



La Foire aux Chimères

Catalogue des règles 2012

Site web : <http://foireauxchimeres.free.fr>
Forum : <http://foireochimeres.alloforum.com>
Contact : foireauxchimeres@yahoo.fr

Sommaire

Répartition des points

Points de vie, d'armure & de mana	3
Compétences, connaissances & apprentissages	4

Avantages & inconvénients

Liste des compétences et connaissances obligatoires, interdites, moins et plus chères en fonction des races	5
---	---

Les compétences

Maniement des armes	8
Protections matérielles	9
Protections naturelles	10
Attaques spéciales	11

Les connaissances

Savoirs-faire	13
Vocations	14

Les règles avancées

Magie	15
Chamanisme	28
Maîtrise des runes	31
Technologie & Ingénieurs	33
Géohie, Herboristerie & Alchimie	34
Médecine	40
Vol & poisons	42

Répartition des points

Points de vie, d'armure & de mana

Les **points de vie** (PV) représentent votre capital... de vie. Ils sont **globalisés**, ce qui signifie que les dégâts comptent quelle que soit la partie du corps qui est touchée.

Rappel : il est interdit de frapper à la tête

Le personnage de base part avec **10 points de vie**. Certaines compétences et connaissances peuvent lui en octroyer plus, ou limiter les dégâts qu'il encaisse.

Lorsqu'il perd des points de vie, le joueur doit **simuler les différents états de blessure, et appliquer leurs effets**. Les points de vie sont restaurés par un secouriste, un médecin, un sort ou encore une potion. Lorsque les points de vie sont à **zéro**, le personnage est **mort**. **Il ne peut plus du tout être soigné**. Seul un puissant mage ou un grand chaman peut le **ramener à la vie**, et encore, il a intérêt à faire vite (il dispose d'une heure)... C'est plus réaliste et ça évite les vengeances à n'en plus finir.

À la mort d'un personnage, toutes ses possessions retournent à l'intendance, sauf clause particulière (caisse commune, testament...).

Points de vie	0	1	3	4+
État	Mort	Agonie	Blessure grave	Blessure légère
Effets	1 heure avant mort définitive (en attente de sort ou potion de résurrection)	Le personnage tombe au sol et ne peut plus faire que demander de l'aide d'une voix faible.	Vous ne pouvez plus courir , vous devez vous traîner et simuler la douleur.	Aucun malus Vous vous en sortez plutôt bien

Certaines protections accordent des **points d'armure** (PA), qui viennent par-dessus les points de vie. Les points d'armure sont **décomptés avant les points de vie** et doivent être réparés par un armurier.

Les **points de mana** sont votre capital magique. Ils entrent en compte **uniquement pour la magie**. A chaque fois que vous lancez un sort, vous pompez dedans et devez déduire son coût de mana de votre « stock ».

Le potentiel de mana dépend de votre race, et il est fixe pour toute la durée du GN. Il peut être augmenté par des objets magiques, ou rechargé par la méditation ou des potions, sans jamais dépasser son niveau initial (sauf contre-indication particulière).

Le tableau des points de mana par race est disponible dans la rubrique « Magie ».

Compétences, connaissances & apprentissage

Pour créer votre personnage, vous avez droit à **20 points** de **compétences et connaissances**. Les compétences sont essentiellement guerrières : maniement des armes, attaques et protections. Les connaissances regroupent les savoirs-faire (cumulables) et les vocations (exclusives). Avant de choisir compétences et connaissances, vous devez déterminer leur répartition **par blocs de 5 points**, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Selon les races, vous avez des combinaisons plutôt "guerrières", plutôt "savantes", ou équilibrées.

Les **cases grises** représentent les **combinaisons inaccessibles** selon la race.

Pts de Compétences	20	15	10	5	0
Pts de Connaissances	0	5	10	15	20
Orcs & Gobelins					
Nains					
Humains & Hobbits					
Humains non civilisés					
Hauts Elfes					
Elfes Sylvains					
Elfes Noirs					
Lutins					
Farfadets					
Dryades & Ents					
Fées					

Presque **toutes les compétences** et les connaissances peuvent être **appries au cours du jeu** (à l'exception des vocations, de la résistance à la magie, du toucher de vie, et de certains savoirs-faire). C'est au joueur qui souhaite apprendre quelque chose de **trouver qui enseigne quoi**, sachant que seul un orga peut valider l'apprentissage.

L'apprentissage se fait d'un niveau au niveau immédiatement supérieur (on ne peut pas sauter un niveau), par résolution d'énigmes, épreuve, service rendu, paiement...

Ce qui peut être appris dès la création du personnage :

Tous les niveaux 1, et les vocations (qu'on ne peut pas apprendre en-jeu). On peut bien sûr choisir plusieurs compétences ou savoirs-faire de niveau 1, mais une et une seule vocation par personnage. D'autre part, une compétence ou une connaissance ne peut être apprise qu'une seule fois.

Ce qui ne peut être appris qu'en-jeu :

Les niveaux 2, 3 et 4, et les compétences dites "spéciales".

Avantages & inconvénients

Liste des compétences et des connaissances obligatoires, interdites, plus chères et moins chères selon les races.

Orcs

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Développement corporel	- Maîtrise des Runes - Se défiler - Toucher de vie - Domaines de magie non raciale hors magie du feu	- Lire et écrire (2pts par langue)	- Développement corporel (3pts)

Gobelins

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Se défiler	- Maîtrise des Runes - Dév. corporel - Toucher de vie - Vocation magie - Méditation	- Lire et écrire (2pts par langue)	- Se défiler (2pt) - Dernier souffle (1pt) - Ingénieur (4pts)

Nains

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- La barbe doit faire au moins 40 cm de long. La petite taille et le mauvais caractère sont de rigueur.	- Maîtrise de la magie - Méditation - Vision divinatoire - Se défiler - Toucher de vie - Manier l'arc - Arme longue - Chamanisme	- Néant	- Armurerie (1pt) - Ingénieur (4pts) - Armure légère (2pts) - Armure lourde (4pts)

Humains civilisés

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Néant	- Maîtrise des runes - Toucher de Vie - Chamanisme	- Néant	- Lire et écrire (1pt par langue, quel qu'en soit le nombre)

Humains non civilisés

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Néant	- Maîtrise des runes - Armure lourde - Arbalète - Toucher de Vie - Armes à feu	- Lire et écrire (2pts par langue, quel qu'en soit le nombre)	- Développement corporel (3pts)

Hauts Elfes

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Résistance à la magie (en combinaison 0/20 peut être pris en tant que connaissance)	- Dév. corporel - Maîtrise des runes - Chamanisme	- Arme lourde (4pts) - Torturer (4pts)	- Méditation (3pts) - Résistance à la magie (1pt)

Elfes sylvains

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Parler aux animaux	- Armes à feu - Ingénieur - Maîtrise des runes - Domaines de magie Mental et Nécro - Dév. corporel	- Lire et écrire (2pts par langue) - Armure lourde (6pts)	- Manier l'arc (2pts) - Piégeur (2pts) - Goûteur (2pts)

Elfes noirs

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Moral d'acier	- Maîtrise des runes - Magie du domaine de l'eau - Dév. corporel - Toucher de vie - Chamanisme	- Arme lourde (4pts)	- Arbalète (3pts) - Torturer (2pts) - Assassiner (5pts) - Moral d'acier (2pts)

Dryades & Ents

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
- Toucher de vie (en combinaison 0/20, peut être pris en tant que connaissance)	- Maîtrise des Runes - Défier - Torturer - Commercer - Chamanisme	- Néant	- Néant

Lutins

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de la magie - Se défiler (en combinaison 0/20, peut être pris en tant que connaissance) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les «protections matérielles» sauf «Poche secrète» - Le maniement d'une arme (sauf A.courte) - Les attaques spéciales - Piéteur - Maîtrise des Runes - Dév. corporel - Domaines de magie Mental et Nécro - Assassiner - Ingénieur - Chamanisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Arme courte (2 pt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se défiler (2pts) - Poche secrète (1pt) - Méditation (3pts) - Premiers soins (1pt) - Médecine (2pts)

Farfadets

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
<ul style="list-style-type: none"> - Se défiler 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise des runes - Dév. corporel - Heaume - Armure lourde - Bouclier long - Pavois - Domaines de magie mental et nécro - Assassiner - Ingénieur - Chamanisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire et écrire (2pts par langue) - Armure lourde (6pts) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se défiler (2 pt) - Serrurier niv.1 (1 pt)

Fées

Obligation	Interdiction	Plus cher	Moins cher
<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de la magie - Toucher de vie (en combinaison 0/20, peut être pris en tant que connaissance) 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise des Runes - Toute compétence guerrière ou technologique - Chamanisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Néant 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de la magie (5pts) - Méditation (3 pts)

Les Compétences

Maniement des armes :

Compétence	Descriptif	Dégât	Coût
Manier arme courte	50 cm maximum garde comprise	- 1	1
Manier arme à une main	1 m maximum garde comprise	- 1	2
Manier arme à 1 et 2 mains	1 m 20 maximum garde comprise	- 1 et - 2	3
Manier arme lourde	1 m 70 maximum garde comprise !! Maniement à deux mains obligatoire !!	- 3	4
Manier arme longue	2 m maximum. Arme d'hast, hallebarde !! Maniement à deux mains obligatoire !!	- 2	4
Manier bâton long simple	2 m maximum. Bâton de GN latexé	- 1	3
Manier l'arc	Arc de GN	- 2 impact	3
Maîtrise de l'arbalète	Arbalète de GN	- 3 impact	4
Maîtrise des armes à feu	Pour la conception des armes à feu, voir la rubrique <i>Technologie & Ingénieurs</i>	-5 impact	6
Maniement des armes de jet	Couteaux, étoiles, pavés, choppes, tabouret... en mousse latexée.	-1	2

Impact : tout personnage touché doit tomber à terre et se relever avec peine. Pour être valable, l'effet doit être annoncé à voix haute par le tireur.

Protections matérielles

Rappel :

Les points d'armure sautent avant les points de vie et doivent être réparés par un Armurier.

Compétence	Descriptif et pré-requis	Protection	Coût
Rondache	Petit bouclier de 0.30 m de diamètre. <i>Permet de tenir une arme à une main.</i>	Impassable	2
Bouclier simple	Hauteur maximum : 0.80 m	Impassable	3
Bouclier long	Hauteur maximum : 1 m <i>!! On ne peut pas courir avec un bouclier long !!</i>	Impassable	4
Pavois	Hauteur supérieure à 1 mètre <i>!! Charge interdite !!</i> <i>!! On ne peut pas courir avec un pavois !!</i>	Impassable	5
Armure légère	Cuir bouilli, cuir clouté, cuir et plaques.	+ 5 PA	3
Armure lourde (armure de plate)	Armure imitation métal. maille, plate <i>!! On ne peut pas courir avec une armure lourde !!</i>	+ 10 PA	5
Heaume	Casque, camail, etc.	Assommer niveau 1	1
Gorgeron cuir	Permet de contrer Assassinat niveau 1.	Assassinat niveau 1	3
Gorgeron cuir clouté	Permet de contrer Assassinat niveau 2.	Assassinat niveau 2	4
Gorgeron complet métal	Permet de contrer Assassinat niveau 3.	Assassinat niveau 3	5
Poche secrète	Protection contre le vol dissimulée dans l'habit du joueur.		2

Protections naturelles

Compétence	Descriptif et pré-requis	Protection	Coût
Développement corporel	Permet une plus grande résistance physique.	+ 5 PV	4
Moral d'acier niveau 1	Permet de résister aux sorts Peur, Peur des orcs et Vision cauchemardesque et à la compétence Torturer (le PJ n'avoue rien mais perd quand même 3 PV).		3
Moral d'acier niveau 2	Permet de résister en plus à la Terreur. !! Pré-requis : Moral d'acier niveau 1 !!		spécial
Résistance à la magie Accessible uniquement à la création du perso	Permet d'encaisser un sort par GN sans en subir les effets.		2
Résistance aux impacts	Permet de ne pas tomber à terre lors d'une touche par arme à impact. Utilisable 3 fois entre chaque régénération complète des PV. !! Pré-requis : Développement corporel !!		3
Se défiler	Permet de refuser un défi. Pour les filles, permet de choisir un champion pour relever le défi (mais ce n'est pas obligatoire).		3
Toucher de vie Accessible uniquement à la création du perso	Permet de donner ses points de vie à un perso (qui ne peut aller au-delà de ses points de vie de base). !! Réservé aux elfes et aux peuples de la forêt !!	Ne fonctionne plus en dessous de 6 PV	1

Rappel :

Les compétences dont le coût est « spécial » sont accessibles uniquement en-jeu

Attaques spéciales

Compétence	Descriptif et pré-requis	Dégât	Coût
Ambidextrie	Permet de manipuler deux armes à une main ou une arme à 1 et 2 mains + une arme courte.		3
Assassiner niveau 1	Le joueur peut tuer d'un seul coup une victime, en simulant un égorgement furtif (de face ou par derrière). !! Les dagues d'assassinat ne doivent comporter aucune partie rigide !! !! Interdit en combat de masse !!		6
Assassiner niveau 2 Accessible uniquement en-jeu	Permet de passer les gorgerons en cuir. !! Pré-requis : Assassiner niveau 1 !!		spécial
Assassiner niveau 3 Accessible uniquement en-jeu	Permet de passer les gorgerons en cuir clouté. !! Pré-requis : Assassiner niveau 2 !!		spécial
Défier	Permet d'engager un combat singulier. Personne ne peut intervenir ni refuser, à moins d'avoir Se défiler.		2
Dernier souffle	Une fois à l'agonie, permet de donner un dernier coup dans un délai de 30 secondes.	+ 1	2
Torturer niveau 1	Permet, après avoir capturé un PJ, en simulant des pratiques sadiques, de lui faire dire tout ce qu'on lui demande. (vérité obligatoire) Peut être contré par Moral d'acier A la fin de la séance la victime a perdu 3 PV.		3
Torturer niveau 2 Accessible uniquement en-jeu	Peut être contré par Moral d'acier niveau 2. !! Pré-requis : Torturer Niveau 1 !!		spécial

Compétence	Descriptif et pré-requis	Dégât	Coût
Assommer niveau 1	Le PJ donne un coup dans le haut du dos de son adversaire, qui tombe inanimé pendant 2 minutes . S'il est frappé à terre, le premier coup le réveille. Par derrière ou en combat, à la main ou avec une arme. !! On ne peut pas assommer un PJ portant un heaume !!		3
Assommer niveau 2 <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Voir Assommer niveau 1 Permet d'assommer les PJ portant un casque. !! Uniquement avec une arme !! !! Pré-requis : Assommer niveau 1 !!		spécial
Brise-armure niveau 1 <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet, sur une touche au torse, de faire perdre le bonus d'armure légère. L'élément détruit doit être réparé par un Armurier. Valable avec n'importe quelle arme. Valable 1 fois par jour.		spécial
Brise-armure niveau 2 <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet, sur une touche au torse, de faire perdre le bonus d'armure lourde. L'élément détruit doit être réparé par un Armurier. !! Armes de corps à corps uniquement (dagues non comprises) !! !! Pré-requis : Brise-armure niveau 1 !! Valable 1 fois par jour.		spécial
Attaque surprise <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet de frapper à + 2 si la victime ne vous voit pas arriver Valable 2 fois par jour.	+ 2	spécial
Brise-membre <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet de briser un membre d'un coup. Réservé aux armes contondantes et aux bâtons (pas d'armes tranchantes). Valable 2 fois par jour. !! Soignable uniquement par Chirurgie !!		spécial
Charger <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet de frapper plus fort lors d'une charge, uniquement sur le premier coup (et tant pis s'il est raté). Valable 3 fois par jour.	+ 1	spécial
Désarmer <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Lors d'un combat, permet d'annoncer au PJ adversaire qu'il ne tient plus son arme. !! Touche au bras obligatoire !! !! Valable une seule fois par jour !!		spécial
Tireur d'élite <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet un tir plus précis (à + 2) Valable 2 fois par jour. Valable avec les armes de tir.	+ 2	spécial

Les Connaissances

Rappel :

Les connaissances dont le coût est « spécial » sont accessibles uniquement en-jeu

Les savoirs-faire

Savoir-faire	Descriptif et pré-requis	Coût
Commercer <i>Accessible uniquement à la création du perso</i>	Le PJ est doté d'une somme d'argent 3 fois supérieure à celle d'un PJ de base. !! Pré-requis : Reconnaître le faux !!	4
Comprendre les animaux <i>Accessible uniquement à la création du perso</i>	Le PJ doit parler à un animal (pour de vrai) et aller voir un orga pour faire décrypter le message. Il a droit à une seule question fermée (réponse par oui ou par non). !! Valable une seule fois par jour !!	1
Evasion	Permet de s'évader lorsqu'on a été capturé. Le PJ se libère de ses liens discrètement et se débrouille pour filer ensuite. !! Valable une seule fois par jour !!	2
Armurerie	Permet de réparer les armes, les boucliers et les armures (10 minutes à la forge par objet).	3
Goûteur	Permet d'identifier les produits en les goûtant.	3
Cueillette	Permet de reconnaître les plantes ou les métaux et de les ramasser	3
Lire et faire cartes	Permet de faire et de lire des cartes...	1
Lire et écrire	Permet de lire et d'écrire sa langue natale, puis d'autres parmi les 7 langues. La première langue apprise coûte 1 pt. Les suivantes coûtent 2 pts chacune.	1 ou 2
Méditation	Permet aux magiciens de recupérer de la mana . Le mage doit tracer un cercle personnel de méditation dans un coin tranquille, s'asseoir et chronométrer 5 minutes pour récupérer 1 pt de mana. !! On ne peut pas récupérer plus que son total de départ !!	4
Piégeur	Permet de dissimuler des pièges autour une zone. Les pièges doivent être représentés par des pétards à tirette. (non fournis) Si le piège se déclenche, le PJ subit un brise-membre.	3
Reconnaître le faux	Permet de savoir si un produit est vrai ou faux, et si une carte est correcte ou non. !! Prévenir l'adversaire avant d'examiner le produit !!	3

Savoir-faire	Descriptif et pré-requis	Coût
Premiers soins	Permet de remettre un PJ à 3 pts de vie en 120 secondes. (peut s'effectuer n'importe où) <i>Premiers soins</i> ne permet pas de soigner au delà de 3PV ! !! Valable une seule fois par individu et par combat !!	2
Serrurier niveau 1	Permet de crocheter les serrures vertes.	2
Serrurier niveau 2 <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet de crocheter les serrures jaunes. !! Pré-requis : Serrurier niveau 1 !!	spécial
Serrurier niveau 3 <i>Accessible uniquement en-jeu</i>	Permet de crocheter les serrures rouges. !! Pré-requis : Serrurier niveau 2 !!	spécial
Vision divinatoire <i>Accessible uniquement à la création du perso</i>	Permet d'obtenir des informations sur les événements à venir à travers la boule de cristal du Magicien. Une seule question fermée (réponse par oui ou non). !! Valable une seule fois par jour !!	3

Les vocations

Voir Règles avancées pour les tableaux détaillés

Vocation	Descriptif et pré-requis	Coût
Maîtrise de la magie	Permet de choisir un Domaine de magie et un sort de niveau 1 de ce domaine dans les tableaux des Domaines Communs ou Raciaux !! Pré-requis : Lire et écrire !!	6
Chamanisme	Permet de choisir de recevoir son totem et d'avoir accès aux rituels !! Pré-requis : Parler aux animaux !!	6
Maîtrise des runes	Permet d'activer et de forger des runes !! Pré-requis : Lire et écrire, Armurerie !!	5
Géohie	Permet d'accéder aux préparations alchimiques ou herboristes !! Pré-requis : Cueillette !!	5
Ingénieur	Permet la maîtrise d'armes de siège (catapultes, balistes) et d'armes à feu lourdes (canons, canons à répétition) !! Pré-requis : Lire et écrire !!	5
Médecine	Permet de pratiquer la médecine à l'hôpital et d'accéder aux métiers chirurgien ou diagnosticien. !! Pré-requis : Premiers soins !!	5

Les Règles avancées

La magie

Les bases

La compétence Lire et écrire est un pré-requis obligatoire à l'apprentissage de la magie.

Il existe :

- **6 domaines de magies communes :**

4 élémentaires (feu, terre, air, eau), la nécromancie et la magie mentale.

- **5 domaines de magies raciales :**

Celles des Orcs, des Farfadets, des Lutins, des Dryades/Ents et des Fées.

Quelque soit le domaine, la magie est organisée suivant 4 niveaux de sorts, de plus en plus complexes. Il y a 2 sorts par niveau, sauf pour les fées, qui ont 3 sorts par niveau en raison de leur personnalité essentiellement magique. Chaque passage au niveau supérieur nécessite d'avoir le niveau en cours complètement acquis.

Magie raciale

Certaines races ont une magie propre, et doivent **obligatoirement** la prendre à la création de personnage (s'il s'agit d'un magicien, bien sûr). Seules ces races ont accès à la magie raciale, et elles n'ont accès qu'à leur propre magie raciale (une fée ne peut pas apprendre la magie des farfadets). Elles peuvent ensuite apprendre des domaines de magie commune comme n'importe qui.

Choix des domaines et des sorts

La vocation "Maîtrise de la magie" permet pour 6 pts de connaissances de choisir un domaine de magie et un sort de niveau 1 dans ce domaine.

Un sort supplémentaire coûte 2 pts.

L'accès à un domaine supplémentaire coûte 4 pts, sans sort offert.

Seul le niveau 1 est accessible à la création de personnage. Les niveaux 2/3/4 s'apprennent en jeu.

Exemple : un mage haut elfe en combinaison 0/20

Compétence ou connaissance	Coût	Décompte
Toucher de vie (compétence obligatoire)	1 pt	1
Lire et écrire (pré-requis obligatoire)	1 pt	2
Maîtrise de la magie	6 pts	8
Domaine du feu niveau 1	inclus	-
Sort Boule de feu (5 pts de mana)	inclus	-
Sort de feu Fusion (6 pts de mana)	2 pts	10
Domaine de l'eau niveau 1	4 pts	14
Sort d'eau Régénération (5 pts de mana)	2 pts	16
Méditation	4 pts	20 pts

Ce qui donne : le mage elfe possède les 2 sorts de niveau 1 du Domaine du Feu, et 1 sort de niveau 1 du Domaine de l'Eau. Il sait lire et écrire, peut recharger sa mana par la méditation, et sa condition d'Elfe lui permet de faire don de ses points de vie. Avec un potentiel racial de 21 points de mana, il peut lancer la totalité de ses sorts, et garde 5 pts de mana pour lancer un sort supplémentaire du Feu ou de l'Eau qu'il aura appris en-jeu.

Utilisation de la mana

Le nombre de points de mana est **fixe pour chaque race et chaque GN**. A chaque fois que vous utilisez un sort, il vous coûte un certain nombre de points de mana, que vous devez retrancher à votre stock de mana.

On ne peut pas gonfler son potentiel de mana, mais on peut récupérer des points par la méditation ou grâce à certains objets magiques. Toute trouvaille doit être rapportée à un orga pour être validée.

Potentiel de mana en fonction des races :

Race	Orcs & Gobelins	Nains	Humains & Hobbits	Humains non civilisés	Elfes Sylvains	Hauts Elfes	Elfes Noirs	Dryades et Ents	Fées	Lutins	Farfadets
Potentiel de mana	16	0	19	16	21	21	21	23	30	26	23

Annonces et représentation des effets

Quelque soit le sort que vous lancez, **vous devez prononcer une incantation**, plus ou moins longue selon les niveaux, qui comprend **minimum le nom du sort et les effets**, prononcés de manière audible (voir écoles de magie). Ces incantations sont à faire valider par l'orga magie.

Vous devez prononcer votre incantation d'une seule traite, **sans être interrompu**. Si vous vous faites couper la parole au milieu de votre phrase, votre sort est inefficace, mais vous perdez quand même les points de mana utilisés pour le lancer - idem si vous êtes blessé pendant votre incantation.

Les sorts sont matérialisés de plusieurs façons. Les plus courantes sont le toucher ou la désignation du joueur visé. Parfois une incantation suffit, parfois il faut une certaine mise en scène. Dans les cas où le sort est représenté par un projectile (balle molle), le personnage subit le sort **uniquement s'il est réellement touché** par l'objet lancé. Si le coup est raté, tant pis pour le lanceur ! Même les meilleurs peuvent se planter...

Apprentissage

Une fois en jeu, vous pouvez développer votre maîtrise de la magie en apprenant d'autres sorts et en vous initiant à d'autres domaines. Il vous faudra résoudre des énigmes, rechercher des artefacts sombrement dissimulés, soudoyer d'étranges individus... A vous de trouver !

Dans les tableaux qui suivent, les sorts sont classés en ligne par domaine, et en colonne selon leur coût de mana.

Magies Communes : NIVEAU 1

Domaine	5 points de mana	6 points de mana
Feu	<p>Boule de feu Le perso touché tombe à terre et perd 3 points de vie. <i>Annoncer : « Boule de feu, 3 PV »</i> Lancer un projectile inoffensif à ruban</p>	<p>Fusion Les armes et armures rougissent, le perso doit lâcher ses armes, et se rouler à terre s'il porte une armure. <i>Annoncer « Fusion, 30 secondes »</i> Désigner du doigt la cible</p>
Air	<p>Asphyxie Le perso touché ne peut plus respirer et tombe à terre. <i>Toucher le personnage et annoncer : « Asphyxie, tombe à terre, 30 secondes »</i> Durée : 30 secondes.</p>	<p>Souffle glacé Le perso visé par le souffle du mage est figé pendant 30 secondes, durant ce temps, il ne peut pas être blessé <i>Annoncer : « Souffle glacé, figé , 30s »</i> <i>Désigner du doigt la cible</i> Durée : 30 secondes.</p>
Terre	<p>Poussière aveuglante Le perso touché est aveugle pendant 30 secondes. <i>Annoncer :« Poussière aveuglante, cécité, 30 secondes »</i> <i>Désigner du doigt la cible</i> Durée : 30 secondes.</p>	<p>Tremblement Le perso visé est plaqué au sol pendant 30 secondes. <i>Annoncer :« Tremblement, à terre, 30s »</i> Taper du pied au sol en désignant la cible. Durée : 30 secondes.</p>
Eau	<p>Soin Le perso récupère instantanément 4 pts de vie. <i>Annoncer « Soin, 4pv »</i> Toucher le perso</p>	<p>Purification Annule les effets des produits alchimiques et les effets magiques. <i>Annoncer « Purification, dissipation »</i> Incantation de 15 secondes minimum</p>
Necro	<p>Douleur Le perso touché doit se tordre de douleur pendant 10 secondes. <i>Annoncer « Douleur, 10 secondes »</i> Toucher le perso</p>	<p>Drain de vie Le perso touché perd 2 pts de vie, que le mage récupère. <i>Annoncer « Drain de vie, 2 PV »</i> Toucher le perso</p>
Mental	<p>Peur Le perso visé doit partir en courant une dizaine de seconde. <i>Annoncer « Peur, 10 secondes »</i> Incanter à 5 mètres du perso</p>	<p>Paix Pendant 5 minutes, le perso touché n'a plus envie de se battre tant qu'on ne l'agresse pas physiquement. Le sort s'arrête s'il encaisse des dégâts. <i>Annoncer « Paix, 5 minutes »</i> Toucher avec la main</p>

Magies Communes : NIVEAU 2

Domaine	8 points de mana	9 points de mana
Feu	<p>Brume ardente Le perso désigné perd 2pv et ne peut plus bouger pendant 30 secondes. <i>Annoncer : « Brume ardente, 2 PV, paralysie 30 secondes »</i> Désigner du doigt</p>	<p>Fonte des armes Toutes les armes d'attaque en main fondent et ne sont plus utilisables (réparables à la forge). <i>Annoncer « fonte des armes »</i> Désigner du doigt</p>
Air	<p>Souffle Les personnes touchées par l'arme du mage subissent un choc terrible qui les propulse à 3 mètres du mage (effet impact). Ils perdent 2 Pv <i>Annoncer : « Souffle, impact, 2pv »</i> Sur frappe</p>	<p>Vent de torpeur 5 personnes au contact du magicien tombent et restent à terre pendant 1 min. <i>Annoncer « Vent de torpeur, sommeil, 1 min »</i> Incantation à 1 mètre maximum</p>
Terre	<p>Armure de granit Le perso touché est immunisé contre les attaques physiques durant 1 min. Il doit annoncer sa compétence à chaque coup reçu. <i>Annoncer : « Armure de granit, 1 min »</i> Toucher le perso</p>	<p>Poing de Gaïa Les persos encerclant l'incantateur sont plaqués au sol instantanément lorsque le sorcier frappe le sol avec son poing. <i>Annoncer : « Poing de Gaïa, impact sur 3 mètres »</i> Incantation à 3 mètres maximum</p>
Eau	<p>Sanctuaire Tant que le mage reste immobile, il ne peut pas être touché, ni attaquer lui-même. Il est invincible, mais ne peut en aucun cas agir, ni parler. <i>Annoncer : « Sanctuaire, Intouchable »</i></p>	<p>Soin total Tous les points de vie sont récupérés instantanément. <i>Annoncer : « Soin total »</i> Toucher le perso</p>
Necro	<p>Raideur cadavérique Le perso touché par la main du mage perd 3 PV et reste figé tant qu'il le touche <i>Annoncer : « Raideur cadavérique, figé 3 PV »</i> Toucher le perso</p>	<p>Vision cauchemardesque Le perso horrifié lâche ses armes, et court hors de vue du mage. L'effet s'arrête quand le mage n'est plus visible par le PJ <i>Annoncer : « Vision cauchemardesque, Terreur, lâche tes armes »</i> Désigner du doigt</p>
Mental	<p>Esprit embrumé Fait oublier au perso touché une compétence ou une connaissance, au choix du mage, pendant une heure. <i>Annonce : « Esprit embrumé, oublié + nom de la comp./conn., 1H »</i> Toucher la tête du perso</p>	<p>Emprise Le mentaliste domine subitement le joueur les yeux dans les yeux. Il pourra donner un ordre simple (ex : donne moi cet objet, vas t'en, etc...). Ce sort ne peut en aucun cas permettre d'ordonner à un joueur de frapper quelqu'un. <i>Annoncer : « Emprise, 'ordre simple' »</i> Incantation les yeux dans les yeux</p>

Magies Communes : NIVEAU 3

Domaine	10 points de mana	12 points de mana
Feu	<p>Toucher incandescent Le perso perd 4 PV. <i>Annoncer : « Toucher incandescent, 4 PV »</i> Toucher le perso</p>	<p>Crémation intégrale Le perso touché est entièrement brûlé au 3ième degré («agonie») <i>Annoncer : « Crémation intégrale, agonie »</i> Désigner du doigt</p>
Air	<p>Force des vents Permet au mage et aux personnes qui le touchent d'être insensible aux projectiles non magiques pendant 1 minute. <i>Annonce : « Force des vents, résiste aux projectiles 1 minute »</i> Toucher le perso</p>	<p>Nuage toxique La personne visée tombe au sol. Elle est ensuite en «blessure grave» (3PV) quelque soit son état initial. <i>Annoncer : « Nuage toxique ; blessure grave »</i> Désigner du doigt</p>
Terre	<p>Esprit du roc Le perso ensorcelé résiste à tous les sorts qu'on lui lance pendant 2 minutes. <i>«Esprit du roc, résiste à la magie, 2 min»</i> Toucher le perso</p>	<p>Choc Le mage incante le pouvoir de la terre. Les 3 prochains coups frappés occasionnent « brise membre » automatique. <i>Annoncer :« Choc, brise membre»</i> Mettre la main à terre et incanter à 3m maximum d'un adversaire</p>
Eau	<p>Bénédition des eaux Le mage fait couler un peu d'eau sur la tête du perso, qui prend + 8 pts de vie (Non cumulable, on peut dépasser son max de PV mais ces PV ne sont pas régénérables. <i>Annoncer : « Bénédiction des eaux, + 8pv »</i></p>	<p>Evaporation corporelle Le perso visé tombe à terre et ne peut plus combattre. Il est ensuite en «blessure grave» quelque soit son état initial. <i>Annoncer « Evaporation corporelle, blessure grave »</i> Incanté à 3 mètres maximum</p>
Necro	<p>Relever les morts Relève 5 persos morts depuis moins de 15 min et maintient le contrôle 15 min. Chaque mort-vivant a 7 pts de vie, sans états de blessure. <i>Annoncer : « Relever les morts, 15 min »</i> Incanté à 3 mètres maximum</p>	<p>Vieillessement Le perso visé est pris de douleur et doit se comporter comme un vieillard. Il ne peut plus combattre tant qu'il n'a pas trouvé une potion de jouvence. <i>Annoncer : « Vieillessement, incapable de combattre »</i> Toucher le perso</p>
Mental	<p>Contrôle psychique Le perso touché est sous le contrôle du mage pendant 10 minutes (pas d'actes dégradants). <i>Annoncer «Contrôle psychique, 10 min »</i> Toucher la tête du perso</p>	<p>Grande amnésie Fait oublier au perso tout ce qu'il sait (y compris sa propre identité), pendant 1 heure <i>Annoncer :« grande amnésie, oublie tout, 1 heure ».</i> Toucher la tête du perso</p>

Magies Communes : NIVEAU 4

Domaine	0 points de mana	16 points de mana
Feu	<p>Contemplation des flammes Méditation de 30 min près d'un feu permettant à l'initié d'augmenter son potentiel de mana de 10 au-delà de sa limite. La main du mage compte comme une arme faisant 1 dégât et ne peut servir de bouclier (2 fois/ gn*)</p>	<p>Lame Flamboyante* Lance 3 boules de feu (-3 PV chacune), double les points de dégâts de l'épée. <i>Annoncer : « Lame flamboyante »</i> Accrocher un ruban rouge</p>
Air	<p>Inspiration profonde Méditation respiratoire de 30 minutes permettant à l'initié d'augmenter son potentiel de mana de 10 au-delà de sa limite. Le mage est immunisé aux sorts asphyxie et nuage toxique (2 fois/ gn*)</p>	<p>Lame des tempêtes* Désarme (armes et boucliers) et propulse (impact) le PJ au sol à 5 mètres (sans ses armes, bien sûr...) <i>Annoncer : « Désarme / impact »</i> Accrocher un ruban blanc</p>
Terre	<p>Minéralisation Méditation de 30 minutes allongé à même le sol (extérieur) permettant à l'initié d'augmenter son potentiel de mana de 10 au-delà de sa limite. Insensible aux attaques physiques pendant la méditation et dispose d'un bonus de 2 pts d'armure naturelle (1 fois/gn)</p>	<p>Onde de choc Brise-membre ou Brise bouclier ou Brise arme au touché (main), la cible est incapable de se battre pendant 1 heure (sonné). <i>Annoncer sur chaque touche: « Onde de choc, brise + "choix" sonné 1H »</i></p>
Eau	<p>Aqua Vitae Méditation de 30 minutes au contact direct de l'eau (main) permettant à l'initié d'augmenter son potentiel de mana de 10 au-delà de sa limite Le mage dispose d'un sort de bénédiction des eaux gratuit (2 fois/gn)</p>	<p>Rappel à la vie Le PJ touché est ramené d'entre les morts, sur une seule personne dans un délai d'une heure. <i>Annoncer : « Rappel à la vie »</i> Toucher le personnage</p>
Necro	<p>Etreinte funeste Méditation de 30 min au contact d'un cadavre (mort vivant accepté) qui permet à l'initié d'augmenter son potentiel de mana de 10 au-delà de sa limite. Le mage aspire les dernières essences de vie du cadavre, il récupère 2 pv au-delà de sa limite (2 fois/ gn)</p>	<p>Lame Drain de vie* Chaque frappe crée un drain de vie équivalent aux dégâts qu'il inflige (le PJ récupère les PV volés à l'adversaire) Inactif sur non-vivants <i>Annoncer sur chaque touche: « Drain de vie, nombre de pv retiré »</i> Accrocher un ruban noir</p>
Mental	<p>Introspection Méditation de 30 minutes dans un lieu isolé (pas de bruit, pas de lumière, tente du joueur interdit) permettant à l'initié d'augmenter son potentiel de mana de 10 au-delà de sa limite. Permet d'immuniser le mage aux effets de terreur, peur et domination durant toute la journée.</p>	<p>Amnésie Léthargique Le PJ touché par la main du mage oublie tout ce qu'il sait pendant 15 minutes. Il ne sait plus utiliser ses armes, ses sorts, ses compétences, etc. c'est un légume. <i>Annoncer : « Amnésie Léthargique, 'oublie tout ce que tu sais' »</i></p>

Méditation des arcanes :

Ce type de méditation ne peut être effectué qu'une fois par école dans chaque Gn. Elle permet **d'augmenter son niveau de mana de 10 au dessus de sa limite.**

Cet effet est **cumulatif** avec d'autres écoles si tant est qu'elles soient également maîtrisées totalement (niveau 4 révolu). Il serait par exemple possible à un maître mage disposant de deux écoles niveau 4 d'effectuer deux méditations successives afin d'augmenter considérablement son total de points de mana.

Le sacrifice des arcanes :

Lorsqu'un mage atteint le niveau 4 il peut débiter l'apprentissage de la méditation des arcanes. Celle-ci lui donnera accès également au sacrifice des arcanes. Ultime pouvoir du mage il lui permettra de puiser dans ses points de vie pour les transformer en mana (Avec un rapport de 1 pour 1).

Les lames enchantées :

Toutes les lames enchantées nécessitent comme pré-requis soit Arme à une main, soit Arme à une et deux mains. Elles sont validées par 3 rubans de couleur remis par l'orga, à attacher sur la lame avant utilisation. Leurs effets durent 15 minutes. Elles sont involables. Si les armes sont brisées, elles restent réparables mais l'enchantement disparaît.

Magies Raciales : NIVEAU 1

Race	5 points de mana	6 points de mana	
ORCS	<p>Trouble-vision Le perso visé peut parer les coups, mais ses 3 premières attaques sont portées dans le vent. <i>Annoncer : « trouble vision, 3 prochaines frappes à 0 »</i> Désigner du doigt</p>	<p>Rage Le perso frappe à +1 sur 5 frappes (s'il ne touche pas, cela compte aussi comme une frappe). <i>Annoncer : « Rage »</i> Toucher le PJ</p>	
FARFADETS	<p>Grenouille Le perso visé est transformé en grenouille et doit mimer ce batracien pendant 2 minutes. <i>Annoncer : « Grenouille »</i> Désigner du doigt</p>	<p>Lame facétieuse Le farfadet doit placer un ruban VERT sur l'arme d'un ennemi, laquelle perdra 1 point de dégât tant qu'elle n'aura pas été désenchantée. <i>Compte comme une malédiction</i> Incanter sur arme</p>	
LUTINS	<p>Régénération Le perso touché gagne +2 pts de vie. <i>Annoncer : « Régénération 2 PV »</i> Toucher le perso</p>	<p>Sphère de protection Le mage peut se promener au milieu des combats pendant 5 minutes, personne ne peut l'attaquer ou lui lancer de sorts. Le mage non plus ne peut entreprendre aucune action offensive. <i>Annoncer : « Sphère de protection »</i></p>	
DRYADES / ENTS	<p>Camouflage Personne ne voit le mage tant qu'il ne bouge pas. On ne peut pas l'attaquer. Zones boisées uniquement. (pré-requis : costume de dryade ou ent) <i>Annoncer : « Camouflage »</i></p>	<p>Complainte de l'Aulne * L'Ent ou la dryade entonne une chanson triste qui paralyse l'individu désigné par le doigt du chanteur, il est bloqué un genou à terre mais peut encore se défendre <i>Chanter la chanson de l'aulne est désignant du doigt à 4 mètre de la cible.</i> * Paroles page suivante</p>	
FÉES	<p>Souffle féerique La fée souffle sur le visage de sa cible, celle-ci devra défendre la fée au péril de sa vie pendant 1 minute quelque soit ses intentions initiales. <i>Annoncer : « Souffle féerique, défends moi pdt 1 minute »</i> Souffler au visage du perso</p>	<p>Assoupissement Le perso visé s'endort pendant 1 minute. <i>Annoncer : « Assoupissement, sommeil, 1 minute »</i> Toucher le perso</p>	<p>Régénération partielle Le perso touché gagne +5 pts de vie sans dépasser son maximum de PV. <i>Annoncer : « Régénération partielle 5 PV »</i> Toucher le perso</p>

Le chant des Aulnes

D'une forêt lointaine vinrent les Aulnes, vinrent les Aulnes
Sans maison ni frontière firent de la terre leur demeure

Mais au temps de la guerre, filles des Aulnes, fils des Aulnes
C'est dans une grande haine qu'ils connurent leur malheur

Maudits les sans racines, bannis les Aulnes, bannis les Aulnes
Quand forêt et clairières furent brûlées dans la douleur

Toi qui entend mon chant, tueur des Aulnes, tueur des Aulnes
Soit pétrifié à terre que tu connasses ma terreur

(La durée du sort est celle de la chanson, le choix de votre tempo est ici primordial puisque plus la chanson sera chantée lentement, plus la cible sera contrainte de rester longtemps un genou à terre)

Magies Raciales : *NIVEAU 2*

Race	8 points de mana	9 points de mana	
ORCS	<p>Peur des orcs Tout perso dans un rayon de 3 mètres prend la fuite dès qu'il voit un orc. Durée : une demi-heure <i>Annoncer : « Peur des orcs, 30 min »</i></p>	<p>Frénésie Transforme 2 orcs en berserks et leur permet d'ignorer les états de blessure (mais ils perdent quand même les PV) <i>Annoncer : « Frénésie, ignorez les états de blessure »</i> Toucher les persos</p>	
FARFADETS	<p>Absorption magique Contre-sort qui encaisse la magie et permet de ne pas subir l'effet du sort lancé. En riposte à une attaque magique uniquement. <i>Annoncer : « Absorption magique »</i></p>	<p>Farce Permet au farfadet de casser les armes ou les boucliers. <i>Annoncer : « Farce, Brise 'arme/bouclier' »</i> Donner un coup sur l'arme</p>	
LUTINS	<p>Faveur du lutin Le lutin peut enchanter une graine porte bonheur qui lui confère un bonus de +5 à son potentiel de mana. (Une seule fois par jour, durée 24H). <i>Annoncer : « Faveur du lutin »</i></p>	<p>Répare-armes L'incantation permet la restauration instantanée des armes. <i>Annoncer : « Que les armes cassées soient par magie réparées »</i> Toucher l'arme</p>	
DRYADES / ENTS	<p>Armure de feuilles Le mage ou le perso touché gagne +5 pt d'armure non réparables une fois perdu. <i>Annoncer : « Armure de feuilles, 5 points d'armure »</i> Toucher le perso</p>	<p>Parfum soporifique Le mage émet un parfum qui endort tous les persos sur un rayon de 3 mètres pendant 2 minutes. <i>Annoncer « Parfum soporifique, sur 3 mètres, 2 minutes»</i> Incanter à moins de 3 mètres, Nécessite parfum ou essence odorante</p>	
FÉES	<p>Chant des fées Envoûte 1 perso qui doit danser de manière lascive pendant 3 minutes. <i>Annoncer « chant des fées, danse 3 minutes »</i> La fée doit chanter pour de vrai !</p>	<p>Paix Vise 2 combattants. Leur agressivité disparaît, ils oublient leurs griefs et cessent le combat pendant 2 min <i>Annoncer : « Paix 2 min »</i> Incanter à moins de 3 m</p>	<p>Régénération intégrale Le perso visé est entièrement régénéré. <i>Annoncer : « Régénération intégrale »</i> Toucher le perso</p>

Magies Raciales : NIVEAU 3

Race	10 points de mana	12 points de mana	
ORCS	<p>Décharge de Waaaagh Le mage touche son adversaire, qui prend une décharge d'énergie et tombe à terre à 5 m de là. Il perd également une connaissance ou une compétence <i>Annoncer : « Waaaagh, impact, oublie 'connaissance/compétence' »</i> Toucher le perso Effet permanent</p>	<p>Souffrance mortelle Le perso touché tombe, se tord de douleur, rampe et bave pendant 1 minute. Il est ensuite en état d'agonie <i>Annoncer : « Souffrance mortelle, à terre, agonie »</i> Toucher le perso</p>	
FARFADETS	<p>Miroir magique Contre-sort qui renvoie la magie sur l'adversaire. En riposte à un sort lancé uniquement. <i>Annoncer : « Renvoi de la magie, retour des sorts »</i></p>	<p>Danse frénétique Le farfadet se met à danser frénétiquement sur place. Toutes les personnes en sa présence doivent danser jusqu'à ce que l'incantateur s'arrête. <i>Annoncer : « Dansez bien , dansez tous ! »</i></p>	
LUTINS	<p>Sympathie Le perso visé devient son meilleur ami du lutin, il doit rester à ses côtés, qui est le seul à pouvoir le désenchanter. <i>Annoncer : « Sympathie, deviens mon ami »</i> Incantation à moins de 4 mètres. Dure 1H.</p>	<p>Hypnose Pendant 5 min, le mage fait faire ce qu'il veut au perso (pas d'actes dégradants). <i>Annoncer : « Hypnose, 5 minutes »</i> Incantation à moins d'un mètre.</p>	
DRYADES / ENTS	<p>Courroux de la forêt Le mage commande à un arbre d'attraper un perso, qui se colle contre l'arbre et ne peut plus bouger pendant 2 minutes. Il est ensuite en état de blessure sérieuse. Zones boisées uniquement. <i>Annoncer : « Courroux de la forêt, bloqué contre l'arbre, 2 minutes, blessure grave »</i> Incantation à 3 mètres maximum</p>	<p>Maîtrise des phéromones Permet d'envoûter un perso pendant 5 min. Il doit obéir d'un air béat et sans dire un mot (pas d'actes dégradants). <i>Annoncer « Maîtrise des phéromones, obéis-moi 5 minutes »</i> Incantation avec un parfum fort</p>	
FÉES	<p>Peau de diamant La fée visée ne craint ni les coups ni les sorts ni les rituels pendant 3 min. Ne marche que sur les fées. <i>Annoncer : « Peau de diamant, 3 min insensible »</i> Désigner la fée</p>	<p>Charme des fées Le perso visé est obligé de faire la cour à la fée de manière courtoise et romantique pendant 15 minutes. <i>Annoncer : « Charme des fées, fais moi la cour 15 min »</i> Toucher le perso</p>	<p>Renaissance Le perso visé récupère toutes ses capacités (pts de vie, de mana...). <i>Annoncer : « Renaissance »</i> Toucher le perso</p>

Magies Raciales : **NIVEAU 4**

Race	0 points de mana
ORCS	Le repos du guerrier : Permet d'augmenter son total de point de mana de 10 non cumulable 1 fois par gn. L'incantateur doit faire une sieste de 15 min (et pas une de plus !) <i>Durée 1 gn</i>
FARFADETS	Le sifflement du pinson : Permet d'augmenter son total de point de mana de 10 non cumulable 1 fois par gn. L'incantateur doit siffler un air joyeux pendant 5 minutes. <i>Durée 1 gn</i>
LUTINS	Le champignon hallucinogène : Permet d'augmenter son total de point de mana de 10 non cumulable 1 fois par gn L'incantateur doit manger un champignon chamanique (voir orga chaman). <i>Durée 1 gn</i>
DRYADES / ENTS	Le murmure des cimes : Permet d'augmenter son total de point de mana de 10 non cumulable 1 fois par gn L'incantateur doit méditer au milieu des arbres sans bouger pendant 15 minutes. <i>Durée 1 gn</i>
FÉES	La danse onirique : Permet d'augmenter son total de point de mana de 10 non cumulable 1 fois par gn. La fée danse et virevolte pendant 5 minutes. <i>Durée 1 gn</i>

Magies Raciales : **LE CAS PARTICULIER DES FÉES.**

Le cas des fées est particulier, en effet :

- Elles ont 3 sort par niveau au lieu de 2
- Les 3 sorts d'un même niveau coûtent le même prix en mana
- Ce coût fixe correspond au coût du sort le moins cher du même niveau chez une autre race. Ainsi, les 3 sorts de niveau un coûtent 5 pts de mana, ceux de niveau 2, 8pt de mana et ceux du niveau 3, 10pts de mana.

Le chamanisme

Le chamanisme est une pratique ancienne basée sur le **voyage de l'esprit** et la communication avec ceux-ci, l'initié peut ainsi profiter de leurs savoirs et de leur puissance. Chaque chaman se voit attribuer un esprit protecteur appelé totem qui lui confèrera des avantages pour exploiter la discipline qui lui est reliée. Un chaman ne choisit pas son totem, mais celui-ci s'impose à lui. (*Donner deux choix sur la fiche de personnage*).

Il existe quatre totems ; l'Araignée, le Serpent, le Jaguar et l'Ours.

Le fait d'être apparenté à un totem **ne limite pas le chaman** dans son choix de rituels. Exemple : un chaman sous la protection de l'esprit du jaguar pourra tenter d'exécuter un rituel consacré au Serpent.) De plus, il est possible de tenter de réaliser un rituel de niveau supérieur au sien, mais cela demande une plus grande capacité d'absorption de drogues (fictives bien évidemment).

Ces dernières sont indispensables au déroulement de tout rituel, et la quantité nécessaire augmente avec la difficulté du rituel. La durée du rituel augmente de la même façon. Un chaman de haut niveau supportera plus facilement une grande quantité de drogue qu'un chaman débutant. Les drogues en jeu sont fournies par l'orga chaman

On dit que certains rituels puissants laissent des marques sur les personnes utilisant les pouvoirs des animaux-totems

ATTENTION la quantité de drogue ingérée peut en cas de prise excessive entraîner des dommages, du simple échec du rituel jusqu'à la mort en passant par divers niveaux de handicaps (voir en jeu).

Tableau des durées de rituel et des quantités de drogue à assimiler en fonction des niveaux

Niveau	Mon Totem	Autres Totems
1-2	<i>1 dose de drogue</i> Rituel de 5 minutes	<i>3 doses de drogue</i> Rituel de 15 minutes
3-4	<i>2 doses de drogue</i> Rituel de 15 minutes	<i>6 doses de drogue</i> Rituel de 30 minutes
5-6	<i>3 doses de drogue</i> Rituel de 30 minutes	<i>9 doses de drogue</i> Rituel d'une heure et demi
7-8	<i>4 doses de drogue</i> Rituel d'une heure	<i>12 doses de drogue</i> Rituel de trois heures

Rituels

Niveau	Araignée	Serpent	Ours	Jaguar
1	<p>Épuisement à distance Le PJ visé ne peut plus courir pdt 2H</p>	<p>Baiser du serpent présent au rituel La cible récupère 2PV</p>	<p>Dernier souffle amulette Le porteur acquiert la compétence « dernier souffle »</p>	<p>Dent pour dent amulette Le porteur gagne +2 sur une frappe s'il est touché, 1 fois par jour, tant qu'il la porte) <i>Annoncer « Dent pour dent + dégâts »</i></p>
2	<p>Affaiblissement à distance Le personnage visé voit son maximum de PV réduit de 2 pts</p>	<p>Antidote présent au rituel Le personnage visé est soigné des effets de tout type de poison</p>	<p>Fourrure présent au rituel Le personnage visé encaisse la première frappe après le rituel sans subir de dégâts.</p>	<p>Coup de patte présent au rituel Le PJ visé peut désarmer son adversaire sur une frappe <i>Annoncer «Coup de patte, désarme»</i></p>
3	<p>Morsure au toucher Le PJ visé perd 3PV et est paralysé pdt 30 sec. <i>Annoncer « Morsure, figé 30 sec, -3PV »</i></p>	<p>Sang froid amulette Le porteur régénère 1PV toutes les heures tant qu'il porte l'amulette</p>	<p>Rugissement féroce amulette Tous les personnages au contact du porteur sont pris de terreur <i>Annoncer «Rugissement féroce, terreur »</i></p>	<p>Fureur amulette Tant que le PJ porte l'amulette, il ne tient pas compte des états de blessure</p>
4	<p>Mutisme à distance Le personnage visé ne peut plus parler ni incanter pdt 1H</p>	<p>Crochets du cobra au toucher Le PJ touché perd 4PV. Le chaman les récupère, sans dépasser son max de PV <i>Annoncer « Crochets du cobra -4pv »</i></p>	<p>Cuir d'ours amulette Le porteur est immunisé aux dégâts physique pdt 1 min. <i>Annoncer «Cuir d'ours, Résiste» si on est frappé</i></p>	<p>Instinct du chasseur amulette Le porteur acquiert «attaque surprise» sauf que son utilisation n'est pas limitée à 2 fois / jour <i>Durée 24H</i></p>
5	<p>Venin paralysant au toucher Le membre touché ne peut plus être utilisé pendant 10 min <i>Annoncer « Venin paralysant 'membre' 10 min »</i></p>	<p>Repos reptilien présent au rituel Le PJ gagne 8 PV Il peut dépasser son maximum de PV mais ces PV sont non régénérables. <i>Il doit rester allongé en extérieur.</i></p>	<p>Ossature épaisse amulette Le porteur résiste au brise membre tant qu'il porte l'amulette. <i>Annoncer « Résiste: Ossature épaisse »</i></p>	<p>Comportement maternel présent au rituel 2 PJ gagnent +1 à toutes les frappes durant une heure, tant qu'ils restent à moins de 3 mètres du chaman.</p>
6	<p>Cécité à distance Le personnage visé ne peut plus voir pendant une heure</p>	<p>Contresort présent au rituel Il permet de soigner les effets des rituels épuisements, affaiblissement, mutisme et cécité</p>	<p>Corpulence amulette Le porteur retranche un point de dégât à tous les dommages physiques reçus tant qu'il porte l'amulette</p>	<p>Griffes acérées présent au rituel Le PJ visé dispose de deux brise-arme (avec une arme tranchante) <i>Annoncer « Griffes acérées 'Brise Arme' »</i></p>

Niveau	Araignée	Serpent	Ours	Jaguar
7	Poupée Vaudou <i>poupée</i> Le chaman fabrique une poupée à l'effigie de la cible qu'il pourra contrôler pendant une heure.	Fétiche de vie <i>amulette</i> Le chaman crée un fétiche contenant 4 charges de 3PV.	Charge bestiale <i>amulette</i> Le PJ ciblé peut charger (3m d'élan) au combat et inflige un brise au choix. La cible est projetée. <i>Annoncer « charge bestiale, impact , + le brise choisi »</i>	Morsure profonde <i>présent au rituel</i> Le PJ ciblé possède un bonus de +6 dégâts sur 2 frappes <i>Annoncer « Morsure profonde + dégâts »</i>
8	Coma profond <i>à distance</i> La cible devient inanimée tant qu'elle n'aura pas été soignée. <i>Voir l'orga chaman pour les soins</i>	Mue <i>amulette</i> A sa mort, le porteur est ressuscité et retrouve la totalité de ses PV initiaux.	Esprit de l'ours <i>amulette</i> Le porteur de l'amulette résiste à toute forme de magie pdt 15 minutes. <i>Annoncer « Esprit de l'ours, résiste magie »</i>	Lacération <i>présent au rituel</i> Le personnage ciblé dispose de la capacité de mettre à l'agonie 2 adversaires sur frappes. <i>Annonce « Lacération, agonie »</i>

Les modes d'application

poupée : Pour fabriquer une poupée vaudou, le chaman doit disposer d'un ou plusieurs cheveux de sa cible. (s'il vous plait, n'allez pas vous scalper ...)

au toucher : le chaman doit toucher sa cible ou un de ses membres (en fonction du rituel) et utilise ainsi l'effet qu'il a stocké durant le rituel

amulette : Les effets du rituels sont contenus dans l'amulette que le chaman a réalisé au cours de son rituel. L'amulette doit être brisée pour être utilisée. Dans certains cas, lorsque c'est précisé, son effet est constant, elle a juste besoin d'être portée pour fonctionner.

présent au rituel : la cible du rituel doit être présente tout le long du rituel et ne doit pas être blessé au cours de celui-ci.

à distance : le chaman réalise son rituel de son côté. Voir avec le MJ quand le rituel est terminé.

La maîtrise des Runes

La maîtrise des runes est **l'apanage des Nains** et équivaut à la magie des autres races.

Une rune est un symbole, qui, s'il est gravé sur un métal (à l'aide d'un rituel bien évidemment gardé secret), permet de canaliser et d'utiliser une puissance redoutable.

Ils peuvent en activer autant qu'ils veulent, du moment qu'elles sont déjà fabriquées.

N'importe qui peut détenir une rune, mais seul un Maître des Runes peut la fabriquer et l'activer.

Une rune peut :

- soit **s'activer directement**, sans besoin d'un Maître des Runes. Elle prend effet dès qu'elle est fabriquée. La présence d'un Maître des Runes est obligatoire pour la réactiver.
- soit nécessiter, en plus du temps de fabrication, **un délai d'activation**, donc un Maître des Runes.

Une rune est soit :

- **à usage unique** : on la fabrique, on l'active, on la jette (façon de parler, car une rune détruite doit être rapportée à la Forge).
- **réutilisable** : on la fabrique, on l'active, on l'utilise, on la réactive, on la réutilise (bien sûr ce n'est pas illimité...). La réactivation se fait à la Forge par un Maître des Runes.

Les runes communes sont réparties en 4 niveaux de puissance. Il existe également des runes rares, disponibles uniquement en jeu. Ces runes rares sont activables par n'importe quel Maître des Runes mais nul n'a le pouvoir de les fabriquer : l'art et la manière en sont perdus depuis très longtemps.

Les Runes rares

Rune	Descriptif	Délai d'activation	Nombre en jeu
Rune de purification	Une fois activée, cette rune permet de purifier les repas ou de ne pas subir les effets d'un poison.	15 min <i>Trois utilisations. À réactiver après chaque utilisation.</i>	5
Rune du destin	Permet d'octroyer une vie supplémentaire A remettre à la Forge pour validation.	40 min <i>Une seule utilisation</i>	2
Rune d'habileté	Le porteur acquiert la compétence « Ambidextrie »	30 min <i>Une seule utilisation</i>	2
Rune de contre-magie	En la montrant à un mage, le porteur aspire toute sa mana. Le mage se tord de douleur et tombe à terre.	90 min <i>Une seule utilisation</i>	1

Les Runes communes

Chaque rune créée nécessite une quantité de minerai :

Rune de niveau 1 : une pépite d'airain.

Rune de niveau 2 : une pépite de mithril.

Rune de niveau 3 : une pépite d'adamantium.

Rune de niveau 4 : une pépite de gromrill.

Rune	Descriptif	Délai d'activation	Délais d'activation et de réactivation
NIVEAU 1			
Rune de solidité	Permet d'encaisser les sorts affectant les armes et armures. Après l'avoir annoncé («résiste»), la rune est désactivée. <i>Doit être fixée sur l'arme ou l'armure à protéger.</i>	35 min	Activation : auto Réactivation : 10 min Réactivable 1 fois.
Rune de protection	Rune mineure permettant d'ignorer le premier coup porté. La force de la rune bloque le coup mais utilise toute son énergie.	35 min	Activation : auto Réactivation : 20 min Réactivable 2 fois.
NIVEAU 2			
Rune d'absorption magique	Rune mineure permettant d'absorber un sort. L'utilisateur peut annuler un sort qui le touche mais la rune est inutilisable par la suite.	45 min	Activation : auto Une seule utilisation
Rune de courage	Permet au porteur de résister aux sorts Peur et terreur durant 24 h après l'activation.	45 min	Activation : 10 min Une seule utilisation
NIVEAU 3			
Rune de fracture	Permet d'occasionner un brise membre à son adversaire si l'effet est annoncé au moment où la frappe est armée. <i>Dès que le coup a été porté, qu'il ait touché ou non, la rune est désactivée.</i>	60 min	Activation : 5 min Réactivation : 20 min Réactivable : 1 fois
Rune du bélier nain	Permet lors d'une charge (course sur 3 mètres au moins) d'occasionner un impact + brise armure, arme ou bouclier, en fonction de ce qui prend le coup. <i>Si l'attaque est esquivée, la rune n'a aucun effet.</i>	60 min	Activation : 5 min Réactivation : 20 min Réactivable : 1 fois
NIVEAU 4			
Rune d'anti-magie	Rune permettant de bloquer totalement la magie (de tout type) et du chamanisme pendant deux heures . <i>Effet de zone 5m de rayon</i>	90 min	Activation : 30 min Réactivation : 40 min Réactivable : 1 fois
Rune des ancêtres	Permet de frapper à +2 avec une arme de corps à corps (pas d'arme de trait), pendant 15 minutes, avec une arme définie (celle qui porte la rune). Toute l'énergie de la rune est canalisée dans l'arme puis la rune brûle.	90 min	Activation : 5 min Une seule utilisation

Technologie & ingénieurs

La technologie

En ces temps reculés, la technologie est relativement archaïque et souvent expérimentale. Les arbalètes, arbalètes à répétition, catapultes, balistes, etc, représentent la **technologie fiable**, tandis que tout ce qui est arquebuses, pistolets, canons, canons à répétition, mortiers et autres armes aléatoires représentent les **nouvelles technologies** (qui sont historiquement arrivées bien après le Moyen-Âge).

Les armes à feu utilisables en jeu sont **vérifiées par un orga** lors du check des armes. Les **seuls projectiles autorisés** sont les **boules de cotillon ou de mousse**, avec des pétards de petite taille en guise d'amorces (pour le design de l'arme, le joueur peut laisser libre cours à son imagination, tant qu'il respecte ce qui est écrit ci-dessus).

Les ingénieurs

Les ingénieurs expérimentent de nouvelles armes et sont donc les seuls à savoir bien les manier, puisqu'ils les ont conçues.

Ils sont les seuls à pouvoir **réparer une arme à feu**

Ils sont les seuls à pouvoir concevoir et **constuire des armes de siège**. Il y en a deux types :

- les machines de jet (balistes, catapultes...).
- les machines à poudre (canons simple, canons orgue, mortier...)

Ils peuvent **former des servants** pour utiliser les machines de guerre.

Ils sont les seuls à pouvoir **réparer une arme de siège**.

*Toutes les machines de guerre des joueurs devront être validées par l'organisation.
Aussi, pensez à vous renseigner sur les matières et les techniques acceptables (ou non !)
avant de vous lancer dans une longue fabrication ...*

Géohie, Herboristerie & Alchimie

Les bases

Pré-requis : Cueillette

Le premier niveau coûte 5 pts, avec une recette gratuite, chaque recette supplémentaire coûte 2 pts.

Rappel : les niveaux 1 à 5 ne sont accessibles qu'en-jeu. (**ici le premier niveau est le 0**)

Pour monter d'un niveau, il faut impérativement posséder toutes les recettes du niveau inférieur.

La géohie est une discipline qui recouvre un ensemble de pratiques et de spéculations en rapport avec une partie des sciences de la terre qui sont réparties entre les études des animaux, des végétaux et des minéraux. Elle a pour but de connaître la base de ces sciences et de pouvoir choisir une voie entre le « règne inorganique » (minéral) ou le « règne organique » (végétal et animal).

L'objectif du géohiste est de **s'orienter**, après avoir été formé sur les bases de l'**herboristerie** et de l'**alchimie**, dans un de ces métiers.

Quand vous posséderez toutes les recettes du niveau 0 (la Géohie), vous devrez **choisir dans quelle voie poursuivre vos travaux**, herboristerie ou alchimie. Une fois ce choix effectué, vous ne pourrez plus apprendre que les recettes de la spécialité pour laquelle vous avez opté.

Potions, filtres et élixirs nécessitent de nombreuses substances, ou «composantes», qui ne peuvent être que d'origine minéral ou métal :

- 2 composantes pour le niveau 0
- 2 composantes pour le niveau 1
- 3 composantes pour le niveau 2
- 3 composantes rares pour le niveau 3
- 4 composantes rares pour le niveau 4
- 5 composantes rares pour le niveau 5.

Les Recettes de Géohie

Produit	Effet	Type
NIVEAU 0 — 2 ingrédients		
Potion de vie	+2 points de vie	Potion
Potion de mana	+ 2 pts de mana	Potion
Pilule de fer	Annule l'effet de l'élixir de fer	Pilule
Pilule de cuivre	Annule l'effet de l'élixir de cuivre	Pilule

Les Recettes d'Herboristerie

Pré-requis : Connaissance de toutes les recettes de Géohie (niveau 0), pas de recette d'Alchimie

Rappel : les niveaux 1 à 5 **ne sont accessibles qu'en-jeu.**

L'herboristerie est une pratique ancienne ancrée dans de nombreuses cultures de par le monde. Elle est basée sur la production de potions magiques qui ne sont en aucun cas d'essence magique, mais qui permettent en général de « doper », droguer, guérir ou nuire à un individu... Ces mixtures sont à base d'herbes (plus ou moins rares)

Produit	Effet	Type
NIVEAU 1 — 2 ingrédients		
Antidote	Annule les effets d'un poison.	Potion
Potion de courage	Permet de résister à la peur pendant 5 min (doit être prise avant de subir les effets de la peur)	Potion
Maldoum	La victime devient malade, elle doit mimer des nausées et paraître faible... durant 15 minutes.	Pilule
Amnerius	La victime ne se souvient plus de qui elle est, et de l'heure écoulée. Les souvenirs se retrouvent au fur et à mesure (compter 1 heure)	Potion
NIVEAU 2 — 3 ingrédients		
Chiantos	Pendant 5 min immunité à la psychologie mais doit-être désagréable envers toutes les personnes lui adressant la parole ou se moquer en toute situation, évite le combat par la raillerie.	Pilule
Somnifère	Après 10 min (temps d'incubation) fait dormir 1 heure (ne peut se réveiller qu'après le délai)	Pilule
Beatitudo	Tant que l'encens brûle dans une pièce aucune action hostile n'est possible.	Encens
	Pendant 5 min la cible ne peut entreprendre aucune action hostile, il doit se comporter de façon détendue et calme.	Poudre
Philtre d'amour	Après ingestion, la personne tombe irrémédiablement amoureux de la première personne qu'il voit. (selon le sexe qui l'intéresse, attention à rester fairplay)	Potion

Produit	Effet	Type
NIVEAU 3 — 3 ingrédients		
Détection des poisons	10 min après l'ingestion de la potion la cible détecte instantanément tout poison dans un aliment ou boisson	Potion
Potion d'exaltation	Après ingestion et pendant 1 min le PJ attaquera tout le monde à vue (amis ou ennemis), il devient insensible aux effets mentaux et ne peut être assommé. Le PJ encaisse les dégâts mais ne tient pas compte des états de blessure. A la fin de l'effet si le PJ est encore vivant, il tombe à l'agonie (1pv).	Potion
Poudre de générosité	La cible n'attache plus d'importance à ses biens pendant 1min, elle fait des cadeaux aux autres, donne ses objets personnels sur simple demande	Poudre
Potion de mensonge	Il est impossible à la cible de dire la vérité (même s'il le désire) pendant 15 min. Même la torture ne lui fera dire la vérité.	Potion
	Idem mais pendant 5 minutes	Poudre
NIVEAU 4 — 4 ingrédients		
Poudre de bégaiement	La cible se met à bégaiiller pendant 10 min, il lui est alors impossible d'incanter un sort.	Poudre
Hilarius	Pendant 5 min, la cible est prise d'une crise de fou rire, elle devient incapable de ce concentrer et ne peut plus attaquer personne (elle peut toujours parer).	Pilule
	Idem, mais pendant une minute	Poudre
Huile de vicenne	Divise les effets des poisons par 2.(ex : un poison qui ferait 1pt de dégât / 1h, ne ferait plus que 1pt de dégât / 2h)	Poudre
Ingrédientis	Double les effets (numériques) d'une préparation. (ex : Fait dormir 5 min = > Fait dormir 10 min).	Pilule
NIVEAU 5 — 5 ingrédients		
Nightmarius	Pas de régénération durant le sommeil (durée une nuit)	Pilule / poudre
Invisibilité mentale	Immunise à toute altération mentale pendant 10 min	Potion
Full mana	Régénère toute la mana	Potion
Potion d'imperméabilité	Immunise aux effets de toutes les recettes pendant 1 heure, n'annule pas un effet d'un produit absorbé avant l'imperméabilité	Potion

Les Recettes d'Alchimie

Pré-requis : Connaissance de toutes les recettes de Géohie (niveau 0), pas de recette d'Herboristerie
Rappel : les niveaux 1 à 5 ne sont accessibles qu'en-jeu.

L'alchimie est une discipline qui recouvre un ensemble de pratiques et de spéculations en rapport avec la transmutation des métaux. L'un des objectifs de l'alchimie est le grand œuvre, c'est-à-dire la réalisation de la pierre philosophale permettant la transmutation des métaux, notamment des métaux « vils », comme le plomb, en métaux nobles, l'argent, l'or. La pratique de l'alchimie et les théories de la matière sur lesquelles elle se fonde, sont parfois accompagnées de spéculations philosophiques, mystiques ou spirituelles. Ces mixtures sont à base de métaux ou sels minéraux (plus ou moins rares).

Produit	Effet	Type
NIVEAU 1 — 2 ingrédients		
Élixir de fer	+1 sur une frappe.	Potion
Élixir de cuivre	-1 sur une frappe.	Potion / Pilule
Élixir infernal	Laxatif, vomitif, durant 5 minutes, soigne aussi les effets des poisons, c'est à double tranchant	Potion / Pilule
Vitriol	-1 pv / heure, non récupérable tant que le poison n'est pas contré.	Potion
NIVEAU 2 — 3 ingrédients		
Élixir de Jouvence	Permet de contrer le sort « Vieillesse », ou le PJ ciblé se prend pour un enfant pendant 5 min.	Potion
Penthotal	Oblige un perso à dire la vérité pendant 5 min.	Potion
	Oblige un perso à dire la vérité pendant 3 min.	Pilule
	Oblige un perso à dire la vérité pendant 1 min.	Poudre
Fumigène	Crée un nuage de fumée à 2 mètres autour de la fiole pendant 30 secondes, les personnes prises dans le fumigène frappe à -1. <i>Annoncez : « Fumigène 30 secondes »</i>	Spécial
Élixir Solaire	Pendant 2 minutes, le perso frappe à +1 et est immunisé à la peur. Entraîne une forte dépendance : Si une dose n'est pas reprise dans l'heure le perso frappera à -1 pendant 1h.	Potion

Produit	Effet	Type
NIVEAU 3 — 3 ingrédients		
Pierre Philosophale	Crée 3 petite pierres rouges, nécessaire comme ingrédients dans des recettes de haut niveau.	Spécial
2 ^{de} chance	Permet d'éviter une mort 10 min après la prise en revenant à 1 PV	Potion
Grenade	Impact sur 2m de rayon. (tout le monde tombe à terre)	Spécial
Désenchantement	Dissipe les effets d'un enchantement magique	Potion
NIVEAU 4 — 4 ingrédients		
Élixir de frappe du bélier	Sur une frappe, le PJ obtient « brise-bouclier ». Ce coup peut être aussi utilisé pour briser une porte. Le coup suivant frappe a -1.	Potion
Élixir de vitalité	Restaure 5 PV	Potion
Élixir de peau de roche	Dégâts divisés par deux pendant 10 min (arrondis à l'inférieur : <i>Exemple 1 : 3 dégâts annoncés (3 : 2 = 1,5) On prend 1 dégât.</i> <i>Exemple 2 : 1 dégât annoncés (1 : 2 = 0,5) Annoncer « Résiste »</i>	Potion
Apathicus	Pendant 10 min le PJ doit TOUT faire au ralenti.	Potion
	Pendant 5 min le PJ doit TOUT faire au ralenti.	Pilule
	Pendant 30 sec le PJ doit TOUT faire au ralenti.	Solution
NIVEAU 5 — 5 ingrédients		
Maxius Vitriol	Poison. La victime frappe à -1 pendant 2 heures	Pilule
Élixir de vitalité suprême	Restaure toute la santé	Potion
Potion de résurrection	Le personnage (mort) récupère l'intégralité de ses points de vie et de mana initiaux.	Potion
Venin d'asphène	Paralyse la cible pendant 2 min	Pilule

Les ingrédients

Certains sont **faciles à se procurer** car on les trouve dans la nature si on se donne la peine de chercher un peu. D'autres sont **plus rares** et plus discrètes, donc plus chères...

Cependant **elles existent** bel et bien en-jeu, et vous trouverez toujours des herboristes, des alchimistes, des commerçants ou des voyageurs prêts à vous en céder.

Une fois vos composantes en poche, il vous faudra les apporter **chez le Maître Herboriste**.

C'est en effet le seul à posséder un laboratoire, doté des accessoires indispensables à la distillation des composantes. En échange de vos composantes, il vous fabriquera le produit correspondant.

C'est aussi chez lui que vous pourrez apprendre des recettes et vous procurer certaines composantes.

Pour les potions, une étiquette est collée sous la fiole, mentionnant l'effet exact du produit.

Seul le savoir-faire «Goûteur» permet de lire l'étiquette avant de boire le produit, sous réserve que le joueur l'ait annoncé à voix haute au préalable. De même que toutes recettes qui ont pour forme les pilules ou la poudre, l'effet doit être annoncé. Bien entendu, le perso peut renoncer à boire un produit frelaté... Sans cette connaissance, le joueur doit boire ou ingéré la pilule d'abord, et lire ensuite pour une potion. L'effet du produit est immédiat, sa durée peut varier.

Si le produit est un faux, il n'a aucun effet.

Les préparations

Les préparations des alchimistes et des herboristes peuvent se décliner sous plusieurs formes. Parfois la même recette peut avoir des effets différents suivant la forme qu'on lui donne.

Voici ces différentes formes :

Potion : *Eau + colorant et/ou sirop*

La Potion doit être bue en entier pour que ses effets s'appliquent. Elle peut être soit directement ingérée soit être mélangé a un aliment ou une boisson.

Pilule : *Sucrette*

La pilule peut être soit directement ingérée soit être mélangé a un aliment ou une boisson.

Encens : *Encens*

Petit bâtonnet à faire bruler, ses effets reste actifs temps que le bâtonnet brule.

Poudre : *Farine*

Poudre à souffler sur quelqu'un. Attention au vent ! Cela peut être a double tranchant !

Solution : *Eau + colorant*

La solution doit s'appliquer sur une lame, elle n'affecte que le premier coup donnée par celle-ci et s'évapore après 30 min si aucun coup n'est donné.

Médecine

Les bases

Pré-requis : Premiers soins

Le premier niveau coûte 5 pts.

Rappel : les niveaux à partir du second ne sont accessibles qu'en-jeu.

Un médecin doit refléter le professionnalisme et le dévouement envers toutes les races. L'un des objectifs de la médecine est d'accompagner, de soigner et de se former pour répondre au besoin des patients. Il est capable de **dispenser des soins efficaces à l'hospice**. Les médecins sont aussi aptes à obtenir de nouvelles qualifications, en leur affectant une spécialité.

Le but du médecin, après avoir été formé sur les bases de la médecine générale, est de **s'orienter** vers la spécialité **chirurgie** ou **diagnostic**.

Quand vous posséderez tous les niveaux de médecine générale vous devrez **choisir dans quelle voie poursuivre vos travaux**, chirurgie ou diagnostic. Une fois ce choix effectué, vous pourrez partager votre spécialité et progresser dans ce domaine. En revanche il vous sera impossible d'apprendre quoi que ce soit de l'autre spécialité.

A part « premiers soins », tous les actes médicaux doivent s'effectuer à l'hospice.

!! IMPORTANT !!

Des bandages validés seront nécessaires pour tous les soins.

Ils seront fournis lors du check perso.

Pensez à dire à vos blessés de ne pas égarer les bandages, ou de vous les ramener.

!! IMPORTANT !!

Toutes les durées indiquées dans le volet « Médecine » sont découpées de la façon suivante :

- La première moitié du temps à faire du role-play actif
- L'autre moitié du temps au chevet du malade

Médecine générale

Niveau de Médecine Générale	Soins dispensables
1	Remonte à 7PV en 10min dans l'hôpital
2	Remonte à 10PV en 20min dans l'hôpital
3	Remonte à 15PV en 30min dans l'hôpital

Chirurgie

Pré-requis : Médecine niveau 3

Rappel : Chirurgie est une spécialisation. Elle ne peut être prise en plus de «Diagnostic». La chirurgie se pratique obligatoirement à l'hospice.

Un chirurgien est capable d'opérer un patient pour lui **remettre un membre brisé**. La technique étant récente et difficilement maîtrisable, l'issue d'une opération sera tiré au hasard. Un bon chirurgien (de niveau élevé) aura moins de risque d'échouer qu'un débutant. **Une opération dure 30 min.**

L'issue d'une opération est donc tirée au sort dans un sac dont la composition est définie par votre niveau. Il existe trois types de pierres symbolisant la réussite, l'échec partiel et l'échec total de l'opération. Si le soin est un échec, le chirurgien n'a plus le droit de pratiquer à nouveau un soin à ce patient.

En cas d'Échec Total : Le soin échoue et vous faites perdre 1 Pv supplémentaire au joueur.

En cas d'Échec Partiel : Le soin échoue mais vous ne faites pas perdre de PV au joueur.

En cas de Réussite : L'opération est couronnée de succès, le membre est réparé.

Niveau de Chirurgie	Risque d'échec
1	Moyen
2	Faible
3	Très Faible

Diagnostic

Pré-requis : Médecine niveau 3

Rappel : «Diagnostic» est une spécialisation. Elle ne peut être prise en plus de «Chirurgie». Le diagnostic se pratique obligatoirement à l'hospice.

Le diagnostic est la démarche par laquelle **on détermine la maladie dont souffre le patient**, et qui va permettre de **proposer un remède**. Un diagnosticien chevronné connaît les maladies les plus rares et sait quel remède y apporter.

Un liste des symptômes avec les correspondances «maladie» et «remède» vous sera remise.

Niveau de Diagnostic	Étendue des connaissances
1	Maladies fréquentes
2	Maladies communes
3	Maladies rares

Vol & poisons

Le Vol en lui-même

Il n'existe pas de compétence ou de connaissance "voleur".

Tous les joueurs peuvent s'improviser voleurs (ou volés !), mais doivent suivre quelques règles...

- A leur arrivée au briefing, les joueurs reçoivent des **étiquettes et un numéro de groupe**.

Ces étiquettes numérotées doivent être **collées obligatoirement sur les armes et boucliers**, et accessoirement sur **tout objet** que vous désirez rendre **volable**. Elles permettent l'identification des objets volés par leur propriétaire légitime (ou du moins par un membre de son groupe).

- Les voleurs doivent **impérativement (dans la demi heure** qui suit le vol) ramener leur butin à la cabane du Receleur. Pourquoi si rapidement ? Parce que le vol ne sert qu'à une chose : se faire de l'argent en revendant les objets au Receleur. Cette règle permet d'éviter à la fois les marqueurs du style pince à linge, ruban ou bout de papier, toujours un peu tue-l'amour, et de faire la différence avec un vrai vol, hors-jeu et beaucoup moins drôle.

Pour la tranquillité de tous, **les vols doivent cesser à 12 h le dimanche**.

- Il est bien sûr **interdit d'utiliser les objets (surtout les armes) des joueurs que vous volez**.

Ils ne sont pas à vous et la casse est vite arrivée. Sachant que certaines armes atteignent plusieurs centaines d'euros, vous risqueriez de vous fabriquer de solides ennemis... hors-jeu. En revanche, la monnaie en-jeu est volable et utilisable sans restrictions... faut qu'ça circule, que diable !

- Dernier point : **les armes et les costumes des PNJs et le matériel qui sert à la décoration ne se volent pas...** D'ailleurs, elles ne portent pas d'étiquettes numérotées ! On perd du temps à les récupérer et ça nuit au jeu. Au cas où un élément hors-jeu (une tête de monstre par exemple) doit servir de trophée, un marqueur vous sera remis par le PNJ ou l'orga concerné pour permettre la validation de votre conquête. Les éléments du décor en revanche sont là pour servir : talismans, gemmes, coffres, grimoires, etc. En règle générale, ces objets sont identifiés par une étiquette (indiquant un niveau de serrurerie ou un effet particulier par exemple), ou leur description circule en-jeu...

Le **Receleur** s'occupe de la gestion des vols en rachetant aux voleurs les marchandises volées (armes, coffrets, reliques, pierres précieuses...). C'est aussi lui qui revend (sans marchandage !) aux pauvres bougres qui se sont fait voler les différents artefacts qui sont arrivés un jour chez lui. Inutile de le soudoyer pour connaître l'identité de votre voleur, il ne balance personne.

Pour des raisons de fair-play, **la cabane du Receleur n'est pas un magasin** où on achète ce qu'on veut après avoir admiré les vitrines. Un joueur ne peut récupérer que les objets lui appartenant, ou appartenant à un membre de son groupe, et à condition de fournir son numéro de groupe, qui vous aura été attribué au briefing. Soit le Receleur peut vous procurer l'objet, contre espèces sonnantes et trébuchantes bien évidemment. Soit il ne l'a pas et dans ce cas, avant de vous faire des films, attendez un peu : **le voleur a une demi heure pour le ramener** et peut s'être fait dépouillé à son tour, ce qui rallonge le délai.

Si vraiment vous êtes inquiet, signalez le vol à un orga, on se renseignera...

Les poisons trouvables dans le monde

Poison de mort : le personnage est mort s'il a mangé (ou bu) une bouchée (ou une gorgée) de ce qui contient la bille. *Une bille dans la nourriture signifie que le plat entier est empoisonné.*

Paralysie : peut être enduit sur une lame

Durée : 30 secondes