



Phénix a.s.b.l
Manuel de règles
5^{ème} édition (final)

Table des matières

I. Généralités	5
A. <i>Prélude</i>	5
1. Vision du GN	5
2. Le monde de Phénix	5
3. Phénix, une grande famille	5
4. Les règles	5
B. <i>Le Grandeur Nature</i>	5
1. Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature ?	5
2. Quelques concepts importants	6
C. <i>Règles d'ordre général</i>	8
1. Règlement d'ordre intérieur	8
2. La sécurité	8
3. Le respect des règles	8
4. L'alcool et la drogue	8
5. Le respect des sites	8
6. Le réalisme	9
D. <i>Déroulement des activités</i>	9
1. L'arrivée	9
2. Le temps de jeu	9
3. Fin du jeu	9
E. <i>Remerciements</i>	10
II. Le système de jeu	11
A. <i>Introduction</i>	11
1. Présentation	11
2. Création du personnage	11
a) La race	11
b) Historique	11
3. Les points d'expérience à la création	11
4. Les possessions de départ	12
B. <i>Les lois du corps</i>	13
1. Les points de vie	13
2. Les conséquences des blessures	13
3. Aptitudes physiques évoluées	14
4. Les soins	14
5. La maladie	16
6. Les poisons	16
7. Etats de conscience	17
8. La mort	17
C. <i>L'art de la guerre</i>	19
1. Votre matériel	19
2. Combat au contact	19
a) Déroulement du combat	19
b) Armes	20
c) Boucliers	21
d) Armure	21
e) Quelques règles de fair-play en combat	22
3. Les auras	23
4. Combat avancé	23
D. <i>Forces et faiblesses de la psyché</i>	25
1. L'emprise des monstres sur la psyché	25
a) Monstres terrifiants	25
b) Monstres manipulateurs	25

2.	La transe guerrière	25
3.	Ralliement.....	26
<i>E.</i>	<i>L'ombre de la maraude</i>	27
1.	La fouille	27
a)	Système de simulation	27
b)	Considérations pratiques.....	27
2.	Le vol.....	28
3.	Défoncer une porte ou une serrure.....	28
4.	Les liens.....	28
5.	Le crochetage.....	29
a)	Système de simulation	29
b)	Serrurerie	29
6.	Les coups tordus des roublards.....	29
c)	L'assommement.....	29
d)	Le backstab	30
e)	L'assassinat.....	30
7.	La torture	30
8.	Authentification et falsification	31
<i>F.</i>	<i>Les connaissances éclectiques de l'aventurier</i>	32
1.	L'érudition	32
2.	La monnaie	32
3.	La joaillerie.....	33
4.	Gagner sa vie	33
5.	Connaissance des milieux naturels	33
<i>G.</i>	<i>Le laboratoire aux virtus</i>	35
1.	Le virtus.....	35
2.	La potiologie.....	35
a)	Trouver une potion en jeu	35
b)	Les potiologues	35
c)	Création de potion.....	35
3.	Remarques sur l'utilisation	36
a)	Concept de dose	36
b)	Les acides.....	36
c)	Créatures surnaturelles.....	36
d)	Cumul de protections	37
e)	Symboles.....	37
4.	Liste des potions	37
a)	Niveau 1.....	37
b)	Niveau 2.....	37
c)	Niveau 3.....	38
<i>H.</i>	<i>L'enclume du destin</i>	39
1.	Réparer une armure	39
a)	Généralités	39
b)	Procédure	39
2.	Le forgeron	39
a)	L'armurier.....	39
b)	Stock du forgeron.....	40
3.	Forge magique	40
a)	Généralités	40
b)	Fabriquer un objet enchanté.....	40
c)	Liste des enchantements	41
<i>I.</i>	<i>Le secret des arcanes</i>	43
1.	Les lanceurs de sort	43
a)	Les sphères de magie	43
b)	Les cercles de sort.....	44
c)	Le mana	44
2.	Utilisation de la magie	44
a)	Le quatrain	44

b)	Le lancement d'un sort.....	44
c)	Points particuliers	45
3.	Subtilités magiques	46
a)	Les parchemins	46
b)	Les tatouages	47
c)	La transe magique.....	48
d)	Méditer dans un nexus	48
e)	L'eau sacrée	49
f)	Rituels.....	49
4.	La thaumaturgie.....	49
g)	Conception de la magie.....	49
h)	Les quatrains.....	49
i)	Le livre de magie	50
j)	Le certamen	50
k)	Titres	51
5.	La prêtrise	51
a)	Conception de la magie.....	51
b)	Les 5 dieux.....	52
c)	Les quatrains	53
d)	La sanctification.....	53
e)	Les devoirs.....	54
f)	Le livre de prières	54
g)	Titres	54
6.	Le chamanisme	54
a)	Conception de la magie.....	54
b)	Règles spécifiques.....	55
c)	Les quatrains	55
d)	Titres	55
7.	Liste des sorts	55
a)	Magie pure	55
b)	Nécromancie	58
c)	Elémentalisme.....	61
d)	Magie noire	63
e)	Magie blanche.....	66
8.	Sorts exceptionnels	69
a)	Magie polysphérique.....	69
a)	Magie faerique	71
9.	Magie bardique	72
a)	Généralités	72
b)	Les subtils accords du cœur	72
c)	Les souffles violents des tempêtes	72
J.	L'expérience	74
1.	Gain de points d'expérience	74
2.	L'apprentissage.....	74
a)	Généralités	74
b)	Potilogie	75
c)	Magie thaumaturgique	75
d)	Magie cléricale.....	75
e)	Magie chamanique.....	76
III.	Tableaux récapitulatifs	77
A.	Tableau de compétences.....	77
B.	Actions entre les GN.....	78
C.	Actions entre les week-ends.....	78

1. Généralités

A. Prélude

1. Vision du GN

Parmi les organisateurs de Phénix, chacun a une vision bien à lui du GN. Comment pourrait-il en être autrement puisque tout un chacun a une expérience du GN et une sensibilité différentes ?! Nous avons essayé de concilier ces différentes visions afin que chacun puisse trouver chez nous les ingrédients qui lui sont chers. Ainsi se côtoient combats acharnés, intrigues obscures et dialogues intenses.

Afin que chacun puisse s'amuser, nous n'avantageons aucun joueur : chacun gagne ce qu'il mérite en jeu sans pour autant pouvoir éclipser les autres.

2. Le monde de Phénix

Avec Phénix, nous avons essayé de créer un monde fantastique nouveau. Les joueurs évoluent dans une trame générale... et influencent bien sûr le cours des choses : n'oubliez jamais que vous jouez des héros !

Ainsi nous espérons que chacun adaptera son roleplay au monde que nous avons créé. Nous recommandons d'ailleurs à tous la lecture du Guide du Monde.

3. Phénix, une grande famille

Nous faisons tout notre possible pour prendre en considération individuellement chacun de nos membres, tant au niveau de leur historique qu'au niveau de leurs actions durant le jeu.

Nous essayons aussi d'être accessibles à tout moment en dehors des GN, et nous n'avons rien contre de petites discussions autour d'une table dans l'une ou l'autre taverne.

4. Les règles

A chaque nouvelle version des règles, nous essayons de rendre le jeu plus attrayant, plus accessible, afin que les règles s'adaptent à votre personnage et ne constituent pas un frein à votre interprétation.

Néanmoins, malgré toute l'attention et les soins apportés à cette version des règles, il y aura toujours un moment ou une situation pour les prendre en défaut.

Nous comptons donc aussi sur votre roleplay, fair-play et bon sens afin que toutes nos activités se déroulent au mieux et que chacun puisse en tirer un maximum de plaisir.

L'équipe Phénix.

B. Le Grandeur Nature

1. Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature ?

Dans un Grandeur Nature (GN), vous incarnez un personnage, un peu comme un acteur jouant son personnage au cinéma. Comme dans une pièce de théâtre, vous allez devoir jouer un rôle ; sauf qu'ici, c'est à vous de prendre votre destin en main. Votre personnage évoluera au fil des aventures, gagnant au fur et à mesure en expérience. Votre personnage possède

deux aspects : d'une part, il est défini au niveau des règles du jeu, déterminant ainsi ce qu'il sait faire (lire, manier une épée, lancer des sorts, etc.) et d'autre part, défini au niveau du monde (à quel peuple appartient-il ? quel est son caractère ? adore-t-il un dieu ? etc.).

2. Quelques concepts importants

PJ : Le PJ est un **P**ersonnage **J**oueur. Il s'agit d'un personnage qui agit de son propre chef. Lui seul décide de ce qu'il fait ou ne fait pas.

PNJ : Le PNJ est un **P**ersonnage **N**on **J**oueur. Les PNJ sont tous les intervenants dont le rôle est prédéfini, en grandes lignes, dans le scénario. Ils représentent l'interaction que vous vivrez avec le monde. Parmi eux, on trouve les monstres et d'autres personnages tels que l'aubergiste, un mendiant, un marchand de passage ou encore une diseuse de bonne aventure. En bref, tous les gens qui, de près ou de loin, font avancer l'histoire.

Si vous avez participé une fois à Phénix en tant que PNJ, vous ne pourrez plus jamais y faire PJ.

Arbitre : Ce terme qualifie tout organisateur ou PNJ Time-Out présent afin d'arbitrer. Dans la mesure du possible, chaque monstre ou groupe de monstres sera accompagné d'au moins un arbitre qui aura pour tâche de veiller au bon déroulement des combats ou de toute autre action de jeu. Il surveillera les joueurs comme les monstres afin d'éviter les éventuels « débordements ». Leur avis est sans appel en ce qui concerne l'application des règles de jeu et les conditions de sécurité.

Si jamais la décision d'un arbitre vous paraissait injuste, vous pourrez toujours faire parvenir vos griefs à l'organisation ultérieurement.

Afin de centraliser les informations, un arbitre central sera toujours présent sur le site. Il dispose de toutes les informations qui pourront être utiles et prend en charge les demandes et les questions des joueurs.

Parfois lors du GN, vous trouverez certains lieux, objets qui porteront un symbole « A ». Veuillez contacter un arbitre avant d'interagir avec.

Organisateur : Durant le GN, vous rencontrerez des organisateurs qui s'occupent du bon déroulement du jeu. Ces derniers sont à votre disposition pour toute question qui pourrait survenir, n'hésitez jamais à les consulter, quel que soit le problème rencontré. S'ils ne peuvent vous répondre directement, ils pourront toujours vous diriger vers la personne compétente.

Un organisateur doit être présent pour toute action pouvant entraîner des litiges.

En cas d'absence d'organisateur, les PNJ sont autorisés à prendre les décisions qu'ils jugent adéquates.

Fair-play : « *Comportement loyal et élégant dans une lutte ou une compétition quelconque.* » C'est l'essence même du jeu. Premièrement, acceptez les décisions de l'arbitre (organisateur ou PNJ), elles sont souveraines et on ne peut les contester. Ensuite, entrez totalement dans le jeu sans vous mettre délibérément en conflit avec tous les joueurs. Tout le monde doit prendre du plaisir au jeu et il faut parfois faire certaines concessions. N'hésitez cependant pas à en parler lors du debriefing. Accordez aussi le bénéfice du doute plutôt que de vous énerver ou de discuter.

Tricher : « *Enfreindre les règles d'un jeu pour gagner.* »

Il est demandé à toutes et à tous de connaître les règles et de les appliquer. Toute personne prise à tricher est susceptible de se voir exclure du jeu de manière temporaire ou définitive. A noter qu'une attitude violente ou le non-respect des consignes de sécurité impliqueront la même sanction (voire plus selon la gravité).

Time-In (=TI) : Lorsque le Time-In est décrété, vous êtes dans le jeu et tout ce qui se passe l'est dans le cadre du jeu, de vos personnages. Il est essentiel que tous les joueurs soient complètement impliqués et s'abstiennent de toute considération Time-Out (donc hors-jeu). Le

Time-In est décrété par les organisateurs au début de l'activité et est globalement valable jusqu'à la fin du jeu.

Time-Out (=TO) : Tout ce qui est hors jeu. Une zone Time-Out n'est pas accessible aux joueurs (elle ne peut donc pas être explorée) et une personne Time-Out ne peut être attaquée (elle n'existe pas dans le jeu). Parfois sera déclarée une période Time-Out. Cela signifie que le jeu s'arrête temporairement, par exemple pour régler un problème de règles. Durant ce temps-là, il est interdit aux joueurs de se livrer à des actions Time-In (ramasser des flèches, échanger des informations ou des objets, se soigner, etc.). Il est possible que seules quelques personnes soient déclarées Time-Out.

Une personne Time-Out est signalée par un **bandeau jaune ou une tunique Time-Out**.

Time- Freeze : Il s'agit d'une période durant laquelle toute action est interdite. Le jeu est gelé. Cette période permet de régler les situations magiques « instantanées » comme par exemple la téléportation ou la venue magique d'un démon, ainsi que pour créer des effets de surprise. Toute action est interdite qu'elle soit de nature Time-In ou Time-Out. **Pour s'y conformer, les joueurs sont tenus de rester à l'endroit où ils se trouvent, les yeux fermés, jusqu'à ce que l'arbitre réinstalle le Time-In.**

Feuille de personnage : Au début du GN, vous recevrez une feuille de personnage. Ne la perdez surtout pas, cela peut entraîner de (lourdes) pénalités ! Elle sert à notifier votre état actuel (sortilèges, compétences, points de vie, empoisonnement, sortilèges actifs, éventuelles pénalités reçues, ...). Cette feuille de personnage est bien sûr Time-Out et **ne peut être modifiée que par un organisateur, arbitre ou maître**. Quelles qu'en soient la raison et les circonstances, elle doit **toujours** être présentée à un PNJ qui la demande. **Le joueur doit donc toujours avoir sa feuille de personnage sur lui. Toute feuille de personnage doit être validée par un organisateur.**

Le gong : 5 coups de gong marqueront le début de la journée (récupération de mana, fin des sorts, etc.).

Les bandeaux et brassards : pour signaler que certaines personnes sont sous des effets magiques ou dans un état particulier nous utilisons un système de bandeaux.

- ❖ Un bandeau **bleu** indique que la personne est sous l'effet d'un sort de forme fantomatique ou éthérialité
- ❖ Un bandeau **jaune** indique que la personne est Time-Out.
- ❖ Un brassard **blanc tacheté de rouge** indique que le personnage est blessé (facultatif).
- ❖ Un brassard **rouge** indique une protection magique.
- ❖ Un bandeau **vert** indique que l'arme ou le bouclier est magique. Ce bandeau est placé à la base de la lame ou à la poignée du bouclier.
- ❖ Un bandeau **noir** à une arme indique que l'arme frappe poison ou coma. Ce bandeau est placé à la base de la lame.

Un brassard se porte sur le **bras d'arme** entre le coude et l'épaule. Il vous est demandé d'apporter vos brassards si vous pensez en avoir besoin lors du GN.

Les abréviations : Voici un petit lexique des principales abréviations utilisées dans ce manuel.

- ❖ PV : Point(s) de vie
- ❖ NV : Niveau(x) de vie
- ❖ PA : Point(s) d'armure
- ❖ PX: Point(s) d'expérience
- ❖ TI : Time-In
- ❖ TO : Time-Out

- ❖ PJ : Personnage Joueur
- ❖ PNJ : Personnage Non Joueur

C. Règles d'ordre général

Dans ce chapitre vont être expliquées toutes les règles permettant le bon déroulement d'un GN.

1. Règlement d'ordre intérieur

Avant chaque GN, vous aurez à marquer votre accord avec le règlement d'ordre intérieur (disponible sur notre site internet). Ce règlement reprend l'essentiel des points soulevés ci-après.

2. La sécurité

Cette règle est la plus importante. Il est demandé aux joueurs de toujours respecter certaines consignes pour assurer la sécurité de tous. Il ne faut pas agir de façon dangereuse ou laisser quelqu'un d'autre le faire. Certains lieux seront balisés (rubans rouges et blancs ou pancarte Time-Out) et hors jeu car considérés comme trop dangereux. On ne peut sous aucun prétexte s'y rendre. Cependant, d'autres lieux ne se prêtent pas non plus aux combats (escaliers abrupts, chemins escarpés, pentes glissantes, ...) : évitez de vous y battre et reportez le combat un peu plus loin. Rien ne sert de risquer sa propre sécurité pour sauver son personnage.

Pensez à protéger vos lunettes (ou portez des lentilles si possible) et évitez les coups d'estoc (portés avec la pointe de l'arme).

Tout contact physique est strictement interdit.

Il est interdit d'utiliser une arme ou armure non homologuée ou abîmée durant le GN.

Il est interdit d'allumer un feu dans une forêt ou dans un bâtiment sans le consentement d'un organisateur.

D'autres situations feront appel à votre bon sens.

3. Le respect des règles

Il est demandé à tous et à toutes de connaître les règles et de les appliquer. Toute personne prise à tricher est susceptible de se voir exclure du jeu de manière temporaire ou définitive. A noter qu'une attitude violente ou le non-respect des consignes de sécurité impliqueront la même sanction (voire plus selon la gravité).

4. L'alcool et la drogue

Il est interdit de se retrouver en état d'ébriété lors du GN.

De même, il est interdit d'apporter, de consommer ou de proposer des substances illicites.

5. Le respect des sites

Les sites qui nous accueillent sont principalement des monuments historiques ou des sites naturels, nous vous demandons donc de la propreté et du respect. Nous sanctionnerons toute forme de vandalisme.

Prévoyez des récipients pour vos mégots de cigarettes (exemples : tasse, gobelet, etc.). **Veillez ne pas jeter vos mégots de cigarette par terre.**

Certains sites étant habités ou visités, respectez les non participants et leur tranquillité. De même, veuillez faire attention à tous les décors, armes ou objets que vous trouverez au cours du jeu.

6. Le réalisme

Les montres, cigarettes (préférez la cigarette roulée ou la pipe si vous ne pouvez pas vous en passer), GSM et tout autre objet moderne sont à proscrire pour des raisons de réalisme. Certains mots ou expressions typiquement 20ème siècle sont à bannir de votre langage. Dans vos costumes, veuillez éviter tout ce qui est trop contemporain (baskets, T-shirts, jeans, training, etc.). Nous pouvons répondre à toute question que vous pourriez vous poser concernant votre costume.

D. Déroulement des activités

1. L'arrivée

Dès votre arrivée, les véhicules doivent être garés aux abords du site et de préférence hors de vue de la zone de jeu si l'infrastructure le permet.

Lorsque vous êtes prêt et habillé, la première chose à faire est de vous rendre à l'homologation. Pour des raisons de fluidité des préparatifs, veuillez vous rendre le plus rapidement possible à l'homologation : gardez à l'esprit qu'une cinquantaine de personnes devront s'y présenter.

Vous y recevrez votre feuille de personnage où seront reprises toutes les informations concernant votre rôle. Vous seront également remises les possessions de votre personnage (argent, fioles, parchemins, composantes, etc.).

Idéalement, et ce afin de rendre l'homologation aussi rapide que possible, vous nous aurez fait parvenir votre feuille de personnage ainsi que votre historique avant le début du GN.

Un briefing vous permettra ensuite de poser vos questions sur les règles ou sur le déroulement du GN. Nous vous y résumerons les règles importantes et les consignes techniques de l'activité.

2. Le temps de jeu

Dès que le Time-In général est déclaré, tous les joueurs doivent jouer leur personnage. Les transgressions et les activités Time-Out (aller à son véhicule, téléphoner, ...) sont interdites.

L'ensemble du GN est considéré Time-In, y compris la nuit dans les dortoirs ou les tentes. Cependant, par soucis de sécurité, certaines personnes (conducteurs, jeunes joueurs, ...) seront autorisées à dormir dans des locaux Time-Out. Signalez cette demande aux organisateurs lors du briefing. Sachez cependant qu'il faudra nous signaler ce que fait votre personnage pendant ce temps et en accepter les éventuelles conséquences.

Durant toute l'activité, vous devez être porteur de votre feuille de personnage. Vous pourrez ainsi la présenter à la demande d'un arbitre. En cas de perte, veuillez le signaler à un organisateur. Si vous trouvez la feuille d'un autre joueur, ne la parcourez pas et remettez-la à un organisateur.

Les responsables d'un groupe de PNJ et les PNJ importants seront eux aussi porteurs de fiches afin de régler d'éventuelles contestations.

3. Fin du jeu

A la fin de l'activité, vous devez obligatoirement rendre votre feuille de personnage ainsi que toutes les possessions de ce dernier appartenant à l'organisation (argent, fioles, parchemins, composantes,...). La liste sera faite avec vous pour éviter toute erreur de notre part. Tout sera soigneusement indiqué sur votre feuille afin de pouvoir vous les remettre à nouveau lors de l'activité suivante. **Tout objet qui n'est pas remis à la fin de l'activité est considéré comme perdu et sera désormais refusé.** Toute fraude est susceptible d'exclusion.

De plus, vous pourrez à cette occasion dire à quoi vous dépensez vos points d'expérience fraîchement gagnés et vos actions avant le prochain GN.

Toute aide au rangement du site est la bienvenue. Ainsi, ranger le local où vous avez dormi n'est pas un luxe inutile.

Un débriefing vous permettra ensuite d'exprimer vos questions, opinions ou critiques sur le GN.

E. Remerciements

Nous remercions toutes les personnes à l'origine de Phénix, dont notamment :

Le conseil d'administration :

Couvaras Constantin, dit Costa : administrateur.
Danaux Patrick, dit Tripak : administrateur.
Ennassiri Karim, dit Cyberz : administrateur.
Portelange Julie, dite Mélusine : trésorière.
Portelange Pierre, dit Kyrzos : président.
Portelange Thomas, dit Nightshadow : secrétaire et webmaster.

Remerciements plus particuliers à :

Ciullo Marco, dit Morcar.
Depauw Laurence et Paillet Catherine, notamment pour leur aide pour la couture.
Delepoux Cédric.
Fer William, dit Aino.
Peeters Alexandre, dit Althazir.
Verbruggen Eric, notre aubergiste et sa femme Roseline.
Stevens Yves, dit Bidibull.
Vandenpienbeeck Hugues.

Nous tenons aussi à remercier toutes les personnes et les organisations de Grandeur Nature (dont AVATAR) qui, de près ou de loin, contribuent ou ont contribué à l'existence de Phénix et sans qui nous n'aurions pu mener à bien ce merveilleux rêve.

11. Le système de jeu

A. Introduction

1. Présentation

Sont reprises ici les différentes règles regroupées en fonction de leur domaine d'application. Il est indispensable de lire tout le manuel dans l'ordre établi, chaque point utilisant comme référence celui qui le précède. A la fin de chaque point de règle, vous trouverez un encart expliquant les compétences s'y rapportant. Un tableau récapitulatif est disponible au début de chaque chapitre.

Il est à noter que les compétences grisées dans le tableau récapitulatif ne sont pas accessibles à la création du personnage.

2. Création du personnage

a) La race

Les différentes races interprétables suivent les mêmes règles que les humains.

Tout d'abord, vous devez déterminer la race de votre personnage. La grande majorité de la population de l'Empire est composée d'humains et d'orcoïdes, capables de pratiquer n'importe quel métier et très polyvalents.

N'hésitez pas à consulter le guide du monde afin de connaître les différentes races existant dans l'Empire. Pour jouer un non-humain, vous devez cependant avoir l'approbation de l'organisation. Il vous sera alors remis un codex spécifique à votre race vous permettant de connaître toutes les informations nécessaires à l'incarnation d'un tel personnage.

Les non-humains que vous retrouverez à Phénix ne correspondent que partiellement aux stéréotypes des autres mondes d'héroïc-fantasy.

b) Historique

Pour faire connaître votre personnage auprès de l'organisation, vous devez écrire un historique. Si nous vous demandons cela, c'est uniquement dans votre intérêt. Un historique apporte beaucoup au jeu : vous connaissez mieux votre personnage, nous pouvons faire apparaître certains personnages de votre historique au cours du jeu, vous avez accès à certains codex et surtout, nous pouvons vous écrire des scénarios personnalisés.

Si vous avez des questions à nous poser concernant votre personnage, n'hésitez pas à nous contacter.

L'historique est obligatoire. Si aucun historique, même sommaire, n'est fourni **avant** le premier GN de votre personnage, vous ne pourrez pas y participer.

3. Les points d'expérience à la création

Votre personnage a acquis différentes aptitudes durant sa vie avant le début de votre aventure. Vous disposez d'un certain nombre de points d'expérience (= PX) à la création de votre personnage. La règle pour les calculer est la suivante : $30 + (3 \times \text{le nombre de week-end})$

complets déjà passés). Ceci permet aux nouveaux joueurs de ne pas souffrir d'un trop grand décalage d'expérience par rapport aux anciens joueurs.

Les PX vous permettent d'acheter les compétences présentées dans le présent manuel. Un tableau récapitulatif est disponible à la fin du manuel. Une fois votre choix effectué, il vous reste à retranscrire le tout sur votre feuille de personnage. Tout PX non utilisé sera conservé en vue d'investissements futurs.

Veuillez remettre votre fiche de personnage dûment complétée **avant** le grandeur nature à l'organisation.

4. Les possessions de départ

Tout personnage commencera son premier GN avec 30 Phénix. Les personnes ayant certaines compétences particulières recevront des possessions supplémentaires :

- ❖ 100 Phénix supplémentaires pour les nobles.
- ❖ 50 Phénix supplémentaires pour ceux qui possèdent *Débrouillardise*.
- ❖ 1 vertu (sauf éther) pour ceux qui possèdent *Recherche de vertu*.
- ❖ 4 composantes de cuir ou métal (au choix) pour ceux qui possèdent *Réparation d'armure*.
- ❖ 4 composantes de cuir ou métal (au choix) pour ceux qui possèdent *Armurerie*.
- ❖ 1 plante au choix (ou 2 plantes de ralentissement du poison) pour ceux qui possèdent *Connaissance des milieux naturels*.
- ❖ 1 émeraude brute pour ceux qui possèdent *Joaillerie*.
- ❖ 1 potion au choix parmi chaque niveau possédé de *Potiologie*.
- ❖ 3 doses d'encre magique pour ceux qui possèdent *Ecriture de parchemins* ou *Tatouages*.

B. Les lois du corps

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Endurance accrue	B1	10
Immunité aux poisons	B2	9
Immunité aux maladies	B3	5
Vigueur	B4	4
Robustesse (B4)	B5	3
Force (B1, B5)	B5a	1
Anatomie	B6	1
Premiers soins (B6)	B7	2
Chirurgie (B7)	B8	3
Traumatologie (B8)	B9	4
Médecine (B9)	B10	5

1. Les points de vie

Ils représentent la résistance physique de votre personnage. Plus vous possédez de points de vie (PV), plus longtemps vous résisterez avant de tomber sous les coups.

Les points de vie sont répartis en 6 localisations : la tête (et le cou), le tronc (comprenant aussi les épaules), les 2 bras et les 2 jambes. Vous disposez de 2 PV par localisation. Dans Phénix, un PV dans chaque localisation est également appelé **niveau de vie (NV)**. Certaines créatures possèdent des points de vie **délocalisés** : tout le corps est considéré comme une seule localisation ; dans ce cas la perte d'un NV équivaut à la perte de 4 points de vie délocalisés.

COMPETENCE :

Endurance accrue : Ajoute un niveau de vie à votre personnage.

2. Les conséquences des blessures

Lorsque les points de vie d'une localisation atteignent 0, le personnage est considéré comme gravement blessé. Il perd l'usage de cette localisation. Une telle blessure est toujours accompagnée d'une grave hémorragie pouvant entraîner la mort.

Différentes conséquences sont à observer selon la localisation touchée :

- ❖ S'il s'agit d'un bras, le personnage laisse pendre celui-ci et lâche ce qu'il tient. La mort suivra si aucun soin n'est apporté dans les 15 minutes.
- ❖ S'il s'agit d'une jambe, le personnage met le genou à terre et ne peut plus se déplacer sans aide (sauf en rampant). Il est interdit d'avancer à cloche-pied. La mort suivra si aucun soin n'est apporté dans les 15 minutes.

Si vous tombez à 0 dans vos deux jambes, vous ne pouvez même plus être à genoux : vous devez être assis par terre !

- ❖ S'il s'agit de la tête ou du tronc, le personnage tombe inconscient. Il meurt des suites de l'hémorragie si des soins ne lui sont pas apportés dans les 5 minutes.

Tout dégât supplémentaire à la même localisation est ignoré (hormis l'achèvement). En cas de blessure réelle, crier « **Time- Out Blessé** » et appeler un arbitre.

3. Aptitudes physiques évoluées

COMPETENCES :

Vigueur :

- Vous mettez maintenant 15 minutes à mourir de vos blessures quelle que soit la localisation à 0.
- Vous résistez au premier : coma, poison **ou** maladie de la journée.

Robustesse :

- Vous mettez maintenant 30 minutes à mourir de vos blessures quelle que soit la localisation à 0.
- Vous résistez maintenant aux deux premiers : coma, poison **ou** maladie de la journée.

Force :

- Permet de forcer les liens normaux en 30 secondes.
- Permet de défoncer les portes plus rapidement (à l'appréciation de l'arbitre).
- Permet de porter des objets excessivement lourds (objets magiques ou quêtes).
- Permet de gagner au bras de fer (annoncer « Force »).

4. Les soins

Il existe différentes façons de soigner les blessures subies lors de ses aventures. Pour discerner la gravité des blessures, il faut posséder la compétence *Anatomie* qui est un prérequis afin de pouvoir prodiguer des soins par la suite. Sans cette compétence, vous savez uniquement si la personne est blessée ou pas dans telle ou telle localisation. Remarquons que toutes les blessures successives à une localisation forme une seule et même blessure.

COMPETENCE :

Anatomie : Permet de savoir si une personne (y compris soi-même) souffre d'une maladie, a été empoisonnée (mais sans autre précision) ainsi que le nombre exact de points de vie perdus à chaque localisation.

Sans la moindre intervention, tout personnage récupère l'intégralité de ses points de vie aux coups de gong (il peut également enlever les éventuels bandages et ses blessures ne sont plus considérées comme aggravées si elles l'étaient). L'utilisation de certaines compétences permet de rendre à d'autres moments des points de vie.

COMPETENCE :

Premiers soins : Permet d'appliquer des bandages et de sortir les personnes de l'inconscience.

Les premiers soins permettent d'utiliser des bandages. **Appliqués sur la peau nue**, ils rendent 1 PV non permanent (ce point de vie sera reperdu après une heure sans intervention chirurgicale). Un bandage doit être mis correctement, comme il le serait dans la vie réelle (il n'est cependant pas nécessaire d'enlever l'armure si le bandage peut être placé correctement). Un bandage mal fait sera annulé par un arbitre. Les bandages doivent être appliqués à un endroit bien précis pour être valides :

- L'avant-bras pour une blessure au bras
- Le mollet pour une blessure à la jambe
- Le ventre pour une blessure au tronc (pour les filles dont le costume ne permet de procéder ainsi, le bandage sera placé sur le cou plutôt qu'au dessus des vêtements).
- Le front pour une blessure à la tête (et en aucun cas le cou)

Un blessé soigné au moyen de *Premiers soins* doit simuler un état de faiblesse et ne peut **ni combattre ni lancer de sorts offensifs ni même courir**.

Dès qu'une blessure est soignée par bandage, l'état de la localisation s'aggrave : elle est alors en fort piteux état ; en terme de jeu, la localisation entière passe en état **aggravé**.

L'aggravé :

Une localisation aggravée devient impossible à soigner par des moyens traditionnels et nécessitera une intervention magique (un point de soin magique suffit à faire sortir la localisation de son état aggravé) ou l'utilisation par un médecin de plantes curatives.

Il est également possible de réveiller les personnages qui sont inconscients. Pour cela, il faut agiter en dessous de leur nez un flacon contenant une substance odorante au choix pendant 15 secondes.

COMPETENCE :

Chirurgie : Permet de consolider les bandages faits par *Premiers soins*.

La chirurgie permet de **consolider** des bandages (les points de vie ne seront donc plus perdus après 1 heure) déjà faits avec premiers soins. Cette compétence permet aussi de soigner directement un blessé (à concurrence d'1 PV). Le blessé doit néanmoins conserver tous les bandages ainsi mis en place jusqu'aux prochains coups de gong ou soins magiques. **On ne peut pas utiliser la chirurgie sur soi-même.**

Il ne peut y avoir qu'un seul bandage par localisation.

Le chirurgien procède de la façon suivante :

- ❖ Contrairement aux premiers soins, il faut **enlever** préalablement les éventuelles pièces d'armures sur la localisation à soigner.
- ❖ Il défait le bandage (placé par premiers soins) si cela s'avère nécessaire.
- ❖ Il nettoie la blessure à l'aide d'un chiffon humide pendant 1 minute (pour les personnes portant un maquillage, le chirurgien simulera une autre façon de soigner la blessure pendant ce même délai).
- ❖ Le chirurgien dessine une cicatrice à l'aide d'un crayon de maquillage sur la peau dûment séchée.
- ❖ Enfin, le chirurgien (re)pose le bandage au-dessus de la cicatrice.

Une personne ainsi soignée peut de nouveau repartir au combat, courir et lancer des sorts offensifs.

COMPETENCE :

Traumatologie : Permet de faire des diagnostics avancés et de pratiquer une chirurgie plus efficace.

La traumatologie permet :

- ❖ Un **diagnostic** précis : effets exacts des maladies, source d'un empoisonnement, etc.
- ❖ De **soigner intégralement** la localisation traitée plutôt qu'un seul point de vie.
- ❖ Enfin, un traumatologue peut également **stabiliser** une localisation à 0 qui est **aggravée** : le blessé restera dans l'inconscience (comme s'il était à 0 à la tête ou au le tronc) et ne mourra qu'après 5 heures. Stabiliser une blessure demande au traumatologue de poser une compresse (= un tissu épais d'une taille de 15 cm sur 15 cm) sur la blessure et de presser pendant une minute. Ensuite il doit la faire tenir au moyen d'un bandage.

COMPETENCE :

Médecine : Permet l'utilisation de plantes pour prodiguer des soins.

La médecine permet :

- ❖ De **reconnaître** les plantes utiles à la médecine et de connaître leur nom.

Les plantes seront placées dans des pots de pellicule photo sur lesquels se trouveront des symboles. La liste des symboles est communiquée aux médecins.

- ❖ De **soigner** les maladies via l'utilisation d'une plante de soin de maladie. La plante de soin de maladie sera représentée en jeu par un sachet de thé. Le médecin devra faire

chauffer de l'eau, infuser le thé, et le donner à boire au malade qui sera guéri après une demi-heure en restant alité.

- ❖ De **ralentir** le poison meurtrier pendant 30 minutes grâce à l'utilisation des plantes médicinales. La plante de ralentissement du poison sera représentée en jeu par une pastille effervescente qu'il faut mettre dans l'eau, attendre qu'elle se dissolve, et faire boire à la personne empoisonnée.
- ❖ D'**utiliser** des plantes curatives pour soigner les blessures aggravées. La plante curative sera représentée en jeu par une dose de crème nivea qui doit être appliquée autour de la cicatrice. Aucun bandage n'est nécessaire.

Comme chaque pot contient une dose, ils doivent être remis après utilisation à l'arbitre central.

5. La maladie

La maladie que votre personnage risque de contracter n'est pas un simple rhume. On ne tient compte que des maladies graves. Il existe 6 grandes maladies répandues dans le monde de Phénix. Elles agissent en trois stades : un stade handicapant, un stade critique, puis la mort (qui survient en général après 6 heures).

Il faut signaler le plus rapidement possible à un arbitre lorsque vous souffrez d'une maladie et la manière dont vous êtes tombé malade. Il vous dira dès lors comment jouer la maladie qui vous ronge.

COMPETENCE :

Immunité aux maladies : Vous ne subissez plus les effets des maladies.

6. Les poisons

Chaque poison a une forme spécifique et se trouvera dans un pot de pellicule photo.

Le poison est une substance capable d'amener le coma voire même la mort. Il peut être introduit dans le corps de la victime de 4 manières différentes :

- ❖ Dans de la nourriture ou dans une boisson (poison ingestif). Le simple fait de goûter provoque les pleins effets. En général, un arbitre vous annonce que vous êtes empoisonné.

Une dose permet d'empoisonner une personne. Si plusieurs personnes mangent un même repas, seule la première personne qui y goûtera sera affectée.

En pratique, le poison ingestif se retrouve sous deux formes : d'une part celle d'une grosse gélule qui contient du sel, qui sera versé dans la boisson que l'on veut empoisonner ; d'autre part, par un morceau de sucre qui devra être déposée dans le plat que l'on veut empoisonner. Prévenez de préférence un arbitre avant d'essayer d'empoisonner un plat ou une boisson ; il ne sera alors pas nécessaire de placer physiquement l'objet mais juste de le simuler.

- ❖ Par une blessure (perte de point de vie) causée par une arme empoisonnée (poison de contact). Une arme empoisonnée est signalée par un foulard noir enroulé à la base de la lame. Une dose de poison de contact ne tient que pour la durée d'un combat.

Pour rendre une lame empoisonnée, frottez le talk sur la lame et placez le foulard autour de la lame (contentez-vous de simuler l'action s'il pleut).

- ❖ Au contact de certains objets ou personnes (poison tactile). Une dose de poison tactile ne tient que la durée d'une touche et est symbolisée par un bracelet noir. En général, un arbitre vous annonce que vous êtes empoisonné.

L'empoisonnement tactile doit être fait sur la peau nue. Vous devez bien sûr le disposer d'un gant sous peine d'être vous-même affecté. Seuls les sorts spécifiques contre le poison sont efficaces (un sort d'armure ne protège pas).

- ❖ En le respirant (poison olfactif). Il est symbolisé par un cône d'encens. En général, un arbitre vous annonce que vous êtes empoisonné. Remarque : la compétence *Vigueur* ou *Robustesse* protège d'un poison olfactif pendant 30 secondes. Passé ce délai, vous subissez aussi l'effet du poison.

Le poison que vous rencontrerez par défaut est un poison incapacitant qui vous fait simplement tomber dans le coma.

Il existe deux types de poison :

- ❖ Incapacitant (ou « Coma ») : Vous fait tomber dans le coma.
- ❖ Meurtrier (ou « Poison ») : Vous fait tomber dans le coma. De plus, vous mourrez après 5 minutes si aucun remède ne vous a été administré.

Un sort ou une plante de ralentissement du poison administré par un médecin compétent vous accorde 30 minutes de sursis pour un poison meurtrier, ensuite le compte à rebours reprendra là où il s'était arrêté. Cependant, la personne **reste dans le coma** pendant cette demi-heure.

COMPETENCE :

Immunité aux poisons : Vous ne subissez plus les effets des poisons.

7. États de conscience

L'inconscience :

La personne ne peut plus rien faire, entendre ou dire en TIME-IN pendant **5 minutes**. Par contre, elle peut signaler (en TIME-OUT) son état physique à quelqu'un possédant la compétence *Anatomie*.

Il est impossible de réveiller quelqu'un d'inconscient (excepté par des moyens magiques, en le blessant ou en utilisant *Premiers Soins*).

Le coma :

La personne ne peut plus rien faire, entendre ou dire en TIME-IN pendant **15 minutes**. Par contre, elle peut signaler (en TIME-OUT) son état physique à quelqu'un possédant la compétence *Anatomie*.

Contrairement à l'inconscience, il est impossible de réveiller prématurément quelqu'un dans le coma (sauf à l'aide d'un contrepoison ou assimilé).

8. La mort

Votre personnage peut mourir principalement dans deux cas : soit il meurt de ses blessures, soit on l'achève.

Les personnes décédées doivent rester couchées à terre (sauf en cas de danger TO), ne pas parler et attendre qu'un organisateur s'occupe d'elles.

Simuler la mort : il est autorisé, à vos risques et périls, de simuler la mort ou l'inconscience. Cependant, les personnes avec *Anatomie* peuvent se rendre compte de votre subterfuge.

Procédure d'achèvement :

Dès qu'un personnage est à terre (inconscient, **de manière simulée ou non**), il peut être achevé. Pour cela, annoncez « Je t'achève » et posez votre arme sur le tronc du personnage au sol qui comptera à haute voix jusqu'à 5. Arrivé à la fin du compte (et si l'arme est restée **constamment** en contact avec le tronc du personnage à terre), il est mort et vous le

confirme. Aucune armure ou protection ne peut empêcher cette action. Une créature ayant le pouvoir de régénérer est susceptible de ne pas être définitivement morte. Un achèvement qui n'est pas terminé n'a aucun effet.

- ❖ Vous devez préciser l'aura utilisée lors de l'achèvement (exemple « Achèvement magique »).
- ❖ On peut achever avec n'importe quelle arme (même à mains nues), même si le personnage ne la maîtrise pas.
- ❖ Le décompte doit rester intelligible mais ne doit pas devenir un moyen pour attirer l'attention de son entourage. Evitez de crier lors du décompte.
- ❖ Quand vous achevez à mains nues, posez votre main sur l'épaule du personnage.
- ❖ La personne en train d'être achevée ne peut rien faire pendant la procédure d'achèvement.
- ❖ A l'annonce « Achèvement rapide », on ne compte que 2 secondes au lieu de 5.

Remarquons qu'il est possible de se **suicider** : il suffit de se pointer une arme sur soi-même pendant 5 secondes.

C. L'art de la guerre

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Armure 1 à 5	C1	2 à 10
Bouclier	C2	4
Dague	C3	0
Arme courte (C3)	C4	3
Arme longue (C4)	C5	3
Arme bâtarde (C5)	C6	2
Arme à 2 mains (C6)	C7	2
Bâton court	C8	3
Bâton long ou arme d'hast (C8)	C9	4
Combat 2 armes	C10	3
Combat 2 armes avancé (C10)	C11	3
Armes de tir	C12	4
Frappe +1/j.	C13	2
Combat avancé (5 fois C13, B6)	C14	1
Maîtrise du combat (15 fois C13, C14)	C15	10
Spécialité (C15)	C16	1

1. Votre matériel

Les armes, armures et les boucliers doivent être homologués par l'organisation. Si l'un d'eux est considéré comme dangereux ou non conforme, il sera confisqué pour toute la durée du jeu. Vous pourrez venir les récupérer à la fin de l'activité au poste de débriefing.

Seront ainsi confisqués (entre autres) : Les armes dont la fibre de verre est apparente ou dont la mousse est détériorée, les armes trop dures ou trop molles, les armes dont l'estoc n'est pas assez renforcé, les armures ou casques portant des pointes ou arêtes métalliques, les boucliers sans mousse ou mal latexés.

2. Combat au contact

a) Déroulement du combat

Avertissement :

Il est bon de faire la distinction entre un coup et une touche, le premier impliquant un rapport de force exempt dans le second. Les coups sont interdits, quelle que soit la localisation. L'organisation se réserve le droit de confisquer l'arme d'une personne qu'elle jugera comme portant des coups.

Les touches au visage sont interdites. Les estocs et les touches à la tête sont fortement déconseillés : dans tous les cas, assurez vous de ne jamais blesser réellement votre adversaire.

Les contacts physiques brutaux ou dangereux de quelque nature que ce soit entre les participants du GN sont interdits. L'organisation se réserve le droit d'exclure toute personne présentant un danger pour les autres ou pour elle-même durant le déroulement du GN.

A chaque touche que vous portez, annoncez les dégâts de votre arme (tous bonus additionnés) ainsi que la nature de l'arme si celle-ci est spéciale (argentée, magique, etc.). Si les dégâts ne sont pas annoncés, la cible considérera le minimum possible (donc 1). **Si vous frappez à 1 avec une arme normale, n'annoncez rien : cela facilitera les combats.**

Tous les dégâts reçus sont d'abord retranchés de votre armure (chaque point de protection équivalant en quelque sorte à 1 point de vie supplémentaire), il en est de même pour les protections magiques. Une fois que les points d'armure sont épuisés, les prochains dégâts seront ôtés de vos points de vie.

Lorsque vous tombez à 0 dans une localisation, celle-ci devient inutilisable.

Si vous recevez une touche, sort ou effet qui ne vous affecte pas vous **devez** annoncer :

- ❖ « **Protection** » (précisez si nécessaire le type de protection) si vous disposez de protections qui permettent de résister à un certain nombre de touches (par exemple une peau de pierre active).
- ❖ « **Immunisé [type d'immunité]** » si votre état actuel fait que vous ne ressentez pas les touches quel que soit leur nombre (lorsque vous êtes en forme gazeuse par exemple ou que vous réduisez les frappes).

Remarquez que **les protections sont toujours utilisées avant les immunités** même si la protection n'était pas utile et que l'immunité aurait suffi (Un personnage immunisé au « Tu fuis » et doté d'un « Bouclier magique » devra utiliser son bouclier magique si on lui lance un « Tu fuis »).

b) Armes

COMPETENCE :

[Type d'arme] : Vous donne accès au type d'arme désiré. Sans cette compétence, l'arme ne peut être maniée en combat et inflige 0 dégâts.

Vous pouvez transporter une arme hors combat. Mais en situation de combat, il est interdit de tenir une arme que l'on ne sait pas manier en main (mettez là à votre ceinture ou jetez là au sol). Il est strictement interdit de tenir deux armes (ou une arme et un bouclier) dans la même main.

COMPETENCE :

Combat à deux armes : Permet d'utiliser simultanément une arme dans chaque main. L'arme principale ne peut pas dépasser 100 cm. Si l'arme principale est une arme longue, il faut nécessairement que l'arme secondaire soit une arme courte ou une arme plus petite. Le combat à deux armes avancé permet d'utiliser deux armes longues.

On peut toujours utiliser une dague en tant qu'arme secondaire, même sans la compétence *Combat à deux armes*.

Ci-dessous le tableau reprenant les armes et leurs caractéristiques :

Arme de contact	Taille Min ¹	Taille Max ¹	1 Main	2 Mains	Dégâts
Dague	10cm	50cm	Oui	Non	1
Arme courte ²	51cm	80cm	Oui	Non	1
Arme longue	81cm	100cm	Oui	Non	1
Arme bâtarde	101cm	120cm	Oui	Oui	1 ou 2 ³
Arme à deux mains	121cm	150cm	Non	Oui	2
Bâton court ⁴	150cm	180cm	Non	Oui	1
Bâton long ou Arme d'hast ⁴	181cm	240cm	Non	Oui	1

(1) Les tailles minimales et maximales considèrent l'arme **garde comprise** !

(2) Peut se présenter également sous la forme de griffes. Les mains utilisant les griffes peuvent être considérées comme libres pour le lancement de sorts suivant la configuration des griffes.

(3) 1 à une main, 2 à deux mains (l'arme doit être tenue à deux mains lorsque la blessure est infligée pour causer 2 points de dégâts).

(4) Il est interdit d'utiliser ces armes en les tenants à leur bout pour faire du balayage.

Arme de tir	Dégâts
Arc, Arbalète (28 livres de puissance maximum)	2
Arbalète de poing	1
Couteau de lancer, shuriken	1
Javelines ¹ , grosses pierres	2

(1) Une javeline doit faire au moins 80 cm (et ne peut pas être confondue avec une flèche). Il est interdit d'utiliser des flèches comme des javelines.

Les armes occasionnent au maximum 7 points de dégâts

Un sort lancé au travers d'une lame peut infliger au-delà de cette limite de dégâts. Exemple : Le sort « Toucher Enflammé » permet, au moyen de relais magique, de frapper un coup à 9 magique aggravé.

c) Boucliers

COMPETENCE :

Bouclier : Vous donne accès au maniement de tout type de boucliers.

Il existe différents types de boucliers. Un bouclier n'apporte pas de points d'armure. Il ne sert qu'à parer les coups. Un coup donné dans un bouclier ne fait aucun dégât (sauf exceptions signalées lors de la frappe). Avec une même main, on ne peut pas tenir une arme supplémentaire plus grande qu'une dague.

Catégories de boucliers :

Targe : C'est un petit bouclier souvent utilisé pour sa légèreté. Il sert à dévier les coups. Il peut être rond (maximum 30 cm de diamètre) ou rectangulaire (40 cm sur 25 cm environ).

Si vous désirez fixer une targe à un **seul** de vos avant-bras (et vous ne pourrez en aucun cas avoir un bouclier dans la main opposée), celle-ci est alors considérée comme une armure (et demande d'avoir l'accès requis aux armures). Reportez vous au point concernant les armures.

Rondache – Ecu : Le rondache est le bouclier typique des barbares. Souvent en bois renforcé de métal ou de cuir), son diamètre standard est de 60 cm. L'écu est le bouclier standard des fantassins.

Si vous désirez fixer un rondache ou un écu dans votre dos, celui-ci est alors considéré comme une armure (et demande d'avoir l'accès requis aux armures). Reportez vous au point concernant les armures.

Pavois : C'est le bouclier classique des chevaliers et des guerriers lourds. Il peut être de forme ogivale, ovale ou rectangulaire. La taille standard est d'environ 50 cm de large sur 140 cm de long. Un pavois doit obligatoirement être porté à l'avant-bras (on ne peut donc pas le tenir à bout de bras).

Des boucliers de taille disproportionnée et non réaliste seront refusés à l'homologation.

d) Armure

COMPETENCE :

Armure : Vous donne accès à un type d'armure. Reportez vous au tableau pour voir combien de PX sont nécessaires.

Il existe de nombreuses armures différentes : chacune offre un certain nombre de points d'armure (PA) qui vous protègent des coups infligés.

Le principe est simple : les dégâts reçus sont d'abord retranchés des PA de la localisation touchée. Lorsque les PA sont épuisés, l'armure ne vous protège plus à cette localisation. Il faudra alors la faire réparer.

Exemple : Un guerrier porte une cagoule de mailles légères (3 PA). Un barbare frappant à 3 lui assène un coup à la tête. Sa cagoule est donc détruite (3 dégâts retirés des 3 PA) et n'offre plus de protection. Par contre, il est sain et sauf et pourra tenter de répliquer. Si notre guerrier avait porté une cagoule de cuir (1 PA), elle aurait aussi été détruite mais il aurait de plus encaissé 2 points de dégâts.

Remarquons que seule les parties réellement protégées par l'armure bénéficient des PA. Si un touche est portée sur une partie non protégée, les points de vie sont directement retranchés de la localisation.

Type d'armure	PX	PA
Tissu très épais, fourrure	2	1
Gambison	2	1
Cuir souple	2	1
Cuir souple clouté	4	2
Cuir dur	4	2
Targe fixée	4	7
Écailles	6	3
Mailles légères	6	3
Cuir dur clouté (max. 4 cm entre les clous)	6	3
Mailles lourdes	8	4
Armure de plaques	8	4
Rondache fixée	8	7
Armure de plaques complète	10	5
Mailles lourdes et gambison	10	5
Tout type d'armure	10	6+

Le casque à **protection réelle** peut être porté gratuitement et est fortement encouragé (pour des raisons de sécurité et de protection). Ce casque n'empêche pas le lancement de sorts de protection.

Il est possible de cumuler des armures. La protection supplémentaire due au cumul d'armures ne sera communiquée qu'à l'homologation étant donné la grande variété d'équipements et de matériaux existants.

Les armures non magiques fournissent au maximum 7 PA.

e) Quelques règles de fair-play en combat

Il arrive que le costume empêche que l'on ressente les touches. Cependant, veuillez accorder le bénéfice du doute à la personne touchée qui saura vous dire où elle a été touchée. Ceci dit, l'arbitre reste bien sûr souverain et son avis devra être respecté.

En cas de conflit, il sera toujours possible de régler sereinement les dilemmes après le combat.

Il est également interdit de porter des « coups mitraillettes ». Entre chacune de vos touches, il faut réarmer. Si vous recevez des coups mitraillettes, comptez un nombre de touches équivalent à celui que votre adversaire vous porterait s'il avait réarmé.

Il faut également éviter d'abuser du fair-play de votre adversaire. Ainsi, l'utilisation de capes par exemple peut conduire à certains abus (il est rare qu'une touche soit franche après être passée au travers d'une cape). Pour éviter cela, placez votre cape derrière les épaules. Il en va de même pour les sangles de bouclier et tout autre élément de costume qui pourrait conduire

à ce genre d'abus. Bien qu'il soit impossible d'établir de règles précises en la matière, le bon sens doit être respecté.

3. Les auras

Il existe, en plus de la frappe normale (qui ne doit pas être annoncée), d'autres frappes qui sont divisées en deux types :

Auras de frappe :

- ❖ **Argent** : Blesse principalement les plus faibles des morts-vivants et des démons.
- ❖ **Béni** : Blesse tous les types de démons ou de morts-vivants.
- ❖ **Magique** : Blesse la grande majorité des créatures existantes.

L'immunité à l'aura de frappe permet d'ignorer les dégâts infligés par l'arme.

Auras utilitaire :

- ❖ **Aggravé** : L'arme inflige des blessures **aggravées**.
- ❖ **Maladie** : Rend la cible malade si elle est **blessée**.
- ❖ **Coma** : Fait tomber la cible dans le coma si elle est **blessée**.

La frappe coma est considérée comme un poison incapacitant.

- ❖ **Poison** : Empoisonne la cible si elle est **blessée**.

La frappe poison est considérée comme un poison meurtrier.

- ❖ **Fantôme** : Cette frappe n'a aucun effet spécifique si ce n'est qu'elle passe **toutes** les protections de la cible, magiques ou non (armure, etc.). La protection est considérée comme inutilisée.

La protection ou l'immunité à l'aura utilitaire protège **uniquement** contre les effets supplémentaires de la touche.

On ne **peut pas** cumuler deux auras de frappe ou utilitaires. Par contre, on peut cumuler une aura de frappe et une aura utilitaire.

Lorsqu'un sort est lancé pour attribuer une nouvelle aura à une arme, son propriétaire peut choisir quelle aura il conserve.

On n'enchanter pas une flèche mais directement l'arc (même pour les poisons). De même, on enchante un ensemble d'armes de jet (en pratique : toutes celles utilisées TO par la personne).

On annonce :
Dégâts + Aura de frappe + Aura utilitaire

4. Combat avancé

Certaines compétences permettent d'être plus meurtrier en combat.

COMPETENCE :

Frappe +1/j. : Octroie une frappe à +1 par jour.

Une frappe +1 **est considérée comme utilisée après avoir annoncé votre touche augmentée** (même si n'avez pas touché votre adversaire). Mais vous pouvez annoncer votre touche immédiatement après avoir touché votre adversaire.

COMPETENCE :

Combat avancé : Permet de cumuler deux frappes +1 pour faire une frappe à +2.

Les joueurs maîtrisant le *Combat avancé* sont aptes à infliger des blessures plus graves. Ils peuvent cumuler deux frappes +1 pour infliger une touche à +2. De plus, ils peuvent dépenser une frappe +1 pour porter une touche « aggravée ».

COMPETENCE :

Maîtrise du combat : Octroie un +1 à la frappe permanent.

Spécialité : Permet d'acheter une spécialité parmi la liste ci-dessous. Ces spécialités sont cumulables avec le *Combat avancé*.

Liste des spécialités : Nom de la spécialité (Nombre de frappes +1 dépensées par utilisation)

- ❖ Coup puissant (4) : *Prérequis* : *Force*. Permet de briser une arme ou un bouclier en le touchant (annoncer : « Ton arme (bouclier) se brise »).

Nécessite une arme de contact pour être utilisé.

- ❖ Attaque en force : Cette amélioration du *Combat avancé* permet de cumuler jusqu'à 3 frappes +1.
- ❖ Frappe précise (2) : Permet de frapper « fantôme » pour une touche.
- ❖ Volonté du combattant (3) : Permet de contrer n'importe quel effet magique ou naturel affectant son équipement (exemple : « Ton arme se brise », « Armure d'air », « Coup puissant », « Suppression d'aura », etc.) ou un sort d'injonction (exemple : « Tu fuis », « Tu ne tiens plus ceci », etc.). Il faut annoncer « Protection » lorsque l'on utilise la « Volonté du combattant ».
- ❖ Transcendance d'arme (4) : Permet de frapper « Magique » pendant un combat avec n'importe quelle arme.
- ❖ Encaissement (2/pv) : *Prérequis* : *Robustesse*. Permet d'encaisser 1 dégât par touche reçue pour le prix de 2 frappes +1. Annoncez « Protection ». Vous n'êtes pas considéré comme blessé si la frappe est réduite à 0.
- ❖ Maîtrise des armes à deux mains (2) : *Prérequis* : *Force*. Permet de manier une arme à 2 mains (ou une arme d'hast) même quand un des bras est inutilisable (vous tenez toujours l'arme à deux mains) pendant un combat.
- ❖ Coup de maître (6) : *Prérequis* : *Attaque en force*, *Frappe précise*, *Transcendance d'arme*. Permet de frapper un coup à 7 magique fantôme.

D. Forces et faiblesses de la psyché

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Volonté de fer	D1	8
Transe guerrière (D1)	D2	7*
Fureur guerrière (3 fois D2)	D3	4
Ralliement (D1)	D4	1

* le coût de cette compétence est dégressif : à chaque fois que vous l'achetez, son coût est diminué de 1 avec un minimum de 1.

1. L'emprise des monstres sur la psyché

COMPÉTENCE :

Volonté de fer : Confère l'immunité au sort « Tu fuis » et l'immunité aux effets de manipulations psychiques tels que : le charme, l'hypnose, etc.

a) Monstres terrifiants

Certains monstres peuvent lancer intrinsèquement une ou plusieurs fois le sort « Tu fuis » qui a les effets suivants :

« La cible s'enfuit à **toute allure** pendant 15 secondes dans la direction opposée à celle du lanceur. (Note : Perdre un point de vie annule la fuite, mais on ne peut bien sûr pas se blesser soi-même). »

Les monstres les plus terrifiants ont la capacité de lancer le sort « Tu fuis de masse » qui fonctionne sur le groupe de cibles désignées.

b) Monstres manipulateurs

Certains monstres peuvent manipuler l'esprit et influencer vos réactions.

L'hypnotisme :

Une fois hypnotisé par un monstre, vous garderez vos souvenirs, cependant vous perdez tout esprit d'initiative et vous êtes forcé d'obéir à ses ordres (un roleplay adéquat doit être de mise). Le sort « Impulsion », « Perte d'emprise », la mélodie de libération ou une perte de conscience peut vous faire sortir de transe.

Le charme :

Une fois charmé par un monstre, vous ferez tout votre possible pour le préserver et agir au mieux de ses intérêts (même à vos dépens). Vous gardez votre conscience et votre esprit d'initiative. Le sort « Perte d'emprise », la mélodie de libération ou une perte de conscience peut vous faire sortir de transe.

2. La transe guerrière

COMPÉTENCE :

Transe guerrière : Permet d'entrer x fois par jour en transe guerrière (où x correspond au nombre de fois que la compétence a été achetée).

La transe guerrière permet à un guerrier de se soucier uniquement du combat et d'être à l'abri des sorts affectant son esprit.

Pour signaler le déclenchement de la compétence, le personnage doit **crier distinctement** « Transe guerrière ». Cette transe durera jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que le personnage tombe à terre.

Dès lors, il subit les effets suivants :

- ❖ Il est immunisé aux sorts d'injonctions (tous les sorts commençant par « Tu »). Annoncer « Immunisé aux injonctions » lorsque vous subissez un sort d'injonction.

La *Transe guerrière* peut être lancée **en réaction** à un sort afin de s'en protéger. La transe continue normalement jusqu'à la fin du combat.

- ❖ Il ne peut plus être assommé.
- ❖ Il ne peut pas fuir, ralentir ou cesser le combat (sauf danger TO).
- ❖ Il ne peut pas se soigner ou être soigné par bandage.
- ❖ Il ne peut pas utiliser de sorts, de potions ou de parchemins. Il peut néanmoins utiliser ses tatouages et les instruments des souffles violents des tempêtes.

COMPETENCE :

Fureur guerrière : Octroie des effets supplémentaires lors du déclenchement d'une transe guerrière.

L'achat de cette compétence rajoute les effets suivants à la *Transe guerrière* :

- ❖ Il peut frapper à aggravé.
- ❖ Il est immunisé aux sorts supplémentaires suivants : *Glu*, *Pacifisme*, *Choc*, *Immobilisation d'une personne vivante*, *Etreinte de la Terre*, *Stase*.

Le personnage doit déclarer « Fureur guerrière » comme annoncé et non plus « Transe guerrière ».

3. Ralliement

COMPETENCE :

Ralliement : Permet de rallier une personne sous l'emprise d'un « Tu fuis » une fois par jour.

Cette compétence utile au chef de guerre permet de rallier une fois par jour une personne sous l'emprise d'un « Tu fuis ». Cela ne force nullement la personne à revenir si ce n'est pas son intention. Le ralliement est utilisé suite à son annonce.

Il est possible de lancer un *Ralliement de masse* au prix de sept ralliements.

E. L'ombre de la maraude

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Fouille rapide	E1	4
Crochetage 1	E2	5
Crochetage 2 (E2)	E3	3
Crochetage 3 (E3)	E4	3
Crochetage 4 (E4)	E5	3
Evasion	E6	1
Assommement (B6)	E7	5
Coup ajusté (B6)	E8	6
Attaque sournoise (E8)	E9	10
Assassinat (E9)	E10	10
Torture (B6)	E11	5
Falsification (F1)	E12	8
Authentification (F1)	E13	5
Immunité à la torture (B4 ou D1)	E14	2
Immunité à l'assommement (B5)	E15	3

1. La fouille

a) Système de simulation

La fouille est **toujours fictive** (mais Time-In, on considère que vous êtes néanmoins en train de fouiller la personne avec les risques que cela implique, comme par exemple la contagion). Si vous désirez fouiller une personne, vous lui annoncez : « Je te fouille » et posez votre main sur l'épaule du personnage au sol qui comptera à haute voix jusqu'à 30. Arrivé à la fin du compte (et si la main est restée constamment en contact avec l'épaule du personnage à terre), il commencera à sortir **toutes ses possessions Time-In** et vous les remettra. **Aucun** objet n'échappe à la fouille. Dans les cas plus spécifiques (exemple : je t'arrache les yeux, je te prends ta fourrure, je recueille tes cendres, etc.) il faut annoncer vos actions supplémentaires et les signaler à un arbitre si nécessaire.

Le décompte doit rester intelligible mais ne doit pas devenir un moyen pour attirer l'attention de son entourage. Evitez de crier lors du décompte.

Vous pouvez ramasser les éventuelles armes/boucliers magiques sans avoir recours à la fouille. Allez directement chez l'arbitre central pour appliquer la règle prévue à cet effet (modifications des fiches de personnage, etc.).

Si une seconde personne vient interrompre votre fouille, vous devez vous arranger avec elle. Si vous continuez votre fouille, reprenez votre décompte. Si c'est l'autre personne qui fouille, elle commence un nouveau décompte.

COMPETENCE :

Fouille rapide : Le délai avant de commencer la fouille est réduit à 5 secondes. Annoncez « Fouille rapide » à la personne que vous fouillez.

b) Considérations pratiques

Les armes, armures et boucliers ne peuvent jamais être ramassés. Ce sont des objets Time-Out qui appartiennent à leur propriétaire légitime (bien sûr, vous pouvez toujours mettre les armes hors de portée de leur propriétaire). Si vous trouvez une arme égarée, apportez là à un arbitre.

Cas des objets magiques : vous pourrez cependant récupérer des armes, armures ou bouclier magiques. Ces objets sont souvent dotés d'un bandeau vert. Cependant, certains objets peuvent avoir leur magie dissimulée (dans ce cas, si vous vous doutez que la personne que vous fouillez porte un objet magique, annoncez lui explicitement que vous le cherchez). L'objet doit être noté sur la fiche de personnage par un arbitre. Cet objet peut-être matérialisé par la suite selon les possessions du joueur ou les possibilités matérielles de l'organisation.

Cependant, pour représenter l'existence Time-in de ces objets,

- ❖ Dans le cas des armes et bouclier : si votre arme ou bouclier a été détruit Time-in lors d'un combat et que vous trouvez un équivalent sur le champ de bataille, vous pourrez combattre avec votre propre arme ou bouclier. Aller annoncer à la personne au sol que vous récupérez une partie de son matériel.

Ceci implique que lorsque votre arme est détruite et que vous n'en trouvez pas, il faut s'en procurer auprès d'un forgeron.

- ❖ Dans le cas des armures : les matériaux que l'on peut récupérer sur les armures des PNJ seront symbolisés par des composantes de cuir et de métal que vous obtiendrez lors de la fouille.

2. Le vol

Il n'existe pas de compétence de « Vol » à Phénix. Pour dérober des objets, il faudra vous en remettre à vos propres aptitudes. Vous pouvez voler tout objet Time-In, y compris toute arme, armure ou bouclier (uniquement dans le but d'en priver leurs propriétaires. Vous ne pourrez donc pas vendre ou utiliser ces armes). Les objets magiques sont considérés de la même façon que lors de la fouille. Si vous désirez voler un objet magique, faites constater le vol par un arbitre qui notera l'objet (Time-In) sur votre fiche de personnage et rapportera l'objet (Time-Out) à son propriétaire légitime.

Le vol doit toujours être signalé à un arbitre et de préférence à l'arbitre central.

3. Défoncer une porte ou une serrure

Une porte non renforcée peut être défoncée en simulant des coups d'épaule dedans à intervalles réguliers. Lorsque vous décidez de défoncer une porte, vous devez le signaler à un arbitre. Celui-ci jugera si l'action est envisageable et le temps que cela vous prendra.

Une serrure ne peut en aucun cas être forcée ou détruite. Néanmoins, si vous avez réellement l'occasion Time-In de forcer ou détruire (fictivement) une serrure, vous pouvez le signaler à un arbitre qui décidera si vous arrivez ou pas à forcer la serrure.

4. Les liens

Il est interdit de ligoter réellement quelqu'un : le prisonnier doit être symboliquement attaché par un fil non serré (excepté si votre victime veut bien se prêter au jeu).

Cependant, il faut toujours avoir quelque chose sur soi qui aurait pu réellement lier la victime (corde, ceinture, ...). On distingue les liens normaux et les liens résistants (qui doivent être homologués comme tels). Les liens normaux peuvent être brisés, brûlés, coupés, forcés tandis que les liens résistants pas. Pour toute action de ce genre, il est préférable qu'un arbitre soit présent (ou du moins, d'en parler à un arbitre après résolution de l'action).

COMPETENCE :

Evasion : Permet de se défaire de ses liens en 30 secondes.

Il est également possible de bâillonner un personnage ligoté. Inutile de l'empêcher de respirer ! Veillez à représenter d'une manière ou d'une autre le fait que vous le bâillonnez.

5. Le crochetage

a) Système de simulation

COMPETENCE :

Crochetage x : Permet de connaître x chiffres d'un cadenas. Avec *Crochetage 4*, le système diffère et sera écrit sur votre fiche de crochetage en début de GN.

Vous pouvez essayer d'ouvrir les serrures. Tout objet fermé Time-In aura un cadenas à 4 chiffres. Vous trouverez lors de vos aventures trois types de cadenas (le crochetage comprend le désamorçage de toute forme de piège) :

- ❖ Les cadenas simples, dont les crocheteurs connaissent le premier chiffre et x autres chiffres de la combinaison.
- ❖ Les cadenas difficiles, dont les crocheteurs connaissent x+1 chiffres de la combinaison.
- ❖ Les cadenas complexes, dont les crocheteurs connaissent x chiffres de la combinaison.

Une fiche de crochetage reprenant les différents cadenas ainsi que leurs chiffres sera remise aux crocheteurs en début de GN. Cette fiche ne peut pas être utilisée par un autre joueur.

Pour des raisons de sécurité, les portes ne seront jamais fermées Time-Out. Cependant, **toute personne surprise dans une pièce sans avoir la possibilité d'y entrer sera exclue du GN**. Dans le même ordre d'idée, un coffre ne peut jamais être fermé Time-Out (sauf pour contenir des affaires Time-Out).

b) Serrurerie

La compétence *Crochetage* permet aussi de créer un cadenas entre chaque week-end.

- ❖ *Crochetage 2* permet de faire des cadenas simples (coût : 2 compos de métal).
- ❖ *Crochetage 3* permet de faire des cadenas difficiles (coût : 5 compos de métal).
- ❖ *Crochetage 4* permet de faire des cadenas complexes (coût : 10 compos de métal).

6. Les coups tordus des roublards

c) L'assommement

COMPETENCE :

Assommement : Permet d'assommer.

Immunité à l'assommement : Vous immunise totalement à l'assommement. Vous ne subissez aucun dégât lors de l'assommement. Annoncez « Immunité à l'assommement ».

La compétence *Assommement* permet de rendre inconsciente une personne après lui avoir asséné une touche à la tête. La victime doit être surprise (faites preuve de fair-play) et ne doit pas porter de casque rigide.

A noter que vous ne pouvez pas assommer plusieurs personnes d'affilée (respectez une durée de 10 secondes entre chaque assommement).

Vous devez préciser l'aura utilisée lors de l'assommement (exemple « Assommement magique »). Cumulé avec *Attaque sournoise* on peut effectuer un « Assommement fantôme » qui permet d'outrepasser les casques et les protections contre l'assommement (mais pas les immunités !).

d) Le backstab

COMPETENCE :

Coup ajusté : Chaque coup porté par l'arrière bénéficie d'un bonus de +1 à la frappe contre l'adversaire.

L'utilisation de cette compétence requiert un couteau (de contact), une dague, une arme courte ou une arme longue. L'attaque doit se faire de dos et doit **venir** de dos (vous ne pouvez pas plonger derrière un adversaire pour utiliser cette compétence). Il faut également attendre 10 secondes lorsque vous changez de cible (vous ne pouvez pas, par exemple, attaquer de dos toute une ligne de guerrier en bénéficiant du bonus de *Coup ajusté*, *Assommement* ou *Assassinat*). De plus, on **ne peut pas** cumuler *Coup ajusté* avec *Frappes +1* ou une *Spécialité*.

COMPETENCE :

Attaque sournoise : Comme *Coup ajusté* sauf que vous frappez également à « Fantôme ».

e) L'assassinat

COMPETENCE :

Assassinat : Permet l'assassinat.

L'assassinat requiert une dague. Cette compétence permet lorsque vous touchez (effleurer suffit) le cou d'un adversaire de la faire tomber à 0 NV aggravés, quelles que soient ses protections ou ses immunités aux auras utilitaires (sauf fantôme). Après 5 secondes, elle meurt définitivement si elle n'est pas soignée magiquement à la tête. Il faut également attendre 10 secondes lorsque vous changez de cible (vous ne pouvez pas, par exemple, attaquer de dos toute une ligne de guerrier en bénéficiant du bonus de *Coup ajusté*, *Assommement* ou *Assassinat*).

L'assassin doit annoncer « Assassinat + Type de frappe » (exemple : « Assassinat magique » ou « Assassinat béni ») car certaines créatures ne sont pas sensibles aux frappes normales.).

7. La torture

COMPETENCES :

Torture : Permet de torturer.

Immunité à la torture : Vous immunise totalement à la torture.

Parfois, lorsque les méthodes douces ne suffisent plus pour obtenir des informations, il faut recourir à une méthode plus radicale : la torture (il est bien entendu interdit de réellement torturer quelqu'un).

La torture permet de poser une question à laquelle une personne devra répondre. Les techniques de torture ne sont accessibles qu'aux personnes ayant la compétence torture.

Système simulant une séance de torture :

Le bourreau doit alors se munir d'un instrument de torture de son choix et le torturé devra simuler une intense douleur (bien entendu, un personnage immunisé à la torture peut très bien se contenter de ne pas broncher).

Après 5 minutes de torture, le bourreau s'enquiert des éventuelles résistances du torturé et peut poser deux questions **dont la réponse doit pouvoir tenir en une seule phrase** auxquelles la victime sera **obligée** de répondre en disant la vérité. La séance de torture prend alors fin et la victime perd 1 NV aggravé.

8. Authentification et falsification

COMPETENCE :

Falsification : Permet de fabriquer de faux documents.

Tout document porte un code numérique ou alphabétique à 5 caractères (en général à son verso). Un faussaire, avec l'aide d'un organisateur (pour les sceaux, etc.), peut fabriquer de faux documents. Ceux-ci seront fabriqués entre les week-ends (s'arranger avec l'organisation), ou, à titre exceptionnel en cas de justification scénaristique, pendant le GN. Ces faux documents seront en tout points semblables au document officiel. En jeu, cela se traduit par le fait que le document fait par le falsificateur portera le sceau commun à tous les documents officiels.

COMPETENCE :

Authentification : Permet d'authentifier des documents.

Toute personne possédant cette compétence se voit remettre une liste avec les numéros des faux documents. Si le document n'est pas numéroté, vous pouvez demander à un organisateur de vérifier l'authenticité du document. De plus, si votre historique le justifie, la personne possédant la compétence authentification se voit remettre le Codex de Lois.

F. Les connaissances éclectiques de l'aventurier

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Erudition	F1	2
Evaluation	F2	3
Joaillerie (F1, F2)	F3	5
Joaillerie avancée (F3)	F4	3
Noblesse (F1)	F5	5
Débrouillardise	F6	5
Connaissance des milieux naturels	F7	6

1. L'érudition

Tout personnage sait parler correctement sa langue natale (dans le cas des non-humains, ils parlent de plus le langage commun). Tout le monde est apte à compter sans pour autant savoir effectuer des opérations mathématiques sophistiquées.

COMPÉTENCE :

Erudition : Permet de lire et écrire tout langage connu par votre personnage.

Avec cette compétence, le personnage peut à présent lire et écrire. Aucun matériel d'écriture n'est fourni par Phénix. Si vous désirez écrire, n'oubliez pas vos parchemins et votre plume (essayez d'avoir le matériel d'écriture le plus médiéval possible). De plus, vous pouvez effectuer des calculs plus complexes.

N'importe quel érudit peut apprendre une nouvelle langue. Cela se passe de manière purement naturelle sans intervention de compétences, l'érudit peut donc se renseigner auprès de n'importe quelle personne (même sans la compétence *Enseignement*) tant au niveau de la culture que de la langue en elle-même. S'il se renseigne auprès d'un maître (avec érudition), il lui sera fournit la langue sur un document au prochain GN.

2. La monnaie

La monnaie la plus couramment utilisée dans l'Empire est le Phénix.

Les Phénix sont des petites pierres semi-précieuses dont la valeur va de 1 à 50 :

- ❖ Les pierres **bleu foncé** valent 1
- ❖ Les pierres **blanches** valent 2
- ❖ Les pierres **bleu pâle** valent 5
- ❖ Les pierres **rouges** valent 10
- ❖ Les pierres **vertes** valent 25
- ❖ Les pierres **rose pâle** valent 50

COMPÉTENCE :

Evaluation : Le joueur reçoit une liste de prix (TO). De plus, il peut demander à un organisateur le prix approximatif d'un objet ne figurant pas dans cette liste.

La liste des prix est fournie à titre indicatif. Selon la disponibilité ou les crises dans les régions, ces prix peuvent fluctuer. Vous disposerez également d'une liste des potions en jeu et des plantes avec les symboles correspondants.

3. La joaillerie

COMPETENCE :

Joaillerie : Permet de raffiner vos pierres brutes, entre les week-ends, afin d'en tripler la valeur.

Durant vos aventures, vous pourrez trouver une série de pierres précieuses à l'état brut. Avec cette compétence, vous pouvez raffiner 3 pierres entre chaque week-end.

COMPETENCE :

Joaillerie avancée : Permet de monter des pierres sur des bagues.

Cette compétence particulièrement enrichissante permet de créer des bagues (qui sont fournies par l'organisation et aisément reconnaissables) à raison de deux entre chaque GN. Elles peuvent être de deux types :

- ❖ Monture en argent (valeur de la pierre X2) : nécessite un bloc d'argent et une pierre raffinée.
- ❖ Monture en or (valeur de la pierre X3) : nécessite un bloc d'or et une pierre raffinée.

Par bloc, il est possible de faire 4 bagues. Les « bouts de blocs » restants seront notés sur la fiche de personnage et ne seront plus représentés en jeu.

4. Gagner sa vie

COMPETENCE :

Débrouillardise : Permet de gagner de l'argent entre les week-ends.

Cette compétence permet à l'aventurier de gagner 100 Phénix entre chaque week-end. Vous devez préciser grâce à quelle occupation vous gagnez votre argent (métier, vol à la tire, etc.).

COMPETENCE :

Noblesse : Vous donne le statut de Noble.

A la création du personnage, vous aurez le rang de « Chevalier » (justifiez cela dans votre historique). Cela vous donne accès aux privilèges dû à votre titre (permet de porter des armes, un blason, de bénéficier de faveurs judiciaires, etc.). Un bon roleplay constaté par l'organisation sera récompensé par de l'argent versé par votre famille que vous recevrez en Time-In. Par la suite, vous pourrez augmenter dans les rangs de la noblesse en jeu (gain de terres, titre de baron, etc.).

5. Connaissance des milieux naturels

COMPETENCE :

Connaissance des milieux naturels : Permet de pister, de reconnaître les pictogrammes propres à ces milieux, de chasser et de trouver des plantes en forêt.

Cette compétence permet lors des GN, avec l'intervention d'un arbitre de (la liste est non exhaustive, si vous considérez que votre compétence pourrait vous servir dans un cas précis, contactez un arbitre) :

- ❖ Pister.
- ❖ Décrypter les pictogrammes forestiers et d'avoir des informations supplémentaires concernant les forêts et les créatures qui les habitent.
- ❖ Dissimuler les traces de passage d'un groupe de 5 personnes (lui y compris). Les traces d'un groupe de plus de 5 personnes ne sont pas dissimulables quel que soit le nombre de personnes possédant cette compétence.

Entre chaque week-end, vous avez droit à 5 actions liées aux milieux naturels, à choisir parmi la liste suivante :

- ❖ Trouver des plantes : Entre les week-ends, vous pouvez consacrer du temps pour vous procurer des plantes (les plantes ont une durée de vie illimitée, sauf exception) :
 - Ralentissement du poison (1 action) : permet de ralentir les poisons grâce à **médecine**.
 - Plante curative (2 actions) : permet de mieux soigner les blessures grâce à **médecine**.
 - Plante curative de maladie (2 actions) : permet de soigner la maladie grâce à **médecine**.
 - Plante de maladie (2 actions) : appliquée sur une lame (comme le poison de lame), offre l'aura maladie pendant un combat.
 - Plante virulente (2 actions) : appliquée sur une lame (comme le poison de lame), offre l'aura aggravé pendant un combat.
- ❖ Permet de chasser (1 action) : permet de trouver et dépecer de bêtes sauvages entre les week-ends afin de récupérer 2 composantes de cuir et de la nourriture (pour un équivalent de 3 Phénix).

G. Le laboratoire aux virtus

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Recherche de virtus	G1	6
Niveau de potiologie (F1)	G2	10
Maîtrise du virtus primordial (5 X G2)	G3	4

1. Le virtus

Il existe 5 types de virtus communs : d'eau (bleu), de terre (vert), de feu (rouge), d'air (blanc) et, plus rare, d'éther (jaune). Dans le jeu, vous trouverez ces virtus sous deux formes :

- ❖ Brut : ce sont des boules de plâtre colorées qu'il vous faudra raffiner pour les utiliser pour vos potions.

Afin de raffiner un virtus, il faut le réduire en poudre dans un mortier, grâce à un pilon et montrer le résultat à un arbitre qui vous échangera la poudre contre une gélule. Vous devez impérativement faire cela virtus par virtus. Seul un potiologue, quel que soit son niveau, peut réduire les virtus en poudre.

- ❖ Raffiné : ce sont des gélules (fournies par l'organisation) contenant du sucre coloré.

COMPETENCE :

Recherche de virtus : Permet de rechercher des virtus.

Les spécialistes dans la recherche de virtus connaissent les bons coins où apparaissent les virtus. Cela est représenté par des informations données en début de GN qui vous aiguillera sur les lieux où sont les virtus sur le site du GN. Il sera également précisé lesquels de ces endroits sont des sources de virtus (où les virtus se renouvellent pendant le GN).

De plus, les spécialistes peuvent effectuer des recherches entre les week-ends. Vous pouvez récupérer 3 virtus (un virtus éther compte pour deux virtus).

2. La potiologie

a) Trouver une potion en jeu

Chaque potion porte un symbole que seuls les potiologues savent identifier afin d'en déterminer les effets. Si vous buvez une potion sans en connaître les effets, veuillez contacter un arbitre pour en connaître les effets.

Une potion ne fait effet qu'une fois bue entièrement.

b) Les potiologues

COMPETENCE :

Niveau de potiologie : Permet de créer des potions d'un niveau équivalent au nombre de niveaux que vous possédez.

A la création, tout potiologue connaît 2 potions par niveau de potiologie connu.

Chaque niveau de potiologie représente non seulement la connaissance des virtus nécessaires, mais en plus les différentes manières de les combiner pour fabriquer une potion.

Dès le premier niveau de potiologie, vous avez accès à la liste de symbole. Il existe 5 niveaux de potiologie.

c) Création de potion

Fabriquer une potion requière les éléments suivants :

- ❖ Connaître la formule (**inscrite** sur votre feuille de personnage).
- ❖ Avoir les virtus (raffinés) nécessaires.
- ❖ Avoir une fiole (fournie par l'organisation).

Si vous le désirez, vous pouvez utiliser vos propres fioles. Celles-ci devront être homologuées.

Voici comment vous devez procéder :

- ❖ Ouvrir la fiole.
- ❖ Verser le premier virtus dans la potion et secouer pendant une minute. Recommencer cette opération jusqu'à ce que tous les virtus de la formule soient utilisés.
- ❖ Amener la potion à un arbitre qui indiquera le symbole sur l'étiquette de la potion.

Selon votre niveau de potiologie, vous pouvez utiliser de plus en plus de virtus en même temps :

- ❖ Un potiologue niveau 1 est capable de créer des potions de niveau 1 (soit 3 virtus).
- ❖ Un potiologue niveau 2 est capable de créer des potions de niveau 2 (soit 4 virtus).
- ❖ Un potiologue niveau 3 est capable de créer des potions de niveau 3 (soit 5 virtus).
- ❖ Un potiologue niveau 4 est capable de créer des potions de niveau 4 (soit 6 virtus).
- ❖ Un potiologue niveau 5 est capable de créer des potions de niveau 5 (soit 7 à 10 virtus).

COMPETENCE :

Maîtrise du virtus primordial : permet d'utiliser le virtus primordial dans les potions de niveau 5 qui le requière.

Le virtus primordial est le 6^{ème} virtus : il est rarissime. Sa forme varie selon son origine (tout potiologue sait identifier un virtus primordial).

3. Remarques sur l'utilisation

a) Concept de dose

Pour tout potiologue, il est important de comprendre le concept de dose. Certaines potions (exemple « Poison olfactif ») ne sont pas des potions que l'on peut boire. On parle alors de « dose ».

b) Les acides

L'acide est un liquide très dangereux et fort rare. Il provoque X points de dégâts aggravés à la localisation principalement touchée par la projection. Une dose d'acide ne peut toucher qu'une seule personne. S'il est avalé, l'acide met la personne à 0 aggravé au tronc et à la tête (aucune protection ne joue, les dégâts sont internes).

Certaines créatures ne sont pas affectées par les acides du fait de leur nature ou de la matière constituant leur corps.

On annonce « Acide X aggravé » où X est le nombre de dégâts provoqués par l'acide. L'acide est considéré comme un projectile. Les dégâts sont considérés comme normaux.

c) Créatures surnaturelles

Les potions ne peuvent être bues que par des organismes vivants. Cela exclut les morts-vivants, démons ou autres créatures magiques. Les potions projetées, comme l'acide, fonctionnent normalement.

d) Cumul de protections

Il est possible de cumuler les potions avec tout sort/armure/potion.

e) Symboles

Certains symboles portent la mention « A ». Veuillez consulter un arbitre après avoir bu la potion. D'autres portent la mention « I » qui veut dire que la fiole est inaltérable.

4. Liste des potions

a) Niveau 1

Revigorant	
Restaure intégralement les points de vie d'une localisation. La localisation est considérée comme soignée magiquement.	
Potion d'éther	
Redonne 10 points de mana au bénéficiaire sans dépasser son maximum.	
Potion de résistance à la maladie	
Donne la capacité « Immunité à la maladie » au bénéficiaire pendant 15 minutes. Cela n'a aucun effet sur les maladies déjà contractées.	
Potion de résistance au poison	
Donne la capacité « Immunité au poison » au bénéficiaire pendant 15 minutes. Cela n'a aucun effet sur les poisons déjà contractés.	
Potion de protection	
Le bénéficiaire gagne 4 points d'armure supplémentaires dans la localisation de son choix pendant toute la journée jusqu'à ce que les points d'armures soient perdus. Ces points d'armures sont comptabilisés après votre armure (magique ou non). On ne peut cumuler les effets sur une même localisation. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i>	
Elixir de force mentale	
Donne la capacité « Volonté de fer » au bénéficiaire pendant 15 minutes.	
Poison ingestif	
Fournit une dose de poison ingestif incapacitant.	

b) Niveau 2

Tonique	
Restaure intégralement les points de vie de deux localisations. Les localisations sont considérées comme soignées magiquement. <i>Prérequis : Revigorant.</i>	
Potion d'énergie	
Redonne 15 points de mana au bénéficiaire sans dépasser son maximum. <i>Prérequis : Potion d'éther.</i>	
Potion de guérison des maladies	
Permet de soigner le bénéficiaire de toute maladie. <i>Prérequis : Potion de résistance à la maladie.</i>	
Contrepoison	
Le bénéficiaire est guéri de tout poison. <i>Prérequis : Potion de résistance au poison.</i>	
Acide	
Permet d'avoir une dose d'acide de virulence 4.	
Poison ingestif mortel	
Fournit une dose de poison ingestif mortel. <i>Prérequis : Poison ingestif.</i>	
Potion linguistique	
Permet de parler et de lire toutes les langues vivantes (non codées et non hermétiques) pendant 1 journée.	

Poison de contact	Fournit une dose de poison de contact incapacitant.
Encre magique	Permet de créer 8 doses d'encre magique.
Cicatrisant	Toutes les blessures aggravées du bénéficiaire sont transformées en blessures normales.
Potion de sérénité	Restaure intégralement les points de vie d'une localisation. La localisation est considérée comme soignée magiquement. Redonne également 8 points de mana au bénéficiaire sans dépasser son maximum. <i>Prérequis : Revigorant, Potion d'Ether.</i>
Potion de pétrification	Le bénéficiaire est pétrifié pendant 15 minutes. Il ne peut plus être affecté autant physiquement que magiquement (sauf par le sort dissipation). Il ne peut être déplacé et est fixé au sol. La statue reste consciente de son environnement (elle entend et garde les yeux ouverts, bien qu'elle ne puisse pas bouger sa tête).

c) Niveau 3

Fortifiant	Restaure intégralement les points de vie de quatre localisations. Les localisations sont considérées comme soignées magiquement. <i>Prérequis : Tonique.</i>
Potion de pouvoir	Redonne 25 points de mana au bénéficiaire sans dépasser son maximum. <i>Prérequis : Potion d'énergie.</i>
Potion de fureur	Permet de déclencher dans un délai de 15 minutes la transe guerrière chez le bénéficiaire s'il le désire. <i>Prérequis : Elixir de force mentale.</i>
Potion d'immunité à la maladie	Donne la capacité « Immunité à la maladie » au bénéficiaire pendant 1 journée. Cela guérit de toute maladie déjà contractée. <i>Prérequis : Potion de résistance à la maladie.</i>
Potion d'immunité au poison	Donne la capacité « Immunité au poison » au bénéficiaire pendant 1 journée. Cela guérit de tout poison déjà contracté. <i>Prérequis : Potion de résistance au poison.</i>
Poison de contact mortel	Fournit une dose de poison de contact mortel. <i>Prérequis : Poison de contact.</i>
Poison tactile	Fournit une dose de poison tactile incapacitant. <i>Prérequis : Poison de contact.</i>
Acide virulent	Permet d'avoir une dose d'acide de virulence 7. <i>Prérequis : Acide.</i>
Peau de fer	Pendant une journée, le premier coup qui devrait vous blesser ne vous blesse pas (mais les dégâts restent normalement infligés aux protections) et l'arme qui vous a frappé est brisée. Annoncez « Ton arme se brise ». Cette potion est cumulable avec toute autre possibilité de protection mais on ne peut avoir qu'une peau de fer active sur soi à la fois. Note : Rappelons que la <i>Peau de fer</i> est considérée comme une protection. En tant que telle, elle ne protège pas des frappes fantômes ou de l'assassinat. <i>Prérequis : Potion de protection, Potion de pétrification.</i> <i>Nécessite le brassard adéquat.</i>
Potion de quiétude	Restaure intégralement les points de vie de deux localisations. Les localisations sont considérées comme soignées magiquement. Redonne également 13 points de mana au bénéficiaire sans dépasser son maximum. <i>Prérequis : Tonique, Potion d'Energie.</i>

H. L'enclume du destin

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Réparation d'armure	H1	3
Armurerie (H1)	H2	8
Forge magique 1 (F1, F2, H2)	H3	6
Forge magique 2 (H3)	H4	10
Forge magique 3 (H4)	H5	16

1. Réparer une armure

a) Généralités

COMPETENCE :

Réparation d'armure : Permet de réparer les armures.

Afin de réparer des armures, vous avez besoin de composantes de cuir (le cuir représente également toute forme de composante naturelle, comme le bois) ou de métal suivant la composition de l'armure à réparer. Une armure doit être retirée avant d'être réparée. Cela vous prendra alors 2 composantes par PA rendu. Il faut simuler une réparation avec un minimum de matériel TI pendant 30 secondes par PA rendu.

Pour réparer les cuirs cloutés, vous ne pourrez réparer qu'un seul PA avec des composantes de métal.

b) Procédure

Pour les armures de cuir :

- ❖ Requiert l'utilisation d'une bande de cuir de 10 cm sur 30 cm, de fil et quelques morceaux de cuir.
- ❖ Pendant la durée de la réparation, vous simulez une action de couture. Introduisez la bande de cuir dans l'armure à réparer (en laissant dépasser un petit bout), et vous faites de la couture sur le bout qui dépasse avec vos morceaux de cuir.

Pour les armures en métal :

- ❖ Requiert l'utilisation d'une plaque de métal (qui peut être fixée sur du bois) et un marteau.
- ❖ Pendant la durée de la réparation, vous simulez une action de forge. Introduisez la plaque dans l'armure à réparer (en laissant dépasser un petit bout), et tapez allégrement avec votre marteau dessus.

2. Le forgeron

a) L'armurier

COMPETENCE :

Armurerie : Permet de réparer les armures avec deux fois moins de composantes et de créer des armes, armures et boucliers.

Un armurier peut réparer une armure selon les mêmes règles que ci-dessus mais pour seulement 1 composante par PA rendu.

De plus, il peut créer des armes, armures et boucliers entre les week-ends :

- ❖ Armes et boucliers : un nombre fixe de composantes est demandé. Ce nombre est communiqué aux seuls armuriers.

- ❖ Armure : le nombre de composantes pour créer une armure = nombre de PA de l'armure X 3.

L'armurier peut créer autant d'arme ou d'armure qu'il le souhaite entre les week-ends.

Il est impossible de réparer une arme, un bouclier ou une armure entièrement détruite (et non réduite à 0 PA) par un sort (même choses pour les objets enchantés).

b) Stock du forgeron

Etant donné que les armes du forgeron sont créées entre les week-ends, il a tout intérêt à avoir un stock d'armes. Ce stock fictif sera uniquement noté sur sa fiche de personnage. Lorsqu'il vend effectivement une arme TI, il doit contacter un arbitre pour mettre à jour sa fiche.

Seules les armes, armures et boucliers créés par un armurier peuvent être stockés. Toute arme trouvée sur le champ de bataille est en trop mauvais état pour être conservée.

3. Forge magique

a) Généralités

COMPETENCE :

Forge magique X : Donne accès à la forge d'armes, armures et bouclier enchantés de niveau X.

Certains forgerons très compétents sont aptes à créer des armes, armures et boucliers exceptionnels à partir de matériaux rares et spécifiques.

Les composantes utilisées traditionnellement sont des virtues, des pierres raffinées, des blocs d'or ou d'argent, des composantes de métal ou de cuir et des composantes supplémentaires parmi la liste suivante :

- ❖ Pour les armures de cuir : peau d'homme de pierre, tresse de tilntanae, peau de loup-garou, peau de ghoulim et maelström du néant cristallisé.
- ❖ Pour les autres travaux métalliques (armes, armures et boucliers) : adamante, pierre féérique, mithril, pierre solaire, pierre lunaire.

Les blocs et les peaux (à l'exception des tresses de tilntanae) sont divisés en 4. Un certain nombre de ces bouts de bloc ou peaux pourront être demandés par localisation d'armure et pour la conception d'une arme ou bouclier.

En tant que tels, les objets enchantés **peuvent être dissipés**.

b) Fabriquer un objet enchanté

Les objets enchantés sont créés entre les week-ends (vous disposez de 5 actions par niveau de forge magique possédé). La durée de création est de :

- ❖ Armes et boucliers : durée de création de l'arme normale + travail magique (3 actions par enchantement niveau 1, 5 actions par enchantement niveau 2 et 9 actions par enchantement niveau 3).

Il est possible de faire des anneaux ou amulettes magiques en combinant *Forge magique* et *Joallerie avancée*. Les seuls enchantements possibles sont « Incassable », « Piégés » et « Enchantable ». Cependant, il existe certains objets « magiques » mineurs qui peuvent être créés dans des circonstances plus particulières.

- ❖ Armures : durée de création de la localisation d'armure normale + travail magique (1 action par enchantement niveau 1, 2 actions par enchantement niveau 2 et 3 actions par enchantement niveau 3).

Il est possible de cumuler les enchantements sur un objet enchanté :

- ❖ Forge magique 1 : permet un enchantement niveau 1.
- ❖ Forge magique 2 : permet jusqu'à 3 niveaux d'enchantement au total.
- ❖ Forge magique 3 : permet jusqu'à 5 niveaux d'enchantement au total.

Un même enchantement ne peut être placé qu'une seule fois sur un objet forgé.

c) Liste des enchantements

Injecteur de venin	Support : arme	Niveau : 1
Permet de stocker une dose de poison (incapacitant ou mortel) qui sera injecté sur votre arme au moment de votre choix.		
Arme piégée	Support : arme	Niveau : 1
Permet de stocker une dose de poison (incapacitant ou mortel) qui sera injecté à la première personne qui prend l'arme par la garde. Remarque : le possesseur n'est pas affecté.		
Argenture	Support : arme	Niveau : 1
L'arme porte en permanence l'aura « Argent ».		
Aggravé	Support : arme	Niveau : 1
L'arme porte en permanence l'aura « Aggravé ».		
Incassable	Support : arme, bouclier	Niveau : 1
L'arme est incassable.		
Sensibilité à la magie	Support : arme	Niveau : 1
Tout sort bénéfique lancé sur l'arme coûte un mana de moins au lanceur du sort.		
Arme acérée	Support : arme	Niveau : 1
L'arme peut frapper une fois à +3 par jour. Note : cet effet est différent d'une frappe +1 « classique » et peut être cumulé avec d'autres compétences (exemple : <i>Attaque sournoise</i> ou <i>Frappe +1</i>).		
Bouclier écran	Support : bouclier	Niveau : 1
Quand il est tenu en main, le bouclier confère au porteur une immunité aux projectiles.		
Armure de sauvegarde	Support : armure	Niveau : 1
Les pièces d'armure enchantées arrivées à 0 PA arrêtent toujours les dégâts aggravés qui sont alors considérés comme des dégâts normaux.		
Armure de bonne santé	Support : armure	Niveau : 1
Les pièces d'armure enchantées arrivées à 0 PA arrêtent toujours les frappes maladies qui sont alors considérées comme des frappes normales. Si les 6 localisations ont reçu cet enchantement, le porteur est immunisé à la maladie.		
Armure de négation	Support : armure	Niveau : 1
Les pièces d'armure enchantées sont incassables (cependant elles perdent toujours les PA normalement) et sont immunisées aux sorts négatifs.		
Armure autoréparante	Support : armure	Niveau : 1
Aux coups de gong, les localisations enchantées récupèrent l'intégralité de leurs PA.		
Armure résistante	Support : armure	Niveau : 1
Les pièces d'armure enchantées ont +1 PA de façon permanente. Note : N'est pas cumulable avec un autre enchantement d'augmentation de PA.		
Inlachable	Support : arme, bouclier	Niveau : 2
Le sort « Tu ne tiens plus ton arme » n'a plus effet sur le porteur. Si on paralyse le membre qui porte l'arme, elle reste accrochée mais ne pourra pas être utilisée. Cela n'empêche pas de récupérer l'arme lors de la fouille.		
Maniabilité	Support : arme	Niveau : 2
Toute personne peut manier l'arme. Utilisée en arme secondaire, cela offre l'équivalent de la compétence <i>Combat à deux armes avancé</i> .		
Arme tranchante	Support : arme	Niveau : 2
L'arme peut frapper pendant tout un combat à +1 par jour. <i>Prérequis : Arme acérée.</i>		
Bouclier du courage	Support : bouclier	Niveau : 2
Quand il est tenu en main, le bouclier confère au porteur une immunité au sort « Tu fuis ».		

Armure renforcée	Support : armure	Niveau : 2
Les pièces d'armure enchantées ont +2 PA de façon permanente. Note : N'est pas cumulable avec un autre enchantement d'augmentation de PA. <i>Prérequis : Armure résistante.</i>		
Armure du serpent	Support : armure	Niveau : 2
Les pièces d'armure enchantées arrivées à 0 PA arrêtent toujours les frappes poisons et coma qui sont alors considérées comme des frappes normales. Si les 6 localisations ont reçu cet enchantement, le porteur est immunisé au poison et au coma (même ingestif).		
Enchantable	Support : tous	Niveau : 3
L'objet pourra être enchantée une fois par des rituels.		
Arme fantôme	Support : arme	Niveau : 3
L'arme porte en permanence l'aura « Fantôme ».		
Arme de maître	Support : arme	Niveau : 3
L'arme peut frapper une fois par jour à « 7 magique fantôme ».		
Arme éviscérante	Support : arme	Niveau : 3
L'arme frappe en permanence à +1. <i>Prérequis : Arme tranchante.</i>		
Grande sensibilité à la magie	Support : arme	Niveau : 3
Tout sort bénéfique lancé sur l'arme dure une journée au lieu de 15 minutes. <i>Prérequis : Sensibilité à la magie.</i>		
Bouclier de négation	Support : bouclier	Niveau : 3
Quand il est tenu en main, le bouclier confère au porteur un bouclier magique au premier sort reçu à chaque combat.		
Armure éternelle	Support : armure	Niveau : 3
Les pièces d'armure enchantées ont +3 PA de façon permanente. Note : N'est pas cumulable avec un autre enchantement d'augmentation de PA. <i>Prérequis : Armure renforcée.</i>		
Armure régénérante	Support : armure	Niveau : 3
Après chaque combat, si le porteur enlève les localisations enchantées, elles récupèrent l'entièreté de leurs PA. Cela ne répare pas une armure détruite par un sort. <i>Prérequis : Armure autoréparante.</i>		
Armure fantomatique	Support : armure	Niveau : 3
Les pièces d'armure enchantées offrent aux endroits protégés une immunité aux frappes fantômes qui sont considérées comme des frappes normales.		
Armure d'encaissement	Support : armure	Niveau : 3
Les pièces d'armure enchantées réduisent tous les dégâts reçus à 1.		

1. Le secret des arcanes

Compétences (prérequis)	REF	Coût
Base magie (F1, sauf chamans)	I1	10
Cercle de sort supplémentaire (I1)	I2	4
Mana supplémentaire (I1)	I3	2
Sphère supplémentaire (I1)	I4	9*
Réduction de quatrains (I1)	I5	5 / 7**
Plus de main libre (I1)	I6	4
Ecriture de parchemin (I1, F1)	I7	6
Transe magique (I1)	I8	10
Tatouage (I1)	I9	6
Méditation (I1)	I10	3
Effet de magie bardique	I11	VAR

* coût dégressif de 1.

** les deux premières réductions coûtent 5 px. La dernière réduction coûte 7 px et donne accès aux mots de pouvoir.

1. Les lanceurs de sort

COMPÉTENCE :

Base magie : Donne accès à la magie. Ceci inclut : une sphère, le premier cercle de sort (+ un sort de ce cercle) et 5 points de mana.

a) Les sphères de magie

Votre première sphère est offerte avec la *Base magie*. Elle représente la catégorie de sorts que vous avez appris à maîtriser en premier. Chacune des sphères comprend 10 cercles qui représentent la complexité (et la puissance) grandissante des sorts.

Les 5 sphères de magie existantes sont :

- ❖ **Magie pure** : donne l'accès à des sorts généralistes, permettant souvent de manier la magie avec plus de subtilité.
- ❖ **Nécromancie** : offre l'accès aux sorts manipulant les morts, que ce soit pour l'animation ou le contrôle. Contient également les sorts donnant les capacités propres aux morts-vivants. **Nécessite anatomie.**

Il existe un codex parlant plus en détails des morts-vivants à l'usage des nécromants.

- ❖ **Magie Noire** : offre l'accès aux sorts visant les démons et aux sorts les plus destructeurs ou manipulateurs.

Il existe un codex parlant plus en détails des démons à l'usage des démonistes.

- ❖ **Élémentalisme** : manipule les éléments et la matière. Offre de puissants sorts de protection physique et de dégâts directs ou de manipulation de la matière.
- ❖ **Magie Blanche** : sorts de protection et de soin. Utile également pour repousser ou détruire les morts-vivants et les démons. **Nécessite anatomie.**

COMPÉTENCE :

Sphère supplémentaire : Donne accès à une sphère supplémentaire et à un sort de cercle 1 de la nouvelle sphère.

Toute sphère supplémentaire est maîtrisée au même cercle que votre sphère de base.

b) Les cercles de sort

COMPETENCE :

Cercle de sort supplémentaire : Donne un cercle de sort supplémentaire ainsi qu'un sort du nouveau cercle appris.

Vous possédez à la création 2 sorts par cercle, excepté votre plus haut cercle pour lequel vous ne possédez qu'un seul sort. Les sorts sont au choix du personnage.

- ❖ On ne peut acheter que 4 cercles de sort à la création.
- ❖ Il faut posséder 5 manas supplémentaires par cercle supplémentaire possédé. Ainsi, un lanceur de sort du 4^{ème} cercle devra posséder au minimum 20 manas au total. Remarquons qu'il faut posséder le mana nécessaire avant l'apprentissage du nouveau cercle.

c) Le mana

COMPETENCE :

Mana supplémentaire : Donne 5 manas supplémentaires.

Cette énergie permet d'utiliser des sortilèges. Elle provient de sources différentes suivant votre orientation.

2. Utilisation de la magie

a) Le quatrain

Un quatrain doit être prononcé lentement, **en articulant**, à haute et intelligible voix, sans erreur ou hésitation.

Le quatrain est une formule magique qui permet de lancer les sorts. Un quatrain est composé de 4 lignes d'au moins 6 syllabes chacune. Pour chaque sphère, chaque lanceur de sort doit posséder au minimum 3 quatrains : un pour les sorts offensifs, un pour les sorts personnels et un pour les sorts neutres. Bien entendu, l'idéal est d'avoir un quatrain pour chaque sort.

COMPETENCE :

Réduction de quatrain : A chaque achat de cette compétence, le quatrain est réduit d'une phrase. Au troisième achat, le sort est lancé par mot de pouvoir.

Le mot de pouvoir que vous devrez utiliser est « Potentia » ou « [vrai nom du lanceur] potens ».

Certains cas de figure impliquent parfois qu'un sort peut être lancé sans mot de pouvoir.

b) Le lancement d'un sort

Voici la procédure à suivre pour lancer un sort :

- ❖ Il faut avoir au moins une main libre (donc vide et valide) pour lancer un sort (ou un mot de pouvoir). Vous pouvez également avoir recours à une gestuelle pour un meilleur Role-play.

COMPETENCE :

Plus de main libre : Permet de lancer un sort sans main libre.

- ❖ Prononcer votre quatrain déclenchant le sort.
- ❖ Dépenser le mana nécessaire à la fin du quatrain. Le coût d'un sort est égal à son cercle plus une éventuelle variable.
- ❖ A la fin de votre quatrain (maximum 5 secondes après, sinon le sort échoue et le mana est perdu), vous annoncerez le nom du sort afin que la ou les cibles sachent quoi faire.

Pour plus de facilité, lors du lancement d'un sort, ne pas hésiter à annoncer à la fois le nom du sort et l'effet du sort.

Un sort de Griffes du fantôme inflige X dégâts fantômes au torse. Pour éviter toute confusion, il vaut mieux annoncer « Nom du sort, Effet du sort » à la cible : « Griffes du fantôme, 5 magique fantôme au torse ».

Si le lanceur subit des blessures (= PV perdus) avant le lancement du sort (après ou pendant le quatrain), il est déconcentré et le quatrain doit être recommencé (aucun mana n'est perdu).

c) Points particuliers

Respecter la portée :

Certains sorts ne fonctionnent plus à partir d'une certaine distance (pointez la cible du doigt pour des raisons de facilité) tandis que d'autres nécessitent de toucher la cible. Si le sort est un sort de contact, vous devrez toucher la cible avec votre main ou une arme enchantée avec « Relais magique ».

Un sort lancé à trop grande distance est gâché et le mana est perdu.

La durée du sort est à respecter scrupuleusement :

Pour ce faire, la cible compte mentalement jusqu'à la fin du sort.

Les sorts d'une durée d'un quart d'heure représentent la durée d'un combat.

Les sorts d'une durée d'une journée, qui ont été lancés avant le premier coup de gong, expirent à la fin de ces coups (cf. Récupération du mana). On peut donc renouveler ses sorts sans danger pendant les 5 coups de gong.

Merlin l'enchanteur se lance le sort Aura de protection mineure pendant l'après-midi. Lorsqu'il entend les coups de gongs le matin, il sait que son sort va expirer. Il décide alors pendant les coups de gong de renouveler son sort pour le coût habituel en relançant son quatrain. Son ancienne aura reste active pendant toute la durée des coups de gong. A la fin des coups de gong, sa nouvelle aura prend effet et l'ancienne se dissipe.

La Récupération du mana : Il existe différents moyens pour récupérer du mana :

- ❖ attendre les vents magiques (annoncés par un gong. On récupère l'intégralité de son potentiel au premier des 5 coups de gong).
- ❖ en méditant.
- ❖ en utilisant des objets magiques qui influent sur le mana. (exemple : en absorbant des potions de mana).

Les Sorts antinomiques :

Certains sorts sont antinomiques, c'est-à-dire qu'ils s'annulent l'un l'autre.

- ❖ Lumière / Ténèbres
- ❖ Hâte nécromantique / Lenteur nécromantique

Cas spécifiques :

- ❖ *Immobilisation de personne vivante ou Glu – Tu fuis* : Lorsque l'on lance le sort « Tu fuis » sur une cible engluée ou immobilisée, celle-ci ne subit pas l'effet du sort (annoncer « Immunisé »). Lancés sur une cible en fuite, ces deux premiers sorts agissent normalement et la cible s'arrête.
- ❖ *Glu – Tu ne tiens plus ceci* : Si l'arme de la cible est collée avec glu, elle ne doit pas la lâcher (annoncer « Immunisé »).

Les injonctions :

Certains sorts, les injonctions, agissent sur l'esprit des personnes. On les reconnaît à leur nom qui commence souvent par « Tu [action] ». Notez que certaines créatures sont immunisées aux injonctions.

Sorts offensifs/personnels/neutres :

Il existe trois types de sorts : les sorts offensifs, personnels et neutres. Les sorts personnels doivent être lancés sur une cible consentante.

Lancer un sort personnel sur une cible autre que soi-même nécessite une dépense supplémentaire de mana.

- ❖ 1 mana supplémentaire pour les niveaux 1 à 3.
- ❖ 2 manas supplémentaires pour les niveaux 4 à 6.
- ❖ 3 manas supplémentaires pour les niveaux 7 à 10.

Sorts de protection corporelle :

Les sorts de protection corporelle **ne** peuvent **pas** se cumuler entre eux (sauf avec le sort *Tête dure*) ni avec des armures (sauf exceptions). Cette catégorie regroupe tous les sorts protégeant (pas immunisant) votre corps des coups ou vous octroyant des points d'armure.

Cumul de protections et d'immunités :

On considère les protections et immunités dans l'ordre suivant : sort de protection spécifique (ex : *Tête dure*), sort de protection générique (ex : *Peau de pierre*) et seulement alors l'immunité (sauf exceptions où les immunités dites **prioritaires** passent en premier lieu, par exemple *Mur d'air*).

Exemple : être immunisé aux frappes normales n'empêchera pas votre armure d'ombre de se dégrader lorsqu'on vous frappe avec une aura normale.

Effet non-rétroactif des immunités :

Les immunités ne donnent aucun effet rétroactif (ex : Une immunité au poison ne vous guérira pas d'un poison déjà contracté).

Sorts à composante variable :

Certains sorts contiennent un « X » dans le coût de lancement. Ce X ne peut **jamais dépasser 7**.

Arrêt de sort avant terme :

Vous pouvez mettre fin à un de **vos** sorts avant terme. Cela nécessite au mage d'être en contact avec la cible de son sort, rester inactif et prononcer 3 fois distinctement à haute voix « Retro Incantatem ». **Le sort prend fin dès le début de la première incantation** (il faut donc enlever au préalable les éventuels brassards ou bandeaux).

Sorts sur créatures hors du commun :

Certaines créatures réagissent étrangement à la magie. Les sorts peuvent avoir des effets amoindris ou au contraire, accrus.

3. Subtilités magiques

a) Les parchemins

COMPÉTENCE :

Écriture de parchemin : permet d'écrire des parchemins de sorts connus.

Généralités :

Un parchemin est une feuille de papier pliée et scellée contenant le quatrain d'un sortilège écrit à l'encre magique. Le parchemin contient l'énergie magique nécessaire au lancement de ce sort. Pour déclencher le lancement du sort, il suffit de faire sauter le cachet de cire et de lire directement à haute et intelligible voix le quatrain inscrit à l'intérieur. Un parchemin ouvert par erreur ou de manière accidentelle est considéré comme gaspillé après 15 minutes.

Pour fabriquer un parchemin, plusieurs conditions sont nécessaires :

- ❖ Posséder la compétence *Écriture de parchemin*.
- ❖ Maîtriser le sort que l'on désire retranscrire sur le parchemin.
- ❖ Posséder de l'encre magique.

Un parchemin se rédige de la façon suivante :

- ❖ Vous écrivez le quatrain que vous utilisez pour le lancement de ce sort
- ❖ Vous écrivez en dessous 1 ligne par niveau de sort dans un langage hermétique (fourni par l'organisation).
- ❖ Vous dépensez à la fin de l'écriture 3x le mana nécessaire au lancement normal du sort ainsi que les éventuelles composantes.
- ❖ Vous scellez le parchemin à la cire à cacheter et écrivez le nom du sort sur le parchemin à côté du cachet.

Si l'écriture est interrompue pour une raison quelconque, le parchemin et l'encre sont gâchés mais le mana n'est pas perdu. Des composantes déjà utilisées sont bien entendu perdues.

Un parchemin peut être écrit dans un langage codé ou dans un langage dont vous possédez la connaissance (avec tous les inconvénients que cela peut comporter).

Le langage hermétique :

Ce langage est une correspondance de notre alphabet avec des symboles. La table de correspondance est fournie : aux mages, aux prêtres de Lhuo et à ceux qui savent écrire des parchemins.

Parchemin de maître

Les maîtres (les personnages possédant la compétence *Enseignement*) peuvent écrire des parchemins de maître. Un parchemin de maître se présente comme tout autre parchemin, excepté que sur le parchemin, le maître rajoute un symbole à côté du cachet indiquant qu'il s'agit d'un parchemin de maître (qui permettra donc un apprentissage du sort dû à la quantité d'informations magiques supplémentaires contenues dans le parchemin). Seront aussi écrits à l'extérieur du parchemin les prérequis nécessaires.

Ecrire un parchemin d'apprentissage demande autant de temps qu'écrire un parchemin standard, mais cela vous coûte 5x le mana nécessaire au lancement du sort.

Lorsque vous écrivez un parchemin d'apprentissage, vous devez le signaler à un arbitre.

b) Les tatouages

COMPETENCE :

Tatouage : permet de faire des tatouages de sorts connus.

Généralités :

Pour écrire un tatouage, plusieurs conditions sont nécessaires :

- ❖ Posséder la compétence *Tatouage magique*.
- ❖ Maîtriser le sort que l'on désire écrire.
- ❖ Posséder de l'encre magique.

Un tatouage est une inscription contenant un sort. Il doit être tatoué sur un être vivant, plus précisément sur la peau nue. Un maximum de 12 cercles de sorts cumulés ne peut pas être dépassé.

Un tatouage s'écrit de la manière suivante :

- ❖ Vous écrivez une rune dans le langage runique selon le type de sort et sa sphère (cf. plus bas).
- ❖ Vous prononcez votre quatrain tout au long de l'écriture.
- ❖ Vous dépensez à la fin de l'écriture 5x le mana nécessaire au lancement normal du sort ainsi que les éventuelles composantes.

Si l'écriture est interrompue pour une raison quelconque, l'encre est gâchée mais le mana n'est pas perdu.

Le sort contenu dans le tatouage se lance avec le mot de pouvoir « Potentia » **en touchant le tatouage**. Le tatouage devient ensuite inutilisable. Un tatouage se conserve tant qu'il n'est pas utilisé. Tout tatouage non utilisé à la fin d'un GN doit être noté sur la fiche de personnage.

Le langage runique :

Ecrire un tatouage nécessite de combiner un symbole et une marque :

Un symbole représentant le type de sort, soit :

- ❖ Offensif : un triangle
- ❖ Personnel : un cercle
- ❖ Neutre : un carré

Une marque représentant la sphère, soit :

- ❖ Magie pure : un cercle intérieur
- ❖ Elementalisme : trait séparant le symbole en deux parties égales
- ❖ Magie noire : trait barrant le symbole
- ❖ Magie blanche : deux traits extérieurs
- ❖ Nécromancie : double trait barrant le symbole

N'hésitez pas à agrémenter vos tatouages de dessins plus développés. Notez que le même dessin peut être réenchanté.

c) La transe magique

COMPETENCE :

Transe magique : Permet de rentrer en transe magique.

Pour signaler le déclenchement de la transe, le lanceur de sort doit **crier distinctement** « Transe magique ». Cette transe durera jusqu'à ce que le personnage n'ait plus de mana ou tombe à terre.

Dès lors, il subit les effets suivants :

- ❖ Il double son potentiel **actuel** de mana.
- ❖ Il lance ses sorts au moyen du mot de pouvoir « Potentia » ou « [vrai nom du lanceur de sort] potens ».
- ❖ Il ne peut pas être assommé.
- ❖ Il est immunisé aux sorts : *Tu te tais*, *Mutisme*, *Tu fuis*, *Pacifisme*, *Glu (lèvre)*.
- ❖ Il **doit** lancer des sorts **offensifs** de façon continue jusqu'à ce qu'il n'ait plus de mana.
- ❖ Il ne peut pas fuir, ralentir ou cesser le combat (sauf danger TO).
- ❖ Il ne peut pas se soigner ou être soigné par bandage.
- ❖ Il ne peut utiliser ni potions ni parchemins. Il peut néanmoins utiliser ses tatouages.

Lorsque la transe se termine : le personnage tombe inconscient, à 0 PM et subit 1 NV aggravé.

d) Méditer dans un nexus

Le nexus est un lieu où les vents magiques confluent. Il est indispensable de se trouver dans un tel lieu pour amplifier les effets de certaines cérémonies et pour activer des compétences telles que méditation.

Le lieu d'un nexus reconnu sera communiqué aux lanceurs de sorts au début du GN.

COMPETENCE :

Méditation : permet de regagner du mana en méditant.

La méditation permet de regagner du mana dans un nexus. Avant d'entrer en méditation, vous devez **obligatoirement** contacter un arbitre qui surveillera le nexus pendant votre transe. Il comptabilisera le temps que vous passez à méditer et vous annoncera le nombre de PM récupérés (vous récupérez 3 PM (1^{er} quart d'heure), 4 PM (2^e quart d'heure) puis 5 PM (3^e

quart d'heure) et ainsi de suite). Les PM récupérés sont cumulables, mais une fois sorti de votre méditation, vous recommencez à 3 PM.

Pour méditer, vous devez trouver une position adéquate (exemple : assis en tailleur). Vous devez impérativement fermer les yeux et ne plus parler (vous pouvez cependant psalmodier pour plus de roleplay).

Toute forme de méditation originale (exemple : méditation en mouvement) peut être soumise à l'organisation qui acceptera oui ou non votre méthode de méditation.

e) L'eau sacrée

L'eau sacrée est un liquide spécialement créé (grâce au rituel « Eau sacrée »). Elle permet d'infliger X points de dégâts bénis fantômes à un mort-vivant ou un démon touché par la projection (**rien** ne peut empêcher cette perte de points de vie sauf des rituels spécifiques). L'eau sacrée peut de plus servir lors de certains rituels.

On annonce « Eau sacrée X béni fantôme » où X est le nombre de dégât provoqué par l'eau sacrée. L'eau sacrée **n'est pas** considérée comme un projectile.

f) Rituels

A partir du 6ème cercle de sort, il est possible d'apprendre à lancer des rituels. Cependant, tout lanceur de sort peut-être requis dans un rituel en tant qu'acolyte (il fournira alors une partie du mana nécessaire au rituel).

4. La thaumaturgie

g) Conception de la magie

La thaumaturgie est née d'une investigation logique du monde, visant à découvrir ses lois et à les manipuler. Les thaumaturges compilent régulièrement leurs informations et réorganisent leur magie pour l'améliorer. Ils cherchent à éradiquer les mystères de l'existence grâce à leurs méthodes rationnelles. Les thaumaturges voient le monde comme la création d'une force ultime suivant des règles immuables, et qui peut être affecté par l'expression de la volonté. Les thaumaturges sont cependant polythéistes comme tous les citoyens de l'Empire.

Signification des compétences magiques :

- ❖ Le mana : c'est l'énergie que le mage possède en lui. Il peut l'utiliser pour lancer une certaine quantité de sorts par jour.
- ❖ Le cercle de sort : représente la complexité maximale des sorts que le thaumaturge peut maîtriser.
- ❖ La sphère de sort : représente la connaissance générique d'une série de routines magiques propres à un type de sorts.

h) Les quatrains

Les écoles de magie imposent à leurs étudiants le début de leurs quatrains (souvent, la première ligne correspond à la sphère et la deuxième au type de sort).

Voici les quatrains en vigueur dans le Dôme de la Connaissance à Phénixia, repris par de nombreux mages et écoles :

Elémentalisme :

Offensif	Personnel	Neutre
Que les forces élémentaires Te frappent tel l'éclair	Que les forces élémentaires Me (te) protègent des misères	Que les forces élémentaires Eclaircissent tout mystère

Nécromancie :

Offensif	Personnel	Neutre
Que les puissances de la mort Envahissent ton corps	Que les puissances de la mort Transcendent mon (ton) corps	Que les puissances de la mort Assistent mes (tes) efforts

Magie noire :

Offensif	Personnel	Neutre
Que les êtres des abysses De leur haine t'envahissent	Que les êtres des abysses De leur force m' (t') envahissent	Que les êtres des abysses Leur aide me garantissent

Magie pure :

Offensif	Personnel	Neutre
Que Magie soit créée Et vienne me seconder	Que Magie soit créée Et vienne me (te) renforcer	Que Magie soit créée Et vienne me (te) favoriser

Magie blanche :

Offensif	Personnel	Neutre
Qu'une magie de lumière Frappe mes adversaires	Que la magie bénéfique T' (m') offre un appui stratégique	Que la magie du Bien Passe ici par mes mains

i) Le livre de magie

Le livre de magie est un support d'étude pour les thaumaturges. **Il est donc obligatoire.** Il vous faut suivre certaines règles :

- ❖ inscrire votre nom Time- In.
- ❖ inscrire tous vos sorts (avec le quatrain correspondant).
- ❖ faire valider par un arbitre toute nouvelle page écrite.

Ce livre de magie n'est pas nécessaire pour le lancement des sorts mais sera très souvent demandé par les maîtres avant l'apprentissage de tout nouveau sort. Vous ne devez pas remettre votre livre de magie lors de la fouille (sauf demande explicite de la personne qui vous fouille, dans ce cas vous ne pourrez plus consulter votre grimoire jusqu'à la fin du GN mais le garderez en votre possession Time-Out).

j) Le certamen

Afin de régler leurs différends, les mages ont parfois recours à une forme de duel qui leur est spécifique : le certamen. Autrement, d'autres formes de duel existent (vitesse de lancement de sorts, duel standard, etc.).

Ce type de duel est toujours arbitré par un mage, nommé chef de protocole, qui tracera un cercle dans lequel se déroulera le duel. Ce cercle rassemble l'énergie magique de chacun des mages sous forme d'un combattant qui personnifie son pouvoir.

Le chef de protocole s'assure que le duel se déroule conformément aux règles.

Le certamen isole complètement les duellistes pendant la durée de leur combat : ils ne pourront plus être affecté par quoi que ce soit.

Système de simulation :

- ❖ Le mage dispose pour le duel de l'intégrité de son potentiel magique.
- ❖ Le mage invoque une créature qui luttera pour lui. Il a le choix entre 5 créatures de puissances variables en fonction des points de manas investis dedans.

Créature	5 manas	10 manas	20 manas	30 manas	40 manas
NV	2	3	3	4	4
Dégâts	1	1	2	2	3

- ❖ Le mage dispose d'une période de préparation durant laquelle il peut lancer des sorts sur sa créature (les sorts personnels ne demandent pas de points de magie supplémentaires).
- ❖ Le duel commence quand le maître de cérémonie le décide.
- ❖ Des sorts de contacts peuvent être lancés sur sa propre créature pendant le certamen malgré le fait que le mage ne la touche pas. Les autres sorts peuvent être lancés sur la créature adverse mais en aucun cas sur le mage.
- ❖ Le duel prend fin lorsqu'une des créatures tombe au sol.

k) Titres

Plus le thaumaturge maîtrise de cercles de hauts niveaux, plus il est respecté par ses collègues. Dans l'Empire, les appellations suivantes sont couramment utilisées :

- ❖ Cercles 1 à 2 : Apprenti (ou Néophyte)
- ❖ Cercles 3 à 4 : Initié
- ❖ Cercles 5 à 6 : Mage
- ❖ Cercles 7 à 8 : Haut mage (ou Seigneur Mage)
- ❖ Cercles 9 à 10 : Archimage

Notez que certaines écoles de magie utilisent une nomenclature plus sophistiquée.

5. La prêtrise

a) Conception de la magie

Depuis que le monde existe, les Dieux ont toujours veillé sur les mortels. La protection et les pouvoirs qu'ils offrent à ceux qui leur rendent un culte ont de tout temps intéressé les différents peuples. Bien que la majorité des citoyens de l'Empire soient polythéistes, seuls ceux qui se consacrent pleinement à un Dieu en retirent des pouvoirs.

Il existe 5 dieux dans l'Empire. Vous devez choisir de vénérer l'un d'entre eux.

Les prêtres n'ont pas accès à toutes les sphères car ils sont limités à celles possédées par leur dieu et ses alliés.

Signification des compétences magiques :

- ❖ Le mana : c'est la quantité d'énergie divine accordée par un dieu à un de ses adeptes.
- ❖ Le cercle de sort : représente l'avancée dans la compréhension du dieu, afin d'utiliser de manière plus efficace sa puissance.
- ❖ La sphère de sort : représente la compréhension de la place du dieu, ou d'un dieu allié, dans le monde par rapport aux autres dieux.

Les sorts des sphères secondaires sont fournis par les dieux alliés.

b) Les 5 dieux

Des informations complémentaires à propos des 5 dieux peuvent être trouvées dans le guide du monde.

Lhuo :



Lhuo est le dieu de la Magie. Il semble être le dieu le plus puissant du panthéon.

Il est également considéré comme le dieu tutélaire de l'Empire car il est réputé pour avoir toujours soutenu l'Empereur (son appui à Phénix lors de la bataille d'Oral-Ta est resté gravé dans les mémoires).

Il est reconnu pour sa sagesse et son sérieux, ce qui fait de lui le dieu des érudits et des sages. Tous les citoyens de l'Empire désirant pratiquer la magie doivent au moins l'apaiser sous forme de prières et de petits sacrifices (la manière la plus simple de le faire est de brûler des objets enchantés temporairement). Les magiciens, et plus particulièrement ceux qui sont d'alignement bon, honorent Lhuo.

Tout mage ou prêtre peut enchanter un objet en investissant dans celui-ci un certain nombre de points de mana. Cet enchantement n'a pas d'autre effet que de rendre l'objet enchanté plus ou moins puissamment. Une détection (et plus encore une interprétation) de la magie révèle que l'objet a été enchanté de la sorte. On ne peut confondre cet enchantement mineur avec un sort ou avec un véritable enchantement. Après 15 minutes, l'enchantement s'estompe.

Sphère principale : Magie pure.

Sphères secondaires : Nécromancie, Magie blanche.

Taerye :



Taerye est la déesse du bien et de la bonté. Elle aide les opprimés et vient au secours de ceux dans le besoin. Elle est priée lors des mariages et est considérée comme la gardienne des femmes et des enfants.

On la prie aussi au chevet des blessés afin de favoriser leur guérison.

Sphère principale : Magie blanche.

Sphères secondaires : Magie pure, Elémentalisme.

Mirha :



Mirha est la déesse de la nature et de l'équilibre. Elle est capable de faire autant de bien que de mal et sa colère n'a d'égale que sa bonté.

Elle est d'une nature assez chaotique et les théologiens n'ont que quelques pistes sur les raisons qui la conduisent à agir ainsi. Elle est massivement adorée en tant que Déesse Guerrière et est priée avant les batailles, pour favoriser les combats.

Sphère principale : Elémentalisme.

Sphères secondaires : Magie blanche, Magie noire.

Mervan :



Mervan est le dieu des pouvoirs occultes. Il entretient la trame du plan démoniaque et l'on dit que c'est lui qui protège l'Empire des incursions de démons.

C'est le dieu du jeu et de la chance. Lorsqu'il s'agit d'argent, de profit ou de pouvoir, faites appel à lui !

Sphère principale : Magie noire.

Sphères secondaires : Elémentalisme, Nécromancie.

Astagar :



Astagar est un dieu très mystérieux.

Surnommé "Le Faucheur", il est le dieu des morts.

Contrairement à Mervan, il intervient assez peu dans le monde des vivants.

Astagar poursuit des buts étranges qui devraient changer fondamentalement la consistance de l'Univers. Son clergé est assez restreint et fortement élitiste.

On fait appel à Astagar dès que la mort entre en ligne de compte.

Sphère principale : Nécromancie

Sphères secondaires : Magie noire, Magie pure.

c) Les quatrains

Chaque clergé impose à ses adeptes le début de leurs quatrains (souvent, la première ligne correspond à la sphère et la deuxième au type de sort). Vous trouverez vos quatrains dans la Bible de votre dieu.

d) La sanctification

Cette cérémonie extrêmement importante permet de consacrer un lieu aux différentes déités du panthéon impérial. Ce lieu pourra ensuite être utilisé par les différents cultes pour y célébrer messes et rituels mais aussi pour s'y ressourcer.

Tous les cultes partagent donc la même zone consacrée, qui peut être extérieure comme intérieure, mais seuls les cultes ayant participé à la cérémonie (peu importe le nombre de prêtres présents, mais au moins 5 prêtres sont nécessaires pour créer une zone sanctifiée) pourront utiliser le lieu consacré.

Pour sanctifier un lieu, les prêtres doivent se réunir sur l'endroit choisi. Chaque culte vantera à son tour les mérites de son Dieu et louera ses qualités. Chaque culte devra aussi bénir le lieu à l'aide d'eau bénite par un clerc du culte.

Si un culte n'est pas représenté lors de cette cérémonie, ses membres ne pourront bénéficier de ses effets.

Comme à chaque messe, l'aumône sera demandée (selon les affinités et les croyances). Les prêtres sont libres d'en faire une caisse commune ou non. Les personnes ne donnant rien pourraient bien se voir privées des services ultérieurs des prêtres.

Aspects techniques :

- ❖ Tous les prêtres participant doivent sacrifier un point de mana et deviennent membres du cercle. Cela sera noté sur leur fiche de personnage. Cette perte n'est pas permanente mais tant qu'elle est effective, le maximum de mana est amputé d'un point.

Chaque prêtre peut décider de retirer son influence quand bon lui semble. Sa fiche de personnage est alors mise à jour et le cercle diminuera de puissance (moins un mètre de rayon). Si tous les prêtres d'un culte ont annulé leur influence, ce culte ne bénéficie plus des avantages de la zone. La zone existe tant qu'au moins un prêtre la maintient. Il est à noter qu'un prêtre qui meurt, en plus de perdre la vie, perd aussi son influence sur la zone.

- ❖ Le cercle doit être clairement délimité (corde ou autre) et indiqué par un panneau (fourni par l'organisation). Le rayon maximum est de 1 mètre par prêtre sacrifiant un point de mana.
- ❖ Il n'y a pas de temps minimum requis pour la cérémonie mais elle doit être faite avec soin et conviction.
- ❖ Une messe doit toujours se faire sur un lieu sanctifié (sauf raison logique).
- ❖ Un lieu sanctifié peut être utilisé pour les rituels (il est même parfois requis).
- ❖ Un lieu sanctifié est considéré comme un nexus pour ses membres.
- ❖ Un prêtre peut devenir membre d'un lieu sanctifié grâce à la présence d'un de ses membres actifs. Une cérémonie d'introduction doit être réalisée.

Plus la foi et le nombre des prêtres sont grands, plus les effets du lieu sanctifié sont spectaculaires.

e) Les devoirs

Chaque prêtre ou adepte d'un Dieu se doit d'en respecter les préceptes. Plus le prêtre monte en puissance, plus il devra suivre de façon scrupuleuse certains devoirs. Reportez-vous à la Bible de votre dieu pour plus de détails.

f) Le livre de prières

Bien que nullement obligatoire, il est bien vu que chaque prêtre se constitue un livre de prière. Il est libre d'y écrire ce qu'il souhaite (prières, cérémonies, etc.).

g) Titres

Plus le prêtre maîtrise des cercles de hauts niveaux, plus son rang est élevé dans le clergé. Dans l'Empire, les appellations suivantes sont couramment utilisées :

- ❖ Cercles 1 à 2 : Novice
- ❖ Cercles 3 à 4 : Adeptes
- ❖ Cercles 5 à 6 : Clerc
- ❖ Cercles 7 à 8 : Diacre
- ❖ Cercles 9 à 10 : Archidiacre

Notez que certaines sectes utilisent une nomenclature plus sophistiquée.

6. Le chamanisme

a) Conception de la magie

Le chamanisme est né de la connaissance du plan spirituel qui peut être atteint et en partie contrôlé par l'initié. Le chamanisme permet de mobiliser la puissance de la nature et des esprits ancestraux afin de déclencher des effets magiques. Dans la tradition chamannique, les dieux sont considérés comme des Rois Esprits qui dirigent des cohortes d'esprits mineurs. Ce sont ces esprits auxquels le chaman fait appel.

Signification des compétences magiques :

- ❖ Le mana : c'est la force spirituelle du chaman qui permet de contrôler un certain nombre d'esprits (chacun correspondant à un sort) et à faire appel à leurs services.
- ❖ Le cercle de sort : représente la connaissance du plan spirituel et des esprits qui y vivent. Meilleure est sa connaissance, plus puissants sont les esprits qu'il peut appeler.
- ❖ La sphère de sort : représente un des cinq esprits intérieurs que peut éveiller le chaman. Chacun de ces esprits se tourne vers un aspect de la nature et permet au chaman d'appeler des esprits de types bien particuliers.

b) Règles spécifiques

Chaque esprit a une puissance de 1 à 10 en fonction du cercle nécessaire pour pouvoir l'appeler. Un chaman peut contrôler une puissance totale d'esprits équivalente à son mana par esprit intérieur (sphère) possédé.

Toucher spirituel :

Tout chaman peut, en touchant un objet ou une personne et en restant concentré pendant 30 secondes, détecter la présence d'esprit (possession, hantise, etc.).

Le toucher spirituel permet de jauger la puissance d'un autre chaman (les chamans ont coutume de se jauger lorsqu'ils se rencontrent).

Le sacrifice des esprits :

En derniers recours, un chaman peut sacrifier un esprit qu'il contrôle pour lancer le sort gratuitement (son sort disparaît, et doit être supprimé de la fiche de personnage auprès d'un organisateur). Le chaman annonce comme quatrain : « Par le sacrifice de [nom de l'esprit] ».

c) Les quatrains

Il faut un quatrain spécifique par esprit invoqué. Les deux premières phrases servent à nommer l'esprit invoqué ([nom] [qualificatif], [appel]) et les deux suivantes sont semblables dans toutes les traditions chamaniques (Que l'étendue de mon savoir Soit la mesure de ton pouvoir).

Exemple :

Anarika l'eau paisible des sources, j'en appelle à ton doux toucher

Que l'étendue de mon savoir

Soit la mesure de ton pouvoir

La réduction de quatrain enlève tout d'abord l'appel, ensuite le qualificatif. A la troisième réduction permet d'avoir comme quatrain « [Nom de l'esprit] potens ».

d) Titres

Il existe 5 « grades » (homme éveillé, arpenteur, veilleur, gardien, homme cornu) parmi les chamans. Chacun peut choisir de se présenter en s'attribuant le grade qu'il juge adapté à sa puissance.

7. Liste des sorts

Nom du sort (type de sort)	Durée, portée	Sphère, coût
Description du sort		

Le premier chiffre apparaissant dans le coût du sort correspond à son cercle.

a) Magie pure

Détection de la magie (n)	instantané, contact	Magie pure, 1
Permet de détecter si un objet est magique ou de savoir si la cible a des sorts actifs et des objets magiques sur elle. Note : La réponse est "oui" ou "non" (sans plus de précision).		
Lumière (n)	15 minutes, contact	Magie pure, 1
Permet d'utiliser une lampe de poche (homologuée par un arbitre) pour éclairer.		
Bouclier mental (p)	15 minutes, contact	Magie pure, 1
La cible devient immunisée à tous les pouvoirs psychiques. Exemples : hypnotisme, charme, etc.		

Impulsion (n)	<i>instantané, contact</i>	Magie pure, 1
Sort la cible de l'inconscience, de l'hypnose, etc. Une cible dans le coma peut être rendue consciente (capable de lancer des sorts non offensifs mais pas de bouger pendant une minute avant de ressomber dans le coma). Permet également d'activer certains enchantements (glyphe de garde, etc.).		
Tu te tais (o)	<i>1 minute, 15 mètres</i>	Magie pure, 2
La cible ne peut plus émettre de sons par sa bouche. Cela l'empêche de lancer des sorts si elle utilise des quatrains.		
Tu ne tiens plus ton objet (o)	<i>1 minute, 15 mètres</i>	Magie pure, 2
La cible lâche l'objet désigné qu'elle tient en main. Elle ne peut le reprendre avant 1 minute. Note : Elle peut prendre autre chose en main pendant cette minute. D'autres personnes peuvent ramasser l'objet ainsi lâché. Si l'objet est fixé, elle ne peut l'utiliser pendant 1 minute. De plus, les armes et boucliers doivent être mis en retrait du combat.		
Tu tombes (o)	<i>instantané, 15 mètres</i>	Magie pure, 2
La cible doit s'allonger en mettant les deux épaules au sol. Elle peut se relever normalement après. Note : La chute doit se faire sur place. On ne peut pas reculer avant de se laisser tomber par terre. La sécurité prime toujours, bien sûr.		
Suppression d'aura (o)	<i>1 minute, 15 mètres</i>	Magie pure, 2
La personne ciblée est considérée comme ne possédant plus aucune aura d'arme pendant une minute.		
Latence (p*)	<i>1 journée, personnel</i>	Magie pure, 3X
X correspond au nombre de sorts que le lanceur pourra mettre en latence (il ne paiera le coût de ses sorts qu'à leur lancement). Il pourra lancer par la suite les sorts sélectionnés, sans aucun quatrain. Note : lancer un autre sort, parler ou tomber inconscient (ou dans le coma) annule toute latence active. Il est impossible de méditer avec des latences actives. * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.		
Linguistique (p)	<i>15 minutes, contact</i>	Magie pure, 3
La cible peut lire, écrire et parler une langue vivante (au choix du lanceur). <i>Prérequis : Erudition</i> (pour lire et écrire la langue).		
Aura de protection mineure (p)	<i>1 journée, contact</i>	Magie pure, 3
La cible reçoit 1 point d'armure par localisation. Elle ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i>		
Choc magique (o)	<i>1 minute, contact</i>	Magie pure, 3
La localisation touchée de la personne vivante est inutilisable (comme si elle était à 0) pendant 1 minute.		
Arme magique (n)	<i>15 minutes, contact</i>	Magie pure, 4
L'arme touchée devient magique. <i>Prérequis : Lumière.</i>		
Bouclier magique (n)	<i>1 journée, contact</i>	Magie pure, 4
Ce sort annule le prochain sort offensif reçu en déclarant "protection".		
Interprétation de la magie (n)	<i>instantané, contact</i>	Magie pure, 4
Permet de connaître les propriétés de l'objet magique touché ou de connaître les sorts actifs de la cible et si elle possède des objets magiques (et lesquels) mais sans les interpréter.		
Transfert de mana (n)	<i>instantané, contact</i>	Magie pure, 4 + 2X
La cible gagne 2X manas. Note : On ne peut dépasser son maximum en recevant un transfert.		
Perte d'emprise (o)	<i>instantané, 15 mètres</i>	Magie pure, 5
La cible est libérée de toute emprise magique et n'agit plus que par sa propre volonté, qu'elle soit mort-vivant, démon ou vivante.		
Relais magique (p)	<i>1 journée, contact</i>	Magie pure, 5
Le bénéficiaire peut faire passer les sorts de contact par l'intermédiaire de ses armes en plus de sa main. Il bénéficie également d'un délai de 1 minute (au lieu des 5 secondes standards) avant que son sort de contact n'expire. Note : Il faut choisir entre la frappe ou le sort de contact. Il faut savoir manier l'arme.		
Don de pouvoir (n)	<i>1 journée, contact</i>	Magie pure, 5
La cible peut lancer une fois (et une seule) le sort donné avec le quatrain du lanceur du don de pouvoir. Le coût du sort est majoré du coût du sort donné (variables comprises). Note : Le sort donné doit être inscrit sur la fiche de personnage du receveur.		
Tu ne tiens rien en main (o)	<i>1 minute, 15 mètres</i>	Magie pure, 5
La cible ne peut plus rien tenir en main. <i>Prérequis : Tu ne tiens plus.</i>		

Déphasage (p)	1 journée, contact	Magie pure, 6
<p>Tout sort de protection (magique ou corporelle) peut être interrompu au bon vouloir du bénéficiaire du sort qui peut le redéclencher quand il veut. De plus, ils sont désormais cumulables aux armures. Cela permet aux immunités de passer avant les sorts de protection ou de ne pas gaspiller une peau de pierre sur un coup qui ne vous affecte pas. <i>Prérequis : Latence.</i></p>		
Mur de force (n)	variable, contact	Magie pure, 6
<p>Permet d'établir un mur de force infranchissable (autant physiquement que magiquement) entre deux éléments de décor (exemple : battants de porte, deux stèles, etc.). Le mage doit rester en position et désigne grâce à ses mains les limites du mur de force. Le sort dure tant que le mage reste en place. <i>Prérequis : Relais magique.</i></p>		
Brèche magique (n)	instantané, 15 mètres	Magie pure, 6
<p>Ce sort dissipe les sorts suivants actifs sur la cible : bouclier magique, bouclier des ténèbres, bouclier élémentaire, bouclier du juste, absorber un sort, renvoi de sort, rempart magique, bouclier de mana. <i>Prérequis : Suppression d'aura.</i></p>		
Aura de protection majeure (p)	1 minute, 15 mètres	Magie pure, 6
<p>La cible reçoit 2 points d'armure par localisation. Elle ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Aura de protection mineure.</i></p>		
Dissipation (n)	instantané, contact	Magie pure, 7
<p>Tous les sorts actifs sur la personne touchée ou forme de magie qui l'entoure sont dissipés ou l'objet magique (ou l'arme créé par <i>Forge magique</i>) touché est désactivé jusqu'à la fin de la journée. Ce sort est impossible à contrer sauf via le rituel de Perdurance. <i>Prérequis : Brèche magique.</i></p>		
Pont magique (p*)	15 minutes, contact	Magie pure, 7
<p>Les sorts de contact, lancés par le bénéficiaire de ce sort, peuvent bénéficier d'une portée de 15 mètres. Sauf pour le premier qui est gratuit, un coût additionnel de 5 est alors ajouté au coût des sorts de contact bénéficiant de cette augmentation de portée. <i>Prérequis : Relais magique.</i> * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.</p>		
Fermeture magique (n)	1 journée, contact	Magie pure, 7
<p>Le coffre, la porte ou tout objet pouvant être fermé est impossible à crocheter, ouvrir et défoncer pendant la durée du sort. Seul le lanceur du sort peut l'ouvrir normalement.</p>		
Contingence (p)	1 journée, contact	Magie pure, 7
<p>Au lancement du sort, le lanceur choisit un sort qu'il possède et des conditions de lancement qu'il énoncera à un arbitre. Quand ces conditions sont remplies, le sort choisi est activé et les points de magie du sort sont dépensés. Note : Si le sort est lancé sur quelqu'un d'autre, il faut dépenser au lancement le coût de la contingence et le coût du sort choisi. <i>Prérequis : Déphasage, Don de pouvoir.</i></p>		
Renvoi de sort (n)	1 journée, contact	Magie pure, 8
<p>Ce sort renvoi le prochain sort offensif reçu en annonçant « Protection – Renvoi de sort ». Si l'on possède un ou des <i>Bouclier(s) magique(s)</i>, celui-ci passe avant le <i>Renvoi de sort</i>. <i>Prérequis : Bouclier magique.</i></p>		
Cache secrète (n)	1 journée, contact	Magie pure, 8
<p>L'objet touché n'est plus considéré comme en jeu. Vous le remettez soit à un arbitre, soit vous le déposez à un endroit convenu avec l'organisation. Il est possible de rappeler une fois l'objet quand vous le désirez (l'objet revient de toute façon à expiration du sort). Le rappel n'a rien d'instantané et peut nécessiter du temps (le temps que l'arbitre vous rapporte l'objet).</p>		
Rempart magique (n)	1 journée, contact	Magie pure, 8
<p>Ce sort cumule l'effet de 3 Boucliers magiques. <i>Prérequis : Bouclier magique.</i></p>		
Oubli (o)	instantané, contact	Magie pure, 8
<p>La personne touchée oublie ce qui lui est arrivé pendant le dernier quart d'heure. Elle ne sait plus qu'on lui a lancé le sort Oubli et met 15 secondes à reprendre ses esprits. Ce sort n'a aucun effet en combat.</p>		
Stase (o)	1 minute, 15 mètres	Magie pure, 9
<p>La personne ciblée ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Même si elle subit des dégâts ou qu'un nouveau sort la cible, elle reste immobilisée jusqu'à la fin du sort. <i>Prérequis : Mur de force.</i></p>		

Téléportation (p*)	instantané, 15 mètres	Magie pure, 9
Le lanceur déclare un Time-Freeze. Il peut se déplacer dans un rayon de 15 mètres (mais il ne peut pas interagir avec son environnement). Arrivé à destination, il annonce Time-In. * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.		
Aura de protection supérieure (p)	1 journée, contact	Magie pure, 9
La cible reçoit 3 points d'armure par localisation. Elle ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Aura de protection majeure.</i>		
Lecture de la magie (n)	15 minutes, contact	Magie pure, 9
La cible peut interpréter librement la magie pendant la durée du sort. Elle peut également détecter la magie dans des zones, ou traquer des pistes magiques, ainsi que comprendre des enchantements plus complexes qui font interagir plusieurs objets magiques. Elle peut également analyser les résidus magiques présente dans une zone (information floue) ou sur une personne (information précise) et connaître ainsi les sorts lancés précédemment dans le temps. <i>Prérequis : Interprétation de la magie.</i>		
Annulation (p)	15 minutes, contact	Magie pure, 10
La cible du sort a la capacité d'annuler les dégâts qu'une arme peut lui infliger. Il cible de sa paume l'arme, qui ne lui fera plus de dégât (annoncer « immunisé »). Le bénéficiaire peut également changer l'arme qu'il cible en tenant son poing fermé contre sa poitrine pendant 5 secondes. <i>Prérequis : Suppression d'aura.</i>		
Bouclier de mana (p)	1 journée, contact	Magie pure, 10
La personne touchée utilise son mana pour encaisser des dégâts (à raison de 1 mana par point de dégât annulé) ou des sorts (à raison de 2 manas par sort annulé). Elle est obligée d'utiliser son mana lorsqu'on lui lance des sorts ou qu'on lui inflige des dégâts. Elle doit annoncer « Protection ». Elle ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Aura de protection supérieure, Rempart magique.</i>		
Disjonction (p)	15 minutes, contact	Magie pure, 10
La cible lance ses sorts en annonçant « Disjonction – Nom du sort ». Toutes les protections des victimes de ses sorts seront inefficaces. <i>Prérequis : Brèche magique</i>		
Dissipation suprême (n)	instantané, contact	Magie pure, 10
Tous les sorts actifs sur la personne touchée ou forme de magie qui l'entoure sont dissipés et tous les objets magiques (et armes créés par <i>Forge magique</i>) possédés sont désactivés jusqu'à la fin de la journée. Ce sort est impossible à contrer sauf via le rituel de Perdurance. <i>Prérequis : Dissipation.</i>		

b) Nécromancie

Fausse mort (n)	Variable, contact	Nécromancie, 1
Permet de masquer la cause de la mort d'un personnage en la faisant passer pour une autre. Vous annoncez au mort la "nouvelle" cause de sa mort qu'il devra dire si on lui demande de quoi il est mort. Note : Les sorts « Voix d'outre-tombe » et « Parler avec les âmes » fonctionnent toujours normalement. De plus, le sort permet pendant 15 minutes de faire passer la cible pour morte (l'Anatomie indique que la personne est bel et bien morte). Le sort prend fin lorsque la cible se relève.		
Vitalité d'outre-tombe (n)	15 minutes, contact	Nécromancie, 1
La cible est capable de se mouvoir quelle que soit sa condition actuelle (inconsciente, morte, etc.). Elle doit être dirigée par le lanceur de sort pour avancer (vous pouvez lui indiquer une direction). Elle n'est en aucun cas capable de se battre ou de parler, de plus la cible est lente (voir le sort « Lenteur nécromantique »). Si la cible subit 1 pt de dégâts, le sort prend fin.		
Lenteur nécromantique (o)	1 minute, 15 mètres	Nécromancie, 1
La cible ne peut plus courir, sauter ou faire preuve de réflexe (comme éviter une flèche par exemple), elle peut néanmoins combattre normalement. Elle est désormais obligée de marcher. Annule le sort "Hâte nécromantique".		
Hâte nécromantique (n)	15 minutes, contact	Nécromancie, 1
Permet à un mort-vivant qui n'en a pas la possibilité de pouvoir courir. Annule le sort "Lenteur nécromantique".		
Immobilisation de mort-vivant mineur (o)	1 minute, 15 mètres	Nécromancie, 2
Le mort-vivant mineur ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si le mort-vivant subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses).		

Tu fuis (o)	instantané, 15 mètres	Nécromancie, 2
La cible s'enfuit à toute allure pendant 15 secondes dans la direction opposée à celle du lanceur. Elle ne peut rien faire d'autre pendant sa fuite. Note : Perdre un point de vie annule la fuite (mais on ne peut bien sûr pas se blesser soi-même). Si la cible est dans l'incapacité de fuir (exemple : les deux jambes à 0), elle doit se recroqueviller et ne peut plus rien entreprendre pendant 15 secondes. Remarquons que le sort "Glu : Sol – Pieds" immunise sa cible à "Tu fuis".		
Soin d'un mort-vivant (n)	instantané, contact	Nécromancie, 2+X
Le mort-vivant regagne 2X+1 points de vie.		
Repos de l'âme (n)	instantané, contact	Nécromancie, 2
Le cadavre touché n'est plus affecté par les sorts de nécromancie et de résurrection pas plus que par les potions ayant le même effet.		
Peau insensible (p)	1 journée, contact	Nécromancie, 3
Protège contre le prochain : poison tactile, maladie de contact, acide ou séance de torture (le bénéficiaire ne répond pas aux questions mais subit tout de même 1 NV aggravé).		
Tu es décrépi (o)	1 minute, 15 mètres	Nécromancie, 3
La cible ne peut plus porter d'armes à deux mains et doit tenir son arme à deux mains quelle que soit sa taille. Dans le cas d'une bâtarde, elle peut toujours être tenue mais ne fait plus qu'1 point de dégâts.		
Insensibilité (n)	15 minutes, contact	Nécromancie, 3
Le mort-vivant touché devient insensible aux armes argents, et n'est donc plus touchable que par des touches bénies ou magiques. <i>Prérequis : Hâte nécromantique.</i>		
Masque mortuaire (n)	1 journée, contact	Nécromancie, 3
Le mort-vivant touché n'a désormais plus besoin de porter de masque. Il recouvre l'apparence qu'il avait de son vivant.		
Maladie (o)	instantané, 15 mètres	Nécromancie, 4
La cible tombe malade.		
Animation de mort-vivant (n)	variable, contact	Nécromancie, 4
Permet d'animer le cadavre touché. Reportez-vous au "Liber Mortis" pour connaître les effets de votre animation. <i>Prérequis : Vitalité d'outre-tombe.</i>		
Immobilisation de mort-vivant majeur (o)	1 minute, 15 mètres	Nécromancie, 4
Le mort-vivant majeur ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si le mort-vivant subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses). <i>Prérequis : Immobilisation de mort-vivant mineur.</i>		
Main de poussière (o)	instantané, contact	Nécromancie, 4
Inflige 2 points de dégâts magiques fantômes à la localisation touchée.		
Griffe du fantôme (o)	instantané, 15 mètres	Nécromancie, 5X
Inflige X dégâts magiques fantômes dans le torse de la cible.		
Interrogatoire nécromantique (p*)	15 minutes, proximité	Nécromancie, 5
Permet de parler avec l'âme d'un mort. La réponse est perçue de tous mais seul le lanceur de sort peut poser les questions. L'âme du mort est obligée de répondre correctement. Note : il faut au moins une partie du corps de la personne à interroger (dans certains cas, un objet qui lui était lié suffit). * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.		
Contrôle de mort-vivant mineur (o)	1 journée, 15 mètres	Nécromancie, 5
Permet de prendre le contrôle du mort-vivant mineur ciblé. <i>Prérequis : Immobilisation de mort-vivant mineur.</i>		
Forme fantomatique (p)	15 minutes, contact	Nécromancie, 5
La cible du sort est uniquement touchable par des frappes bénies ou magiques. Il ne peut plus combattre mais peut toujours lancer ses sorts (même de contact). <i>Porter un bandeau bleu.</i>		
Main de mort (o)	instantané, contact	Nécromancie, 6
Inflige 5 points de dégâts magiques fantômes à la localisation touchée. <i>Prérequis : Main de poussière.</i>		
Voile de mort (p)	15 minutes, contact	Nécromancie, 6
Tout mort-vivant ignore la cible et ne peut interagir avec elle mais reconnaît sa présence (mais pas son identité exacte) dans les environs. La cible ne peut rien faire d'autre que mettre ses bras en croix et marcher .		

Immobilisation de mort-vivant sup. (o)	1 minute, 15 mètres	Nécromancie, 6
Le mort-vivant supérieur ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si le mort-vivant subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses). <i>Prérequis : Immobilisation de mort-vivant majeur.</i>		
Nécrose (o)	instantané, 15 mètres	Nécromancie, 6
L'être vivant ciblé est réduit à 1 NV (ce qui signifie que les localisations à 0 restent à 0) et toutes ses localisations sont considérées comme aggravées. <i>Prérequis : Tu es décrépis, Maladie.</i>		
Simulacre de mort (n)	15 minutes, contact	Nécromancie, 7
La personne touchée peut se faire passer pour morte. Elle est impossible à fouiller (la fouille ne donne rien) et à achever/blesser. <i>Anatomie</i> indiquera que la personne est morte, mais ce sort est détectable via <i>Détection de la magie</i> ou <i>Interprétation de la magie</i> . <i>Prérequis : Fausse mort.</i>		
Peau de mort (p)	15 minutes, contact	Nécromancie, 7
La personne touchée est immunisée aux auras de frappe normales. Annoncer « Immunisé » lorsque vous annulez ainsi une frappe. <i>Prérequis : Peau insensible.</i>		
Soin total de mort-vivant (n)	instantané, contact	Nécromancie, 7
Le mort-vivant touché est soigné intégralement. <i>Prérequis : Soin de mort-vivant.</i>		
Tu es faible (o)	15 minutes, 15 mètres	Nécromancie, 7
La cible devient lente (comme sous l'effet du sort <i>Lenteur nécromantique</i>) et frappe à -1. <i>Prérequis : Tu es décrépi, Lenteur.</i>		
Vampirisation (o)	instantané, contact	Nécromancie, 8
L'être vivant touché tombe à 0 NV aggravé. Le lanceur du sort gagne 1 NV (il ne peut pas dépasser son maximum, les points de vie regagnés sont considérés comme des soins magiques, quelle que soit la nature du lanceur). <i>Prérequis : Main de mort.</i>		
Volonté implacable (p)	15 minutes, contact	Nécromancie, 8
La personne touchée devient délocalisée. Ses NV sont multipliés par 6 et lui donne son total de point de vie délocalisé. A la fin du sort, la personne répartit ses points de vie le plus équitablement entre ses localisations. Si elle a été blessée à aggravé, toutes ses localisations seront considérées comme aggravées à la fin du sort. Note : les soins complets d'une localisation ne rendent que la moitié du total de point de vie. <i>Prérequis : Vitalité d'outre-tombe.</i>		
Contrôle de mort-vivant majeur (o)	1 journée, 15 mètres	Nécromancie, 8
Permet de prendre le contrôle du mort-vivant majeur ciblé. <i>Prérequis : Contrôle de mort-vivant mineur, Immobilisation de mort-vivant majeur.</i>		
Furie nécromantique (n)	15 minutes, contact	Nécromancie, 8
Le mort-vivant animé touché gagne +1 à la frappe, est en <i>Furie Guerrière</i> et gagne 5 pv. <i>Prérequis : Animation de mort-vivant.</i>		
Porte d'outre-tombe (n)	1 journée, contact	Nécromancie, 9
Le cadavre touché revient à la vie jusqu'à la fin de la journée. Il peut agir normalement et agit avec la totalité de ses compétences (ses manas et points de vie sont intégralement restaurés). A la fin de la journée, le cadavre à nouveau inanimé subit l'équivalent du sort « <i>Repos de l'âme</i> ». <i>Prérequis : Repos de l'âme, Animation de mort-vivant, Soin total de mort-vivant, Vitalité d'outre-tombe.</i>		
Vampirisation mystique (o)	instantané, contact	Nécromancie, 9
La personne touchée tombe à 0 en mana. Après 15 minutes, le lanceur récupère tout le mana ainsi perdu par la cible (mais on ne dépasse pas son maximum). <i>Prérequis : Vampirisation.</i>		
Etreinte des morts	15 secondes, 15 mètres	Nécromancie, 9
La cible lâche ce qu'elle tient en main, et tombe au sol (comme sous l'effet du sort « <i>Tu tombes</i> ») où elle restera pendant 15 secondes. A la fin du sort, la cible perd 1 NV et devient malade. <i>Prérequis : Vitalité d'outre-tombe, Maladie.</i>		
Appel de la mort	1 journée, 15 mètres	Nécromancie, 9
La cible ne peut plus être soignée. Une marque apparaît sur son front tant que le sort n'est pas dissipé (grâce au sort <i>Dissipation</i> ou <i>Purification majeure</i>). <i>Prérequis : Tu es faible.</i>		

Mise à mort (o)	<i>instantané, 15 mètres</i>	Nécromancie, 10
L'être vivant ciblé tombe à 0 NV aggravé. <i>Prérequis : Nécrose, Main de mort.</i>		
Destruction de vitalité (o)	<i>permanent, 15 mètres</i>	Nécromancie, 10
L'être vivant ciblé perd 1 NV (non dissipable). <i>Prérequis : Griffes du fantôme.</i>		
Contrôle de mort-vivant supérieur (o)	<i>1 journée, 15 mètres</i>	Nécromancie, 10
Permet de prendre le contrôle du mort-vivant supérieur ciblé. <i>Prérequis : Contrôle de mort-vivant majeur, Immobilisation de mort-vivant supérieur.</i>		
Etat nécromantique (p)	<i>15 minutes, contact</i>	Nécromancie, 10
La personne touchée est considérée comme un mort-vivant supérieur et non plus comme un être vivant. Elle est immunisée aux auras de frappes normales et argentées, aux injonctions, aux poisons et maladies et à l'assommement. Un sort de bannissement de mort-vivant supérieur se soldera par la mort de la personne sous l'effet du sort. <i>Prérequis : Hâte nécromantique, Masque mortuaire, Insensibilité, Peau de mort, Animation de mort-vivant, Forme fantomatique.</i>		

c) Elémentalisme

Anaérobie (n)	<i>15 minutes, contact</i>	Elémentalisme, 1
Ce sort permet de ne plus avoir besoin de respirer. Cela permet principalement de ne plus être affecté par les poisons olfactifs.		
Embrassement (n)	<i>instantané, contact</i>	Elémentalisme, 1
Le cadavre touché s'embrase : il ne peut plus être ressuscité ou animé. <i>Note : Ce sort peut avoir d'autres usages, selon la situation.</i>		
Lumière (n)	<i>15 minutes, contact</i>	Elémentalisme, 1
Permet d'utiliser une lampe de poche (homologuée par un arbitre) pour éclairer.		
Tête dure (p)	<i>1 journée, contact</i>	Elémentalisme, 1
Permet de résister au prochain assommement en déclarant "protection". <i>Note : Tête dure est le seul sort de protection corporelle qui peut-être cumulé avec d'autres sorts de protection corporelle.</i>		
Tu tombes (o)	<i>instantané, 15 mètres</i>	Elémentalisme, 2
La cible doit s'allonger en mettant les deux épaules au sol. Elle peut se relever normalement après. <i>Note : La chute doit se faire sur place. On ne peut pas reculer avant de se laisser tomber par terre. La sécurité prime toujours, bien sûr.</i>		
Peau d'écorce (p)	<i>1 journée, contact</i>	Elémentalisme, 2
Permet de résister à une touche (ou assommement) en déclarant "protection". La cible ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Tête dure.</i>		
Arme argentée (n)	<i>15 minutes, contact</i>	Elémentalisme, 2
L'arme ciblée devient argentée. <i>Prérequis : Lumière.</i>		
Toucher enflammé (o)	<i>instantané, contact</i>	Elémentalisme, 2 + X
Ce sort inflige 2 + X points de dégâts magiques aggravés à la localisation touchée. <i>Prérequis : Embrassement.</i>		
Ame de feu (p)	<i>15 minutes, contact</i>	Elémentalisme, 3
La personne touchée est immunisée au sort "Tu fuis" pendant la durée du sort.		
Immuabilité (p)	<i>15 minutes, contact</i>	Elémentalisme, 3
Les armes et armures du porteur touché ne sont plus affectés par les sorts (à l'exception des auras lancées sur l'arme).		
Mur d'air (p)	<i>15 minutes, contact</i>	Elémentalisme, 3
La cible devient immunisée à tous les projectiles, mais pas aux sorts. Cette immunité est prioritaire par rapport aux protections. <i>Prérequis : Anaérobie.</i>		

Glu (o)	1 minute, 15 mètres	Elémentarisme, 3
La partie choisie du corps de la cible ne peut plus se détacher de l'objet ou de la chose avec lequel elle est en contact. Note : Il ne s'agit pas d'une injonction , précisez au lancement les deux parties concernées « Glu/ pieds- sol » par exemple.		
Réparation d'objet (n)	instantané, contact	Elémentarisme, 4
Ce sort répare intégralement l'objet touché (arme, bouclier, 4 points d'armure à des localisations d'armures quelconques, porte, etc.).		
Armure d'air (o)	15 minutes, 15 mètres	Elémentarisme, 4
L'armure de la cible n'offre plus aucune protection (0 points d'armure) mais elle ne peut pas être détériorée pendant la durée de ce sort. <i>Prérequis : Anaérobie.</i>		
Ecroulement des résistances (o)	instantané, 15 mètres	Elémentarisme, 4
Toutes les protections corporelles (brassard rouge) de la cible sont dissipées.		
Endurance accrue (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 4
La personne touchée peut maintenant descendre jusqu'à -1 NV de vie avant de subir les conséquences des blessures. A la fin du sort, toute localisation à -1 repasse à 0.		
Bouclier élémentaire (n)	1 journée, contact	Elémentarisme, 5
Ce sort permet d'annuler un sort reçu (pas nécessairement le prochain), qui n'est pas une injonction, en déclarant "protection".		
Destruction - « objet » (o)	instantané, 15 mètres	Elémentarisme, 5
L'arme, le bouclier, le parchemin ou la fiole ciblé est brisé (et inutilisable).		
Corps pur (p)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 5
La cible gagne une immunité aux poisons et aux maladies. Cela n'affecte en rien les poisons et maladies déjà contractées.		
Peau de pierre (p)	1 journée, contact	Elémentarisme, 5
Permet de résister aux 3 prochaines touches (ou assommements) en déclarant "protection" à chaque frappe. La cible ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Tête dure et Peau d'écorce.</i>		
Pétrification (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 6
La personne touchée est pétrifiée. Elle ne peut plus être affectée autant physiquement que magiquement (sauf par le sort dissipation). Elle ne peut être déplacée et est fixée au sol. La statue reste consciente de son environnement (elle entend et garde les yeux ouverts, bien qu'elle ne puisse pas bouger sa tête). <i>Prérequis : Peau de pierre.</i>		
Etreinte de la terre (o)	1 minute, 15 mètres	Elémentarisme, 6
La personne ciblée tombe à genoux. A la fin du sort, elle subit 2 pv aggravés de dégâts dans chaque jambe. <i>Prérequis : Glu.</i>		
Action libre (p)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 6
La personne touchée est immunisée aux sorts suivants : Lenteur nécromantique, Tu tombes, Glu, Etreinte de la terre, Liquéfaction, Stase, Immobilisation, Ton membre est paralysé, Etreinte des morts.		
Liquéfaction (o)	1 minute, 15 mètres	Elémentarisme, 6
La cible tombe et reste au sol pour la durée du sort. Elle est immunisée à toutes les auras de frappe sauf magique, à tous les sorts sauf dissipation et les sorts de dégâts direct.		
Forme gazeuse (p)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 7
La personne touchée est immunisée à toutes les auras de frappe sauf magique, à tous les sorts sauf dissipation et les sorts de dégâts direct. Elle ne peut plus que marcher et ne peut plus lancer de sorts de contact. <i>Porter un bandeau bleu.</i> <i>Prérequis : Action libre.</i>		
Onde de choc (o)	instantané, 15 mètres	Elémentarisme, 7X
La cible subit 2x NV dégâts aggravés magique.		
Force de la terre (p)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 7
Tant qu'une main nue est en contact avec la terre, la personne (consciente) sous l'effet du sort regagne 1 pv (considéré comme soin magique) par minute. <i>Prérequis : Etreinte de la terre.</i>		
Ame flamboyante (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 7
Pendant la durée du sort, la personne touchée peut déclencher une Furie guerrière. <i>Prérequis : Ame de feu.</i>		

Rempart élémentaire (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 8
La personne touchée devient immunisée (cette immunité est prioritaire) par rapport aux sorts suivants : Touché enflammé, Main de poussière, Griffes du fantôme, Main de mort, Onde de choc, Onde sacrée, Vampirisation, Nécrose, Destruction de vitalité et Mise à mort.		
Armure brisée (o)	instantané, 15 mètres	Elémentarisme, 8
L'armure de la cible est brisée. <i>Prérequis : Arme brisée, Armure d'air.</i>		
Arme enflammée (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 8
L'arme touchée frappe à +1 aggravé. <i>Prérequis : Touché enflammé.</i>		
Peau de granit (p)	1 journée, 15 mètres	Elémentarisme, 8
Permet de résister aux 5 prochaines touches (ou assommements) en déclarant "protection" à chaque frappe. La cible ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Peau de pierre.</i>		
Arme destructrice (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 9
L'arme touchée peut détruire les boucliers en entrant en contact avec eux. <i>Prérequis : Armure brisée.</i>		
Membre de roc (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 9
Le membre touché devient immunisé à tout dégât. Ce sort n'est pas cumulable sur plusieurs membres d'une même personne. Si le membre de roc est un bras, ce n'est pas pour autant que le bras peut être utilisé pour saisir des armes adverses (mais il peut l'utiliser pour parer). <i>Prérequis : Peau de granit.</i>		
Contrôle de la nature (o)	1 journée, 15 mètres	Elémentarisme, 9
Permet de prendre le contrôle d'une créature de la nature ciblée (hommes-bêtes, tilntae, loups-garous, élémentaires).		
Bouclier d'eau (p)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 9
La personne touchée retranche 1 à tout dégât (pv ou nv) qu'on lui annonce (ceci peut réduire les dégâts à 0). Ceci est prioritaire. <i>Prérequis : Liquéfaction.</i>		
Prison d'air (o)	15 minutes, 15 mètres	Elémentarisme, 10
La cible est isolée du monde extérieur et ne peut plus bouger. Rien ne pourra l'en faire sortir et elle ne peut pas affecter la prison (par dissipation ou autre). Elle peut néanmoins parler. Le lanceur du sort peut faire déplacer la prison d'air (et son prisonnier qui pourra être déplacé à vitesse de marche). <i>Prérequis : Armure d'air.</i>		
Régénération (p)	1 journée, contact	Elémentarisme, 10
La personne touchée (consciente ou pas) lorsqu'elle touche le sol de sa peau regagne 1 pv (considéré comme soin magique) par minute (jusqu'à un maximum de 10 pv sur la journée). Un assassinat la mettra à 0 NV aggravé (elle annonce « Régénération »). La personne touchée est immunisée aux achèvements non aggravés. <i>Prérequis : Force de la terre</i>		
Équipement brisé (o)	instantané, 15 mètres	Elémentarisme, 10
Les armes, armure, bouclier et potions portés par la cible sont détruits. <i>Prérequis : Armure brisée, Onde de choc.</i>		
Arme d'électricité (n)	15 minutes, contact	Elémentarisme, 10
L'arme touchée inflige désormais des niveaux de vie au lieu de points de vie. Il est impossible d'utiliser des frappes +1, d'autres sorts sur l'arme et d'avoir des auras utilitaires. <i>Prérequis : Arme enflammée.</i>		

δ) Magie noire

Ténèbres (n)	15 minutes, 15 mètres	Magie noire, 1
Permet d'éteindre une lumière (torche, spot) si cela est réalisable (Time-Out).		
Perceptions démoniaques (p)	1 journée, contact	Magie noire, 1
La prochaine fois que le personnage tombe dans l'inconscience, le coma ou une transe méditative, il peut toujours percevoir ce qui se passe autour de lui (il peut donc garder les yeux ouverts). Ce sort prend fin après le premier coma, inconscience ou sortie de méditation.		
Recyclage (p*)	instantané, contact	Magie noire, 1
Le virtus touché est détruit (fictivement). Vous regagnez 4 points de mana. Note : Un virtus détruit au moyen de ce sort est remis à un arbitre. * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.		

Perception du danger (p*)	instantané, 15 mètres	Magie noire, 1
Ne peut être fait que sur un objet inanimé ou un lieu. Permet de demander à un organisateur si l'objet ou le lieu sont "négatifs" (maudit, dangereux, etc.). * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.		
Tu ne tiens plus ton « objet » (o)	instantané, 15 mètres	Magie noire, 2
La cible lâche l'objet désigné qu'elle tient en main. Elle ne peut le reprendre avant 1 minute. Note : Elle peut prendre autre chose en main pendant cette minute. D'autres personnes peuvent ramasser l'objet ainsi lâché. Si l'objet est fixé, elle ne peut l'utiliser pendant 1 minute. De plus, les armes et boucliers doivent être mis en retrait du combat.		
Tu as mal (o)	instantané, 15 mètres	Magie noire, 2
La cible tombe inconsciente si une de ses localisations est (réellement) à 0.		
Lame démon (n)	15 minutes, contact	Magie noire, 2
Les blessures causées par l'arme sont « aggravées ». Une arme ainsi enchantée permet également d'annoncer « Achèvement rapide ».		
Immobilisation de démon mineur (o)	1 minute, 15 mètres	Magie noire, 2
Le démon mineur ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si le démon subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses).		
Dissimulation (p)	1 journée, contact	Magie noire, 3
Vous immunise à la prochaine fouille. Si d'autres fouilles sont faites dans un délai de 5 minutes après cette fouille, vous y êtes également immunisé. <i>Prérequis : Ténèbres.</i>		
Tu n'utilises plus ton « membre » (o)	1 minute, 15 mètres	Magie noire, 3
Le membre ciblé est inutilisable (comme s'il était à 0) pour la durée du sort. Note : lorsqu'un bras d'arme est inutilisable, on peut garder l'arme en main mais le bras doit être mis en retrait de façon à ne pas pouvoir être mis en obstacle d'éventuels attaquants. <i>Prérequis : Tu as mal, Tu ne tiens plus.</i>		
Connaissance martiale (p)	15 minutes, contact	Magie noire, 3
La cible peut manier n'importe quelle arme ou bouclier. Pour manier deux armes, une arme et un bouclier ou une arme tenue à deux mains, il faut lancer deux fois le sort. <i>Prérequis : Perception démoniaque.</i>		
Communication avec le démon (p)	indéterminé, contact	Magie noire, 3
Permet de rentrer en communication télépathique avec un démon dont le démoniste connaît le vrai nom. Il faut contacter un arbitre, celui-ci vous communiquera quand le contact s'est établi. Le lanceur de ce sort ne contrôle pas le démon et n'est pas capable d'atteindre le démon, ainsi contacté, par des sorts. <i>Prérequis : Perception démoniaque.</i>		
Immobilisation de démon majeur (o)	1 minute, 15 mètres	Magie noire, 4
Le démon majeur ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si le démon subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses). <i>Prérequis : Immobilisation de démon mineur.</i>		
Armure d'ombre (p)	1 journée, contact	Magie noire, 4
Protège des 4 prochains points de dégâts en déclarant "protection" à chaque frappe où la protection joue. La cible ne peut pas porter d'armure. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i> <i>Prérequis : Ténèbres.</i>		
Décharge d'énergie négative (o)	instantané, 15 mètres	Magie noire, 4
La cible perd 15 points de mana.		
Non-détection (n)	1 journée, contact	Magie noire, 4
Occulte l'aura magique d'un objet ou empêche la détection et l'interprétation des sorts actifs de la cible. Si ce sort est lancé sur une personne, celle-ci ne doit plus porter de brassard ou bandeau. Note : Par conséquent, une arme/armure/bouclier magique ne sera pas remarqué à la fouille sauf si la personne en train de fouiller annonce explicitement qu'elle cherche l'objet magique. <i>Prérequis : Ténèbres.</i>		
Mutisme (o)	15 minutes, 15 mètres	Magie noire, 5
La cible ne peut plus parler pendant la durée du sort.		
Arme de coma (n)	15 minutes, contact	Magie noire, 5
L'arme touchée gagne l'aura « coma ». <i>Mettre un bandeau noir sur l'arme enchantée.</i> <i>Prérequis : Lame démon.</i>		

Contrôle de démon mineur (o)	1 journée, 15 mètres	Magie noire, 5
Permet de prendre le contrôle du démon mineur ciblé. <i>Prérequis : Immobilisation de démon mineur.</i>		
Bouclier occulte (p)	15 minutes, contact	Magie noire, 5
Au lancement du sort, le lanceur choisit un sort. La cible sera protégée contre ce sort (en déclarant « immunisé ») pendant la durée du sort. <i>Note : Les boucliers occultes sont cumulables.</i>		
Immobilisation d'une personne vivante (o)	1 minute, 15 mètres	Magie noire, 6
L'être vivant ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si la personne subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses). <i>Prérequis : Ton membre est paralysé.</i>		
Voile démoniaque (p)	15 minutes, contact	Magie noire, 6
Tout démon ignore la cible et ne peut interagir avec elle mais reconnaît sa présence (mais pas son identité exacte) dans les environs. La cible ne peut rien faire d'autre que mettre ses bras en croix et marcher .		
Immobilisation d'un démon supérieur (o)	1 minute, 15 mètres	Magie noire, 6
Le démon ciblé ne peut plus rien faire (ni bouger ni lancer de sorts). Le sort prend fin si le démon subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses). <i>Prérequis : Immobilisation d'un démon majeur.</i>		
Fausse interprétation (n)	1 journée, contact	Magie noire, 6
Tout sort d'interprétation lancé sur l'objet, le lieu ou la personne ciblé donnera un résultat fixé par le lanceur au lancement du sort. <i>Prérequis : Non-détection.</i>		
Mensonge (p)	1 journée, contact	Magie noire, 7
La personne touchée est immunisée à Tu dis la vérité, Esprit Clairvoyant et à la torture. Au lieu d'annoncer « Immunisé » elle peut répondre comme elle le souhaite aux questions. Ce sort est indétectable. <i>Prérequis : Fausse interprétation, non détection</i>		
Masque aux milles visages (n)	1 journée, contact	Magie noire, 7
La personne touchée peut porter ou enlever tout masque. Cela ne permet pas de ressembler à quelqu'un de précis. <i>Prérequis : Non détection, Dissimulation.</i>		
Absorber un coup (p)	1 journée, contact	Magie noire, 7
La personne touchée peut une fois lorsqu'elle est blessée peut annuler le coup et se soigner d'autant qu'elle aurait été blessée en soins magiques répartis comme elle le souhaite. Ce sort de protection peut se cumuler avec d'autres. <i>Nécessite le brassard adéquat.</i>		
Connaissance démoniaque (p*)	instantané, contact	Magie noire, 7 + x
X est le coût du sort désiré. Le lanceur peut lancer un sort de cercle inférieur ou égal au cercle possédé appartenant aux sorts connus d'un démon avec lequel un accord préalable a été établi. * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre. <i>Prérequis : Communication avec le démon.</i>		
Arme mortelle (n)	15 minutes, contact	Magie noire, 8
L'arme touchée gagne l'aura « poison ». <i>Mettre un bandeau noir sur l'arme enchantée.</i> <i>Prérequis : Arme de coma.</i>		
Dispersion de mana (o)	instantané, 15 mètres	Magie noire, 8
La cible tombe à 0 mana. <i>Prérequis : Décharge d'énergie négative.</i>		
Tu attaques tes alliés (o)	1 minute, 15 mètres	Magie noire, 8
La cible attaque les personnes de son camp de la manière la plus efficace possible avec les moyens à sa disposition.		
Contrôle de démon majeur (o)	1 journée, 15 mètres	Magie noire, 8
Permet de prendre le contrôle du démon majeur ciblé. <i>Prérequis : Contrôle de démon mineur, Immobilisation de démon majeur.</i>		
Arme d'outreplan (n)	15 minutes, contact	Magie noire, 9
L'arme touchée gagne l'aura « fantôme ».		

Empoisonnement (o)	instantané, 15 mètres	Magie noire, 9
La cible est empoisonnée (poison mortel). <i>Prérequis : Arme mortelle.</i>		
Absorber un sort (n)	15 minutes, contact	Magie noire, 9
La personne touchée absorbe un sort offensif en annonçant « protection » qu'on lui lance et peut le relancer dans le quart d'heure qui suit par mot de pouvoir. <i>Prérequis : Bouclier occulte, Absorber un coup.</i>		
Manaphagie (p*)	1 journée, contact	Magie noire, 9
Le lanceur de sort peut : manger des virtus (gain de 3 manas), manger des potions (gain de 10 manas), manger des parchemins (gain de 2+x manas, ou x est le niveau du sort contenu par le parchemin) et manger des encres magique (gain de 2 manas). * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre. <i>Prérequis : Recyclage.</i>		
Contrôle de démon supérieur (o)	15 minutes, 15 mètres	Magie noire, 10
Permet de prendre le contrôle du démon supérieur ciblé. <i>Prérequis : Contrôle de démon majeur, Immobilisation de démon supérieur.</i>		
Ombre magicienne (p*)	15 minutes, contact	Magie noire, 10
Tous les sorts lancés par le lanceur peuvent être lancés en double (un seul quatrain et peut avoir deux cibles différentes). Ce sort n'est pas cumulable. * ce sort est strictement personnel et ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre.		
Tu m'obéis (o)	15 minutes, 15 mètres	Magie noire, 10
L'être vivant ciblé obéit au lanceur du sort (dans les limites de la décence). <i>Prérequis : Tu attaques tes alliés.</i>		
Peau d'ombre (p)	15 minutes, contact	Magie noire, 10
La personne touchée est immunisée à toutes les auras de frappe (et donc y compris les sorts de dégâts directs) mais ne peut plus utiliser d'armes ni utiliser des sorts de contact. <i>Prérequis : Armure d'ombre.</i>		

e) Magie blanche

Repas sain (n)	instantané, contact	Magie blanche, 1
Le repas (boisson et nourriture) est débarrassé de tout effet néfaste.		
Transfert de vie (p)	instantané, contact	Magie blanche, 1
Le lanceur touche le donneur d'une main et le receveur de l'autre. Un nombre de point de vie fixé par le lanceur est transféré au receveur à raison de 2 pour 1. Les points de vie peuvent être répartis comme l'on désire sur le donneur et le receveur. Note : Ce sort ne permet pas de dépasser son total initial de points de vie. Le donneur doit être consentant.		
Lumière (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 1
Permet d'utiliser une lampe de poche (homologuée par un arbitre) pour éclairer.		
Ralentissement du poison (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 1
Rallonge le délai avant la mort par poison de 30 minutes. <i>Ce sort n'est utilisable qu'une fois pour un poison donné.</i>		
Repos de l'âme (n)	instantané, contact	Magie blanche, 2
Le cadavre touché n'est plus affecté par les sorts de nécromancie et de résurrection ainsi que toutes potions ayant le même effet.		
Tu ne tiens plus ton « objet » (o)	instantané, 15 mètres	Magie blanche, 2
La cible lâche l'objet désigné qu'elle tient en main. Elle ne peut le reprendre avant 1 minute. Note : Elle peut prendre autre chose en main pendant cette minute. D'autres personnes peuvent ramasser l'objet ainsi lâché.		
Répulsion (o)	instantané, 15 mètres	Magie blanche, 2
Le démon/mort-vivant mineur ciblé s'enfuit pendant 15 secondes dans la direction opposée du lanceur. Note : Perdre un point de vie annule la fuite (mais on ne peut bien sûr pas se blesser soi-même).		
Dernier rempart (n)	permanent, contact	Magie blanche, 2
La cible gagne +1 à la frappe, une immunité aux « tu fuis » et permet d'encaisser un point de dégât par touche provoquée par une arme à distance tant qu'il reste dans un rayon réduit (environ 1 mètre) de l'endroit, de la personne ou de l'objet désigné (par le lanceur du sort) à être défendu. La cible doit être la seule à combattre dans les 5 mètres (et on ne peut pas l'aider en lançant des sorts sur lui ou sur ses adversaires). S'il s'agit d'un endroit, le rayon est calculé à partir d'un point précis. S'il s'agit d'un objet ou		

<p>d'une personne, ceux-ci doivent rester immobile et ne peuvent interagir autrement que par la parole. Le sort s'arrête si la cible dort, sort du rayon, se fait aider dans le combat, si l'objet ou la personne bouge ou interagisse.</p> <p>Si le sort est lancé alors qu'il y a d'autres personnes qui combattent dans les 5 mètres ou qui lancent des sorts, le sort s'activera au moment où toutes les conditions du sort sont remplies.</p>		
Purification (n)	instantané, contact	Magie blanche, 3
<p>Dissipe les sorts suivants : Tu ne tiens plus, Tu te tais, Tu n'utilises plus ton membre, Tu es décrépité, Choc, Tu ne tiens rien en mains, Suppression d'aura, Lenteur nécromantique, Mutisme, Armure d'air, Glu, Pacifisme.</p> <p>Sort la cible de l'inconscience.</p>		
Soin mineur (n)	instantané, contact	Magie blanche, 3X
<p>La localisation touchée récupère X point de vie. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres vivants.</p>		
Festin miraculeux (n)	instantané, 15 mètres	Magie blanche, 3
<p>Toute la nourriture présente dans un rayon de 15 mètres bénéficie des effets de « Repas sain ». De plus, une localisation au choix bénéficie du sort « soin mineur ». Ce sort ne peut être lancé qu'aux heures de repas traditionnelles (pas pour un petit pique-nique occasionnel).</p> <p>Note : Annoncez à haute voix le lancement de votre sort.</p> <p>Prérequis : <i>Repas sain</i>.</p>		
Arme bénie (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 3
<p>L'arme touchée devient bénie.</p> <p>Prérequis : <i>Lumière</i>.</p>		
Soin des maladies (n)	instantané, contact	Magie blanche, 4
<p>La cible est guérie de toute maladie.</p>		
Bannissement (o)	instantané, contact	Magie blanche, 4
<p>Le démon/mort-vivant mineur touché est détruit.</p> <p>Prérequis : <i>Répulsion</i>.</p>		
Ange gardien (p)	15 minutes, contact	Magie blanche, 4
<p>La cible ne peut plus mourir pendant la durée du sort. Dans le cas de l'égorgement, elle tombe à 0 NV aggravé. L'achèvement n'a aucun effet. Le poison stagne au dernier stade. A l'expiration du sort, tous les délais pouvant entraîner la mort du personnage (poison, blessures, etc.) sont prolongés d'un quart d'heure.</p> <p>Note : La cible peut être fouillée normalement. Grâce à <i>Anatomie</i> on sait qu'elle est encore vivante.</p>		
Pacifisme (o)	1 minute, 15 mètres	Magie blanche, 4
<p>La personne vivante ciblée a toutes ses frappes réduites à 0 et ne peut pas lancer de sorts offensifs.</p> <p>Note : lancé hors combat sur une cible en colère, celle-ci doit faire un effort Roleplay pour se montrer plus calme.</p>		
Sphère de protection (p)	15 minutes, contact	Magie blanche, 5
<p>La cible ne peut plus bouger ni agir (les bras en croix) ni parler. Elle ne peut plus être ciblée par un sort ou attaquée. Elle est protégée de toute chose mais le sort peut néanmoins être dissipé normalement.</p>		
Bouclier du juste (n)	1 journée, contact	Magie blanche, 5
<p>Ce sort permet d'annuler une injonction (pas spécialement la prochaine) reçue en déclarant "protection".</p>		
Soin majeur (n)	instantané, contact	Magie blanche, 5 + X
<p>Soigne X PV à des localisations quelconques de la personne touchée. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres vivants.</p> <p>Prérequis : <i>Soin mineur</i>.</p>		
Contrepoison (n)	instantané, contact	Magie blanche, 5
<p>La cible est guérie de tout poison.</p> <p>Prérequis : <i>Ralentissement du poison</i>.</p>		
Bannissement majeur (o)	instantané, contact	Magie blanche, 6
<p>Le démon/mort-vivant majeur touché est détruit.</p> <p>Prérequis : <i>Bannissement</i>.</p>		
Aura de lumière (p)	1 journée, contact	Magie blanche, 6
<p>La personne touchée gagne 3 PA délocalisés qui se régénère après chaque combat. Elle ne peut pas porter d'armure.</p> <p>Nécessite le brassard adéquat.</p> <p>Prérequis : <i>Lumière</i>.</p>		
Purification majeure (n)	Instantané, contact	Magie blanche, 6
<p>Dissipe en plus de la purification les sorts suivants : Immobilisation d'une personne vivante, Pétrification, Liquéfaction, Stase, Tu es faible, Appel de la mort, Tu attaques tes alliés, Tu m'obéis.</p> <p>Prérequis : <i>Purification</i>.</p>		

Vision véritable (p)	15 minutes, contact	Magie blanche, 6
Permet de demander à toute personne si elle est sous sa véritable identité. Si ce n'est pas le cas, elle doit vous préciser sa nature. De plus, vous voyez désormais les personnes sous l'effet du sort Sanctuaire ou Voile Démoniaque/Nécromantique (vous pouvez également cibler sur eux des sorts de Dissipation), elle perçoit également les sorts illusoire (comme fausse mort, dissimulation, etc.).		
Remise en état (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 7
La personne touchée retrouve un pv temporaire dans chaque localisation à 0 pendant la durée du sort. Elle ne pourra pas courir, combattre ni lancer de sorts offensifs (comme en Premiers Soins). A l'expiration du sort, la personne est soignée intégralement (soins magiques). Si elle subit des blessures avant la fin du sort, le sort est annulé. <i>Prérequis : Soin majeur.</i>		
Onde sacrée (o)	instantané, 15 mètres	Magie blanche, 7X
La cible démoniaque ou mort-vivante subit 3x NV dégâts bénis fantôme.		
Cercle de protection (n)	1 journée, contact	Magie blanche, 7
Le lanceur trace un cercle visible et concret (qui devra être homologué) d'un maximum de 5 mètres de diamètre autour de lui. Aucune personne ni sort ne pourra franchir ce cercle. L'assoupissement (ou la mort) du lanceur ou sa sortie du cercle met un terme au sort.		
Tu dis la vérité (o)	15 minutes, contact	Magie blanche, 7
Le lanceur du sort a droit à poser 3 questions auxquelles la cible devra répondre le plus sincèrement possible par "oui" ou par "non". Les cibles peuvent être différentes pour chaque question. La réponse doit être audible et compréhensible à la personne qui a posé la question.		
Sanctuaire (p)	15 minutes, contact	Magie blanche, 8
Plus personne ne fait attention à la cible tant que celle-ci ne les affecte pas de manière négative. Pour signaler son état, la cible doit avoir les bras en croix et signaler "Sanctuaire". Néanmoins, on est toujours conscient de sa présence. La cible ne peut rien faire d'autre que marcher.		
Toucher de bravoure (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 8
La personne touchée devient immunisée au sort « Tu fuis ». De plus, elle peut rallier les personnes en fuite en les touchant de sa main en annonçant « Ralliement ». <i>Prérequis : Bouclier du juste.</i>		
Vitalité (n)	1 journée, contact	Magie blanche, 8
La personne touchée est protégée contre les 5 prochains poisons/maladies. Note : Ce sort passe avant l'utilisation de vos compétences (Vigueur, Robustesse et Immunité). <i>Prérequis : Contrepoison, Soin des maladies.</i>		
Toucher de grâce (p)	1 journée, contact	Magie blanche, 8
Par le toucher de ses deux mains, le bénéficiaire peut placer la personne touchée sous l'effet du sort « Ange Gardien ». L'effet dure tant que le contact n'est pas rompu. Les sorts : soin mineur, soin majeur, remise état et toucher miraculeux coûte un point de magie de moins à lancer. <i>Prérequis : Ange gardien.</i>		
Cercle de protection totale (n)	permanent, contact	Magie blanche, 9
Le lanceur trace un cercle visible et concret (qui devra être homologué) d'un maximum de 5 mètres de diamètre autour de lui. Aucune personne ni sort ne pourra franchir ce cercle sauf si le lanceur le désire. Le cercle peut prendre fin dès que le lanceur le choisit, sort du cercle ou meure.		
Arme de bannissement (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 9
L'arme touchée frappe à Bannissement mineur. <i>Prérequis : Arme bénie, bannissement mineur.</i>		
Bannissement supérieur (o)	15 minutes, contact	Magie blanche, 9
Le démon/mort-vivant supérieur touché est détruit. <i>Prérequis : Bannissement majeur.</i>		
Ange protecteur (p)	1 journée, contact	Magie blanche, 9
Ce sort se déclenche la première fois que la cible devrait mourir. Il agit comme le sort ange gardien. Après 15 minutes, une personne au choix de la victime est prévenue par arbitre de son état. 15 minutes plus tard, le sort prend fin. <i>Prérequis : Ange gardien.</i>		
Toucher miraculeux (n)	instantané, contact	Magie blanche, 10
La cible est intégralement soignée à toutes ses localisations et est guérie de ses maladies et de l'empoisonnement. De plus, elle subit l'effet de Purification majeure. <i>Prérequis : Soin total, Contrepoison, Soin des maladies, Purification majeure.</i>		

Sanctuaire total (p)	15 minutes, contact	Magie blanche, 10
Plus personne ne fait attention à la cible tant que celle-ci ne les affecte pas de manière négative. Néanmoins, on est toujours conscient de sa présence. Elle doit signaler « Sanctuaire » à toute personne s'approchant de lui ou susceptible de l'affecter. Elle peut agir librement en marchant , dans la mesure où les conditions d'arrêts sont toujours d'application. <i>Prérequis : Sanctuaire.</i>		
Bouclier d'absorption (n)	15 minutes, contact	Magie blanche, 10
La personne touchée réduit à 1 tout dégât (pv ou nv) qu'on lui annonce. Ceci est prioritaire mais passe après toute éventuelle réduction de dégât. <i>Prérequis : Sphère de protection.</i>		
Esprit clairvoyant (p)	15 minutes, contact	Magie blanche, 10
La personne touchée à l'aptitude de détecter le mensonge. Elle peut demander à toute personne des réponses à des questions précises. La cible devra répondre le plus sincèrement possible par une réponse brève et précise. <i>Prérequis : Tu dis la vérité.</i>		

8. Sorts exceptionnels

a) Magie polysphérique

Aura de protection élémentaire (p)	1 journée, contact	7 PM (6)
Magie pure, Elementalisme	<i>Prérequis : Aura de protection majeure, Peau de pierre</i>	
Permet de résister à une touche (ou assommement si le sort protège la tête) sur chaque localisation en déclarant "protection". La cible ne peut pas porter d'armure.		
Aura de protection élémentaire majeure (p)	1 journée, contact	12 PM (9)
Magie pure, Elementalisme	<i>Prérequis : Aura de protection supérieure, Peau de granite</i>	
Permet de résister à deux touches (ou assommement si le sort protège la tête) sur chaque localisation en déclarant "protection". La cible ne peut pas porter d'armure.		
Lame entropique mineur (n)	15 minutes, contact	6 PM (5)
Magie pure, Magie noire	<i>Prérequis : Arme magique, Arme de coma</i>	
L'arme touchée gagne l'aura « coma » et l'aura « magique ». Ces deux auras ne peuvent être utilisées en même temps mais on peut les échanger quand l'on veut et autant de fois que l'on veut durant la durée du sort.		
Lame entropique majeur (n)	15 minutes, contact	12 PM (9)
Magie pure, Magie Noire	<i>Prérequis : Arme magique, Arme mortelle, Arme d'outreplan, Lame entropique mineur</i>	
L'arme touchée gagne l'aura « poison », l'aura « magique » et l'aura « fantôme ». Une seule de ces trois auras peut être utilisée mais on peut changer d'aura quand l'on veut et autant de fois que l'on veut durant la durée du sort.		
Relocalisation (p)	instantané, contact	1 PM (1)
Nécromancie, Magie blanche	<i>Prérequis : Vitalité d'outre-tombe, Transfert de vie</i>	
La cible peut relocaliser ses points de vie comme elle le souhaite.		
Transfert de vitalité (p)	instantané, contact	1 PM (1)
Nécromancie, Magie blanche	<i>Prérequis : Vitalité d'outre-tombe, Transfert de vie</i>	
Le lanceur touche le donneur d'une main et le receveur de l'autre. Le donneur et le receveur échange leurs points de vie respectifs. Note : Ce sort ne permet pas de dépasser son total initial de points de vie. Le donneur et le receveur doivent être consentants.		
Regain du dernier souffle (n)	instantané, contact	15 PM (10)
Nécromancie, Magie blanche	<i>Prérequis : Porte d'outre-tombe, Toucher miraculeux</i>	
Le cadavre touché, mort depuis moins d'un quart d'heure, revient à la vie avec 0 NV aggravé. Il est considéré comme venant de tomber dans cet état.		
La mort mouvante (p)	15 minutes, contact	7 PM (6)
Nécromancie, Elementalisme, Magie noire, Magie blanche	<i>Prérequis : Vitalité d'outre-tombe, Hâte nécromantique, Action libre, Perception démoniaque, Ange gardien.</i>	
Quelle que soit son état, la cible est sous les effets des sorts : « Perception démoniaque », « Ange gardien ». Si la cible tombe inconsciente ou dans le coma, elle peut encore se déplacer (même en courant), est immunisée aux jonctions et est sous l'effet du sort « action libre ».		

Prison empoisonnée (o)	15 minutes, 15 mètres	15 PM (10)
Elémentalisme, Magie noire	Prérequis : Prison d'air, Empoisonnement	
La cible est isolée du monde extérieur et ne peut plus bouger. Elle peut néanmoins parler. Le lanceur du sort peut faire déplacer la prison (et son prisonnier qui pourra être déplacé à vitesse de marche). De plus, dans cette prison, l'air est empoisonné (poison olfactif mortel).		
Gel éternel (o)	permanent, contact	10 PM (10)
Magie pure, Elémentalisme	Prérequis : Stase, Pétrification, Liquéfaction, Prison d'air	
La personne touchée est pétrifiée. Elle ne peut plus être affectée autant physiquement que magiquement (sauf par le sort dissipation). Elle ne peut être déplacée et est fixée au sol. La statue reste consciente de son environnement (elle entend et garde les yeux ouverts, bien qu'elle ne puisse pas bouger sa tête).		
Vol de magie (o)	instantané, contact	13 PM (9)
Magie pure, Nécromancie, Magie noire	Prérequis : Dissipation, Vampirisation mystique, Absorber un sort	
Tous les sorts actifs sur la personne touchée ou forme de magie qui l'entoure sont dissipés. Ce sort est impossible à contrer sauf via le rituel de Perdurance. Après 15 minutes, le lanceur récupère tous les sorts actifs ainsi perdus par la cible. Les sorts sont transférés dans l'état dans lequel ils se trouvaient. S'il y a des superpositions interdites de sorts, le lanceur de ce sort doit choisir quels sorts il décide de garder.		
Vol de magie suprême (o)	instantané, contact	22 PM (10)
Magie pure, Nécromancie, Magie noire	Prérequis : Dissipation suprême, Vampirisation mystique, Absorber un sort, Manaphagie, Vol de magie	
La personne touchée tombe à 0 en mana. Tous les sorts actifs ou forme de magie qui l'entoure sur cette personne sont dissipés. Ce sort est impossible à contrer sauf via le rituel de Perdurance. Après 15 minutes, le lanceur récupère tous les sorts actifs ainsi que tous les points de magie ainsi perdus par la cible. Les sorts sont transférés dans l'état dans lequel ils se trouvaient. S'il y a des superpositions interdites de sorts, le lanceur de ce sort doit choisir quels sorts il décide de garder.		
Destruction définitive (o)	instantanée, contact	18 PM (10)
Magie pure, Nécromancie Elémentalisme	Prérequis : Dissipation suprême, Mise à mort, Perte de vitalité, Onde de choc	
La cible de ce sort meurt (et subit l'effet du sort Repos de l'âme) à moins qu'elle ne soit protégé par le sort « Ange gardien » ou « Ange protecteur ». Dans ce cas, elle tombe à 0 NV aggravé.		
Massue fantôme (o)	instantané, 15 mètres	6 PM (5)
Nécromancie, Magie noire	Prérequis : Griffes du fantôme, Tu as mal	
La cible de ce sort subit un « assommement magique fantôme ».		
Immunité arcanique (p)	15 minutes, 15 mètres	12 PM (10)
Magie pure, Magie noire	Prérequis : Bouclier de mana, Bouclier occulte	
La cible de ce sort est immunisée à tous les sorts offensifs. Ce sort n'est pas cumulable avec le sort « Peau d'ombre »		
Souffrance guerrière (p)	15 minutes, contact	4 PM (4)
Magie noire, Blanche	Prérequis : Tu as mal, Transfert de pv	
Pour chaque pv perdu par la cible de ce sort, celle-ci peut infliger un point de dégât supplémentaire lors d'une touche. On peut attendre de perdre plusieurs points de vie pour cumuler les points de dégâts.		
Gardien (p)	1 journée, contact	12 PM (6)
Elémentalisme, Magie blanche	Prérequis : Action libre, Dernier rempart	
La cible gagne +1 à la frappe, une immunité aux « tu fuis » et permet d'encaisser un point de dégât par touche provoquée par une arme à distance dès qu'il est dans un rayon réduit (environ 1 mètre) de l'endroit, de la personne ou de l'objet désigné (par le lanceur du sort) à être défendu. S'il s'agit d'un endroit, le rayon est calculé à partir d'un point précis. Le sort s'arrête si la cible sort du rayon mais reprend s'il y rentre à nouveau.		
Animation d'un Gardien (n)	1 heure, contact	15 PM (6)
Nécromancie, Magie blanche	Prérequis : Animation de mort-vivant, Insensibilité, Dernier rempart, Arme bénie	
Permet à partir d'un cadavre d'animer un gardien (qui doit porter un masque spécifique). Le lanceur doit lui désigner un endroit précis. Le gardien se dirigera alors vers celui-ci et n'agira que dans un périmètre réduit (environ un mètre) pour défendre l'endroit désigné. Le gardien est un mort-vivant majeur , frappant à 2 béli, possédant une immunité aux projectiles. Il n'est touchable que par des frappes bénies ou magiques. Il possède 10 pv plus sa valeur convertie en armure. Il possède 3 « tu fuis ».		
Piège vivant (p)	1 journée, contact	4 PM (4)
Magie noire, Blanche, Nécromancie	Prérequis : Tu as mal, Ange gardien, Cadavre piégé	
La cible de ce sort est immunisée contre le prochain achèvement : annoncé « protection à l'achèvement » A la fin de l'achèvement, celui qui a tenté l'achèvement subit 2 NV magique aggravé.		

Piste dissimulée (n)	1 journée, 15 mètres	3 PM (3)
Elémentalisme, Magie noire	Prérequis : Dissimulation, peau d'écorce	
Permet de dissimuler les traces, laisser par soi-même ou un groupe de 5 personnes.		
Piste illusoire (n)	1 journée, 15 mètres	5 PM (5)
Elémentalisme, Magie noire	Prérequis : Fausse interprétation, piste dissimulée	
Permet de dissimuler les traces, laisser par soi-même ou un groupe de 5 personnes, et /ou de créer une autre piste dans une autre direction choisie. Les informations contenues dans cette piste sont à la convenance du lanceur de sort (limitées si le lanceur de ce sort ne possède pas la compétence connaissance des milieux naturels).		
Interprétation du danger (p*)	instantanée, contact	4 PM (4)
Magie pure, noire	Prérequis : Interprétation de la magie, perception du danger	
Permet de savoir exactement comment surviendra le danger, ainsi que ces circonstances exactes.		

a) Magie faerique

Ces sorts sont réservés aux peuples faeriques. Certains membres de ce peuple peuvent lancer ces sorts de manière intuitive.

Danse macabre (o)	1 minute, 15 mètres	Faerique, 2
Le mort-vivant mineur ciblé ne peut plus rien faire d'autre que danser (il ne peut lancer de sorts). La danse permet néanmoins le déplacement lent. Le sort prend fin si le mort-vivant subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses).		

Danse infernale (o)	1 minute, 15 mètres	Faerique, 2
Le démon mineur ciblé ne peut plus rien faire d'autre que danser (il ne peut lancer de sorts). La danse permet néanmoins le déplacement lent. Le sort prend fin si le démon mineur subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses).		

Tu danses (o)	1 minute, 15 mètres	Faerique, 4
La cible ne peut plus rien faire d'autre que danser (il ne peut lancer de sorts). La danse permet néanmoins le déplacement lent. Le sort prend fin si elle subit une blessure ou est affecté par un nouveau sort (ce qui sous-entend qu'il faut d'abord passer ses défenses).		

Tu dis Saperlipopette (o)	1 minute, 15 mètres	Faerique, 2
La cible doit, pendant la durée du sort, dire continuellement « Saperlipopette », ce qui l'empêche de lancer des sorts (sauf si latence ou que le quatrain a déjà été récité et les manas dépensés). Néanmoins elle peut encore faire des courtes phrases, commençant et se terminant par « Saperlipopette ».		

Protection renversante (p)	1 journée, contact	Faerique, 3
Permet de résister à une touche (ou assommement) en déclarant "protection". La cible ne peut pas porter d'armure. Si la touche est provoquée au contact, la personne responsable de la touche subit un « Tu tombes ».		
<i>Nécessite le brassard adéquat.</i>		
<i>Prérequis</i> : Peau d'écorce, Armure d'air, Tu tombes		

Prise en déphasage (p)	1 journée, contact	Faerique, 6
La cible ne subit l'effet des sorts reçus (après avoir passé les protections et immunités) qu'une minute après. Il faut dépenser 1 mana par sort qu'on retarde.		

9. Magie bardique

a) Généralités

COMPETENCE :

Effet de magie bardique : Permet de lancer une fois par jour l'effet de magie bardique appris.

Les bardes peuvent grâce à leur art déclencher des effets surnaturels tant qu'ils jouent de leur instrument (on peut reprendre son souffle sans interrompre l'effet). Il faut au moins jouer 5 secondes (le temps d'une mélodie aussi simple soit-elle) de son instrument pour que l'effet soit valide (on annonce l'effet bardique avant de commencer à jouer). Lorsqu'on s'arrête de jouer, l'effet est considéré comme utilisé. La portée de leurs effets est la portée d'écoute Time-Out de l'instrument et cela affecte tout l'auditoire. **Aucune protection magique ne permet de se prémunir de ces effets (sauf mention contraire).**

La magie bardique n'a d'effet que si on entend l'instrument Time-Out. Aucune tentative Time-In (personnage sourd, bouchons dans les oreilles, chanter au dessus de la musique, etc.) ne permet pas de se protéger de la magie bardique.

Il existe deux grandes familles d'effets bardiques :

- ❖ Les subtils accords du cœur : joués à l'aide d'un instrument doux (flûte, harpe, etc.) ce sont des effets pacifiques ou subtils **utilisés dans les instants calmes**.
- ❖ Les souffles violents des tempêtes : joués à l'aide d'un instrument fort (tambour, cornemuse, etc.) ce sont des effets **utilisés au cœur des batailles**.

Il faut jouer des airs de circonstances en fonction de l'effet lancé.

b) Les subtils accords du cœur

Un seul effet bardique des subtils accords du cœur peut agir en même temps. Il est impossible de commencer un nouvel effet tant qu'un autre effet est en cours.

Sérénade de la vérité	Coût en PX : 7
Toute personne sous l'effet du chant ne peut plus mentir. Cependant, on n'est pas obligé de répondre.	
Le chant d'abondance	Coût en PX : 1
<i>Doit se faire dans un quasi silence.</i> Après avoir joué 5 minutes, le repas bénéficie du sort « Festin miraculeux ».	
Requiem des morts	Coût en PX : 2
<i>Doit se faire dans un quasi silence.</i> Après avoir joué 5 minutes, tous les cadavres récents subissent le sort « Repos de l'âme ».	
Mélodie de libération	Coût en PX : 5
Tout être sous emprise qui entend cette mélodie se retrouve libre de ses actions. A la fin de l'effet, les contrôles faits magiquement reprennent.	
Complainte de l'ignorance	Coût en PX : 4
Tout être ignore le barde et ne peut interagir avec lui mais reconnaît sa présence (mais pas son identité exacte) dans les environs. Le barde ne peut rien faire d'autre que jouer et marcher .	
L'harmonie universelle	Coût en PX : 5
Tout être subit l'effet du sort « Pacifisme ».	
Complainte des anges	Coût en PX : 3
Tout personnage allié subit l'effet du sort « Ange gardien ».	

c) Les souffles violents des tempêtes

Un seul effet bardique des souffles violents des tempêtes peut être joué dans un même camp. Il est impossible de commencer un nouvel effet dans le même camp tant qu'un autre est actif.

L'harmonie universelle	Coût en PX : 7
Tout être subit l'effet du sort « Pacifisme ».	

Mélodie du courage	Coût en PX : 3
Tout personnage allié devient immunisé au sort « Tu fuis ».	
Ballade des aventuriers d'outre monde	Coût en PX : 7
Toute arme d'un personnage allié a une aura magique.	
Chant de la morte-douleur	Coût en PX : 6
Tout personnage allié subit l'effet du sort « Endurance accrue ».	
Complainte des anges	Coût en PX : 4
Tout personnage allié subit l'effet du sort « Ange gardien ».	

1. L'expérience

Compétence (prérequis)	REF	Coût
Enseignement	J1	3
Pédagogie (J1)	J2	2

1. Gain de points d'expérience

Au début d'un GN, vous recevrez un certain nombre de points d'expérience:

- ❖ Vous recevez 1 PX lors d'une soirée aventure
- ❖ Vous recevez 2 ou 3 PX lors d'une journée
- ❖ Vous recevez 6 PX lors d'un week-end

Lorsque vous arrivez à 70 points (inclus), vous utilisez le barème suivant :

- ❖ Vous recevez 0 PX lors d'une soirée aventure
- ❖ Vous recevez 1 PX lors d'une journée
- ❖ Vous recevez 3 PX lors d'un week-end

Il est impossible de dépasser 100 PX. Lorsque vous avez atteint ce seuil, vous pouvez rediriger un nombre de PX égal aux PX que vous gagnerez par après.

Attention, vous devez conserver vos prérequis.

2. L'apprentissage

L'intérêt principal de l'enseignement se trouve dans le roleplay qui s'en dégage. A Phénix, les règles sont faites dans ce sens afin de favoriser les échanges et les discussions entre les personnages.

a) Généralités

Les compétences et les sorts appris sont utilisables instantanément (dès que la fiche est mise à jour).

Apprentissage par soi-même :

Il est quasiment impossible d'apprendre par soi-même et de dépenser des PX par ce biais. Cependant, un roleplay conséquent peut permettre d'apprendre un sort ou une compétence si l'arbitrage l'autorise.

Apprentissage auprès d'un maître :

COMPETENCE :

Enseignement : permet d'enseigner à un 1 seul élève autant de compétences possédées que l'on veut.

Est maître toute personne qui possède la compétence *Enseignement*. Il faut que l'enseignement soit fait TI (tout enseignement prodigué par un joueur doit être constaté par un arbitre). A la fin de l'enseignement, le maître met à jour la fiche de personnage du joueur. Il faut écrire : le nom du maître (TI et TO) et le nom de la compétence enseignée (et son coût).

Cas particulier : Pour le mana, les frappes +1 et de transe guerrière, le maître doit posséder plus de fois la compétence que son élève. Pour toute compétence de combat, le maître et l'élève doivent maîtriser au moins une arme en commun (sauf couteau et dague).

Pendant un GN, vous pouvez dépenser autant de PX en compétence que vous avez de PX restants.

COMPÉTENCE :

Pédagogie : permet d'enseigner à 3 élèves les compétences que l'on possède ou à autant d'élèves que l'on veut une même série de compétences.

b) Potiologie

Alors que l'apprentissage de nouveau niveau de potiologie s'apprend comme une compétence traditionnelle (et ne donne en aucun cas des formules supplémentaires), les nouvelles formules se découvrent par le biais de l'expérimentation. Si un maître peut donner des indications quant à la formule recherchée, ce n'est que l'intuition et la compréhension de la combinaison des virtus qui permet au final de maîtriser une formule.

Vous pouvez procéder à des expérimentations sur n'importe quel niveau de potiologie appris Time-In (il n'est pas nécessaire d'attendre le GN suivant pour les commencer).

Si vous désirez expérimenter une formule, vous devez le signaler à un organisateur. Vous créez alors une potion avec les virtus de votre choix (vous ne pouvez pas bien sûr utiliser plus de virtus que ne l'autorise votre niveau de potiologie). Lorsque votre potion est faite, quelqu'un doit la boire (elle n'aura aucun effet positif si elle est réussie et peut produire des effets aléatoires si elle est ratée) et un organisateur vous en dit l'effet et s'il s'agit d'une formule valide, l'organisateur la notera sur votre fiche de personnage. La formule sera utilisable au prochain GN comme une formule couramment maîtrisée.

c) Magie thaumaturgique

Toute compétence du « Secret des arcanes » ne peut être apprise qu'auprès d'un autre mage.

Pour apprendre un sort, le mage doit dépenser des points de sorts (PS) qui se conservent de GN en GN (comme les PX). A chaque début de GN, un mage gagne ses PS qui se calculent ainsi : le nombre de cercles possédés multiplié par le nombre de sphères possédées, résultat auquel on ajoute 3. Ce chiffre est divisé par deux lors des journées/tavernes.

En résumé : vos PS = (cercle X sphère) + 3

Un sort demande autant de PS que son cercle pour être appris. L'apprentissage se fait auprès d'un maître (avec la compétence enseignement) ou avec un parchemin de maître (ou un tome d'apprentissage).

Pour apprendre un nouveau cercle/sort, il faut au moins savoir lancer 2 sorts du cercle inférieur dans une sphère au choix et 1 sort de cercle inférieur dans chaque autre sphère possédée.

Pour apprendre un nouveau cercle auprès d'un maître il faut apprendre **en même temps** un sort de ce cercle (ce qui nécessite la dépense des PS, le sort n'est pas gratuit). De même, pour apprendre une nouvelle sphère il faut apprendre un même temps un sort de cercle 1 (dépense d'1 PS) de cette sphère. Dans les deux cas, l'apprenti et son maître doivent avoir au moins une sphère en commun.

d) Magie cléricale

Toute compétence du « Secret des arcanes » n'est apprise qu'auprès de son dieu. Les prêtres du culte ou des cultes alliés peuvent cependant aider l'adepte.

Pour les adeptes de la voie cléricale, il n'existe qu'une seule façon d'apprendre un sort : procéder à un recueil. Un adepte peut se recueillir chaque fois qu'il le souhaite. Le dieu répondra d'autant plus favorablement que le prêtre agit en accord avec ses principes (il est fortement recommandé de procéder à des messes collectives ainsi qu'à une sanctification). Un

recueillement peut être facilité par les conseils d'un prêtre du culte ou des cultes alliés. Afin de procéder à un recueillement, contactez l'arbitre central.

Pour apprendre un nouveau cercle, il faut au moins savoir lancer 2 sorts du cercle inférieur dans la sphère de son dieu et 1 sort de cercle inférieur dans chaque autre sphère possédée. L'apprentissage d'un nouveau cercle octroie également un sort de la sphère de son dieu dans ce nouveau cercle.

e) Magie chamanique

Toute compétence du « Secret des arcanes » ne peut être apprise qu'auprès d'un autre chaman. Note : les chamans sont les moins rencontrés des lanceurs de sorts.

Il existe 2 façons d'apprendre de nouveaux sorts :

- ❖ **L'échange (ou la donation)** : tous les chamans peuvent donner un sort à un autre chaman. Ceci est instantané (toute modification doit être noté sur la fiche de personnage). Le receveur doit encore avoir de la place et doit posséder la sphère adéquate pour pouvoir utiliser l'esprit (il peut cependant avoir des esprits en sa possession sans pour autant savoir les utiliser). Un esprit ne supporte pas de changer plusieurs fois d'affilée de chaman : le transférer trop souvent risque de le détruire ou le faire fuir.
- ❖ **La chasse spirituelle** : le chaman peut apprendre lors des GN les sort de son choix parmi les cercles de sorts qu'il possède. Une chasse spirituelle est un voyage onirique qui se fait sous contrôle de l'arbitre. Les chamans utilisent souvent des instruments de musique, encens, gris-gris. Pour faciliter la représentation de la capture de l'esprit, les chamans jouent souvent des scènes avec des participants qui « incarnent » l'espace d'un instant l'esprit chassé.

Pour apprendre un sort, le chaman doit généralement dépenser des points de sorts (PS) qui se conservent de GN en GN (comme les PX). A chaque début de GN, un chaman gagne ses PS qui se calculent ainsi : le nombre de cercles possédés + 5. Ce chiffre est divisé par deux lors des journées/tavernes.

En résumé : vos PS = cercle + 5

Un sort demande autant de PS que son cercle pour être appris.

Un chaman lorsqu'il apprend un nouveau cercle ne gagne pas de sorts. Il est à remarquer que le chaman n'a besoin d'aucun prérequis dans les cercles inférieurs avant d'apprendre un nouveau cercle. D'ailleurs, plus généralement, les chamans ne se soucient pas des prérequis dans les sorts.

III. Tableaux récapitulatifs

A. Tableau de compétences

Compétences (prérequis)	REF	PX
Endurance accrue	B1	10
Immunité aux poisons	B2	9
Immunité aux maladies	B3	5
Vigueur	B4	4
Robustesse (B4)	B5	3
Force (B1, B5)	B5a	1
Anatomie	B6	1
Premiers soins (B6)	B7	2
Chirurgie (B7)	B8	3
Traumatologie (B8)	B9	4
Médecine (B9)	B10	5
Compétences (prérequis)	REF	PX
Armure 1 à 5	C1	2-10
Bouclier	C2	4
Dague	C3	0
Arme courte (C3)	C4	3
Arme longue (C4)	C5	3
Arme bâtarde (C5)	C6	2
Arme à 2 mains (C6)	C7	2
Bâton court	C8	3
Bâton long ou arme d'hast (C8)	C9	4
Combat 2 armes	C10	3
Combat 2 armes avancé (C10)	C11	3
Armes de tir	C12	4
Frappe +1/j.	C13	2
Combat avancé (5 fois C13, B6)	C14	1
M. du combat (15 fois C13, C14)	C15	10
Spécialité (C15)	C16	1
Compétences (prérequis)	REF	PX
Volonté de fer	D1	8
Transe guerrière (D1)	D2	7*
Fureur guerrière (3 fois D2)	D3	4
Ralliement (D1)	D4	1
Compétences (prérequis)	REF	PX
Fouille rapide	E1	4
Crochetage 1	E2	5
Crochetage 2 (E2)	E3	3
Crochetage 3 (E3)	E4	3
Crochetage 4 (E4)	E5	3
Evasion	E6	1
Assommement (B6)	E7	5
Coup ajusté (B6)	E8	6
Attaque sournoise (E8)	E9	10
Assassinat (E9)	E10	10

Torture (B6)	E11	5
Falsification (F1)	E12	8
Authentification (F1)	E13	5
Immunité à la torture (B4 ou D1)	E14	2
Immunité à l'assommement (B5)	E15	3
Compétence (prérequis)	REF	PX
Erudition	F1	2
Evaluation	F2	3
Joallerie (F1, F2)	F3	5
Joallerie avancée (F3)	F4	3
Noblesse (F1)	F5	5
Débrouillardise	F6	5
Connaissance milieux naturels	F7	6
Compétence (prérequis)	REF	PX
Recherche de vertu	G1	6
Niveau de potologie (F1)	G2	10
Virtus primordial (5 fois G2)	G3	4
Compétence (prérequis)	REF	PX
Réparation d'armure	H1	3
Armurerie (H1)	H2	8
Forge magique 1 (F1, F2, H2)	H3	6
Forge magique 2 (H3)	H4	10
Forge magique 3 (H4)	H5	16
Compétence (prérequis)	REF	PX
Base magie (F1, sauf chamans)	I1	10
Cercle de sort suppl. (I1)	I2	4
Mana suppl. (I1)	I3	2
Sphère suppl. (I1)	I4	9*
Réduction de quatrain (I1)	I5	5 / 7
Plus de main libre (I1)	I6	4
Ecriture parchemin (I1, F1)	I7	6
Transe magique (I1)	I8	10
Tatouage (I1)	I9	6
Méditation (I1)	I10	3
Effet de magie bardique	I11	VAR
Compétence (prérequis)	REF	PX
Enseignement	J1	3
Pédagogie (J1)	J2	2

* le coût de cette compétence est dégressif : à chaque fois que vous l'achetez, son coût est diminué de 1.

Les compétences grisées ne sont pas accessibles à la création.

B. Actions entre les GN

Entre chaque GN, ce sont les apprentissages qui ont lieu. Les compétences et les sorts appris au GN précédent deviennent effectifs et sont notés sur votre fiche de personnage comme tels.

Les mages peuvent profiter de l'occasion pour mettre à jour leur livre de sort chez eux.

Il est à remarquer que toute action que pourrait faire le personnage en GN (écrire un parchemin, utiliser son mana pour un artefact, utiliser des virtues pour créer une formule) ne peuvent être fait qu'en jeu. Le personnage est considéré comme totalement inactif en dehors des actions définies dans le présent manuel. Vous pouvez discuter de certaines actions directement avec l'organisation (notamment l'envoi de lettre, bien que nous préférons le bon vieux parchemin) et voir si l'organisation vous y autorise.

C. Actions entre les week-ends

REF	Compétence	Action
E	Crochetage	Créer 1 serrure
E	Falsification	Créer des faux documents
F	Erudition	Nouvelle langue
F	Joaillerie	Raffiner 3 pierres brutes
F	Joaillerie avancée	Monter 2 pierres raffinées en bagues
F	Débrouillardise	Gagner 100 Phénix
F	Connaissance des milieux naturels	Dépenser 5 points d'action*
G	Recherche de virtues	Trouver 3 virtues (1 éther compte pour 2)
H	Armurerie	Forger des armes, armures, bouclier
H	Forge magique	Dépenser 5 points d'action par niveau de forge*

* se référer au chapitre correspondant pour l'utilisation des points d'action.

Chacune des actions ci-dessus à parfois des coûts (en composantes, etc.).
Référez vous au chapitre correspondant.