

KALEVALA

La contrée des Héros

Livre des règles





KALEVALA

2^E ÉDITION

AVANT-PROPOS

C'est avec plusieurs années d'expérience tant comme joueurs, animateurs et organisateurs d'activités grandeur nature de toutes sortes que nous avons réfléchi au projet de Kalevala : la contrée des héros. Il était important pour nous d'encourager l'imaginaire et le fantastique appuyé sur des assises historiques médiévales. En rédigeant ce document, nous avons cherché à élaborer un système de jeu permettant une expérience immersive, amusante, simple et structurée à la fois. Nous sommes heureux de vous livrer le fruit de notre réflexion et de notre travail. Ce projet nous ramène à nos racines de GNistes¹ dans un monde médiéval fantastique et nous permet de créer un GN dans lequel nous aurions aimé être joueurs. Nous espérons que cela suscitera votre intérêt et vous donnera l'envie d'y participer. Nous vous souhaitons une bonne lecture et espérons vous voir bientôt à Kaskiken !

COMPOSITION DE CET OUVRAGE

Afin de faciliter votre lecture et votre repérage dans ce livre de règle, nous l'avons divisé en trois parties distinctes soit :

1^{ère} partie : Les règles de fonctionnement, éléments de base de tout jeu organisé;

2^e partie : Les règles du jeu, ce qui fait l'essence de Kalevala, la contrée des Héros;

3^e partie : Les histoires et les légendes de la contrée, un peu de la trame narrative qui vous sera offerte pour vous guider.

À la suite de ces trois parties principales vous trouverez une série d'annexes ou vous trouverez plus de détails pour certains éléments à consulter selon vos besoins. Enfin, les changements apporter à la 2^e édition sont surlignés en gris pour faciliter leur repérage. Bonne lecture!

¹ Participants à des activités de grandeur nature.



TABLE DES MATIERES

Avant-propos.....	1
Composition de cet ouvrage.....	1
1. Règles de fonctionnement.....	6
1.1 Règlements de base.....	6
1.1.1 Respect.....	6
1.1.2 Violence et harcèlement à caractère sexuel.....	6
1.2.3 Propreté.....	6
1.1.4 Santé.....	7
1.1.5 Tabac, alcool et drogues.....	7
1.1.6 Bâton lumineux rouge.....	7
1.1.7 Le vol.....	7
1.2 Règles de sécurité.....	8
1.2.1 Règles de sécurité durant un combat.....	8
1.2.2 Inspection des armes.....	9
1.2.3 Sécurité des armes de tir.....	9
1.2.4 L'escalade.....	9
1.2.5 Contenants et bouteilles.....	9
1.2.6 Feu et éclairage personnel.....	9
1.3 Mises en situation pour favoriser le respect en contexte de jeu de rôle.....	10
1.3.1 La fouille.....	10
1.3.2 Ligotage.....	10
1.3.3 Hors-jeu.....	11
1.4 Éléments pour favoriser l'immersion.....	11
1.4.1 Costume & décorum.....	11
1.4.2 Campement en jeu.....	11
1.4.3 Objets de l'organisation.....	12
1.4.4 Respect des durées.....	12
1.4.5 L'intelligence et les connaissances d'un personnage.....	12
1.5 Les tâches dirigées.....	13
1.6 Chorégraphie de combat (Swordplay).....	13



2. Règles de jeu	14
2.1 Mécaniques de jeu.....	14
2.1.1 Journée de jeu.....	14
2.1.2 Points d'expérience (XP)	14
2.1.3 Parler, lire, écrire et compter	14
2.1.4 Le temps en jeu	15
2.1.5 Les tâches dirigées en contexte de jeu	15
2.1.6 Cadenas.....	16
2.1.7 Consommation de potions	17
2.1.8 Valeur monétaire.....	17
2.1.9 Les types de dommages	18
2.1.10 Les points de vie	20
2.1.11 Différents types d'états du personnage.....	22
2.1.12 Les armures.....	25
2.1.13 Utilisation d'un bouclier.....	28
2.1.13 Manier une arme	29
2.1.14 La fouille et les compétences liées.....	29
2.1.15 La magie	31
2.1.17 Alchimie	35
2.1.18 Herboristerie.....	35
2.1.19 Étude des poisons.....	36
2.1.20 Les pièges.....	37
2.1.21 Économie.....	38
2.2 Création de personnages.....	39
2.2.1 Provenance et motivations des personnages	39
2.2.2 Les talents.....	40
2.2.3 Les métiers	43
2.2.4 Les compétences	47
2.2.5 Les domaines du divin.....	50
2.3 Développement de personnages.....	51
2.3.1 Table de calcul des coûts d'achat des sorts et compétences.....	51



2.3.2 Temps d'apprentissage	51
2.3.3 Talents supplémentaires	51
2.3.4 Résumé	52
3. Histoires et légendes de la contrée	53
3.1 Description du monde de Kalevala, la contrée des Héros.....	53
3.2 La monnaie du Kalevala.....	54
3.3 Images ou références d'inspiration.....	54
3.4 L'histoire de la magie.....	54
3.4.1 La pratique de la magie en Europe et dans ses régions limitrophes.....	54
3.4.2 La pratique de la magie en Finlande.....	56
3.5 La vie et la mort dans le Kalevala.....	57
3.6 Les dieux du Kalevala.....	58
3.6.1 Le ciel.....	58
3.6.2 L'eau.....	58
3.6.3 La forêt.....	59
3.6.4 La terre.....	59
3.6.5 La mort.....	59
Annexe A — Tableau des compétences.....	60
A.1 Compétences Universelles.....	60
A.2 Compétences Aura.....	61
A.3 Compétences Corps.....	63
A.4 Compétences Esprit.....	65
A.5 Compétences Aura/Corps.....	67
A.6 Compétences Aura/Esprit.....	68
A.7 Compétences Corps/Esprit.....	69
Annexe B — Tableau des sorts.....	70
B.1 Sorts de domaine – Universel.....	70
B.2 Sorts de domaine – Ciel.....	72
B.3 Sorts de domaine – Eau.....	74
B.4 Sorts de domaine – Forêt.....	76
B.5 Sorts de domaine – Terre.....	78



B.6 Sorts de domaine – Mort	80
Annexe C — Tableau des potions alchimiques.....	83
C.1 Potions alchimiques de niveau 1	83
C.2 Potions alchimiques de niveau 2.....	84
C.3 Potions alchimiques de niveau 3.....	85
Annexe D — Tableau des potions d’herboristeries.....	86
D.1 Potions d’herboristerie de niveau 1.....	86
D.2 Potions d’herboristerie de niveau 2.....	87
D.3 Potions d’herboristerie de niveau 3.....	88
Annexe E — Tableau des poisons	89
E.1 Poisons de niveau 1	89
E.2 Poisons de niveau 2	90
E.3 Poisons de niveau 3	90
Annexe F — Carte du monde en l’An 900	91
Annexe G — Liste des peuples de l’Europe et des régions limitrophes de l’an 900	92
Annexe H — Images d’inspiration.....	101
H.1 Califat des Abbassides — 9 ^e et 10 ^e siècle	101
H.2 Émirat de Cordoue — 10 ^e siècle	102
H.3 Peuplade de l’Europe de l’Est — 9 ^e siècle	103
H.4 Royaume de Francie Occ. — 8 ^e au 11 ^e siècle	103
H.5 Royaume de Francie Orientale — 9 ^e siècle.....	108
H.6 Islande — 11 ^e siècle.....	108
H.7 Royaume d’Italie — 11 ^e siècle.....	109
H.8 Émirat Toulounides — 9 ^e siècle.....	109
H.9 Empire Romain d’Orient — 10 ^e siècle	110
H.10 Principauté Rus de Kiev — 10 ^e siècle.....	111
H.11 Royaume du Wessex — 9 ^e siècle.....	111
Annexe I — Exemple de tâches dirigées.....	112
Index	114
Crédits.....	115



1^{ER} PARTIE : LES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

1. RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

La gestion d'une activité de grandeur nature (GN) est complexe. En effet, le GN est une activité complexe impliquant des interactions sociales ludiques dans un environnement partiellement contrôlé. Bien que cette socialisation soit positive pour les participants, il importe d'établir un cadre rappelant des règles de fonctionnement, de sécurité particulièrement pour les événements extérieurs ainsi que des règles sociales en contexte de jeu afin d'éviter les quiproquos.

1.1 RÈGLEMENTS DE BASE

En participant à une activité de Kalevala, la contrée des Héros, chaque personne s'engage personnellement à avoir lu et à respecter les règles répertoriées dans ce document. La connaissance des règles du jeu est nécessaire pour que vous puissiez vivre une immersion de qualité, mais l'est également pour le plaisir des autres joueurs.

1.1.1 RESPECT

Les joueurs doivent conserver un comportement respectueux envers autrui ainsi que respecter les règles et les choix de l'équipe d'animation. Si vous ne vous sentez pas respectés par quelqu'un lors d'un événement, nous vous invitons à ne pas le garder pour vous et à l'exprimer à qui de droit. Une saine communication peut éviter bien des problèmes.

1.1.2 VIOLENCE ET HARCÈLEMENT À CARACTÈRE SEXUEL

Aucun acte de violence de quelque nature ne sera toléré de la part des participants et des animateurs. Il en va de même pour des gestes ou attitudes dégradantes, insultantes envers une autre personne pouvant être considérés comme du harcèlement.

Nous vous invitons à la prudence aussi quant à l'usage de ces attitudes dans votre jeu de personnage. Des personnages racistes, sexistes ou déplacés ne sont pas bienvenus.

1.2.3 PROPRETÉ

Il est attendu que chaque joueur jette ses déchets dans les endroits réservés à cet effet, tels que les poubelles de l'auberge. Toute action amenant la détérioration du terrain tel que la coupe de



végétation non supervisée est proscrite. La propreté et le respect de la faune et la flore du terrain sont la responsabilité de tous.

1.1.4 SANTÉ

La santé de chacun est importante, ainsi, si vous présentez des symptômes de maladies contagieuses avant un événement, nous vous prions de demeurer à la maison. Par exemple, toux, fièvre, mal de gorges associées à la grippe, à la covid ou un rhume, ou autres symptômes associés à la gastroentérite. Si vous devez prendre un médicament ou avez des allergies qui pourraient nécessiter un Épipen, assurez-vous de l'avoir en votre possession et informer des personnes de votre groupe ou de l'organisation de votre condition. De plus, toute personne présente durant l'activité a l'obligation d'avoir sa carte d'assurance maladie en sa possession en cas d'éventuel accident.

1.1.5 TABAC, ALCOOL ET DROGUES

Les joueurs peuvent consommer du tabac seulement à l'aide d'une pipe qui respecte le décorum. Il est interdit de fumer du tabac à l'intérieur des tentes et des bâtiments sur le terrain.

Il est permis de consommer de l'alcool de manière modérée durant l'activité. Afin de garder le décorum et de participer à l'ambiance, vous êtes invités à le faire à l'auberge du village.

Il est interdit de consommer des produits du cannabis ou toute autre drogue en tout temps sur le terrain ou être sous l'effet de drogues durant l'activité, au risque d'expulsion. Ceci inclut l'intoxication dû à l'alcool.

1.1.6 BÂTON LUMINEUX ROUGE

Les bâtons lumineux (« glow stick ») de couleur rouge indiquent que le joueur ne peut pas se battre pour des raisons convenues avec l'organisation. Il est donc interdit de frapper un joueur qui en porte.

1.1.7 LE VOL

Il est interdit de voler les effets personnels, les armes et les éléments de costumes des autres participants à l'exception de leur trésor en jeu (bijoux, pierres précieuses, perles, clés, etc.) et de leurs pièces de monnaie ou tout objet acquis par le biais de l'organisation. L'objet de « focus » (ex. : grimoire de magie, micelle) et les parchemins magiques des joueurs ne peuvent être volés, car ils représentent le savoir des personnages. Lors d'un vol, un joueur qui en est victime doit indiquer quels objets lui appartiennent (l'honnêteté de chacun est de mise afin de faciliter le jeu et éviter des malentendus). L'organisation de Kalevala, la contrée des Héros, n'est pas responsable des vols d'effets personnels durant les activités. Pour cette raison, il est



recommandé de laisser vos objets de valeurs (portemonnaie, montre, téléphone, etc.) dans un endroit sécuritaire de votre choix. (Voir Formulaire de décharge remis en début de saison)

1.2 RÈGLES DE SÉCURITÉ

En période de jeu, les choses vont parfois très rapidement et il peut y avoir des incidents ou des accidents. Un GN est une activité physique où le combat simulé est très présent.

Dans le cas où il y a un joueur de blessé, il est important de suspendre la scène pour vérifier l'état de la personne. Si vous êtes témoins d'un tel accident ou incident, il vous faut signaler le tout en criant : « STOP-STOP-STOP ». Le jeu pourra reprendre lorsque les validations auront été faites et que tous seront en sécurité.

Le risque zéro n'existe pas. Nous faisons donc appel à votre jugement et vous invitons à respecter ces règles de fonctionnement ainsi que les suivantes pouvant diminuer les risques. (Voir Formulaire de décharge remis en début de saison)

1.2.1 RÈGLES DE SÉCURITÉ DURANT UN COMBAT

Le combat en GN demeure un élément de jeu central et apprécié par plusieurs. Mais il peut impliquer certains risques. Pour diminuer ceux-ci, les éléments suivants sont interdits :

- ⚔ Combat à mains nues ou contacts physiques (ex. : coup de pied, poussée, charge) ;
- ⚔ Coup dangereux (à la tête ou parties génitales) ;
- ⚔ Coup d'estoc (sauf armes prévues à cet effet) ;
- ⚔ Combat dans les bâtiments (incluant lancer de flèche par l'extérieur vers l'intérieur du bâtiment) ou dans les escaliers ;
- ⚔ Frapper ou charger avec un bouclier ;

En contexte de combat, nous invitons les joueurs à « retenir » leurs coups pour éviter des accidents.

Un joueur jugé dangereux dans sa façon de se battre ou trop agressif dans son comportement en jeu ou non pourrait se voir interdire le port d'armes et même être expulsé du jeu.



1.2.2 INSPECTION DES ARMES

Toutes les armes, les armures et tous les boucliers utilisés par les joueurs devront être inspectés par l'organisation avant leur utilisation dans le cadre du GN. À n'importe quel moment, tout membre de l'organisation peut inspecter, confisquer ou refuser un équipement non réglementaire, et ce, sans préavis. Une arme ou un objet de protection (bouclier, armures, etc.) qui subit un bris durant l'activité, le rendant non fonctionnel ou dangereux, doit être retiré immédiatement du jeu. Un joueur refusant de se plier à ce règlement de sécurité peut être banni de l'activité.

1.2.3 SÉCURITÉ DES ARMES DE TIR

La distance minimum réglementaire de tir d'une arme à distance (arc, arbalète, etc.) est de 3 mètres (10 pieds). Si toutefois une personne traverse la trajectoire de tir et qu'elle se fait toucher par mégarde à moins de 3 mètres de distance, les dégâts sont valides. Cette règle ne s'applique pas sur les armes de jet (exemple : dague de jet).

La puissance maximum des arcs et des arbalètes est de 30 livres.

Seules les carreaux et les flèches commerciales et approuvées pour les activités de grandeur-nature sont acceptées.

1.2.4 L'ESCALADE

Il est déconseillé d'escalader les arbres, les bâtiments ou tout autre obstacle considéré dangereux. Aucune quête mise en place par l'organisation n'impliquera ce genre de risque. Le joueur qui escalade un obstacle le fera à ses risques et périls (voir Formulaire de décharge à remis en début de saison).

1.2.5 CONTENANTS ET BOUTEILLES

Les contenants de verre sont interdits, à moins qu'ils ne soient en verre très épais et toujours recouverts d'un sac de cuir ou de tissu pour éviter les tessons au sol en cas de bris. Pour cette raison, nous recommandons l'utilisation de contenants de métal ou de plastique, devant être le plus décorum possible.

1.2.6 FEU ET ÉCLAIRAGE PERSONNEL

L'utilisation de chandelle et de flamme ouverte est interdite dans les tentes, dans les campements et dans la forêt en raison des risques d'incendie. Les torches à l'huile de style tiki, peuvent être installées à l'extérieur d'un campement comme éclairage extérieur aux conditions suivantes : les équipements utilisés doivent être autorisés par l'organisation, les torches doivent être statiques ou fixes et doivent être à une distance minimale de 1,5 m du campement. Il est



également interdit d'allumer un feu dans un endroit non prévu à cet effet hormis les ronds de feu identifiés et autorisés.

Si vous désirez avoir un éclairage personnel, il doit être électrique (sans flamme réelle) et respecter le décorum le plus possible, tel que des torches ou lanternes avec effet de flamme ou fausse chandelle. Des torches artificielles à effet de flamme seront aussi mises à la disposition des joueurs pour les déplacements ou des activités en dehors du village. Ces torches doivent être remises à leur emplacement initial après leur utilisation ou ramenées à l'auberge si elle n'éclaire plus (elles seront alors rechargées). Les « glow stick » et les pierres magiques (cristaux lumineux) ne sont pas autorisés comme éclairage.

1.3 MISES EN SITUATION POUR FAVORISER LE RESPECT EN CONTEXTE DE JEU DE RÔLE

Comme mentionné précédemment, le comportement d'une personne en jeu doit être respectueux en tout temps. Il n'en demeure pas moins que certaines situations peuvent être propices aux quiproquos. Voici quelques indications comportementales afin d'éviter des malentendus.

1.3.1 LA FOUILLE

Ce paragraphe sur la fouille sert à expliquer la gestion de la fouille entre deux personnes, qu'ils aient ou non les compétences liées à ce sujet. La façon de gérer la compétence fouille est expliquée à la section 2.1.15, La fouille et les compétences liées.

La façon de gérer la fouille d'un personnage immobilisé ou inconscient est toujours à la discrétion de la personne fouillée : fouille simulée ou fouille réelle. Dans le cas d'une fouille réelle, il est interdit de fouiller les régions intimes (entrejambe, poitrine, etc.). En contrepartie, le joueur fouillé doit mettre ses effectifs en jeu (monnaie, ressources) dans une bourse qu'il peut cacher n'importe où sur lui, sauf dans les régions intimes.

Enfin, il est de la responsabilité du détrousseur de demander à sa cible quelle méthode de fouille elle préfère avant de la commencer : la fouille simulée ou la fouille réelle (voir le chapitre sur « La fouille et les compétences liées » pour la mécanique de jeu).

1.3.2 LIGOTAGE

Le ligotage doit être simulé. Ainsi, un joueur qui est ligoté se verra apposer des cordages sur les mains et les bras ou les jambes, mais ces cordages ne doivent jamais réellement ligoter le joueur. Ceci évitera des blessures, des sentiments de panique, etc. En contexte de jeu, cela signifie qu'il est impossible pour un personnage de se libérer lui-même s'il est ligoté à moins de posséder le talent évasion. Toutefois, une autre personne peut défaire les liens de la



personne ligotée et/ou en simulant l'utilisation d'une arme de GN en mousse, permettant de couper la corde et de libérer un joueur.

1.3.3 HORS-JEU

Il est interdit de fuir une situation dangereuse pour votre personnage en quittant les lieux de façon hors-jeu. Fuir en contexte hors-jeu inclus notamment, mais ne se limite pas à : partir au stationnement, se retirer dans son campement s'il est hors-jeu ou se réfugier dans la zone hors-jeu de son campement ou se cacher aux toilettes. Ceci ne vous empêche pas de fuir une situation dangereuse si votre personnage juge que cela est la meilleure stratégie tant que vous demeurez en jeu pour le faire.

Durant la période nocturne, l'animation se poursuit en fonction de la trame scénaristique et de la demande des joueurs. Si vous ne désirez pas être réveillé pour des événements scénaristiques, avisez les organisateurs au début de l'événement afin que personne ne vienne vous réveiller.

1.4 ÉLÉMENTS POUR FAVORISER L'IMMERSION

L'objectif ultime d'organiseurs de GN est de faire en sorte que les joueurs se « fassent prendre au jeu ». Que ce soit par un décor qui les imprègne de l'ambiance ou parce que les situations de jeu se rapprochent de la réalité. Les éléments suivants mettent de la saveur au jeu et il est important de les respecter le plus possible si l'on souhaite une expérience d'immersion intéressante.

1.4.1 COSTUME & DÉCORUM

Sans être une reconstitution historique, nous préconisons le réalisme de l'époque 900. Le joueur doit avoir un costume respectant le décorum du GN. Les costumes d'une autre époque pourraient être acceptés s'ils s'intègrent bien à l'histoire et avec le personnage. L'équipe d'animation se réserve le droit de refuser l'entrée à l'activité d'un joueur dont le costume laisse à désirer.

1.4.2 CAMPEMENT EN JEU

Tout joueur qui souhaite camper dans l'aire de jeu doit avoir une tente décorum. Si l'intérieur de la tente ou d'un campement est en jeu, il doit être décorum aussi. Si l'intérieur est une zone hors-jeu, alors cette règle ne s'applique pas.

L'équipe d'animation se réserve le droit de refuser l'implantation d'un campement s'il enfreint les règles du décorum.



1.4.3 OBJETS DE L'ORGANISATION

Dans la mesure du possible, tous les objets que l'organisation met en jeu (composantes magiques, objets uniques, parchemin, fioles, etc.) doivent être remis à l'organisation à la fin de la quête ou lorsqu'ils ne sont plus requis en jeu ou s'ils ne peuvent être réutilisés dans une autre quête.

1.4.4 RESPECT DES DURÉES

Plusieurs compétences, rituels ou sortilèges requièrent une durée déterminée pour être accomplis. Il est donc important que les joueurs respectent ces temps prescrits. Une montre ou un chronomètre bien camouflé est conseillé pour calculer le temps plus facilement. Des durées plus longues appliquées par les joueurs ne seront jamais pénalisées. En contrepartie, des sanctions peuvent s'appliquer pour les joueurs qui ne respectent pas les durées.

1.4.5 L'INTELLIGENCE ET LES CONNAISSANCES D'UN PERSONNAGE

Le joueur et le personnage qu'il incarne sont 2 entités distinctes. Il est donc normal que le personnage que vous jouez n'ait pas toutes les connaissances que vous possédez dans la vie. Par exemple, vous pourriez connaître une panoplie de créatures mythologiques et folkloriques de l'Europe, ou des événements historiques de l'époque 900, mais pas votre personnage. Il est donc essentiel que vous « simulez l'ignorance » dans ce contexte. Il vous appartient alors d'en apprendre davantage en jeu ou même acquérir des compétences pour en savoir plus sur un sujet précis. Vous pourriez aussi choisir que votre personnage ait moins de connaissance que la moyenne des gens.





1.5 LES TÂCHES DIRIGÉES

Dans le cadre d'un GN, certaines tâches sont nécessaires à l'avancement d'une quête. Bien que la plupart de ces tâches seront initiées et élaborées par les joueurs en jeu, certaines pourraient être dirigées par l'organisation par un descriptif inscrit sur un document. Ce type de tâches dirigées permet la poursuite de l'aventure sans la présence de PNJ et maximise le roleplay entre joueurs (voir la section 2.1.5 Les tâches dirigées en contexte de jeu).

1.6 CHORÉGRAPHIE DE COMBAT (SWORDPLAY)

Il est encouragé que les combats aient une apparence qui soit le plus réaliste possible, sans que cela soit une reconstitution historique des combats de l'an 900. Pour ce faire, il est important de simuler le poids de votre arme de GN et l'élan requis pour donner un coup selon le type d'arme utilisé. Par exemple, une épée à deux mains sera plus lente à manier qu'une épée à une main. Aussi, le coup porté avec une arme doit commencer au niveau de l'épaule pour être valide. Avoir une belle chorégraphie de combat permet une plus grande appréciation du jeu pour tous. Des coups francs et crédibles sont encouragés, bien qu'il faille faire attention à la force physique déployée. Les coups déraisonnablement rapides (coups de style mitraillettes) ne sont pas valides, ne causent aucun dégât et sont considérés comme étant de la tricherie. Nous privilégions une chorégraphie de combat théâtrale.

Il est également important de simuler les blessures (dégâts encaissés) et de simuler la douleur pour une expérience équitable et immersive. Par exemple, vous devriez montrer des signes de fatigue et de douleur et vos mouvements devraient être plus difficiles une fois que vous avez reçu quelques coups. En cas de réelle blessure, crier "STOP-STOP-STOP" si nécessaire et interpellé l'animation le plus rapidement possible ou trouver la personne-ressource la plus proche pour recevoir de l'aide. Les coups à la tête sont formellement interdits, tout comme les coups de boucliers.





2^E PARTIE : LES RÈGLES DE JEU

2. RÈGLES DE JEU

L'un des plaisirs du joueur est de créer le personnage qu'il incarnera et pourra faire évoluer dans cet univers fantastique. Toutefois, des balises de jeu et un cadre s'imposent afin d'harmoniser les nombreux styles de jeu des différents participants et soutenir l'animation du GN. Les règles de jeu sont donc la colonne vertébrale de ce document et sont le guide principal des joueurs de GN.

2.1 MÉCANIQUES DE JEU

2.1.1 JOURNÉE DE JEU

Une activité, ou un GN est séparé en deux journées de jeu. La première journée de jeu débute le vendredi soir au début du GN et se termine à l'aube du samedi (le soleil doit être visible). La deuxième journée de jeu débute ainsi à l'aube le samedi et se termine à la fin du GN le samedi à minuit.

2.1.2 POINTS D'EXPÉRIENCE (XP)

Un joueur obtient des points d'expérience lors de chaque activité ou GN auquel le personnage participe. Ces points servent à acquérir de nouvelles compétences ou sorts à son personnage. Les compétences ne peuvent être achetées qu'une fois sauf indication contraire. La participation à un grandeur nature rapporte 2 points d'expérience. Voir chapitre 2.3 Développement de personnages, pour l'utilisation évolutive des points d'expérience.

2.1.3 PARLER, LIRE, ÉCRIRE ET COMPTER

Il n'est pas donné à tous de pouvoir lire et écrire en l'an 900. Il est donc nécessaire d'avoir la compétence « Lire et écrire » pour le réaliser. Avec cette compétence, le joueur peut lire et écrire en commun (en français, la langue commune du GN), mais également dans la langue de la contrée d'origine de votre personnage (voir Tableau des compétences, annexe A). Dans ce contexte, il n'est pas possible pour un personnage de reconnaître une autre langue sur un document sans avoir la compétence, même si celui qui personnifie le personnage pourrait la connaître.



Afin de reconnaître la ou les langues qu'il maîtrise, le joueur se verra remettre une série de « mots code » que seuls les gens qui ont la compétence de comprendre cette langue peuvent connaître. Ces codes seront inscrits au début des textes en langues étrangères afin d'identifier la langue utilisée. Une fois la langue identifiée, une version traduite en français (commun) sera disponible pour ceux qui auront la capacité de la comprendre.

Par ailleurs, lorsqu'un joueur utilise son "mot code" sur ses propres écrits manuscrits, cela signifie qu'il rédige dans sa langue maternelle. Toute personne souhaitant lire ces manuscrits doit chercher les "mots code" au sommet de la page ou au début du texte. Les "mots code" sont rédigés dans la langue d'origine du personnage.

Tout personnage sait compter de manière rudimentaire et faire des soustractions et additions de base, généralement entre 1 et 10.

2.1.4 LE TEMPS EN JEU

À Kalevala, la contrée des Héros, le temps en jeu se déroule au même rythme que dans la vraie vie. Par exemple, si le premier événement de l'année a lieu en juin, c'est également le mois de juin dans la ligne du temps du GN. Aussi, les semaines qui séparent un GN d'un autre se sont écoulées dans le monde du GN. Ainsi, les GN symbolisent l'occurrence d'événements d'importance dans la vie des personnages. Alors que le reste du temps qui s'écoule entre les GN est la routine quotidienne lors de laquelle vos personnages travaillent, partent en expédition de chasse, tentent de survivre, etc. La vie est dure dans les années 900.

2.1.5 LES TÂCHES DIRIGÉES EN CONTEXTE DE JEU

Comme expliqué précédemment, des tâches dirigées pourraient être nécessaires pour orienter le ou les joueurs pour la continuité d'une quête. Tout d'abord, une telle tâche sera identifiée sur un parchemin, dans une boîte ou un autre contenant décorum avec l'indication de la compétence ou le métier nécessaire pour la réaliser, et ce, à proximité de l'endroit où la tâche est requise. Elle pourrait également être remise par un PNJ ou un membre de l'organisation à un joueur dans certaines circonstances.

Seul le personnage avec la compétence ou le métier pourra ouvrir le document. Chaque tâche et ses caractéristiques y seront décrites (voir exemple à l'annexe I) :

🔑 Compétence requise : Peut être une ou plusieurs compétences ou métiers. Si deux éléments sont indiqués, la tâche peut être réalisée par la même personne si elle possède les deux compétences/métiers ou par plusieurs personnes si nécessaire. La première compétence ou le premier métier qui sera indiqué permettra d'identifier celui qui pourra lire la tâche. Les autres qui ne la détiennent pas doivent faire abstraction de la tâche et agir comme s'ils ne la voyaient pas non plus.

🔑 Durée : Indique le temps requis pour accomplir la tâche.



- ⌘ Divisibles ou Indivisibles : Indique si la tâche est divisible, c'est-à-dire que deux personnes avec la même compétence peuvent se partager le travail, faisant en sorte de diminuer le temps requis en deux. Si la tâche est indivisible, cela signifie qu'il s'agit d'une tâche qui doit être accomplie par une seule personne.
- ⌘ Ininterrompue : Si la tâche indique Ininterrompue, celui qui exécute la tâche ne peut être interrompu lors de son exécution. S'il est interrompu, la tâche ne peut être réalisée et le joueur doit la reprendre du début, sans tenir compte du temps écoulé lors de sa précédente tentative.

Lorsque le ou les joueurs auront accompli la tâche, ils pourront ensuite découvrir le résultat en décachetant le tout du document et ils pourront jouer ce qui est indiqué en fonction du résultat obtenu.

Si le résultat de la tâche peut s'appliquer à d'autres joueurs plus tard dans le jeu, vous devez laisser le parchemin ou l'objet en place. En revanche, si le résultat ne s'applique qu'à vous et ne peut être répété, vous devez retirer le parchemin du jeu et le ramener à l'organisation.

À noter que deux talents s'adressent particulièrement à cet aspect de la mécanique de jeu, soit Débrouillard et Imperturbable. (Voir 2.2.2 Les talents)

Afin que les tâches dirigées ajoutent à l'expérience immersive, il est important que chaque joueur respecte les consignes données et joue le jeu. Voir exemples de tâches dirigées dans l'annexe I.

2.1.6 CADENAS

Seuls les cadenas fournis par l'organisation sont acceptés comme élément de verrouillage en jeu. Vous pouvez ainsi verrouiller un coffre, l'accès d'une porte, etc. Si vous désirez apposer un cadenas, vous devrez l'acquérir en jeu auprès d'un marchand ou d'un artisan ou par d'autres moyens. Mais seul un personnage non joueur (PNJ) peut mettre en jeu un cadenas. Pour faciliter le jeu, des cadenas à combinaisons sont utilisés par l'organisation. Cependant, comme ce genre de cadenas n'existait pas à l'époque 900, chacun d'eux vient avec une clé sur laquelle est inscrite la combinaison pour l'ouvrir. Seul le détenteur de la clé peut le déverrouiller. Un joueur qui possède la compétence de crochetage peut tenter de déverrouiller le cadenas. Un joueur qui ne possède pas la compétence ne peut pas tenter cette manœuvre. Seules la clé ou l'utilisation de la compétence crochetage permettent d'ouvrir les cadenas. Si le propriétaire du cadenas veut transmettre la combinaison de celui-ci à un autre joueur, il doit aussi lui remettre la clé. Il ne peut pas simplement lui donner la combinaison, car une seule clé existe par cadenas. Si un cadenas autre que ceux fournis par l'organisation est trouvé, celui-ci est considéré « hors-jeu ».



2.1.7 CONSOMMATION DE POTIONS

Un personnage ne peut utiliser plus de 2 potions par journée de jeu (potions, toniques, onguents confondus) à l'exception des cataplasmes de guérison. S'il en consomme davantage, il devra aller voir l'animation afin de connaître l'état de santé de son personnage. En effet, le principe est de démontrer que les ingrédients utilisés dans les potions peuvent être dangereux pour une personne qui en consomme beaucoup sur une période prolongée.

2.1.8 VALEUR MONÉTAIRE

À la création d'un nouveau personnage, celui-ci se verra remettre une somme de 5 KAROLUS et les pièces d'argent qu'il gagnera par la suite seront exclusivement le fruit de son labeur (à l'exception des joueurs qui possèdent le talent Richesse). À la mort définitive d'un personnage, le joueur ne peut transférer la monnaie que son personnage possédait à son nouveau personnage. Tout excédent doit être remis à l'organisation.

Un personnage n'ayant pas les compétences nécessaires pour connaître la valeur d'un objet, d'une ressource, etc., ne peut estimer ou reconnaître la valeur de ceux-ci. Toutefois, il connaît la valeur de la monnaie et des achats quotidiens d'une personne du peuple.

Deux valeurs sont actuellement en circulation dans le jeu, soit le KAROLUS de 1 et le KAROLUS de 5. Voir les images suivantes.

1 KAROLUS/RECTO VERSO



5 KAROLUS/RECTO VERSO





2.1.9 LES TYPES DE DOMMAGES

Il existe plusieurs types de dommages pouvant être subis par les personnages à Kalevala, la contrée des Héros.

Les différents types de dommages sont physiques, liés aux éléments ou mentaux.

2.1.9.1 DOMMAGES PHYSIQUES

Ce type de dégâts est infligé par un coup donné par une arme, un objet ou un projectile.

- ☞ Les armes à une main infligent 1 de dégâts ;
- ☞ Un objet utilisé comme arme improvisée, incluant les objets manipulés à deux mains comme un bâton, une pelle, un balai, etc., inflige 1 point de dégâts;
- ☞ Les armes martiales à deux mains infligent 2 de dégâts ;
- ☞ Les flèches et les carreaux d'arbalète infligent 2 de dégâts.

Si la source des dégâts n'est pas évidente pour la victime, le manieur de l'arme qui fait deux de dégâts doit dire « 2 » lorsqu'il porte son coup (dans une mêlée ou la nuit par exemple).

2.1.9.1 DOMMAGES LIÉS AUX ÉLÉMENTS

Les dégâts de type élémentaire sont infligés par les éléments suivants : Feu, Glace, Acide, et Mort. Tous les effets liés aux éléments font 1 de dégâts. Par ailleurs, il est encouragé de jouer ses dégâts en tenant compte de leur nature et non pas seulement par les points de vie qu'ils font perdre. Donc si un dégât physique créé par une arme équivaut à une coupure ou une contusion, les dégâts élémentaires ont les effets suivants:

- ☞ Un dégât de feu provoque une sensation de brûlure;
- ☞ Un dégât de glace provoque une sensation d'engelure;
- ☞ Un dégât d'acide provoque une sensation de brûlure chimique;
- ☞ Un dégât de mort provoque une sensation de faiblesse.

Lorsqu'un dommage élémentaire est invoqué et qu'aucune précision n'est énoncée, celui-ci inflige 1 point de dégâts. Par exemple, une épée à une main enchantée par le feu causera un dommage physique de 1 point de dégât et un dommage élémentaire de 1 point de dégâts chacun pour un total de 2 points de dégâts. Ce dommage pourrait varier en fonction de la durée de l'exposition ou du sort. Les dégâts de types élémentaires ne peuvent pas être cumulés sur une même arme.

Exemple 1 : Une épée à une main enflammée fera 2 de dégâts, mais le manieur doit crier FEU. La victime reçoit ainsi 1 point de dégâts physique pour l'arme et 1 point de dégâts de feu pour l'effet.

Exemple 2 : Un lanceur de sort incante un sort de toucher de froid et touche ensuite sa victime en lui disant « Froid », la victime reçoit 1 point de dégâts de froid.



De plus, les dégâts élémentaires peuvent également être associés à des couleurs lors d'une manifestation physique du sort. Cette manifestation vous infligera les dégâts associés à cet élément.

☞ Le rouge représente le feu.

☞ Le bleu représente la glace.

☞ Le jaune représente l'acide.

☞ Le blanc représente la mort.

Par exemple, un nuage de fumée jaune représente un nuage acide qui infligera 1 point de dégâts d'acide pour chaque 3 secondes d'exposition à cette fumée.

2.1.9.3 DOMMAGES MENTAUX

Ces dommages sont généralement causés par des attaques mentales qui se manifestent par un bruit strident, tels qu'un coup de sifflet ou un signal d'urgence. Les attaques mentales ne causent pas de dommage sous la forme de points de vie, mais produisent plutôt des effets en jeu. Ainsi, si vous êtes en mesure d'entendre le sifflement, vous êtes sensibles à l'attaque mentale et vous devez en jouer les effets :

Durant une attaque mentale, vous êtes incapable de faire une action à moins que vous ayez le talent ou les compétences requises. Dès que vous entendez le sifflement ou le signal associés à une attaque mentale, vous devez vous agenouiller ou vous accroupir au sol pour ne pas tomber, car vous êtes pris de douleur intense à la tête. Vous devez donc jouer la douleur. Ces manifestations sont présentes tant et aussi longtemps que le bruit est entendu. Par ailleurs, l'intensité de la douleur et du facteur incapacitant est proportionnelle à l'intensité du bruit entendu. Le talent volonté et la compétence résistance mentale permettent de limiter les effets des attaques mentales.





2.1.10 LES POINTS DE VIE

Chaque joueur dispose de cinq (5) points de vie à la création de son personnage. Il s'agit des points de vie représentant la constitution normale d'un être humain qui ne bénéficie pas d'entraînement ou de talents particuliers. Le choix de la compétence « vivacité » ou du talent « brute » peuvent augmenter le nombre de points de vie de façon permanente. Si le personnage a la compétence « Armure », il peut aussi ajouter ses points d'armures au total de ses points de vie en fonction du type d'armure qu'il porte, des compétences qu'il possède et des sorts lancés sur lui.





Le nombre total de points de vie du personnage doit toujours être pris en compte afin de déterminer s'il est encore en vie, et ce, peu importe où il a été blessé/touché. Il est attendu que le joueur interprète/joue l'état de santé de son personnage en tenant compte du nombre de points de vie restants.

2.1.10.1 ZONE DE DANGER

Kalevala, la contrée des Héros, se trouve dans une région périlleuse pour les aventuriers. Pour illustrer le danger croissant lorsqu'on s'éloigne du village, des zones de danger sont établies sur le terrain de GN. Ces zones sont signalées par des indicateurs stratégiquement placés.

Chaque zone inflige une pénalité de points de vie aux joueurs présents et plus ils s'éloignent du village, plus la pénalité augmente. Les créatures rencontrées dans ces zones pourraient également être plus puissantes pour représenter symboliquement leur nombre augmenté.

Lorsque vous entrez dans une zone de danger, vous verrez un pendentif indiquant le niveau de danger. Le nombre et la couleur des bâtons sous le pendentif montrent le niveau de danger, tandis que les carillons accrochés aux indicateurs permettent de les repérer plus facilement.

-  Zone jaune : pénalité de 1 point de vie = (1 bâton jaune)
-  Zone orange : pénalité de 2 points de vie = (2 bâtons orange)
-  Zone rouge : pénalité de 3 points de vie = (3 bâtons rouges)
-  Zone noire : pénalité de 4 points de vie = (4 bâtons noirs)

La pénalité ne réduit que les points de vie, jusqu'à un minimum de 1 point de vie restant. On ne peut pas mourir simplement en entrant dans une zone dangereuse. Les points d'armure, quant à eux, ne sont pas affectés.

Exemple : Phil part en expédition sans armure avec 5 points de vie. En franchissant une zone jaune, ses points de vie descendent à 4. Il subit ensuite une attaque qui lui inflige 3 points de dégâts, le laissant avec 1 point de vie. Il fuit vers une zone orange, mais reste à 1 point de vie, car la pénalité ne peut pas descendre en dessous de ce seuil. En recevant des soins de 3 points de vie dans la zone orange, son maximum est limité à 3 points de vie à cause de la pénalité.



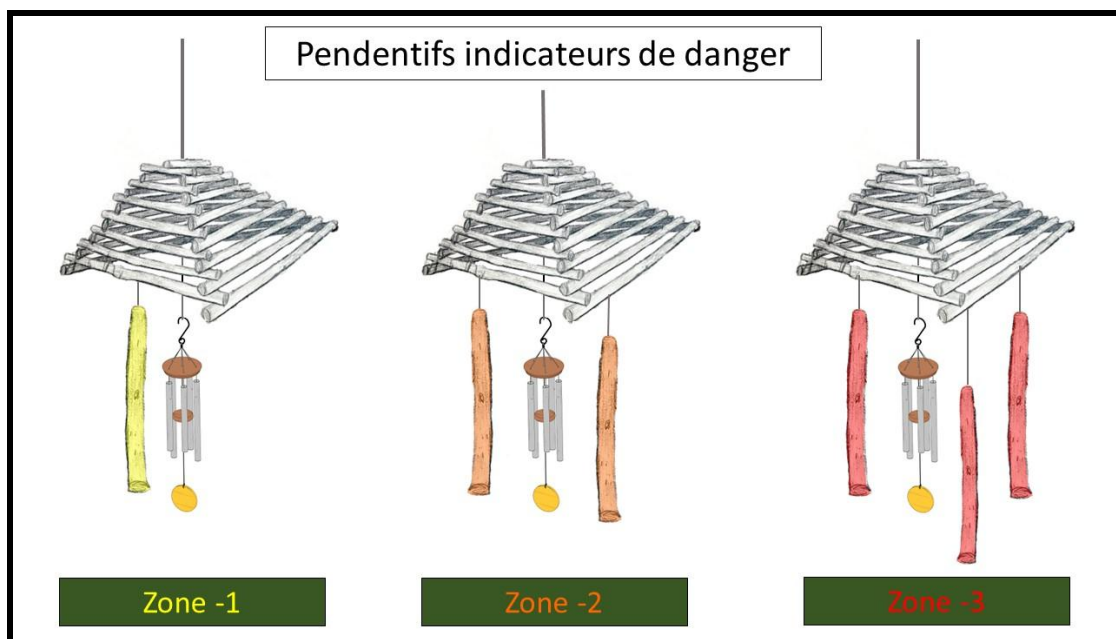
Par contre, en retournant à la zone jaune, étant donné qu'il a reçu des soins précédemment, ses points de vie remontent à 4.

2.1.10.2 CARTE DES ZONE DE DANGER





2.1.10.3 PENDATIFS INDICATEURS DE DANGER



2.1.11 DIFFÉRENTS TYPES D'ÉTATS DU PERSONNAGE

2.1.11.1 VIVANT

État du personnage tant qu'il a des points de vie, minimum de 1. Ceci inclut aussi les cas de maladie, empoisonnement, etc.

2.1.11.2 AGONIE

Si le personnage est à 0 point de vie, il tombe dans l'agonie. Le joueur a alors seulement la possibilité de ramper sur une courte distance, marmonner et jouer la souffrance, mais son discours est inintelligible. L'agonie dure 5 minutes. Durant cette période, le personnage peut recevoir des soins pour sortir de l'état d'agonie et revenir à un minimum de 1 pt de vie et au statut de vivant. Si le joueur ne reçoit aucun soin dans ces 5 minutes, il tombe dans le coma.

Un personnage en état d'agonie peut être plongé dans le coma s'il reçoit un point de dégâts supplémentaire. Cependant, cette action ne peut être faite que si le combat est terminé et qu'aucun ennemi n'est présent à proximité.



2.1.11.3 COMA ET MORT

La période de coma est indéterminée et établie par le joueur en fonction des risques et pénalités qu'il est prêt à accepter pour son personnage. Ceci sera déterminé selon l'option choisie par le joueur entre les options A, B1, B2 et B3. Les passages dans le coma peuvent entraîner des pénalités.

Option A. Le joueur dans le coma peut décider d'attendre sur place que quelqu'un vienne lui prodiguer des soins (excluant les potions ou ce qui doit être ingéré), en demeurant à l'endroit de sa mort (sauf pour des raisons de sécurité et de confort, où il peut bouger discrètement à proximité immédiate). Tout soins redonnent vie au joueur, peu importe la durée de la période de coma. Si le joueur choisit cette méthode, il revient à la vie, mais il oublie les 15 minutes avant sa mort ou les circonstances de son coma.

Option B. Le joueur décide de mettre fin à sa période de coma et de passer à trépas. Ce faisant, il devient une âme errante. S'il choisit cette voie, l'âme errante (le joueur) se rend discrètement (hors-jeu) à la chambre funéraire. Pendant son déplacement, le joueur mort placera son bras au-dessus de sa tête afin de signaler son statut hors-jeu aux autres joueurs. Une fois rendu à la chambre funéraire, il doit inscrire les circonstances de sa mort sur un document mis à sa disposition, qu'il déposera ensuite dans l'urne funéraire. Une fois déposé, trois choix s'offrent à lui :

Option B1. Abandonner son personnage et s'en créer un nouveau. Son personnage est ainsi officiellement décédé.

Option B2. Essayer de trouver le chemin de la vie en se faisant ressusciter grâce au rituel magique que certains joueurs et PNJ maîtrisent. Si le joueur veut revenir à la vie, il doit chercher la collaboration des vivants pendant qu'il est une âme errante afin que les vivants réalisent le rituel de résurrection sur son corps. Si le rituel est complété avec succès, le joueur peut revenir au jeu, avec tous ses souvenirs et sans autre conséquence ou pénalité. Voir la section 2.1.11.6 « Âme errante » pour connaître la façon de jouer cet état. Afin de symboliser son statut d'âmes errantes, le joueur doit revêtir une cagoule blanche mise à sa disposition à la chambre funéraire.

Option B3. Tirer au hasard une conséquence (pénalité, quête, désavantage, etc.) qui devra être jouée durant le GN immédiatement en tant qu'âme errante, ou une fois revenue à la vie. De plus, le personnage oublie les 15 minutes avant sa mort ou les circonstances de son coma et perd 1 point de vie de manière temporaire, jusqu'à la fin du GN. Cet effet est cumulatif dans un même GN. En effet, si un joueur tombe dans le coma à trois reprises lors du GN et qu'il choisit cette option (B3), il verra ses points de vie diminuer graduellement (-1, -2, -3) jusqu'à la fin du GN. En contrepartie, il retrouvera le maximum de ses points de vie lors de son prochain GN.

2.1.11.4 ACHEVÉ



Il est possible d'achever un personnage joueur ou un PNJ qui serait dans le coma et ainsi le pousser vers la mort. Le personnage ainsi achevé est dans l'obligation de choisir une des options B (B1, B2 ou B3). Pour achever un personnage, vous devrez utiliser un objet magique qui le permet, un poison précis, lancer un sort à cet effet ou utiliser une compétence martiale qui produit ce résultat (Voir la compétence Attaque sournoise).

2.2.11.5 RÉSUMÉ DES OPTIONS DE RÉSURRECTION ET DES CONSÉQUENCES ASSOCIÉES

Options	Méthodes de résurrection	Conséquences
A	Attendre des soins sur place.	Oublie les 15 minutes avant son coma.
B1	Aucune.	Personnage décédé irrévocablement.
B2	Participer au rituel de résurrection.	Devient une âme errante, prend temps et ressources pour faire le rituel.
B3	Résurrection incognito.	Oublie les 15 min avant son coma; Doit jouer une pénalité; Perte de 1 point de vie temporaire.

2.1.11.6 ÂME ERRANTE

Une fois en âme errante, il revient en jeu avec sa cagoule blanche. Alors qu'il est une âme errante, le joueur peut être vulnérable à certains dangers présents dans le monde des morts. Par exemple, un sort qui cible les morts pourrait l'affecter. De même, lorsque le joueur est une âme errante, il est invisible pour la grande majorité des gens. Dès lors, il ne peut avoir aucune interaction avec les autres joueurs à moins que ceux-ci ne possèdent une compétence pour le voir ou l'entendre. Les autres joueurs doivent ignorer la présence d'une âme errante. En plus d'être invisible pour le commun des mortels, les âmes errantes sont intangibles. Elles ne peuvent pas se manifester dans l'environnement « matériel » tel que saisir des objets ou bousculer une personne. Les âmes errantes doivent donc éviter de toucher les autres personnages.

Afin d'accomplir sa quête pour revenir à la vie, il doit d'abord trouver une personne qui communique avec les morts. Cette personne aidera ensuite l'âme errante à rassembler les personnes et items pour le ramener à la vie à travers un rituel spécifique.



Si le rituel est complété avec succès, le joueur peut revenir au jeu, avec tous ses souvenirs et sans autre conséquence ou pénalité. Puis le joueur remet la cagoule à l'intendance dans le panier à cet effet ou le remet à l'organisation à la fin du GN.

2.1.12 LES ARMURES

Il existe quatre types d'armures à Kalevala, la contrée des Héros :

- ☞ Armure légère/1 pt d'armure : matelassé, de cuir souple ou l'équivalent.
- ☞ Armure moyenne/2 pts d'armure : de cuir épais, cloutée, à lamelles ou l'équivalent.
- ☞ Armure lourde/3 pts d'armure : cotte de mailles ou équivalent.
- ☞ Armure lourde augmentée / 4 points d'armure: armure lourde + bras ou jambes armurés.

Pour tirer profit de ces points d'armure, le joueur doit posséder la compétence requise. Si ce n'est pas le cas, le joueur peut porter l'armure ou les items, mais ils n'offriront pas de protection en jeu et seront uniquement décoratifs. L'armure doit recouvrir le torse et le dos sous peine de perdre 1 point. Pour qu'une armure au torse soit valide, elle doit minimalement couvrir des clavicules jusqu'en dessous du nombril.

Pour bénéficier du niveau 4, au moins 50% de la surface des membres doivent être recouverts par des pièces d'armure. Ceci peut être soit 100% des bras ou 100% des jambes ou 50% des bras et des jambes. Les matériaux des pièces d'armures des membres doivent être au moins l'équivalent d'une armure légère (matelassé ou cuir souple).

Le port d'un casque de métal n'apporte pas de point d'armure supplémentaire lorsque porté, mais il protège contre les coups assommants (voir tableau des compétences à l'annexe A pour le détail du coup assommant). Le joueur doit avoir la compétence Armure moyenne pour porter un casque de métal.

Si le joueur possède une compétence d'armure inférieure à l'armure qu'il porte, ces points d'armure seront déterminés par sa compétence.

2.1.12.1 CALCUL DES POINTS D'ARMURES EN JEU

Pour que les points d'armure puissent être comptabilisés avec les points de vie du personnage, l'armure doit être portée. Les points d'armure s'ajoutent ainsi aux points de vie du personnage. Lors de combat, les dommages de types physiques ou élémentaires font diminuer en premier lieu les points d'armure. Ensuite, une fois les points d'armure à zéro, ce sont les points de vie du joueur qui sont affectés.

Une fois la scène de combat terminée, généralement après une pause lors de laquelle le personnage peut reprendre son souffle et se reposer, les points d'armure sont restaurés à moins



que l'armure ait été abîmée ou détruite par des attaques de feu ou d'acide (voir 2.1.12.2 “Statuts des armures” et 2.1.12.3 “Entretien et réparation des armures”). En effet, un personnage combattant qui porte une armure est en mesure d'effectuer la maintenance régulière de son équipement après un combat et ainsi maintenir l'intégrité de son armure, combat après combat. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de jouer l'entretien quotidien de son armure, ceci explique le fait que les points d'armures sont restaurés après une scène de combat. (Voir 2.1.12.3 “Entretien et réparation des armures” pour plus de détails)

Exemple 1: Félix a une armure lourde, il a donc 3 points d'armure et 5 points de vie pour un total de 8 points. Il affronte des ennemis dans la zone verte. Durant la scène de combat, il reçoit une attaque d'acide et ensuite 3 coups d'épée à une main. À la fin du combat, il lui reste 4 points de vie, les 3 points d'armure ayant été utilisés ainsi qu'un de ses points de vie. Il retourne au village pour reprendre son souffle. Lorsqu'il quitte de nouveau le village, son armure a été restaurée de 2 points d'armure et il est donc à 6 points de vie s'il n'a pas reçu de soin. Comme son armure a été abîmée par une attaque d'acide, il faudra aussi la faire réparer par un artisan pour qu'elle retrouve tous ses points d'armure.

Exemple 2: Frank a une armure moyenne, il a donc 2 points d'armure et 5 points de vie pour un total de 7 points. Il se fait prendre en embuscade par des ennemis dans la zone jaune. Au début du combat, son total de points de vie est diminué de 1 puisqu'il est dans la zone jaune, il commence donc le combat à 6 points. Il est ensuite touché par un carreau d'arbalètes qui élimine ses 2 points d'armure. Il est maintenant à 4 points. Il tente de fuir le combat et se cache derrière un rocher. Malgré ses efforts, ses ennemis le retrouvent 15 minutes plus tard. Il est toujours à 4 points, car la scène n'est pas terminée et il n'est pas en mesure de faire l'entretien de son armure. Après un combat désespéré où il subit 3 points de dégâts, il arrive à fuir ses ennemis ainsi que la zone jaune avec encore 1 point. En franchissant la zone verte, il regagne 1 point de vie car il a subits un total de 5 points de dégâts sur son maximum de 7 points de vie. Il est maintenant à 2 points. Une fois de retour à son campement, son armure est restaurée à 2 points d'armure puisque le combat est définitivement terminé. Après un peu de repos, Frank peut retourner en zone verte avec 4 points.

2.1.12.1 STATUTS DES ARMURES

Il existe quatre statuts qui représentent l'état d'une armure : intacte, utilisée, abîmée et détruite :

- ⌘ **Intacte** : Une armure intacte est une armure qui n'a pas été abîmée par le combat ou qui a été réparée et remise à neuf. Elle possède tous ses points d'armure, selon son type.
- ⌘ **Utilisée** : Une armure qui a subi des coups lors d'un combat (à l'exception de dégâts de feu ou d'acide) et dont les points d'armure ont été utilisés durant le combat et qui nécessite un entretien par son porteur.
- ⌘ **Abîmée** : L'armure est abîmée lorsqu'elle reçoit des dégâts de feu ou d'acide, mais qu'elle conserve encore un ou des points d'armures. Chaque dégât de ce type reçu



directement sur l'armure enlève un point d'armure. Elle devra être réparée par un forgeron ou un artisan du cuir, selon son type, pour restaurer les points d'armure perdus.

- ❖ **Détruite :** Une armure détruite est une armure qui a perdu tous ses points par des dégâts de feu ou d'acide. Elle ne peut donc plus être utilisée tant qu'elle n'est pas réparée par un forgeron ou un artisan du cuir.

2.1.12.3 ENTRETIEN ET RÉPARATION DES ARMURES

Entretien:

Les armures sont des objets solides qui sont souvent passés de génération en génération si elles sont bien soignées. Un porteur d'armure a donc appris à l'entretenir quotidiennement afin de la préserver et faire en sorte qu'elle garde ses propriétés protectrices. Ainsi, lorsqu'un porteur d'armure se retrouve dans un lieu sécuritaire dans lequel un entretien pourrait se réaliser, il est considéré que les points d'armure utilisés sont restaurés.

Si un joueur ne peut pas regagner un lieu sécuritaire, il peut tout de même restaurer son armure après un combat si le joueur retire complètement son armure et joue l'entretien de son armure pendant 15 minutes. Dans ces conditions, l'armure sera considérée restaurée et elle aura repris ses points d'armure.

Réparation:

Une armure a besoin d'être réparée seulement si elle reçoit des coups de feu ou d'acide. À chaque coup de feu et/ou d'acide reçu, l'armure perd un point d'armure de manière temporaire faisant diminuer son niveau de protection jusqu'à zéro. Pour récupérer les points d'armure perdus, une armure doit être réparée par un tisserand (tissu), un artisan du cuir (cuir) ou un forgeron (métal) selon le matériel principal de l'armure. Une armure peut être réparée à tout moment, elle n'a pas besoin d'être détruite avant d'être réparée.

Pour réparer une armure, l'artisan doit avoir l'armure en sa possession (dans son atelier ou son lieu de travail) au moins 20 minutes par points d'armure à réparer. La rémunération des artisans est fixée en jeu entre les personnages.



2.1.13 UTILISATION D'UN BOUCLIER

Les boucliers ne servent qu'à bloquer les coups donnés par l'adversaire. Les boucliers ne donnent pas de point d'armure à son porteur sauf au niveau 3 (Voir la compétence port du bouclier à l'annexe A). Il existe deux types de boucliers et ceux-ci ont des niveaux de résistance distincts:

- ⌘ Un bouclier dont le diamètre ou la plus grande longueur est de moins de 100 cm. Ce type de bouclier possède 2 points de résistance.
- ⌘ Un bouclier dont le diamètre ou la plus grande longueur est de plus de 100 cm. Ce type de bouclier possède 3 points de résistance.

2.1.13.1 STATUTS DES BOUCLIERS

Il existe trois statuts qui représentent l'état d'un bouclier : intact, abîmé et détruit:

- ⌘ **Intact** : Un bouclier intact est un bouclier qui n'a pas été abîmé par le combat ou qui a été réparé et remis à neuf. Il possède tous ses points de résistance, selon son type.
- ⌘ **Abîmé** : Le bouclier est abîmé lorsqu'il reçoit des dégâts via la compétence de niveau 3 - bris de bouclier, s'il possède encore au moins 1 point de résistance. Chaque bris de bouclier infligé directement sur le bouclier enlève 1 point de résistance. Il devra être réparé par un charpentier pour restaurer les points de résistance perdus. Un bouclier ne peut pas être entretenu par son porteur comme une armure entre les combats.
- ⌘ **Détruit** : Un bouclier détruit est un bouclier qui a perdu tous ses points de résistance. Il ne peut donc plus être utilisé tant qu'il n'est pas réparé par un charpentier. Le porteur doit donc alors le jeter au sol durant le combat.

2.1.13.2 RÉPARATION DES BOUCLIERS

Un bouclier a besoin d'être réparé seulement s'il reçoit des coups d'un maître d'armes qui userait de sa compétence "bris de bouclier". À chaque coup "bris de bouclier" reçu, le bouclier perd 1 point de résistance. Un bouclier avec 0 point de résistance ne peut être utilisé. Pour récupérer les points de résistance perdus, un bouclier doit être réparé par un charpentier. Un bouclier peut être réparé à tout moment, il n'a pas besoin d'être détruit avant d'être réparé.

Pour réparer un bouclier, le charpentier doit avoir le bouclier en sa possession (dans son atelier ou son lieu de travail) au moins 20 minutes par point de résistance à réparer. La rémunération des artisans est fixée en jeu entre les personnages.



2.1.13 MANIER UNE ARME

Il est obligatoire de posséder une compétence pour pouvoir manier une arme, qu'elle soit martiale ou improvisée. Seules les armes courtes et improvisées peuvent être maniées avec une compétence universelle, telles qu'une dague, un couteau, un gourdin, un rouleau à pâte, une bouteille, une pelle, un bâton, etc. (voir Tableau des compétences à l'annexe A).

2.1.13.1 LES CATÉGORIES D'ARMES

Les catégories d'armes sont établies selon les classifications suivantes. Les longueurs sont mesurées de la pointe jusqu'à l'extrémité de la poignée ou du manche. Les armes improvisées désignent des objets qui, bien que non conçus à cet effet, peuvent être utilisés pour se défendre ou combattre ; ces objets ne sont ni en métal, ni dotés de lames. Les armes martiales, quant à elles, sont des instruments spécifiquement conçus pour le combat.

- ☞ Armes improvisées courtes : Armes improvisées de 50 cm et moins.
- ☞ Armes improvisées longues : Armes improvisées de plus de 50 cm.
- ☞ Armes martiales courtes : Armes de 50 cm et moins.
- ☞ Armes martiales à une main : Armes à une main de moins de 120 cm.
- ☞ Armes martiales à deux mains : Armes de 120 cm et plus.
- ☞ Armes de jet : Armes lancées par la simple action des muscles.
- ☞ Armes de trait : Armes dont le projectile est lancé à partir d'un dispositif.

2.1.14 LA FOUILLE ET LES COMPÉTENCES LIÉES

Que la fouille soit simulée ou réelle (voir le chapitre 1.3.1 La fouille), les temps requis pour la réaliser doivent être respectés :

- ☞ Fouille sans compétence = 1 minute
- ☞ Fouille avec compétence de fouille niveau 1 = 30 secondes
- ☞ Fouille avec compétence de fouille niveau 2 = 30 secondes
- ☞ Fouille avec compétence de fouille niveau 3 = 30 secondes

De plus, si vous effectuez une fouille sans en avoir la compétence, les seuls éléments qu'il vous est possible de trouver sont les bourses et autres sacs que la personne fouillée possède sur elle ou lui. Une fouille sans compétence ne permet pas de trouver des objets dissimulés.

Avant de commencer une fouille réelle ou simulée, le détrousseur doit communiquer discrètement avec la victime afin de l'informer s'il possède ou non la compétence Fouille et son niveau. À la fin de la période de fouille, si le détrousseur n'a pas trouvé d'objet et n'a pas la compétence Fouille, il repart bredouille. Toutefois, s'il a la compétence, la victime devra lui



remettre les objets que le détrousseur n'aurait pas trouvés, à moins qu'elle n'ait la compétence Dissimulation d'un niveau supérieur à la compétence Fouille du détrousseur (voir tableau des compétences à l'annexe A).

Lors d'une fouille simulée, le détrousseur doit demeurer concentré près de la victime, en faisant semblant de fouiller le temps requis. Le détrousseur ne peut accomplir d'autre action durant ce temps. Une fois la durée de fouille simulée complétée, la victime doit lui remettre ses effets en jeu à la fin de la période de fouille. À moins qu'elle ne possède la compétence Dissimulation pour le contrer, à un niveau supérieur au détrousseur qui pourrait ou non avoir la compétence Fouille.

Important : Toute monnaie ou ressource en jeu doit être sur les joueurs, dans une zone en jeu d'un campement ou dissimulée quelque part sur le terrain et être « en jeu » en tout temps. Il est permis aux joueurs d'apporter leurs possessions dans une zone hors-jeu uniquement lorsqu'ils se retirent pour aller dormir.





2.1.15 LA MAGIE

2.1.15.1 POINTS DE PUISSANCE

Tous les personnages possèdent des points de puissance, qui reflète leur habilité à maîtriser la magie. Cependant, ce n'est pas parce que vous avez des points de puissance que vous êtes en mesure de les utiliser. Pour ce faire, vous devez être en mesure de les canaliser dans des sorts que vous aurez appris.

Le nombre de points de puissance que chacun possède est ajusté selon la priorité que vous aurez donnée à la sphère de l'Aura lors de la création du personnage :

- ☞ Aura en primaire = 5 points de puissance
- ☞ Aura en secondaire = 3 points de puissance
- ☞ Aura en tertiaire = 1 pt de puissance

Les points de puissance se renouvellent à chaque réveil du personnage en lien avec la journée de jeu tel que les points de vie. Ils peuvent aussi être augmentés et renouvelés par différents moyens au cours d'une journée à la manière des points de vie tels que par des sorts, talents, compétences, potions, etc.

Chaque sort requiert un certain nombre de points de puissance que le personnage doit y consacrer, alors que les points de puissance investis dans un rituel peuvent provenir de plusieurs. Les détails des sortilèges ou des rituels indiqueront le nombre de points de puissance requis.

2.1.15.2 UTILISATION DE LA MAGIE

Recueil des savoirs magiques

Chaque utilisateur de magie possède un recueil personnel dans lequel sont inscrits les sorts et rituels magiques qu'il connaît. Ce recueil, qu'il soit un grimoire, un bréviaire, un missel (ou autre objet convenu avec l'organisation), représente symboliquement la somme de son savoir magique. Il ne peut donc pas être volé.

Objet de focus

L'incantation de sorts demande du temps pour les étudier et du temps de préparation au joueur qui en a la compétence. Pour représenter cette préparation, le joueur doit d'abord transcrire un sort qui se retrouve dans son recueil sur un objet de focus, c'est-à-dire quelque chose qui emmagasinera la magie, tel qu'un parchemin ou une lame de bois. Ensuite, cet objet devra être scellé ou refermé pour démontrer symboliquement que la magie y est contenue (ex. : un sceau de cire apposé sur un parchemin roulé). L'objet de focus et la préparation peuvent prendre plusieurs formes, à vous de valider votre objet avec



l'organisation. Par contre, afin d'assurer une constance entre les lanceurs de sort, un temps minimal de préparation doit être consacré par le joueur pour transférer ses sorts dans son objet de focus:

- ☞ Sort de niveau 1 = 10 minutes de préparation minimale
- ☞ Sort de niveau 2 = 15 minutes de préparation minimale
- ☞ Sort de niveau 3 = 20 minutes de préparation minimale

Le joueur peut transcrire autant de sorts qu'il a de points de puissance encore disponibles. Par exemple, un personnage qui a Aura en sphère primaire a 5 pts de puissance. Il peut ainsi transcrire deux sorts de 2 points de puissance et un sort de 1 point de puissance sur des parchemins. Il pourrait aussi avoir en sa possession cinq sorts de 1 point de puissance ou 1 seul sort de 5 points de puissance qu'il a transcrit. Une fois les sorts transférés dans l'objet de focus, le joueur perd ses points de puissance et doit les récupérer selon les différentes options (ex. : d'autres sorts, des potions) avant de pouvoir recopier d'autres sorts.

Puisqu'un sort copié sur l'objet de focus et scellé par un joueur représente la préparation du personnage, il est à usage unique, ne peut être volé, donné ou échangé.

Par ailleurs, l'organisation pourrait mettre en jeu des parchemins de sorts. Si un joueur trouve un de ces parchemins non scellés, mais intacts, il sera indiqué sur ce dernier ces informations : le descriptif du sort et ses effets, le niveau du sort, à quel domaine le sort appartient, s'il peut être copié ou non et s'il a un délai de péremption.

- ☞ Un sort consommable pourrait s'ajouter à la liste des sorts du jour du joueur, en plus de ceux déjà préparés. S'il est lancé, le parchemin se désagrège suivant l'incantation ;
- ☞ Si le sort peut être recopié et que c'est le choix du joueur de le faire (en fonction des compétences qu'il possède, voir tableaux des compétences à l'annexe A), il doit le recopier dans son recueil de savoirs magiques puis le parchemin se désagrège et ne peut plus être utilisé.

Ces sorts trouvés doivent être copiés, incantés ou vidés de leur puissance avant le prochain lever du soleil. Si le joueur ne prend pas le temps de le faire durant son GN, le parchemin se détruit.

Lancer un sort

Afin d'incanter le sort, le joueur qui a la compétence de l'utiliser prend son objet de focus, en brise le sceau, lit l'incantation du sort et effectue l'action associée si requise ou proclame l'effet si d'autres joueurs sont affectés. Une fois terminé, il doit déchirer le parchemin. Une fois le sceau brisé, le sort doit être incanté dans les 30 secondes suivantes sinon il est perdu. Un seul sort peut être incanté à la fois. La mécanique d'exécution du sort sera spécifiée dans le tableau des sorts. Cela peut être soit au toucher (le lanceur de sort doit toucher sa cible dans les 30



secondes suivant l'incantation ou selon les spécifications du sort), soit en désignant une cible qui ne peut être qu'à plus de 2 mètres de distance (trois enjambées). Dans ce cas de figure, la cible/le joueur doit voir le lanceur du sort.

2.1.15.3 LES SORTS

Pour pouvoir utiliser un sort magique, vous devez dépenser vos points de puissance. Sauf exception (ceci sera stipulé dans le sort) tous les sorts de niveau 1 requiert 1 points de puissance pour être lancé, les sorts de niveau 2 requiert 2 points de puissance et les sorts de niveau 3 requiert 3 points de puissance.

Comme la magie est peu répandue dans la plupart des contrées connues, seuls des sorts de premier niveau sont possibles à la création des personnages. Les sorts de niveaux supérieurs doivent être acquis au cours de l'évolution du personnage avec les participations aux événements. De plus, ceux-ci seront seulement accessibles lorsque votre personnage aura développé une maîtrise certaine des sorts qu'il possède (voir la section 2.3 Développement de personnage). Pour le tableau des sorts, voir l'annexe B.

2.1.15.4 RITUELS

Un rituel est une incantation complexe et puissante qui requiert une préparation par des participants. Il n'a pas besoin d'être dans le recueil de savoirs magiques d'un joueur pour être effectué, mais il doit d'abord être appris ou conçu « en jeu ». Par exemple, il peut être découvert lors d'une quête, élaboré par des participants à partir du partage de leurs connaissances ou recueilli auprès d'ancien ou de grands sages. Le rituel sert à effectuer une action par la magie qui ne peut se faire par un sort ou qui nécessite une force ou une durée plus grande qu'un sort. Plus l'action est complexe ou lourde de conséquences, plus elle nécessitera un rituel puissant. Aussi, la réalisation de l'action sera influencée par le nombre de points de puissance investie et la complexité du rituel. En effet, plus il y aura des points de puissance investis dans le rituel, plus l'action sera réussie ou précise. Ainsi, votre degré de succès peut dépendre des points de puissance investis. Afin de connaître l'issue d'un rituel, il est important de le présenter à l'organisation avant sa réalisation ou être accompagné de l'organisation lorsque vous exécutez le rituel.

Participants au rituel

Pour participer à un rituel magique, vous devez connaître les bases de la magie. Ainsi, seules les personnes en mesure de lancer des sorts peuvent participer à un rituel et y investir des points de puissance. Vous devez donc connaître au moins 1 sort de niveau 1 pour y participer. Si vous désirez élaborer et/ou diriger un rituel, vous devez posséder la compétence rituel. Tous les joueurs ayant investi des points de puissance dans le rituel doivent participer à l'incantation ou à l'action à un moment ou un autre, ils ne peuvent pas être passifs.

Puissance des rituels



- ☞ Rituel simple = 5 à 10 points de puissance investis
- ☞ Rituel intermédiaire = 11 à 25 points de puissance investis
- ☞ Rituel complexe = 26 et + points de puissance investis

Voici des exemples de rituels selon leur niveau de difficulté. Ces exemples ne sont pas absolus et pourraient être ajustés selon les contextes:

- ☞ Rituel simple: recréé un sort de niveau 3 d'un autre domaine (~5 points), doubler la durée d'un sort de niveau 3 (~8 points), doubler les effets et la durée d'un sort de niveau 3 (~10 points)
- ☞ Rituel intermédiaire: combiner les effets de deux sorts (~12 points), demander aux dieux une information précise et recevoir des indices clairs (~20 points)
- ☞ Rituel complexe: changer la durée d'un sort de niveau 3 en heures (~30points), retrouver un objet volé par le biais d'une entité magique (~75points), changer la durée d'un sort de niveau 3 en années (~100 points)

Conduite d'un rituel

Afin de représenter la puissance du rituel, celui-ci devra être rédigé sur un objet de focus et nécessitera un investissement de nombre de pts de puissance défini selon son niveau de difficulté. Les points de puissances peuvent être investis par plusieurs mages ou enchanteurs de sorts, selon leurs capacités. Par exemple, pour un rituel nécessitant 12 pts de puissance, le premier enchanteur rédigera le parchemin de rituel et y consacra 4 pts de puissance. Le deuxième et le troisième y consacreront 3 pts chacun et le quatrième y consacra 2 pts. Toute combinaison est possible, pourvu que le lanceur de sorts initiateur du rituel possède la compétence Rituel et que tous les participants aient encore les pts de puissance requis au moment du rituel. Une fois le rituel complété, le parchemin ou l'objet de focus est détruit et les points de puissance sont libérés dans le rituel. C'est à la suite de l'exécution du rituel que les joueurs pourront constater/connaitre le résultat.

Particularité du rituel de résurrection

Contrairement aux autres rituels présents dans le jeu, le rituel de résurrection, tel que pratiqué par les habitants de Kaskinen, est béni des dieux et ne nécessite pas de point de puissance de la part des joueurs pour être pratiqué. Toutefois, d'autres conditions sont nécessaires pour le réussir.



2.1.17 ALCHEMIE

L'alchimie est une science ancienne qui a maîtrisé la manière d'extraire l'essence de certains éléments naturels et surnaturels afin de les combiner pour créer d'autres propriétés uniques. En connaissant l'alchimie, vous savez quels ingrédients utiliser dans de nombreuses recettes vous permettant de créer une série d'onguent, de potions et autres concoctions.

Chaque niveau de cette compétence vous permet de connaître les différentes potions qui peuvent être créées à votre niveau d'expertise, mais vous n'en connaissez pas toutes les recettes. Ainsi, lorsque vous prenez cette compétence, vous devrez choisir un nombre limité de recettes parmi la liste de toutes les options disponibles. Les recettes vous indiquent quels ingrédients sont nécessaires, en quelle quantité et la manière de les apprêter afin de créer la potion désirée. Il vous appartiendra d'acquérir les autres recettes qui vous intéressent dans le cadre du jeu.

- 🔮 À l'achat de la compétence alchimie 1 vous avez accès à 3 recettes niveau 1;
- 🔮 À l'achat de la compétence alchimie 2 vous avez accès à 2 recettes niveau 2;
- 🔮 À l'achat de la compétence alchimie 3 vous avez accès à 1 recette niveau 3.

Les ingrédients pour les recettes alchimiques sont autant d'origine végétale, animale, minérale que surnaturelle et devront être acquis dans le cadre du jeu. Ils peuvent être trouvés auprès de PNJ, de joueurs ou bien simplement recueillis sur le terrain. Amener ses propres ingrédients en dehors du contexte du jeu est considéré comme de la tricherie.

Tous les ingrédients récoltés dans le cadre du jeu ont une durée de vie indéterminée à moins que cela ne soit spécifié dans la recette. Ex.: un produit frais. Toutes les potions et autres concoctions alchimiques préparées en suivant une recette ont une durée de vie d'une saison de GN à moins qu'autre chose ne soit précisé dans la recette. Les potions sont considérées périmées et inactives au premier GN après l'hiver.

2.1.17.1 LISTE DES POTIONS ALCHEMIQUES

Voir le tableau des potions alchimiques par niveau à l'annexe C.

2.1.18 HERBORISTERIE

L'herboristerie est un art antique qui a maîtrisé la manière d'extraire l'essence des plantes afin de les combiner pour créer d'autres propriétés uniques. En connaissant l'herboristerie, vous savez quels sont les ingrédients végétaux qui peuvent être utilisés dans de nombreuses recettes vous permettant de créer une série d'onguent, de potions et autres concoctions.

Chaque niveau de cette compétence vous permet de connaître les différentes potions qui peuvent être créées à votre niveau d'expertise, mais vous n'en connaissez pas toutes les recettes. Ainsi, lorsque vous prenez cette compétence, vous devrez choisir un nombre limité



de recettes parmi la liste de toutes les options disponibles. Les recettes vous indiquent quels ingrédients sont nécessaires, en quelle quantité et la manière de les apprêter afin de créer la potion désirée. Il vous appartiendra d'acquérir les autres recettes qui vous intéressent dans le cadre du jeu.

- À l'achat de la compétence herboristerie 1 vous avez accès à 3 recettes niveau 1;
- À l'achat de la compétence herboristerie 2 vous avez accès à 2 recettes niveau 2;
- À l'achat de la compétence herboristerie 3 vous avez accès à 1 recette niveau 3.

Les ingrédients pour les recettes d'herboristerie sont uniquement d'origine végétale. Tous les ingrédients devront être acquis dans le cadre du jeu. Ils peuvent être trouvés auprès de PNJ, de joueurs ou bien simplement recueillis sur le terrain. Afin de bien maîtriser la compétence herboristerie, vous devrez apprendre à reconnaître certaines plantes du Québec, mais certaines ressources existent en jeu pour vous aider. Amener ses propres ingrédients en dehors du contexte du jeu est considéré comme de la tricherie.

Tous les ingrédients récoltés dans le cadre du jeu ont une durée de vie indéterminée à moins que cela ne soit spécifié dans la recette. Ex.: un produit frais. Toutes les potions et autres concoctions herboristerie préparés en suivant une recette ont une durée de vie d'un GN à moins qu'autre chose ne soit précisé dans la recette. Elles sont considérées périmées et inactives au début du GN suivant.

2.1.18.1 LISTE DES POTIONS D'HERBORISTERIE

Voir le tableau des potions d'herboristerie par niveau à l'annexe D.

2.1.19 ÉTUDE DES POISONS

L'étude des poisons est un art antique qui a maîtrisé la manière d'extraire l'essence des certains ingrédients puissants afin de les combiner pour créer d'autres propriétés uniques et nocives. En connaissant l'étude des poisons, vous savez quels sont les ingrédients végétaux, animaux et autres qui peuvent être utilisés dans de nombreuses recettes vous permettant de créer une série de poisons plus au moins puissants.

Chaque niveau de cette compétence vous permet de connaître les différents poisons qui peuvent être créés à votre niveau d'expertise, mais vous n'en connaissez pas toutes les recettes. Ainsi, lorsque vous prenez cette compétence, vous devrez choisir un nombre limité de recettes parmi la liste de toutes les options disponibles. Les recettes vous indiquent quels ingrédients sont nécessaires, en quelle quantité et la manière de les apprêter afin de créer le poison désiré. Il vous appartiendra d'acquérir les autres recettes qui vous intéressent dans le cadre du jeu.

- À l'achat de la compétence étude des poisons 1 vous avez accès à 3 recettes niveau 1;



- À l'achat de la compétence étude des poisons 2 vous avez accès à 2 recettes niveau 2;
- À l'achat de la compétence étude des poisons 3 vous avez accès à 1 recette niveau 3.

Les ingrédients pour les recettes d'étude des poisons sont d'origine diverse et devront être acquis dans le cadre du jeu. Ils peuvent être trouvés auprès de PNJ, de joueurs ou bien simplement recueillis sur le terrain. Amener ses propres ingrédients en dehors du contexte du jeu est considéré comme de la tricherie.

Tous les ingrédients récoltés dans le cadre du jeu ont une durée de vie indéterminée à moins que cela ne soit spécifié dans la recette. Ex.: un produit frais. Toutes les potions et autres concoctions de poisons préparés en suivant une recette ont une durée de vie d'une saison de GN à moins qu'autre chose ne soit précisé dans la recette. Elles sont considérées périmées et inactives au premier GN après l'hiver.

2.1.19.1 LISTE DES POISONS

Voir le tableau des poisons par niveau à l'annexe E.

2.1.20 LES PIÈGES

Dans le cadre du jeu, vous pouvez tomber sur des pièges, vous pouvez en désamorcer et en installer si vous avez la compétence pour le réaliser. Il existe deux types de pièges en jeu, soit des pièges physiques et des pièges magiques. Les pièges physiques sont identifiés par des feuilles rouges tandis que les pièges magiques sont identifiés par des feuilles bleues. Le type de piège et son effet y seront inscrits. Par exemple, si vous trouvez une feuille rouge en ouvrant un coffre, vous devez lire la feuille et jouer les effets, car vous serez victime du piège.

Si vous avez la compétence piège et que vous décidez de tenter de désamorcer un piège physique, vous devez simuler la tentative de désamorçage sur l'objet qui pourrait le contenir (coffre, porte, sac, etc.) pendant au moins 30 secondes, par exemple examiner le coffre, vérifier s'il y a des dispositifs, soulever le couvercle très légèrement, etc. Une fois fait, vous pouvez ouvrir l'objet et les effets du piège seront annulés ou vous en subirez des conséquences moindres (voir les indications sur la feuille du piège).

D'autre part, si vous possédez la compétence piège et que vous désirez installer un piège, vous devez expliquer votre plan à l'organisation qui vous fournira la feuille des effets si la proposition est jugée conforme.

Pour désamorcer un piège magique, vous pouvez utiliser une zone d'anti-magie (voir tableau des sorts).



2.1.21 ÉCONOMIE

L'économie au Kalevala est florissante et tous peuvent y gagner si cet aspect du jeu vous intéresse. L'économie dans la contrée se déroule uniquement dans le cadre du jeu. Pas de tractation hors-jeu ou de "méta-gaming". Puisque l'histoire de Kalevala se déroule dans le lointain village finnois de Kaskinen, la présence des héros n'en fait pas pour autant un endroit de commerce important. Le commerce se joue donc localement. Autant à l'intérieur du village de Kaskinen qu'avec les villages voisins et les quelques villes de la Finlande. Les partenaires de commerce sont tous situés à quelques semaines de marche.

Les joueurs pourront développer les contacts nécessaires au commerce avec les autres villes et villages soit par le biais du jeu (en rencontrant des commerçants sur le terrain par exemple), soit par l'acquisition des compétences avancées de négociant. En acquérant les compétences de négociant 2 et 3, vous obtiendrez des points de contact commerciaux dans les villes et villages de la Finlande. Ceci vous permettra d'avoir accès à une panoplie de produits nécessaires aux transactions, de contacter vos partenaires d'affaires et d'importer ou d'exporter des marchandises à ou vers Kaskinen. Les produits livrés ou reçus par le biais de caravanes mensuelles, de passage au village, pourraient être exposés aux aléas du transport comme le mauvais temps, les brigands, les accidents, etc.. Vos choix pourraient faire la différence.

Ceci étant dit, il ne faut pas oublier qu'à Kaskinen, les biens et services se transigent avec le karolus ou le troc. Ainsi, un joueur peut offrir ses services en jeu et être rémunéré en conséquence par les PNJ ou par d'autres joueurs. L'échange de services est aussi fortement encouragé. Par exemple, Lucas s'offre pour faire la garde à la porte du village pendant 2 heures, le chef du village lui verse donc 2 karolus en échange de ses services. Svea l'herboriste pourrait engager un garde afin de recueillir des plantes dans un endroit dangereux et les vendre à un alchimiste.





2.2 CRÉATION DE PERSONNAGES

Ce chapitre porte sur la création de « personnages joueurs » au sein de l'univers de Kalevala, la contrée des Héros. Il s'agit d'un système de compétences évolutif non linéaire, au travers duquel le joueur peut créer le type de personnage de son choix.

Dans l'univers de Kalevala, la contrée des Héros, le système de création de personnages est basé sur 4 axes, soit un talent, un métier, des sphères de compétences et un domaine. Le tout peut être inspiré par la provenance et l'historique du personnage.

Le talent, le métier et la priorité des sphères de compétences sont des choix irréversibles lors de la création du personnage. Les compétences peuvent quant à elles être améliorées et l'on peut en acquérir de nouvelles au fur et à mesure que le personnage gagne en expérience. Le joueur peut aussi développer un talent supplémentaire. Voir 2.3 Développement de personnages pour en apprendre plus. Les informations suivantes présentent les lignes directrices pour la création de personnages et peuvent être suivies dans l'ordre ou dans le désordre. Vous êtes invités à utiliser la fiche de personnage électronique disponible en ligne et au lien ci-dessous qui pourra aussi vous guider. Seul cette fiche sera recueillie par l'organisation.

Fiche de personnage – Kalevala, la contrée des Héros

Le plus important, c'est que vous soyez imaginatifs et que vous créiez un personnage à votre goût. Éclatez-vous, nous sommes tous là pour nous amuser ! La seule consigne quant aux types de personnages est de respecter le roleplay et de ne pas briser le jeu des autres.

2.2.1 PROVENANCE ET MOTIVATIONS DES PERSONNAGES

Tout joueur doit choisir le lieu d'origine pour son personnage. Comme Kalevala, la contrée des Héros, se déroule dans un contexte historique, vous devez choisir un peuple parmi la liste des peuples de l'an 900 de l'Europe et des régions limitrophes. Aucun peuple ne possède de caractéristiques uniques ou n'offre d'avantages par rapport aux autres. Ce choix est purement dicté par le type de personnages que vous désirez interpréter, du costume que vous désirez porter ou de l'histoire que vous désirez raconter. Cependant, si vous décidez de jouer un Finnois, vous ne serez pas un habitant de Kaskinen, ou originaire de Kaskinen, lors de votre première participation à Kalevala, la Contrée des Héros. Voir la carte du monde à l'annexe F et liste des peuples à l'annexe G pour faire votre choix.

Les personnages ont différentes motivations pour s'être rendus dans le village éloigné de Kaskinen, au pays des Finnois. Ces motivations peuvent être variées et peuvent inspirer votre histoire. Celle-ci peut vous servir afin de personnifier un personnage avec plus de profondeur et permettra également à l'animation de vous offrir des aventures plus personnalisées.



2.2.2 LES TALENTS

En faisant le choix de vous diriger vers Kaskinen, vous démontrez que vous êtes de la trempe des héros, que vous avez un certain talent, une certaine aptitude, une disposition naturelle ou beaucoup de chance ! Vous n'avez pas été en mesure d'accomplir ce périlleux voyage seulement en raison de votre excellence dans certaines sphères physiques ou sur le plan du savoir, vous avez réussi cet exploit en raison d'un « je ne sais quoi » qui vous distingue du commun des mortels. Chaque joueur doit choisir 1 talent à la création de personnages.

Liste des talents :

- ☞ **Agent du royaume** — Le personnage a des liens avec un haut dirigeant influent de son royaume d'origine. Sa présence à Kaskinen est en partie due au fait qu'il est au service du royaume. Le personnage disposera de ressources et contacts du royaume, mais devra accomplir certaines tâches et missions pour le royaume en échange. Doit provenir d'un royaume ou état majeur (voir avec l'organisation).
- ☞ **Brute** — Le joueur a une constitution au-delà de la moyenne. Le joueur obtient 1 point de vie permanent supplémentaire.
- ☞ **Second souffle** — Lorsque le personnage se retrouve à un point de vie en situation de combat, il peut se retirer du combat pendant un minimum de 30 secondes et mettre un genou au sol. À la suite de cette pause, le combattant gagne son second souffle et regagne 2 points de vie. Le combat doit s'être poursuivi durant la pause pour que cela fonctionne.
- ☞ **Chance** — Le personnage a de la chance, c'est-à-dire qu'il profite de circonstances avantageuses dans la réalisation de ses projets ou de ses actions quotidiennes, que l'on attribue au hasard ou à la chance. Le personnage tirera profit des bienfaits de la chance de manière ponctuelle.
- ☞ **Évasion** — Le personnage est passé maître dans l'art de l'évasion de nœud ou de mécanisme simple brimant sa liberté. Le personnage qui possède ce talent n'a qu'à mentionner ÉVASION pour réussir à se défaire de ses liens. Voir ligotages.
- ☞ **Imperturbable** — Le personnage est concentré et axé sur la tâche. Il peut être interrompu et peut continuer une tâche là où il l'avait interrompue. La tâche doit être reprise dès que possible, ou en moins de 30 secondes. Par exemple, alors qu'il incante, le personnage peut recevoir un point de dégâts et peut tout de même poursuivre l'incantation de son sort. Également, un alchimiste qui doit faire une potion dans une séquence et un temps très précis pourrait devoir faire la tâche de manière



ininterrompue. Ce talent lui permet de diminuer cette difficulté. Voir réalisation de tâches en jeu.

☞ **Intuition** — Le personnage possède une perception extrasensorielle qui peut l'avertir d'un danger imminent ou d'une impression négative dans le temps. Lors de certaines circonstances, le personnage sera en mesure de détecter le niveau de danger présent. Ceci s'appliquera particulièrement lors de scènes prévues par l'organisation, le joueur aura alors le moyen de déterminer le niveau de danger présent.

☞ **Débrouillard** — Le personnage sait tout en surface, mais ne connaît rien en profondeur. Le joueur peut aider n'importe qui, peu importe la compétence de premier niveau. Il ne peut cependant commencer le travail ou le réaliser seul. L'aide que ce personnage apporte à autrui permet de réduire du tiers (33 %) le temps nécessaire à l'exécution d'une tâche. Voir réalisation de tâches en jeu.

☞ **Force de la nature** — Le personnage possède une santé de fer. Les maladies communes n'ont pas d'effet sur le personnage. Également, une dose de poison niveau 1 n'aura pas d'effet sur le personnage.

☞ **Récupération** — Le personnage a un contrôle de son corps hors du commun. Le personnage récupère naturellement 1 point de vie toutes les deux heures lorsqu'il est au repos durant une journée de jeu. Les deux heures doivent être consécutives. Cela s'applique aux blessures physiques seulement dans l'ordre suivant : jambe, bras, tronc. « Au repos » signifie ne pas se battre, ne pas courir, ne pas être en déplacement en dehors d'un campement, ne pas faire d'effort physique, etc. Le personnage au repos peut lire, manger, dormir, prier, etc. Ceci s'applique en plus de la récupération normale des points de vie d'une journée à l'autre.

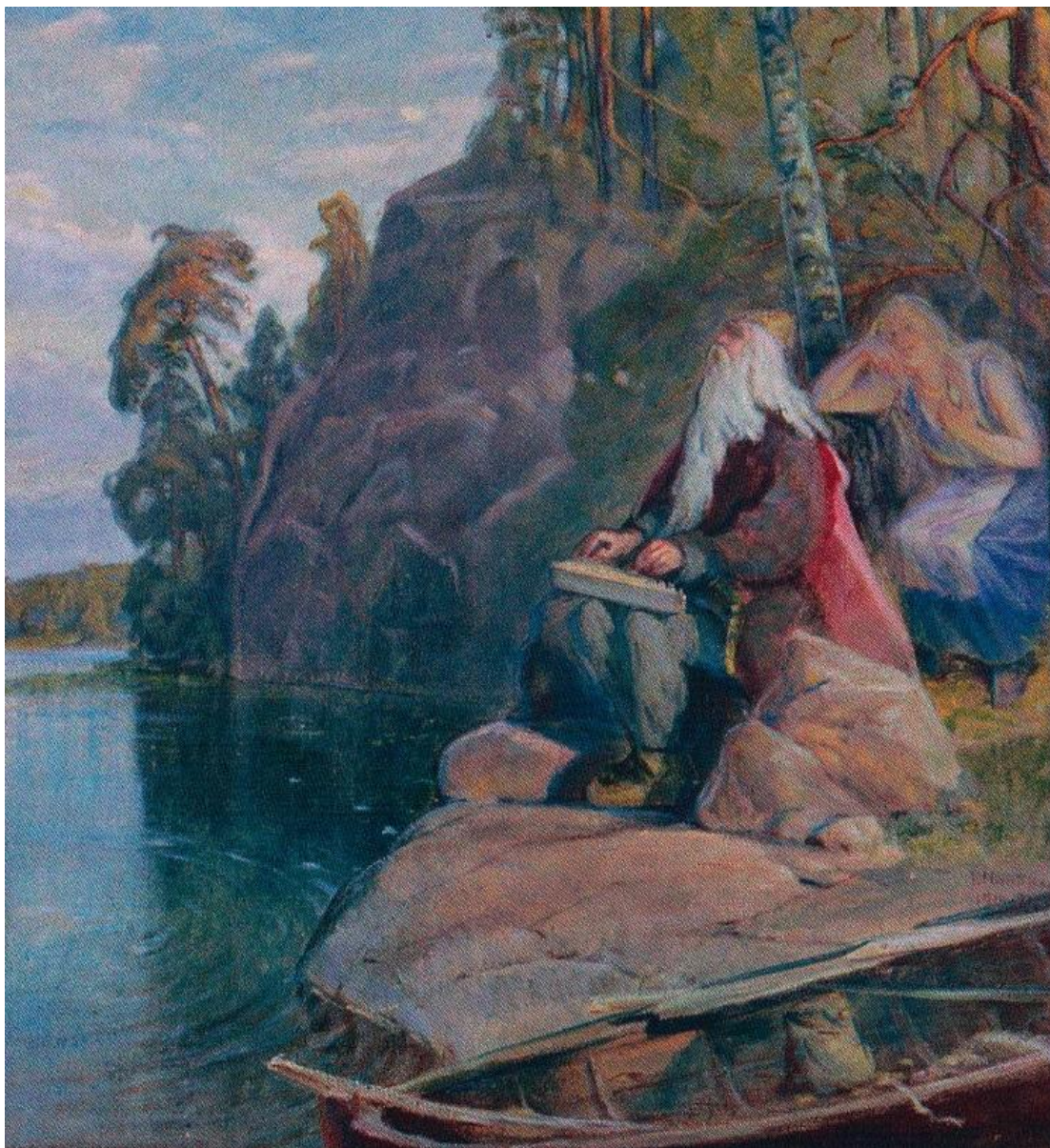
☞ **Richesse** : Le personnage a un vécu qui fait de lui une personne plus riche que la moyenne. Le personnage disposera d'une somme initiale de 30 karolus, au lieu des 5 karolus offerts. De plus, il recevra une somme additionnelle à chacune des saisons (à sa première présence en GN de l'année). Cette somme sera liée au nombre d'événement (GN) que le joueur aurait été présent la saison précédente. Ainsi, pour chaque présence au GN de la saison précédente, le joueur recevra 10 karolus.

☞ **Routard** — Le joueur a parcouru le continent de long en large, il a vu bien des choses et possède certaines connaissances liées à son vécu. Devant certains phénomènes curieux ou inédits, le personnage recevra des informations uniques, potentiellement vagues, issues de ses expériences passées, comme de vieux souvenirs qui remontent à la surface.



- ⌘ **Magnétisme animal** — Le personnage a un certain magnétisme et une affinité naturelle avec les animaux. Il n'est pas automatiquement perçu comme une menace par les bêtes. Devant une ou des créatures, le personnage ne sera pas automatiquement attaqué ou ciblé, à moins que ses actions ne soient menaçantes. Cela s'applique aux créatures et aux bêtes qui ont une écologie naturelle.

- ⌘ **Volonté** — Le personnage peut fermer son esprit à toute suggestion ou attaque mentale. Le personnage est ainsi en mesure de résister, mais non sans effort, aux attaques psychiques ou à la possession. Un personnage ayant de la volonté sentira l'attaque et devra se concentrer pour y résister, mais n'en subira pas les effets. Équivalent à la compétence résistance mentale de niveau 2.





2.2.3 LES MÉTIERS

À Kalevala, la Contrée des Héros, les métiers ont une place importante. Ils contribuent à l'économie locale, à l'enrichissement des individus et surtout, à une immersion historique qui favorise le jeu de rôle. Ils permettent de produire quelque chose ou d'offrir un service moyennant une rétribution pour et par les joueurs ainsi que pour et par les animateurs (organisation). Il s'agit donc d'un des moyens de gagner de l'argent dans le cadre de l'aventure, si le joueur le désire. Le métier pourrait aussi être utile à l'accomplissement d'une quête ou d'une tâche (voir le chapitre 2.1.5 Tâches dirigées en contexte de jeu). Par ailleurs, il est encouragé pour les joueurs d'initier des actions, missions ou quêtes associés à leur métier. Les métiers peuvent ainsi être utilisés de manière proactive dans le jeu.

Chaque personnage doit en posséder un. Ceci représente les premières habiletés que le personnage a apprises dans sa vie et fait partie intégrante de son passé. Il peut s'agir du métier qu'il a appris de ses parents, ou qu'il a appris dans sa jeune vie d'adulte. Ceci ne détermine pas nécessairement l'occupation du personnage à la vie adulte (qui peut être définie par ses compétences), mais peut être à la base de son apprentissage. Avoir un métier ne suffit pas pour avoir sa pitance, il faut la mériter par le jeu.

Dans la liste des métiers suivants, le masculin est utilisé pour alléger le texte, mais tous les métiers peuvent être pratiqués par n'importe quel personnage. De plus, pour simplifier la liste, certains métiers similaires ont été amalgamés ensemble sous un même titre. Par exemple, un charpentier inclura les menuisiers, les charrons et les tonneliers, ou tout métier lié au travail du bois. De même, le métier de tisserand inclura celui de tailleur et de couturier. De plus, ce n'est pas parce que vos parents étaient boulangers et qu'ils vous ont appris les rudiments du métier que vous savez tout.

Il est permis d'apprendre un nouveau métier en jeu si un mentor est présent. Le mentor peut être un joueur ou un PNJ qui possède ce métier. L'apprentissage du métier prendra 4 GN où le joueur devra interagir avec le mentor et ce, à chaque GN. C'est seulement à l'aube du 5e GN que ce joueur pourra utiliser ce métier de manière autonome.



Liste des métiers :

1. Apothicaire	2. Artisan	3. Artisan du cuir	4. Artiste visuel	5. Astrologue
6. Aubergiste	7. Barde	8. Boulanger	9. Bûcheron	10. Charpentier
11. Chasseur	12. Érudit	13. Forgeron	14. Garde-malade	15. Maçon
16. Marchand	17. Orfèvre	18. Paysan	19. Pêcheur	20. Mystique
21. Soldats	22. Tisserand	23. ...	24. ...	25. ...

1. **Apothicaire** : L'apothicaire se spécialise dans la vente de potions, de toniques et d'élixirs.

2. **Artisan** : L'artisan se spécialise dans la transformation de matières premières comme des fibres végétales (vannier) ou de la terre glaise (potier) afin de fabriquer des objets utilitaires. Il fabrique ainsi des paniers en tressant des matériaux naturels, tels que l'osier ou le saule, utilisés pour le transport et le stockage ou encore des produits de céramique comme des urnes, des amphores et des pots.

3. **Artisan du cuir** : L'artisan du cuir transforme les peaux d'animaux en cuir et ce cuir en produit utilitaire pour la communauté. Ceci inclut des chaussures, des selles, des armures de cuir ou tout autre produit de cuir.

4. **Artiste visuel** : L'artiste visuel exprime les émotions humaines par le biais de représentations physiques. L'Artiste visuel peut être un peintre, un sculpteur ou un architecte, contribuant à la création d'œuvres d'art, et à la décoration des places et des bâtiments publics.

5. **Astrologue** : L'astrologue étudie les mouvements des étoiles et des astres pour prédire la météo, conseiller le bon moment pour accomplir une action en fonction de l'emplacement des étoiles ou trouver des réponses aux événements qui l'entourent par le biais des augures cosmiques. L'astrologue conseille régulièrement dirigeants et érudits sur la bonne voie à suivre. Les talents de l'astrologue pour prédire l'avenir sont tout de même limités puisque cela n'est pas une compétence magique.

6. **Aubergiste** : L'aubergiste gère une auberge ou un autre type d'établissement d'hospitalité. Il est responsable du service au client, de la préparation et de la fourniture de la nourriture et des boissons. Il offre un hébergement aux voyageurs et aux habitants de la cité.

7. **Barde** : Le barde exprime les émotions humaines par le biais de sa voix et de la musique. Il est musicien, conteur ou chanteur et divertit son public avec ses chants et ses récits. Il peut aussi avoir des connaissances sur des légendes et des mythes anciens.

8. **Boulangier** : Le boulangier prépare le pain, l'aliment de base de l'époque, en pétrissant la pâte et en la cuisant au four. Il connaît également l'art de la pâtisserie.



9. **Bûcheron** : Le bûcheron coupe les arbres de la forêt afin de fournir bois de charpente ou bois de chauffage. Il connaît les techniques d'abattage et les espèces d'arbres et leurs différents usages. Il s'occupe également de prendre soin de la forêt et des jeunes pousses pour assurer un renouvellement de la forêt.
10. **Charpentier** : Le charpentier monte des structures en bois. Il est également en mesure de confectionner des objets d'utilité en bois comme des meubles, chariots, tonneaux, etc. La transformation du bois est sa spécialité.
11. **Chasseur** : Le chasseur trappe et chasse le gibier. Il peut ainsi vendre viande, peaux et fourrures qu'il aura récupérées lors de ses expéditions. À l'occasion, le chasseur pourrait être appelé à chasser d'autres types de créatures menaçantes.
12. **Érudit** : L'érudit est responsable de la préservation et de la reproduction des connaissances, en recopiant des manuscrits et en enseignant. Il est le dépositaire du savoir des hommes du passé et du présent.
13. **Forgeron** : Le forgeron fabrique et répare les outils agricoles, les armes et les objets en métal.
14. **Garde-malade** : Le garde-malade veille sur les personnes souffrantes et les malades. Il les nourrit, les abreuve et s'assure de leur confort.
15. **Maçon** : Le maçon construit les maisons, les églises et d'autres bâtiments et structure en utilisant les matériaux nobles que sont la pierre et la brique. Il est en mesure de choisir et tailler les pierres nécessaires à la confection de son ouvrage.
16. **Marchand** : Le marchand est impliqué dans le commerce des marchandises, tant à l'échelle locale que dans les échanges avec d'autres villages, régions ou royaumes. Il vend une variété de produits, tels que des tissus, des épices, des métaux précieux et d'autres biens. Il est également en mesure d'effectuer des activités financières comme le prêt d'argent, l'échange de devises et la tenue de registres comptables.
17. **Orfèvre** : L'orfèvre est un artisan spécialisé dans la fabrication et la vente d'ouvrages et objets en métaux précieux comme l'or et l'argent. Il fabrique des bijoux, mais peut également confectionner des chandeliers, des objets cérémoniels ou des couronnes. Il peut aussi œuvrer dans le domaine des pierres précieuses.
18. **Paysan** : Le paysan cultive la terre et élève du bétail. Il produit également les produits alimentaires de première nécessité comme la farine, la viande, le fromage, etc.
19. **Pêcheur** : Le pêcheur capture des poissons et autres animaux marins. Il connaît la base de la navigation sur la côte et dans les rivières. Il est également en mesure de conserver le poisson par le fumage ou le séchage.



20. **Mystique** : Le mystique, qu'il soit membre d'un clergé ou non, peut-être appelé prêtre, moine, sœur, voyant, « seer », etc. Il exerce des fonctions religieuses et pratique des rituels. Il sert principalement sa communauté en étant le standard moral et sert de guide spirituel en tentant de comprendre/connaitre la volonté divine.

21. **Soldat** : Le soldat est chargé de maintenir l'ordre, de protéger la cité et de défendre ses habitants en cas de besoin. L'art de la guerre lui a été enseigné, formellement ou informellement. Il est un combattant expérimenté qui utilise des armes et des compétences particulières pour affronter les différentes menaces.

22. **Tisserand** : Le tisserand est chargé de la production de textile et de la confection de vêtements. Il utilise des métiers à tisser pour transformer la laine ou le lin en tissus et ensuite confectionner des vêtements. Il est également en mesure de coudre les tissus et de réparer les vêtements endommagés.

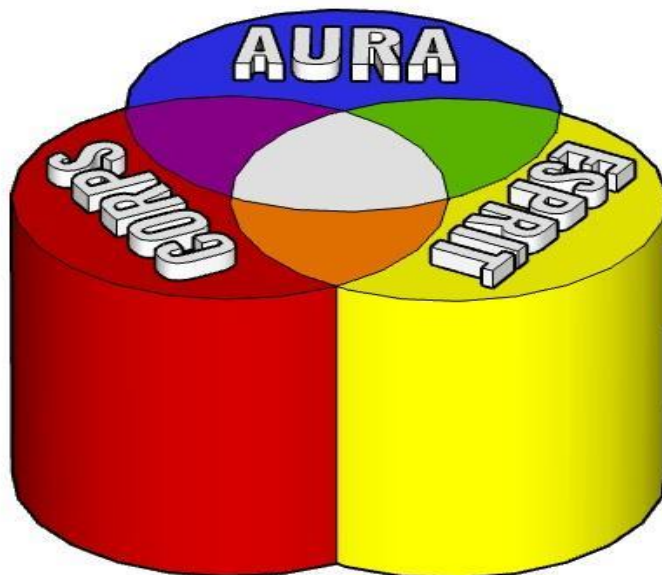




2.2.4 LES COMPÉTENCES

Un personnage est un être complexe, ayant des habiletés et compétences diverses. Dans ce système de jeu, la complexité se définit au travers des compétences qui se répartissent dans trois sphères : l'Aura, le Corps et l'Esprit.

La sphère Corps représente les compétences physiques et martiales. La sphère Esprit représente les compétences intellectuelles et du savoir. Enfin, la sphère Aura représente les compétences spirituelles et liées à la pratique de la magie. Il existe aussi les compétences universelles, qui se retrouvent au croisement des trois sphères et qui sont accessibles pour tous.



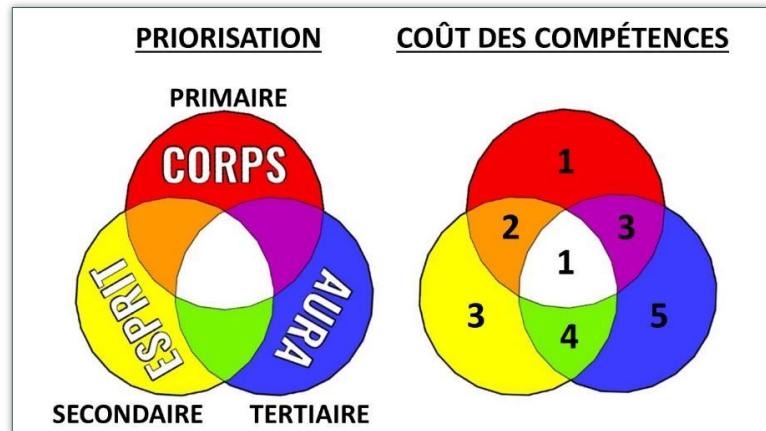
Chaque joueur doit choisir la sphère dominante pour son personnage selon ses préférences, puis il identifiera celle qui sera secondaire et ensuite celle qui sera tertiaire (voir la section création du personnage). Ce choix déterminera alors le coût en points de compétences à investir pour y avoir accès, selon les sphères. Ainsi, le coût sera moindre pour les compétences de la sphère primaire ou dominante que pour celles des sphères secondaires, tertiaires ou des sphères croisées. En somme, une combinaison de ses sphères est possible, mais le coût en points de compétences est variable selon la priorisation qu'en feront les joueurs.

À la création de personnages, le joueur dispose de 7 points de compétences. Après avoir priorisé ses sphères de compétences et choisi son domaine, si requis, le joueur peut ensuite « acheter » ses compétences avec les points, selon leurs coûts indiqués dans les images suivantes. Seul des compétences de niveau 1 peuvent être acheté lors de la création de personnages.

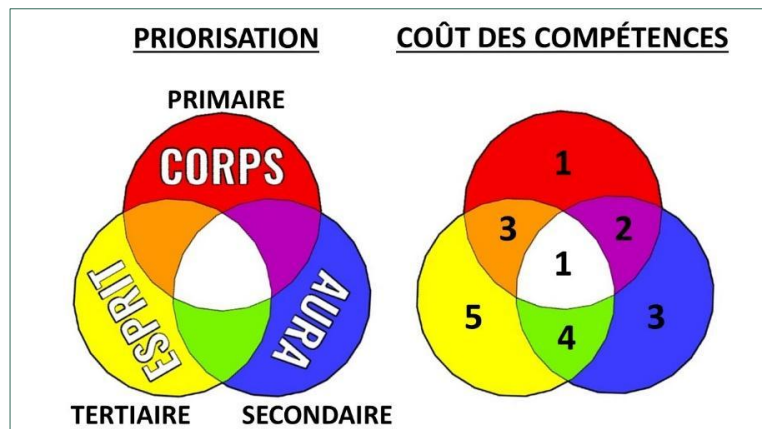


2.2.4.1 PRIORISATION DES SPHÈRES DE COMPÉTENCES ET COÛTS DES COMPÉTENCES

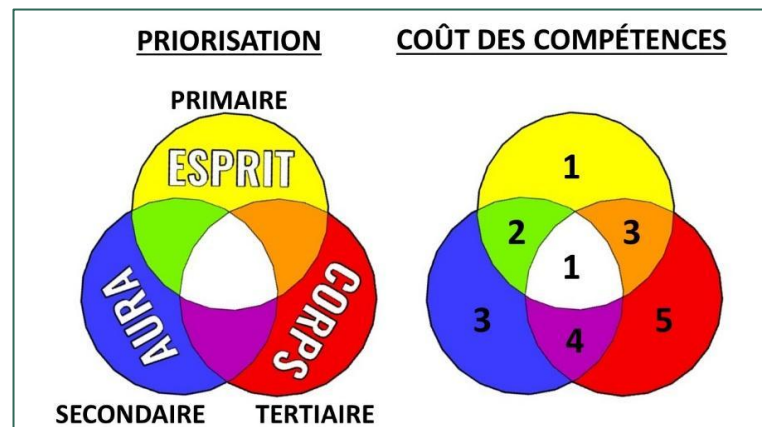
Option 1 : Corps en primaire, Esprit en secondaire et Aura en tertiaire.



Option 2 : Corps en primaire, Aura en secondaire et Esprit en tertiaire.

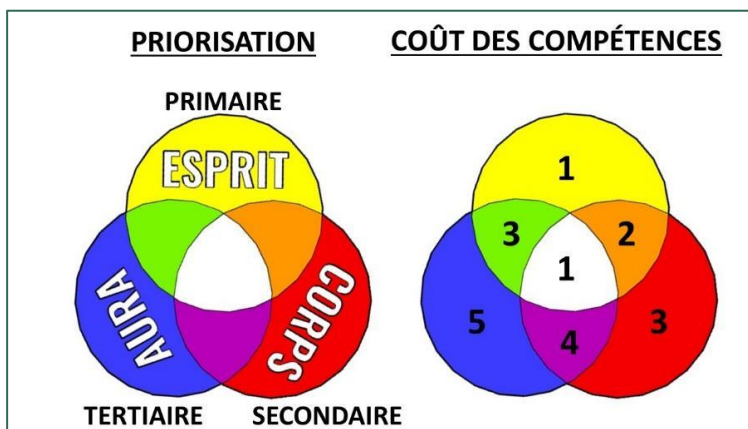


Option 3 : Esprit en primaire, Aura en secondaire et Corps en tertiaire.

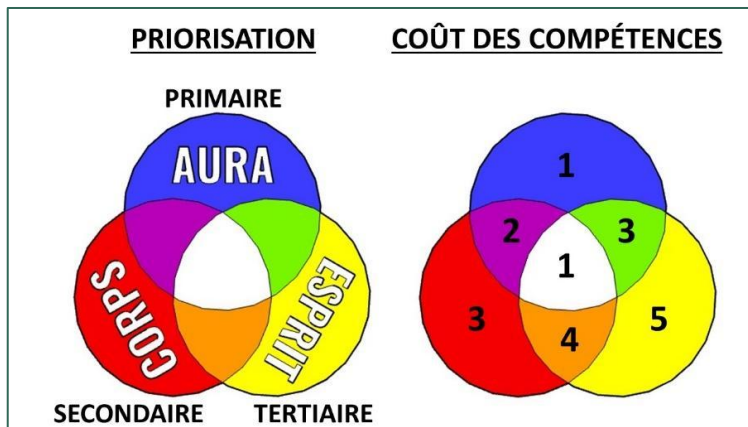




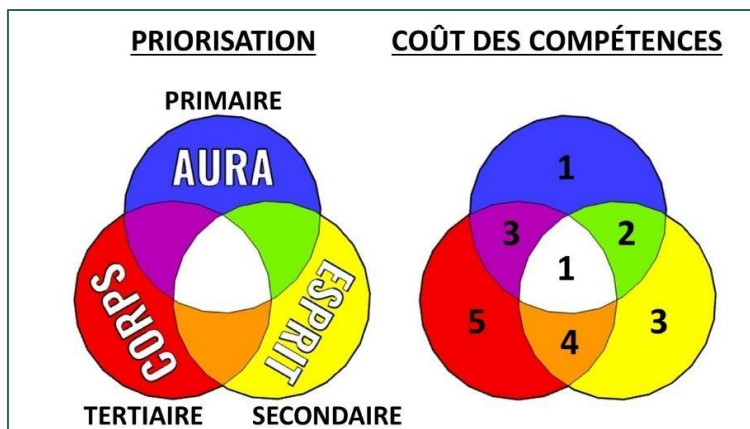
Option 4 : Esprit en primaire, Corps en secondaire et Aura en tertiaire.



Option 5 : Aura en primaire, Corps en secondaire et Esprit en tertiaire.



Option 6 : Aura en primaire, Esprit en secondaire et Corps en tertiaire.





2.2.4.2 LISTE DES COMPÉTENCES

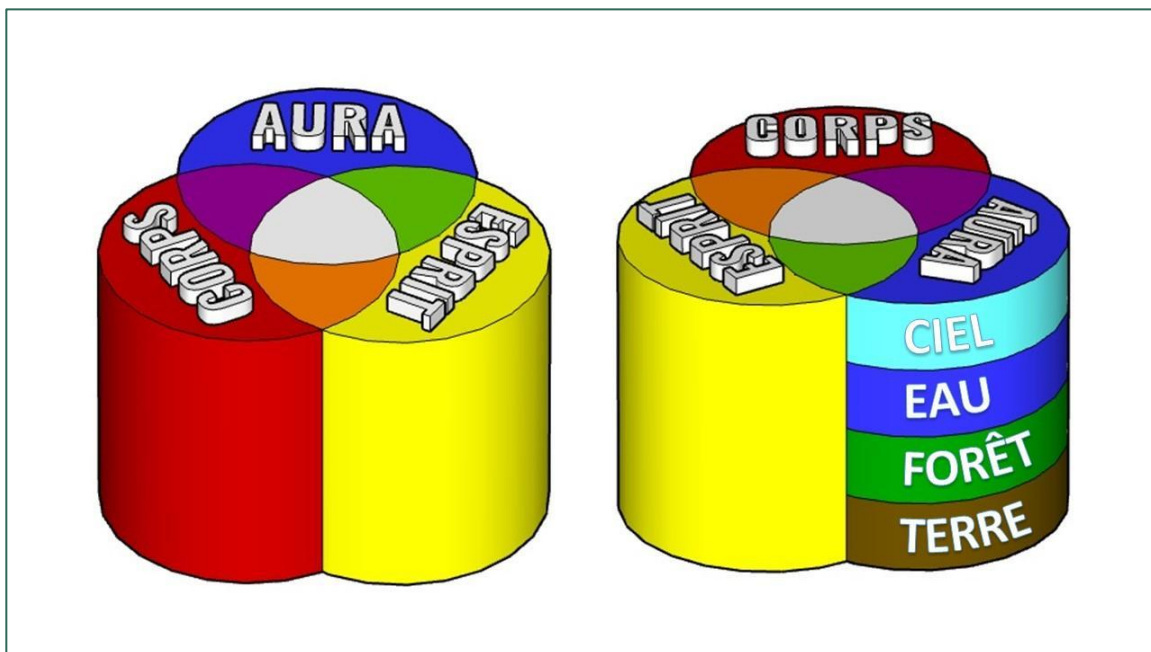
Voir le tableau des compétences à l'annexe A.

2.2.5 LES DOMAINES DU DIVIN

À Kalevala, la contrée des héros, le royaume du divin est divisé en 5 grands domaines qui représentent le côté pastoral et naturel de la mythologie finnoise, mais aussi la liaison magique entre le monde des hommes et des Dieux. Les 5 domaines sont le ciel, l'eau, la terre, la forêt et la mort. Les joueurs sont invités à en choisir un. Le choix d'un domaine est définitif une fois réalisé et ne peut être changé par la suite, déterminant ainsi le type de magie accessible aux joueurs. Pour cette raison, si vous ne planifiez pas pratiquer la magie à courte échéance, vous pouvez repousser ce choix au moment où vous y serez introduit. Toutefois, un joueur qui désire pratiquer la magie, peu importe qu'il ait choisi la sphère « Aura » en primaire, secondaire ou tertiaire, devra obligatoirement choisir un domaine.

À la création de personnages, le choix de domaine se limite aux domaines ciel, eau, terre et forêt. Pour des raisons géographiques et scénaristiques, le domaine de la mort est inaccessible à la création du personnage. Pour acquérir un domaine supplémentaire, incluant celui de la mort, le joueur devra acquérir la compétence versatile (voir tableaux des compétences) durant le développement de son personnage.

Voir l'illustration suivante afin de comprendre l'interaction entre les sphères de compétences et les domaines.





2.3 DÉVELOPPEMENT DE PERSONNAGES

Lors de votre présence à un GN, votre personnage gagne 2 points d'expérience. Ces points d'expérience peuvent se cumuler ou être utilisés pour améliorer votre personnage. Ceci peut se faire soit par l'achat de compétences et de sorts supplémentaires, de niveaux supérieurs, d'un nouveau talent ou pour favoriser le développement de votre personnage d'un point de vue scénaristique. Il n'y a pas de règles ou de guides pour le développement scénaristique, mais plus vous y investissez de points, plus cela aura une incidence sur le déroulement de votre aventure. Un minimum de 6 points d'expérience (par joueur) seront requis afin de vivre une odyssée personnelle.

L'achat de compétences ou sorts supplémentaires de niveau 1 lors du développement du personnage se fait au même coût que lors de la création. Pour l'achat de sorts et de compétence de niveau 2 et 3, référez-vous à la table de calcul suivante :

2.3.1 TABLE DE CALCUL DES COÛTS D'ACHAT DES SORTS ET COMPÉTENCES

Coût d'achat Niveau 1	Coût d'achat Niveau 2	Coût d'achat Niveau 3
1	2	3
2	3	4
3	4	5
4	5	6
5	6	7

2.3.2 TEMPS D'APPRENTISSAGE

Pour augmenter le niveau d'une compétence ou d'un sort, votre personnage devra, dans le cadre du jeu, avoir possédé ou utilisé la compétence ou le sort de niveau inférieur au moins durant 2 GNs. Ex. : Vous achetez une compétence de niveau 1 avant le début du 1^{er} GN. Vous l'utilisez durant le 1^{er} et le 2^e GN. Vous aurez le droit d'acheter le niveau suivant au 3^e GN si vous avez les points d'expérience requis pour l'achat. Ceci s'applique pour l'atteinte de chacun des niveaux supérieurs de compétences ou de sorts (1 à 2 et 2 à 3).

Par ailleurs, il est fortement recommandé d'ajuster votre roleplay lorsque vous désirez prendre une nouvelle compétence, afin d'expliquer son acquisition en jeu. Ceci pourrait être influencé par votre roleplay, votre interaction avec certains mentors en jeu ou en fonction de l'historique de votre personnage.

2.3.3 TALENTS SUPPLÉMENTAIRES

L'achat de talents supplémentaire est possible et se fait au coût de 5 pts d'expérience.



2.3.4 RÉSUMÉ

- ⌘ 7 points de disponible à la création de personnage.
- ⌘ Les coûts d'achat sont en fonction de vos sphères de compétences.
- ⌘ Seuls les compétences et les sorts de niveau 1 sont disponible à la création.
- ⌘ Le domaine de la mort n'est pas disponible à la création. Vous devrez posséder la compétence versatile afin d'acquérir ce domaine ou tout autre domaine.
- ⌘ 2 points d'expérience par GN.
- ⌘ Temps d'apprentissage minimum de 2 GN entre chaque niveau.
- ⌘ Respect des prérequis si applicable.
- ⌘ 5 points pour un talent supplémentaire.
- ⌘ Possible d'investir des points d'XP dans la scénarisation.





3^E PARTIE : HISTOIRES ET LÉGENDES DE LA CONTRÉE

3. HISTOIRES ET LÉGENDES DE LA CONTRÉE

Nous avons nommé ce nouveau grandeur nature (GN), Kalevala, la contrée des héros, en référence au mythe fondateur du peuple finlandais, le Kalevala. Cette mythologie est une série de chants poétiques racontant les aventures de héros légendaires finnois. Nous avons choisi cette mythologie pour son côté unique et mystérieux, mais aussi parce qu'elle diffère quelque peu des mythologies arthuriennes ou vikings par exemple, qui sont souvent l'inspiration pour les GN médiévaux fantastiques.

« Kalevala, la contrée des héros » est une sage médiévale fantastique, inspirée du folklore et de l'histoire européenne du Xe siècle.

Prenant racine dans un petit village isolé du peuple finnois (la Finlande actuelle), l'aventure se déroule en l'an 900, période historique incertaine en Europe. Les Finnois ne sont à ce moment qu'une simple tribu non politiquement organisée, éloignés des royaumes et empires de l'Europe et du bassin méditerranéen. L'endroit est isolé et peu accessible : seuls les plus aventureux ou désespérés osent s'y aventurer. Kaskinen, un petit village reclus au cœur du pays des Finnois, est la terre d'assise des aventures.

Bien que guidé par les éléments de cette époque, il est important de préciser que l'activité n'est pas un GN de reconstitution historique et est tapissé d'éléments fantastiques. L'univers dans lequel les aventuriers graviteront est un univers parallèle suivant la trame historique connue du Xe siècle. Pour cette raison, des déviations et interprétations des éléments historiques sont intégrées pour le plaisir et le jeu des participants.

Le Kalevala, qui est à l'origine du GN, contient tous les éléments nécessaires à la création d'un monde fantastique unique et excitant. Cette épopée légendaire du peuple finnois influence les fondements du GN comme la mythologie, les dieux, la magie et les protagonistes. Comme les monstres et autres phénomènes sont inspirés du folklore européen très varié, son histoire est riche d'imaginaire et de créatures légendaires variées aussi. Nous avons donc regroupé quelques-uns des éléments d'histoire et de légendes ou récits qui ont dessiné l'univers que vous vous apprêtez à explorer.

3.1 DESCRIPTION DU MONDE DE KALEVALA, LA CONTRÉE DES HÉROS

L'aventure de « Kalevala, la contrée des héros » débute en l'an 900 et se déroule dans le contexte historique du 10^e siècle. Les aventuriers proviennent de l'Europe et des régions limitrophes. Si vous désirez en savoir plus sur l'histoire du monde, vous n'avez qu'à faire des



recherches sur l'histoire du 10^e siècle ou vous référer aux liens fournis dans la liste des peuples. Voir la carte du monde en annexe F et la liste des peuples en annexe G.

3.2 LA MONNAIE DU KALEVALA

Le KAROLUS est une monnaie qui vient de l'empire carolingien qui s'est répandu à travers l'Europe à l'époque moyenâgeuse. Il tient son nom de Carolus Magnus, en latin pour Charlemagne, roi des Francs et empereur, qui appartient à la dynastie des Carolingiens, des rois francs qui ont régné sur l'Europe occidentale du VIII^e siècle au Xe siècle. Cette dynastie ayant marqué l'histoire a aussi laissé ses traces par la protection et le partage de sa culture latine et de sa monnaie. Il était courant à l'époque que les plus petits royaumes adoptent les monnaies des grandes puissances car elles étaient gages de qualité et de valeurs.

3.3 IMAGES OU RÉFÉRENCES D'INSPIRATION

Pour des images réalistes, deux séries télévisées populaires embrassent bien le style de cette époque. Premièrement, il y a la populaire série « Viking », qui se déroule entre 793 et environ 830. Cette période est antérieure au GN, mais compte tenu de l'évolution lente des styles et de l'armement à cette époque, les références demeurent valides. Deuxièmement, la série « The Last Kingdom », qui se déroule entre 870 et 910, soit à l'époque de Kalevala, la contrée des héros. Bien qu'elle se déroule en Angleterre, plusieurs éléments sont semblables d'une région de l'Europe à une autre : les protagonistes sont Danois (Viking) ou Saxons en majorité et le niveau de développement des habits, armes et armures se ressemblent. Vous trouverez également une série de représentations historiques pour vous inspirer à l'annexe H.

3.4 L'HISTOIRE DE LA MAGIE

Bien que la magie ne soit pas commune dans l'Europe de l'an 900, son existence est suspectée par la majorité et connue de certains. Cependant, partout où la religion d'un dieu unique est présente, la pratique de la magie est considérée comme étant une pratique païenne qui doit être éradiquée. Pour pratiquer la magie, vous devez posséder les compétences nécessaires. Voir section 2.1.13 La magie et 2.2.4 Les compétences plus de détails.

3.4.1 LA PRATIQUE DE LA MAGIE EN EUROPE ET DANS SES RÉGIONS LIMITOPHES.

Il y a de cela environ 1500 ans, une petite communauté italienne commença son essor fulgurant pour atteindre un statut mythique, soit Rome et son Empire. La plupart des historiens attribuent ce succès, soit à leur capacité militaire, leur logistique ou leurs routes. Cependant, un important élément à la base de leur puissance est l'utilisation de la magie par les Romains. Or, la magie, pratiquée depuis l'antiquité, est un secret bien gardé.



Au fur et à mesure de leur expansion, les Romains ont pu acquérir de plus en plus de connaissances sur la pratique de la magie qu'ils ont extirpées de leurs ennemis défaits et des contrées conquises. Étant également un peuple d'érudits, les Romains prirent le soin de cataloguer et répertorier l'ensemble de leur savoir magique dans des écrits de leur langue, le latin. Ainsi, depuis plus de 1000 ans, le langage de la magie est le latin.

La naissance et l'expansion des religions monothéistes ont influencé la place de la magie au sein de l'Empire romain et des peuples de l'Europe. En effet, comme la magie était associée aux anciens panthéons, elle était perçue comme un adversaire spirituel d'importance aux religions avec un dieu unique. Ainsi, ces religions et leurs clergés décidèrent de bannir sa pratique en raison de son caractère païen et blasphématoire. En somme, plus ces religions prirent de l'expansion, plus la pratique de la magie périclita dans les différentes sociétés où elle était présente.

L'arrivée de la religion monothéiste au sein de l'Empire romain et la diminution de la pratique de la magie parmi les Romains pourraient être un élément clé dans la chute de l'Empire alors que celui-ci perdit son avantage comparatif vis-à-vis des autres peuples de l'Europe et des régions limitrophes.

Aujourd'hui encore, les grands royaumes de l'Europe et de ses régions limitrophes, qui ont adopté une religion monothéiste, interdisent la pratique de la magie. Les mages y sont persécutés et parfois pourchassés en raison de leurs pratiques blasphématoires. Dans les régions où l'une de ces religions n'a pas encore été implantée, la pratique de la magie est encore permise et présente.

Ainsi, comme aucune autre grande nation n'a pris le relais dans l'écriture et dans le fait de répertorier la pratique de la magie sous forme écrite, les sorts et la pratique de la magie se font en latin, encore aujourd'hui. Pour cette raison, les sorts magiques doivent être incantés en latin, soit le langage de leur conception.

Les connaissances magiques d'aujourd'hui sont donc largement appuyées sur les anciens écrits des Romains qui nous sont parvenus. En raison de la montée en puissance des clergés, la transmission de ce savoir est interdite et la plupart des écrits sur la magie ont été détruits avec le temps. De ce fait, l'étude de la magie est limitée et les capacités de magiciens de pouvoir traduire de manière adéquate les textes romains afin qu'ils conservent toutes leurs puissances magiques sont très limitées. Cependant, une telle chose n'est certainement pas impossible si des moyens importants y sont consacrés dans des régions où la pratique de la magie est permise.

Certains aventuriers tentent encore de retrouver les écrits des Romains sur la magie afin de retrouver une partie de leur savoir. De plus, comme le savoir magique des Romains était principalement partagé par tradition orale, la manière dont ils pratiquaient la magie s'est



répandue au-delà de zones conquises. Ceci pourrait expliquer que des adeptes de la magie d'autres contrées possèdent aujourd'hui certains éléments de ce savoir perdu.

3.4.2 LA PRATIQUE DE LA MAGIE EN FINLANDE.

Les grands enchanteurs légendaires de la Finlande étaient également de grands voyageurs. Durant un de leur voyage au-delà de la mer et de la forêt de Finlande, ils ont appris l'art magique venant de la lointaine contrée romaine. À leur retour au pays du Kalevala, ils ont mis en application ces nouvelles connaissances magiques apprises auprès des Romains. Le savoir magique et les incantations en latin se sont ainsi propagés au sein des Finnois au fil des générations.





3.5 LA VIE ET LA MORT DANS LE KALEVALA

Un peu comme les deux principales régions décrites de l'œuvre du Kalevala, la vie et la mort sont deux mondes en opposition, qui ne pourraient exister l'un sans l'autre. En effet, Kalevala est la terre des héros alors que Pohjola, région nordique, est la terre des magiciens et de l'obscurité. La vie, quant à elle, représente la terre des hommes, tandis que la mort est le territoire sombre, Tuonela, là où les hommes oublient avoir existé.

La vie dans le Kalevala est dure et les héros de l'œuvre la mettent souvent en jeu. Certains personnages des chants la louangent, d'autres tentent de la déjouer. La mort quant à elle est un moment charnière pour tous les héros, que ce soit par le décès d'un proche, d'une idylle ou que ce soit par leur propre décès. Passer à trépas n'est toutefois pas irréversible, mais tel un long voyage entre Pohjola et Kalevala, les efforts pour ramener quelqu'un à la vie sont importants et il y a très souvent un prix à payer.





3.6 LES DIEUX DU KALEVALA

Le royaume du divin du Kalevala est axé principalement sur les éléments de la nature qui en tapisse tous les chants. Bien que les Dieux finnois soient présents et certains actifs, ce sont ces éléments qui influencent davantage la magie et donnent la force aux héros de cette œuvre. Pour cette raison, ces éléments ont été extraits en 5 domaines principaux et ce sont ces domaines qui orientent le panthéon de l'univers de Kalevala, la contrée des héros.

Les 5 domaines sont le ciel, l'eau, la terre, la forêt et la mort. Chacun de ces domaines a ses représentations divines et abrite autant de créatures ou entités bonnes que mauvaises.

3.6.1 LE CIEL

Le domaine du ciel inclut les astres du ciel, l'air et le climat, c'est-à-dire ce qui se retrouve au-dessus de la tête des hommes et des animaux et qui influence l'endroit où ils vivent.

Ukko, Dieu du ciel, de l'orage et de la guerre. Il contrôle le tonnerre et le climat. Il a frappé le ciel du premier feu. Il est l'époux de Akka, déesse de la terre.

Ilmatar, Déesse de l'air. Déesse vierge de la mythologie finnoise, elle est décrite comme la fille de l'air. Elle est à l'origine de la terre, du soleil, de la lune, des nuages, de ciel, etc. Elle modela le monde de son corps céleste.

3.6.2 L'EAU

Le domaine de l'eau inclut l'océan, les mers, les lacs et les rivières ainsi que toutes autres manifestations de l'eau dans la nature telle que la pluie et la brume.

Ahti, Dieu de l'eau et de la pêche. Il est l'époux de Vellamo et ils demeurent tous deux dans le palais sous-marin de Ahtola.

Vellamo, Déesse de l'eau, des lacs et des mers. Les pêcheurs prient pour elle dans l'espoir de pêches miraculeuses. Vellamo peut également contrôler les tempêtes et les vagues. Son nom signifie « mouvement de l'eau et des vagues ».



3.6.3 LA FORÊT

Le domaine de la forêt représente la nature sauvage aux yeux des Finnois, mais aussi un bassin généreux de ressources (fourrures, bois, gibier, etc.). La forêt peut être dangereuse et bienfaitrice à la fois.

Tapio, Dieu de la forêt. Les chasseurs le prient avant une chasse. Son épouse est la déesse de la forêt, Mielikki.

Mielikki, Déesse de la forêt et épouse de Tapio. Dans un pays où la forêt est centrale, car elle abrite les animaux qui sont chassés, elle permet la cueillette et le pâturage du bétail, il est jugé très important de s'assurer de bonnes relations avec la déesse des forêts. Mielikki est une guérisseuse habile qui a la connaissance des herbes médicinales et aide aussi les humains s'ils savent communiquer avec elle en formulant correctement leur demande.

3.6.4 LA TERRE

Le domaine de la terre est lié aux cultures, aux récoltes et aux manifestations humaines. Sa représentation est la terre qui nourrit les hommes et leur permet de bien vivre.

Akka, Déesse mère de la terre et de la fertilité. Elle est l'épouse d'Ukko.

Pekko, Dieu des cultures et des récoltes. Il gratifie les hommes de leurs efforts pour cultiver la terre nourricière.

3.6.5 LA MORT

Le domaine de la mort accueille tous les humains, bons ou mauvais. Tous sont égaux dans la mort et vont vivre en Tuonela. Les dieux de la mort et leurs créatures accueillent les personnes décédées dans leurs domaines, sans chercher à répandre la mort au royaume des hommes.

Tuonetar, Déesse des mondes souterrains, Tuonela, et matriarche de la mort. Elle est la femme de Manala, avec qui elle règne sur le monde des morts. Quiconque arrive à Tuonela se voit offrir un gobelet d'or par Tuonetar. Mais il s'agit d'un poison sombre à base de grenouilles, de jeunes serpents venimeux, de lézards, de vipères et de vers. Quiconque boit le breuvage, connu sous le nom de bière de l'oubli, oublie qu'il n'a jamais existé et devient incapable de retourner sur la Terre des vivants. Si quelqu'un tente de quitter Tuonela, Tuonetar le plonge dans le sommeil avec sa baguette magique et son fil tisse mille filets de fer et de cuivre afin de le capturer s'il tente de s'échapper sur le bord de la rivière. Elle est la mère de nombreuses plaies, maladies, démons et autres monstres.

Manala, Dieu des morts, époux de Tuonetar et gardien du royaume des morts. Il habite avec son épouse Tuonetar le sombre pays de Tuonela, dont aucun voyageur ne revient.



ANNEXE A — TABLEAU DES COMPÉTENCES

A.1 COMPÉTENCES UNIVERSELLES

Universelle							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
U1	Universelle	Armes improvisées & armes martiales courtes	Maniement d'une arme martiale courte ou d'une arme improvisée courte de 50 cm et moins.	Armes improvisés 2	Maniement d'une arme improvisée longue de plus de 50 cm (Ex: bâton, pelle, balai, etc). Ne doit pas être composée de métal. Ne fait que 1 point de dégât.		
U2	Universelle	Armure légère 1	Port d'une armure légère. Armure de cuire souple et légère ou d'une armure de tissu matelassé (gambison) couvrant minimalement le torse et le dos.				
U3	Universelle	Enseignement 1	Pré requis : avoir un niveau 3 dans la compétence que l'on veut enseigner. Cela permet d'enseigner une compétence de niveau 1 à un autre joueur. Lorsque l'enseignement est complété, l'élève peut acquérir la compétence à coût nul en points d'expérience. Toutefois, l'enseignant et l'élève doivent jouer l'enseignement pendant un nombre d'heure équivalent à 2x le coût d'achat en XP pour l'élève. L'enseignant ne peut avoir qu'un seul élève.	Enseignement 2	Permet à l'enseignant d'avoir 2 élèves simultanément. Les élèves peuvent être à des stades différents d'apprentissage.	Enseignement 3	Permet à l'enseignant d'avoir 5 élèves simultanément. Les élèves peuvent être à des stades différents d'apprentissage.
U4	Universelle	Stabilisation d'un agonisant	Connaissance rudimentaire des premiers soins qui vous permet de maintenir un agonisant dans l'état d'agonie pendant un maximum de 30 minutes à conditions d'être à son chevet et d'appliquer une pression sur ses plaies de manière continue. Si les soins sont interrompus après les premières 5 minutes, l'agonisant tombe dans le coma.				



A.2 COMPÉTENCES AURA

AURA							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
A1	Aura		Pré requis : Lire et écrire	Copiste 1	Si le joueur découvre un sort qui peut être copié, il pourra l'ajouter à son grimoire pour l'utiliser plus tard. Le lanceur de sort peut copier un sort de n'importe quel domaine. Toutefois, étant donné qu'un sort doit être appris et maîtrisé pour être utilisé, le sort copié ne pourra être utilisé que lorsque le lanceur de sort aura acquis le domaine correspondant, et cela uniquement lors de la prochaine lune (prochain GN).	Maître-copiste 2	Cette compétence permet 2 options lorsqu'un sort est découvert: Copier le sort et de l'utiliser dans le même GN s'il est dans un des domaines de connaissance acquis par le lanceur. Ou Récupérer les points de puissance du sort et les absorber temporairement pour la journée. Si la deuxième option est choisie, le sort est détruit et ne peut pas être copié. Ces deux options sont mutuellement exclusives (un ou l'autre).
A2	Aura		Pre requis : Avoir un sort niveau 3	Dévouement 1	Utiliser 2 de ses points de vie comme points de puissance. Maximum de 1 fois par journée de jeu.	Dévouement 2	Utiliser 4 de ses points de vie comme points de puissance. Maximum de 1 fois par journée de jeu.
A3	Aura		Pre requis : Avoir un sort niveau 3	Maîtrise 1	Apprendre un sort de niveau 1 par cœur et pouvoir l'incanter sans le transcrire sur un objet de focus. Le lanceur doit tout de même dépenser les points de puissance du sort.	Maîtrise 2	Apprendre deux sorts de niveau 1 ou un sort de niveau 2 par cœur et pouvoir l'incanter sans le transcrire dans un objet de focus. Le lanceur doit tout de même dépenser les points de puissance du sort.
A4	Aura	Recueillement 1	Le joueur se recueille pendant 30 minutes pour récupérer 2 points de puissance. Le type de recueillement peut varier d'un personnage à l'autre, mais cela doit se faire seul car doit permettre au personnage de canaliser sa puissance. Le personnage peut être en prière, en méditation, en communion avec la nature, en train de faire des "kata" ou être lié à son objet de focus. Si le recueillement est interrompu, le personnage peut reprendre là où il était rendu et compléter son temps de recueillement, mais avec un 5 minutes de pénalité par interruption.	Recueillement 2	Le joueur se recueille pendant 30 minutes pour récupérer 3 points de puissance. Le type de recueillement peut varier d'un personnage à l'autre, mais cela doit se faire seul car doit permettre au personnage de canaliser sa puissance. Le personnage peut être en prière, en méditation, en communion avec la nature, en train de faire des "kata" ou être lié à son objet de focus. Si le recueillement est interrompu, le personnage peut reprendre là où il était rendu et compléter son temps de recueillement, mais avec un 5 minutes de pénalité par interruption.	Recueillement 3	Le joueur se recueille pendant 30 minutes pour récupérer 4 points de puissance. Le type de recueillement peut varier d'un personnage à l'autre, mais cela doit se faire seul car doit permettre au personnage de canaliser sa puissance. Le personnage peut être en prière, en méditation, en communion avec la nature, en train de faire des "kata" ou être lié à son objet de focus. Si le recueillement est interrompu, le personnage peut reprendre là où il était rendu et compléter son temps de recueillement, mais avec un 5 minutes de pénalité par interruption.



AURA

SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
A5	Aura	Résilience 1	Donne un total de 1 point de puissance supplémentaires permanent.	Résilience 2	Donne un total de 2 points de puissance supplémentaires permanent.	Résilience 3	Donne un total de 3 points de puissance supplémentaires permanent.
A6	Aura	Retardement 1	Augmente le délai entre l'incantation et l'effet du sort en ajoutant un total de 30 secondes supplémentaires entre le moment où le sceau du parchemin est brisé et l'incantation du sort.	Retardement 2	Augmente le délai entre l'incantation et l'effet du sort en ajoutant un total de 1 minute supplémentaire entre le moment où le sceau du parchemin est brisé et l'incantation du sort. N'est pas cumulable avec retardement 1.	Retardement 3	Augmente le délai entre l'incantation et l'effet du sort en ajoutant un total de 5 minutes supplémentaires entre le moment où le sceau du parchemin est brisé et l'incantation du sort. N'est pas cumulable avec retardement 2.
A7	Aura	Rituel 1	Permet d'élaborer et de diriger un rituel simple.	Rituel 2	Permet d'élaborer et de diriger un rituel intermédiaire.	Rituel 3	Permet d'élaborer et de diriger un rituel complexe.
A8	Aura	Sorts de domaine de niveau 1	Accès aux différents sorts de domaine de niveau 1. Chaque sort doit être considéré comme une compétence individuelle, achetée de la même manière et au même coût qu'une compétence de niveau 1.	Sorts de domaine de niveau 2	Accès aux différents sorts de domaine de niveau 2. Chaque sort doit être considéré comme une compétence individuelle, achetée de la même manière et au même coût qu'une compétence de niveau 2.	Sorts de domaine de niveau 3	Accès aux différents sorts de domaine de niveau 3. Chaque sort doit être considéré comme une compétence individuelle, achetée de la même manière et au même coût qu'une compétence de niveau 3.
A9	Aura	Versatile 1	Permet de choisir un deuxième domaine. Prérequis : avoir appris au minimum 2 sorts de niveau 2 ou un sort de niveau 3 dans le premier domaine. Le domaine de la mort ne peut être choisi comme domaine supplémentaire que si le personnage y a été suffisamment exposé en jeu (voir organisation)..	Versatile 2	Permet de choisir un troisième domaine. Prérequis : avoir appris au minimum 2 sorts de niveau 2 ou un sort de niveau 3 dans chacun des deux premiers domaines. Le domaine de la mort ne peut être choisi comme domaine supplémentaire que si le personnage y a été suffisant exposé en jeu (voir organisation).	Versatile 3	Permet de choisir un quatrième domaine. Prérequis : avoir appris au minimum 2 sorts de niveau 2 minimum ou un sort de niveau 3 dans chacun des trois premiers domaines. Le domaine de la mort ne peut être choisi comme domaine supplémentaire que si le personnage y a été suffisant exposé en jeu (voir organisation).



A.3 COMPÉTENCES CORPS

CORPS							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
C1	Corps	Arme de jet 1	Permet d'utiliser une arme au choix, lancée par la simple action des muscles (dard, lance, javelot, etc.).	Arme de jet 2	Permet d'utiliser deux armes au choix, lancées par la simple action des muscles (dard, lance, javelot, etc.).	Arme de jet 3	Permet de lancer des armes de jet des deux mains à la fois et utiliser n'importe quel type d'armes de jet. Similaire à ambidextre, mais pour les armes de jet seulement.
C2	Corps	Arme de trait 1	Permet d'utiliser une arme au choix dont le projectile est lancé à partir d'un dispositif (arc, arbalète, etc.).	Arme de trait 2	Permet d'utiliser deux armes au choix dont le projectile est lancé à partir d'un dispositif (arc, arbalète, etc.).	Arme de trait 3	Permet d'utiliser une baliste. Un coup de trait de baliste inflige 8 points de dégâts.
C3	Corps	Arme martiale une main 1	Permet d'utiliser une arme martiale au choix de moins de 120 cm, tenue à une main (épée, hache, masse, etc.)	Arme martiale une main 2	Permet d'utiliser deux armes au choix de moins de 120 cm, tenues à une main (épée, hache, masse, etc.), mais pas en même temps (voir la compétence ambidextre)	Arme martiale une main 3	Permet de faire reculer son adversaire sous la force de votre assaut. Vous devez alors crier 'retraite' et votre adversaire doit reculer d'un maximum de 2 mètres. Cela doit se faire lors d'un combat face à face, et non pendant un combat de masse.
C4	Corps	Arme martiale deux mains 1	Permet d'utiliser une arme de 120 cm et plus au choix tenue à 2 mains	Arme martiale deux mains 2	Permet d'utiliser deux armes de 120 cm et plus au choix tenues à 2 mains.	Arme martiale deux mains 3	Permet de combattre plus efficacement un porteur de bouclier selon le type d'arme qu'il manie. Si vous maniez une arme tranchante (épée, hache, etc.), vous infligez 1 point de dégâts au bouclier par coup porté. Vous devez alors crier 'bris de bouclier'. Si vous maniez une arme contondante (masse, marteau, etc.), vous infligez 1 point de dégâts physiques au porteur du bouclier par coup porté sur le bouclier. Les dégâts élémentaires ne passeront pas. Vous devez alors crier 'à travers bouclier'. Cette règle ne s'applique pas aux armes d'hast (lance, hallebarde, etc.).



CORPS

SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
C5	Corps		Prérequis: Arme martiale à une main 1.	Ambidextre 2	Permet d'utiliser deux armes martiales à une main simultanément.	Ambidextre 3	Permet de désarmer son adversaire lorsqu'on lui touche le bras ou la main portant l'arme. Vous devez alors crier 'désarmement'. L'adversaire doit alors laisser tomber son arme au sol. Cela doit se faire lors d'un combat face à face et non pendant un combat de masse. Un seul bras/main suffit pour les armes à deux mains. Cela peut aussi se pratiquer lors d'un combat avec une seule arme
C6	Corps	Armure moyenne 1	Prérequis: Armure légère. Permet le port de l'armure moyenne. Permet également le port du casque de métal.	Armure lourde 2	Permet le port de l'armure lourde.	Armure lourde augmentée 3	Permet le port de pièces d'armure sur les bras et/ou les jambes.
C7	Corps	Force 1	Vous avez une force supérieure à la normale. Permet de déplacer n'importe quelle personne sur de longues distances. La personne aidée contribue à son déplacement lorsque vous lui dites 'Force 1'.	Force 2	Vous avez une force très supérieure à la normale. Permet de déplacer des objets et des charges qu'un homme ne pourrait normalement déplacer ou soulever.	Force 3	Vous avez une force inouïe. Permet de déplacer un mur de protection de niveau 1 ou 2 (voir tableau des sorts) jusqu'à 2 mètres. La personne ayant incanté et contrôlant le mur doit reculer de 2 mètres, ou selon vos instructions, lorsque vous simulez le fait de pousser le mur en lui indiquant 'Force 3'.
C8	Corps	Port du bouclier 1	Permet le port d'un bouclier dont le diamètre ou la plus grande longueur est inférieur à 100 cm. Ce type de bouclier a 2 points de résistance.	Port du bouclier 2	Permet le port d'un bouclier dont le diamètre ou la plus grande longueur est plus de 100 cm. Ce type de bouclier a 3 points de résistance.	Port du bouclier 3	Votre maîtrise du bouclier vous apporte 1 point d'armure supplémentaire lorsque celui-ci est en position de combat ou tenu à la main. Toutefois, si le bouclier est porté dans le dos, il ne confère aucun point d'armure.
C9	Corps	Retardement des poisons 1	Les poisons communs (niveau 1) prennent deux fois plus de temps à faire effet sur vous.	Résistance aux poisons 2	Les poisons communs (niveau 1) n'ont pas d'effet sur vous. Les poisons rares (niveau 2) prennent deux fois plus de temps à faire effet sur vous.	Immunité aux poisons 3	Les poisons rares (niveau 2) n'ont pas d'effet sur vous. Les poisons exotiques (niveau 3) prennent deux fois plus de temps à faire effet sur vous.
C10	Corps	Vivacité 1	Donne un total de 1 point de vie supplémentaire permanent.	Vivacité 2	Donne 2 points de vie supplémentaires permanents.	Vivacité 3	Donne 3 points de vie supplémentaires permanents.



A.4 COMPÉTENCES ESPRIT

ESPRIT							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
E1	Esprit	Alchimie 1 <i>Document requis</i>	Habilité à créer des concoctions, potions et baumes liés à la terre, aux ingrédients élémentaux et surnaturels. Production et analyse de produits simples. Vous avez accès à la liste des produits alchimiques de niveau 1.	Alchimie 2 <i>Document requis</i>	Habilité à créer des concoctions, potions et baumes liés à la terre, aux ingrédients élémentaux et surnaturels. Production et analyse de produits intermédiaires. Vous avez accès à la liste des produits alchimiques de niveau 2. Vous êtes également en mesure de doubler la production d'une recette de niveau 1 avec la même quantité d'ingrédients.	Alchimie 3 <i>Document requis</i>	Habilité à créer des concoctions, potions et baumes liés à la terre, aux ingrédients élémentaux et surnaturels. Production et analyse de produits complexes. Vous avez accès à la liste des produits alchimiques de niveau 3. Vous êtes également en mesure de doubler la production d'une recette de niveau 2 avec la même quantité d'ingrédients.
E2	Esprit	Attention aux détails 1	Lorsque vous observez une scène, vous êtes en mesure de voir des indices que les autres ne remarquent pas au premier coup d'œil. Vous avez un talent d'observation certain.	Enquête 2	Lorsque vous observez une scène, vous êtes en mesure de voir des indices que les autres ne remarquent pas, même après avoir regardé la scène avec attention. Vous avez un talent d'observation rare et êtes capable de percevoir des détails qui échapperaient à la plupart.	Analyse holistique 3	Lorsque vous observez une scène, vous êtes en mesure de faire des liens entre différentes observations présentes ou passées. Votre puissant esprit analytique vous permet de comprendre les événements dans leur ensemble et d'en tirer des conclusions.
E3	Esprit	Détection 1 <i>Document requis</i>	Votre sens de l'observation et votre expérience vous permettent de détecter les faux documents. Les faussaires font toujours des erreurs. Vous détectez les documents forgés avec Falsification 1.	Détection 2 <i>Document requis</i>	Votre sens de l'observation et votre expérience vous permettent de détecter les faux documents. Les faussaires font toujours des erreurs. Vous détectez les documents forgés avec Falsification 2.	Détection 3 <i>Document requis</i>	Votre sens de l'observation et votre expérience vous permettent de détecter les faux documents. Les faussaires font toujours des erreurs. Vous détectez les documents forgés avec Falsification 3.
E4	Esprit	Étude des poisons 1 <i>Document requis</i>	L'étude des symptômes, des mécanismes d'action, des traitements et du diagnostic des poisons. Les poisons sont des substances qui provoquent des blessures, des maladies ou la mort d'organismes. Production et analyse de poisons simples. Reconnaissance des symptômes des poisons simples.	Études des poisons 2 <i>Document requis</i>	Production et analyse de poisons intermédiaires et production de contre-poisons simple. Reconnaissance des symptômes des poisons intermédiaires. Vous êtes également en mesure de doubler la production d'une recette de niveau 1 avec la même quantité d'ingrédients.	Études des poisons 3 <i>Document requis</i>	Production et analyse de poisons complexes et production de contre-poisons intermédiaire. Reconnaissance des symptômes des poisons complexes. Vous êtes également en mesure de doubler la production d'une recette de niveau 2 avec la même quantité d'ingrédients.
E5	Esprit	Herboristerie 1 <i>Document requis</i>	Habilités de créer des concoctions, potions, baumes et applications reliées aux plantes. Production et analyse de produits simples.	Herboristerie 2 <i>Document requis</i>	Habilités de créer des concoctions, potions, baumes et applications reliées aux plantes. Production et analyse de produits intermédiaires.	Herboristerie 3 <i>Document requis</i>	Habilités de créer des concoctions, potions, baumes et applications reliées aux plantes. Production et analyse de produits complexes



ESPRIT							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
E6	Esprit	Histoire 1	Vous connaissez l'histoire générale de votre peuple et des royaumes environnants. Vous pourriez recevoir des informations sur votre peuple ou votre région durant le jeu.	Histoire 2	Vous connaissez les mythes et légendes de votre peuple et de sa région (grande région de l'Europe et des zones limitrophes). Vous obtiendrez des informations privilégiées à ce sujet dans le cadre du jeu.	Histoire 3	Vous connaissez l'histoire ainsi que les mythes et légendes de la Finlande. Vous obtiendrez des informations privilégiées à ce sujet dans le cadre du jeu.
E7	Esprit	Lire et écrire 1 <i>Document requis</i>	Vous savez lire et écrire dans votre langue maternelle ou dans celle d'un grand royaume proche de votre contrée d'origine.	Lire et écrire 2 <i>Document requis</i>	Vous savez lire et écrire dans une deuxième langue de votre choix. Ce choix doit toutefois être justifié par l'historique de votre personnage ou ses apprentissages en jeu.	Lire et écrire 3 <i>Document requis</i>	Vous savez lire et écrire dans cinq (5) langues de votre choix. Ce choix doit toutefois être justifié par l'historique de votre personnage ou ses apprentissages en jeu.
E8	Esprit	Négociant 1 <i>Document requis</i>	Vous connaissez la valeur des objets de première nécessité dans les catégories suivantes : services de base, ingrédients alchimiques, produits alimentaires, animaux, matériaux naturels et artisanat. Vous êtes en mesure de marchander avec les marchands de votre village et avec les caravanes de passage. Vous êtes également en mesure de valider l'authenticité des pièces d'argent et de les échanger.	Négociant 2 <i>Document requis</i>	Vous connaissez la valeur des objets dans les catégories suivantes : objets d'artisanat et d'usage spécifique, produits transformés et spécialisés, armes produites localement. Vous avez développé des contacts avec des marchands et producteurs dans les villages finlandais environnants. Vous pouvez les contacter pour importer ou exporter des ressources entre Kaskinen et leurs villages. Vous n'êtes ainsi plus captif des marchands et des caravanes locales. Vous êtes également en mesure de tenir des livres comptables si vous savez lire et écrire.	Négociant 3 <i>Document requis</i>	Vous connaissez la valeur des objets de grande valeur dans les catégories suivantes : armes importées d'Europe, produits précieux et importés, objets de transport et véhicules, ainsi qu'infrastructures et objets de construction. Vous avez développé des contacts avec des marchands et producteurs dans les villes de Finlande. Vous pouvez les contacter pour importer ou exporter des ressources entre Kaskinen et leurs villes. De plus, vous avez développé un lien de confiance avec vos contacts des villages de Finlande.
E9	Esprit	Premiers soins 1	Permet d'appliquer des pansements sur une blessure. Procure un point de vie par pansement appliqué à la fin de la période de repos. La personne doit être au repos pendant 15 minutes pour que le pansement fasse effet. Maximum de 5 pansements simultanés. Bien qu'une personne puisse recevoir plusieurs pansements de manière simultanée, leurs effets ne sont pas concomitants, mais cumulatifs. Par exemple, une personne avec trois pansements devra être au repos pendant 45 minutes pour que toutes les guérisons prennent effet. Plus vous êtes blessé, plus il faut de temps pour guérir de vos blessures. L'application d'un pansement suspend l'agonie si la personne demeure au repos.	Médecine 2	Permet de conduire des opérations de base afin de recoudre des blessures plus graves. Recoudre les plaies d'une blessure grave procure 2 points de vie à la fin de la période de repos. La personne doit être au repos pendant 15 minutes pour que la couture fasse effet. Maximum de 2 coutures simultanées. Le temps requis demeure cumulatif. Permet également de concevoir des médicaments pour traiter des maladies courantes.	Chirurgie 3	Permet de conduire des opérations avancées afin de recoudre des blessures plus graves et de contrer des maladies. Recoudre les plaies d'une blessure grave procure 3 points de vie à la fin de la période de repos. La personne doit être au repos pendant 15 minutes pour que l'opération fasse effet. Maximum de 2 opérations simultanées. Le temps requis demeure cumulatif. Permet également de concevoir des médicaments pour des maladies rares et complexes.



A.5 COMPÉTENCES AURA/CORPS

AURA / CORPS							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
AC1	Aura/ Corps	Endurance 1	Vous êtes en mesure de prolonger votre période d'agonie de 5 minutes supplémentaires, pour un total de 10 minutes.	Endurance 2	Vous êtes en mesure de prolonger votre période d'agonie de 15 minutes supplémentaires, pour un total de 20 minutes.	Endurance 3	Vous êtes en mesure de prolonger votre période d'agonie de 55 minutes supplémentaires, pour un total de 60 minutes.
AC2	Aura/ Corps	Leadership 1	Grâce à votre leadership, vous êtes en mesure d'inspirer les combattants avant un combat. Délivrez un discours inspirant d'au moins une minute à ceux qui s'apprentent à combattre, et cela octroiera 1 point de vie temporaire supplémentaire à 3 combattants pour le prochain combat (durée maximale de 30 minutes).	Leadership 2	Grâce à votre leadership, vous êtes en mesure d'inspirer les combattants avant un combat. Délivrez un discours inspirant d'au moins une minute à ceux qui s'apprentent à combattre, et cela octroiera 1 point de vie temporaire supplémentaire à 5 combattants pour le prochain combat (durée maximale de 30 minutes).	Leadership 3	Grâce à votre leadership, vous êtes en mesure d'inspirer les combattants avant un combat. Délivrez un discours inspirant d'au moins une minute à ceux qui s'apprentent à combattre, et cela octroiera 2 points de vie temporaire supplémentaire à 5 combattants pour le prochain combat (durée maximale de 30 minutes).
AC3	Aura/ Corps	Ragots 1 <i>Document requis</i>	Vous tendez toujours l'oreille aux ragots des tavernes et du marché, et vous êtes en mesure de convaincre la plupart des inconnus de vous en parler. Vous êtes à l'écoute lorsque des passants arrivent au village, ce qui vous permet d'obtenir les dernières nouvelles du coin et des villages environnants. Ceci dit, ces nouvelles ne sont parfois que des ragots. Vous recevrez quelques ragots au début de chaque GN	Nouvelles proches 2 <i>Document requis</i>	Vous tendez toujours l'oreille aux nouvelles du monde extérieur et vous êtes en mesure de convaincre les inconnus de vous en parler. Vous savez qui interroger et écouter pour connaître les nouvelles des royaumes environnants. Vous recevrez quelques nouvelles locales au début de chaque GN et vous pouvez confirmer ou infirmer deux ragots par GN auprès des organisateurs.	Nouvelles lointaines 3 <i>Document requis</i>	Vous tendez toujours l'oreille aux nouvelles du monde extérieur et vous êtes en mesure de convaincre tous les inconnus de vous en parler. Vous savez qui interroger et écouter pour connaître les nouvelles des royaumes lointains. Plus les contrées sont éloignées, moins l'information risque d'être fiable. Vous avez appris à séparer le bon grain de l'ivraie. Vous recevrez quelques nouvelles lointaines au début de chaque GN et vous pouvez confirmer ou infirmer une nouvelle locale par GN auprès des organisateurs.
AC4	Aura/ Corps	Résistance aux éléments 1	Vous êtes capable de résister à l'un des trois effets suivants (vous ne subissez aucun dégât) : Feu, Froid ou Acide. Vous ne pouvez en choisir qu'un seul.	Résistance aux éléments 2	Vous êtes capable de résister à deux des trois effets suivants (vous ne subissez aucun dégât) : Feu, Froid ou Acide. Vous devez en choisir un second.	Résistance aux éléments 3	Vous êtes capable de résister aux trois effets suivants (vous ne subissez aucun dégât) : Feu, Froid ou Acide.
AC5	Aura/ Corps	Stoïque 1	Votre comportement témoigne d'une fermeté inébranlable et d'une grande impassibilité face à la douleur et au malheur. Vous êtes capable de supporter la douleur sans broncher pendant 5 minutes et de vous battre sans laisser transparaître la douleur durant le même temps.	Stoïque 2	Votre comportement témoigne d'une fermeté inébranlable et d'une grande impassibilité face à la douleur et au malheur. Vous êtes capable de supporter la douleur sans broncher pendant 15 minutes et de vous battre sans laisser transparaître la douleur durant le même temps.	Stoïque 3	Votre comportement témoigne d'une fermeté inébranlable et d'une grande impassibilité face à la douleur et au malheur. Vous êtes capable de supporter la douleur sans broncher pendant 60 minutes et de vous battre sans laisser transparaître la douleur durant le même temps.



A.6 COMPÉTENCES AURA/ESPRIT

AURA / ESPRIT							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
AE1	Aura/ Esprit	Conviction 1	Grâce à la force de vos convictions, en croyant fermement à l'utilité et au bien-fondé de vos actions, vous êtes en mesure de puiser au plus profond de vous-même pour dépasser vos capacités naturelles. Ce faisant, vous subissez un traumatisme. Vous générez 1 point de puissance temporaire supplémentaire, qui doit être utilisé immédiatement. Une fois votre incantation ou votre rituel terminé, vous perdez connaissance pendant 5 minutes en raison de cet effort. Vous ne perdez pas de points de vie, mais rien ne peut vous ramener à la conscience, sauf le temps qui s'écoule.	Conviction 2	Grâce à la force de vos convictions, en croyant fermement à l'utilité et au bien-fondé de vos actions, vous êtes en mesure de puiser au plus profond de vous-même pour dépasser vos capacités naturelles. Ce faisant, vous subissez un traumatisme. Vous générez 2 points de puissance temporaire supplémentaires, qui doivent être utilisés immédiatement. Lorsque votre incantation ou votre rituel est complété, vous perdez connaissance pendant 5 minutes en raison de cet effort. Vous ne perdez pas de points de vie, mais rien ne peut vous ramener à la conscience, sauf le temps qui s'écoule.	Conviction 3	Grâce à la force de vos convictions, en croyant fermement à l'utilité et au bien-fondé de vos actions, vous êtes en mesure de puiser au plus profond de vous-même pour dépasser vos capacités naturelles. Ce faisant, vous subissez un traumatisme. Vous générez 4 points de puissance temporaire supplémentaires, qui doivent être utilisés immédiatement. Lorsque votre incantation ou votre rituel est complété, vous perdez connaissance pendant 5 minutes en raison de cet effort. Vous ne perdez pas de points de vie, mais rien ne peut vous ramener à la conscience, sauf le temps qui s'écoule.
AE2	Aura/ Esprit	Envoûtement 1	Grâce à votre art oratoire ou musical, vous êtes capable d'envoûter ceux qui vous écoutent. La prestation doit être authentique. À partir de la première minute, ou à tout moment durant votre performance après cette minute, si vous prononcez le mot 'SOLO', ceux qui vous regardent à ce moment précis seront envoûtés par votre performance. Ils devront garder les yeux sur vous tant que votre morceau dure, ou pendant un maximum de 1 minute, peu importe ce qui se passe autour d'eux. Si une personne envoûtée est attaquée, le charme prend fin immédiatement sur cette personne.	Envoûtement 2	Grâce à votre art oratoire ou musical, vous êtes capable d'envoûter ceux qui vous écoutent. La prestation doit être authentique. À partir de la trentième seconde, ou à tout moment durant votre performance après ce trente secondes, si vous prononcez les mots 'SOLO DEUX', ceux qui vous regardent à ce moment précis seront envoûtés par votre performance. Ils devront garder les yeux sur vous tant que votre morceau dure, ou pendant un maximum de 2 minutes, peu importe ce qui se passe autour d'eux. Si une personne envoûtée est attaquée, le charme prend fin immédiatement sur cette personne.	Envoûtement 3	Grâce à votre art oratoire ou musical, vous êtes capable d'envoûter ceux qui vous écoutent. La prestation doit être authentique. À partir de la quinzième seconde, ou à tout moment durant votre performance après ce délai, si vous prononcez les mots 'SOLO TROIS', ceux qui vous regardent à ce moment précis seront envoûtés par votre performance. Ils devront garder les yeux sur vous tant que votre morceau dure, ou pendant un maximum de 3 minutes, peu importe ce qui se passe autour d'eux. Si une personne envoûtée est attaquée, le charme prend fin immédiatement sur cette personne.
AE3	Aura/ Esprit	Performance 1	Grâce à votre art oratoire ou musical, vous êtes capable de redonner des points de puissance à ceux qui vous écoutent. La prestation doit être authentique et durer au minimum 5 minutes. Elle doit se dérouler dans un endroit propice au recueillement. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par journée de jeu. Elle redonne 1 point de puissance à un maximum de 3 personnes.	Performance 2	Grâce à votre art oratoire ou musical, vous êtes capable de redonner des points de puissance à ceux qui vous écoutent. La prestation doit être authentique et durer au minimum 5 minutes. Elle doit se dérouler dans un endroit propice au recueillement. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Elle redonne 1 point de puissance à un maximum de 5 personnes.	Performance 3	Grâce à votre art oratoire ou musical, vous êtes capable de redonner des points de puissance à ceux qui vous écoutent. La prestation doit être authentique et durer au minimum 5 minutes. Elle doit se dérouler dans un endroit propice au recueillement. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Elle redonne 2 points de puissance à un maximum de 5 personnes.
AE4	Aura/ Esprit	Résistance mentale 1	Vous êtes capable de faire face à des attaques mentales avec un certain aplomb. Vous vous mettez un genou au sol en souffrance, mais vous êtes toujours en mesure de vous défendre si nécessaire. Vous ne pouvez pas parler.	Résistance mentale 2	Vous êtes capable de faire face à des attaques mentales avec aplomb. Vous demeurez debout et pouvez continuer à marcher (pas courir), malgré l'inconfort. Vous êtes également en mesure de vous défendre si nécessaire. Vous pouvez parler et crier.	Résistance mentale 3	Vous êtes capable de faire face à des attaques mentales avec assurance. Vous n'êtes en aucun cas affecté par ces attaques.



A.7 COMPÉTENCES CORPS/ESPRIT

CORPS / ESPRIT							
SÉRIE	SPHÈRES	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS	COMPÉTENCES	DESCRIPTIONS
CE1	Corps/ Esprit	Coup assomant 1	Permet d'assommer quelqu'un avec un coup retenu porté à l'arrière de la tête. Inefficace si la personne porte un casque métallique. Le coup doit être donné à l'épaule ou au haut du dos.	Attaque sournoise 2	Permet de porter un coup avec une arme courte lorsque vous surprenez votre adversaire. Ne s'applique qu'hors combat. Inflige 3 points de dégâts. Permet également d'achever un personnage.	Assassinat 3	Permet de couper la gorge de son adversaire avec une arme courte lorsque vous le surprenez. Ne s'applique pas en combat. Inflige 5 points de dégâts. Ce coup doit être porté à la gorge.
CE2	Corps/ Esprit	Crochetage 1 <i>Document requis</i>	Permet de déverrouiller des serrures non-magiques. Le joueur prend un temps significatif pour déverrouiller une serrure, chaque tentative pouvant être longue et incertaine.	Crochetage 2 <i>Document requis</i>	Permet de déverrouiller des serrures non-magiques. Le temps nécessaire pour déverrouiller la serrure est réduit, le joueur devient plus rapide et efficace dans ses tentatives.	Crochetage 3 <i>Document requis</i>	Permet de déverrouiller des serrures non-magiques. Le joueur déverrouille les serrures de manière très rapide et fluide, le processus étant réalisé en un temps minimal.
CE3	Corps/ Esprit	Dissimulation 1	Vous avez appris l'art de dissimuler vos possessions sur vous. Une personne qui vous fouille sans compétence ou avec la compétence 'Fouille 1' ne peut pas trouver les objets dissimulés sur vous.	Dissimulation 2	Vous avez appris l'art de dissimuler vos possessions sur vous. Une personne qui vous fouille sans compétence ou avec la compétence 'Fouille 2' ou moindre ne peut pas trouver les objets dissimulés sur vous.	Dissimulation 3	Vous avez appris l'art de dissimuler vos possessions sur vous. Une personne qui vous fouille sans compétence ou avec la compétence 'Fouille 3' ou moindre ne peut pas trouver les objets dissimulés sur vous.
CE4	Corps/ Esprit	Falsification 1 <i>Document requis</i>	Prérequis : Lire et écrire 1. Vous êtes en mesure de forger de faux documents écrits. Que ce soit pour l'écriture ou la signature, vous êtes capable de copier un style d'écriture de manière convaincante.	Falsification 2 <i>Document requis</i>	Vous êtes en mesure de forger de faux documents écrits. Que ce soit pour l'écriture ou la signature, vous êtes capable de copier un style d'écriture de manière réaliste.	Falsification 3 <i>Document requis</i>	Vous êtes en mesure de forger de faux documents écrits. Que ce soit pour l'écriture ou la signature, vous êtes capable de copier un style d'écriture parfaitement.
CE5	Corps/ Esprit	Fouille 1	Vous êtes un détrouseur habile. Il vous est possible de fouiller une personne en 30 secondes.	Fouille 2	Vous êtes un détrouseur talentueux. Il vous est possible de fouiller une personne en 30 secondes et de contrecarrer la compétence Dissimulation 1.	Fouille 3	Vous êtes un détrouseur expérimenté. Il vous est possible de fouiller une personne en 20 secondes et de contrecarrer la compétence Dissimulation 2.
CE6	Corps/ Esprit	Piège 1	Permet de désamorcer des pièges simples.	Piège 2	Permet d'installer des pièges simples.	Piège 3	Permet d'installer et désinstaller/désamorcer des pièges complexes.
CE7	Corps/ Esprit	Pistage 1	Capacité de pister les traces de personnes, créatures ou animaux que vous avez déjà vus, à condition que les traces aient moins de 6 heures.	Pistage 2	Capacité de pister les traces de personnes, créatures ou animaux que vous avez déjà vus, à condition que les traces aient moins de 12 heures.	Pistage 3	Capacité de pister les traces de personnes, créatures ou animaux que vous avez déjà vus, à condition que les traces aient moins de 36 heures.
CE8	Corps/ Esprit	Simulation 1	Vous êtes capable de retenir votre respiration et de contrôler vos battements cardiaques afin de simuler votre mort pendant 1 minute. Bien que vous paraissiez inerte, vous restez vulnérable aux attaques.	Simulation 2	Vous êtes capable de retenir votre respiration et de contrôler vos battements cardiaques afin de simuler votre mort pendant 15 minutes. Bien que vous paraissiez inerte, vous restez vulnérable aux attaques.	Simulation 3	Vous êtes capable de retenir votre respiration et de contrôler vos battements cardiaques afin de simuler votre mort pendant 60 minutes. Bien que vous paraissiez inerte, vous restez vulnérable aux attaques.



ANNEXE B — TABLEAU DES SORTS

SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
U1	Universel	Aide Divine 1	Donne 1 point de vie temporaire à une personne. Peut être pour soi ou une autre personne. Peut dépasser le nombre de points de vie normal de la personne. Dure jusqu'à l'aube ou jusqu'à la perte du point temporaire du bénéficiaire Effet : 1 point de vie Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Temporaire	Aide Divine 2	Donne 2 points de vie temporaires à une personne. Peut être pour soi ou une autre personne. Peut dépasser le nombre de points de vie normal de la personne. Dure jusqu'à l'aube ou jusqu'à la perte des points temporaires du bénéficiaire. Effet : 2 points de vie Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Temporaire	Aide Divine 3	Donne 3 points de vie temporaires à une personne. Peut être pour soi ou une autre personne. Peut dépasser le nombre de points de vie normal de la personne. Dure jusqu'à l'aube ou jusqu'à la perte des points temporaires du bénéficiaire. Effet : 3 points de vie Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Temporaire
U2	Universel	Anti-magie 1 - individu	Annule un sort de niveau 1 dirigé contre une personne. Peut être utilisé sur soi ou une autre personne. Effet : Annule un sort niveau 1 Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Sur une personne	Anti-magie 2 - individu	Annule un sort de niveau 2 dirigé contre la personne ou 1 sort de niveau 1 sur 2 personnes. Effet : Annule un sort niveau 2 ou 2x niveau 1 Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Sur une personne	Anti-magie 3 - individu	Annule un sort de niveau 3 dirigé contre la personne ou 1 sort de niveau 1 sur 3 personnes. Effet : Annule un sort niveau 3 ou 3x niveau 1 Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Sur une personne
U3	Universel	Augure 1	Permet de poser trois questions simples aux dieux. Les questions doivent être posées de manière simultanée et ne peuvent être répondues que par oui ou non. Le dieu ou la déesse interrogé(e) peut être choisi(e), mais doit faire partie de votre domaine. Effet : 3 questions aux dieux Mécanique : Sur papier à l'organisation Durée : Temps des questions, max 1 minute Limitation : Simultanée, oui/non, Domaine	Augure 2	Permet de poser 5 questions simples aux dieux. Les questions peuvent être posées de manière successives. Vous pouvez donc recevoir la première réponse avant de poser la seconde question et ainsi de suite. Les questions doivent être répondues que par oui ou non. Le dieu ou la déesse interrogé(e) peut être choisi(e), mais doit faire partie de votre domaine. Il faut aviser l'organisation préalablement. Effet : 5 questions aux dieux Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : Le temps des questions, max 2 minutes Limitation : Successif, oui/non, Domaine	Augure 3	Permet de tenir une conversation respectueuse avec un dieu de votre choix pendant 5 minutes. Le dieu ou la déesse choisi(e) doit faire partie de votre domaine. Le lanceur de sorts doit être seul et doit se faire dans une situation calme. Effet : Conversation avec un dieu Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : 5 minutes Limitation : Domaine
U4	Universel	Commande 1	Au toucher, la victime doit obéir à un ordre simple donné par le lanceur. Une fois l'ordre énoncé, il ne peut plus être modifié. La victime ne peut ni se mettre en danger, ni attaquer. Le sort prend fin si la victime échoue à accomplir l'ordre dans un délai d'une minute ou si elle subit 1 point de dégât. Effet : Obéir à un ordre simple Mécanique : Toucher Durée : 1 minute ou jusqu'à blessure Limitation : Danger ou combat	Commande 2	Au toucher, la victime doit obéir à un ordre simple donné par le lanceur. Une fois l'ordre énoncé, il ne peut plus être modifié. La victime ne peut ni se mettre en danger, ni attaquer. Le sort prend fin si la victime échoue à accomplir l'ordre dans un délai de 2 minutes ou si elle subit un point de dégât. Effet : Obéir à un ordre simple Mécanique : Toucher Durée : 2 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Danger ou combat	Commande 3	Au toucher, la victime doit obéir à un ordre simple donné par le lanceur. Une fois l'ordre énoncé, il ne peut plus être modifié. La victime ne peut ni se mettre en danger, ni attaquer. Le sort prend fin si la victime échoue à accomplir l'ordre dans un délai de 5 minutes ou si elle subit un point de dégât. Effet : Obéir à un ordre simple Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Danger ou combat
U5	Universel	Piège magique	Pré-requis : Magie des objets 1	Pièges magiques 1	Permet de détecter si un item est protégé par un piège magique. L'item doit être à proximité immédiate du lanceur de sorts (maximum 1 mètre). Effet : Détecter piège magique Mécanique : À 1 mètre et moins. Durée : Instantanée Limitation : Un item	Pièges magiques 2	Permet de créer des pièges magiques qui infligent 2 points de dégâts de l'élément lié à votre domaine. Le lanceur de sorts doit pouvoir toucher l'objet ou l'item pour activer le piège. Seul le lanceur peut manipuler l'objet ou l'item sans déclencher le piège. Effet : Créer 1 piège magique, 2 points de dégâts Mécanique : Toucher Durée : Au déclenchement du piège Limitation : Effet lié au domaine



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
U6	Universel	Magie des objets 1	Permet de détecter la magie d'un objet, d'identifier ce qu'il fait et comment l'utiliser dans le cas d'un objet. L'item doit être à proximité immédiate du lanceur de sorts (maximum 1 mètre). Effet : Détecte la magie Mécanique : À 1 mètre et moins Durée : Instantanée Limitation : Un item	Magie des objets 2 (Pré-requis : Rituel 2)	Permet de comprendre le processus de création d'un objet afin d'en extraire ses points de puissance et de les réutiliser dans un rituel, réduisant ainsi éventuellement le nombre de personnes nécessaires. Le lanceur doit pouvoir toucher l'objet ou l'item pour effectuer cette action. Effet : Soutirer la magie d'un objet Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Dans un rituel	Magie des objets 3	Permet de transférer un sort niveau 1 dans un item pour le rendre magique. Le lanceur doit pouvoir toucher l'objet ou l'item. Une fois créé, l'objet peut être activé une fois par jour. Effet : Créer objet magique, activé 1x/jour Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Sort de niveau 1
U7	Universel	Mur de protection 1	Permet de créer un mur de protection infranchissable à l'avant du joueur. Le lanceur de sorts doit simuler qu'il est appuyé sur un mur invisible, les jambes bien ancrées au sol et les bras dans les airs. La largeur du mur sera celle de la portée des bras. La hauteur est du sol jusqu'au ciel. Le lanceur de sorts doit être immobile pour la durée du sort. Peut être repoussé de 2 mètres par Force 3, mais pas annulé. Effet : Mur magique infranchissable Mécanique : Simuler la posture Durée : 1 minute Limitation : Immobile	Mur de protection 2	Permet de créer un mur de protection infranchissable à l'avant du joueur. Le lanceur de sorts doit simuler qu'il est appuyé sur un mur invisible, les jambes bien ancrées au sol et les bras dans les airs. La largeur du mur sera celle de la portée des bras. La hauteur est du sol jusqu'au ciel. Le lanceur de sorts doit être immobile pour la durée du sort. Peut être repoussé de 2 mètres par Force 3, mais pas annulé. Effet : Mur magique infranchissable Mécanique : Simuler la posture Durée : 2 minutes Limitation : Immobile	Mur de protection 3	Permet de créer un mur de protection infranchissable à l'avant du joueur. Le lanceur de sorts doit simuler qu'il est appuyé sur un mur invisible, les jambes bien ancrées au sol et les bras dans les airs. La largeur du mur sera celle de la portée des bras. La hauteur est du sol jusqu'au ciel. Le lanceur de sorts doit être immobile pour la durée du sort. Ne peut pas être repoussé par Force 3. Effet : Mur magique infranchissable Mécanique : Simuler la posture Durée : 5 minutes Limitation : Immobile
U8	Universel	Protection contre la mort 1	Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Permet de donner une protection à l'individu contre les dégâts de type "Mort" pendant 30 minutes. Compatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce. Efficace contre les sorts Vampirisme, Toucher nécrotique, Nuage de mort. Effet : Annule les dégâts de type "Mort" Mécanique : Toucher Durée : 30 minutes Limitation : Nil	Protection contre la mort 2	Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Permet de donner une protection à l'individu contre les dégâts de type "Mort" pendant 60 minutes. Compatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce. Efficace contre les sorts Vampirisme, Toucher nécrotique, Nuage de mort. Effet : Annule les dégâts de type "Mort" Mécanique : Toucher Durée : 60 minutes Limitation : Nil	Protection contre la mort 3	Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Permet de donner une protection à l'individu contre les dégâts de type "Mort" jusqu'à l'aube. Compatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce. Efficace contre les sorts Vampirisme, Toucher nécrotique, Nuage de mort. Effet : Annule les dégâts de type "Mort" Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Nil
U9	Universel	Serrure magique 1	Mets une serrure magique de niveau 1 sur un petit objet (un cadenas, un coffre, un tiroir, un livre, sacoche) qui ne peut être ouvert que par le personne qui a lancé le sort. Effet : Serrure magique niveau 1 Mécanique : Toucher Durée : Infinie Limitation : Petit objet, Ouverture par le lanceur	Serrure magique 2	Mets une serrure magique de niveau 1 sur une armoire, une porte ou une trappe qui ne peut être ouvert que par le personne qui a lancé le sort. Effet : Serrure magique niveau 1 Mécanique : Toucher Durée : Infinie Limitation : Objet, Ouverture par le lanceur	Serrure magique 3	Mets une serrure magique de niveau 2 sur un objet ou un item qui ne peut être ouvert que par le personne qui a lancé le sort. Effet : Serrure magique niveau 2 Mécanique : Toucher Durée : Infinie Limitation : Ouverture par le lanceur
U10	Universel	Zone d'anti-magie 1	Dans un cercle de 2 mètres de rayon, annule le premier sort de niveau 1 auquel les joueurs seront confrontés dans les prochaines 30 minutes. Le cercle est centré sur le lanceur de sorts. Effet : Annule 1 sort de niveau 1 Mécanique : Signe de cercle autour de soi Durée : 30 minutes Limitation : 2 mètres de rayon	Zone d'anti-magie 2	Dans un cercle de 2 mètres de rayon, annule le premier sort jusqu'à niveau 2 auquel les joueurs seront confrontés dans les prochaines 30 minutes. Le cercle est centré sur le lanceur de sorts. Effet : Annule 1 sort jusqu'à niveau 2 Mécanique : Signe de cercle autour de soi Durée : 30 minutes Limitation : 2 mètres de rayon	Zone d'anti-magie 3	Dans un cercle de 2 mètres de rayon, annule le premier sort jusqu'à niveau 3 auquel les joueurs seront confrontés dans les prochaines 30 minutes. Le cercle est centré sur le lanceur de sorts. Effet : Annule 1 sort jusqu'à niveau 3 Mécanique : Signe de cercle autour de soi Durée : 30 minutes Limitation : 2 mètres de rayon



B.2 SORTS DE DOMAINE – CIEL

SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
C1	Ciel	Calme 1	Lorsque le lanceur de sorts désigne une cible, celle-ci est apaisée et ne peut pas être agressive pendant 2 minutes. La cible peut se défendre si attaquée. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Apaisement Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes Limitation : Visuelles , Max 2 mètres	Calme 2	Le lanceur peut désigner jusqu'à deux cibles, celles-ci sont apaisées et ne peuvent être agressives pendant 2 minutes. Les cibles peuvent se défendre si attaquées. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Apaisement Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes Limitation : Visuel, Max 2 mètres	Calme 3	Provoque le calme dans un cercle de 2 mètres de rayon centré sur vous-même. Toutes les cibles présentes dans le cercle au moment où le sort est lancé sont apaisées et ne peuvent pas être agressives pendant 5 minutes. Les cibles peuvent quand même se défendre si attaquées. L'effet demeure même après avoir quitté le cercle. Effet : Apaisement Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes Limitation : Max 2 mètres
C2	Ciel	Cercle protecteur 1	Crée une zone impénétrable autour du lanceur, le protégeant contre toute attaque pendant 1 minute. Le lanceur doit rester immobile, les bras croisés sur la poitrine, et ne peut pas lancer d'autre sort pendant la durée. La zone ne peut contenir que le lanceur de sorts. Effet : Protection du lanceur du sort Mécanique : Toucher Durée : 2 minutes Limitation : Immobile	Cercle protecteur 2	Crée une zone impénétrable de petite taille qui protège contre toutes les attaques pendant 5 minutes. Les bénéficiaires doivent rester immobiles, les bras croisés sur la poitrine. Le lanceur ne peut pas lancer d'autre sort pendant la durée. La zone inclut le lanceur de sorts et une personne de son choix. Effet : Protection 2 personnes Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes Limitation : Immobile	Cercle protecteur 3	Crée une zone impénétrable de taille moyenne qui protège contre toutes les attaques pendant 10 minutes. Les bénéficiaires doivent rester immobiles, les bras croisés sur la poitrine et le lanceur ne peut pas lancer d'autre sort pendant la durée. La zone contient le lanceur de sorts et deux personnes de son choix. Effet : Protection 3 personnes Mécanique : Toucher Durée : 10 minutes Limitation : Immobile
C3	Ciel	Combat divin 1	Force la cible désignée à lâcher ses armes et l'empêche de les reprendre pendant 15 secondes. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Désarmement Mécanique : Désignation Durée : 15 secondes Limitation : Visuelle, Max 2 mètres	Combat divin 2	La cible désignée ne peut pas attaquer le lanceur de sorts pendant 1 minute. Le lanceur de sorts ne peut pas attaquer la victime d'une autre manière. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Immunité Mécanique : Désignation Durée : 1 minute Limitation : Visuelle, Max 2 mètres	Combat divin 3	Force la cible désignée à protéger le lanceur de sorts pendant 2 minutes. Ce dernier ne peut pas attaquer la cible d'une autre manière. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Défense Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes Limitation : Visuelle, Max 2 mètres
C4	Ciel	Guérison 1	Génère 2 points de vie à distribuer au choix (2 points à un individu ou 1 point à deux individus). Un contact physique doit être établi entre le lanceur de sorts et la cible. Une prière, une incantation ou une réflexion doit être prononcée à ce moment. Vous avez 30 secondes pour répartir les points de vie ainsi générés. Effet : 2 points de vie à distribuer Mécanique : Toucher Durée : 30 secondes Limitation : Prière par le lanceur	Guérison 2	Génère 5 points de vie à distribuer au choix (5 points à un individu ou à distribuer à plusieurs individus, max 5). Un contact physique doit être établi entre le lanceur de sorts et la cible. Une prière, une incantation ou une réflexion doit être prononcée à ce moment. Vous avez 1 minute pour répartir les points de vie ainsi générés. Effet : 2 points de vie à distribuer Mécanique : Toucher Durée : 1 minute Limitation : 1 prière par le lanceur par personne	Guérison 3	Génère 10 points de vie à distribuer au choix OU permet de guérir un individu victime de maladies naturelles, magiques ou d'empoisonnements. Une prière, une incantation ou une réflexion doit être prononcée à ce moment. Vous avez 2 minutes pour répartir les points de vie ainsi générés Effet : 10 points de vie à distribuer Mécanique : Toucher Durée : 2 minutes Limitation : 1 prière par le lanceur par personne
C5	Ciel	Nuage de feu 1	Crée un nuage de feu qui inflige 1 point de dégâts de feu pour chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 5 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène rouge. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 sec d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de feu 2	Crée un nuage de feu qui inflige 1 point de dégâts de feu pour chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 4 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène rouge. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 sec d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de feu 3	Crée un nuage de feu qui inflige 1 point de dégâts de feu pour chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 3 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène rouge. Maximum de 2 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 sec d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 2 par journée de jeu



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
C6	Ciel	Radiance 1	Produit une lumière blanche et intense pendant 30 secondes. Cette lumière peut repousser certaines créatures maléfiques. Doit avoir un item décorum qui créer une lumière blanche multidirectionnelle. Effet : Repousser Mécanique : Lumière blanche Durée : 30 secondes Limitation : Item lumineux décorum	Radiance 2	Produit une lumière blanche et intense pendant 2 minutes. Cette lumière peut repousser certaines créatures maléfiques. Doit avoir un item décorum qui créer une lumière blanche multidirectionnelle. Effet : Repousser Mécanique : Lumière blanche Durée : 2 minutes Limitation : Item lumineux décorum	Radiance 3	Produit une lumière blanche et intense pendant 5 minutes. Cette lumière peut repousser certaines créatures maléfiques. Doit avoir un item décorum qui créer une lumière blanche multidirectionnelle. Effet : Repousser Mécanique : Lumière blanche Durée : 5 minutes Limitation : Item lumineux décorum
C7	Ciel	Silence 1	Impose le silence à une cible désignée pendant 1 minute. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Silence Mécanique : Désignation Durée : 1 minute Limitation : 1 personne	Silence 2	Impose le silence à 3 cibles désignées pendant 1 minute ou 1 individu pendant 3 minutes. Vous pouvez donc distribuer 3 fois 1 minute de silence. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Silence Mécanique : Désignation Durée : 1 minute Limitation : Minutes non fractionnables	Silence 3	Impose le silence dans un cercle de 2 mètres de rayon centrée sur le lanceur de sorts pendant 5 minutes. Le cercle ne peut bouger, mais les individus, incluant le lanceur, peuvent en sortir, incluant le lanceur. N'affecte pas le lanceur de sorts. Effet : Silence Mécanique : Signe de cercle Durée : 5 minutes Limitation : 2 mètres de rayon
C8	Ciel	Simuler la mort 1	Permet de simuler la mort sur soi ou sur une autre personne pendant 5 minutes. Ce sort ralentit les signes vitaux afin qu'ils soient imperceptibles et ralentit les effets d'un sort, d'une maladie ou d'un poison, en prolongeant leur durée de 30 minutes (une fois par jour seulement). Celui qui simule la mort ne peut être tué pendant ce sort. Effet : Simulation de la mort Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes Limitation : 1 personne	Simuler la mort 2	Permet de simuler la mort sur soi ou sur une autre personne pendant 10 minutes. Ce sort ralentit les signes vitaux afin qu'ils soient imperceptibles et ralentit les effets d'un sort, d'une maladie ou d'un poison, en prolongeant leur durée de 1 heure (une fois par jour seulement). Celui qui simule la mort ne peut être tué pendant ce sort. Effet : Simulation de la mort Mécanique : Toucher Durée : 10 minutes Limitation : 1 personne	Simuler la mort 3	Permet de simuler la mort sur soi ou sur une autre personne pendant 60 minutes. Ce sort ralentit les signes vitaux afin qu'ils soient imperceptibles et ralentit les effets d'un sort, d'une maladie ou d'un poison, en prolongeant leur durée de 2 heures (une fois par jour seulement). Celui qui simule la mort ne peut être tué pendant ce sort. Effet : Simulation de la mort Mécanique : Toucher Durée : 60 minutes Limitation : 1 personne
C9	Ciel	Touché de feu 1	Au toucher, inflige 1 point de dégâts de feu à un individu. Effet : 1 point de dégât de feu Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché de feu 2	Au toucher, inflige 2 points de dégâts de feu à un individu. Effet : 2 points de dégâts de feu Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché de feu 3	Au toucher, inflige 3 points de dégâts de feu à un individu. Effet : 3 points de dégâts de feu Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne



B.3 SORTS DE DOMAINE – EAU

SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
E1	Eau	Cécité 1	Au toucher, la cible devient aveugle pendant 30 seconde ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégât. Effet : Aveuglement Mécanique : Toucher Durée : 30 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : Nil	Cécité 2	Au toucher, la cible devient aveugle pendant 2 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégât. Effet : Aveuglement Mécanique : Touché Durée : 2 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Nil	Cécité 3	Au toucher, la cible devient aveugle pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégât. Effet : Aveuglement Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Nil
E2	Eau	Charme 1	Le lanceur de sorts est en mesure de charmer une bête ou un animal. La cible désignée ne peut faire d'action hostile contre le lanceur jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Charme Mécanique : Désignation Durée : Jusqu'à blessure Limitation : 1 bête ou animal	Charme 2	Le lanceur de sorts est en mesure de charmer un humain. La cible désignée ne peut faire d'action hostile contre le lanceur jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Charme Mécanique : Désignation Durée : Jusqu'à blessure Limitation : 1 personne	Charme 3	Le lanceur de sorts est en mesure de charmer des créatures (mythologiques, fantastiques, magiques, divines). La cible désignée du charme ne peut faire d'action hostile contre le lanceur jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Charme Mécanique : Désignation Durée : Jusqu'à blessure Limitation : 1 créature
E3	Eau	Noyade 1	La cible désignée s'étouffe pendant 15 secondes et ne peut rien faire d'autre jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Étouffement Mécanique : Désignation Durée : 15 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres	Noyade 2	La cible désigné s'étouffe pendant 30 secondes ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Étouffement Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres	Noyade 3	La cible désigné s'étouffe pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Étouffement Mécanique : Désignation Durée : 1 minute ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres
E4	Eau	Nuage de froid 1	Crée un nuage de froid qui inflige 1 point de dégâts de froid pour chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 5 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène bleue. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de froid 2	Crée un nuage de froid qui inflige 1 point de dégâts de froid pour chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 4 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène bleue. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de froid 3	Crée un nuage de froid qui inflige 1 point de dégâts de froid par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 3 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène bleue. Maximum de 2 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 2 par journée de jeu
E5	Eau	Protection contre élément 1	Peut-être lancé sur soi ou sur autrui. Permet de donner une protection à l'individu contre un des éléments au choix (Froid, Feu, Acide) pendant 30 minutes. Compatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce. Effet : Protection (Froid, Feu, Acide) Mécanique : Toucher Durée : 30 minutes Limitation : 1 personne	Protection contre élément 2	Peut-être lancé sur soi ou sur autrui. Permet de donner une protection à l'individu contre un des éléments au choix (Froid, Feu, Acide) pendant 60 minutes. Compatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce. Effet : Protection (Froid, Feu, Acide) Mécanique : Toucher Durée : 60 minutes Limitation : 1 personne	Protection contre élément 3	Peut-être lancé sur soi ou sur autrui. Permet de donner une protection à l'individu contre un des éléments au choix (Froid, Feu, Acide) jusqu'à l'aube. Compatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce. Effet : Protection (Froid, Feu, Acide) Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : 1 personne



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
E6	Eau	Purification 1	Purifier un élément (1 coupe ou une assiette). Le contenu du récipient est ainsi purifié de toute toxine, maladie ou poison. Le lanceur de sorts doit imposer ses mains au dessus du récipient à purifier. Effet : Purification Mécanique : Imposition des mains Durée : Instantanée Limitation : 1 récipient	Purification 2	Purifier deux éléments (coupe ou assiette ou bouteille). Le contenu des récipients est ainsi purifié de toute toxine, maladie ou poison. Le lanceur de sorts doit imposer ses mains au dessus des récipients à purifier. Effet : Purification Mécanique : Impositions des mains Durée : Instantanée Limitation : 2 récipients ou une bouteille	Purification 3	Purifier une tablée (un service pour 8 personnes). Le contenu des récipients est ainsi purifié de toute toxine, maladie ou poison. Le lanceur de sorts doit imposer ces mains au dessus des récipients à purifier. Effet : Purification Mécanique : Impositions des mains Durée : Instantanée Limitation : un service pour 8 personnes
E7	Eau	Sommeil 1	Dans des conditions hors combat, permet de faire sombrer un individu dans le sommeil pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Doit toucher la cible. Effet : Sommeil Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : 1 personne	Sommeil 2	Dans des conditions hors combat, permet de faire sombrer un individu dans le sommeil pendant 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Doit toucher la cible. Effet : Sommeil Mécanique : Toucher Durée : 10 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : 1 personne	Sommeil 3	Dans des conditions hors combat, permet de faire sombrer jusqu'à 3 individus dans le sommeil pendant 15 minutes ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégât. Doit toucher les cibles à l'intérieur de 30 secondes. Effet : Sommeil Mécanique : Toucher Durée : 15 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : 3 personnes en 30 secondes
E8	Eau	Touché de froid 1	Au toucher, inflige 1 point de dégâts de froid à un individu. Effet : 1 point de dégât de froid Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché de froid 2	Au toucher, inflige 2 points de dégâts de froid à un individu. Effet : 2 points de dégâts de froid Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché de froid 3	Au toucher, inflige 3 points de dégâts de froid à un individu. Effet : 3 points de dégâts de froid Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne
E9	Eau	Vérité 1	Au toucher, la cible doit dire la vérité pendant 1 minute, mais n'est pas obligée de parler. Effet : Vérité Mécanique : Toucher Durée : 1 minute Limitation : 1 personne	Vérité 2	Au toucher, la cible doit dire la vérité pendant 5 minutes, mais n'est pas obligée de parler. Effet : Vérité Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes Limitation : 1 personne	Vérité 3	Impose la vérité dans un cercle de 2 mètres de rayon centré sur le lanceur de sorts pendant 30 minutes. Le cercle ne peut bouger, mais les individus, incluant le lanceur, peuvent en sortir. Effet : Vérité Mécanique : Rayon Durée : 30 minutes Limitation : Cercle 2 m de rayon



B.4 SORTS DE DOMAINE – FORÊT

SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
F1	Forêt	Baie de vie 1	Des fruits de la nature (consommables) offrent 1 point de vie par fruit à ceux qui les consomment. Le lanceur de sorts dispose de 2 fruits à distribuer avant l'aube. Ils doivent être conservés intacts avant la consommation (simuler la consommation en cas d'allergie). Effet : 2 points de vie à distribuer Mécanique : Consommation Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Symboliser par un fruit	Baie de vie 2	Des fruits de la nature (consommables) offrent 1 point de vie par fruit à ceux qui les consomment. Le lanceur de sorts dispose de 5 fruits à distribuer avant l'aube. Ils doivent être conservés intacts avant la consommation (simuler la consommation en cas d'allergie). Effet : 5 points de vie à distribuer Mécanique : Consommation Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Symboliser par un fruit	Baie de vie 3	Des fruits de la nature (consommables) offrent 1 point de vie par fruit à ceux qui les consomment. Le lanceur de sorts dispose de 10 fruits à distribuer avant l'aube. Ils doivent être conservés intacts avant la consommation (simuler la consommation en cas d'allergie). Effet : 10 points de vie à distribuer Mécanique : Consommation Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Symboliser par un fruit
F2	Forêt	Communication avec les plantes	Vous êtes en mesure de communiquer avec les plantes pour obtenir des informations sur un site précis. Cela permet de poser 3 questions simples aux plantes. Les questions doivent être posées simultanément et les réponses ne peuvent être que par oui ou non. L'interrogation doit être liée à leur environnement immédiat (dans un rayon de 20 mètres autour des plantes). Effet : 3 questions aux plantes Mécanique : Sur papier à l'organisation Durée : Temps des questions, max 1 minute Limitation : Simultanée, oui/non, lieu ou jusqu'à 20 mètres de rayon des plantes	Communication avec la nature	Vous êtes en mesure de communiquer avec les plantes pour obtenir des informations sur un site précis. Cela permet de poser 5 questions simples aux plantes. Les questions peuvent être posées successivement, ce qui vous permet de recevoir la première réponse avant de poser la suivante, et ainsi de suite. Les réponses ne peuvent être que par oui ou non. L'interrogation doit être liée à la zone où les plantes sont présentes (dans un rayon de 50 mètres). Il est nécessaire d'aviser l'organisation au préalable. Effet : 5 questions aux plantes Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : Le temps des questions, max 2 min. Limitation : Successif, oui/non, zone de 50 mètres de rayon	Communion	Permet de tenir une conversation avec les plantes de l'endroit autour du site choisi pendant 5 minutes. Cela doit se faire dans une situation calme. Il est nécessaire d'aviser l'organisation au préalable. Effet : Conversation avec les plantes Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : 5 minutes Limitation : Zone de 50 mètres de rayon
F3	Forêt	Confusion 1	La cible désignée par le lanceur de sorts se sent confuse et perdue pendant 30 secondes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégât. La victime conserve tout de même le sens de la survie et peut fuir un danger. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Confusion Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres	Confusion 2	La cible désignée par le lanceur de sorts se sent confuse et perdue pendant 2 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégât. La victime conserve tout de même le sens de la survie et peut fuir un danger. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Confusion Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres	Confusion 3	La cible désignée par le lanceur de sorts se sent confuse et perdue pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégât. La victime conserve tout de même le sens de la survie et pourra fuir un danger. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Confusion Mécanique : Désignation Durée : 5 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres
F4	Forêt	Peau d'écorce 1	Transforme la peau du lanceur de sorts en écorce épaisse. Donne 1 point d'armure jusqu'à l'aube. Le lanceur ne peut pas porter d'armure et est incompatible avec le sort armure. Ne peut pas être abimée. Effet : 1 point d'armure Mécanique : Sur soi Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Incompatible avec armure	Peau d'écorce 2	Transforme la peau du lanceur de sorts en écorce épaisse. Donne 2 points d'armure jusqu'à l'aube. Le lanceur ne peut pas porter d'armure et est incompatible avec le sort armure. Ne peut pas être abimée. Effet : 2 points d'armure Mécanique : Sur soi Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Incompatible avec armure	Peau d'écorce 3	Transforme la peau du lanceur de sorts en écorce épaisse. Donne 3 points d'armure jusqu'à l'aube. Le lanceur ne peut pas porter d'armure et est incompatible avec le sort armure. Ne peut pas être abimée. Effet : 3 points d'armure Mécanique : Sur soi Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Incompatible avec armure



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
F5	Forêt	Enracinement 1	La cible désignée par le lanceur de sorts se fait capturer les pieds et les jambes par des racines qui surgissent du sol. La cible devient ainsi enracinée au sol et ne peut plus se déplacer pendant 30 secondes. Peut continuer de se servir du reste de son corps. Des dégâts infligés à la cible ne mettent pas fin au sort. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Immobile Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes Limitation : Max 2 mètres	Enracinement 2	La cible désignée par le lanceur de sorts se fait capturer les pieds et les jambes par des racines qui surgissent du sol. La cible devient ainsi enracinée au sol et ne peut plus se déplacer pendant 1 minute. Peut continuer de se servir du reste de son corps. Des dégâts infligés à la cible ne mettent pas fin au sort. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Immobile Mécanique : Désignation Durée : 1 minute Limitation : Max 2 mètres	Enracinement 3	La cible désignée par le lanceur de sorts se fait capturer les pieds et les jambes par des racines qui surgissent du sol. La cible devient ainsi enracinée au sol et ne peut plus se déplacer pendant 2 minutes. Peut continuer de se servir du reste de son corps. Des dégâts infligés à la cible ne mettent pas fin au sort. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Immobile Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes Limitation : Max 2 mètres
F6	Forêt	Liberté de mouvement 1	Permet d'assurer votre liberté de mouvement, empêchant toute entrave magique ou physique. Peut être lancé sur soi-même ou sur autrui, de manière préventive. Annule ou met fin aux effets des sorts de contrôle suivants pendant 30 minutes : Enracinement (Forêt et Terre), Paralysie et Pétrification. De plus, si un ligotage est tenté sur une personne protégée par ce sort, elle peut se libérer de ses liens pendant la durée du sort. Effet : Mobilité Mécanique : Sur soi ou autrui Durée : 30 minutes Limitation : Nil	Liberté de mouvement 2	Permet d'assurer votre liberté de mouvement, empêchant toute entrave magique ou physique. Peut être lancé sur soi-même ou sur autrui, de manière préventive. Annule ou met fin aux effets des sorts de contrôle suivants pendant 1 heure : Enracinement (Forêt et Terre), Paralysie et Pétrification. De plus, si un ligotage est tenté sur une personne protégée par ce sort, elle peut se libérer de ses liens pendant la durée du sort. Effet : Mobilité Mécanique : Sur soi ou autrui Durée : 1 heure Limitation : Nil	Liberté de mouvement 3	Permet d'assurer votre liberté de mouvement, empêchant toute entrave magique ou physique. Peut être lancé sur soi-même ou sur autrui, de manière préventive. Annule ou met fin aux effets des sorts de contrôle suivants jusqu'à l'aube : Enracinement (Forêt et Terre), Paralysie et Pétrification. De plus, si un ligotage est tenté sur une personne protégée par ce sort, elle peut se libérer de ses liens pendant la durée du sort. Effet : Mobilité Mécanique : Sur soi ou autrui Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Nil
F7	Forêt	Nuage acide 1	Crée un nuage d'acide qui inflige 1 point de dégât de feu par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 5 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène jaune. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage acide 2	Créer un nuage d'acide qui inflige 1 point de dégât de feu par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 4 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène jaune. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage acide 3	Créer un nuage d'acide qui inflige 1 point de dégât de feu par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 3 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène jaune. Maximum de 2 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégâts/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 2 par journée de jeu
F8	Forêt	Paralysie 1	La cible désignée par le lanceur de sorts est paralysée. Elle doit demeurer immobile ou tomber au sol pendant 30 secondes. La victime peut être déplacée par autrui dans cet état. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Paralysie Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres	Paralysie 2	La cible désignée par le lanceur de sorts est paralysée. Elle doit demeurer immobile ou tomber au sol pendant 2 minutes. La victime peut être déplacée par autrui dans cet état. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Paralysie Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres	Paralysie 3	La cible désignée par le lanceur de sorts est paralysée. Elle doit demeurer immobile ou tomber au sol pendant 5 minutes. La victime peut être déplacée par autrui dans cet état. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Paralysie Mécanique : Désignation Durée : 5 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Max 2 mètres
F9	Forêt	Touché acide 1	Au toucher, inflige 1 point de dégâts d'acide à un individu. Effet : 1 point de dégât d'acide Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché acide 2	Au toucher, inflige 2 points de dégâts d'acide à un individu. Effet : 2 points de dégâts d'acide Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché acide 3	Au toucher, inflige 3 points de dégâts d'acide à un individu. Effet : 3 points de dégâts d'acide Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne



B.5 SORTS DE DOMAINE – TERRE

SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
T1	Terre	Armure 1	<p>Peut être lancé sur soi ou autrui. Donne 1 point d'armure à la cible pendant 1 heure. Incompatible avec peau d'écorce. Ne peut pas être abimée.</p> <p>Effet : 1 point d'armure Mécanique : Toucher Durée : 1 heure Limitation : Incompatible peau d'écorce</p>	Armure 2	<p>Peut être lancé sur soi ou autrui. Donne 1 point d'armure à la cible pendant 4 heures. Incompatible avec peau d'écorce. Ne peut pas être abimée.</p> <p>Effet : 1 point d'armure Mécanique : Toucher Durée : 4 heures Limitation : Incompatible peau d'écorce</p>	Armure 3	<p>Peut être lancé sur soi ou autrui. Donne 1 point d'armure à la cible jusqu'à l'aube. Incompatible avec peau d'écorce. Ne peut pas être abimée.</p> <p>Effet : 1 point d'armure Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Incompatible peau d'écorce</p>
T2	Terre	Enchantement des armes 1	<p>Permet à une arme d'infliger 1 point de dégât d'un élément (acide/feu/froid) en plus des dégâts normaux de l'arme pendant 1 heure. L'arme doit être dans les mains du porteur lors de l'enchantement et seul le porteur pourra infliger des dégâts supplémentaires avec l'arme pour la durée de l'enchantement.</p> <p>Effet : 1 point de dégât (acide/feu/froid) Mécanique : Toucher Durée : 1 heure Limitation : Arme et porteur liés</p>	Enchantement des armes 2	<p>Permet à une arme d'infliger 1 point de dégât d'un élément (acide/feu/froid) en plus des dégâts normaux de l'arme pendant 4 heures. L'arme doit être dans les mains du porteur lors de l'enchantement et seul le porteur pourra infliger des dégâts supplémentaires avec l'arme pour la durée de l'enchantement.</p> <p>Effet : 1 point de dégât (acide/feu/froid) Mécanique : Toucher Durée : 4 heures Limitation : Arme et porteur liés</p>	Enchantement des armes 3	<p>Permet à une arme d'infliger 1 point de dégât d'un élément (acide/feu/froid) en plus des dégâts normaux de l'arme jusqu'à l'aube. L'arme doit être dans les mains du porteur lors de l'enchantement et seul le porteur pourra infliger des dégâts supplémentaires avec l'arme pour la durée de l'enchantement.</p> <p>Effet : 1 point de dégât (acide/feu/froid) Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Arme et porteur liés</p>
T3	Terre	Enchantement des armures 1	<p>Permet de donner une protection à l'armure contre un élément (acide ou feu) au choix du porteur pendant 1 heure. L'armure doit être portée lors de l'enchantement et seul le porteur pourra bénéficier de cette protection pour la durée de l'enchantement. Incompatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce.</p> <p>Effet : Annule dégâts (acide ou feu) Mécanique : Toucher Durée : 1 heure Limitation : Armure et porteur liés</p>	Enchantement des armures 2	<p>Permet de donner une protection à l'armure contre un élément (acide ou feu) au choix du porteur pendant 4 heures. L'armure doit être portée lors de l'enchantement et seul le porteur pourra bénéficier de cette protection pour la durée de l'enchantement. Incompatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce.</p> <p>Effet : Annule dégâts (acide ou feu) Mécanique : Toucher Durée : 4 heures Limitation : Armure et porteur liés</p>	Enchantement des armures 3	<p>Permet de donner une protection à l'armure contre un élément (acide ou feu) au choix du porteur jusqu'à l'aube. L'armure doit être portée lors de l'enchantement et seul le porteur pourra bénéficier de cette protection pour la durée de l'enchantement. Incompatible avec le sort armure et le sort peau d'écorce.</p> <p>Effet : Annule dégâts (acide/feu) Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Armure et porteur liés</p>
T4	Terre	Enracinement 1	<p>La cible désignée par le lanceur de sorts se fait capturer les pieds et les jambes par des racines qui surgissent du sol. La cible devient ainsi enracinée au sol et ne peut plus se déplacer pendant 30 secondes. Peut continuer de se servir du reste de son corps. Recevoir des dégâts ne met pas fin au sort. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel.</p> <p>Effet : Immobile Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes Limitation : Max 2 mètres</p>	Enracinement 2	<p>La cible désignée par le lanceur de sorts se fait capturer les pieds et les jambes par des racines qui surgissent du sol. La cible devient ainsi enracinée au sol et ne peut plus se déplacer pendant 1 minute. Peut continuer de se servir du reste de son corps. Recevoir des dégâts ne met pas fin au sort. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel.</p> <p>Effet : Immobile Mécanique : Désignation Durée : 1 minute Limitation : Max 2 mètres</p>	Enracinement 3	<p>La cible désignée par le lanceur de sorts se fait capturer les pieds et les jambes par des racines qui surgissent du sol. La cible devient ainsi enracinée au sol et ne peut plus se déplacer pendant 2 minutes. Peut continuer de se servir du reste de son corps. Recevoir des dégâts ne met pas fin au sort. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel.</p> <p>Effet : Immobile Mécanique : Désignation Durée : 2 minutes Limitation : Max 2 mètres</p>
T5	Terre	Forteresse mentale 1	<p>Permet de construire une forteresse mentale afin de résister aux sorts de contrôle mentaux. Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Peut être lancé de manière préventive et sera efficace pour 1 heure. Permet d'annuler les effets ou de mettre fin aux sorts de contrôle suivants : Commande, Combat divin, Calme, Vérité, Charme, Confusion.</p> <p>Effet : Annule les effets Mécanique : Toucher Durée : 1 heure Limitation : Sorts listés</p>	Forteresse mentale 2	<p>Permet de construire une forteresse mentale afin de résister aux sorts de contrôle mentaux. Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Peut être lancé de manière préventive et sera efficace pour 4 heures. Permet d'annuler les effets ou de mettre fin aux sorts de contrôle suivants : Commande, Combat divin, Calme, Vérité, Charme, Confusion.</p> <p>Effet : Annule les effets Mécanique : Toucher Durée : 4 heures Limitation :</p>	Forteresse mentale 3	<p>Permet de construire une forteresse mentale afin de résister aux sorts de contrôle mentaux. Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Peut être lancé de manière préventive et sera efficace jusqu'à l'aube. Permet d'annuler les effets ou de mettre fin aux sorts de contrôle suivants : Commande, Combat divin, Calme, Vérité, Charme, Confusion.</p> <p>Effet : Annule les effets Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Sorts listés</p>



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
T6	Terre	Nuage de feu 1	Crée un nuage de feu qui inflige 1 point de dégât de feu par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 5 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène rouge. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de feu 2	Crée un nuage de feu qui inflige 1 point de dégât de feu par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 4 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène rouge. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégâts/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de feu 3	Crée un nuage de feu qui inflige 1 point de dégât de feu par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 3 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène rouge. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 2 par journée de jeu
T7	Terre	Objet immobile 1	Un objet dont la taille et le poids permettent normalement d'être déplacé devient immobile pendant 15 minutes. Il peut être déplacé avec Force 3. Le lanceur de sorts doit garder un visuel sur l'objet durant la durée du sort. Effet : Objet immobile Mécanique : Toucher Durée : 15 minutes Limitation : Garder visuel	Objet immobile 2	Un objet dont la taille et le poids permettent normalement d'être déplacé devient immobile pendant 1 heure. Il peut être déplacé par 2 personnes possédant Force 3. Le lanceur de sorts doit garder un visuel sur l'objet durant la durée du sort. Effet : Objet immobile Mécanique : Toucher Durée : 1 heure Limitation : Garder visuel	Objet immobile 3	Un objet dont la taille et le poids permettent normalement d'être déplacé devient immobile jusqu'à l'aube. Le lanceur de sorts doit aller voir l'organisation pour un document indicateur à mettre près de l'objet. Effet : Objet immobile Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Garder visuel
T8	Terre	Pétrification 1	Au toucher, la personne ciblée est transformée en pierre. Elle doit demeurer immobile ou tomber au sol pendant 1 minute. La victime ne peut pas être déplacée par autrui dans cet état à moins de posséder Force 3. La personne pétrifiée est immunisée aux dégâts durant la pétrification. Effet : Immobile+Immunité Mécanique : Toucher Durée : 1 minute Limitation : Force 3 pour déplacer	Pétrification 2	Au toucher, la personne ciblée est transformée en pierre. Elle doit demeurer immobile ou tomber au sol pendant 2 minutes. La victime ne peut pas être déplacée par autrui dans cet état à moins de posséder Force 3. La personne pétrifiée est immunisée aux dégâts durant la pétrification. Effet : Immobile+Immunité Mécanique : Toucher Durée : 2 minutes Limitation : Force 3 pour déplacer	Pétrification 3	Au toucher, la personne ciblée est transformée en pierre. Elle doit demeurer immobile ou tomber au sol pendant 5 minutes. La victime ne peut pas être déplacée par autrui dans cet état à moins de posséder Force 3. La personne pétrifiée est immunisée aux dégâts durant la pétrification. Effet : Immobile+Immunité Mécanique : Toucher Durée : 5 minutes Limitation : Force 3 pour déplacer
T9	Terre	Protection contre les armes 1	Peut être lancé sur soi ou sur autrui de manière préventive. Permet d'annuler le 1er point de dégât subi par une arme de métal non enchantée. La protection dure jusqu'à l'aube à moins d'être utilisée. Effet : Annule 1 point de dégât physique Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Lame non enchantée	Protection contre les armes 2	Peut être lancé sur soi ou sur autrui de manière préventive. Permet d'annuler les 2 premiers points de dégâts subi par une arme de métal non enchantée. La protection dure jusqu'à l'aube à moins d'être utilisée. Effet : Annule 2 points de dégâts physique Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Lame non enchantée	Protection contre les armes 3	Peut être lancé sur soi ou sur autrui de manière préventive. Permet d'annuler les 3 premiers points de dégâts subi par une arme de métal non enchantée. La protection dure jusqu'à l'aube à moins d'être utilisée. Effet : Annule 3 points de dégâts physique Mécanique : Toucher Durée : Jusqu'à l'aube Limitation : Lame non enchantée
T10	Terre	Touché de feu 1	Au toucher, inflige 1 point de dégâts de feu à un individu. Effet : 1 point de dégât de feu Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché de feu 2	Au toucher, inflige 2 points de dégâts de feu à un individu. Effet : 2 points de dégâts de feu Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Touché de feu 3	Au toucher, inflige 3 points de dégâts de feu à un individu. Effet : 3 points de dégâts de feu Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne



B.6 SORTS DE DOMAINE – MORT

SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
M1	Mort	Affaiblissement 1	Au toucher, la cible perd toute force physique. Elle ne peut plus tenir d'arme, de bouclier ou autre objet. Elle est également incapable de courir ou se battre. L'effet dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégâts. Effet : Désarmement + Interdiction de courir Mécanique : Toucher Durée : 1 minute ou jusqu'à blessure Limitation : Aucune	Affaiblissement 2	Au toucher, la cible perd toute force physique. Elle ne peut plus tenir son arme, bouclier ou autre objet. Elle est également incapable de courir ou de se battre. L'effet dure 2 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégâts. Effet : Désarmement + Interdiction de courir Mécanique : Toucher Durée : 2 minutes ou jusqu'à blessure Limitation : Aucune	Affaiblissement 3	Au toucher, la cible perd toute force physique. Elle ne peut plus tenir son arme, bouclier ou autre objet. Elle est également incapable de courir ou de se battre. L'effet dure 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégâts. Effet : Désarmement + Interdiction de courir Mécanique : Toucher Durée : 5 minute ou jusqu'à blessure Limitation : Aucune
M2	Mort	Animation 1 / Relevé une dépouille	Permet au lanceur de sorts de relever un mort-vivant et de lui donner une seule commande simple et claire. Le mort-vivant restera animé jusqu'à ce que la commande soit accomplie, qu'il meure à nouveau ou jusqu'à l'aube. Effet : 1 mort-vivant Mécanique : Toucher Durée : Commande/mort/aube Limitation : Commande simple et clair	Animation 2 / Relever les morts	Permet au lanceur de sorts de relever jusqu'à trois mort-vivants et de leur donner une seule commande simple et claire. Les mort-vivants resteront animés jusqu'à ce que la commande soit accomplie, qu'ils meurent à nouveau ou jusqu'à l'aube. Effet : 3 mort-vivants Mécanique : Toucher Durée : Commande/mort/aube Limitation : Commande simple et clair	Animation 3 / Animer les morts	Permet au lanceur de sorts de relever jusqu'à 3 mort-vivants simultanément. Ces mort-vivants seront intelligents et autonomes. Ils resteront animés jusqu'à ce qu'ils meurent à nouveau ou jusqu'à l'aube. Effet : 3 mort-vivants Mécanique : Toucher Durée : Commande/mort/aube Limitation : Intelligent et autonome
M3	Mort	Douleur 1	Au toucher, la victime doit se tortre de douleur pendant 15 secondes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégâts. La cible ne peut effectuer aucune autre action que de souffrir. Effet : Douleur Mécanique : Toucher Durée : 15 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : aucune autre action	Douleur 2	Au toucher, la victime doit se tortre de douleur pendant 30 secondes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive 1 point de dégâts. La cible ne peut effectuer aucune autre action que de souffrir. Effet : Douleur Mécanique : Toucher Durée : 30 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : aucune autre action	Douleur 3	Au toucher, la victime subit 2 points de dégâts et doit se tortre de douleur pendant 30 secondes. La cible ne peut effectuer aucune autre action que de souffrir. Effet : Douleur + 2 points de dégâts Mécanique : Toucher Durée : 30 secondes Limitation : aucune autre action
M4	Mort	Fausse vie 1	Au toucher, le lanceur de sorts transfère 1 point de vie d'une personne à une autre. Le lanceur de sorts ne peut pas être partie prenante à l'échange (donner ou recevoir). Doit toucher les deux personnes simultanément. Effet : Transfert 1 point de vie Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Pas d'impact pour le lanceur	Fausse vie 2	Au toucher, le lanceur de sorts transfère 2 points de vie d'une personne à une autre. Le lanceur de sorts ne peut pas être partie prenante à l'échange (donner ou recevoir). Doit toucher les deux personnes simultanément. Effet : Transfert 2 points de vie Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Pas d'impact pour le lanceur	Fausse vie 3	Au toucher, le lanceur de sorts transfère 3 points de vie d'une personne à une autre. Le lanceur de sorts ne peut pas être partie prenante à l'échange (donner ou recevoir). Doit toucher les deux personnes simultanément. Effet : Transfert 3 points de vie Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Pas d'impact pour le lanceur
M5	Mort	Frayeur 1	La cible désignée devient effrayée et doit fuir la source de la frayeur (lanceur du sort) pendant 15 secondes ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégâts. Ne peut faire d'autre action. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Frayeur (fuir du lanceur du sort) Mécanique : Désignation Durée : 15 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : aucune autre action	Frayeur 2	La cible désignée devient effrayée et doit fuir la source de la frayeur (le lanceur du sort) pendant 30 secondes ou jusqu'à ce qu'il reçoive 1 point de dégâts. Ne peut faire d'autre action. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Frayeur (fuir du lanceur du sort) Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes ou jusqu'à blessure Limitation : aucune autre action	Frayeur 3	La cible désignée devient effrayée et doit fuir la source de la frayeur (le lanceur du sort) pendant 30 secondes et subit 2 points de dégâts. Ne peut faire d'autre action. Maximum de trois enjambées entre le lanceur et la cible (environ 2 mètres) et les deux doivent être en contact visuel. Effet : Frayeur + 2 points de dégâts Mécanique : Désignation Durée : 30 secondes Limitation : aucune autre action



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
M6	Mort	Nuage de mort 1	Créer un nuage de mort qui inflige 1 point de dégâts nécrotique par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts y compris le lanceur de sorts. Requiert 5 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène blanche. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de mort 2	Créer un nuage de mort qui inflige 1 point de dégâts nécrotique par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts, y compris le lanceur de sorts. Requiert 4 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène blanche. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 1 par journée de jeu	Nuage de mort 3	Créer un nuage de mort qui inflige 1 point de dégâts nécrotique par chaque 3 secondes d'exposition à la fumée. Quiconque est exposé à la fumée est susceptible de subir les dégâts, y compris le lanceur de sorts. Requiert 3 points de puissance pour être lancé. Le joueur devra se procurer et utiliser une bombe fumigène blanche. Maximum de 1 par journée de jeu. Effet : 1 point de dégât/3 secondes d'exposition Mécanique : Bombe fumigène lancée Durée : Présence de la fumée Limitation : 2 par journée de jeu
M7	Mort	Percer le voile 1	Permet de voir et parler aux âmes errantes tout en demeurant dans le monde des vivants pendant 30 minutes. Peut être lancé sur soi ou sur autrui. Effet : Interaction âmes errantes Mécanique : Toucher Durée : 30 minutes Limitation : Sur soi ou autrui	Percer le voile 2	Permet de passer partiellement dans le monde des morts pendant 30 minutes. Peut être lancé sur soi ou sur autrui. La personne sur qui est fait le sort se retrouve parmi les âmes errantes (le lanceur doit mettre une cagoule blanche). Par contre, elle ne peut pas interagir avec les autres âmes errantes car elle n'est pas vraiment morte. Comme une âme errantes, elle ne peut pas interagir avec le monde des vivants (parler, prendre des choses, lancer des sorts, etc) Effet : Passage partiel dans le monde des morts Mécanique : Toucher Durée : 30 minutes Limitation : Sur soi ou autrui	Percer le voile 3	Permet de passer complètement dans le monde des morts pendant 1 heure. La personne sur qui est fait le sort se retrouve parmi les âmes errantes (le lanceur doit mettre une cagoule blanche). Elle peut interagir avec les autres âmes errantes. Peut-être lancé sur soi ou sur autrui. Effet : Passage dans le monde des morts Mécanique : Toucher Durée : 30 minutes Limitation : Sur soi ou autrui
M8	Mort	Parler aux morts 1	Le lanceur de sorts est en mesure d'évoquer les souvenirs d'un mort. Permet de poser 5 questions simples à un mort. Le lanceur doit disposer de sa dépouille ou de son cadavre. Les questions peuvent être posées de manière successives. Le lanceur peut donc recevoir la première réponse avant de poser la seconde question et ainsi de suite. Les questions ne peuvent être répondues que par oui ou non. Effet : 5 questions successives aux morts Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : Temps des questions, max 2 minutes Limitation : Sur la dépouille, oui/non	Parler aux morts 2	Permet de parler à une personne disparue depuis longtemps sans avoir besoin de son cadavre. Le lanceur du sort doit être accompagné d'une personne ayant un lien de parenté directe avec l'ancêtre questionné ou il doit être en possession d'un objet lié ou ayant appartenu à la personne disparue. Permet de poser 5 questions simples à un ancêtre. Les questions peuvent être posées de manière successives. Le lanceur peut donc recevoir la première réponse avant de poser la seconde question et ainsi de suite. Les questions ne peuvent être répondues que par oui ou non. Effet : 5 questions successives aux ancêtres Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : Temps des questions, max 2 minutes Limitation : Lien de parenté, oui/non	Parler aux morts 3	Permet de parler à une personne disparue depuis longtemps sans avoir besoin de son cadavre, mais le lanceur de sorts doit connaître le nom du défunt. Permet d'avoir une conversation avec un ancêtre pendant 5 minutes. Effet : Discussion avec un ancêtre Mécanique : En direct avec l'organisation Durée : 5 minutes Limitation : Connaissance du nom de la personne disparue



SÉRIE	DOMAINE	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3	
		SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS	SORTS	DESCRIPTIONS
M9	Mort	Repos 1	Empêche une source négative de relever un corps (mort) en mort-vivant. Le mort touché par ce sort repose maintenant en paix auprès de Tuonetar. Effet : Impose un repos à une dépouille Mécanique : Toucher Durée : Instantanée et illimitée Limitation : Préventif seulement	Repos 2	Au touché, permet de libérer un mort-vivant (contrôlé ou non) et de le retourner à trépas. Effet : Impose un repos à un mort-vivant Mécanique : Toucher Durée : Instantanée et illimitée Limitation : Post-animation	Repos 3	Permet d'imposer le repos aux mort-vivants qui entrent dans un cercle de 2 mètres de rayon centré sur le lanceur du sort, ou à ceux qui y pénètrent pendant 5 minutes. Effet : Impose un repos à une zone Mécanique : Toucher Durée : Instantanée et illimitée Limitation : Post-animation
M10	Mort	Toucher nécrotique 1	Au toucher, inflige 1 point de dégâts de mort à un individu. Effet : 1 point de dégâts de mort Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Toucher nécrotique 2	Au toucher, inflige 2 points de dégâts de mort à un individu. Effet : 2 points de dégâts de mort Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne	Toucher nécrotique 3	Au toucher, inflige 3 points de dégâts de mort à un individu. Effet : 3 points de dégâts de mort Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : 1 personne
M11	Mort	Vampirisme 1	Au toucher, le lanceur de sorts peut voler 1 point de vie à sa victime, ou, inversement, lui donner 1 de ses points de vie. Effet : 1 point de dégât et 1 point de guérison Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Vice-versa	Vampirisme 2	Au toucher, le lanceur de sorts peut voler 2 points de vie à sa victime, ou, inversement, lui donner 2 de ses points de vie. Effet : 2 points de dégâts et 2 points de guérison Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Vice-versa	Vampirisme 3	Au toucher, le lanceur de sorts peut voler 3 points de vie à sa victime, ou, inversement, lui donner 3 de ses points de vie. Effet : 3 points de dégâts et 3 points de guérison Mécanique : Toucher Durée : Instantanée Limitation : Vice-versa



ANNEXE C — TABLEAU DES POTIONS ALCHIMIQUES

C.1 POTIONS ALCHIMIQUES DE NIVEAU 1

POTIONS ALCHIMIQUES DE NIVEAU 1		
ITEM	MÉTHODE	EFFETS
Huile coupante	Appliquer sur une arme	Bonus de dégât de +1 pour les 5 premiers coups seulement. L'huile est efficace jusqu'à la fin du GN si non utilisée.
Lame brûlante	Appliquer sur une arme	Permet d'avoir une arme avec dégâts de feu pour les 5 premiers coups seulement. La lame est efficace jusqu'à la fin du GN si non utilisée.
Fortifiant de feu	Appliquer sur le corps	Permet de résister aux dégâts de feu pendant 5 minutes. Ceci est effectif dans l'heure suivant l'application.
Élixir des neiges éternelles	Appliquer sur le corps	Permet de résister aux dégâts de glace pendant 5 minutes. Ceci est effectif dans l'heure suivant l'application.
Philtre de Résistance Corrosive	Appliquer sur le corps	Permet de résister aux dégâts d'acide pendant 5 minutes. Ceci est effectif dans l'heure suivant l'application.
Baume de résistance	Appliquer sur le corps	Permet de résister aux dégâts physiques. Annule trois points de dégâts reçus par une arme (épée, hache, lance, flèche, etc). Le baume est efficace jusqu'à la fin du GN si non utilisé.
Tonique de la Transe Funèbre	Respirer les vapeurs	Permet de simuler la mort du corps pendant 1 heure suivant l'administration du produit.
Élixir de l'Abîme Cérébral	Appliquer sur le front du corps/cadavre	Les souvenirs ne peuvent être restaurés/impossible de parler au cadavre de manière permanente.



C.2 POTIONS ALCHIMIQUES DE NIVEAU 2

POTIONS ALCHIMIQUES DE NIVEAU 2		
ITEM	MÉHODE	EFFETS
Purgatif de mort	Appliquer sur le corps / contact avec la peau.	Permet de résister à 5 points de dégâts de mort. Ceci est effectif dans l'heure suivant l'application.
Philtre de spiritisme	Consommer	Permet de voir et de parler aux âmes errantes pendant 1 heure suivant la consommation du produit.
Crème du loquace	Appliquer sur les lèvres et les oreilles	Permet de comprendre et parler une langue inconnue du locuteur pendant 10 minutes suivant l'administration du produit. La langue choisie doit être énoncée par le bénéficiaire avant l'application de la crème.
Potion de souvenance	Consommer	Restaure le souvenir lié au dernier décès/perte de conscience. Le souvenir est temporaire et revient à la surface immédiatement après la consommation. Doit être raconté à quelqu'un ou pris en note car le bénéficiaire ne disposera pas de ces souvenirs à long terme. Les souvenirs retournent dans l'oubli 10 minutes après la consommation du produit.
Essence de L'ombre Mystique	Appliquer sur un objet	Permet de masquer les propriétés magiques d'un objet pendant 1 heure.
Purge de l'affligé	Appliquer sur les paumes nues des mains et des pieds	La chance sourit à celui qui l'applique pendant 1 heure suivant son l'administration. Équivalent du talent "Chance". Les organisateurs doivent être avertis avant l'administration du produit.
Essence de l'oeil de chat	Consommer	Permet d'obtenir la compétence de niveau 1 "Attention aux détails" pendant 1 heure suivant la consommation du produit.
Élixir de puissance	Appliquer sur les paupières.	Restaure 2 points de puissance. Ne peut être consommé plus d'une fois par jour au maximum, peu importe le niveau. Les points de puissance sont restaurés immédiatement suivant l'administration du produit.
Huile de Force Surmultiplié	Appliquer sur les bras	Cette concoction permet d'augmenter la force pendant 30 minutes suivant son application. Cette concoction est l'équivalent de la compétence Force 3 .



C.3 POTIONS ALCHIMIQUES DE NIVEAU 3

POTIONS ALCHIMIQUES DE NIVEAU 3		
ITEM	MÉTHODE	EFFETS
Élixir de puissance	Consommer	Restaure 4 points de puissance. Ne peut être consommé plus d'une fois par jour au maximum, peu importe le niveau. Les points de puissance sont restaurés immédiatement suivant la consommation du produit.
Onguent du fureteur	Appliquer sur les paupières	Permet de lire une langue inconnue du locuteur pendant 10 minutes suivant l'administration du produit. La langue choisie doit être énoncée par le bénéficiaire avant l'administration du produit.
Exhalaison de feu	Consommer	Permet de souffler le feu et de libérer un nuage de feu autour de soi. Le bénéficiaire est immunisé aux dégâts qu'il libère de son propre nuage. Une seule fois par lune par personne. L'effet est immédiat suivant la consommation du produit. La personne doit simuler qu'elle exhale le produit, déclencher la bombe fumigène à ses pieds, retenir son souffle et quitter le nuage lorsque cela n'est plus possible. La bombe ne peut pas être lancée. Interdit dans les bâtiments.
Exhalaison de glace	Consommer	Permet de souffler le froid et de libérer un nuage de froid autour de soi. Le bénéficiaire est immunisé aux dégâts qu'il libère de son propre nuage. Une seule fois par lune par personne. L'effet est immédiat suivant la consommation du produit. La personne doit simuler qu'elle exhale le produit, déclencher la bombe fumigène à ses pieds, retenir son souffle et quitter le nuage lorsque cela n'est plus possible. La bombe ne peut pas être lancée. Interdit dans les bâtiments.
Exhalaison de mort	Consommer	Permet de souffler la mort et de libérer un nuage de mort autour de soi. Le bénéficiaire est immunisé aux dégâts qu'il libère de son propre nuage. Une seule fois par lune par personne. L'effet est immédiat suivant la consommation du produit. La personne doit simuler qu'elle exhale le produit, déclencher la bombe fumigène à ses pieds, retenir son souffle et quitter le nuage lorsque cela n'est plus possible. La bombe ne peut pas être lancée. Interdit dans les bâtiments.
Essence de mortalité	Consommer	Permet d'aller dans la rivière des âmes en tant qu'une âme errante pendant 1 heure suivant la consommation du produit
Elixir d'enchantement	Appliquer sur les paupières.	Permet de détecter des objets magiques dans l'environnement pendant 1 minutes suivant l'application du produit.



ANNEXE D — TABLEAU DES POTIONS D'HERBORISTERIES

D.1 POTIONS D'HERBORISTERIE DE NIVEAU 1

POTIONS D'HERBORISTERIE DE NIVEAU 1		
ITEM	MÉHODE	EFFETS
Potion de Témérité Temporaire	Consommer	Cette potion confère à son utilisateur la capacité de résister à la peur pendant 1 heure après son ingestion.
Lotion de Démangeaison Désespérée	Appliquer / Lancer sur le corps	Cette lotion oblige la victime à se gratter vigoureusement pendant 1 minute à l'endroit touché. Durant cette période, elle ne peut rien faire d'autre que fuir le danger pour se soulager en se grattant. L'effet se dissipe si la zone touchée est lavée avec de l'eau.
Pommade de Sérénité Temporaire	Appliquer sur la peau	Cette potion calme la personne, l'empêchant d'être agressive pendant 30 minutes suivant son application.
Huile Corrosive	Appliquer sur une arme	Cette huile confère à une arme la capacité d'infliger des dégâts d'acide pour les 5 premiers coups seulement. L'huile est efficace jusqu'à la fin du GN si non utilisée.
Effluves de Vigilance	Respirer les vapeurs	Les effluves de cette concoction augmentent vos réflexes pendant 5 minutes après inhalation. Elle vous permet d'éviter les effets physiques d'un piège qui n'est pas désamorcer.
Onguent d'Agonie Persistante	Appliquer sur les blessures	Cette concoction permet de prolonger la période d'agonie de 30 minutes après son application. Cependant, le bénéficiaire doit déjà être en agonie pour que cela soit applicable. Elle ne peut pas être administrée de manière préventive et l'agonie ne peut être prolongée une seconde fois.
Huile de Concentration Inébranlable	Appliquer sur les tempes et la nuque	Cette huile permet de rester concentré sur une tâche jusqu'à ce qu'elle soit complétée. Elle doit être administrée au début de la tâche et reste efficace pendant un maximum de 1 heure après l'application ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie. Cette potion reproduit le talent Imperturbable .
Huile de Force Augmentée	Appliquer sur les bras	Cette concoction permet d'augmenter la force pendant 30 minutes suivant son application. Cette concoction est l'équivalent de la compétence Force 2 .
Cataplasme de Cicatrisation	Appliquer sur la blessure	Cette concoction permet de guérir une blessure lorsqu'elle est appliquée sur la plaie et maintenue sous pression pendant 30 secondes. Les points de vie sont récupérés immédiatement après. Un cataplasme simple permet de récupérer 1 point de vie. Chaque cataplasme ne peut être utilisé qu'une seule fois.



D.2 POTIONS D'HERBORISTERIE DE NIVEAU 2

POTIONS D'HERBORISTERIE DE NIVEAU 2		
ITEM	MÉTHODE	EFFETS
Cataplasme de Cicatrisation	Appliquer sur la blessure	Cette concoction permet de guérir une blessure lorsqu'elle est appliquée sur la plaie et maintenue sous pression pendant 30 secondes. Les points de vie sont récupérés immédiatement après. Un cataplasme simple permet de récupérer 2 points de vie. Chaque cataplasme ne peut être utilisé qu'une seule fois.
Onguent de Clairvoyance	Appliquer sur le front	Permet d'obtenir le sort Augure niveau 1 pendant 5 minutes suivant l'application du produit.
Potion de Pressentiment	Consommer	Donne le talent Intuition pendant 1 heure à celui qui la consomme.
Tonique de Santé	Consommer	Guérit les maladies qui affligent le bénéficiaire au moment de l'administration du produit. Le bénéficiaire doit être au repos pendant un minimum de 1 heure suivant l'administration du produit pour que cela fasse effet.
Philtre d'Amour	Consommer	Suite à l'ingestion de la concoction, la victime ne peut faire d'action hostile contre celui ou celle qui l'a offerte. L'effet dure 1 heure ou jusqu'à ce que la victime reçoive 1 point de dégât.
Lotion d'Indifférence	Appliquer sur le cou et les aisselles.	Suite à l'application du produit, le bénéficiaire est protégé des actes hostiles des bêtes et créatures pendant 1 heure s'il n'est pas agressif envers les créatures ou jusqu'à ces dernières reçoivent 1 point de dégât en présence du bénéficiaire.
Fortifiant Cérébral	Consommer	Permet de résister aux attaques mentales pendant 1 heure suivant la consommation du produit. Équivalent à Résistance Mentale niveau 2.



D.3 POTIONS D'HERBORISTERIE DE NIVEAU 3

POTIONS D'HERBORISTERIE DE NIVEAU 3		
ITEM	MÉHODE	EFFETS
Cataplasme de Cicatrisation	Appliquer sur la blessure.	Cette concoction permet de guérir une blessure lorsqu'elle est appliquée sur la plaie et maintenue sous pression pendant 30 secondes. Les points de vie sont récupérés immédiatement après. Un cataplasme simple permet de récupérer 3 points de vie. Chaque cataplasme ne peut être utilisé qu'une seule fois.
Fortifiant Cérébral	Consommer	Permet de résister aux attaques mentales pendant 4 heures suivant l'administration du produit. Équivalent à Résistance Mentale niveau 2.
Baume de Conservation	Appliquer sur le corps / cadavre	Permet de stopper la décomposition et préserve le corps lorsque le baume est appliqué. La préservation est maintenue pendant 2 lunes.
Baume de Mugissement	Appliquer sur les lèvres et les oreilles	Permet de communiquer avec les bêtes (intelligence animale) que vous êtes en mesure d'approcher en posant 5 questions simples aux bêtes présentes. Les questions peuvent être posées de manière successives. Vous pouvez donc recevoir la première réponse avant de poser la seconde question et ainsi de suite. Les questions ne peuvent être répondues que par oui ou non. Ceci est effectif dans l'heure suivant l'application.
Effluve de Purification	Respirer les vapeurs	Retarde l'effet de tous les poisons suivant l'inhalation (demi-effet ou durée doublée). Doit être inhalé après un empoisonnement. N'a pas d'effet préventif. N'est pas un antidote.
Tonique de Sommeil Profond	Consommer	Induit un sommeil profond et réparateur à la suite de la consommation du produit. Une sieste de 2 heures restaure tous les points de vie comme en début de journée.
Potion d'Acide	Consommer	Permet de souffler de l'acide et de libérer un nuage d'acide autour de soi. Le bénéficiaire est immunisé aux dégâts de son souffle. Peut être consommée une seule fois par lune. L'effet est immédiat suivant la consommation du produit. La personne doit simuler qu'elle exhale le produit et déclenche une bombe fumigène à ses pieds. La fumigène ne peut pas être lancée et est interdite dans les bâtiments.



ANNEXE E — TABLEAU DES POISONS

E.1 POISONS DE NIVEAU 1

POISONS DE NIVEAU 1		
ITEM	MÉHODE	EFFETS
Toxine de la Confession Intime	Mettre en contact avec les lèvres pour agir	La victime doit dire la vérité pendant 15 minutes après avoir été en contact avec la toxine. La victime ne peut pas s'empêcher de parler.
Essence de confusion	Consommer	Ce poison plonge la cible dans un état de confusion et de désorientation durant 30 minutes après son ingestion. La victime se sent désorientée, incapable de reconnaître ses proches, et subit un sentiment d'oppression qui l'accable.
Poudre de l'Hilarité Éperdue	Souffler le produit dans la main en direction de la victime	Ce poison déclenche un excès de fou rire incontrôlable chez la victime pendant 1 minute après son contact. La victime est prise d'une hilarité incontrôlable et ne peut rien faire d'autre que rire abondamment.
Crème du Régurgit Récalcitrant	Appliquer sur la gorge	Ce poison induit des vomissements incontrôlables chez la victime pendant 1 minute après son application. Durant cette période, la victime est incapable de faire autre chose que de vomir. À la fin de cet épisode, la victime subit 1 point de dégât.
Potion du Sommeil Impénétrable	Respirer les vapeurs	Provoque le sommeil pendant 10 minutes chez la victime suite à l'inhalation du produit. La victime ne peut être réveillée à moins de recevoir 1 point de dégâts. Sinon, elle restera endormie même si elle est interpellée, déplacée, etc.
Onguent de paralysie	Appliquer sur la nuque	Ce poison provoque une paralysie totale chez la victime pendant 5 minutes après son application. Si la victime est debout lors de l'application, elle tombe au sol et reste immobile. Pendant la paralysie, la victime est incapable de parler, seule la mobilité de ses yeux est préservée.
Poudre du Silence Imposé	Souffler le produit dans la main en direction de la victime	Ce poison rend la victime incapable de parler ou de crier pendant 5 minutes après son contact.



E.2 POISONS DE NIVEAU 2

POISONS DE NIVEAU 2		
ITEM	MÉHODE	EFFETS
Venin de cécité	Consommer	La victime devient aveugle pendant 5 minutes suite à la consommation du produit.
Toxine de douleur intense	Appliquer sur le corps / contact avec la peau	Provoque une douleur intense dans tout le corps de la victime pendant 1 minute. La victime ne peut que se tordre de douleur et crier de douleur. La victime subit 2 points de dégâts à la fin des douleurs.
Souffle de frayeur	Souffler le produit dans la main en direction de la victime	Provoque une frayeur non contrôlée chez la victime pendant 1 minute à la suite du contact avec le produit. La victime subit 1 point de dégâts à la fin de sa période de frayeur.
Poison du damné	Consommer	Provoque des hallucinations schizophréniques chez la victime pendant 10 minutes. La victime se croit menacée par tous ceux qui l'entourent. Si quelqu'un l'approche ou tente de la toucher, elle se sentira attaquée et se défendra furieusement. En revanche, la victime n'attaquera pas si elle est laissée à elle-même.
Purge d'énergie	Consommer	Fait perdre 3 points de puissance chez la victime à la suite de la consommation du produit. La victime sent un tumulte intérieur et elle perd immédiatement les points de puissance indiqués.
Mélange du pantin	Appliquer sur la nuque	La victime doit obéir à la première personne qui lui donne un ordre clair et précis après l'application du produit. L'ordre doit être donné dans la minute suivant l'application. Le produit est ensuite effectif dans l'heure suivante.

E.3 POISONS DE NIVEAU 3

POISONS DE NIVEAU 3		
ITEM	MÉHODE	EFFETS
Purge d'énergie	Consommer	Fait perdre 5 points de puissance chez la victime à la suite de la consommation du produit. La victime sent un tumulte intérieur et perd immédiatement les points de puissance indiqués.
Mélange du pantin	Appliquer sur la nuque	La victime doit obéir à la première personne qui lui donne un ordre clair et précis après l'application du produit. L'ordre doit être donné dans les 5 minutes suivant l'application. Le produit est ensuite effectif dans l'heure suivante.
Toxine de décrépitude	Consommer	La victime perd 1 point de vie par heure jusqu'à la mort, suivant la consommation du produit. Guérison naturel et magique ne font que suspendre le processus. Seul un antipoison conçu spécifiquement contre cette toxine annulera l'effet.
Baume de l'oubli	Appliquer sur la tête.	Fait oublier les 10 minutes qui se sont déroulées avant l'application du produit à la personne sur laquelle on applique le produit.
Philtre de réminiscence	Consommer	Provoque une amnésie temporaire pendant 1 heure à la personne qui consomme le produit. Pendant cette heure, la personne ne se souvient de rien, pas même de son nom ou qui elle est. La personne subit 2 points de dégâts à la fin de sa période d'amnésie.



ANNEXE G — LISTE DES PEUPLES DE L'EUROPE ET DES RÉGIONS LIMITOPHES DE L'AN 900

Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
Islande & Irlande	1	Iceland	Islande		Islande — Wikipedia
	2	Aileach	Aileach		Kings of Ailech - Wikipedia
	3	Ulaidh	Ulster		Ulaid - Wikipedia
	4	Airgialla	Airgialla		Airgialla - Wikipedia
	5	Mide	Mide		Kingdom of Meath - Wikipedia
	6	Laighin	Laighin		Laigin - Wikipedia
	7	Kingdom of Dublin	Royaume de Dublin	Dublin	Kingdom of Dublin - Wikipedia
	8	Kingdom of Mumha	Royaume de Munster		Kingdom of Munster - Wikipedia
	9	Kingdom of Connacht	Royaume de Connacht		Connacht - Wikipedia
Grande-Bretagne	10	Jarldom of Orkney	Comté de Orkney		Orkney - Wikipedia
	11	Lordship of Moray	Seigneurie de Moray		Moray - Wikipedia
	12	Kingdom of Alba	Royaume d'Alba		Kingdom of Alba - Wikipedia
	13	Kingdom of Northanhymbra	Royaume de Northumbrie	Bebbanburg	Northumbria - Wikipedia



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
	14	Kingdom of Jorvik	Royaume de Jorvik	Jorvik	Scandinavian York — Wikipedia
	15	Kingdom of Estanglia	Royaume des Anglais de l'Est	Lundenburh	Kingdom of East Anglia - Wikipedia
	16	Kingdom of Wessex	Royaume du Wessex	Cantwareburh, Wintanceastre	Wessex — Wikipedia
	17	Kingdom of Mercia	Royaume de Mercie	Tornwordig	Mercia - Wikipedia
	18	Lordship of Cornwall	Seigneurie de Cornwall		Cornwall — Wikipedia
	19	Seisyllwg	Seisyllwg		Seisyllwg - Wikipedia
	20	Gwynedd	Gwynedd		Kingdom of Gwynedd - Wikipedia
	21	Strathclyde	Starthclyde		Kingdom of Strathclyde - Wikipedia
	22	Lordsdship of the Suudrey	Royaume de Man et des Iles		Kingdom of the Isles - Wikipedia
Scandinavie	23	Sapmi	Laponie		Sápmi - Wikipedia
	24	Finns	Finnois		Finns — Wikipedia
	25	Kingdom of Norway	Royaume de Norvège	Tonsberg	Norway - Wikipedia
	26	Svealand	Svealand	Uppsala	Svealand — Wikipédia
	27	Lordship of Götaland	Seigneurie de Gothie	Skara, Kopingsvik, Visby	Götaland - Wikipedia



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
	28	Kingdom of Denmark	Royaume du Danemark	Viborg, Jesing, Hodeby	Royaume de Norvège — Wikipédia
Europe centrale	29	Kingdom of Brittany	Royaume de Bretagne	Bro Naoned	Royaume de Bretagne — Wikipédia
	30	Kingdom of the West Franks	Royaume de Francie occidentale	Paris, Orléans, Bourges, Bordeu, Tolosa, Narbonne	Francie occidentale — Wikipédia
	31	Lotharingia	Lotharingie	Utrecht, Luttich, Trier, Koln	Lotharingie — Wikipédia
	32	Kingdom of Burgundy	Royaume de Bourgogne	Besancon, Geneva	Royaume de Bourgogne — Wikipédia
	33	Kingdom of Provence	Royaume de Provence	Lyon, Avinhon, Marselha	Royaume de Provence — Wikipédia
	34	Kingdom of the East Franks	Royaume de Francie orientale	Hamburg, Bremen, Munster, Magdeburg, Mainz, Frankfurt, Ulm, Rengschburg, Augsburg, Salzburg, Vilach	Francie orientale — Wikipédia
	35	Obotrites	Confédération Abodrites	Stargard	Obotrites — Wikipedia
	36	Confederacy of the Veleti	Confédération des Vélètes	Radogoszcz	Confédération des Vélètes — Wikipédia
	37	Lorsdhip of the Rani	Seigneurie des Ranes	Wolin	Ranes - Wikipedia
38	Pomeranians	Poméranie		Pomeranie - Wikipedia	



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
	39	Hevellians	Hévelli		Hevelli - Wikipedia
	40	Sorbs	Sorabes		Sorabes — Wikipedia
	41	Lordship of the Polans	Seigneurie des Polanes	Pozanan	Polanes - Wikipedia
	42	Kingdom of the Greater Moravia	Royaume de la Grande Moravie	Praha, Krakow, Nitra	Grande-Moravie — Wikipédia
	43	Principality of Hungary	Grande-Principauté de Hongrie	Szekesfehervar, Esztergom	Grande-principauté de Hongrie — Wikipedia
Les Balkans	44	Duchy of Croatia	Duché de Croatie	Biograd	Duché de Croatie — Wikipédia
	45	Lordship of Pagania	Seigneurie des Narentins		Narentins - Wikipedia
	46	City of Dubrovnik	Ville de Dubrovnik	Dubrovnik	Dubrovnik — Wikipedia
	47	City of Risan	Ville de Risan	Risan	Risan - Wikipedia
	48	Principality of Raska	Principauté de Raska		Rascie - Wikipedia
	49	Lordship of Duklja	Seigneurie de Dioclée		Dioclee - Wikipedia
	50	Kingdom of Bulgaria	Royaume de la Bulgarie du Danube	Belgrad, Vidin, Serdika, Skopje, Ohrid, Silistra, Pliska, Preslav	Premier Empire bulgare — Wikipedia



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
Péninsule italienne et Sardaigne	51	Kingdom of the Italians	Royaume d'Italie	Milano, Genova, Aquileia, Firenze, Ancona	Royaume d'Italie — Wikipedia
	52	Roman States	Les États de Rome	Rome	États pontificaux — Wikipédia
	53	Principality of Benevento	Principauté de Bénévent		Principaute de Benevent - Wikipedia
	54	Duchy of Naples	Duché de Naples	Naples	Duché de Naples - Wikipedia
	55	Principality of Salerno	Principauté de Salerne		Principaute de Salerne - Wikipedia
	56	Gallura	Judicat de Gallura		Gallura — Wikipedia
	57	Logudoro	Judicat du Logudoro		Judicat de Logudoro - Wikipedia
	58	Arborea	Judicat d'Arborée		Judicat d'Arborea - Wikipedia
	59	Cagliari	Judicat de Cagliari	Cagliari	Cagliari — Wikipedia
	60	Duchy of Venice	Duché de Venise	Venise	Republique de Venise — Wikipedia
Péninsule ibérique	61	Kingdom of Asturias	Royaume des Asturies	Braga, Oviedo, Leon	Asturies — Wikipedia
	62	Emirate of Qurtubah	Émirat de Cordoue	Al-Ushbuna, Tulaytulah, Cordoba, Cadis, Balansiyya	Emirat de Cordoue - Wikipedia



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
	63	Pamplona	Pampelune		Pampelune — Wikipedia
	64	Banu Qasi	Banu Qasi		Banu Qasi - Wikipedia
	65	County of Barcelona	Comté de Barcelone	Barcelona	Comte de Barcelone - Wikipedia
Europe de l'Est	66	Borussai	Borussai		Old Prussians - Wikipedia
	67	Principality of the Kievan Rus	Principauté Rus de Kiev	Ladoga, Novgorod, Polotsk, Smolensk, Kyjev	Rus de Kiev - Wikipedia
	68	Lordship of Sarskoye	Seigneurie de Sarskoye		Sarskoye Gorodishche - Wikipedia
	69	Volga Bulgaria	Khanat bulgare de la Volga	Balghar	Khanat bulgare de la Volga - Wikipedia
	70	Khaganate of the Khazars	Khaganate des Khazars	Sarkel, Tana, Atil, Samander	Khazars - Wikipedia
Europe de l'Est : peuplades	71	Chudes	Tchoudes		Chud - Wikipedia
	72	Curonians	Coures		Curonians - Wikipedia
	73	Zhmuds	Samogitiens		Samogitiens — Wikipédia
	74	Polochanss	Polochans		Polochans - Wikipedia
	75	Krivichi	Krivitches		Krivichs - Wikipedia
	76	Sudovians	Sudovien		Sudovien - Wikipedia



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
	77	Mazovians	Masoviens		Masoviens — Wikipédia
	78	Dregovichs	Dregoviches		Dregoviches - Wikipedia
	79	Vuislane	Vislanes		Vislanes — Wikipédia
	80	Lendians	Lendiens		Lendians - Wikipedia
	81	Volhynians	Volhyniens		Volhynians - Wikipedia
	82	Buzhans	Buzhans		Buzhans - Wikipedia
	83	Drevlyans	Drevliens		Drevliens — Wikipédia
	84	Tiversti	Tivertses		Tivertses — Wikipédia
	85	Ulichs	Oulitches		Oulitches — Wikipédia
	86	Pechenegs	Petchénègues		Petchénègues — Wikipédia
	87	Radimichs	Radimiches		Radimichs - Wikipedia
Moyen-Orient	88	Eastern Roman Empire	Empire romain d'Orient	Barian, Tarantos, Scodra, Dyrrachium, Larissa, Thessaloniki, Korinthos, Athina, Hadrianapolis, Konstantinopolis, Abydus, Nicaea, Heraclea, Ephesos, Rodos, Amorion, Ancyra, Iconium,	Empire byzantin - Wikipedia



Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
				Attaleia, Selencia, Nicosia, Trapezous	
	89	Kingdom of Abkhazia	Royaume d'Abkhasie	Kutoisi	Royaume d'Abkhazie — Wikipedia
	90	Emirates of Tbilisi	Émirat de Tbilisi		Emirat de Tbilissi — Wikipedia
	91	Upper Tao	Le Tao supérieur		Tao — Wikipedia
	92	Bagratid Armenia	Royaume bagratide d'Arménie	Shirakavan	Arménie - Wikipedia
	93	Abbasid Caliphate	Califat des Abbassides	Halab, Ar Raqqah	Califat abbasside - Wikipedia
	94	Tulunid Emirate	Émirat Toulounides	Antakiyyah, Bayrut, Dimashq, Akka, Ghazzah, Al-Qatai, Al-Iskandariyyah	Toulounides - Wikipedia
	95	Emirate of Crete	Émirat de Crête	Chandax	Emirat de Crete - Wikipedia
Afrique	96	Barghawata Kingdom	Royaume des Berghouatas	Azemmun	Berghouata - Wikipedia
	97	Idrissid Kingdom	Royaume des Idrissides	Tanja, Fes, Tiemcen	Idrissides - Wikipedia
	98	Emirate of Sijilmassa	Émirat de Sijilmassa		Emirat de Sijilmassa - Wikipedia

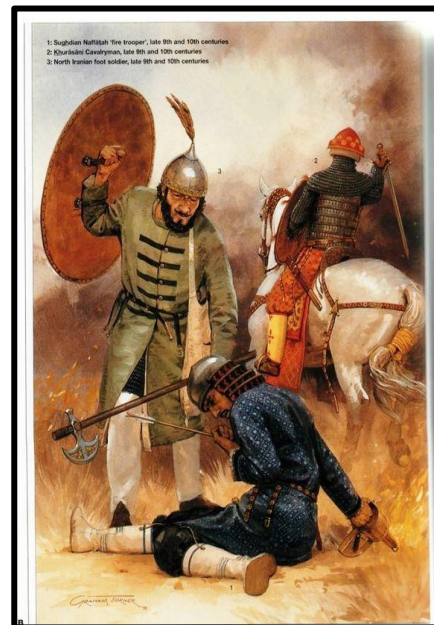


Régions	Série	Nom anglais	Nom français	Villes importantes	Références historiques
	99	Kutama	Ketamas		Ketamas - Wikipedia
	100	Rustamid Imamate	Imanat rostémide de Tahert	Tahert	Rostemides - Wikipedia
	101	Aghlabid Emirate	Émirat Aghlabides	Tunis, Qeirwan, Al-Mediwah, Messina, Syracuse	Aghlabides — Wikipedia



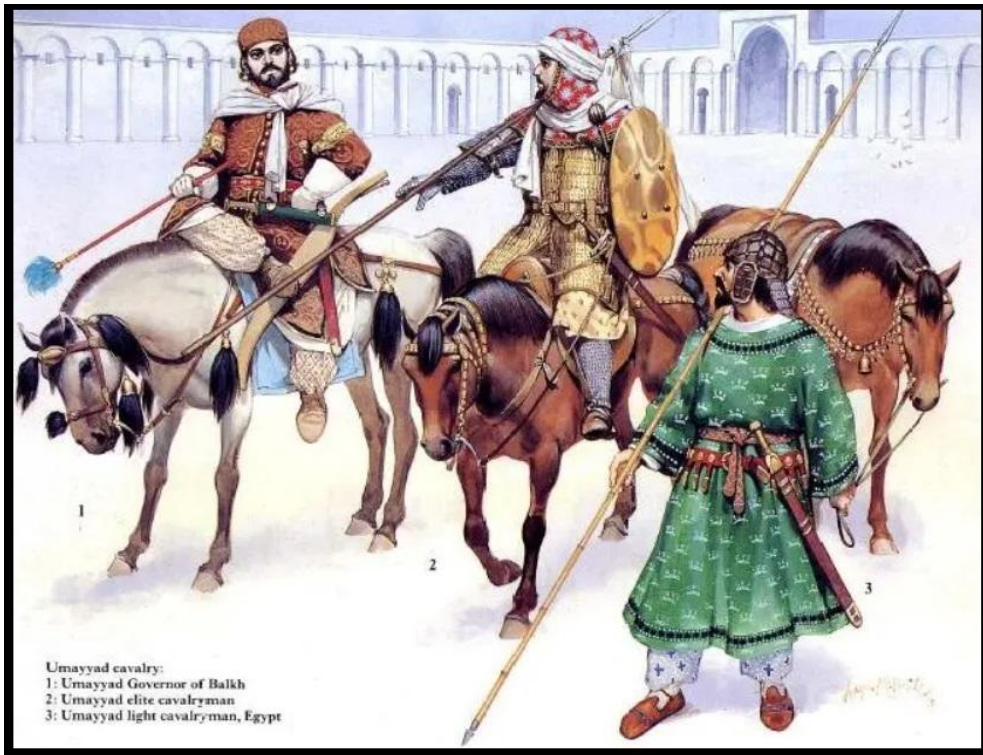
ANNEXE H — IMAGES D'INSPIRATION

H.1 CALIFAT DES ABBASSIDES — 9^E ET 10^E SIÈCLE





H.2 ÉMIRAT DE CORDOUE — 10^E SIÈCLE



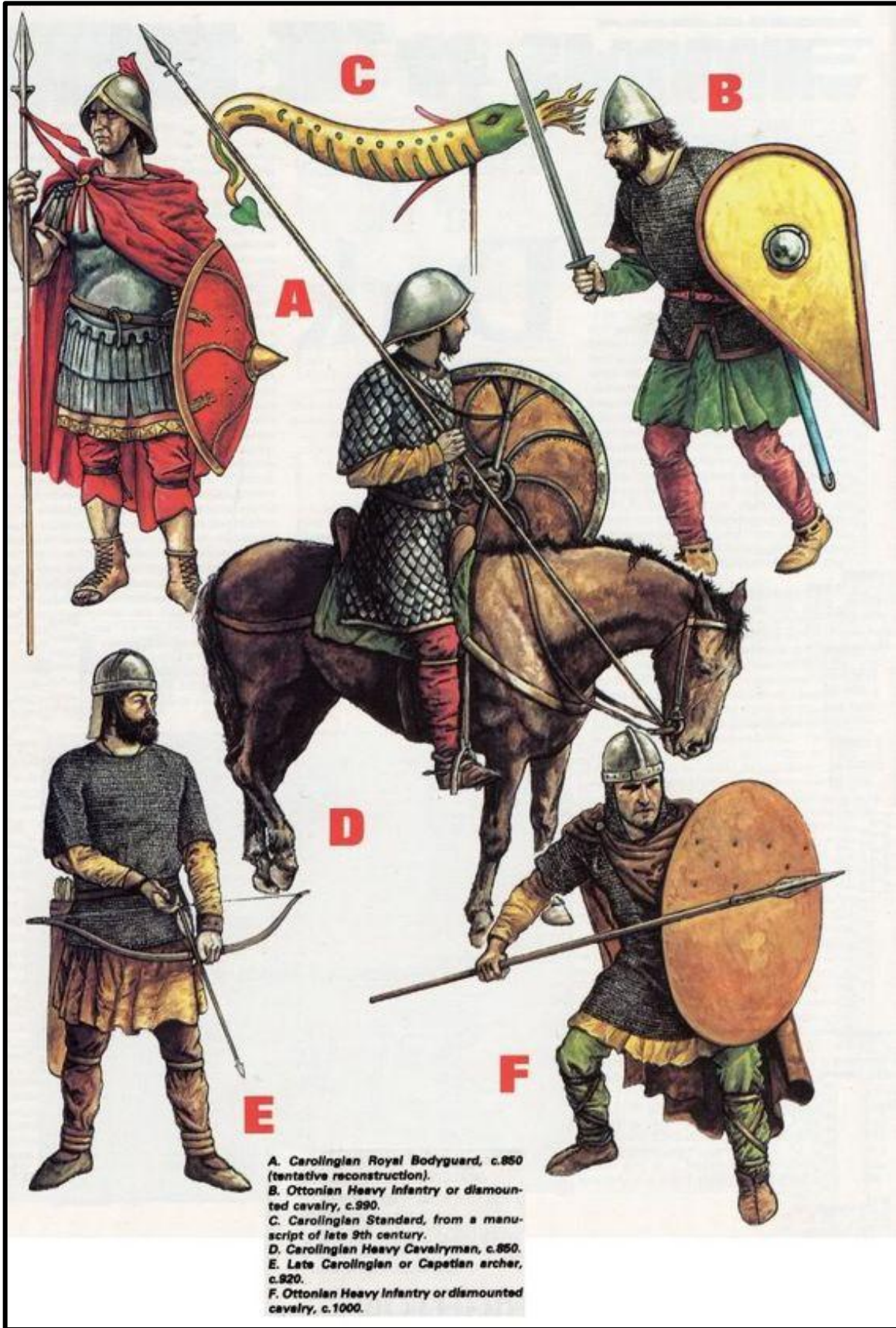


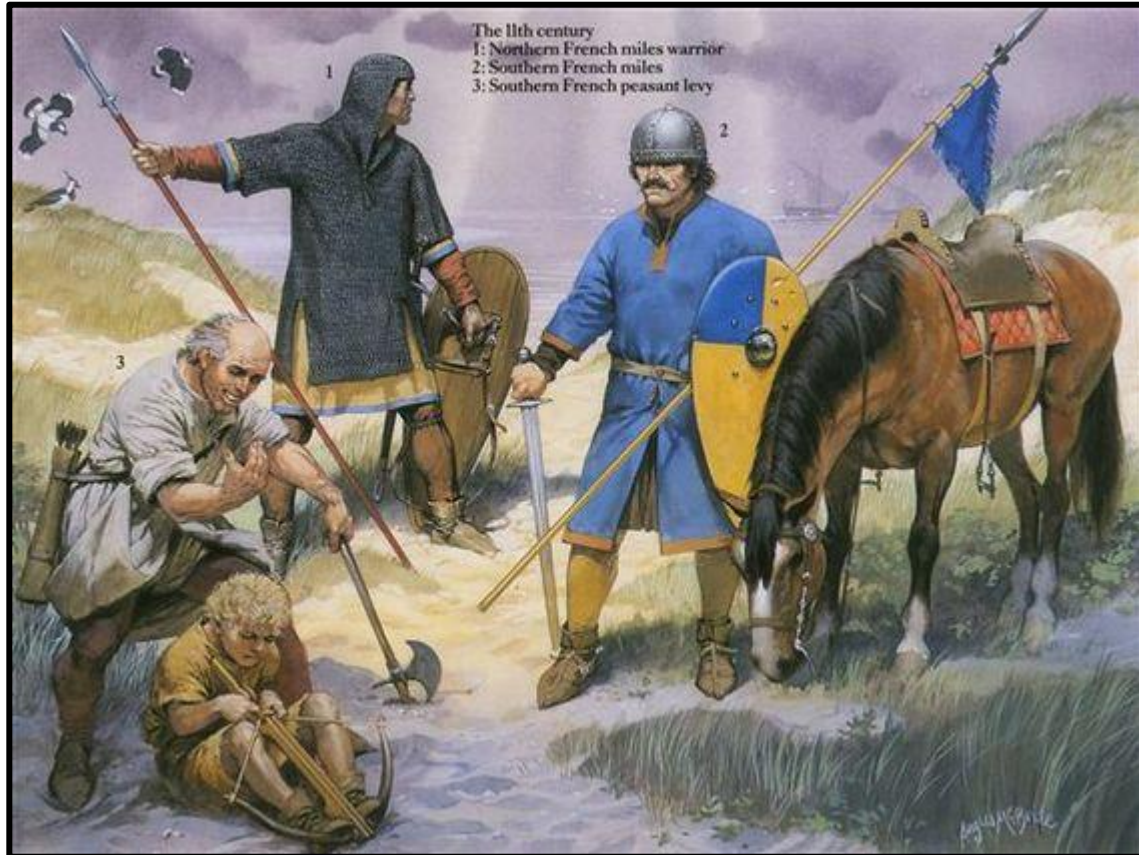
H.3 PEUPLADE DE L'EUROPE DE L'EST — 9^E SIÈCLE



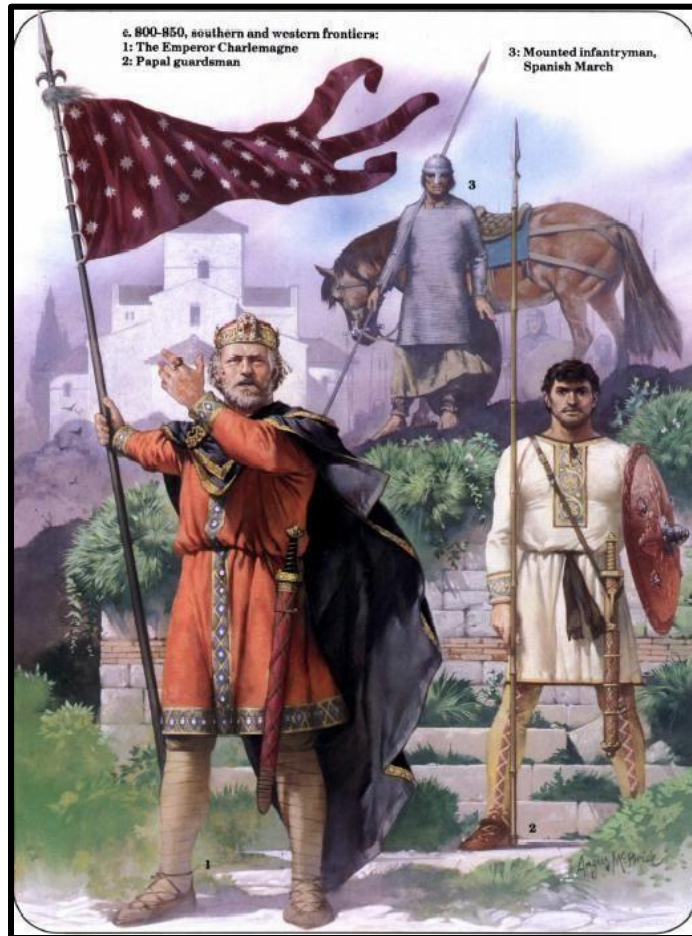
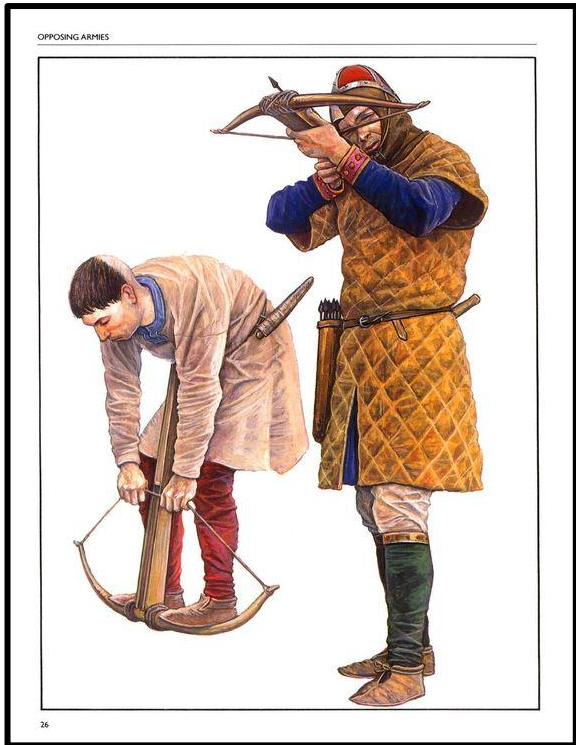
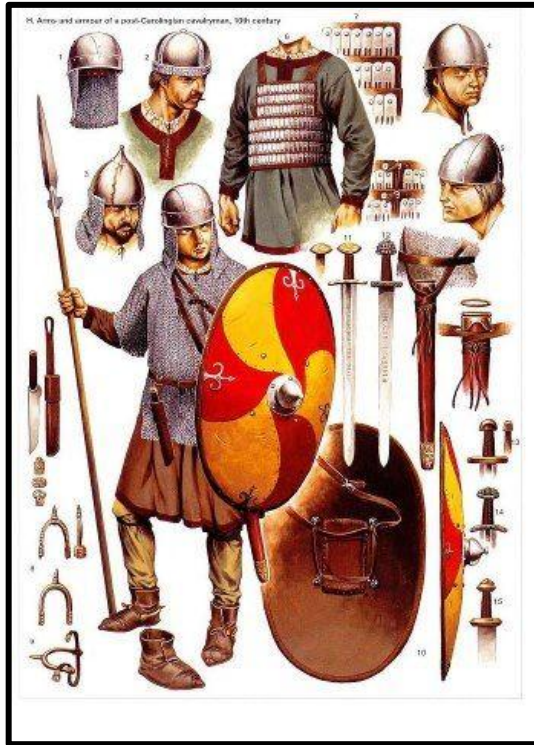
H.4 ROYAUME DE FRANCIE OCC. — 8^E AU 11^E SIÈCLE

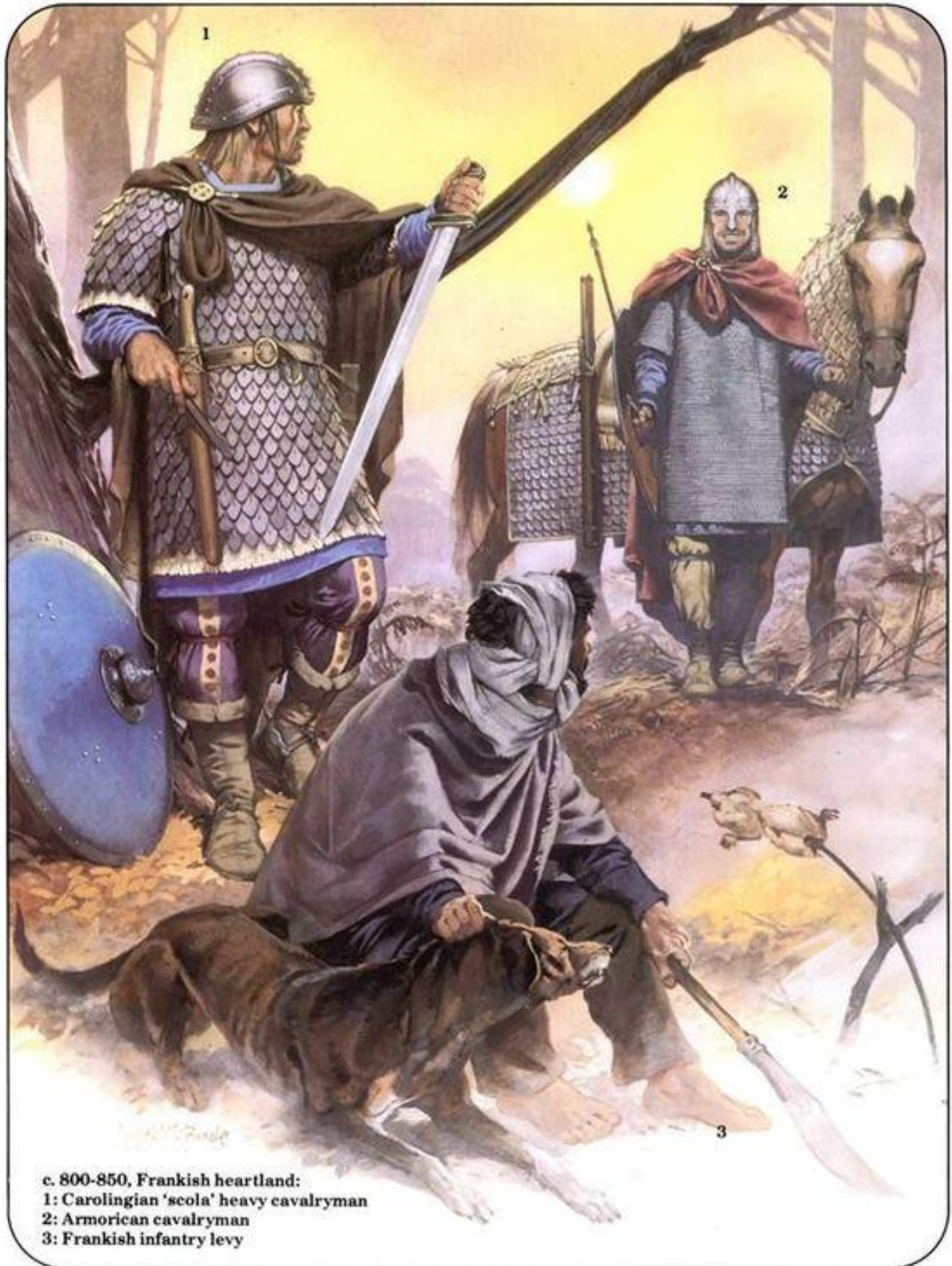






Danish Viking chieftain and raider confronted by local Franks, Northern France, late 9th century. Viking raiders rode their stolen horses deep inland.





c. 800-850, Frankish heartland:
1: Carolingian 'scola' heavy cavalryman
2: Armorican cavalryman
3: Frankish infantry levy



H.5 ROYAUME DE FRANCIE ORIENTALE — 9^E SIÈCLE



Avar horse-warriors clash with the Carolingian Frank horsemen of Charlemagne, early 9th century, Bavaria.

H.6 ISLANDE — 11^E SIÈCLE

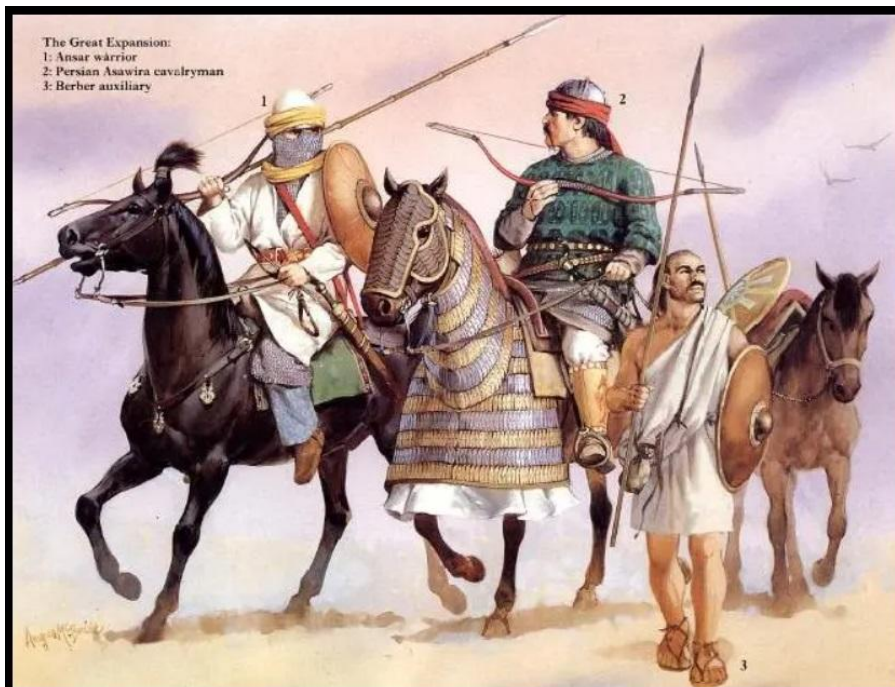




H.7 ROYAUME D'ITALIE — 11^E SIÈCLE



H.8 ÉMIRAT TOULOUNIDES — 9^E SIÈCLE



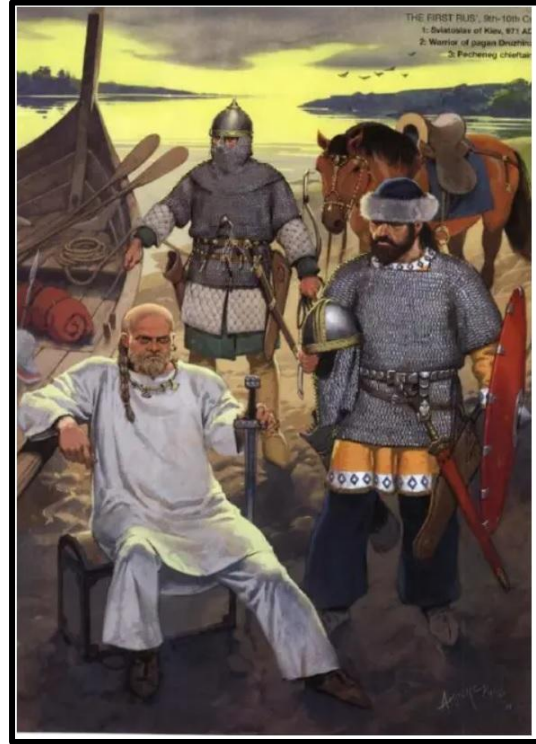
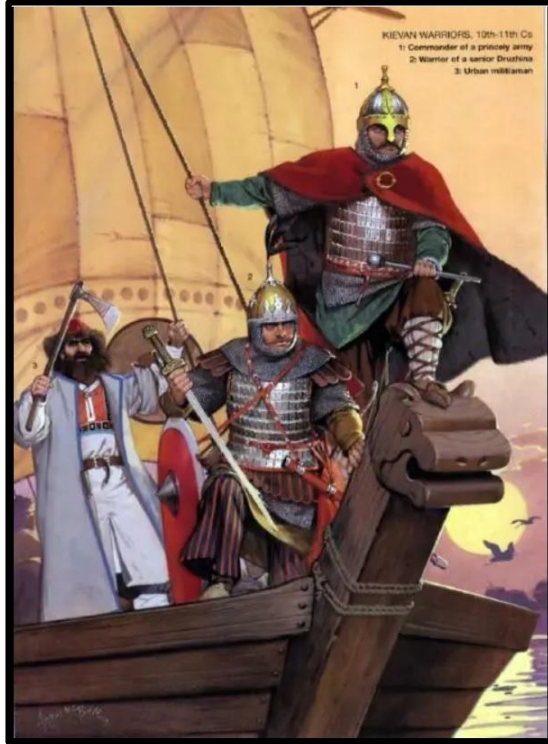


H.9 EMPIRE ROMAIN D'ORIENT — 10^E SIÈCLE

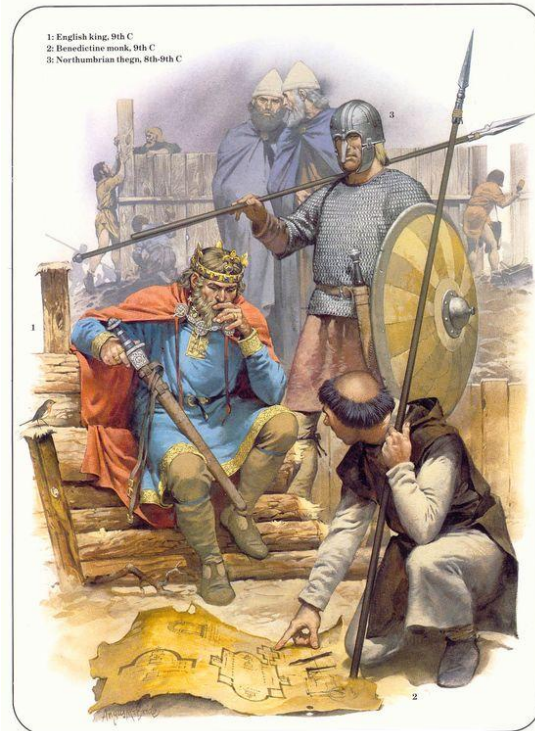




H.10 PRINCIPAUTÉ RUS DE KIEV — 10^E SIÈCLE



H.11 ROYAUME DU WESSEX — 9^E SIÈCLE





ANNEXE I — EXEMPLE DE TÂCHES DIRIGÉES

PISTAGE 1

Vous remarquez quelques traces au sol près du cadavre qui ne semblent pas être les traces de vos collègues. Vous pourriez en apprendre davantage sur ce qui s'est passé ici si vous prenez le temps d'étudier la scène.

Temps

4 minutes. Divisibles.

Facteurs supplémentaires :

Prenez le temps d'explorer la scène et de regarder au sol sous plusieurs angles, comme si vous regardiez des traces de pas et reconstruisiez la scène dans votre tête. Vous remarquez des branches cassées et coupées à proximité.

Résultat :

Quelque chose, bipède, semble être sorti de derrière la grosse roche. Vous voyez des traces de pas et de combat autour du cadavre. Des branches ont été cassées et coupées près des traces. Les traces de pas se dirigent ensuite vers le haut de la montagne.

GUÉRISSEUR

Le patient est inconscient en ce moment et il présente des symptômes de maladies. Un examen pourrait vous en apprendre plus sur son mal.

Temps :

5 minutes. Indivisibles.

Facteurs supplémentaires :

Examinez le patient et prenez ses signes vitaux.

Résultat :

Le patient est victime d'un empoisonnement. Il a reçu une dose de poison dans les dernières heures. Aucun dégât permanent n'a été causé à ce stade-ci, mais sa vie est en danger si le poison n'est pas neutralisé dans les trois prochaines heures. Un antipoison devra être produit. Travailler avec un alchimiste et un herboriste pour arriver à la bonne solution.



ALCHIMIE 1 + HERBORISTERIE 1

Ce poison particulier requiert le travail conjoint d'un alchimiste et d'un herboriste pour créer un puissant antipoison. Utilisez les ingrédients requis pour concevoir cet antipoison et effectuez la combinaison en tandem.

Temps :

15 minutes. Divisibles. Ininterrompue

Facteurs supplémentaires :

L'utilisation d'un laboratoire et d'outils est nécessaire. Faites une concoction avec les ingrédients. Prenez des notes durant l'opération afin de répertorier vos actions.

Résultat :

Vous avez réussi à créer l'antipoison, mais les émanations produites durant les manipulations vous causent des maux de tête et des étourdissements. Vous devez quitter le laboratoire pendant 10 minutes le temps que les vapeurs se dissipent. De plus, vous devez vous reposer pendant 10 minutes.

L'antipoison produit restera stable pendant un maximum de 2 heures après quoi il pourrait provoquer des effets néfastes.

UNIVERSELLE (Applicable à tous)

Les ossements sont recouverts d'une substance gélatineuse, voir ce qui suit :

- ☞ Si vous manipulez les ossements à mains nues, vous êtes brûlés par une substance corrosive.
- ☞ Si vous portez des gants, vos gants fondent et vous êtes brûlés par une substance corrosive.

Temps :

Immédiatement.

Facteurs supplémentaires :

Tout objet en contact avec la substance est corrodé.

Résultat :

1 point de dégâts par membre touché.



INDEX

- accident..... 7, 8
achever.....24
acide 18, 19, 26, 27
agonie.....22
alchimie.....35
âme errante..... 23, 24
apprentissage..... 51
armes martiales18, 29
armures ... 3, 9, 20, 25, 26,
27, 44, 54
attaque mentale..... 19
aura .. 4, 31, 32, 47, 48, 49,
50, 61, 67, 68
bâtiments ... 7, 8, 9, 44, 45
bâtons lumineux7
blessures..... 10, 13, 41
bouclier3, 8, 9, 28
cadenas.....16
casque.....25
ciel..... 4, 50, 58
coma.....22, 23, 24
combat2, 8, 13, 22, 25,
26, 27, 28, 29, 40, 112
compétences.. 3, 4, 10, 12,
14, 15, 17, 19, 20, 25,
29, 30, 31, 32, 38, 39,
43, 46, 47, 48, 50, 51,
52, 54, 60
corps 4, 47, 48, 49, 63, 67,
69
coup d'estoc8
décorum 2, 7, 9, 10, 11, 15
dieux 50, 58
divin..... 3, 50, 58
dommages 3, 18, 19, 25
drogues.....7
durée.....12, 18, 23, 30, 33,
34, 35, 36, 37
eau 4, 50, 58
économie 38, 43
éléments 1, 7, 8, 11, 15, 18,
29, 35, 53, 54, 56, 58
entretien..... 26, 27
escalade.....2, 9
esprit 4, 47, 48, 49, 65, 68,
69
feu....10, 18, 19, 26, 27, 58
Finlande4, 38, 53, 56
flamme9, 10
forêt... 4, 9, 45, 50, 56, 58,
59
fouille2, 3, 10, 29, 30
glace.....18, 19
harcèlement.....6
herboristerie 5, 35, 36, 86,
87, 88
histoire ... 4, 11, 38, 39, 53,
54
hors-jeu . 11, 16, 23, 30, 38
ingrédients . 17, 35, 36, 37,
113
ininterrompue 16, 113
inspection 9
inspiration.....54
journée14, 17, 31, 41
karolus.....17, 54
langue14, 15, 55
ligotage..... 10
lire et écrire..... 14
magie ... 3, 4, 7, 31, 33, 37,
47, 50, 53, 54, 55, 56,
58
métiers.....3, 15, 43, 44, 46
mort.. 4, 17, 18, 19, 23, 24,
50, 52, 57, 58, 59
négociant38
objet de focus .. 31, 32, 34
personnage .2, 3, 6, 10, 11,
12, 14, 15, 16, 17, 20,
22, 23, 24, 25, 31, 32,
33, 39, 40, 41, 42, 43,
47, 50, 51, 52
pièges3, 37
points d'expérience14, 51,
52
points de puissance 31,
32, 33, 34
points de vie 3, 18, 19, 20,
22, 23, 25, 26, 31, 40,
41
poisons..... 3, 5, 36, 37, 89
potions..... 3, 5, 17, 23, 31,
32, 35, 36, 37, 44, 83,
86
réparation 27, 28
résistance mentale ..19, 42
richesse17, 41
rituel23, 24, 25, 31, 33,
34
sécurité.....2, 6, 8, 9, 23
sort32
tâches dirigées . 2, 3, 5, 13,
15, 16, 112
talent ... 10, 17, 19, 20, 39,
40, 41, 51, 52
terre . 4, 44, 45, 50, 53, 57,
58, 59
universelle.....60
verre 9
vol.....7
volonté..... 19, 42, 46
zone de danger20, 21



CRÉDITS

AUTEURS

Bernard Bossé Luce-Gabrielle Bouchard Steve Sénéchal François Vigeant

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont contribué à la révision de ces règles, soit par vos commentaires à la suite des événements, par vos questions ou par votre implication lors de nos séances de consultations. Nous croyons, que grâce à votre implication en tant que joueur ou PNJ, vous avez fait de ce système de jeu, un bien meilleur produit qui se reflétera nécessairement dans le cadre du jeu. Merci et bon GN!

ILLUSTRATIONS

Image page 12. Le signe de Tuonela. Illustration de Ben Garrison, 2011

Image page 13. L'aigle et l'esturgeon, Illustration de Joseph Alanen (1885–1920)

Image page 19. Väinämöinen chante Joukahainen dans un marais, Illustration de Joseph Alanen (1885–1920)

Image page 30. Louhi refuse de remettre le Sampo à Väinämöinen, Ilmarinen et Lemminkäinen, Illustration de Nikolai Mikhaylovich Kochergin (1897-1974)

Image page 38. La défense du Sampo, Illustration de Akseli Gallen-Kallela (1865–1931)

Image page 42. Väinämöinen joue du kantele. Illustration de Elias Muukka (1853-1938)

Image page 46. Väinämöinen, Ilmarinen et Lemminkäinen arrive au Pohjola, Illustration de Joseph Alanen (1885–1920)

Image page 52. La forge du Sampo, Illustration de Akseli Gallen-Kallela (1865–1931)

Image page 56. Ilmarinen vol au dessus de la Lune, Illustration de Akseli Gallen-Kallela (1865–1931)

Image page 57. La mère de Lemminkäinen, Illustration de Akseli Gallen-Kallela (1865–1931)

Images page 101 à 111. Série d'illustrations de guerriers historiques, Illustrations de Angus McBride (1931-2007)

