



# Livre des Règles du Joueur

## Version 1.6 (2012)

### - Préface -

La révision 2003 des règles avait comme but principal de les rendre plus concises, plus simples, et plus équilibrées. L'édition 2005 est quasi identique à l'édition 2003, qui apportait quelques corrections et précisions.

Cinq ans ont passé, beaucoup de règles ont été modifiées ou ajoutées certaines sont même revenues... Voici un aperçu des ajouts ou modifications de cette révision (1.6) :

- Description de la Mana (page 15)
- Révision des coûts en Mana de la Magie et réorganisation des sorts (ANNEXE E)
- Bagarre (page 9)

Pour tous renseignements complémentaires, demandes de précisions, remarques, corrections à apporter, ... contactez un des responsables du club.

---



-	<b>Table des matières</b>	-
---	---------------------------	---

<b>=</b>	<b><u>PRÉFACE -</u></b>	<b>1</b>
<b>=</b>	<b><u>TABLE DES MATIÈRES -</u></b>	<b>2</b>
<hr/>		
<b>CHAPITRE I -</b>	<b><u>LE PERSONNAGE ET SON ÉVOLUTION</u></b>	<b>5</b>
<b>I-1.</b>	LA CAMPAGNE	<b>5</b>
<b>I-2.</b>	LES RACES ET CROYANCES	<b>5</b>
<b>I-3.</b>	LES POINTS DE VIE	<b>5</b>
<b>I-4.</b>	LA FICHE DE PERSONNAGE	<b>5</b>
<b>I-5.</b>	L'HISTORIQUE	<b>5</b>
<b>I-6.</b>	LE DÉVELOPPEMENT	<b>6</b>
<b>I-7.</b>	LES XP DES PNJ	<b>6</b>
<b>I-8.</b>	LES XP PERSONNELS	<b>6</b>
<b>I-9.</b>	LA RÈGLE DE LA TOUR	<b>6</b>
<b>I-10.</b>	NON-CUMUL DES BONUS	<b>6</b>
<hr/>		
<b>CHAPITRE II -</b>	<b><u>LE COMBAT</u></b>	<b>7</b>
<b>II-1.</b>	MODE 'COMBAT'	<b>7</b>
<b>II-2.</b>	LE DÉROULEMENT DES COMBATS	<b>7</b>
<b>II-3.</b>	LES ARMES	<b>7</b>
<b>II-4.</b>	LES ARMURES	<b>8</b>
<b>II-5.</b>	LES BOUCLIERS	<b>8</b>
<b>II-6.</b>	LES ANNONCES D'ATTAQUE	<b>8</b>
<b>II-7.</b>	LES TOUCHES HORS PHASE DE COMBAT	<b>9</b>
<hr/>		
<b>CHAPITRE III -</b>	<b><u>LA SANTÉ</u></b>	<b>10</b>
<b>III-1.</b>	LA PERTE DE POINTS DE VIE	<b>10</b>
<b>III-2.</b>	LES DÉGÂTS SUCCESSIFS	<b>10</b>
<b>III-3.</b>	LES SOINS ORDINAIRES	<b>10</b>
<b>III-4.</b>	LA MÉDECINE	<b>11</b>
<b>III-5.</b>	LES SOINS EXTRAORDINAIRES	<b>11</b>
<b>III-6.</b>	LES POISONS ET MALADIES	<b>11</b>
<b>III-7.</b>	LES MALADIES SPÉCIALES	<b>12</b>
<b>III-8.</b>	LES SÉQUELLES	<b>13</b>
<b>III-9.</b>	LA MORT D'UN PERSONNAGE	<b>13</b>
<hr/>		
<b>CHAPITRE IV -</b>	<b><u>MÉDECINE</u></b>	<b>13</b>
<b>IV-1.</b>	MÉDECINE GÉNÉRALE	<b>13</b>
<b>IV-2.</b>	REBOUTEUX	<b>14</b>
<b>IV-3.</b>	DOCTEUR	<b>14</b>
<b>IV-4.</b>	CHIRURGIEN	<b>14</b>
<b>IV-5.</b>	HÔPITAL	<b>14</b>
<hr/>		
<b>CHAPITRE V -</b>	<b><u>LA MAGIE</u></b>	<b>15</b>
<b>V-1.</b>	L'INCANTATION	<b>15</b>
<b>V-2.</b>	LA MANA	<b>15</b>
<b>V-3.</b>	LES CATÉGORIES DE SORT	<b>15</b>
<b>V-4.</b>	LES CUMULS	<b>15</b>
<b>V-5.</b>	LES SORTS	<b>16</b>
<b>V-6.</b>	LES PARCHEMINS	<b>16</b>
<b>V-7.</b>	L'EAU BÉNITE	<b>16</b>
<b>V-8.</b>	LES OBJETS MAGIQUES	<b>16</b>
<hr/>		
<b>CHAPITRE VI -</b>	<b><u>LA MAGIE BARDIQUE</u></b>	<b>16</b>
<b>VI-1.</b>	ACCÈS À LA MAGIE BARDIQUE	<b>16</b>



<b>VI-2.</b>	<b>INSTRUMENT</b>	<b>17</b>
<b>VI-3.</b>	<b>TALENT</b>	<b>17</b>
<b>VI-4.</b>	<b>ŒUVRES</b>	<b>17</b>
<b>VI-5.</b>	<b>TYPES D'ŒUVRES</b>	<b>17</b>
<b><u>CHAPITRE VII - LA MAGIE DES RITUELS</u></b>		<b><u>18</u></b>
<b>VII-1.</b>	<b>DÉFINITIONS</b>	<b>18</b>
<b>VII-2.</b>	<b>INFORMATIONS IMPORTANTES</b>	<b>18</b>
<b>VII-3.</b>	<b>PRINCIPES</b>	<b>18</b>
<b><u>CHAPITRE VIII - LA MAGIE DES CULTES</u></b>		<b><u>19</u></b>
<b>VIII-1.</b>	<b>LES OBLIGATIONS</b>	<b>19</b>
<b>VIII-2.</b>	<b>LES POINTS DE FOI</b>	<b>19</b>
<b><u>CHAPITRE IX - PRÊTRISE</u></b>		<b><u>20</u></b>
<b>IX-1.</b>	<b>VOCATION DU PRÊTRE</b>	<b>20</b>
<b>IX-2.</b>	<b>FOI</b>	<b>20</b>
<b>IX-3.</b>	<b>DÉVOTION</b>	<b>20</b>
<b>IX-4.</b>	<b>LA BÉNÉDICTION CLÉRICALE, LES PRIÈRES ET LES MESSES</b>	<b>20</b>
<b>IX-5.</b>	<b>CLERGÉ</b>	<b>20</b>
<b><u>CHAPITRE X - LES PALADINS</u></b>		<b><u>21</u></b>
<b>X-1.</b>	<b>LA VOCATION DE PALADIN</b>	<b>21</b>
<b>X-2.</b>	<b>LA FOI</b>	<b>22</b>
<b>X-3.</b>	<b>LA BÉNÉDICTION, LES POUVOIRS ET LES PRIÈRES</b>	<b>22</b>
<b>X-4.</b>	<b>LA FERVEUR</b>	<b>22</b>
<b>X-5.</b>	<b>LES MYSTÈRES</b>	<b>22</b>
<b><u>CHAPITRE XI - FORGE</u></b>		<b><u>23</u></b>
<b>XI-1.</b>	<b>LA RÉPARATION D'ARMES</b>	<b>23</b>
<b>XI-2.</b>	<b>LA RÉPARATION D'ARMURES ET BOUCLIERS</b>	<b>23</b>
<b>XI-3.</b>	<b>ARGENTURE D'ARME</b>	<b>23</b>
<b>XI-4.</b>	<b>MAITRE FORGERON</b>	<b>23</b>
<b><u>CHAPITRE XII - LA POTIOLOGIE</u></b>		<b><u>24</u></b>
<b>XII-1.</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>24</b>
<b>XII-2.</b>	<b>ACCÈS</b>	<b>24</b>
<b>XII-3.</b>	<b>LES RESSOURCES</b>	<b>24</b>
<b>XII-4.</b>	<b>LES POTIONS</b>	<b>25</b>
<b>XII-5.</b>	<b>LES INGRÉDIENTS</b>	<b>26</b>
<b>XII-6.</b>	<b>LES FORMULES</b>	<b>26</b>
<b><u>CHAPITRE XIII - L'ART DE COURTISER</u></b>		<b><u>28</u></b>
<b>XIII-1.</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>28</b>
<b>XIII-2.</b>	<b>MATÉRIEL NÉCESSAIRE</b>	<b>28</b>
<b>XIII-3.</b>	<b>PROCESSUS</b>	<b>28</b>
<b>XIII-4.</b>	<b>LES CARTES</b>	<b>28</b>
<b>XIII-5.</b>	<b>EFFETS</b>	<b>29</b>
<b>XIII-6.</b>	<b>LES CONFIDENCES</b>	<b>29</b>
<b><u>CHAPITRE XIV - L'ARBITRAGE</u></b>		<b><u>29</u></b>
<b>XIV-1.</b>	<b>ARBITRES</b>	<b>29</b>
<b>XIV-2.</b>	<b>L'HOMOLOGATION</b>	<b>31</b>
<b><u>CHAPITRE XV - LE RÉGLEMENT D'ORDRE INTÉRIEUR</u></b>		<b><u>34</u></b>
<b>XV-1.</b>	<b>LA SÉCURITÉ</b>	<b>34</b>
<b>XV-2.</b>	<b>LES COUPS, LES COUPS À LA TÊTE, LES COUPS D'ESTOC</b>	<b>34</b>



<b>XV-3.</b>	<b>LA FOUILLE</b>	<b>34</b>
<b>XV-4.</b>	<b>LA TORTURE</b>	<b>34</b>
<b>XV-5.</b>	<b>L'ALCOOL ET LES DROGUES</b>	<b>34</b>
<b>XV-6.</b>	<b>LE TEMPS DE JEU ET HORS JEU</b>	<b>34</b>
<b>XV-7.</b>	<b>LES LIENS</b>	<b>34</b>
<b>XV-8.</b>	<b>LA PROPRIÉTÉ ET LE RESPECT DES SITES DE JEUX</b>	<b>34</b>
<b>XV-9.</b>	<b>LA PROPRIÉTÉ DU MATÉRIEL</b>	<b>35</b>
<b>=</b>	<b><u>AIDE-MÉMOIRE -</u></b>	<b><u>35</u></b>
	<b><u>ANNEXE A : LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES</u></b>	<b><u>36</u></b>
	<b><u>ANNEXE B : LES COMPÉTENCES DE COMBAT</u></b>	<b><u>37</u></b>
	<b><u>ANNEXE C : LA FORGE</u></b>	<b><u>40</u></b>
	<b><u>ANNEXE D : LES COMPÉTENCES DE MAGIE</u></b>	<b><u>40</u></b>
	<b><u>ANNEXE E : LES SORTS</u></b>	<b><u>41</u></b>
	<b><u>ANNEXE F : LA MAGIE BARDIQUE</u></b>	<b><u>45</u></b>
	<b><u>ANNEXE G : LA MAGIE DES RITUELS</u></b>	<b><u>48</u></b>
	<b><u>ANNEXE H : LES CULTES</u></b>	<b><u>49</u></b>
	<b><u>ANNEXE I : LES COMPÉTENCES DE POTIOLOGIE</u></b>	<b><u>50</u></b>
	<b><u>ANNEXE J : LES POTIONS</u></b>	<b><u>51</u></b>
	<b>POTIONS NATURELLES</b>	<b>51</b>
	<b>POTIONS MAGIQUES</b>	<b>52</b>
	<b><u>ANNEXE K : L'ARGENT</u></b>	<b><u>53</u></b>
	<b><u>ANNEXE L : ANNONCES LES PLUS COURANTES</u></b>	<b><u>54</u></b>



## Chapitre I - Le Personnage et son Évolution

### I-1. La campagne

Une campagne est une suite d'activités dont les scénarii sont liés les uns aux autres. (Exemples : La campagne des "**Marais-Dessous**", ou "**Les Cités Interdites**" ou "**Les Chroniques de Bizavoüh**".) Un personnage créé par un joueur peut être utilisé tout au long d'une campagne (à moins qu'il ne lui arrive malheur). Dans certains cas il pourra être conservé d'une campagne à l'autre (par exemple les campagnes des "**Marais-Dessous**" et "**Les Chroniques de Bizavoüh**", mais en règle générale il vous faudra en créer un nouveau à chaque campagne.

Les règles et options spécifiques à chaque campagne sont décrites dans le "**guide de campagne**" (ou "**aide au joueur**") remis à chaque joueur avec les documents qui lui sont envoyés après son inscription. Le guide de campagne indique notamment :

- les races autorisées (voir de nouvelles races) ;
- le nombre d'XP octroyés aux nouveaux personnages ;
- le nombre d'XP octroyés à l'issue de l'activité précédente ;
- le contexte historique, géographique ... **dans lequel doivent s'insérer les personnages** ;
- les cultes autorisés ;
- le système monétaire (valeur des pièces) ;
- les nouvelles règles ou les règles spécifiques à la campagne (voire adaptation de certaines règles).

### I-2. Les races et croyances

Les races accessibles aux joueurs sont l'**humain** l'**elfe**, et les **demi-elfes/humains**.

Les elfes ont 1 PV de moins aux membres, mais sont insensibles aux poisons mineurs et aux maladies mineures.

Les hybrides doivent choisir entre leur ascendance elfe ou humaine.

À la création du personnage, le joueur choisit une croyance, parmi les valeurs décrites dans le guide de campagne. Cette croyance est inscrite dans la fiche de personnage. Le joueur doit en choisir exactement une. Par croyance, on entend culte principal : même si le personnage croit en tous les divinités, il y en a une dont il est plus proche.

### I-3. Les points de vie

En aucun cas les points de vie par localisation d'un personnage joueur ne peuvent dépasser 6.

Nombre de points de vie maximum par localisation, bonus compris :

**6 points de vie**

Tout point qui ferait dépasser ce maximum se volatilise tout simplement.

Les points de vie sont répartis en six localisations :

Points de Vie par Zone	Humain	Elfe
La tête et le tronc	3	3
Les 2 bras et les 2 jambes	4	3

### I-4. La fiche de personnage

Au début de chaque activité, le joueur reçoit une fiche de personnage reprenant toutes les caractéristiques de son personnage. Cette fiche devra être conservée en permanence sur soi et pourra être réclamée à tout moment par un arbitre que ce soit pour vérifier ses compétences ou pour y consigner tout changement important concernant son **personnage (par exemple une maladie ou une séquelle, ou le gain d'une nouvelle compétence, ou les décisions de l'homologation)**.

La fiche de personnage devra être remise **en fin d'activité, en même temps que toutes les possessions du personnage**. Les points d'expérience ne seront pas attribués si la fiche n'est pas rendue.

### I-5. L'historique

Les joueurs sont invités à remettre un petit historique de leur personnage. Cet historique permettra éventuellement à l'organisation de personnaliser certains scénarii. Il doit être soumis à homologation par l'organisation avant de pouvoir être utilisé.



Cet historique ne pourra pas donner lieu à des avantages, que ce soit en terme de caractéristiques bonus/malus du personnage (points de vie, points de protection, force, compétences, sorts ...) ou en terme d'avantage dans le jeu (rente financière, connaissance de personnages-clés ou d'informations-clés, objets magiques ...).

## I-6. Le développement

Dès sa création un personnage reçoit un capital de points de développement (XP) à placer dans différentes compétences. En règle générale ce capital de départ est de 11 XP. Dans certains cas (campagne ou activité particulière), ce capital de départ pourrait être différent, auquel cas ce sera indiqué dans le guide de campagne.

A la fin de chaque activité, un certain nombre d'XP sera attribué au personnage. Divers facteurs seront pris en compte : **qualité de l'interprétation du rôle** ("role-play"), **fair-play**, **niveau d'implication dans le jeu...**

Les points d'XP sont attribués par les organisateurs de chaque activité, en collaboration avec les principaux PNJ, et avec les arbitres présents.

## I-7. Les XP des PNJ

Les PNJ gagnent, dans une moindre mesure, des XP. Ces XP sont automatiquement attribués à leur personnage ou, s'ils n'en ont pas encore, sont gardés en réserve.

## I-8. Les XP personnels

A la mort de son personnage, le joueur reçoit des points personnels, permanents, qui sont ajoutés aux 11 XP de base pour la création d'un nouveau personnage.

Ces points personnels ne sont pas transposables d'une campagne à l'autre. (Par exemple les personnages créés pour la campagne "Les Cités Interdites" ne peuvent pas bénéficier des points personnels obtenus durant la campagne "Marais-Dessous".

## I-9. La règle de la tour

Cette règle particulière régit l'apprentissage des sorts (magie) et de certaines compétences. On ne peut jamais posséder plus de connaissance d'un niveau donné qu'on n'en connaît dans le niveau immédiatement inférieur.

## I-10. Non-cumul des bonus

Chaque caractéristique d'un personnage (dégâts, protection d'armure, points de vie ...) peut être calculée comme suit :

- La valeur de base: c'est la valeur due à la race du personnage et à son équipement, et éventuellement à certaines compétences.
- Le bonus : c'est une amélioration de la caractéristique due à des effets magiques ou à des compétences.

Lorsqu'un personnage bénéficie de plusieurs bonus magiques à une caractéristique, on ne tient compte que du plus grand.

On obtient la valeur effective de la caractéristique en additionnant la valeur de base au plus grand bonus magique. Cette valeur ne peut pas dépasser un maximum, précisé pour chaque caractéristique.

Caractéristique	Val de base usuelle	Max autorisé
Points de Vie (PV)	3 à 4	6
Points de Dégâts (PDeg) (mêlée)	3 à 4	6
Points de Dégâts (PDeg) (jet)	3 à 6	6
Points d' Armure (PA)	1 à 3	3

**Val effective = Valeur de base + bonus le plus important (mais ne dépassera jamais le maximum autorisé !)**



## Chapitre II - Le Combat

### II-1. Mode 'Combat'

Plusieurs facteurs peuvent déclencher une phase de combat : menace armée, échange de « coups », frappe armée, sorts, pouvoirs spéciaux, assommement ou égorgement, etc.

Il est possible à un personnage d'être en mode 'combat' alors que toutes les personnes conscientes autour de lui ne sont pas dans ce mode particulier du personnage.

Cette phase prend fin une minute après la dernière touche portée, sort lancer, assomment, égorgement, utilisation de pouvoir, etc.

### II-2. Le déroulement des combats

#### II-2.A Faire une touche

C'est très simple : à chaque fois qu'un personnage fait une touche, il annonce sa force de frappe et la nature des dégâts (**magique, argent, toxine, venin** ...).

**Si aucune annonce de dégâts n'est faite, aucun dégât n'est reçu, mais le geste de combat est quand même posé.**

#### II-2.B Recevoir une touche

Avant toute chose, il est demandé au participant de jouer sa touche.

L'adversaire soustrait ses points d'armure des dégâts pour obtenir les points de dégâts qu'il encaisse (le reste étant "absorbé" par son armure). Il doit ensuite décompter ce résultat des points de vie de la localisation touchée

### II-3. Les armes

#### II-3.A Les types d'armes et leurs dégâts

On appelle **armes non contondantes** les armes de mêlée infligeant uniquement des dégâts de tranchant ou de pique (épée, flèche ...)

On appelle **armes contondantes** les autres armes de mêlée (masse, marteau, bâton de combat ...)

En général, les points de dégâts infligés par un personnage joueur ne peuvent dépasser 6.

**Maximum de points de dégâts: 6 points de dégâts**

- 
- 

Armes de mêlée	Utilisation	Dégâts de base	Taille
Dague	1 main	3	de 10cm à 45cm
Arme à une main	1 main	3	de 46cm à 90cm
Arme bâtarde	1 main	3	de 91cm à 1m20
	2 mains	4	
Arme à deux mains	2 mains	4	de 1m21 à 1m50
Armes d'hast	2 mains	3	de 1m51 à 2m 20
Bâton de combat	2 mains	2	de 1m21 à 1m80
Tout objet pouvant servir d'arme de mêlée, ou toute arme de mêlée dont on ne possède pas la compétence	variable	1	variable

Armes à distance	Utilisation	Dégâts de base	Taille
Armes de de jet	1 main	3	de 10cm à 45cm
Armes improvisées lancées	1 main	1	de 10cm à 45cm
Javeline	1 main	3	N/A
Arc	2 mains	5	N/A
Arbalète de poing	1 main	4	N/A
Arbalète	2 mains	6	N/A



### II-3.B L'homologation

Les armes font toujours l'objet d'homologation auprès d'un arbitre ou membre de la 'BWAT' avant le début de chaque activité. Toute arme considérée comme dangereuse est confisquée en début de live et rendue en fin de jeu.

### II-4. Les armures

En aucun cas les points de protection d'un personnage joueur ne peuvent dépasser 3.

**Protection maximum d'armure : 3 points d'armure**

Les armures accordent des points de protection de base suivant le tableau suivant :

Compétence	Matière	Protection de base
Armure légère	Cuir souple, tissus très épais	1
Armure moyenne	Cuir dur, mailles légères, cuir clouté	2
Armure lourde	Plate, écailles se chevauchant, mailles lourdes	3
N/A	Casque à protection réelle	3

On ne peut pas cumuler les points de protection lorsqu'on empile les couches (on prend la plus grande valeur).

Il est interdit de porter une armure d'un niveau supérieur aux compétences, même si on ne tient compte que des points de protection de la compétence.

Sauf compétences spéciales, une armure ne perd pas sa protection en cours de combat, de même une armure détruite lors d'un combat ne se répare qu'avec l'utilisation de compétences spéciale.

### II-5. Les boucliers

Un bouclier permet de parer les coups et les projectiles. Dans ce cas aucun point de dégât n'est compté. Les boucliers ne se dégradent normalement pas. Il existe deux types de boucliers :

Compétence	Dimension max.
Rondache	75 cm
Pavois	90 cm x 1m20

La main qui porte le bouclier ne peut pas porter une arme.

### II-6. Les annonces d'attaque

La nature des dégâts (par exemple "**magique**") indique d'éventuels effets spéciaux supplémentaires. Elle est indiquée par une annonce qui doit suivre l'annonce de la force de l'attaque (par exemple "**3, Magique !**").

**Toute attaque non annoncée est considérée comme non portée, le geste lui est posé.**

Une annonce peut combiner plusieurs effets spéciaux, dans ce cas on combine les annonces (par exemple "**3, Magique ! Toxine !**").

Il faut annoncer un effet spécial pour qu'il soit efficace. Si l'effet n'est pas annoncé, il est ignoré, même à posteriori.

#### II-6.A Les différents effets spéciaux

Les différents effets spéciaux sont :

- (force de frappe sans annonce spécifique) : arme normale.
- "**Argent !**" : l'arme est argentée. Elle reste cassable. L'argent est incompatible avec la magie.
- "**Magique !**" : l'arme est enchantée. Elle est incassable. Une arme de mêlée ou une "réserve" de projectiles peut être rendue magique. Par réserve de projectiles on entend le contenu d'un carquois ou une gerbe de javelines.
- "**Toxine !**" : indique la présence d'un poison mineur du type toxine.
- "**Venin !**" : indique la présence d'un poison majeur du type venin.
- "**Infection !**" : indique la présence d'une maladie mineure du type infection.
- "**Malemort !**" : indique la présence d'une maladie majeure du type malemort.
- "**Béni !**" : indique la présence d'eau bénite.

Certaines créatures ne sont sensibles qu'à certains types de dégâts. Par exemple, certains prétendent que les mort-vivants ne sont sensibles qu'à l'eau bénite. Il appartient au joueur de découvrir les caractéristiques des différents types de créatures d'une campagne pendant le jeu.

Le fait qu'une créature générique soit sensible à un effet n'exclut pas que certaines plus puissantes y soient immunisées.



## II-7. Les touches hors phase de combat

### II-7.A Le coup de grâce

Il est possible de porter un coup de grâce à un personnage dès qu'il est immobilisé. Feindre la mort et laisser son adversaire procéder au décompte équivaut à une exécution.

La procédure est la suivante :

- Poser une arme tranchante ou piquante (mais **non contondante**) sur une **zone vitale** de la victime en disant à haute voix "**Je t'achève**"
- Compter lentement et à haute voix 10 secondes en maintenant l'arme sur la victime
- Terminer en disant à haute voix "**Tu es mort**".

Les bonus de protection ne sont pas pris en compte, quelle que soit l'armure portée. Cette possibilité ne nécessite aucune compétence.

### II-7.B L'assommement

Cette compétence permet d'assommer fictivement un personnage en posant une arme contondante sur sa tête et en lui disant : "**Je t'assomme**". (La victime tombe immédiatement inconsciente et ne peut pas reconnaître son agresseur).

L'assommement doit se faire **de dos** mais est cependant rendu impossible sur une cible portant à la tête une pièce d'armure ayant un bonus de protection non magique d'au moins 2 points de protection.

La victime est inconsciente pour une durée de 5 minutes. Il est possible de réveiller la victime avant que le délai ne soit écoulé par l'intervention d'un personnage conscient.

Un assommement (qu'il soit réussi ou non) place immédiatement l'agresseur en phase de combat.

Un assommement peut se faire en toutes circonstances, sauf si le joueur qui effectue l'assommement est déjà en phase combat.

### II-7.C L'égorgement

**Prérequis** : "Assommement"

Cette compétence 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** 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.

L'égorgement d'une personne déclenche automatiquement une phase de combat.

Un égorgement peut se faire en toutes circonstances, sauf si le joueur qui effectue l'égorgement est déjà en phase combat. **La victime doit appliquer la règle des '-4 points de vie'.**

Si la victime survit (soignée en moins de 60 secondes), un arbitre appliquera immédiatement une séquelle à la tête.

### II-7.D La bagarre

**Prérequis** : "Accès aux armes"

Cette compétence permet de faire l'annonce "BAGARRE", qui induit un affrontement physique simulé entre deux joueurs.

Cette action n'est jouée que si les deux parties sont d'accord de simuler la bagarre – sinon cette dernière n'a simplement pas lieu.

Une bagarre s'effectue en plusieurs rounds jusqu'à perte de conscience d'un des bagarreurs ou jusqu'à accord de mettre fin de celle-ci. Elle se fait entre deux parties qui sont un ou plusieurs adversaires affrontant un ou plusieurs autres adversaires.

Après l'accord des deux parties, la somme des niveaux de bagarre des protagonistes est calculée et la partie qui a le score le plus faible perd la bagarre. La partie perdante (tous les protagonistes) perd 1 point de vie à la tête.

En cas d'égalité, les deux parties s'en sortent avec quelques contusions mais sans perte de point de vie.

Il est impossible de faire tomber la tête en-dessous de 0 PV avec une bagarre.

**Lien avec l'Assommement** : en cas de bagarre gagnée, il est permis à la personne qui a la compétence de l'appliquer au lieu de faire perdre 1 PV à l'autre partie (même s'ils sont plusieurs).



## Chapitre III - La Santé

### III-1. La perte de points de vie

Lorsque les points de vie (PV) sont réduits à zéro ou passent en négatif, le personnage perd l'usage de cette localisation :

- S'il s'agit d'un bras, il pend lamentablement et on lâche tout ce qui est tenu en main.
- S'il s'agit d'une jambe, le personnage met le **genou en terre** et ne se sert plus des muscles de cette jambe.
- S'il s'agit du tronc, le personnage tombe et reste à terre, et bien qu'il sache encore parler, il est incapable de bouger ou de lancer un sort (et donc de combattre, de boire seul une potion ...).
- S'il s'agit de la tête, le personnage tombe inconscient, c'est-à-dire sans parler (il peut juste indiquer son état si on lui demande), sans bouger ni même écouter.
- Si les points de vie sont réduits à -1, -2 ou -3, le personnage meurt au bout d'une heure s'il n'est pas ramené au moins à 0.

Lorsqu'une localisation voit ses points tomber à -4, elle est considérée comme à deux doigts d'être détruite et l'aventurier est mourant :

- S'il s'agit d'un membre, le personnage tombe sans force et ne peut plus que bouger ou parler faiblement ;
- S'il s'agit de la tête ou du tronc, parties vitales, il tombe inconscient ;
- Dans les deux cas, il meurt exsangue s'il n'est pas soigné dans la minute ;
- Les dégâts supplémentaires sont ignorés sur cette localisation.

Le tableau suivant résume l'effet des blessures :

PV	État	Délai avant la mort	Soins	Effet
1 à 6	Opérationnel	N/A	Ordinaires, Magiques, Mystiques, Médicaux	N/A
0	Blessé gravement	N/A		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tête : Inconscient</li> <li>• Tronc : Hors-combat</li> <li>• Bras : <b>Lâche tout ce qu'il tient</b></li> <li>• Jambe : Genou en terre</li> </ul>
-1 à -3	Mourant	1 heure		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zone Vitale : Inconscient</li> <li>• Membres : Hors-combat</li> </ul>
-4	Agonisant	1 minute	Magiques, Mystiques, Chirurgicaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zone Vitale : Inconscient</li> <li>• Membres : Hors-combat</li> </ul>

### III-2. Les dégâts successifs

Les dégâts successifs infligés à une même partie du corps lors d'un même combat s'additionnent pour former une seule blessure. Les dégâts qui s'ajoutent à une blessure pansée peuvent être soignés séparément par des moyens ordinaires.

### III-3. Les soins ordinaires

Les moyens ordinaires ne fonctionnent pas dans les cas suivants : PV à -4 ; sorts "Décrépitude", "Vampirisation", "Vampirisation à distance" et "Onde de choc" ; maladie (tant qu'elle n'a pas été guérie).

Ils ne s'additionnent que s'ils sont de types différents. On peut rendre 2 PV par un bandage, et 1 PV par un baume de soin, mais on ne peut pas cumuler deux bandages.

#### III-3.A Le repos

Une nuit (de 8 heures) passée en repos complet rend un point de vie (1 PV) par localisation.

#### III-3.B Les bandages

- Un bandage doit avoir (minimum) 2 M de long 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.



### III-3.C Les baumes de soin

- Permettent d'améliorer l'efficacité des bandages.
- Ne servent à rien sans bandage.
- Peuvent être fabriqués par les potologues.

### III-4. La médecine

- Suivant le niveau du médecin; la qualité et la rapidité des soins sont affectés.
- Il est possible pour un médecin, dans certaines circonstances, de sauver plusieurs blessés en même temps.

### III-5. Les soins extraordinaires

- Il s'agit de la magie (sorts et parchemins), de la potologie (potions) et pouvoirs mystiques.
- Ces moyens sont décrits plus bas dans les sections "Magie" et "Potologie".

### III-6. Les poisons et maladies

#### III-6.A La gestion des poisons et des maladies

Les poisons et maladies peuvent faire effet par toutes sortes de vecteurs (ingestion, toucher ...) **gérés** par le scénario. Lorsqu'un personnage est atteint par un poison ou une maladie, un arbitre viendra le signaler au joueur qui l'incarne et notera l'heure de début d'effet dans le carnet de personnage.

Les poisons peuvent être soignés par des contrepoisons (sorts ou potions), tandis que les maladies sont soignées par des guérisons (sorts ou potions).

La fabrication des poisons, des contrepoisons, et des potions de guérison est réservée aux potologues. On ne "fabrique" pas de maladie.

Seuls certains poisons (toxine et venin) peuvent être infligés par l'intermédiaire d'une arme lors d'un combat (voir section à ce sujet plus loin).

Les elfes sont insensibles aux poisons et maladies mineurs, mais sont sensibles aux poisons et maladies majeurs.

#### III-6.B La force des poisons et maladies

Les poisons et maladies se classent chacun en deux catégories :

- **Les poisons mineurs** : Ils sont soignés par tous les contrepoisons (mineurs et majeurs). Un exemple de poison mineur est la toxine.
- **Les poisons majeurs** : Ces poisons sont extrêmement rares. Ils ne sont soignés que par les contrepoisons majeurs. Un exemple de poison majeur est le venin.
- **Les maladies mineures** : Elles sont soignées par toutes les guérisons (mineures et majeures). Un exemple de maladie mineure est l'infection.
- **Les maladies majeures** : Elles ne sont soignées que par les guérisons majeures. Un exemple de maladie majeure est la malemort.

#### III-6.C Les effets des poisons et maladies

Les poisons et maladies dont les effets doivent être connus sont :

- **La toxine (poison mineur)** : le personnage tombe inconscient au bout d'une minute, il est alors secoué de convulsions; au bout de la minute qui suit, il tombe à 0 PV partout. Ces PV ne peuvent pas être soignés avant qu'un contrepoison n'ait été administré (sort ou potion).
- **Le venin (poison majeur)** : le personnage tombe inconscient au bout d'une minute, il est alors tétanisé; il meurt au bout de la minute qui suit. Ce type de poison est extrêmement rare.
- **L'infection (maladie mineure)** : le personnage tombe immédiatement à 1 PV par localisation, il meurt au bout de 24 heures.
- **La malemort (maladie majeure)** : le personnage tombe immédiatement à 1 PV par localisation, il meurt au bout d'1 heure.
- Les joueurs découvrent les effets des **autres poisons et maladies** durant le jeu. Un arbitre leur indiquera les effets spécifiques (via une fiche ou carte).

Les effets d'un même poison ou d'une même maladie ne se cumulent pas. Pour le délai, c'est le premier effet qui compte. Par contre les effets des poisons ou maladies différents peuvent se combiner.

Note : La notion de poison ou de maladie magique n'existe pas.



### III-6.D Les soins des poisons et maladies

Les poisons peuvent être soignés par des contrepoisons (sorts ou potions), tandis que les maladies sont soignées par des guérisons (sorts ou potions).

Un contrepoison agit le temps d'un combat (ou 5 minutes), il continue à agir même après qu'on ait été touché une première fois par un poison. Il peut donc être utilisé de façon préventive avant un combat. Il immunise aux poisons – soit les mineurs (toxine), soit tous (toxine et venin) – le temps d'un combat.

Les PV perdus à cause d'une maladie ne peuvent pas être soignés avant d'avoir administré la guérison appropriée.

Une guérison ne permet de soigner qu'une maladie déjà présente. Elle ne peut pas être prise préventivement.

### III-6.E La force des contrepoisons et des guérisons

Les contrepoisons et les potions de guérison se distinguent par leur force :

- **Le contrepoison mineur** (anciennement contre-toxine) : soigne uniquement les poisons mineurs (par exemple la toxine). Existe sous forme de sort ou de potion.
- **Le contrepoison majeur** (anciennement contre-venin) : soigne tous les poisons (par exemple la toxine et le venin). N'existe que sous forme de potion.
- **La guérison mineure** (anciennement guérison de l'infection) : soigne uniquement les maladies mineures (par exemple l'infection). Existe sous forme de sort ou de potion.
- **La guérison majeure** (anciennement guérison de la maledort) : soigne toutes les maladies (par exemple l'infection et la maledort). N'existe que sous forme de potion.

### III-6.F Utilisation sur des armes

Seuls les toxines et les venins (qui sont des poisons) peuvent être utilisés sur des armes. On les appelle poisons de combat. Les autres poisons ne peuvent pas être utilisés sur des armes !

Les poisons de combat agissent au contact du sang, mais pas au contact de la peau. Ils s'inoculent en combat, à l'aide d'une arme tranchante ou piquante (mais **non contondante**) sur laquelle le poison doit être appliqué juste avant le combat. L'arme doit infliger des dégâts effectifs pour que le poison entre en contact avec le sang, c'est-à-dire que l'adversaire doit perdre au moins 1 PV. Le poison peut être appliqué sur une flèche (une dose par projectile !).

Lorsqu'un personnage est touché par un poison pendant un combat, le joueur qui l'incarne doit lui-même contacter un arbitre pour que celui-ci le note, ainsi que l'heure, dans le carnet de personnage. Les effets de la toxine et du venin sont expliqués plus haut.

L'application d'un poison sur une arme ne peut être faite que par un personnage possédant la compétence "**Application de poison**", réservée aux potologues, et n'est valable que pour la durée d'un combat (ou 5 minutes).

## III-7. Les maladies spéciales

Il se peut que certains poisons ou maladies s'écartent des règles générales, par exemple sur le mode de soin, dans le cas de maladies ou poisons spécifiques, la carte décrira aussi le mode de contagion (si nécessaire)

Nom de la maladie
<b>mode de contagion</b> Niveau de la maladie : <b>(de 1 à 5)</b> Nom de la composante pour soigner <i>Description des symptômes (à jouer)</i>

### III-7.A Symptomatologie

**Pré requis :** "Docteur"

Le docteur, par ses connaissances peut apprendre à reconnaître les maladies. Pour ce faire il peut soit se baser sur un cadavre et va pratiquer des examens intrusifs soit va avoir la chance d'avoir un patient vivant auquel il devra faire un examen complet.

Durée :

Patient	Durée
<b>Cadavre (Mort)</b>	5 minutes
<b>Patient (Vivant)</b>	10 minutes

Cette compétence permet au docteur de savoir de quelle maladie souffre (souffrait) son patient et de connaître le remède exact à la maladie : **l'élément actif de la maladie.**



### III-7.B Pharmacologie

**Pré requis :** "Cercle de Plomb"

Selon le niveau de virulence de la maladie, il faut administrer une potion de soin à laquelle est ajoutée en dernière minute une composante qui sera la clef aux soins pour ladite maladie.

Pour ce faire, le pharmacologue sait que selon le niveau de maladie, il faut faire une potion de soin magique (niveau de la maladie +1) PV et y adjoindre après préparation la composante qui en fera le remède.

### III-8. Les séquelles

Certains aléas de la vie d'aventurier peuvent occasionner des séquelles, par exemple dans le cas d'une blessure mal soignée. Lorsqu'un personnage se voit infliger une séquelle, le maximum de PV diminue de 1 à la localisation concernée, et ce de façon permanente.

Il n'y a moyen de récupérer ce point que par sort ou potion (ou miracle ...).

### III-9. La mort d'un personnage

Lors de la mort d'un personnage, tous les sorts personnels qui étaient actifs sont immédiatement et irrémédiablement dissipés (exemple : « **Bouclier magique** », « **Protection corporelle** », « **Bénédictio** »,...) mais les objets magiques éventuels continuent à fonctionner.

Conséquence : le seul moyen d'être immunisé contre « **Repose en paix** » (sort de contact) est d'avoir une « **Protection corporelle** » active dans un objet magique porté.

Remarque : Tous les objets ou armes magiques doivent être indiqués dans le carnet de personnage.

## Chapitre IV - Médecine

La médecine est un art difficile qui s'acquiert au fil du temps... elle débute naturellement par la connaissance des bandages

La spécialisation 'médecine' offre aux personnages la possibilité de "jouer" les soins, il est toujours mieux d'exercer son art plutôt que de passer le temps à ne rien faire.

### IV-1. Médecine générale

- Il n'est pas permis à un rebouteux, médecin ou chirurgien de dormir durant ses soins.
- Aucune autre activité physique n'est permise durant les soins, toutefois une conversation peut être soutenue.
- Une fois l'acte débuté, il ne peut être interrompu sous peine de voir s'aggraver l'état du patient (mort instantanée de celui-ci (si une des blessures est à -4) ou séquelle(s) sur les localisations en cours de soin).

En commençant par les blessures les plus graves, Le médecine permet, par tranche de temps, de grouper **toutes les localisations ayant le même niveau de blessure, de les remonter d'un PV.**

Par exemple les zones à -2 passent à -1.

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

Un personnage est blessé comme suit: (T: -2, C: -1, BG: 2, BD: -3, JG: 3, JD: -3)

Un docteur vient le soigner, il s'intéresse aux deux blessures les plus graves, dans l'exemple la blessure la plus grave est -3 pour la Jambe Droite (JD) et le Bras Droit (BD), la spécialisation va donc se porter sur ces 2 blessures.

Après les soins, le personnage sera donc: (T: -2, C: -1, BG:2, BD: -2, JG:3, JD: -2)

Si le docteur continue sur le personnage, il va traiter les blessures à -2: la Tête (T), le bras droit, la jambe droite)

Après les soins, le personnage sera donc: (T: -1, C: -1, BG:2, BD: -1, JG:3, JD: -1)

Maintenant la blessure la plus grave est -1, les zones à soigner sont la tête, le corps, la jambe droite et le bras droit.

Après les soins, le personnage sera donc: (T: 0, C: 0, BG:2, BD: 0, JG:3, JD: 0)

Etc.



## IV-2. Rebouteux

**Pré requis** : "Bandage à 2"

Cette pratique permet de faire récupérer un point de vie par 15 minutes passée à soigner le patient. (Un seul patient à la fois).

- Elle ne permet pas de stabiliser ou sauver une blessure a -4.
- Le rebouteux doit avoir en sa possession des fioles de désinfectant (non fournies par l'organisation)

## IV-3. Docteur

**Pré requis** : "Rebouteux", "bandage à 3"

Cette pratique permet de faire récupérer un point de vie par 15 minutes passée à soigner le patient. (Un seul patient à la fois).

- Un médecin peut stabiliser une blessure a -4 durant 15 minutes **maximum** (au-delà, le patient meurt). Le médecin doit rester au chevet du blessé et ne pas s'occuper d'un autre patient, un soin magique pour passer a -3 est toujours obligatoire).
- Une dague peut être utilisée pour la cautérisation, mais la chauffe de celle-ci doit être annoncée par le médecin, une épée, lance, pointe de flèche ne peuvent pas servir à **cautériser une plaie...**
- Le docteur doit avoir en sa possession des fioles de désinfectant (non fournies par l'organisation) et un outil de cautérisation.

## IV-4. Chirurgien

**Pré requis** : "Docteur"

Cette pratique permet de faire récupérer un point de vie par quart d'heure passée à soigner le patient. (Un seul patient à la fois).

- Un chirurgien peut stabiliser et soigner une blessure a -4.
- Un chirurgien peut déclarer un Hôpital
- Le chirurgien doit avoir en sa possession des fioles de désinfectant (non fournies par l'organisation), un outil de cautérisation et des instruments de chirurgie

## IV-5. Hôpital

**Pré requis** : "Chirurgien"

Si l'on met y de bonnes conditions de travail, les médecins peuvent être plus efficaces.

Si un chirurgien s'associe à un ou plusieurs docteurs/rebouteux/chirurgiens (au maximum 3 médecins), il peut former un Hôpital.

- Les médecins exercent leur art non seulement mieux, mais aussi sur plus de patients.
- Sous le contrôle du Chirurgien chef, et dans l'enceinte de l'hôpital, tous les médecins ont temporairement les capacités d'un chirurgien

### IV-5.A Mise en place

Un Hôpital est composé au maximum d'un chirurgien et de 3 médecins et/ou rebouteux (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 de l'Hôpital)

- Un hôpital permet aux médecins de soigner deux patients dans un même, sauf le chirurgien qui doit contrôler et gérer les médecins, ce dernier ne peut pas prendre plus d'un patient à la fois.



## Chapitre V - La Magie

### V-1. L'incantation

Les sorts sont lancés par déclamation, à **haute et intelligible voix**, d'un quatrain (**4 vers**) original et compréhensible (en français, néerlandais, allemand ou anglais exclusivement) de minimum **six pieds** (par ver), **suivi** par l'injonction spécifique du sort. Le temps d'incantation est au **minimum de 5 secondes**.

L'injonction du sort doit suivre immédiatement, sinon il faut recommencer l'incantation.

Le sort "part" d'office dès que le lanceur de sort prononce le quatrain suivi de l'injonction, même s'il n'avait pas l'intention de lancer le sort.

Sur l'ensemble des quatrains d'un lanceur de sort, au moins un ver doit être différent pour chaque sort (autrement dit, 3 vers peuvent être toujours les mêmes). Les vers doivent **rimer**.

Un lanceur de sort qui ne peut déclamer son quatrain à haute et intelligible voix (par exemple à cause d'un sort "Tu te tais", ou s'il bégaye) ne peut donc pas lancer de sort.

Un sort doit être lancé avec **les deux mains libres**. Les seules exceptions sont quand le lanceur de sort tient son bâton de mage ou son livre de magie.

Une fois le sort lancé, le lanceur de sort déduit de son potentiel de Mana, la quantité nécessaire au sort qu'il vient de lancer.

### V-2. La Mana

Véritable puissance des lanceurs de sorts, elle est l'énergie extraite du monde que eux savent contrôler et plier à leur volonté pour user de leur art.

#### V-2.A Potentiel

Chaque sort appris rapporte **2 points de mana**.

Il est aussi possible de développer un potentiel supplémentaire qui rapporte **3 points de mana** par point investi.

#### V-2.B Dépense

Chaque sort lancé (avec succès ou non), **déduit de son potentiel de mana la valeur du niveau du sort**.

#### V-2.C Récupération

Comme l'aube signifie le renouveau de chaque chose, **au lever du soleil**, tous les lanceurs de sorts voient leur **potentiel de mana revenir à son maximum exactement**.

### V-3. Les catégories de sort

Les sorts entrant dans la catégorie "**esprit**" sont les sorts qui affectent l'esprit, forçant la cible à adopter un comportement contre sa volonté, affectant sa mémoire, modifiant ses perceptions, ... **Il est important de retenir** que certaines créatures **sont immunisées à ces sorts**.

Un sort est dit "**latent**" lorsque c'est un sort lancé sur une personne ou un objet, et qui n'a aucun effet jusqu'à certaine(s) condition(s) soi(en)t remplie(s). (Exemples : "Bénédiction", "Peau de pierre", "Bouclier magique" ...)

Un sort de contact doit se lancer en touchant la cible, au moins au moment de l'injonction, avec au moins une main, ou le bâton de mage. Le lanceur de sort peut éventuellement porter des gants, quels qu'ils soient (armures ou non).

### V-4. Les cumuls

On ne peut jamais cumuler plusieurs fois le même sort en même temps. Par exemple, il n'est pas autorisé de cumuler plusieurs bénédictions. Il existe une seule exception à cette règle : les malédictions, qui elles se cumulent si elles sont de types différents (des malédictions de même type ne peuvent pas se cumuler) !

Les parchemins et les potions ayant des effets magiques sont considérés de la même façon que les sorts pour la règle des cumuls, on ne peut donc pas cumuler un sort avec un parchemin ou une potion ayant le même effet.



## V-5. Les sorts

La liste des sorts est donnée dans les annexes, les annonces et les effets des sorts doivent être connus de tous, y compris des non lanceurs de sort.

## V-6. Les parchemins

Faire sauter le cachet d'un parchemin et lire à haute voix le quatrain qu'il contient suffit pour déclencher l'effet du sort. Si le sceau a été brisé, le parchemin n'est valable que le temps du combat (ou 5 minutes) ; après il est inactif.

Un parchemin utilisé sera remis au plus vite à un arbitre. Dans le cadre d'un combat, le parchemin sera remis dès la fin du combat. C'est l'arbitre qui indiquera l'effet réel du parchemin.

## V-7. L'eau bénite

Ces eaux sanctifiées projetées sur une créature sensible provoquent 2 points de dégâts à toutes les localisations de la créature touchée.

Une dose d'eau bénite correspond au volume d'une fiole de potion. Une dose d'eau bénite est à utilisation unique et ne permet de toucher qu'une seule cible.

Les joueurs qui veulent pouvoir créer de l'eau bénite (via le sort "**Bénédictio**") doivent fournir eux-mêmes les fioles (non cassable, évitez le verre, etc.) qui seront utilisées, celle-ci durera jusqu'**au coucher** du soleil.

## V-8. Les objets magiques

Un objet magique est un objet qui produit un effet magique, instantané ou continu, de façon permanente ou non. Un objet magique, **tant qu'il est enchanté, est incassable.**

Certains objets magiques disposent d'un certain nombre de "charges". C'est le nombre de fois que l'objet peut produire son effet. Ces charges peuvent se reconstituer ou non, suivant des modalités propres à chaque objet. L'objet garde son caractère "**magique**" même lorsqu'il est vide de charge (il est donc détectable). Seules les charges d'un objet magique "à charges" peuvent être dissipées. L'objet magique, lui, est permanent (il n'est donc pas dissipable).

# Chapitre VI - La magie Bardique

Les Bardes usent d'une magie particulière qui dépend de leur inspiration mais aussi d'une forme de magie très ancienne et purement orale. Selon l'instrument qu'ils maîtrisent, ils développent des compétences différentes qui auront zones d'influence différentes.

Évidemment, il est obligatoire de savoir réellement jouer d'un instrument pour prendre cette compétence (sinon cela sera très douloureux pour les oreilles de vos compagnons de jeu et cela pourrait avoir de drôles répercussions sur votre durée de vie).

La portée de cette magie est limitée à celle-de l'instrument (avec un maximum de 10 mètres).

## VI-1. Accès à la Magie Bardique

Savoir ancien, ce dernier permet de donner un sens à sa musique et y imprégner la magie ancienne.

Cette compétence comprend :

- La connaissance d'un instrument et l'accès aux œuvres de ce dernier
- Une œuvre de niveau 1

De base, la cible des effets de la magie bardique sans la compétence 'Talent' vise une seule personne.



## VI-2. Instrument

**Prérequis** : "Accès à la Magie Bardique"

Savoir réellement jouer de l'instrument choisi en TO. Jouer d'un instrument demande d'utiliser des deux mains.

Cette compétence vous donne accès à l'un des autres instruments d'où provient la Magie Bardique. Par instrument supplémentaire maîtrisé, le barde accède à un nouveau type d'œuvres et d'effets.

- Harpe : Instrument dont les œuvres sont orientés vers la protection des gens.
- Flûte : Instrument de fête dont les œuvres sont dirigées vers l'esprit.
- Viole : Instrument dont les œuvres sont très proches de la nature.
- Tambour : Instrument de la guerre par excellence, ses œuvres ne sont pas dans la finesse.
- Cistre : Ses œuvres se dirigent vers l'esprit.

Tous les pouvoirs liés à chaque type d'instruments sont décrits en annexe.

## VI-3. Talent

**Prérequis** : Accès à la Magie Bardique

Il est la mesure de la puissance de la magie dans le barde et la puissance qu'elle peut avoir autour du barde et du nombre de cibles victimes de ses œuvres.

De base si la compétence de talent n'est pas acquise, elle ne touche qu'une seule cible.

Niveau	Taille MAXIMUM du groupe
1	2
2	5
3	10
4	15
5	20

Lorsque le charme de la Magie Bardique s'arrête pour une des personnes ciblées par l'effet d'une œuvre, le charme s'interrompt pour toutes les cibles de l'œuvre. Les cibles sont définies en début d'œuvre et ne peuvent être changées en cours.

Une cible (ou un groupe) doit être à vue du barde pour pouvoir être désignée par celui-ci.

## VI-4. Œuvres

**Prérequis** : "Accès à la Magie Bardique"

Chacune des œuvres présentées ici dépend avant tout de l'instrument qui les joue.

- Le joueur qui choisit une œuvre devra aussi se décider du morceau qui le représentera, deux effets magiques ne peuvent se faire sur une même mélodie/tempo.
- Chaque œuvre doit durer au moins une minute et ne prend effet qu'au terme de celle-ci.
- Dans le cas d'une action soutenue, l'effet commence une minute après le début de l'œuvre et dure tant que le barde joue.
- Il est permis de suspendre une mélodie pour faire son annonce, mais seulement pour indiquer soit les gens qui en sont les cibles soit l'effet en cours.
- Un « mutisme » ou « tu te tais » stoppe immédiatement les effets d'une œuvre.

## VI-5. Types d'œuvres

Il existe deux types d'œuvres

- Les œuvres à effet unique : Une fois l'effet annoncé, le barde peut suspendre son œuvre, cela n'aura plus d'effet.
- Les œuvres à effet soutenu: Cet effet dure tant que le barde joue son œuvre, mais, à chaque minute, le barde doit ré-annoncer l'effet de son œuvre afin que ni les joueurs ni les PNJ ou encore les orgas n'ignorent que la magie est en cours.

### VI-5.A Harpe (et instruments à cordes non modulées)

**Prérequis** : Instrument (Harpe)

### VI-5.B Flûte (et instruments à vent)

**Prérequis** : Instrument (Flûte)

### VI-5.C Viole (et instruments à cordes frottées)

**Prérequis** : Instrument (Viole)



### VI-5.D Tambour (et instruments à percussion)

**Prérequis** : Instrument (Tambour)

### VI-5.E Cistre (et instruments à cordes pincées modulées)

**Prérequis** : Instrument (cistre)

## Chapitre VII - La Magie des Rituels

### VII-1. Définitions

- **Ecoles** : au nombre de 8 (air-terre-eau-feu-ordre-chaos-vie-mort) elles sont les bases des capacités des ritualistes. Elles donnent aussi la puissance à laquelle un ritualiste peut faire appel pendant un rituel. Elles ont 3 niveaux, un ritualiste ne peut atteindre plus le 3° niveau que très difficilement (au secret de l'organisation).
- **Aeon** : représente le contrôle qu'un ritualiste a sur les rituels qu'il opère.
- **Focus** : représentation physique de l'énergie qu'un ritualiste dépense lors de ses rituels. Il en existe un type différent par école.
- **Officiant** : personne ayant accès à la magie des rituels qui dirige le rituel.
- **Assistant** : personne aidant l'officiant dans sa tâche, il ne peut y en avoir qu'un.
- **Participants** : personnes incluses dans le cercle qui acceptent d'en payer le coût d'1PV, ils peuvent décider de sacrifier plus de PV ou de mana afin d'augmenter les chances de succès du rituel.

### VII-2. Informations importantes

- Les effets et avantages d'un rituel ne sont pas garantis, le résultat se joue principalement sur l'investissement personnel des personnages participants au rituel (rôle Play, point de vie, mana, objets, etc.).
- Les effets d'un rituel peuvent ne pas être immédiats.
- Il faut obligatoirement un arbitre qualifié (se renseigner en début de jeu) pendant le rituel.
- La décision de l'arbitre est sans appel, celui-ci annoncera les coûts finaux une fois la fin du rituel prononcée par l'officiant.
- L'officiant principal ou grand officiant doit être connu avant le début du rituel
- Tout personnage peut tenter de diriger un rituel, quand bien même il n'aurait pas les niveaux nécessaires, seuls les chances succès diminuent dans ce cas.
- Quelque soit le résultat du rituel, les coûts (points de vie et de mana) sont dépensés et les objets rituels et/ou composantes sont consommés.
- Tout cercle tracé pour un rituel doit être matérialisé par une poudre (farine, ...) **non fournie** par l'organisation.
- Rien ne peut briser/pénétrer/sortir d'un cercle, au risque de faire échouer le rituel.
- Tout personnage à l'extérieur du cercle est considéré comme spectateur ne pouvant intervenir dans le rituel au risque de briser celui-ci.

Tout effets pyrotechniques, visuels ou sonores sont laissé à charge de l'officiant principal et sous son entière responsabilité, l'organisation **DOIT** avoir donné son accord préalable sur tout effet envisagé avant le début du jeu. Tout déclenchement (allumage, mise à feu, etc.) d'effet n'entraîne aucune conséquence sur le jeu en cours, car ces actions sont considérées **Time-Out**, même si, pour des raisons de sécurité, il faut quitter le cercle pour déclencher les effets.

### VII-3. Principes

Un ritualiste peut à tout moment aller voir un référent pour savoir quelles sont les écoles dont il a besoin pour faire un rituel.

- Avant de lancer son rituel, le ritualiste vient trouver un arbitre pour lui faire part de sa demande. Il est conseillé de remettre une "fiche time-out" descriptive de la demande (disponible auprès de l'organisation).
- L'arbitre lui demandera éventuellement un délai avant de commencer le rituel.
- Si la demande est précise et définie, l'arbitre lui donnera les quantités exactes nécessaires pour chaque école, si la demande est vague, l'arbitre ne donnera que les écoles nécessaires à la réalisation du rituel.
- Une fois cette demande faite, le ritualiste doit réaliser le rituel après l'éventuel délai donné par l'organisation.
- Le ritualiste choisit son éventuel assistant et réunit les participants dans un cercle qu'il marquera au sol et scelle ce dernier par la phrase :  
« **Le Cercle est sellé, nul ne peut en sortir n'y entrer à présent.** »
- il demandera aux participants si en plus **du coût de participation au rituel d'un point de vie**, ils désirent donner plus que cela.

**Attention** : il est impossible de forcer qui que ce soit à donner plus qu'il ne le voudrait et les dons de points de Vie ne peuvent mener à la mort.



- Une fois le tour fait, il commencera son rituel par la phrase :  
« **Ce Rituel débute maintenant, voici ma demande !** »  
Tous les participants perdent 1 PV (*annoncé par l'arbitre présent*)
- Il pratique ensuite son rituel dépensant les focus qu'il a décidé d'utiliser pour le rituel, il clos ce dernier par la phrase :  
« **Ce rituel s'achève maintenant, que Ma volonté soit faite !** »
- Si les focus et autres ressources mis en jeu, ne sont pas suffisants, plusieurs types d'effets peuvent se produire :
  - Un surcoût peut être ponctionné en Mana ou Points de Vie chez les participants.
  - Un effet négatif peut arriver à l'officiant.

Les effets du rituel, s'il y en a, s'appliquent par la suite.

#### NB

- En aucun cas l'officiant principal ne peut être remplacé pendant la durée du rituel
- En aucun cas un officiant ne peut quitter le rituel dans lequel il s'est engagé.

## Chapitre VIII - La Magie des Cultes

Il existe une autre forme de magie qui n'est pas exactement de la magie, il s'agit de la prêtre et des paladins. Ces deux type de personnages sont des êtres qui ont voués leurs âmes et leurs corps (parfois aussi leurs armes) au service de leurs Dieux.

L'existence même des Dieux est avérée, mais conformément au pacte Divin, ils ne peuvent agir directement sur le monde, toutefois, ils peuvent donner des pouvoirs aux personnages qui leurs témoignent une dévotion et une ferveur dans leurs actes.

Tout personnage peut être touché par la grâce des Dieux, ce qui veut dire que ce dernier à la Foi. Contrairement aux mages qui utilisent des points de mana, les prêtres et les paladins utiliseront des points de foi.

Suivant la voie de culte utilisée, le personnage pourra, au long de la « journée », faire usage de ses points de foi dans divers pouvoirs ou/et prières. Ces pouvoirs et prières sont différents suivant le Dieu suivi ainsi que les actes posés par le personnage, ainsi il n'est pas rare de voir des prêtres d'un même culte présenter des prières différentes.

### VIII-1. Les obligations

- Le roleplay du joueur doit être et rester en accord avec le Dieu qu'il a (ou qui l'a) choisi, cela veut dire que ce dernier doit jouer sa foi et ses obligations.
- Toute prière se fait en roleplay, en effet, contrairement à la magie, il faut appeler à soi l'attention de son Dieu et cela prend plus de temps qu'un quatrain.
- Chaque jour, le croyant doit par un moyen ou l'autre montrer sa dévotion pour son Dieu, soit par une messe, soit par une offrande soit par un geste fort.
- Un croyant ne peut renier sa Foi sous peine de la perdre réellement (et il ne récupère pas les points investis dedans).

### VIII-2. Les points de Foi

Ces points de foi représentent le crédit du personnage auprès de son Dieu et donc la puissance divine dont il peut faire usage.

Contrairement aux points de mana, qui se régénèrent en totalité au levé du soleil, les points de foi se reçoivent de son Dieu soit au couché du soleil soit au levé (suivant le Dieu), ces points étant attribués arbitrairement par les Dieux, le nombre de points de foi dont dispose le croyant pour les prochaines 24 heures dépendent grandement de la dévotion montrée, des actes posés par le croyant et surtout de l'humeur générale du Dieu.

Au moment opportun, le croyant est invité à faire une messe ou une prière pour la plus grande gloire de son Dieu, il ira ensuite voir un arbitre pour connaître le taux de points de foi que son Dieu lui accorde...



## Chapitre IX - Prêtrise

Le prêtre ne se définit pas aisément, mais est souvent comparé à un mage divin, bien que cette comparaison soit loin de plaire aux différents protagonistes.

### IX-1. Vocation du prêtre

Le personnage a décidé de vouer sa Foi à un Dieu et de lui rendre grâce comme il se doit. Il pourra peut-être un jour être touché par la Foi et entrer dans le clergé dudit dieu. **Cette vocation n'offre aucun avantage ou pouvoir, mais démontre que le personnage a investi un temps important de sa vie à la gloire son Dieu, et l'étude de ses Ecrits.**

### IX-2. Foi

**Cette compétence n'est pas accessible à la création mais se gagne selon le jeu du joueur.**

Le possesseur de la Foi doit avoir en permanence une représentation visible et reconnaissable de son Dieu, elle démontre la fierté qu'il a de servir son Dieu. Elle est le lien entre le personnage et son Dieu. Sans elle, il ne peut appeler la puissance divine à lui. Il est tout à fait possible à un personnage de perdre sa foi suite à des actes qui ne sont pas en accord avec ce que son Dieu lui demande de respecter.

Avoir la Foi, procure de base 2 points de foi, **même si le Dieu n'accorde aucun crédit** à son dévot, celui-ci a, par période de 24 heures, 2 points de foi.

Le dévot a également accès à la bénédiction cléricale de son culte.

### IX-3. Dévotion

**Prérequis:** "Foi"

Cette compétence permet d'avoir un peu de crédit auprès de son Dieu. Elle permet aussi de quantifier la puissance du prêtre, plus un prêtre sera dévoué à son Dieu, plus il pourra espérer agir en son Nom.

Suivant le niveau de dévotion acquis, le prêtre verra son nombre maximum de point de pouvoir augmenter.

### IX-4. La bénédiction Cléricale, les Prières et les Messes

#### IX-4.A Bénédiction Cléricale

Cet acte basique demande une prière à son Dieu et **en la confiance qu'il a en lui. La bénédiction demande un peu plus de temps que la bénédiction magique, il faut donc compter un minimum de 10 secondes pour que celle-ci soit effective.**

Suivant le Dieu, les effets de celle-ci seront différents, le type de bénédiction sera communiqué dans le carnet de personnage.

La bénédiction ne peut s'appliquer qu'au personnage suivant le même Dieu que le prêtre.

Effectuer une bénédiction cléricale sur une personne coute un point de foi.

#### IX-4.B Les Prières

Rendant grâce à son Dieu, le prêtre appelle la puissance de ce dernier en lui, cela demande une certaine **concentration et surtout que l'attention du Dieu se dirige vers son ouaille...**

Une prière est une litanie qui dure une minute, puis seulement après son effet s'accompli, cette prière doit durer **au minimum** une minute.

L'annonce doit se faire comme suit : « Par le Pouvoir de (Non du Dieu) : ANNONCE »

Suivant le niveau de la prière, le « cout » de point de foi varie

#### IX-4.C Les Messes

Prenant le temps de rendre des louanges à son Dieu, de communier avec le Dieu et de lui demander de **bénir la foule présente, cet acte demande plus de temps et d'investissement. Il dure minimum** 15 minutes.

Quel que soit le nombre de fidèles béni (défini par le grade du prêtre voir Clergé), la messe compte pour un point de foi.

### IX-5. Clergé

Cette compétence démontre la 'puissance' cléricale, définissant ainsi la liste accessible des pouvoirs ; elle fixe également la taille maximum d'un groupe lors d'une bénédiction (messe).



Ce n'est pas parce qu'un personnage est Evêque qu'il en a le titre, il a juste la confiance de son Dieu suffisante que pour briguer ce poste.

### IX-5.A Novice

**Prérequis:** "Dévotion 1"

Considéré par son Dieu comme un débutant sur le chemin de sa Foi, un Dieu accorde au personnage

- L'usage d'une prière de niveau 1
- La bénédiction Cléricale jusqu'à 5 personnes lors d'une messe.

### IX-5.B Acolyte

**Prérequis:** "Novice" + "Dévotion 2"

Un Acolyte est considéré par son Dieu comme une personne plus investie dans l'étude du culte. Le personnage reçoit donc

- Une nouvelle prière de niveau 1
- Une prière de niveau 2
- La bénédiction Cléricale jusqu'à 10 personnes lors d'une messe.

### IX-5.C Prêtre

**Prérequis:** "Acolyte" + "Dévotion 2"

Le Prêtre est considéré comme le représentant de son Dieu auprès du peuple... il reçoit plus de pouvoir, mais doit aussi se soumettre à plus de dévotion.

- Une nouvelle prière de niveau 1
- Une nouvelle prière de niveau 2
- Une prière de niveau 3
- La bénédiction Cléricale jusqu'à 20 personnes lors d'une messe.

### IX-5.D Evêque

**Prérequis:** "Prêtre" + "Dévotion 4"

L'Evêque est considéré comme le représentant de son Dieu, il parle en son nom et risque donc, en cas d'erreur plus que tout autre, l'évêque doit aussi se soumettre à une dévotion quasi continue.

- Une nouvelle prière de niveau 1
- La bénédiction Cléricale jusqu'à 30 personnes lors d'une messe.

### IX-5.E Prêlat - Pape

**Prérequis:** "Evêque" + "Dévotion 5"

Le Prêlat est le représentant de son Dieu sur terre, sa parole a couleur d'évangile et ses actes sont pesés par son Dieu à chaque instant

- Une nouvelle prière de niveau 1
- Une nouvelle prière de niveau 2
- Une nouvelle prière de niveau 3
- La bénédiction Cléricale jusqu'à 50 personnes lors d'une messe.

## Chapitre X - Les Paladins

Les paladins sont des croyants comme beaucoup d'autres dans l'Empire d'Austrie, sauf que ces derniers ont décidé de vouer leurs armes à leur Dieu et uniquement à lui.

Les Paladins, sont des guerriers qui ont la foi et doivent de se tenir à un code moral précis défini dans le carnet de joueur.

### X-1. La vocation de paladin

**Prérequis:** "Accès aux Armes", "Accès à 1 arme" au choix, "Accès aux armures lourdes"

Le personnage a décidé de vouer son arme et sa vie au nom d'un Dieu qui peut-être acceptera de le toucher de sa Foi et de lui faire découvrir les mystères du paladin.



Cette compétence est l'investissement que fait un personnage en mettant son arme à la gloire d'un Dieu, il se peut, en jeu et uniquement en jeu, qu'il soit touché par la Grâce de Son Dieu et qu'il le fasse entrer dans son Ordre.

## X-2. La Foi

**Cette compétence n'est pas accessible à la création mais se gagne selon le jeu du joueur.**

Le possesseur de la Foi doit avoir en permanence une représentation visible et reconnaissable de son Dieu, elle démontre la fierté qu'il a de servir son Dieu. Elle est le lien entre le personnage et son Dieu. Sans elle, il ne peut appeler la puissance divine à lui. Il est tout à fait possible à un personnage de perdre sa foi suite à des actes qui ne sont pas en accord avec ce que son Dieu lui demande de respecter.

Avoir la foi, procure de base 2 points de foi, même si le Dieu n'accorde aucun crédit à son dévot, celui-ci a, par période de 24 heures, 2 points de foi.

Le dévot a également accès à la bénédiction cléricale de son culte.

## X-3. La bénédiction, les Pouvoirs et les Prières

### X-3.A Les bénédictions

Comme toute personne ayant la foi, le paladin a reçu le don de bénédiction. Sa Foi étant basée, en partie, sur le combat pour protéger et défendre les idéaux de son Dieu, le paladin voit ses bénédictions être dirigées uniquement sur lui. Il est nécessaire au paladin d'adresser une prière à son Dieu afin que ce dernier le bénisse. L'effet de la bénédiction est toujours la même pour un Dieu et dure jusqu'à la fin du prochain combat (même s'il ne dure que le temps d'un échange de coups) ou cinq minutes.

Lancer une bénédiction coûte 1 point de foi.

### X-3.B Les Soins

Suivant le Dieu, la puissance et le coût en points de Foi d'un soin variera, ce soin sera décrit dans le carnet de personnage.

### X-3.C Les Pouvoirs

Panacée des Paladins, leurs pouvoirs sont des faits exceptionnels qu'ils peuvent réaliser **uniquement** en combat. Composés d'une phrase à la gloire du Dieu du paladin, puis d'une touche (seulement si l'effet est porté) les dégâts infligés par l'arme sont remplacés par les effets du pouvoir. Selon l'annonce, il se peut que l'endroit touché soit d'une importance certaine.

La phrase à la gloire du Dieu doit être audible, sous peine de voir la réalisation du pouvoir nul.

Lancer un pouvoir coûte 2 fois le niveau du pouvoir lancé en point de foi.

### X-3.D Les Prières

Rendant grâce à son Dieu, le paladin appelle la puissance de ce dernier en lui, cela demande une certaine concentration et surtout que l'attention du Dieu se dirige vers son ouaille...

Les prières sont des appels à un Dieu pour attirer son attention et s'accorder ses grâces. Une prière est une litanie qui dure une minute, puis seulement après son effet s'accomplit.

L'annonce doit se faire comme suit : « Par le Pouvoir de (Nom du Dieu) : ANNONCE »

## X-4. La Ferveur

**Pré requis** : "Foi"

Cette compétence permet d'avoir un peu de crédit auprès de son Dieu. Elle permet aussi de quantifier la puissance du paladin, plus un paladin sera dévoué à son Dieu, plus il pourra espérer agir en son Nom.

Suivant le niveau de ferveur acquis, le paladin verra son nombre maximum de point de Foi augmenter.

## X-5. Les Mystères

**Pré requis** : "Ferveur"

(Cette compétence s'acquière durant le jeu en suivant la voie de son Dieu)

Par cette compétence, le Paladin découvre la voie mystérieuse de son Dieu.

Niveau 1

- Acquisition des Soins et 1 pouvoir.



Niveau 2

- Acquisition de deux pouvoirs ou prières supplémentaires.

Niveau 3

- Acquisition de deux pouvoirs supplémentaires.

Niveau 4

- Acquisition de deux pouvoirs supplémentaires

## Chapitre XI - Forge

Cette compétence permettra de réparer armes, armures et boucliers mais aussi de travailler sur l'essence même de ces objets.

A certains niveaux de compétence, il faut disposer d'un certain nombre de ressources matériel en jeu (Comme les lingots d'argent ou de métaux rares).

La possession d'instrument de forge est une obligation à tout forgeron pour pouvoir œuvrer.

### XI-1. La réparation d'armes

Cette compétence permet au forgeron, en un temps de 15 minutes, de réparer toute arme.

### XI-2. La réparation d'armures et boucliers

**Prérequis** : "Réparation d'armes"

Cette compétence permet au forgeron, en un temps de 15 minutes, de réparer toute pièce d'armure légère ou lourde ainsi que tout bouclier (Une pièce d'armure = zone vitale ou non vitale).

Le forgeron, doit disposer d'outils variés pour travailler le cuir et le métal

### XI-3. Argenture d'arme

**Prérequis** : "réparation d'Armures et boucliers"

Cette compétence permet au forgeron, en un temps de 15 minutes, et la consommation de lingots purs d'argent, de recouvrir le fil d'une arme d'argent et de pouvoir faire l'annonce "**argent !**" lors d'une touche.

Type d'armes	Nombre de lingots
Arme courte	1
Arme à 1 main	1
Arme à 1 ½ main	2
Arme longue	3
Arme d'hast	1

### XI-4. Maître Forgeron

**Prérequis** : "Argenture d'arme" + "accès à la potologie" + un maître

Cette compétence, accessible uniquement en jeu, permet au forgeron d'enchanter des armes, façonnant ainsi des armes légendaires et inimitables et extrêmement rares à travers le Monde avec différents effets tels que décrits ci-dessous

Outre les ressources magiques, l'enchantement permanent demande des matériaux rares et légendaires.

Dans le tableau, on parle de zone vitale (tête et tronc) et de zone non vitale (membres) ou d'objet comme cible, ainsi une arme ou une pièce d'armure désigne une arme ou une zone d'armure.



Objet	Type d'enchantement	Durée	Composantes / cible
Armure	Indestructible	30 minutes	200 mana + xxx
Armure	+1 de protection (max 3)	1 heure	500 mana + xxx
Bouclier	Indestructible	30 minutes	50 mana + xxx
Pavois	Indestructible	30 minutes	75 mana + xxx
Arme courte	annonce magique	30 minutes	50 mana + xxx
Arme à 1 main	annonce magique	30 minutes	75 mana + xxx
Arme à 1 ½ main	annonce magique	45 minutes	100 mana + xxx
Arme longue	annonce magique	1 heure	125 mana + xxx
Arme d'hast	annonce magique	30 minutes	175 mana + xxx
Arme courte	Frappe +1 (non magique)	1 heure	250 mana + xxx
Arme à 1 main	Frappe +1 (non magique)	1 heure	375 mana + xxx
Arme à 1 ½ main	Frappe +1 (non magique)	1:30 heure	500 mana + xxx
Arme longue	Frappe +1 (non magique)	2 heures	625 mana + xxx
Arme d'hast	Frappe +1 (non magique)	2 heures	875 mana + xxx

## Chapitre XII - La potologie

### XII-1. Introduction

Les règles de potologie s'adressent à tous ceux qui sont amenés à manipuler des potions (que ce soit pour les fabriquer ou autre) : herboristes, alchimistes, apothicaires ... **que nous appellerons de manière générale "potiologues"**. Ce sont les mêmes règles qui s'appliquent dans tous les cas, seules les façons dont jouent les personnages (le TI) les distinguent les uns des autres.

**IMPORTANT :** La potologie demande de simuler des actions en rapport avec cette compétence lors de la préparation. Nous demandons aux joueurs de respecter les consignes évidentes de sécurité et de respecter le matériel de jeu en ne détruisant pas les cartes de composantes, celles-ci doivent être remises **en bon état à l'organisation** lors de l'échange de celles-ci contre la potion.

AMW tient à remercier JEA et Géry pour l'inspiration et l'adaptation de ces règles.

Le principe de base est le suivant :

- L'ensemble des composantes sont connue de tout potiologue.
- en jeu (TI) vous recherchez des ingrédients et les combinez suivant une *formule* pour obtenir une *potion*. Vous pouvez exécuter n'importe quelle formule du moment que vous connaissiez les ingrédients que vous les possédiez et que vous disposiez du matériel nécessaire à la réalisation de la formule.
- Les formules et les ingrédients sont à trouver, acheter, troquer en TI

### XII-2. Accès

La compétence "**Accès à la potologie**" permet d'utiliser la potologie. Les alchimistes connaissent toutes les composantes et sont les **seuls à savoir** reconnaître les sources et **d'en** récolter les composantes, elle permet aussi de conditionner ces composantes récoltées afin que ces dernières ne soient pas périmées dans les heures qui suivent la récolte.

Une composante recueillie sur une source **par un personnage qui n'est pas potiologue n'est pas utilisable**.

Contrairement à la magie, qui repose sur la connaissance de sorts et l'utilisation de points de Mana, la potologie repose uniquement sur la connaissance des méthodes et des formules. Il n'y a donc pas de points de potologie. N'importe quelle formule découverte en TI peut être réalisée, pour autant qu'on dispose des connaissances et ingrédients nécessaires.

### XII-3. Les Ressources

Il est possible aux potiologues de recueillir des composantes entre deux activités (pour autant que la transition scénaristique le permette). La quantité et la qualité des composantes seront fonction des facteurs sociaux et économique ainsi que des régions éventuellement traversées.

Suivant le niveau de ressource du potiologue, il pourra recueillir un nombre maximum de composantes AVANT le début du jeu.



## XII-4. Les potions

### XII-4.A Définitions

Bien qu'on utilise le terme générique "potion", ces règles couvrent également d'autres types de préparations (poisons, potions, **baumes...**). Si l'on compare à la cuisine, la potion c'est le plat obtenu par la réalisation d'une recette.

Selon sa nature, une préparation se présente dans une fiole, une éprouvette, une boîte, un sachet... Elle est clairement identifiée comme telle grâce à un étiquetage spécifique. Parfois sa nature exacte est dissimulée et ne pourra être connue qu'une fois utilisée, ce qui peut provoquer certaines surprises ! L'effet exact vous sera à chaque fois indiqué par un arbitre auquel vous devez par ailleurs remettre la potion usagée.

Les potions sont réalisées / achetées / vendues en **TI**. Leur statut spécial est indiqué par une identification AMW.

Un potologue ne pourra essayer d'analyser (déterminer la formule) d'une potion que s'il possède la compétence "Analyse". Il doit alors contacter un arbitre (ou le PNJ dévolu à ce rôle). Des ingrédients sont nécessaires pour réaliser une analyse. Le résultat n'est jamais garanti.

Une potion doit être utilisée en présence d'un arbitre et lui être remise aussitôt. Dans le cadre d'un combat, la potion sera remise dès la fin du combat. C'est l'arbitre qui indiquera l'effet réel de la potion. Dans tous les cas, une dose n'est suffisante que pour une seule utilisation.

#### Potion proprement dite (philtre)

La potion agit dès qu'elle est bue.

Si elle doit agir sur un mort ou une personne inconsciente, verser la potion entre ses lèvres.

#### Baume

S'il doit agir sur une personne, appliquer une petite portion de la dose de baume sur chaque localisation.

S'il doit agir sur une arme, il doit être enduit sur tout le tranchant ou toute la pointe.

### XII-4.B Réalisation d'une potion

- Le joueur se rend, en **TI**, auprès d'un arbitre s'occupant de la potologie (ou auprès d'un PNJ dévolu à ce rôle).
- Il annonce la potion qu'il veut réaliser
- Il explique la formule qu'il va appliquer
- Il remet à l'arbitre les ingrédients nécessaires
- L'arbitre vérifie qu'il dispose bien des ustensiles nécessaires à la préparation.
- Il n'est pas nécessaire de justifier comment on a trouvé la formule.
- Le personnage 'joue' la réalisation de la potion en y consacrant le temps de préparation indiqué
- Au bout du temps de repos imparti, l'arbitre lui remet la potion obtenue (fiole, éprouvette...)
- Si le personnage a fait une erreur dans la formule, les conséquences sont à la discrétion de l'organisation !

La liste des potions accessibles aux joueurs est donnée dans les annexes.

La réalisation d'une potion dépend de deux durées :

- Le **temps de préparation**, qui est le temps pendant lequel le potologue doit activement préparer la potion
- Le **temps de repos**, qui est le temps pendant lequel la potion doit macérer / infuser / reposer...

Le potologue doit être physiquement présent pendant le temps de préparation et ne peut pas exercer d'autre activité. Il peut faire autre chose pendant le temps de repos, mais tout son matériel et ses composantes doivent rester en place !

Le temps nécessaire à la réalisation d'une potion dépend de la complexité de celle-ci. La complexité d'une potion est le nombre d'ingrédients différents intervenant dans sa formule. On considère comme deux ingrédients différents un même type de composante (ex huile de souffre) travaillée de deux méthodes différentes (broyé et chauffé par exemple).

Complexité	Préparation
1 ou 2	5 min
3	10 min
4	15 min
5	20 min
6	25 min
au-delà	...

Le temps de repos dépend du nombre de potions (dose(s)) créée(s)



Doses	Repos
1	5 min
2	10 min
3	15 min
4	20 min
5	25 min
...	...

Tout matériel apporté par le joueur doit être **homologué au début du jeu** pour pouvoir être utilisé pour la réalisation de potions. Si le joueur trouve du matériel pendant le jeu, il devra s'adresser à un arbitre pour savoir s'il peut l'utiliser.

## XII-5. Les ingrédients

### XII-5.A Définitions

Les ingrédients (ou composantes ou 'compos') sont les éléments de base nécessaires à la réalisation d'une potion. Si l'on compare à la cuisine, ce sont les ingrédients d'une recette.

L'ingrédient se trouve dans la nature et seuls les potologues peuvent les récolter en vue de les conditionner. Si un personnage récupère un ingrédient, ce dernier est considéré comme détruit et la source peut se voir tarie.

Un ingrédient conditionné se présente sous forme d'une carte plastifiée, Il est clairement identifié comme tel grâce à un étiquetage faisant apparaître le logo d'AMW.

Sa nature exacte est indiquée, soit par un symbole soit par son nom. Il se présente sous forme de **d'un** tableau (voir ci-dessous).

HUILE DE SOUFRE			
☿	♁	♃	♄
†A†	†	†	∇
2∇†	††		
3Δ@			††
3Δ@		†	††
1 0 0 0	1 2 0 -1		† 0 -2 2

La composante est divisée en quatre colonnes, la première colonne décrit les classes « alchimiques » de base, communes à toutes les composantes, nécessaires **pour la réalisation d'une formule** ; les trois autres définissent les valeurs alchimiques correspondant aux classes suivant la **méthode d'extraction**.

Une même composante physique **ne peut faire l'objet de deux méthodes d'extraction** en même temps. On ne peut donc pas utiliser deux colonnes de valeurs d'une même carte de composante.

## XII-6. Les formules

### XII-6.A Définitions

La formule indique les valeurs des quatre unités alchimiques de base à atteindre pour la réalisation de celle-ci. Il s'agit donc d'une **combinaison subtile de composantes traitées selon des méthodes précises**.

Une formule s'obtient en **TI**. Elle peut prendre plusieurs formes :

- **orale (par cœur)**
- écrite, copiée d'un grimoire ou sur la dictée d'un autre herboriste ou alchimiste
- écrite sur un parchemin quelconque et lisible 'en clair'
- écrite sur un parchemin quelconque et 'cryptée' suivant divers moyens
- écrite sur un parchemin quelconque en 'langage hermétique' (utilisant la symbolique des ingrédients)
- ...

### XII-6.B L'apprentissage

Les formules s'obtiennent toutes en **TI**.

La liste des formules est donnée dans les annexes.

### XII-6.C Réalisation d'une formule (time-in)

Exemple, pour réaliser cette formule qui nécessite une seule unité de la première classe alchimique,



$\begin{matrix} \dagger \text{A} \Upsilon & \dagger \\ 2 \nabla \# & \\ 3 \Delta \text{e} & \\ \text{e} \Delta \# & \end{matrix}$

Il suffit d'écraser dans un mortier une « dose » d'huile de soufre durant 5 minutes, ensuite laisser reposer 5 minutes supplémentaires.

HUILE		DE		SOUFRE	
$\Upsilon$	$\Omega$	$\Upsilon$	$\Omega$	$\Upsilon$	$\Omega$
$\dagger \text{A} \Upsilon$	$\dagger$	$\dagger$		$\nabla$	
$2 \nabla \#$		$\#$			
$3 \Delta \text{e}$				$\#$	
$\text{e} \Delta \#$		$\dagger$		$\#$	
	1 0 0 0	1 2 0 -1		1 0 -2 2	

Si l'on avait chauffé la composante au lieu de l'écraser, on aurait obtenu, outre l'unité voulue, une valeur de deux dans la seconde base et de -1 dans la quatrième.

### XII-6.D Les méthodes de travail

Un alchimiste n'est rien sans méthodes de travail, celles-ci sont réparties en cercles évolutifs.

#### XII-6.D.a) Le Cercle de Plomb

**Prérequis** : "Accès à la potologie"

En acquérant les connaissances de ce cercle, le potologue, maîtrise parfaitement la technique du mortier et sait comment extraire par pilonnage les valeurs de base alchimique de la composante traitée.

Ce Cercle permet à l'alchimiste d'accéder au premier niveau des composantes et de créer les potions associées à ce cercle.

Dans la pratique, seules les valeurs de la première colonne sont prises en compte par cette méthode.

Matériel requis : un mortier et un pilon (ou équivalent)

#### XII-6.D.b) Le Cercle d'Or

**Prérequis** : "Cercle de Plomb"

En acquérant les connaissances de ce cercle, le potologue, maîtrise parfaitement la technique du chauffage à sec et sait comment extraire par chauffe les valeurs de base alchimique de la composante traitée.

Ce Cercle permet à l'alchimiste d'accéder au second niveau des composantes et de créer les potions associées à ce cercle.

Dans la pratique, seules les valeurs de la seconde colonne sont prises en compte par cette méthode.

Matériel requis : une flamme (lampe à huile ou alcool, bougie...), un trépied (ou une pince) et un creuset (en métal ou faïence).

#### XII-6.D.c) Le Cercle Philosophale

**Prérequis** : "Cercle d'Or"

En acquérant les connaissances de ce cercle, le potologue, maîtrise parfaitement la technique d'évaporation des substrats et sait comment extraire par distillation les valeurs de base alchimique de la composante traitée.

Ce Cercle permet à l'alchimiste d'accéder au troisième niveau des composantes et de créer les potions associées à ce cercle.

Dans la pratique, seules les valeurs de la troisième colonne sont prises en compte par cette méthode.

Matériel requis : un alambic complet (ou toute représentation fictive et cohérente de celui-ci).



## Chapitre XIII - L'art de courtiser

### XIII-1. Introduction

Le but premier des règles sont de permettre de simuler des actions que nous ne pouvons interpréter réellement lors de nos activités.

Vous remarquerez que les règles ne sont pas limitatives quant au nombre de participants et quant à leurs sexes respectifs... tout est possible.

### XIII-2. Matériel nécessaire

Les courtisans prévoyant se muniront de ces accessoires avant le jeu.

1 ruban rouge (on évite les fils rouge et bout de laine)

1 jeu de cartes composé de

- 20 cartes numérotées rouges
- 1 valet de **cœur**
- 1 dame de **cœur**
- 1 roi de **cœur**
- 1 joker

### XIII-3. Processus

L'acte charnel est simulé par un ruban rouge reliant les poignets des participants.

(Ce qui signifie que, si vous découvrez des personnes attachées par le poignet, 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 à son tour tire une carte (Honneur aux dames) qu'il garde secrète.

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 capacités sont susceptibles de modifier le résultat des cartes).

Dépendant du résultat global du tirage des cartes, l'acte sera plus ou moins long, à la discrétion des participants.

### XIII-4. Les cartes

Les cartes de cœur représentent les actes charnels du couple.

Les cartes de carreaux sont les armes du courtisan.

Carte	Acte	Valeur
JOKER	Panne	0

#### Les valeurs des cartes de cœur

Carte	Acte	Valeur
AS	Simple baiser	1
2	Caresse simple	2
3	Caresses poussées (charnelle)	3
4	Pratique « orale »	4
5	Acte Sexuel « normal »	5
6	Acte Sexuel « prolongé »	6
7	Acte Sexuel « Complexe », positions élaborées	7
8	Acte Sexuel « oral » partagé	8
9	Acte Sexuel « Bestial »	9
10	Acte Sexuel « Héroïque »	10
Valet	La partenaire tombe enceinte (si configuration possible)	11
Dame	Si cette carte est tirée par une femme, elle tombe « amoureuse » de son/sa partenaire	12
Roi	Si cette carte est tirée par un homme, il tombe « amoureux » de son/sa partenaire	13



### Les valeurs des cartes de carreau

Les cartes de carreaux de 1 à 10 donnent leur valeur de 1 à 10 pour le non courtisan. Si le courtisan tire une carte de carreau :

- De l'as au 8 de carreau : La proie est sous le charme et le courtisan peut donner l'injonction de refaire une partie
- Le 9 de carreau : Le courtisan donne une maladie vénérienne à son partenaire, moins 1 PV au torse, soins magiques ou Alchimique nécessaires
- Le 10 de carreau : Le courtisan peut utiliser un charme de « Tu dis la vérité » supplémentaire quelque soit le score qu'il fait.

### XIII-5. Effets

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

### XIII-6. 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 ou un service.

Il peut donc poser une question à son partenaire à laquelle il **devra répondre la vérité comme s'il était sous l'emprise d'un sort de « vérité »**. La réponse doit être courte et la « victime » aura 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 XIV -L'Arbitrage

### XIV-1. Arbitres

Lors d'une activité, les arbitres ne peuvent jamais être des joueurs. Même s'ils font partie du comité des règles.

Les arbitres doivent, notamment, intervenir dans les situations suivantes :

- Les blessures au-dessous de 0
- Toute consommation de potion (la fiole doit être rendue)
- Tous les parchemins (le parchemin doit être rendu)
- Plus particulièrement toutes les actions des types suivants (que ce soit par sort, potion, parchemin ...) :
  - détection, interprétation et dissipation ;
  - vérité et mensonge ;
  - "Oubli" ;
  - interrogatoires ;
  - poisons, et contrepoisons ;
  - maladies et guérisons ;
  - fermetures et ouvertures magiques ;
  - "Voyage fantomatique" ;
  - résurrection ;
  - actes de courtisan ;
  - sorts provoquant des dégâts ne pouvant être soignés que magiquement : "Décrépitude", "Vampirisation", "Vampirisation à distance", "Onde de choc" ;
  - langues.

#### XIV-1.A Les durées

- **1 minute** : mesurée par le joueur lui-même qui compte lentement jusqu'à 60 secondes (veuillez penser à vérifier la durée de votre seconde de référence avant le jeu). Même principe pour les multiples de 1 minute ;
- **1 combat** : en l'absence de combat : 5 minutes ;
- **1 h, 12 h, 24 h** : le début de la période doit être inscrite dans le carnet de personnage par un arbitre ;
- **lever du soleil, couché du soleil** : gérés par le joueur lui-même.



### XIV-1.B La fouille

Il se peut que certains aventuriers ou monstres veuillent fouiller leurs victimes dans le but de leur dérober leur argent et trésors. Les victimes (PJ et PNJ) sont encouragées à faire durer la fouille en obligeant réellement les PJ à les fouiller. Si l'un des deux protagonistes ne souhaite pas jouer réellement la fouille, celle-ci sera simulée par celui qui fouille en décrivant précisément l'un après l'autre tous les endroits qu'il souhaite fouiller. À chaque fois qu'il cite un endroit où il y a quelque chose, la victime lui remet ce qu'il a trouvé. Par exemple : "Je fouille dans ta poche gauche" ... "Rien", "Dans le poche droite" ... "Oui" (la victime remet une bourse), "Dans ta botte droite" ... "Rien", "Dans la doublure de ton gant gauche" ... "Oui" (la victime remet un parchemin), etc. En aucun cas une fouille ne sera simulée par un simple "Je te fouille".

### XIV-1.C La torture, la menace, les interrogatoires

**Il n'est pas autorisé de torturer** un personnage pour lui extorquer des informations. Il est par contre autorisé de le menacer (de mort ou de blessure). On peut par exemple blesser successivement ses membres jusqu'à ce qu'il parle.

Il existe aussi une compétence permettant de mener des interrogatoires. Il est interdit de simuler la torture lorsqu'on utilise cette compétence. Il faut voir l'interrogatoire comme l'utilisation de talents particuliers de persuasion.

Un interrogatoire est simulé par un duel de "pile ou face", en présence d'un arbitre. Voici la procédure à appliquer :

- Le joueur menant l'interrogatoire doit posséder la compétence "Interrogatoire"
- Il signale à un arbitre qu'il commence l'interrogatoire
- Il passe ensuite **15 min** à simuler cet interrogatoire. Cette période ne peut pas être interrompue.
- Au terme de cette période, l'interrogateur indique la question qu'il veut poser et choisit entre pile ou face.
- L'arbitre lance une pièce en secret et il montre le résultat à l'interrogé.
- Si le résultat est celui annoncé par l'interrogateur (1 chance sur 2), l'interrogé a l'obligation de répondre la vérité, sinon il répond comme il veut (L'interrogateur ne sait donc pas si la réponse est sincère ou non).
- Si l'interrogé possède la compétence "Résistance à l'interrogatoire", l'arbitre lancera deux fois la pièce, et l'interrogé ne sera obligé de dire la vérité que si la pièce tombe deux fois du côté annoncé par l'interrogateur (1 chance sur 4).
- Si l'interrogateur possède la compétence "Interrogatoire poussé", il peut rallonger la période à 30 min. L'arbitre lancera alors deux fois la pièce, mais cette fois-ci l'interrogé sera obligé de dire la vérité du moment que la pièce retombe au moins une fois du bon côté (3 chances sur 4). Si l'interrogé a la compétence "Résistance à l'interrogatoire", on ne lance la pièce qu'une seule fois.
- On ne peut pas répéter l'interrogatoire plusieurs fois d'affilée sur une même personne pour un même sujet.
- On ne peut interroger qu'une personne à la fois.

### XIV-1.D Les liens

Au lieu d'être réellement attaché, un prisonnier est symboliquement lié en tenant un petit bout de corde à deux mains. Un autre personnage peut défaire ses liens en les coupant fictivement avec une arme en latex, mais on ne peut jamais se libérer tout seul.

### XIV-1.E Time In, Time Out, Time Freeze

- **"Time In" (TI)** : Tout ce qui fait partie du jeu, qu'on parle de l'écoulement du temps, de l'espace, ou d'objets. Cette annonce est généralement utilisée en début de jeu ou pour déclarer la fin d'un **"Time Out"** ou d'un **"Time Freeze"**.
- **"Time Out" (TO)** : Tout ce qui ne fait pas partie du jeu, qu'on parle de l'écoulement du temps, de l'espace ou d'objets. Cette annonce est généralement utilisée en fin de jeu ou pour des raisons de sécurité. Il est donc obligatoire d'obéir immédiatement aux injonctions **"Time Out"** (qu'elles soient orales ou écrites).
- **"Time Freeze"** : Cette annonce est utilisée pour geler le temps, le temps de mettre en place un artifice de jeu. Pendant ce temps, les joueurs ferment les yeux et murmurent (pour éviter d'entendre ce qui se passe). Le jeu reprend par une annonce **"Time In"**.
- **Toges d'arbitrage** : ces accessoires sont portés par tous les participants qui sont hors-jeu (arbitres...), les participants qui sont TI font comme s'ils n'étaient pas là.
- **(Un bras tendu visiblement au dessus de la tête)** : Cette posture est utilisée par un participant pour signaler qu'il est en TO : un PJ ou PNJ qui lève le bras au dessus de la tête est hors-jeu, les participants qui sont TI font comme s'il n'était pas là.



## XIV-2. L'homologation

### XIV-2.A Introduction

Le concept du contrôle des armes n'est pas fait pour ennuyer les joueurs, il est fait pour stopper les armes dangereuses, endommagées, mal faites ou mal réparées qui sont susceptibles d'être utilisées en combat. Cela implique fort heureusement une plus grande sécurité pour toutes les personnes impliquées.

AMW suit les recommandations de la BWAT, excepté les sections "2.2.3 Autres armes à distance", "2.4 Air-soft".

### XIV-2.B La procédure d'homologation des armes et boucliers

Un poste d'homologation sera établi avant le jeu et toute personne y participant devra s'y présenter, autant les personnages joueurs que les non joueurs ou toute autre personne qui possède une arme personnelle ou un bouclier.

Les armes du club sont contrôlées en dehors du poste d'homologation et toutes celles présentes sur le lieu du jeu sont réputées avoir été homologuées.

Tout équipement peut être re-contrôlée par un homologateur à tout moment pendant l'événement et retirée du jeu si elle ne correspond plus aux critères.

Les armes et boucliers qui sont déclassés sont retirées du jeu et mis dans un endroit sous la surveillance des organisateurs et ce jusqu'à la fin de l'activité. **Toute personne refusant de confier du matériel non homologué pourra être exclue du jeu sans qu'elle ne puisse demander de réparation.** Si des armes, des armures ou des boucliers peuvent être rendus *utilisables* sur le site par des modifications mineures, proposez de re-contrôler l'arme après que cela ait été fait. (il est **strictement interdit** d'utiliser du "tape" pour réparer une arme)

Une fois qu'une arme ou un bouclier aura été jugé *utilisable*, il sera marquée au niveau de la poignée (avec un moyen non permanent et facilement retirable afin de ne pas l'abîmer).

### XIV-2.C Les critères de sécurité

(La définition des critères d'homologation des armes est le même que celle de la BWAT, excepté en ce qui concerne les dimensions).

#### XIV-2.C.a) Armes de mêlée

Une arme de mêlée ne peut être acceptée à l'homologation que si tous les critères qui suivent sont respectés :

- Elle fait au maximum 1m50, du pommeau à la pointe (**exception pour les armes d'hast**).
- La structure ne travaille pas au travers de la pointe, du pommeau ou d'une face de l'arme.
- La structure de l'arme est parfaitement collée à la mousse environnante.
- La mousse n'est pas compactée, ni en quantité insuffisante sur la pointe, la garde ou le manche de l'arme.
- L'arme n'a pas d'extrémités dures ou tranchantes (pas de clous, ni de gemmes), ni sur la lame, ni sur le pommeau.
- La structure de l'arme est faite d'un matériau adapté (pas d'aluminium, de bois, de PVC, etc...).
- La structure n'est pas trop fine pour la longueur de l'arme (donc l'arme n'est pas trop flexible, ce qui lui donnerait le comportement d'un fouet).
- La structure n'est pas trop épaisse pour la longueur de l'arme (donc l'arme n'est pas trop rigide, ce qui lui donnerait le comportement d'un bâton).
- La densité de la mousse utilisée est suffisante pour rembourrer et protéger de la structure.
- La densité de la mousse n'est pas trop élevée sur un endroit particulier de l'arme (attention aux grosses têtes de marteau).
- Aucune partie de l'arme n'a été réparée avec du ruban adhésif, ce qui rendrait la mousse trop compactée.
- Le type de l'arme est compatible avec la sécurité générale.
- L'arme n'est pas trop lourde et n'a pas une inertie trop importante.
- Si l'arme évoque un bâton de combat, elle ne peut pas faire plus d'1 m 80.
- Si l'arme n'évoque ni un bâton de combat, ni une arme d'hast, elle ne peut pas faire plus d'1m50.



XIV-2.C.b)

Armes à distance

Une flèche ou un carreau ne peut être accepté à l'homologation que si tous les critères qui suivent sont respectés :

- Le vol est adapté, la trajectoire est précise.
- La matelassure est suffisante au point d'impact.
- La matelassure du point d'impact est de diamètre supérieur à 5 cm (correspondant au diamètre de l'orbite de l'œil).
- La pointe métallique a été enlevée.
- Le fût est fait d'un matériau adapté.
- Le talon est correct (ni impropre, ni endommagé, ni manquant).
- La face d'impact n'est pas couverte de latex et le latex est à moins de 6 mm de celle-ci.
- Le fût est attaché à la tête de la flèche ou du carreau de manière sûre.
- Le fût ne s'effrite pas (attention à la fibre de verre).
- Il n'y a pas de ruban adhésif à moins de 2.5 cm de la face de la tête.
- Le fût est solidarisé à la tête par un tube ou un cône en mousse plein d'au moins 5 cm, collé au fût (maintenir la tête sur le fût pour éviter qu'elle ne se déchausse).
- Si la flèche ou le carreau est plus long que 90 cm, un arrêt pourrait être placé sur le fût. Cet arrêt doit se trouver du côté de la tête. Cet ajout est destiné à éviter une trop grande traction de l'arc, qui pourrait être exercée grâce à une longueur excessive de la flèche. L'arrêt, en butant sur la structure de l'arc ou de l'arbalète, limite physiquement la traction de l'arc en restreignant la longueur "tractable" de la flèche ou du carreau.

Un arc ou une arbalète ne peut être accepté à l'homologation que si tous les critères qui suivent sont respectés :

- La force de l'arc ne dépasse pas les 30 livres à 28" (13,6kg à 71cm).
- La corde n'est pas usée.
- La structure n'est pas craquelée ni fendue.
- La corde ne travaille pas avec trop de jeu dans les entailles.
- Pour les arbalètes, la griffe n'est pas usée **et l'arme ne présente pas de pièces dangereuses.**

Une arme de lancer ne peut être acceptée à l'homologation que si tous les critères qui suivent sont respectés :

- L'arme n'a pas de surfaces dures.
- On ne peut pas sentir une **structure dure au cœur de l'arme.**

XIV-2.C.c)

Armures

Une armure ne peut être acceptée à l'homologation que si tous les critères qui suivent sont respectés :

- Elle ne présente pas d'arrêtes ou de bords tranchants (Cela s'applique surtout aux plates, tôles d'aluminium et écailles).
- Elle ne présente pas d'extrémités dures ou tranchantes (pointes de plastique, boulons, clous trop hauts).

XIV-2.C.d)

Boucliers

Un bouclier ne peut être accepté à l'homologation que si tous les critères qui suivent sont respectés :

- Les dimensions du bouclier doivent être en accord avec la catégorie de bouclier visée lors de l'homologation.
- Il ne présente pas de boulons ou de clous des deux faces qui dépassent au point de pouvoir égratigner et déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent.
- Le pourtour est rembourré et le rembourrage est suffisant (le tuyau de plastique ne suffit pas).
- Il n'y a pas de copeaux ou d'échardes de bois ou de métal qui pourraient égratigner ou déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent (cela inclut le verso du bouclier et spécialement l'intérieur de la bosse centrale).
- La méthode pour supporter le bouclier sur le bras ne peut pas causer de dommages à l'utilisateur.

XIV-2.D

**Informations supplémentaires**

- Généralement une arme ne sera homologuée que si elle a été spécialement conçue et fabriquée pour le GN. On évitera donc : couteaux de plastique ou de gomme (ils ont souvent des arrêtes tranchantes).
- Les griffes à la 'Wolverine' sont assez difficiles à traiter dans les directives d'homologation des armes. Si les griffes sont trop petites, le combat deviendra indiscernable du combat à mains nues, qui n'est bien entendu pas autorisé. Les griffes mal conçues peuvent être de surcroît dangereuses pour l'utilisateur. Des griffes qui ont une structure mais qui ne sont pas supportées par l'avant bras, peuvent causer des poignets cassés (cela s'applique aussi aux griffes sur les petits boucliers). Les griffes sont plus susceptibles de passer quand elles sont faites de mousse renforcée sans armature. De toute manière, il faudra que ces griffes soient suffisamment grandes pour éviter un contact de la main sur l'adversaire.



- Un manque d'esthétisme n'est pas en soit une justification pour refuser une arme. Une mauvaise condition du latex ne rend pas une arme dangereuse.
- Souvent quand la tige de l'arme a commencé à travailler à travers un côté de la pointe, les gens essayent de réparer cela en enrollant du ruban adhésif autour de la pointe. Si tel est le cas, l'arme sera refusée.
- Souvent il y a un laps de temps significatif entre le moment où la pointe de l'arme commence à se détériorer et le moment où l'arme finalement échoue à l'homologation. Un bon indice pour contrôler les pointes est de vérifier si vous pouvez sentir une arrête dure.
- Pour vérifier si une arme d'hast est trop flexible, prenez-la d'une main au talon et de l'autre main un mètre plus loin. Agitez de quelques mouvements rapides l'arme vers le bas. La pointe de l'arme ne doit pas bouger de plus de 20% de la longueur celle-ci.
- Pour ce qui est des dagues, seulement si elles ne disposent pas d'une âme rigide, elles peuvent être utilisées comme arme de lancer.

## XIV-2.E Classement

Toutes les décisions de l'homologation concernant le classement des armes, armures et autres protections (boucliers, casques) seront indiquées dans le carnet du personnage.

Un changement de matériel en cours de jeu est autorisé, mais le joueur devra faire corriger son carnet par un arbitre.

### XIV-2.E.a) Classement des armes

Les armes seront classées conformément au tableau présenté dans le chapitre sur le combat.

### XIV-2.E.b) Classement des armures

L'arbitre vous indiquera la classe d'armure à laquelle vous pouvez prétendre. Votre armure doit pour cela correspondre, entre autres, aux conditions suivantes :

#### Armure légère :

- Tissu très épais
- Cuir souple

#### Armure moyenne :

- Cuir rigide : ne peut pas être souple (on ne sait pas aisément le plier en deux !)
- Cuir clouté : maximum 5cm (la largeur d'une lame d'épée) entre les clous.
- Maille légère

#### Armure lourde :

- Maille lourde : les anneaux ne peuvent pas être aisément déformables à la main. (le diamètre du fil = minimum 1,5mm et le diamètre des anneaux maximum 10mm)
- Plate : les plaques ne peuvent pas être aisément déformables à la main.
- Ecailles : doivent couvrir au moins 50% du cuir.

#### Autres :

- Casque : tout objet rigide, couvrant le haut de la tête (du front à la nuque) et d'une oreille à l'autre. Le camail est également accepté. Le casque est recommandé pour tous et n'est jamais soumis à une détérioration magique ou physique.
- Gorgerin : pièce d'armure protégeant la gorge destinée à éviter les égorgements. Cette pièce d'armure doit être de type "armure lourde" (au moins protéger de 2 points de protection de base (hors bonus magique)) et doit couvrir une surface d'au moins 5 cm sur 15 cm.

#### Déclassement d'armure

- Toute armure trop « légère » perd 1 point de protection
- Tout ce qui est faux perd 1 point de protection (exemples : maille en tricot, plate en plastique ou résine, couvercle de poubelle...)
- Ces règles ne s'appliquent pas au casque.

Armures mixtes ou partielles : l'arbitre vous indiquera si vous pouvez faire la moyenne ou seulement tenir compte d'une classe d'armure différente pour chaque localisation.

### XIV-2.E.c) Classement des boucliers

- Une rondache ne peut dépasser une dimension de 70 cm
- Un pavois ne peut pas dépasser 90 cm x 1m20
- Un petit bouclier fixé sur l'avant bras n'est pas considéré comme un bouclier mais plutôt comme une pièce d'armure de bras (Pas de "targe").



## Chapitre XV - Le Règlement d'Ordre Intérieur

### XV-1. La sécurité

En dehors de toutes autres considérations, la première règle à appliquer est celle de la sécurité des personnes qui participent au jeu. Evitez de faire ou même de susciter des actions dangereuses. Les coups au visage ou d'estoc sont interdits.

Tous les effets pyrotechniques et autres feux d'artifices **non autorisés** seront confisqués immédiatement, ainsi que les armes non homologuées.

### XV-2. Les coups, les coups à la tête, les coups d'estoc

Il est interdit de donner des **coups** avec une arme. Les combats doivent être simulés par des **touches** avec les armes. Le joueur qui ne comprendrait pas la différence sera exclu du jeu.

Toutes les touches au visage sont interdites, qu'elles viennent d'une arme de mêlée ou d'une arme de jet. Même si le visage est protégé !

Les autres touches à la tête sont à éviter au maximum. Le joueur qui prend la décision de porter des touches à la tête est prié de le faire avec discernement et responsabilité, et de veiller tout particulièrement à doser sa force.

Les coups d'estoc (c'est à dire donnés dans l'axe de l'armature de l'arme) sont interdits.

### XV-3. La fouille

Il est interdit de dissimuler des choses dans les **parties intimes de sa personne**, de même qu'il est interdit de fouiller ces parties intimes.

### XV-4. La torture

Il est interdit de simuler la torture d'une quelconque manière. Il est interdit de décrire des tortures fictives. Seuls les interrogatoires (cf. compétences) sont autorisés.

### XV-5. L'alcool et les drogues

L'application des règles demande à chacun une certaine responsabilité et donc une certaine lucidité. L'état d'ivresse est par conséquent interdit et peut entraîner l'exclusion du joueur. L'emploi de substances illicites est strictement prohibé et entraîne l'exclusion définitive et immédiate.

### XV-6. Le temps de jeu et hors jeu

Il est obligatoire de se conformer aux annonces "**Time Out**", elles sont généralement utilisées pour signaler une situation qui pourrait devenir dangereuse.

Il est obligatoire de se conformer aux inscriptions "**Time Out**", elles peuvent être utilisées pour signaler des lieux, des objets potentiellement dangereux.

### XV-7. Les liens

Il n'est pas autorisé de lier réellement quelqu'un. On simulera le fait d'attacher quelqu'un en lui demandant de tenir symboliquement un petit bout de corde avec ses deux mains.

### XV-8. La propreté et le respect des sites de jeux

Suite à la charte de déontologie du GN, lors d'une activité, AMW s'engage toujours à rendre propre le site exploité. Nous demandons par conséquent à tous les participants de veiller à ne laisser aucun détrit, même minime, qui pourrait nuire à l'état du site. Des poubelles et des cendriers sont, en général, prévus pour vous permettre d'éliminer vos déchets. En l'absence de ces dispositions, il est important que **TOUS** les joueurs et non-joueurs emportent eux-mêmes leurs détrit. Pour les fumeurs, nous demandons l'utilisation d'une petite boîte (par exemple : pochette en cuir, boîte de pellicule photo) afin d'éviter de semer des mégots partout.

Pour rappel, la loi belge interdisant le tabagisme dans les lieux publics, nous demandons à chaque fumeur de respecter les non fumeurs et de s'adonner à leurs habitudes exclusivement en extérieur.

Par extensions, toutes tentes (appartenant à l'organisation ou non) seront considérées comme un lieu public et d'intérieur, nous demanderons par conséquent de ne pas fumer à l'intérieur de celles-ci.



## XV-9. La propriété du matériel

Tout le matériel TI mis en jeu par le club reste sa propriété. Il devra impérativement être remis à la fin du jeu, avec le carnet de personnage. Ils seront stockés au nom du joueur jusqu'à la prochaine activité.

### - Aide-Mémoire -

#### ***Pour un déroulement sain du jeu***

- Les arbitres sont souverains dans le jeu et leurs décisions ne peuvent être contestées.
- Nombre de points de vie maximum, bonus y compris : 6 par localisation.
- Maximum de dégât commun est 6 (même avec magie).
- **Lorsqu'un membre tombe à 0 ou moins il est inutilisable.**
- **Les bonus de même effet ne s'additionnent pas.**
- Afin de simplifier la résolution des conflits, le port du carnet de personnage est obligatoire pour les PJ lors de toute activité
- Le carnet de personnage et les infos qu'il contient sont TO. Ils ne peuvent donc être communiqués qu'aux arbitres.
- Le carnet de personnage, et toutes ses possessions, doivent être remis par le joueur à la fin de chaque activité. S'ils sont remis en retard, les XP ne seront pas attribués à ce personnage.



Another Medieval World  
<http://www.medieval.be>

[info@medieval.be](mailto:info@medieval.be)

Adresse :

AMW ASBL  
 c/o Stéphan Devolder  
 Avenue Jean Palfijn 88/12  
 B-1020 Bruxelles

Téléphones :

Stephan Devolder : 02/478.98.89 (après  
 20h30)

Thierry D'Hulster : 0477/68.74.72 (après  
 17h)

Lionel Gigot : 0486/56.40.94 (après 17h)



## Annexe A : Les Compétences Générales

Tous les personnages peuvent d'office lire et écrire.

### Médecine

**Physiologie** 2 XP

Représente la connaissance du corps humain. Permet d'acquérir les compétences de médecine.

#### Bandages à x PV

Ces compétences permettent d'appliquer un bandage qui fait récupérer x PV. Un bandage ne peut être appliqué qu'à raison d'un par localisation et par combat. Il doit être placé **sous les armures (légères, moyennes ou lourdes), au plus près de la peau**, et dans un état aussi soigné que le serait un véritable 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.

Les arbitres vérifieront attentivement s'ils sont bien appliqués sous les armures. Si ce n'est pas le cas, le membre mal bandé héritera d'une **séquelle** permanente.

**Bandages à 1 PV** 1 XP

**Prérequis** : "Physiologie"

**Bandages à 2 PV** 2 XP

**Prérequis** : "Bandages à 1 PV"

**Bandages à 3 PV** 4 XP

**Prérequis** : "Bandages à 2 PV"

**Bandages à 4 PV** 6 XP

**Prérequis** : "Bandages à 3 PV"

### Maladies

**Symptomatologie** 1 XP

**Prérequis** : "Docteur"

Le docteur, par ses connaissances peut apprendre à reconnaître les maladies. Pour ce faire il peut soit se baser sur un cadavre et va pratiquer des examens intrusifs soit va avoir la chance d'avoir un patient vivant auquel il devra faire un examen complet.

Durée

cadavre : 5 minutes (et on ouvre copieusement l'machin)

patient : 10 minutes, on ausculte, on pose des questions etc.)

Cette compétence permet au docteur de savoir de quelle maladie souffre (souffrait) son patient et de connaître le remède exact à la maladie.

**Pharmacologie** 2 XP

**Prérequis** : "Cercle de plomb"

Selon le niveau de virulence de la maladie, il faut administrer une potion de soin à laquelle est ajoutée en dernière minute une composante qui sera la clef aux soins pour ladite maladie.

Pour ce faire, le pharmacologue sait que selon le niveau de maladie, il faut faire une potion de soin magique (niveau de la maladie +1) PV et y adjoindre après préparation la composante qui en fera le remède.

### Spécialisation Médicales

**Rebouteux** 1 XP

**Prérequis** : "Bandages à 2 PV"

**Docteur** 3 XP

**Prérequis** : "Rebouteux" + "bandages à 3 PV"

**Chirurgien** 6 XP

**Prérequis** : "Docteur"

### Interrogatoires

**Interrogatoire** 3 XP

Permet de mener un interrogatoire pendant 15 min, en ayant une chance sur deux d'obtenir la vérité.

**Interrogatoire poussé** 3 XP

**Pré requis** : "Interrogatoire"

Permet de doubler ses chances d'obtenir la vérité en doublant la durée de l'interrogatoire (30 min.).

**Résistance à l'interrogatoire** 3 XP

Permet de diviser par deux les risques d'être obligé à dire la vérité lors d'un interrogatoire.



## Spécial

### Malédiction Post-Mortem 3 XP

**Pré requis :** "Accès à la magie avancée"

A discuter avec l'organisation au moment de l'achat de la compétence.

La malédiction post mortem s'active **automatiquement** à la mort du personnage. Il n'y a plus moyen de le ressusciter. La malédiction post mortem n'est pas du tout détectable, ni interprétable, ni dissipable.

## 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

**Prérequis :** "Courtisan(e)"

Cette compétence permet de tirer une troisième carte, si la seconde est jugée non « plaisante ».

### Courtisan(e) très expérimenté(e) 3 XP

**Prérequis :** "Courtisan(e) expérimenté(e)"

Cette compétence permet de tirer une quatrième carte, si la troisième est non convaincante.

### Courtisan(e) professionnel(le) 5 XP

**Prérequis :** "Courtisan(e) très expérimenté(e)"

Cette compétence permet de tirer quatre cartes, et de choisir la plus intéressante.

## Annexe B : Les Compétences de Combat

Tous les personnages savent d'office manier la dague de mêlée, même sans posséder d'accès aux armes de mêlée. (Voir tableau de dégâts des armes page 7)

Tous les personnages peuvent d'office porter un casque, même sans posséder d'accès aux armures.

## Spécial

### Assommement 4 XP

Cette compétence permet d'assommer fictivement un personnage en posant une arme contondante sur sa tête et en lui disant : "**Je t'assomme.**".

L'assommement doit se faire de dos mais est cependant rendu impossible sur une cible portant à la tête une pièce d'armure ayant un bonus de protection non magique d'au moins 2 points de protection.

La victime est inconsciente pour une durée de 5 minutes. Il est possible de réveiller la victime avant que le délai ne soit écoulé par l'intervention d'un personnage conscient.

Un assommement peut se faire en toutes circonstances, sauf si le personnage qui effectue l'assommement est déjà en phase combat. (Voir page 7)

### Égorgement 6 XP

**Prérequis :** "Assommement"

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, sauf si le personnage qui effectue l'égorgement est déjà en phase combat. (Voir page 7)

La victime doit appliquer la règles des '-4 points de vie'.

Si elle survie (soignée en moins de 60 secondes) un arbitre appliquera immédiatement une séquelle à la tête.

### Berserk 5 XP

Ce qu'un Berserk doit savoir :

- Lorsqu'on rentre en état Berserk on peut être blessé jusqu'à -3 PV sans en ressentir les effets (les états "Blessé gravement" et "Mourant" sont ignorés). Lorsqu'il arrive à **-4PV, il tombe immédiatement.**
- Le Berserk doit annoncer qu'il rentre dans son état de Berserk en criant "Berserk !"
- Il ne pare pas les coups et doit se débarrasser de son bouclier.
- Une fois en état de Berserk, il **charge** tout ennemi en vue tout autour de lui. Et s'il n'en voit plus, il se retourne de tous côtés pour en trouver.
- Le Berserk doit répéter son cri "Berserk !" à chaque fois qu'il engage un nouvel adversaire (ou groupe d'adversaires).
- Un Berserk ne peut pas être soigné par des moyens normaux quand il est en état de Berserk.
- Un Berserk **est immunisé aux sorts affectant l'esprit (Voir catégories dans la liste des sorts)**
- Un Berserk ne sort de son état de Berserk qu'à la fin du combat (ou lorsqu'il atteint -4 PV **dans une localisation quelconque**)
- On ne commence à décompter les minutes pour les soins qu'à partir du moment où le Berserk sort de son état (c à d à la fin du combat ou à -4 PV). Autrement dit, un Berserk peut continuer à combattre à -3 PV jusqu'à la fin du combat, qui peut faire plus de 10 minutes, sans mourir de ses blessures.



<b>Bagarre (1)</b>	0 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes de mêlée" Donne un score de 1 en Bagarre.	
<b>Bagarre (2)</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Bagarre (1)" Donne un score de 2 en Bagarre.	
<b>Bagarre (3)</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Bagarre (2)" Donne un score de 3 en Bagarre.	
<b>Bagarre (4)</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Bagarre (3)" Donne un score de 4 en Bagarre.	
<b>Bagarre (5)</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Bagarre (4)" Donne un score de 5 en Bagarre.	
<b>Bagarre (6)</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Bagarre (5)" Donne un score de 6 en Bagarre.	

<b>Combat de mêlée</b>	
<b>Accès aux armes de mêlée</b>	1 XP
Permet d'acquérir les compétences de combat de mêlée.	
<b>Arme courte</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes de mêlée" Permet de manipuler des armes "à 1 main", et infligeant donc 3 points de dégâts (de 46 cm à 90 cm). Ne permet de manipuler ni les armes bâtarde ni les armes longues.	
<b>Arme bâtarde (à 1 main ½ (1 ou 2))</b>	2 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes de mêlée" Permet de manipuler des armes "à 1 main ½", c'est-à-dire pouvant se manier aussi bien à 1 main qu'à 2 mains, et infligeant donc soit 3, soit 4 points de dégâts (de 91 cm à 1m20). Ne permet de manipuler ni les armes courtes ni les armes longues.	
<b>Arme longue (à 2 mains)</b>	3 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes de mêlée" Permet de manipuler des armes "à 2 mains", et infligeant donc 4 points de dégâts (de 1m21 à 1m50). Ne permet de manipuler ni les armes courtes ni les armes bâtarde.	
<b>Arme d'hast</b>	2 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes de mêlée" Permet de manipuler des armes d'hast, infligeant 3 points de dégâts (de 1 m 51 à 2 m).	
<b>Bâton de combat</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes de mêlée" Permet de manipuler des bâtons de combat, infligeant 2 points de dégâts (de 1m21 à 1m80). Le bâton de combat est la seule arme sur laquelle on peut lancer le sort « Bâton Magique ». Il ne peut pas ressembler à autre chose qu'un bâton (pas d'extrémité en forme d'épée, de masse ...)	

<b>Combat à distance</b>	
<b>Accès aux armes à distance</b>	1 XP
Permet d'acquérir les compétences de combat à distance.	
<b>Armes de jet</b>	1 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes à distance" Permet d'utiliser des armes de jet – homologuées comme telles. Les armes de lancer infligent 3 points de dégâts, les armes improvisées seulement 1 point de dégâts.	
<b>Arc</b>	2 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes à distance" Permet d'utiliser un arc, infligeant 5 points de dégâts.	
<b>Arbalète</b>	2 XP
<b>Prérequis :</b> "Accès aux armes à distance" Permet d'utiliser une arbalète, infligeant 6 points de dégâts, ou une arbalète de poing, infligeant 4 points de dégâts.	



<b>Javeline</b>	1 XP
<b>Prérequis</b> : "Accès aux armes à distance"	
Permet d'utiliser des javelines, infligeant 3 points de dégâts.	

<b>Armures</b>	
<b>Accès aux armures</b>	3 XP
Permet d'acquérir les compétences d'armure.	
<b>Armure légère</b>	1 XP
<b>Prérequis</b> : "Accès aux armures"	
Permet de porter des armures donnant jusqu'à 1 point de protection.	
<b>Armure moyenne</b>	1 XP
<b>Prérequis</b> : "Armure légère"	
Permet de porter des armures donnant jusqu'à 2 points de protection.	
<b>Armure lourde</b>	1 XP
<b>Prérequis</b> : "Armure moyenne"	
Permet de porter des armures donnant jusqu'à 3 points de protection.	

<b>Boucliers</b>	
<b>Rondache</b>	1 XP
Permet d'utiliser un petit bouclier (dimension max. < 75 cm)	
<b>Pavois</b>	1 XP
<b>Prérequis</b> : "Rondache"	
Permet d'utiliser un grand bouclier (dimension max. < 90 cm x 1m20)	

<b>Combat avancé</b>	
<b>Accès au combat avancé</b>	3 XP
<b>Prérequis</b> : 3 compétences parmi "Berserk", "Accès aux armes de mêlée", "Accès aux armes de jet", "Frappe +1", "jet +1", "Accès aux armures", "Rondache", "+1 PV aux membres", "+1 PV aux zones vitales"	
Permet d'acquérir les compétences avancées de combat.	

<b>Coups améliorés</b>	
<b>Frappe +1</b>	6 XP
<b>Prérequis</b> : "Accès aux armes de mêlée"	
Donne un <u>bonus</u> de 1 point de dégât à toutes les touches infligées par n'importe quelle arme de mêlée. Les bonus ne se cumulent pas, quelle que soit leur origine (par exemple "Bénédiction").	
<b>distance +1</b>	6 XP
<b>Pré requis</b> : "Accès aux armes à distance"	
Donne un bonus de 1 point de dégât à toutes les touches infligées par n'importe quelle arme à distance. Les bonus ne se cumulent pas, quelle que soit leur origine (par exemple "Bénédiction").	
<b>Frappe +2</b>	6 XP
<b>Pré requis</b> : "Frappe +1" + "Accès au combat avancé" + Compétence de combat correspondant au type d'arme choisi (cf. ci-dessous)	
Donne un bonus de 2 points de dégât à toutes les touches infligées par <u>un type</u> d'arme de mêlée (c'est-à-dire correspondant à <u>une</u> des compétences de combat de mêlée). Il faut choisir ce type lorsqu'on achète la compétence. La compétence peut être prise plusieurs fois pour différents types. Les bonus ne se cumulent pas, quelles que soient leurs origines (par exemple "Bénédiction").	

<b>Constitution améliorée</b>	
<b>+1 PV aux membres</b>	4 XP
Augmente la valeur de base des points de vie de 1 à chaque membre (bras et jambes). Ce n'est pas considéré comme un bonus pour la règle de non-cumul des bonus).	
<b>+1 PV aux zones vitales</b>	4 XP
Augmente la valeur de base des points de vie de vie de 1 à chaque zone vitale (tête et tronc). Ce n'est pas considéré comme un bonus pour la règle de non-cumul des bonus).	
<b>+2 PV aux membres</b>	4 XP
<b>Prérequis</b> : "+1 PV aux membres" + "Accès au combat avancé"	
Augmente la valeur de base des points de vie de 2 à chaque membre (bras et jambes). Ce n'est pas considéré comme un bonus pour la règle de non-cumul des bonus).	
<b>+2 PV aux zones vitales</b>	4 XP
<b>Prérequis</b> : "+1 PV aux zones vitales" + "Accès au combat avancé"	
Augmente la valeur de base des points de vie de 2 à chaque zone vitale (tête et tronc) Ce n'est pas considéré comme un bonus pour la règle de non-cumul des bonus).	



## Immunités

<b>Immunité au "Tu fuis !"</b>	(voir ci-dessous)
Immunité aux effets du sort "Tu fuis !".	
<b>Immunité au "Tu tombes !"</b>	(voir ci-dessous)
Immunité aux effets du sort "Tu tombes !".	
<b>Immunité au "Tu lâches ceci !"</b>	(voir ci-dessous)
Immunité aux effets du sort "Tu lâche ceci !".	
Première immunité	4 XP
<b>Prérequis</b> : "Accès au combat avancé"	
Deuxième immunité	6 XP
<b>Prérequis</b> : "Première immunité"	
Troisième immunité	8 XP
<b>Prérequis</b> : "Deuxième immunité"	

## Annexe C : La forge

Le forgeron ne peut traiter qu'une pièce à la fois durant un même temps.

### Forge

<b>Réparation d'armes</b>	2 XP
<b>Pré requis</b> : "Accès aux armes"	
Cette compétence permet au forgeron de réparer une arme brisée en 15 minutes.	
<b>Réparation d'armures et Boucliers</b>	3 XP
<b>Pré requis</b> : "Réparation d'Armes" + "Accès aux armures" + "Accès aux boucliers"	
Cette compétence permet au forgeron de réparer une armure brisée ou un bouclier en 15 minutes. Pour une armure complète il faut 2 x 15 minutes (1 pièce pour les localisations vitales, 1 pièce pour les localisations non vitales).	
<b>Argenture d'Armes</b>	5 XP
<b>Pré requis</b> : "Réparation d'Armures et Boucliers"	
Cette compétence permet au forgeron en 15 minutes, d'argenter une arme, moyennant la consommation de lingots d'argent.	
<b>Maître Forgeron</b>	8 XP
<b>Pré requis</b> : "Argenture d'Armes" + "Accès à la potologie" + 1 Maître	
Cette compétence permet au forgeron de réaliser des chefs d'œuvres. Ces armes parfaites, construites dans le secret de la forge et de l'alchimie, acquièrent des caractéristiques mystérieuses.	

## Annexe D : Les Compétences de Magie

### Magie

<b>Accès à la magie</b>	3 XP
Permet d'accéder aux compétences de magie et à la connaissance des sorts (et rituels).	
<b>3 points de magie (Mana)</b>	1 XP
Augmente le capital de Mana de 3 points.	



Magie avancée	
<b>Accès à la magie avancée</b>	3 XP
<b>Prérequis</b> : "Accès à la magie" + Au moins un sort de niveau 3 Permet d'accéder aux compétences de magie avancée et aux sorts à partir du niveau 4.	
<b>Diminution du quatrain à 3 vers</b>	5 XP
<b>Prérequis</b> : "Accès à la magie avancée" Le quatrain fait 3 vers plus l'injonction, au lieu de 4 vers plus l'injonction. Il ne faut plus que 4 secondes pour le lancer.	
<b>Diminution du quatrain à 2 vers</b>	5 XP
<b>Prérequis</b> : "Diminution du quatrain à 3 vers" Le quatrain fait 2 vers plus l'injonction, au lieu de 4 vers plus l'injonction. Il ne faut plus que 3 secondes pour le lancer.	
<b>Diminution du quatrain à 1 ver</b>	5 XP
<b>Prérequis</b> : "Diminution du quatrain à 2 vers" Le quatrain fait 1 ver plus l'injonction, au lieu de 4 vers plus l'injonction. Il ne faut plus que 2 secondes pour le lancer.	
<b>Injonction seule</b>	10 XP
<b>Prérequis</b> : "Diminution du quatrain à 1 ver" Il ne faut plus que l'injonction (pas de quatrain), au lieu de 4 vers plus l'injonction. Il ne faut plus que 1 seconde pour le lancer.	

## Annexe E : Les Sorts

Note : Les listes ci-dessous ne sont pas exhaustives, mais ce sont les seuls sorts accessibles aux joueurs.

Lorsqu'un pré requis est indiqué, cela signifie qu'il faut maîtriser le pré requis avant de pouvoir apprendre le sort. (Cela ne signifie pas qu'il faut lancer les deux sorts en même temps.)

Chaque sort appris augmente également le capital de Mana de 2 points.

### Spéciaux (1 XP)

**Pré requis** : « Accès à la magie »

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
Sp	<b>Par mon sacrifice</b>	Permanente	Contact	0	Non
Le lanceur de sort offre à une autre personne ses propres points de vie à concurrence de 1 PV sacrifiés par le lanceur de sort pour un PV reçu par l'autre personne.					
Sp	<b>Sacrifice de mana</b>	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 a 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.					
Sp	<b>Soins x PV</b>	Permanente	Contact	2 fois x	Non
Permet de faire récupérer x PV sur une localisation. La mana à dépenser est <b>multipliée</b> par le nombre de PV rendus. (2 mana pour 1 PV, 4 mana pour 2 PV, etc.)					

### Niveau 1 (1 XP)

**Pré requis** : « Accès à la magie »

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
1	<b>Bâton de mage</b>	permanente	Contact	1	Non
Ne peut se faire que sur le bâton <u>personnel</u> du lanceur de sort. Le bâton enchanté ne peut être utilisé que par la personne l'ayant enchanté (il s'agit d'une relation privilégiée qui est établie entre le lanceur de sort et son bâton). Il doit mesurer maximum 1m80 et minimum 30cm. Il peut être dissipé par le sort "Dissipation de la magie". Il est cassable. Peut se lancer sur un bâton de combat.					
1	<b>Compétence martiale</b>	1 combat	Personnel	1	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 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.					
1	<b>Danse macabre</b>	1 minute	10 mètres	1	Non
Oblige un mort-vivant mineur à danser en tournant sur lui-même. Le mort-vivant peut encore se battre (porter maximum 2 coups par tour) mais avec de grandes difficultés.					



1	<b>Don de langue</b>	1 combat	Contact	1	Oui
En lançant ce sort, la personne ciblée est capable de comprendre et de parler la langue utilisée par une autre créature (uniquement oral, pas par exemple le langage gestuel ...) <b>Ne permet pas de lire et d'écrire et ne permet de comprendre et de parler qu'une seule langue inconnue pendant la durée du sort.</b> Ce sort permet notamment de parler et comprendre le langage des êtres végétaux <u>doués de parole</u> .					
1	<b>Lecture et écriture des langues</b>	1 combat	Personnel	1	Oui
Permet au lanceur de sort de lire (ou écrire) un <b>écrit rédigé dans une langue naturelle vivante qu'il ne maîtrise pas</b>					
1	<b>Lumière</b>	1 minute	Personnel	1	Non
Permet d'utiliser une lampe de poche (à montrer à l'arbitrage) <i>Nous demandons que les lampes de poches soient « étouffées » avec un papier calque et ce afin de diffuser la lumière.</i>					
1	<b>Repose en paix</b>	Permanente	Contact	1	Non
Permet au bénéficiaire d'éviter d'être transformé en mort-vivant, d'être possédé, ... Cette personne <b>ne peut plus être ressuscitée</b> . Ce sort ne fonctionne que sur les morts non animés.					
1	<b>Tes pieds collent au sol</b>	1 minute	10 mètres	1	Non
La personne visée est incapable de se déplacer pendant une minute. Ce sort annule le sort "Tu fuis". (Remarque : c'est le sol qui colle aux pieds, ce n'est donc pas un sort de l'esprit).					
1	<b>Tu fuis</b>	1 minute	10 mètres	1	Oui
La personne visée court dans la direction opposée au lanceur du sort. La cible essaye de fuir par tous les moyens, dusse-t-elle se battre contre ses compagnons ; <b>un coup porté ne l'arrête pas</b> ; on peut la retenir en la ceinturant <b>complètement (passer deux bras autour de son tronc) mais cela n'arrête pas les effets du sort</b> : Si on lâche la cible elle continue à fuir. Ce sort est annulé par le sort " <b>Tes pieds collent au sol</b> ".					

## Niveau 2 (2 XP)

**Pré requis** : Au moins autant de sorts de niveau 1 (règle "de la tour")

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
2	<b>Bénédiction</b>	Coucher soleil	Contact	2	Non
Au choix parmi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• bonus de +1 PV par localisation ;</li> <li>• ou bonus de +1 à la frappe pour toutes les armes de mêlée ;</li> <li>• ou bonus de +1 au jet pour toutes les armes de jet ;</li> <li>• ou bonus de +1 à la protection dans toutes les localisations ;</li> <li>• ou insensible aux maladies faibles (uniquement préventif, ne guérit pas une maladie déjà présente) ;</li> <li>• ou annulation d'un mutisme ;</li> <li>• ou bénédiction d'une dose d'eau, la transformant ainsi en eau bénite.</li> </ul> Une même personne ne peut être la cible que d'une seule bénédiction même si les effets sont différents. La cible doit être consentante. Une bénédiction annule une malédiction de même type, et inversement. Une bénédiction annule une bénédiction précédente. Tous les +1 sont considérés comme des bonus, auxquels s'applique la règle de non-cumul des bonus.					
2	<b>Faire parler les morts</b>	Lever soleil	Contact	2	Non
Donne à un cadavre, animé ou non, le don de la parole. Un cadavre non animé est incapable de lancer des sorts.					
2	<b>Malédiction</b>	Lever soleil	10 mètres	2	Non
Au choix parmi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• -1 PV par localisation ;</li> <li>• ou -1 à la frappe pour toutes les armes de mêlée ;</li> <li>• ou -1 au jet pour toutes les armes de jet ;</li> <li>• ou -1 à la protection dans toutes les localisations ;</li> <li>• ou mutisme (ce qui implique qu'on ne peut plus lancer de sort) ;</li> <li>• ou annulation de la bénédiction d'une dose d'eau.</li> </ul> Une bénédiction annule une malédiction de même type et inversement. Une malédiction n'annule pas une malédiction précédente, autrement dit, les malédiction sont cumulables. Toutefois les malédiction de même type ne sont pas cumulables.					
2	<b>Mort Vivant Tu fuis !</b>	1 minute	10 mètres	2	Non
Permet au lanceur de sort de faire fuir un mort-vivant mineur. (Mêmes modalités que le sort " <b>Tu fuis</b> "). Ce sort est également annulé par " <b>Tes pieds collent au sol</b> ". <b>Annonce : Vade Retro</b>					
2	<b>Réparation</b>	Permanente	Contact	2	Non
Permet de réparer un objet brisé par le sort " <b>Ceci est brisé</b> ". Seul une arme, un bouclier, une localisation d'armure (sauf le casque) peuvent être la cible de ce sort.					
2	<b>Tu lâches ceci</b>	1 minute	10 mètres	2	Oui
Remplacer " <b>ceci</b> " par le nom de l'objet tenu par la main visée, et si nécessaire ajouter "main gauche" ou "main droite". <b>La cible essaye de se débarrasser de l'objet par tous les moyens et d'éviter tout contact/proximité avec l'objet (l'objet lui cause une douleur insupportable ; il n'existe aucune parade, la douleur passe à travers les gants, les armures ...).</b> Notes : si l'objet est une épée retenue par une dragonne, il faut tenir l'épée la plus éloignée possible en tendant le bras ; si l'objet est un bouclier solidement fixé au bras, il faut prendre le temps qu'il faut pour s'en débarrasser ; si l'objet « colle » à la main à cause d'un sort, la cible se tord de douleur par terre pendant une minute. La main visée ne peut être utilisée pendant 1 minute.					



2	<b>Tu te tais</b>	1 minute	10 mètres	2	Oui
La personne visée est incapable de parler (et donc de lancer des sorts, ou de chanter/faire de la musique) pendant une minute.					
2	<b>Tu tombes</b>	instantané	10 mètres	2	Oui
La victime met un genou et les deux mains à terre, puis peut reprendre son activité.					
2	<b>Voyage fantomatique</b>	1 combat	Personnel	2	Non
Le lanceur du sort se déplace, incapable de lancer des sorts ou de se battre. Il est vulnérable aux armes d'argent uniquement (insensible aux armes magiques !). Il est visible par tous, peut écouter mais ne peut pas parler. Son état de voyageur fantomatique est symbolisé par un voile blanc (à fournir par le joueur, pas par l'organisation) qui lui recouvre la tête.					

### Niveau 3 (3 XP)

**Pré requis** : Au moins autant de sorts de niveau 2 (règle "de la tour")

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
3	<b>Ceci est brisé</b>	Permanente	10 mètres	3	Non
L'objet visé est brisé et donc inutilisable. L'effet du sort est permanent. On ne peut le réparer immédiatement que via le sort de « Réparation ». Sinon, il faut trouver un forgeron (on doit alors confier l'objet à un arbitre). Seule une arme, un bouclier, une localisation d'armure (sauf le casque) peuvent être la cible de ce sort. Remplacer "Ceci" par le nom de l'objet visé, et si nécessaire ajouter le nom de la localisation.					
3	<b>Contrepoison mineur</b> (anciennement "Contre-toxine")	Instantanée	Contact	3	Non
Permet de neutraliser un poison mineur (par exemple la toxine).					
3	<b>Détection de la magie</b>	Instantanée	Contact	3	Non
Révèle si un objet est magique ou pas, ou la présence de sort(s) latent(s). La présence d'un arbitre est obligatoire. La nature exacte de l'objet ou des sorts latents n'est pas révélée.					
3	<b>Enchantement</b>	1 combat	Contact	3	Non
Enchante un objet pour la durée du sort. <ul style="list-style-type: none"> <li>Si l'objet visé est une arme, elle permet de faire des frappes magiques et devient <b>incassable</b>. L'arme fait des dégâts normaux (<b>pas de +1</b>), mais avec l'annonce "<b>Magique !</b>". <b>La magie étant incompatible avec l'argent, il n'est pas possible de rendre magique une arme argentée (et inversement)</b>. Si l'objet rendu magique est une armure, elle devient <b>incassable</b>.</li> </ul>					
3	<b>Guérison mineure</b> (anciennement "Guérison de l'infection")	Instantanée	Contact	3	Non
<b>Pré requis</b> : "Soins x PV" Permet d'arrêter une maladie mineure (par exemple l'infection).					
3	<b>Mort-vivant tu es détruit</b>	Permanente	Contact	3	Non
<b>Pré requis</b> : "Vade Retro" Les mort-vivants mineurs sont immédiatement affectés par ce sort. Le corps du mort-vivant est réduit en poussière.					
3	<b>Rayon de choc</b>	1 combat	10 mètres	3	Non
Inflige des dégâts de 2 PV à une localisation de la cible. Ce sort ignore toutes les protections d'armure (magique ou naturelle)					
3	<b>Tu dis la vérité</b>	1 question	Contact	3	Oui*
La personne répond rapidement par oui ou par non et le plus sincèrement possible à <b>la première</b> question du lanceur de sort (et pas d'autres personnes). Si la victime ne connaît pas la réponse à la question, elle doit dire « Je ne sais pas ». Elle doit cependant prendre la question au pied de la lettre. Au lanceur de sort à faire preuve de subtilité. Le lanceur de sort n'a le droit de poser qu'une seule question à la victime. Ce sort ne peut être utilisé qu'en présence d'un arbitre. * Malgré que ce soit un sort de l'esprit, un mort doué de parole y est sensible, par exemple suite au sort " <b>Faire parler les morts</b> ".					

### Niveau 4 (4 XP)

**Pré requis** : Au moins autant de sorts de niveau 3 (règle "de la tour")

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
4	<b>Arme vengeresse</b>	1 combat	1 arme	4	Non
L'arme reçoit un bonus de +1 pour la durée d'un combat.					
4	<b>Cercle de Protection</b>	Spécial	Contact	4	Non
Le lanceur de sort <b>trace</b> un cercle <b>visible</b> (corde, craie,...) d'un maximum de 3 mètres de diamètre où rien ne peut s'introduire. Seul le sort « Dissipation de la magie » peut rompre ce cercle. La protection magique disparaît dès qu'un objet ou un sort franchit le cercle de l'intérieur vers l'extérieur, ou si le lanceur de sort s'y endort. Le cercle peut être tracé avant l'incantation du sort, à titre préventif. Le cercle doit avoir été tracé spécifiquement pour ce sort, donc un bouclier ou une petite salle ne peuvent être considérés comme délimitant un cercle de protection.					



4	<b>Décrépitude</b>	Instantanée	Contact	4	Non
Le lanceur de sort doit toucher un membre de sa victime. Ce membre tombe instantanément à 0 PV. Le lanceur du sort ne récupère <b>PAS</b> les PV ainsi enlevés. Le lanceur doit toucher un membre (pas une zone vitale), mais il n'est pas obligatoire de toucher la peau. La perte de PV ne peut être soignée que magiquement.					
4	<b>Interprétation de la magie</b>	Instantané	Contact	4	Non
<b>Pré requis</b> : "Détection de la magie"					
Révèle les fonctions d'un objet magique ou la nature d'un sort latent sur une personne ou un objet. Il est possible que certains sorts ou fonctions restent malgré tout cachés (par exemple suite à un rituel particulier). Dans ce cas l'interprétation permet parfois de savoir qu'il y a encore "quelque chose" de plus que ce qui a été révélé. La présence d'un arbitre est obligatoire.					
4	<b>Mort Vivant tu es détruit - à Distance</b>	Instantanée	10 mètres	4	Non
<b>Pré requis</b> : "Mort-vivant tu es détruit"					
Les Morts-vivants mineurs sont immédiatement affectés par ce sort. Le corps du mort-vivant est réduit en poussière. Même principe que le sort "Mort-vivant tu es détruit" mais avec effet à distance.					
4	<b>Peau de pierre</b>	3 coups	Personnel	4	Non
Le lanceur qui jette ce sort s'immunise contre les trois premiers coups quels qu'ils soient. Les peaux de pierre ne sont pas cumulables (un seul sort à la fois par personne). La cible de ce sort ne peut pas porter d'armure (et donc pas de gorgerin, ni de camail) et n'est de toute façon pas protégée contre les armes courtes comme la dague. La seule protection autorisée est un casque ne protégeant pas la gorge. Le lanceur reste toujours sensible à l'égorgement. Ce sort ne peut pas être relancé une deuxième fois pendant un combat, ni être combiné avec la potion du même nom.					
4	<b>Pétrification</b>	1 combat	Contact	4	Non
La cible se transforme en pierre et ne peut plus bouger. Elle ne peut être ni blessée, ni déplacée, ni cassée (elle est donc incassable). Toutes les fonctions vitales sont suspendues, le temps s'arrête pour le personnage pétrifié. À la fin du temps, la cible continue l'action qu'elle avait entamée.					
4	<b>Vampirisation</b>	Spécial	Contact	4	Non
Le lanceur du sort doit toucher un membre (il est interdit de toucher une zone vitale) de sa victime, mais pas nécessairement la peau nue. La victime de ce sort se voit vidée de ses forces vitales à concurrence de 1 PV à chaque localisation. Cette perte de PV ne peut être soignée que magiquement. La victime se rend compte de l'attaque. Le lanceur de sort récupère 1 PV par localisation. Il peut dépasser son niveau normal de PV, mais pas le maximum absolu (qui est de 6 PV par localisation). Les PV faisant dépasser le niveau normal du lanceur de sort sont perdus au bout d'une heure en journée ou au lever du soleil si le sort est lancé pendant la nuit. Les PV faisant dépasser le maximum absolu de 6 PV dans une localisation sont perdus immédiatement (pas transférés dans une autre localisation), sans autre conséquence pour le lanceur de sorts, mais cela n'empêche pas que 2 PV par localisation soient retirés de sa victime.					

### Niveau 5 (5 XP)

**Pré requis** : Au moins autant de sorts de niveau 4 (règle "de la tour")

**Pré requis** : "Accès à la magie avancée"

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
5	<b>Bouclier magique</b>	Coucher soleil	Contact	5	Non
Permet au bénéficiaire d'annuler un sort à distance, de son choix, dont il est la cible. À moins d'un ou plusieurs objets spécifiques, on ne peut avoir qu'un seul "Bouclier magique" à la fois. Le "Bouclier magique" ne protège pas d'un sort de contact.					
5	<b>Cœur de pierre</b>	1 combat	Contact	5	Oui
Pendant la durée du sort, la cible est insensible aux sorts affectant l'esprit (tu fuis, tu tombes,...).					
5	<b>Dissipation de la magie</b>	Permanent	Contact	5	Non
<b>Pré requis</b> : "Interprétation de la magie"					
Dissipe toute la magie d'un objet ou dissipe tous les sorts latents en action sur une personne. Peuvent être dissipés : les objets à usage unique (parchemin), les charges des objets magiques à charge(s) (pas l'objet lui-même), les objets sur lesquels on a lancé un sort ("Enchantement", "Bâton de mage" ...). <b>Ne dissipe pas les objets permanents. Une</b> potion n'est pas toujours un objet magique, il faut vérifier avec un arbitre.					
5	<b>Fermeture magique</b>	Spécial	Contact	5	Non
Permet de verrouiller magiquement une porte, un coffret ... Celui-ci ne peut être ouvert que par la volonté du lanceur de sort (il doit marquer la fin du sort en touchant l'objet fermé et en supprimant le symbole de fermeture) ou par une "Dissipation de la magie". La fermeture magique doit être symbolisée par une rune, un symbole ... <b>On ne peut pas</b> défoncer quelque chose qui a été fermé magiquement.					
5	<b>Onde de choc</b>	Instantanée	10 mètres	5	Non
Inflige des dégâts de 2 PV à toutes les localisations de la cible. Ce sort ignore toutes les protections d'armure (magique ou naturelle). Cette perte de PV ne peut être soignée que magiquement.					
5	<b>Protection corporelle</b>	Coucher soleil	Contact	5	Non
Permet au bénéficiaire d'annuler, au choix, un sort de contact dont il est la cible. Seule une "Dissipation de la magie" n'est pas arrêtée par ce sort et fonctionne normalement. À moins d'un ou plusieurs objets spécifiques, on ne peut avoir qu'une seule "Protection corporelle" à la fois. La "Protection corporelle" ne protège pas d'un sort à distance.					



## Niveau 6 (6 XP)

**Pré requis** : Au moins autant de sorts de niveau 5 (règle "de la tour")

N	Sort	Durée	Portée	Mana	Esprit
6	<b>Guérison d'une séquelle</b>	Permanent	Contact	6	Non
<b>Pré requis</b> : "Guérison mineure" Permet de récupérer un point de séquelle sur une localisation.					
6	<b>Oubli</b>	Permanent	Contact	6	Oui
La victime oublie un fait précis (désigné par le lanceur) qui a eu lieu dans les cinq dernières minutes. La victime oublie également avoir été victime du sort oubli, même sous l'effet d'un sort « Tu dis la vérité ».					
6	<b>Vampirisation à distance</b>	Spécial	10 mètres	6	Non
<b>Pré requis</b> : "Vampirisation" Même sort que "Vampirisation", mais à distance.					

## Annexe F : La magie Bardique

### Magie Bardique

Accès à la magie Bardique 5 XP

**Pré requis** : savoir jouer d'un instrument

Savoir ancien, ce dernier permet de donner un sens à sa musique et y imprégner la magie ancienne.

### Instrument

**Premier instrument** 3 XP

**Pré requis** : "Accès à la magie Bardique"

**Second instrument** 4 XP

**Pré requis** : "Premier Instrument"

**Troisième instrument** 5 XP

**Pré requis** : "Second Instrument"

**Quatrième instrument** 6 XP

**Pré requis** : "Troisième Instrument"

De base si la compétence de talent n'est pas acquise, **elle ne touche qu'une seule cible.**

### Talent

**Niveau 1** 1 XP

**Pré requis** : "Accès à la magie Bardique"

Permet de cibler 2 personnes

**Niveau 2** 2 XP

**Pré requis** : "Niveau 1"

Permet de cibler 5 personnes

**Niveau 3** 3 XP

**Pré requis** : "Niveau 2"

Permet de cibler 10 personnes

**Niveau 4** 5 XP

**Pré requis** : "Niveau 3"

Permet de cibler 20 personnes

### Harpe

**Apaisement** Effet soutenu Niv. 1 1 XP

**Pré requis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Harpe

cette œuvre permet d'adoucir les mœurs. La cible de cette œuvre sera d'humeur calme, aucun combat ne peut être commencé (même un égorgement) tant que cette œuvre est audible.

Annonce : « **Tu te calmes** »

**Bien-être** Effet soutenu Niv. 1 1 XP

**Pré requis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Harpe

Toute cible entendant cette œuvre ignore la douleur qu'elle ressent. Cela ne veut pas dire qu'elle n'est pas blessée mais ses blessures ne sont plus douloureuses **mais elles sont quand même subies si d'autres surviennent pendant que cette œuvre est jouée.**

Annonce : « **Tu ne ressens pas la douleur** »

**Obéissance par amitié** Effet soutenu Niv. 1 1 XP

**Pré requis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Harpe

Cette œuvre permet à une cible ayant entendu au moins 1 minute l'œuvre, de devenir l'ami du barde et de l'aider au



mieux de ses possibilités.

Annonce : « **Tu es mon ami** »

<b>Contre l'influence</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
---------------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Œuvre de niveau 1"

Cette œuvre permet de détruire toute malédiction de toute cible l'entendant pendant une minute. Elle permet aussi d'annuler toute malédiction lancée pendant son exécution.

Annonce : « **Contre-Malédiction** »

<b>Mensonge vraisemblable</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
-------------------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Œuvre de niveau 1"

Permet au barde, quand il a joué cette œuvre pendant 1 minute, de résister pendant 1 heure à un sort de vérité.

Annonce : « **Résiste à une annonce "Tu dis la Vérité"** » (*non dit*)

<b>Echapper à la mort</b>	Effet soutenu	Niv. 3	3 XP
---------------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Œuvre de niveau 2"

Tant que le barde joue cette œuvre, toute personne étant aux frontières de la mort (-4) est stabilisée et ne risque de mourir.

Annonce : « **Tu es stabilisé** »

## Flûte

<b>Charme</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
---------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument flûte

la cible de cette œuvre ne peut attaquer le barde tant qu'il l'entend.

Annonce : « **Tu ne m'attaques pas** »

<b>Hypnose</b>	Instantané	Niv. 1	1 XP
----------------	------------	--------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Flûte

la cible de cette œuvre obéira immédiatement à un ordre après avoir entendu celle-ci pendant 1 minute. L'ordre ne peut mettre la vie de la cible en danger ni la faire se déplacer pour l'exécuter.

Annonce : « **Injonction : "Ordre"** »

<b>Silence</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
----------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Flûte

pendant que la cible de cette œuvre l'entend, il ne lui est permis de s'exprimer ou émettre le moindre son.

Annonce : « **Tu te tais** »

<b>Bégaïement</b>	1 Minute	Niv. 2	2 XP
-------------------	----------	--------	------

**Prérequis** : "Œuvre de niveau 1"

la cible de cette œuvre bégaiera tant qu'elle l'entendra. Cela empêche aussi aux mages d'incanter leurs sorts.

Annonce : « **Tu bégaies** »

<b>Douleur</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
----------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Œuvre de niveau 1"

la cible de cette œuvre se tord de mal, elle ne peut rien faire tant qu'elle entend cette mélodie.

Annonce : « **Tu as mal** »

<b>Discorde</b>	Effet soutenu	Niv. 3	3 XP
-----------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Œuvre de niveau 2"

fait naître un sentiment de haine dans le cœur des cibles, même amies, de cette œuvre quand elles l'entendent depuis une minute.

Annonce : « **Tu attaques tes amis** »

## Viole

<b>Calmer la fureur</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
-------------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Viole

tant qu'un animal ou assimilé, entend cette œuvre, il n'attaquera pas. Le charme est rompu s'il vient à être blessé.

Annonce : « **Tu ne m'attaques pas** »

<b>Langage animal</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
-----------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Flûte

pendant la durée de cette œuvre, tous les animaux ou assimilés peuvent parler et comprendre la langue commune à tous.

Annonce : « **Don de langue** »

<b>Prison végétale</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
------------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie Bardique" + Instrument Flûte

la cible de cette œuvre a les pieds collés au sol tant qu'elle entend celle-ci.

Annonce : « **Tes pieds collent au sol** »



<b>Force de la terre</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : "Œuvre de niveau 1"			
La Terre offre sa puissance à la cible de cette œuvre et permet à cette dernière de frapper plus fort que de normale (frappe +1).			
Annonce : « <b>+1 à la frappe</b> »			
<b>Vengeance de la nourriture</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 1			
la cible qui entend cette œuvre est prise de terribles crampes d'estomac et est prise de vomissements.			
Annonce : « <b>Tu vomis</b> »			
<b>Peau d'écorce</b>	1 combat	Niv. 3	3 XP
<b>Prérequis</b> : "Œuvre de niveau 2"			
après avoir joué cette œuvre, la cible dispose d'une peau d'écorce.			
Annonce : « <b>Peau d'écorce</b> »			

<b>Tambour</b>			
<b>Faire vibrer le sol</b>	Instantané	Niv. 1	1 XP
<b>Prérequis</b> : Accès à la magie Bardique + Instrument tambour			
Après 1 minute de rythmes forts, cette œuvre fait tomber la cible qu'elle vise.			
Annonce : « <b>Tu tombes !</b> »			
<b>Explosion sonore</b>	Instantané	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 1			
Après 1 minute de cette œuvre, La cible de cette œuvre voit l'objet qu'elle tient en main se briser s'il n'est pas magique (1 seul objet par cible).			
Annonce : « <b>Ceci se brise</b> »			
<b>Surmonter la Peur</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 1			
Sous les coups de cette œuvre, la cible ne craint plus rien de naturel ou magique.			
Annonce : « <b>Tu résistes à tu fuis</b> »			
<b>Vibrations protectrices</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 1			
Le barde qui use de cette œuvre est insensible aux coups normaux (reste sensible aux frappes magiques et argent) qui lui portées.			
Annonce : « <b>Résiste aux frappes 'normales'</b> »			
<b>Battements de cœur</b>	Instantané	Niv. 3	3 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 2			
cette œuvre fait vibrer le corps de sa cible et lui fait regagner 1PV par zone si celle-ci n'est pas en incapacité (moins de 1).			
Annonce : « <b>Soin 1PV à toutes les localisations (encore valides)</b> »			
<b>Transe de guerre</b>	Effet soutenu	Niv. 3	3 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 2			
la cible de cette œuvre est immunisée aux effets de la douleur et peut se battre jusqu'à la mort.			
Annonce : « <b>Berserk contrôlé</b> »			

<b>Cistre</b>			
<b>Dissonance</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
<b>Prérequis</b> : Accès à la magie Bardique + Instrument cistre			
Cette œuvre peu mélodique fait fuir la cible hors de portée de l'instrument.			
Annonce : « <b>Tu fuis</b> »			
<b>Par delà les mots</b>	Effet soutenu	Niv. 1	1 XP
<b>Prérequis</b> : accès a la magie Bardique + Instrument cistre			
Tant que le barde exécute cette œuvre, la cible acquiert la capacité de se faire comprendre comme si elle parlait la langue du barde.			
Annonce : « <b>Don de langue</b> »			
<b>Attaque mentale</b>	Instantané	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 1			
cette œuvre utilise la force de la cacophonie pour blesser sa cible, elle perd 1 PV à la tête.			
Annonce : « <b>-1PV à la tête</b> »			
<b>Fouiller l'esprit</b>	Effet soutenu	Niv. 2	2 XP
<b>Prérequis</b> : Œuvre de niveau 1			
la cible de cette œuvre doit répondre aux questions comme sous l'effet du sort de vérité.			



Annonce : « **Tu dis la Vérité** »

<b>Envoûtement</b>	Effet soutenu	Niv. 3	3 XP
--------------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : Œuvre de niveau 2

cette œuvre empêche la cible de celle-ci de bouger. L'effet est annulé dès qu'elle prend un dégât.

Annonce : « **Immobilisation** »

<b>Solo</b>	Effet soutenu	Niv. 3	3 XP
-------------	---------------	--------	------

**Prérequis** : Œuvre de niveau 2

Tant que le barde joue cette œuvre, sa cible ne peut user de la magie bardique.

Annonce : « **Pas d'effet** »

## Annexe G : La magie des Rituels

### Rituels

Accès à la magie des rituels	3 XP
------------------------------	------

**Prérequis** : "Accès à la magie" + Au moins un sort de niveau 3

Permet d'accéder aux compétences de magie des rituels.

Pour progresser dans une école, un ritualiste doit investir de plus en plus de temps dans cette école, cela se traduit par un coût en XP de 1, 2 et 3 XP.

Le troisième niveau d'une école, correspond a une identité time-in du personnage, l'accès a ce niveau sera pris en accord avec le culte de base, l'attitude et les actes du personnage, et le souvent scénarisé par l'organisation.

### Ecoles

<b>Ordre</b>	1-3 XP
--------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Eau</b>	1-3 XP
------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Vie</b>	1-3 XP
------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Air</b>	1-3 XP
------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Chaos</b>	1-3 XP
--------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Feu</b>	1-3 XP
------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Mort</b>	1-3 XP
-------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

<b>Terre</b>	1-3 XP
--------------	--------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels"

L'Aéon est la quintessence des écoles, il représente aussi une méthode pour mieux contrôler le rituel.

### Aéon

<b>Niveau 1</b>	2 XP
-----------------	------

**Prérequis**: "Accès à la magie des rituels" + Etre niveau 1 dans les 8 écoles de base

<b>Niveau n</b>	2 XP
-----------------	------

**Prérequis**: "Aéon" Niveau n-1



## Annexe H : Les Cultes

### Prêtrise

<b>Vocation de Prêtre</b>	1 XP
Cette compétence ouvre la voie à la foi.	
<b>Foi</b>	<b>0 XP</b>
<b>Prérequis:</b> "Vocation" Cette compétence ne s'acquiert qu'en jeu et après avoir reçu l'autorisation de l'organisation	

### Dévotion

<b>Niveau 1</b>	1 XP
<b>Prérequis:</b> "foi" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 10	
<b>Niveau 2</b>	2 XP
<b>Prérequis:</b> "Dévotion Niveau 1" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 20	
<b>Niveau 3</b>	3 XP
<b>Prérequis:</b> "Dévotion Niveau 2" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 30	
<b>Niveau 4</b>	4 XP
<b>Prérequis:</b> "Dévotion Niveau 3" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 50	
<b>Niveau 5</b>	5 XP
<b>Prérequis:</b> "Dévotion Niveau 1" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 80	

### Clergé

<b>Novice</b>	2 XP
<b>Prérequis:</b> "Dévotion Niveau 1" <ul style="list-style-type: none"><li>• une prière</li><li>• bénédiction de 5 personnes lors d'une messe</li></ul>	
<b>Acolyte</b>	3 XP
<b>Prérequis:</b> "Novice" + "Dévotion Niveau 2" <ul style="list-style-type: none"><li>• deux prières de plus</li><li>• bénédiction de 10 personnes lors d'une messe</li></ul>	
<b>Prêtre</b>	5 XP
<b>Prérequis:</b> "Acolyte" + "Dévotion Niveau 2" <ul style="list-style-type: none"><li>• trois prières de plus</li><li>• bénédiction de 20 personnes lors d'une messe</li></ul>	
<b>Evêque</b>	8 XP
<b>Prérequis:</b> "Prêtre" + "Dévotion Niveau 4" <ul style="list-style-type: none"><li>• deux prières de plus</li><li>• bénédiction de 30 personnes lors d'une messe</li></ul>	
<b>Prélat</b>	13 XP
<b>Prérequis:</b> "Evêque" + "Dévotion Niveau 5" <ul style="list-style-type: none"><li>• deux prières de plus</li><li>• bénédiction de 50 personnes lors d'une messe</li></ul>	



Paladin	
<b>Vocation de Paladin</b>	1 XP
<b>Prérequis:</b> "Accès aux armes" + "Accès a 1 arme" au choix + "Accès aux armures lourdes " Cette compétence ouvre la voie à la foi.	
<b>Foi</b>	0 XP
<b>Prérequis:</b> "Vocation" Cette compétence ne s'acquiert qu'en jeu et après avoir reçu l'autorisation de l'organisation	
Ferveur	
<b>Niveau 1</b>	1 XP
<b>Prérequis:</b> "foi" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 10	
<b>Niveau 2</b>	2 XP
<b>Prérequis:</b> "Ferveur Niveau 1" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 20	
<b>Niveau 3</b>	3 XP
<b>Prérequis:</b> " Ferveur Niveau 2" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 30	
<b>Niveau 4</b>	3 XP
<b>Prérequis:</b> " Ferveur Niveau 3" Cette compétence place le maximum de points de Foi à 40	
Mystères	
<b>Niveau 1</b>	2 XP
<b>Prérequis:</b> "foi" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soin paladin</li> <li>• Un pouvoir</li> <li>• Nombre d'utilisation de pouvoir par combat : 1</li> </ul>	
<b>Niveau 2</b>	3 XP
<b>Prérequis:</b> "Mystère Niveau 1" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un pouvoir de plus</li> <li>• Une prière</li> <li>• Nombre d'utilisation de pouvoir par combat : 2</li> </ul>	
<b>Niveau 3</b>	3 XP
<b>Prérequis:</b> " Mystère Niveau 2" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un pouvoir de plus</li> <li>• Une prière de plus</li> <li>• Nombre d'utilisation de pouvoir par combat : 4</li> </ul>	
<b>Niveau 4</b>	4 XP
<b>Prérequis:</b> " Mystère Niveau 3" <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un pouvoir de plus</li> <li>• Une prière de plus</li> <li>• Nombre d'utilisation de pouvoir par combat : illimité</li> </ul>	

## Annexe I : Les Compétences de Potiologie

Potiologie	
<b>Accès à la potiologie</b>	5 XP
Permet d'accéder aux compétences de potiologie et à la connaissance des ingrédients (et des formules).	
<b>Cercle de Plomb</b>	5 XP
<b>Pré requis :</b> "Accès à la potiologie" En acquérant les connaissances de ce cercle, le potiologue, maîtrise parfaitement la technique du mortier, et sait comment extraire par pilonnage les valeurs de base alchimique de la composante traitée.	
<b>Cercle d'Or</b>	6 XP
<b>Pré requis :</b> "Cercle de Bronze" En acquérant les connaissances de ce cercle, le potiologue, maîtrise parfaitement la technique du chauffage à sec et sait comment extraire par chauffe les valeurs de base alchimique de la composante traitée.	
<b>Cercle Philosophale</b>	6 XP
<b>Pré requis :</b> "Cercle d'Or" En acquérant les connaissances de ce cercle, le potiologue, maîtrise parfaitement la technique d'évaporation des substrats et sait comment extraire par distillation les valeurs de base alchimique de la composante traitée.	



<b>Application de poison de combat</b>	3 XP
<b>Pré requis</b> : "Accès à la potiologie"	
Permet d'appliquer du poison de combat (toxine ou venin) sur une arme tranchante ou piquante (mais non contondante).	
<b>Ressources niveau 1</b>	3 XP
<b>Pré requis</b> : "Accès à la potiologie"	
Cette compétence permet de recevoir au <b>maximum</b> 5 composantes.	
<b>Ressources niveau 2</b>	2 XP
<b>Pré requis</b> : "Ressource Niveau 1"	
Cette compétence permet de recevoir au <b>maximum</b> 10 composantes.	
<b>Ressources niveau 3</b>	2 XP
<b>Pré requis</b> : « Ressource Niveau 2 »	
Cette compétence permet de recevoir au <b>maximum</b> 15 composantes.	
<b>Ressources niveau 4</b>	3 XP
<b>Pré requis</b> : "Ressource Niveau 3"	
Cette compétence permet de recevoir au <b>maximum</b> 25 composantes.	

## Annexe J : Les Potions

Les listes données ci-dessous ne sont pas exhaustives.

### Potions naturelles

Poisons	Durée	Type
Voir plus haut "Les poisons et maladies"		
<b>Toxine</b>	1 combat	Baume
<b>Venin</b>	1 combat	Baume
<b>Acide</b>	Instantanée	Potion

Contrepoisons	Durée	Type
Voir plus haut "Les poisons et maladies"		
<b>Contrepoison mineur</b> (anciennement "Contre-toxine")	1 combat	Potion
<b>Contrepoison majeur</b> (anciennement "Contre venin")	1 combat	Potion

Baumes de soins	Durée	Type
Doivent être appliqués en même temps qu'un bandage, qui doit lui-même donner au minimum 1PV. Les baumes de soin ne donnent <b>pas</b> de caractère magique au bandage.		
<b>Baume de soins 1PV</b>	Instantanée	Baume
<b>Baume de soins 2PV</b>	Instantanée	Baume
<b>Baume de soins 3PV</b>	Instantanée	Baume

Guérisons des maladies	Durée	Type
Voir plus haut "Les poisons et maladies"		
<b>Guérison mineure</b> (anciennement "Guérison de l'infection")	Instantanée	Potion
<b>Guérison majeure</b> (anciennement "Guérison de la malement")	Instantanée	Potion

Protection	Durée	Type
<b>Peau d'écorce</b>	1 combat	Baume
Fait passer la protection d'armure de base de l'utilisateur à 2 PP à toutes les localisations. Partout où les points de protection sont inférieurs à 2, on considère 2 points de protection. Les bonus ("Bénédition" par exemple) peuvent être cumulés avec <b>la peau d'écorce</b> .		

Berserks	Durée	Type
<b>Potion de fureur</b>	1 combat	Potion
Le consommateur de cette potion a les caractéristiques d'un Berserk pour le temps d'un combat.		

Entretien des cadavres	Durée	Type
<b>Huile de conservation</b>	1 an	Huile
Permet d'embaumer un cadavre. Le corps peut ainsi se conserver parfaitement pendant la durée d'action de l'huile. Au bout de cette période la décomposition du corps reprend.		



## Potions magiques

Soins	Durée	Type
Le consommateur de la potion récupère le nombre de PV indiqué et les répartit comme il veut dans ses localisations.		
<b>Potion de soins 1PV</b>	Instantanée	Potion
<b>Potion de soins 2PV</b>	Instantanée	Potion
<b>Potion de soins 3PV</b>	Instantanée	Potion
<b>Potion de soins 4PV</b>	Instantanée	Potion
<b>Potion de soins 5PV</b>	Instantanée	Potion
<b>Potion de soins 6PV</b>	Instantanée	Potion

Soin global	Durée	Type
Le consommateur de la potion récupère le nombre de PV indiqué dans chaque localisation. Il ne peut pas répartir les PV autrement. Les PV qui lui font dépasser son maximum sont perdus.		
<b>Potion de soins 6x4 PV</b>	Instantanée	Potion
<b>Potion de soins 6x8 PV</b>	Instantanée	Potion

Pansements	Durée	Type
<b>Huile de pansement magique</b>	Instantanée	Huile
Doit être appliquée <b>en même temps</b> qu'un bandage, qui doit lui-même donner au minimum 1PV. (Le bandage ne peut pas être imbibé à l'avance.) L'huile de pansement magique ne donne <b>aucun bonus au bandage</b> . Par contre, elle donne le caractère magique au bandage, qui peut donc ainsi être aussi utilisé sur une blessure nécessitant un soin magique, par exemple une blessure à -4PV, ou une blessure résultant d'une "Onde de choc". Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois (si le bandage est réutilisé, il n'est plus magique).		

Séquelles	Durée	Type
<b>Guérison d'une séquelle</b>	Instantanée	Baume
Permet de récupérer un point de séquelle sur une localisation.		

Morts	Durée	Type
<b>Résurrection</b>	Permanente	Potion
Ramène le bénéficiaire à la vie.		
<b>Dernier sommeil</b>	Permanente	Poudre
Même effet que le sort "Repose en paix"		

Magie	Durée	Type
<b>Potion Mana</b>	Instantanée	Potion
Ne peut être consommée que par un lanceur de sort. Lui permet de récupérer 10 points de mana, sans pour autant dépasser son maximum.		
<b>Huile de dissipation</b>	Instantanée	Huile
Même effet que le sort "Dissipation de la magie"		

Vérité	Durée	Type
<b>Sérum de vérité</b>	1 question	Potion
Même effet que le sort "Tu dis la vérité". Comme il n'y a pas de lanceur de sort, l'effet sera appliqué à la <b>première</b> question posée par qui que ce soit.		
<b>Potion de mensonge</b>	Lever du soleil	Potion
Permet d'être dispensé de répondre la vérité lorsqu'on est soumis à un "Sérum de vérité" ou au sort "Tu dis la vérité". Le bénéficiaire garde son libre arbitre donc il peut répondre la vérité ou non, selon son désir. La potion doit être consommée préventivement et l'effet est valable jusqu'au lever du soleil.		

Protection	Durée	Type
<b>Peau de pierre</b>	3 coups	Baume
Comme le sort du même nom. Ne peut pas être utilisée deux fois au cours d'un même combat, ni en combinaison avec le sort du même nom.		

Possessions	Durée	Type
<b>Détection des possessions</b>	Instantanée	Baume
Révèle si le sujet est possédé.		



Protection contre la magie	Durée	Type
<b>Cœur de pierre</b> Comme le sort du même nom.	1 combat	Potion
<b>Bouclier magique</b> Comme le sort du même nom.	Coucher du soleil	Potion
<b>Protection corporelle</b> Comme le sort du même nom.	Coucher du soleil	Potion

Force	Durée	Type
<b>Boisson de puissance</b> Donne 1 PV supplémentaire, par localisation, le temps d'un combat. On peut ainsi temporairement dépenser son maximum de PV, mais pas la limite ultime de 6 PV.	1 combat	Potion
<b>Boisson de surpuissance</b> Donne 2 PV supplémentaires, par localisation, le temps d'un combat. On peut ainsi temporairement dépenser son maximum de PV, mais pas la limite ultime de 6 PV.	1 combat	Potion

## Annexe K : L'Argent

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
<b>1 Croix d'Argent</b>	1	-	-	-
<b>1 Etoile d'Argent</b>	5	1	-	-
<b>1 Croix d'Or</b>	10	2	1	-
<b>1 Etoile d'Or</b>	50	10	5	1



Face



Pile (Croix)



Pile (Étoile)



## Annexe L : Annonces les plus courantes

- **Magique** : certaines créatures sont immunisées à certains types de dégâts, c'est une façon de toucher. Cette annonce est incompatible avec l'annonce « **Argent** ».
- **Argent** : certaines créatures sont immunisées à certains types de dégâts, c'est une façon de toucher. Cette annonce est incompatible avec l'annonce « **Magique** ».
- **Je t'assomme** : la cible non correctement protégée (armure basique de 2 au moins) est inconsciente pendant 5 minutes mais aucun PV n'est perdu.
- **Je t'égorge** : la cible non correctement protégée (armure basique de 2 au moins) est à -4 à la tête et a 1 minute pour se faire soigner.
- **Berserk** : celui qui annonce cela à chaque engagement d'un nouvel ennemi reste en combat tant qu'une de ses localisations n'est pas à -4
- **Résiste** : annonce signalant la résistance à une autre annonce fait avant, elle n'est pas obligatoire pour les sorts de vérité.
- **Tu danses** : la cible doit danser pendant 1 minute.
- **Don de X PV** : la cible gagne X PV répartis comme elle l'entend.
- **Repose en paix** : la cible ne peut plus être ressuscitée (ou nécro animée).
- **Soins X PV** : la cible gagne X PV répartis comme elle l'entend.
- **Tes pieds collent au sol** : la cible ne peut bouger les pieds pendant 1 minute (cette annonce annule un « **tu fuis** »)
- **Tu fuis** : la cible doit s'enfuir par tous les moyens possibles pendant 1 minute.
- **Tu lâches ceci** : la cible doit lâcher ce qui a été désigné, la main visée ne peut plus rien prendre pendant 1 minute. (on ne peut jamais viser un casque ou équivalent, il est indestructible).
- **Tu te tais** : la cible ne peut plus proférer le moindre son pendant 1 minute
- **Tu tombes** : la cible doit mettre le genou et les deux mains en terre
- **Vade Retro** : Tu fuis pour un mort vivant.
- **Ceci est brisé** : l'objet visé, s'il n'est pas magique est détruit. (on ne peut jamais viser un casque ou équivalent, il est indestructible).
- **Mort Vivant tu es détruit** : la cible touchée tombe immédiatement en poussières (passe TO)
- **Décrépitude** : le membre touché tombe à 0 PV
- **Colère Divine** : comme Mort vivant tu es détruit mais à distance
- **Pétrification** : la cible ne peut plus bouger jusqu'à la fin du combat ou pendant 5 minutes (elle ne peut être déplacée, est incassable et résiste aux dégâts).
- **Vampirisation** : la cible touchée perd 2 PV à chaque localisation (pas les localisations vitales).
- **Onde de choc** : la cible perd 2 PV à toutes les localisations.
- **Oubli** : la cible oublie un fait précis et le fait que le sort ait été lancé
- **Toxine** : tombe inconscient au bout d'une minute, il est secoué de convulsions; au bout de la minute qui suit, il tombe à 0 PV partout.
- **Venin** : le personnage tombe inconscient au bout d'une minute, il est alors tétanisé; il meurt au bout de la minute qui suit.
- **Acide** : Cette annonce fait deux points de dégâts à toutes localisations.