

# Livret de Règles du Monde de LYCAÏOS

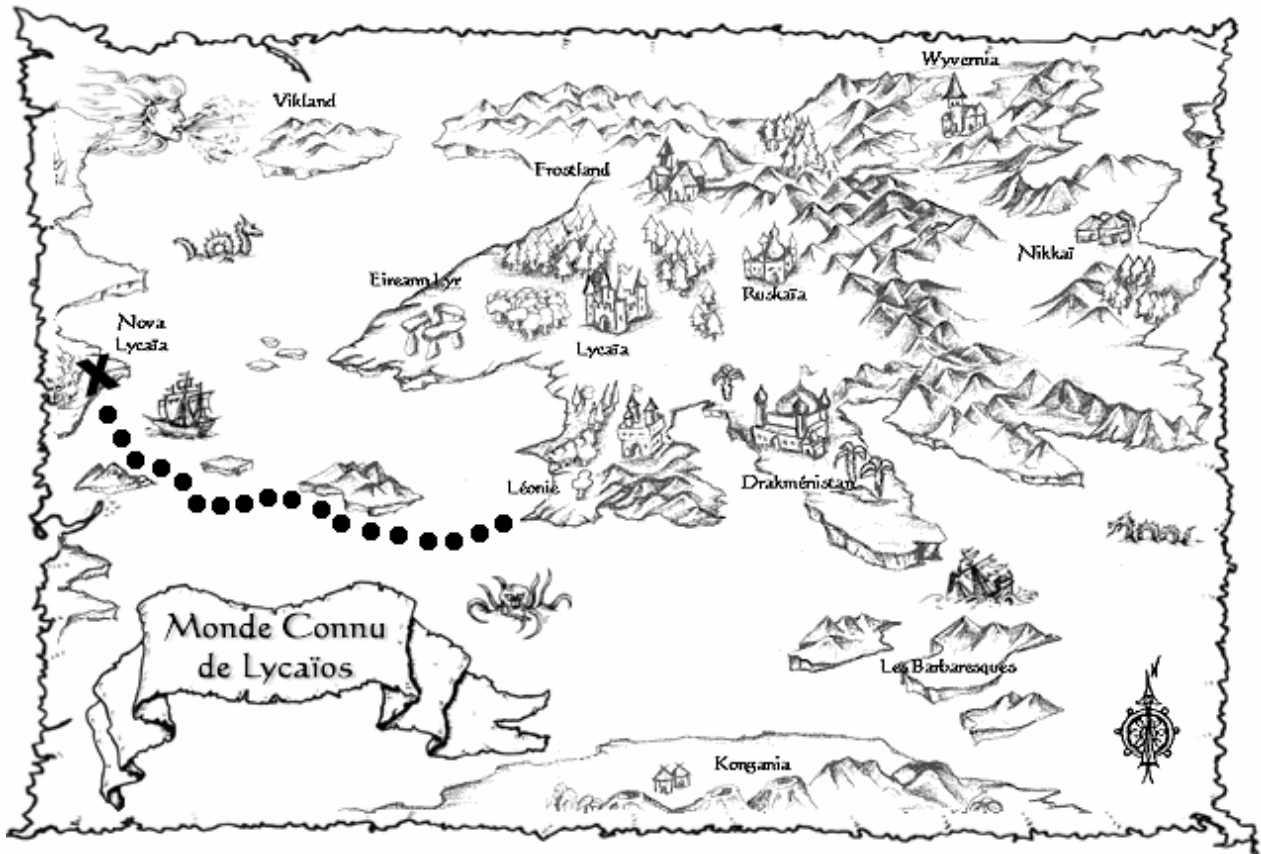


**2004**

Nous tenons à remercier :

- l'association *Anachrone*, pour nous avoir permis d'utiliser certaines de leurs règles de jeu,
- tous les membres, actuels et passés, de l'association *Imperium Ludi* ainsi que tous les joueurs de nos précédents GN qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce livret de règles que vous tenez entre les mains.

Les organisateurs



● ● ● ● Trajet de Christobaldo Colombus de Léonie vers Nova Lycaïa

### La Découverte de Nova Lycaïa

" ...An de grâce 1001, le 15 IV,

C'est au cours du troisième quart, en plein milieu de la nuit, que les cris de la vigie nous ont annoncé que nous avons trouvé ce que nous cherchions :

« Terre ! Terre ! Terre droit devant ! »

La nuit couverte a bien failli rendre notre découverte fatale. La terre n'était qu'à quelques encablures et sans la promptitude du capitaine Juliano et la compétence de ses hommes d'équipages, nous nous serions échoués sur les récifs. Certains hommes ont vu là un mauvais présage, pensant que nous avions découvert la terre du mal, et ils ont passé le restant de la nuit à imaginer le pire. Heureusement, au petit matin, un soleil éclatant éclaira la côte et nous découvrîmes un paysage ordinaire et nulle trace du mal... "

Nova Lycaïa. Christobaldo Colombus. Chap. 3

Avant-propos.....	I
Bons principes.....	2
Le bon esprit .....	2
Charte de déontologie :.....	2
L'engagement du joueur : .....	3
Systeme de jeu : .....	4
La santé de votre personnage.....	4
Le combat loyal.....	5
Du piment dans le combat .....	6
Les aléas de la vie .....	7
L'après combat.....	7
L'alchimie.....	8
La bibliothèque .....	8
Votre fiche de personnage.....	8
Compétences .....	10
Magie :.....	17
Les différentes magies .....	17
La pratique de la magie .....	17
La liste des sorts .....	18

Vous avez entre les mains le manuel de règles de Jeu de Rôles Grandeur Nature de l'association Imperium Ludi. Nous ne vous demandons pas de les apprendre par coeur, mais simplement de les lire et d'en retenir les mécanismes essentiels. Si certains points de règles concernant votre personnage ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à nous contacter pour en parler.

Avant le démarrage de l'aventure, nous vous ferons une présentation des organisateurs et des équipes ainsi qu'un rappel des règles de sécurité. Ce sera le moment de poser des questions sur les points de règles qui vous sembleraient encore flous. Vous aurez aussi la possibilité, en cours de jeu, de bénéficier de l'assistance des organisateurs qui vous auront été présentés.

Nous insistons plus sur le fair-play que sur l'application stricte des règles. Il est primordial que le jeu se déroule sans accroc et dans un bon esprit.

N'oubliez pas que tout cela n'est qu'un jeu. Restez gamin mais comportez-vous en adulte.

Les organisateurs

Il nous semble nécessaire de préciser quelques bons principes qui ne sont pas des règles de jeu à proprement parler mais plutôt des règles de comportements que nous nous imposons et que nous vous demandons de respecter.

Voici cinq règles impératives qui permettront à tout le monde de s'amuser dans les meilleures conditions.

## Le bon esprit

### **Ni haine... :**

Il s'agit d'une simulation, vos propos doivent rester décents, même dans l'injure. Choisissez un vocabulaire imagé mais ne risquant pas d'offenser la personne visée.

### **...ni violence :**

Certes, il y aura des combats, mais ceux-ci doivent se dérouler dans un bon esprit. Il est strictement interdit de frapper à la tête ou de chercher à faire mal à son adversaire. De même, tout corps à corps est rigoureusement proscrit.

### **Respect des personnes :**

Nous pouvons être amenés à rencontrer des personnes extérieures au jeu, ne les mêlez pas à notre histoire mais ne les effrayez pas ; le jeu de rôles a suffisamment mauvaise presse...

### **Tenue correcte exigée :**

Pendant le jeu, nous vous demanderons de ne pas abuser de l'alcool, ni d'user de substances prohibées.

### **N'oubliez pas que tout cela n'est qu'un jeu :**

Restez gamins mais comportez-vous en adulte.

## Charte de déontologie :

Imperium Ludi adhère à la Fédération Française des Jeux de Rôles Grands Nature (FédéGN) et a adopté sa charte de déontologie.

La présente charte est inspirée par le respect et la considération dus aux personnes et aux biens. Son objectif est de présenter la manière dont ces principes s'appliquent dans l'organisation et la pratique du Jeu de Rôles Grandeur Nature.

Cette charte précise les responsabilités des associations, concernant principalement les conditions de sécurité lors du déroulement du jeu, ainsi que le respect des sites, des joueurs ou des visiteurs.

Chaque association signataire s'engage à mettre en oeuvre ce contrat moral au cours de la préparation, de l'organisation et du déroulement de ses manifestations. Il appartient aux associations de prendre les mesures nécessaires au respect de ces règles par les joueurs.

### **Le respect des personnes :**

Le déroulement du jeu ne doit pas porter atteinte aux principes religieux, philosophiques ou politiques des individus. Il ne doit pas non plus imposer aux joueurs la simulation de situations humiliantes ou dégradantes. Le second degré, indissociable du caractère ludique des activités, doit toujours être présent et souligné.

Les associations doivent préciser dans les règles destinées aux joueurs et dans l'entretien précédant le jeu, que les actions physiques dangereuses sont strictement interdites.

### **La sécurité des participants :**

Lors des repérages sur les sites de jeu, les dangers éventuels sont repérés. Ils sont explicités aux joueurs par écrit et rappelés lors de l'entretien d'introduction du jeu. Les éventuels endroits dangereux seront balisés.

Les centres de soins les plus proches, hôpitaux et centres anti-poisons, médecins et pharmacies de garde, sont répertoriés. Leurs coordonnées seront disponibles à tout moment, pendant la préparation, le déroulement et le repli du jeu. Au moins une trousse de premiers secours complète est disponible sur le site et un moyen de transport est disponible à proximité immédiate du site.

Les associations organisatrices sont titulaires d'un contrat d'assurance prévoyant, a minima, leur responsabilité civile à l'égard de leurs représentants et des participants.

La participation de mineurs aux jeux est soumise à des conditions spécifiques. L'autorisation écrite des parents sera demandée et sur leur demande, un encadrement spécifique sera prévu.

#### **Le respect des sites de jeu :**

Les tours d'un château, les charmes d'une forêt ou l'obscurité d'une grotte sont souvent les éléments principaux de l'ambiance d'un Grandeur Nature. Le terrain de jeu, souvent un site naturel ou historique, est parfois fragile, par sa flore, sa faune ou ses édifices. Le déroulement d'un GN ne doit aucunement porter préjudice au site qui l'accueille. En particulier, les organisateurs s'engagent à le restituer dans un état de propreté au moins égal à celui dans lequel il fut confié à leur association.

En fonction des particularités du site et des conditions climatiques du jeu, l'utilisation du feu fait l'objet de règles strictes et impératives.

Si le jeu se déroule dans un lieu privé, les organisateurs doivent évidemment disposer de l'accord express du propriétaire ou ayant droit des lieux. S'il s'agit d'un lieu public ou ouvert au public, un accord tacite est suffisant. Le déroulement du jeu, dans ces conditions, devra respecter la légitime aspiration des riverains à la tranquillité.

Les autorités locales, mairie, gendarmerie, pompiers et préfecture, sont prévenues par un courrier présentant les conditions générales de déroulement du jeu, en précisant le nombre de participants et les principaux lieux de jeu.

### **L'engagement du joueur :**

En décidant de participer à l'aventure organisée par l'Association Imperium Ludi, vous faites un choix qui vous engage à respecter très simplement certains critères de qualité. Cette attention particulière que nous portons à l'ensemble des détails fait la spécificité de nos jeux et est une garantie pour tous de profiter d'un réel moment de plaisir, de détente et d'enrichissement.

#### **Le déguisement :**

Nous savons pertinemment que la confection d'un costume appartenant à un siècle différent du nôtre est souvent déroutante. Mais nous savons également que chacun de vous a l'imagination et la volonté nécessaires pour réaliser l'habit qui saura le valoriser et lui donner crédibilité au sein du jeu. Nous fournirons dans la documentation qui vous est destinée, des fiches techniques qui vous aideront à élaborer votre déguisement. Soignez votre apparence, parez-vous de vos plus beaux atours, bannissez tous les éléments anachroniques et vous n'aurez que plus de plaisir à interpréter votre personnage.

#### **Le comportement :**

Les rêves d'enfance deviennent soudainement réalité et vous pouvez dorénavant véritablement interpréter le héros que vous incarniez au cours de vos songes. Puisque l'espace d'un week-end cette fantaisie vous est permise, n'hésitez pas un seul instant à réveiller le comédien qui sommeille en vous. Imprégnez-vous de votre rôle, donnez vie et profondeur au personnage que vous incarnez, utilisez un langage de circonstance, la magie du jeu et de la comédie vous transporteront bien loin du quotidien. Soyez le plus vrai possible dans un univers totalement factice.

#### **Le bon esprit :**

Au risque d'avoir l'air d'insister, nous tenons à vous rappeler qu'il ne s'agit que d'un jeu, qu'il n'y a rien à gagner à la fin de l'histoire, si ce n'est la satisfaction d'avoir fait de son mieux pour atteindre les objectifs de son personnage. Au final, il n'y aura ni gagnants, ni perdants. Il n'est donc d'aucun intérêt de tricher.

Dans l'aventure que vous allez vivre, vous serez confronté à de nombreuses situations dont le fonctionnement est basé sur des règles communes et connues de tous.

## La santé de votre personnage :

Au cours de l'aventure, l'état physique de votre personnage va connaître des hauts et des bas. Des principes de jeu ont été établis afin de les codifier.

### **Points de vie :**

A sa création, votre personnage possède un certain nombre de points de vie en fonction de sa race et de sa compétence Vitalité. Ce nombre initial est de quatre, sauf pour les orques et les nains qui en ont cinq. La compétence « Vitalité » permet d'ajouter de un à quatre points de vie supplémentaires. Au cours d'un combat, chaque coup reçu cause la perte d'un certain nombre de points de vie (un à trois selon l'arme ou le sort reçu). Quand un personnage n'a plus de points de vie, il tombe dans le coma (voir plus loin : « Sortir du coma »).

Un personnage dans le coma peut être achevé par un adversaire (possédant la compétence requise). Evidemment, il en meurt. Ce geste est bien sûr considéré comme particulièrement lâche et dégradant. Il est très sévèrement réprimé par la loi et parfois même par les dieux. Mais toujours est-il que certains ne reculent devant aucune vilénie.

### **La mort :**

Un personnage mort devra être conduit au temple de sa foi qui décidera ou non de sa résurrection. Le prêtre priera pour sa résurrection. Après une prière d'au moins cinq minutes, le mort pioche une bille dans un sac. Le sac contient cinq billes blanches et cinq billes noires. S'il tire une bille blanche, il ressuscite. Pour chaque compagnon qui prie pour sa résurrection, on rajoute une bille blanche ce qui augmente ces chances de résurrection. D'autres éléments propres à l'aventure peuvent aussi influencer les dieux. Si un personnage est tué au cours de l'aventure et qu'il n'est pas ressuscité, le joueur se verra attribuer un nouveau rôle de joueur ou de PNJ en fonction des possibilités du moment.

### **Les maladies :**

Au cours du jeu vous pourrez contracter des maladies si vous entrez en contact avec des créatures infectées ou par sortilège. A chaque fois que cette éventualité se produira vous en serez informé par la créature ou le jeteur de sorts qui vous posera une marque sur le front. Vous devrez alors vous rendre immédiatement chez l'alchimiste. Celui-ci fera votre diagnostic, vous enlèvera la marque et essaiera de vous soigner, si possible...

### **La guérison des points de vie :**

Il existe quatre moyens de guérir : le temps, la médecine, les potions et la magie.

- Le temps permet de récupérer les points de vie au rythme suivant : les points perdus dans la matinée sont récupérés après le repas de midi. Les points perdus dans l'après-midi sont récupérés après le repas du soir et les points perdus dans la soirée ou la nuit sont récupérés le lendemain matin après le petit déjeuner.

- La médecine permet aussi de récupérer des points de vie. Une personne possédant la compétence médecine peut redonner deux points de vie pour chaque bandage posé. Ces bandages sont spéciaux et enduits d'un onguent cicatrisant et apaisant que seule la compétence médecine permet d'utiliser. De même, seul l'alchimiste peut préparer ces bandages à l'aide des ingrédients nécessaires.

- Une potion de guérison restaure trois points de vie. Cette potion est préparée et vendue par l'alchimiste.

- La magie peut être appliquée sous la forme de deux sorts de puissance différente. Le sort de guérison mineure redonne trois points de vie et le sort de guérison majeure permet de tout récupérer.

### **Sortir du coma :**

Une personne dans le coma ne peut rien faire tant qu'elle n'a pas été « stabilisée » en récupérant un point de vie (sort ou Médecine « apprenti »). Si personne ne lui donne un point de vie avant quinze minutes, elle meurt. Si elle tombe dans le coma dans un endroit isolé, elle peut se « traîner » jusqu'à ce qu'elle rencontre quelqu'un. Une fois stabilisée, les seuls moyens de sortir du coma sont la magie divine avec les sorts guérison mineure ou de guérison majeure ou le temps (voir plus haut : La guérison des points de vie).

## Le combat loyal :

Dans l'aventure que vous allez vivre, les combats seront simulés à l'aide d'armes en mousse. Elles sont inoffensives si on les utilise avec fair-play et en respectant les quelques règles de sécurité énoncées dans les principes de comportement que nous avons définis.

Les coups d'estoc (donnés avec la pointe de l'arme) ainsi qu'à la tête (et la ou je pense...) sont formellement interdits. En cas d'un coup accidentel, il convient de s'assurer que son opposant n'a pas de mal et s'excuser avant de reprendre le combat. Bien évidemment, ces coups-là ne causent la perte d'aucun point de vie.

Il est interdit de faire croire que l'on est mort ou inconscient. On ne tombe inconscient que si l'on a réellement perdu tous ses points de vie ou si l'on a été assommé ou assassiné.

### Les armures :

Il existe trois types d'armure : cuir, mailles et plaques. En fonction de l'armure que vous vous serez fabriquée nous vous attribuerons de un à trois points d'armure qui seront inscrits sur votre feuille de personnage. Lorsqu'un personnage subit des dégâts il perd d'abord les points d'armure et ensuite les points de vie. Ceux d'armure sont automatiquement restaurés au prochain combat alors que ceux de vie doivent être soignés. Les jeteurs de sorts n'ont pas le droit de porter d'armure.

#### Types d'armures et protections

Armure	Points d'armure
Cuir	1
Mailles	2
Plaques	3

### Les dégâts :

Au combat, une arme ne peut pas faire plus de trois points de dégâts, même en cumulant les bonus (magiques ou non). Une seule exception confirme cette règle : les monstres, certains héros (personnage non joueur) ou objets magiques exceptionnels peuvent faire plus de dégâts exceptionnellement.

A chaque coup porté, il faut annoncer les dégâts causés à l'adversaire en précisant « Magique », s'ils le sont. Si les dommages ne sont pas annoncés, on considère par défaut que seul un point est perdu.

#### Armes classiques

Type	Dommages	Spécial
Poignard, dague	1	-
Armes à une main	1	-
Armes à deux mains	1	Avantage de la longueur
Bâton	1	Non mortel, voir règle ci-dessous
Arc, arbalète	3	-
Arbalète de poing, shuriken	2	-
Arme enchantée	Bonus	Bonus selon l'enchantement, arme rendue magique
Poison sur une arme	Tous les PV	Voir règles ci-contre

#### Armes exotiques

Type	Dommages	Spécial
Pistolet	3	-
Arquebuse	4	-
Tromblon	4	2 points sur les 2 personnes à côté
Lance acide	3	-
Lance disques	4	Impact et magique
Lance glue	0	Jambes immobilisées pour le reste du combat
Lance fusées	3	1 points sur les 2 personnes à côté
Arbalète elfe noir	4	Impact et magique

## Sorts

Type	Dommages	Spécial
Boule de feu ou de glace	3	Magique
Esprit gardien	3	Magique
Flamme de guerre	+1	Magique
Flèche magique	2	Magique
Foudre divine	3	Magique
Main mortelle	3	Magique

**Les dégâts du bâton :**

Il s'agit là du bâton utilisé par un pèlerin, un magicien ou un moine mais pas d'un bâton enchanté. Cette arme ne tue pas, elle assomme. A chaque coup porté, on comptabilise les dégâts comme indiqué dans le tableau ci-dessus. Toutefois, lorsque la victime n'a plus de points de vie, elle ne tombe pas dans le coma mais elle est assommée. Elle se relève au bout de cinq minutes et récupère tous les points de vie qu'elle a perdue à coups de bâton dans ce combat.

**Reddition :**

Il est de coutume dans le monde de Lycaïos d'accepter les redditions et de demander une rançon en échange, que ce soit sous forme d'argent ou de services. En conséquence, vous pouvez toujours vous rendre avant d'avoir perdu tous vos points de vie.

**Du piment dans le combat :****Le fanatisme :**

Les fanatiques les plus classiques sont : les Tueurs de Trolls chez les Nains, les Furies chez les Elfes Noirs, les Danseurs de Guerre chez les Elfes, les Gobelins Fanatiques chez les Orques ou les Flagellants chez les Humains. Trois fois par jour, ils peuvent devenir frénétiques. Lorsqu'ils décident d'entrer en transe, ils hurlent « Frénésie », cassent un de leurs trois bâtonnets et se jettent dans la bataille à corps perdu. Ils sont alors immunisés contre la peur et la terreur et reçoivent un bonus de trois points de vie. Cependant, il leur est alors impossible de se rendre ou de reculer face à leurs adversaires. Ils combattent jusqu'à la victoire ou l'épuisement de leurs points de vie.

**La peur :**

Certains sortilèges ou certaines créatures maléfiques peuvent provoquer la peur. Dans les deux cas le jeteur de sorts ou le monstre vous prévient des effets en hurlant le type de peur qu'il provoque (ex : « Terreur »).

**Peur :** Lorsque vous entendez cet appel, si la créature l'ayant lancé vous indique comme cible, vous devez alors vous mettre hors de vue du jeteur de sorts ou du monstre et ne pourrez plus rien tenter contre lui pendant 5 minutes. La protection contre la magie vous rend insensible à la peur.

**Terreur :** Lorsque vous entendez cet appel, si la créature l'ayant lancé vous indique comme cible, vous devez alors vous mettre hors de vue du jeteur de sorts ou du monstre et ne pourrez plus rien tenter contre lui pendant 10 minutes. Mais si par hasard vous êtes immunisé à la peur, vous n'êtes pas immunisé à la terreur.

**Peur de Masse :** Lorsque vous entendez cet appel, si vous êtes à moins de 10 mètres de la créature l'ayant lancé, Vous devez alors vous mettre hors de vue du jeteur de sorts ou du monstre et ne pourrez plus rien tenter contre lui pendant 15 minutes. La protection contre la magie ne vous rend pas insensible à la peur de masse.

Remarque : « Terreur » et « Peur de masse » ne peuvent être contré par un sortilège car il ne s'agit pas de magie mais de la capacité naturelle de la créature.

**Temps mort ! :**

Lorsque vous entendez un organisateur crier « Temps mort ! », stoppez toutes actions, fermez les yeux et ne bougez plus tant que l'annonce « Reprise du jeu » n'a pas été lancée par un organisateur.

**Gestuelle particulière :**

**Hors-jeu :** Quelqu'un qui tend la main droite en l'air, le poing fermé, n'existe pas en jeu (Il est Hors Jeu)

**Invisibilité ou camouflage :** Quelqu'un qui a les bras croisés sur la poitrine (position dite de la momie), est invisible ou camouflé. Dans les deux cas, vous devez continuer à jouer comme s'il n'était pas là.

## Les aléas de la vie :

### Les pièges :

Les pièges peuvent servir à protéger des lieux ou des objets. Ils apparaissent sous deux formes différentes : un système de clochettes qui alertent sans provoquer de dégâts et un système de pétards ficelle qui, quand ils sont déclenchés, provoquent trois points de dégâts dans un rayon de trois mètres. Il faut la compétence « Désamorcer » pour essayer de désactiver un piège, et la compétence « Piéger » pour en poser un.

### Les armes enchantées :

Certaines armes peuvent être dotées de propriétés magiques. La première de ses propriétés est d'être magique et donc de pouvoir affecter certaines créatures qui ne sont touchées que par des armes magiques. Certaines de ces armes peuvent apporter des bonus aux dommages. Elles sont qualifiées de « +1 » ou « +2 » magique. Sinon elles sont considérées comme « +0 » magique. Ces armes peuvent être fabriquées par des enchanteurs ou trouvées en jeu. Tous les détails sur les objets enchantés sont connus des enchanteurs.

### Les poisons de contacts :

Seules les armes possédant une lame (épées, dagues, haches et armes de jet) peuvent être empoisonnées. Le poison est matérialisé par une fiole dont le contenu (un liquide blanc) doit être entièrement répandu sur la lame juste avant le combat afin que les adversaires le sachent. Il conviendra de crier « Poison ! » si l'on touche. L'effet est instantané et une dose de poison ne sert que pour un seul coup mais enlève tous les points de vie. A l'issue du combat, si le poison versé sur la lame n'a pas servi, il est perdu.

### Les poisons à inhaler :

Ceux-ci sont matérialisés par des pots contenant de la poudre qui doit être en totalité projetée sur l'adversaire. La poudre a pour effet de paralyser, le temps de compter jusqu'à cent.

### Les poisons ingérés :

Ceux-ci sont matérialisés par des pilules de couleurs aux effets différents.

**Jaune** (le ramolox) : il ôte toute volonté à la personne qui l'a ingéré. Celle-ci ne réagira que si on lui donne des ordres. L'effet du poison s'annulera avec le stress du prochain combat.

**Rouge** (le furax) : il rend l'empoisonné fou furieux. Celui-ci doit combattre la personne la plus proche, jusqu'à la mort de l'un des deux. Si l'empoisonnement a lieu dans l'auberge le fou furieux doit sortir de l'auberge et libérer sa hargne à l'extérieur.

**Bleu** (le sucombix) : l'empoisonné agonise en hurlant et succombe. Il tombe dans le coma.

**Vert** (le gerbux) : l'empoisonné se tord de douleur et ne peut rien faire d'autre que chercher un soigneur.

### Les câlins :

Le but de cette règle est de pouvoir simuler les relations intimes entre deux personnages.

**Attention** : si l'un des partenaires est gêné par cette règle, vous pouvez ne pas appliquer le côté « roleplay » et passer directement à l'étape d'échange de « petits papiers »

Lorsque deux personnages consentants souhaitent partager un « moment intime », ils doivent s'isoler et mimer et/ou bruite l'acte. Jouez-le comme vous le sentez, le principal étant de ne pas choquer la moralité de l'autre joueur, et de vous amuser ! Ce moment doit durer au moins 5 minutes ce qui peut laisser les autres personnes s'interroger sur votre absence. N'hésitez pas à en parler un peu avant pour vous mettre d'accord sur la manière de le jouer.

Pendant la scène vous piochez UN petit papier de couleur dans l'enveloppe d'amour que votre partenaire vous propose. Après l'échange des « petits papiers » chacun lit ce qu'il contient et joue les effets ou les conséquences (exemple : échanger des secrets, des cadeaux, grand amour, crise de colère, déception, enthousiasme, rancune, grande forme, grosse fatigue, etc...).

**Cas particulier** : Les femmes disposent, à leur guise et à leur bon vouloir, d'un mot de pouvoir « AU SECOURS ! » seulement dans le cas où un homme serait un peu trop entreprenant (avant l'échange des enveloppes). L'effet de ce pouvoir est que l'homme est immédiatement **paralysé pendant 20 secondes** laissant à la femme le temps de partir.

## L'après combat :

### **Fouiller :**

Il est possible de fouiller superficiellement un adversaire hors combat. La victime doit annoncer la liste de ses possessions, sauf si elle possède la compétence « Dissimuler ». Un seul objet peut être pris lors d'une fouille, l'argent étant considéré comme un unique objet. Toutefois, il est possible d'effectuer une fouille complète si l'on possède la compétence « Fouiner ». La victime sera obligée d'indiquer la liste de ses possessions y compris celles qui sont cachées par la compétence « Dissimuler ». Il pourra alors en prendre deux.

### **Les prisonniers :**

Il est possible de faire prisonnier quelqu'un qui se rend de deux façons différentes. Avec la compétence « Lien », il faut « attacher » les poignets de sa victime avec la ficelle fournie par les organisateurs. Seule la compétence « Evasion » permet de s'en défaire sans aide. Sans la compétence « Lien », il faut tenir le prisonnier par le bras. Celui-ci pourra s'échapper dès qu'on le lâchera. Il est bien sûr interdit de se débattre.

## L'alchimie :

Au cours du jeu, vous trouverez peut être certaines plantes ou animaux étranges. La plupart du temps, il s'agit d'ingrédients entrant dans la composition de potions. Un laboratoire d'alchimistes peut vous acheter des ingrédients, vous fabriquer des potions à partir de vos ingrédients ou vendre des potions toutes prêtes.

Les alchimistes sont aussi à même de diagnostiquer les maladies et d'en indiquer les symptômes et le remède à appliquer.

Bien sur, les alchimistes en tant que PNJs sont aussi susceptibles d'être une source d'informations pour vos intrigues.

## La bibliothèque :

Une bibliothèque mettra à votre disposition tout le savoir en jeu disponible. Il pourra s'agir de la liste des sorts existants, de livres religieux, d'ouvrages scientifiques ou de cuisine ou bien de documents pouvant se rapporter à des peuples ou des créatures. Certaines de vos compétences feront appel à un ouvrage de la bibliothèque.

On caractérisera les livres selon deux critères. Premièrement, en jeu ou hors jeu : les livres en jeu peuvent être volés, les livres hors jeu ne le peuvent pas. Deuxièmement, la ou les compétences et les niveaux requis pour les lire. Toutes ces informations seront inscrites sur la première page de chaque ouvrage.

## Votre fiche de personnage :

### **Informations générales :**

Cette année, vous n'aurez pas à créer votre personnage. Nous le ferons pour vous d'après les choix que vous nous aurez indiqués lors de votre inscription.

Joueur : normalement, il s'agit de vous...

Personnage : il s'agit du nom de votre personnage.

Groupe : il s'agit du groupe de joueurs dans lequel vous allez jouer.

Race : vous indique si vous êtes humain, elfe, orque, nain,...

Origine : vous indique de quel pays ou province du Monde de Lycaïos vous venez.

Archétype : indique l'archétype que vous avez choisi.

### **Information de jeu :**

Points de vie : ils expriment votre résistance aux coups. Ils dépendent directement de votre race.

Endurance : vous pouvez disposer de la compétence « Vitalité ». Elle vous permet d'augmenter de 1 à 4 vos points de vie. Votre niveau dans cette compétence sera indiqué ici.

Armure : selon l'armure que vous vous serez confectionnée, nous vous attribuerons des points de vie supplémentaires. Nous vous attribuerons ces points le jour du jeu.

Total : c'est le total des points de vie qui est issu des points de vie de base, des points de compétence vitalité et des points d'armure.

Immunité : cette rubrique est réservée aux Elfes. Elle vous indique à quel sort vous êtes immunisé.

**Torture :** quand on vous torture, on vous annonce un nombre entre 1 et 20. Si on tombe sur l'un des numéros indiqués dans cette rubrique, vous craquez et devez répondre à la question sans mentir. Vous comprenez donc à quel point ces numéros sont confidentiels.

**Armes et équipement :**

**Armes :** il s'agit de l'arme ou des armes que nous allons vous prêter pour le jeu. Si vous venez avec vos propres armes merci de nous l'indiquer.

**Code équipement :** il s'agit d'un code nous permettant de savoir quels objets vous seront confiés pour le jeu.

**Compétences :**

Il s'agit des compétences qui vous seront attribuées pour le jeu. A chacune d'elle, votre degré de maîtrise sera associé.

**Magie :**

Cette partie est renseignée uniquement si votre personnage est un jeteur de sorts.

Chaque personnage ayant un rôle particulier, il aura aussi des compétences particulières. Elles lui permettront de réaliser des actions ou lui offriront des connaissances que tout le monde ne possède pas. Un système de compétences permet au joueur de simuler les capacités de son personnage. Chaque compétence possède 4 niveaux de maîtrise : apprenti, compagnon, expert et maître.

Les compétences listées ci-dessous ne seront pas forcément distribuées à tous les personnages du jeu. Selon le scénario, certaines compétences ne seront peut-être pas utilisées.

### Précisions importantes :

*Pour pouvoir utiliser une arme de type épée, un personnage doit impérativement posséder au moins un niveau dans la compétence combat. Il en est de même pour pouvoir utiliser une arme de jet (compétence Tir) et porter une armure ou un bouclier (compétence Armure).*

Le simple fait de posséder plusieurs niveaux de maîtrise dans les compétences combat ou tir vous autorise à utiliser un vaste choix d'armes. Cependant, notre stock étant limité, nous ne prêterons pas plus d'une arme d'une catégorie (tir ou corps à corps) par personne. Il en est de même pour les armures : nous ne fournissons pas les armures mais nous pourrions prêter un bouclier pour certains rôles.

Si vous souhaitez utiliser plusieurs armes, porter une armure ou un bouclier, vous devrez venir avec votre propre matériel.

N'hésitez pas à nous contacter pour savoir si votre équipement est utilisable dans notre jeu.

Les compétences ci-dessous sont indiquées à titre d'information. **Les organisateurs détermineront les compétences qui correspondent à la classe du personnage que vous avez choisi.**

**Arcanes :** *Comprendre les techniques de magie.*

Cette compétence n'est accessible qu'aux jeteur de sorts. Elle détermine le nombre de sorts de chaque catégorie qu'il connaît. Plus de détails sont disponibles dans le chapitre « Magie ».

**Apprenti :**

Le jeteur de sorts connaît 1 commandement et 1 invocation.

**Compagnon :**

Le jeteur de sorts connaît 2 commandements, 2 invocations.

**Expert :**

Le jeteur de sorts connaît 3 commandements, 3 invocations.

**Maître :**

Le jeteur de sorts connaît 4 commandements, 4 invocations.

**Armures :** *Cette compétence permet de combattre avec une armure sur le dos.*

**Apprenti : armure de cuir**

Autorise le port de l'armure de cuir.

**Compagnon : armure de mailles**

Autorise l'utilisation d'une armure de maille.

**Expert : utiliser le bouclier**

Autorise l'utilisation d'un bouclier.

**Maître : armure de plaques**

Autorise l'utilisation d'une armure de plaques.

**Cambrioleur : La mécanique au service du crime**

**Apprenti : crocheter**

Certains coffres peuvent être protégés par un cadenas. Seuls ceux qui possèdent la compétence et les outils de crocheteur peuvent essayer d'ouvrir les cadenas.

**Compagnon : combinaisons**

Certains coffres peuvent être protégés par un système à combinaison. Seuls ceux qui possèdent la compétence ont une chance de pouvoir les ouvrir.

**Expert : désamorcer**

Seuls ceux qui possèdent cette compétence peuvent tenter de désamorcer un piège. A vous d'emmener les outils que vous jugerez utiles (canif, pince, miroir...). Il n'y a pas de règle spécifique au désamorçage : il suffit de faire preuve d'habileté pour ne pas déclencher le piège.

**Maître : piéger**

Seuls ceux qui possèdent cette compétence peuvent tenter de piéger un passage ou un objet. Nous vous fournirons des clochettes qui vous permettront de prévenir d'une intrusion, des pétards ficelle pour défendre une zone, un objet ou un passage. Toute personne choisissant cette compétence devra venir avec sa trousse de piégeage comportant un marteau, un couteau, des clous et du fil de pêche. Vous pouvez y ajouter des grelots et des pétards ficelle (uniquement).

**Combat : Utiliser les armes.****Apprenti : les armes légères**

Il s'agit des armes les plus simples à manier. Le couteau, la dague, le gourdin et le bâton sont dans cette catégorie.

**Compagnon : les armes martiales**

Les armes généralement utilisées par les guerriers sont regroupées dans cette catégorie. On y retrouve les épées, les haches, les masses, les marteaux et les épieux.

**Expert : les armes lourdes**

Les armes de cette catégorie sont celles que l'on tient à deux mains en raison de leur encombrement. Cette catégorie inclue l'épée bâtarde quand elle est tenue à deux mains.

**Maître : les armes exotiques**

Cette dernière catégorie regroupe les armes les plus délicates à manier. On y retrouve principalement les fléaux, tenus à une ou deux mains.

**Combat avancé : Maîtriser les bottes secrètes.****Apprenti : ambidextre**

Un personnage Ambidextre pourra combattre avec une arme dans chaque main. Il s'agit traditionnellement de la combinaison d'une épée et d'une dague ou de deux épées. Sans cette compétence, il est interdit d'utiliser deux armes en même temps.

**Compagnon : esquive**

Une fois par combat, cette compétence permet d'annuler les dégâts infligés par son adversaire. Dès que vous êtes touché vous devez annoncer "Esquive".

**Expert : coup puissant et brise bouclier**

**Coup puissant :** Une fois par combat, elle permet de faire reculer un adversaire de trois pas en plus de lui infliger des dommages. Il faut pour cela utiliser une arme à deux mains et annoncer « Coup puissant » lorsque l'on touche l'adversaire.

**Brise bouclier :** Une fois par combat, elle permet de briser un bouclier sur un seul adversaire. Il faut pour cela utiliser une arme à 2 mains et annoncer « brise bouclier » lorsqu'on touche l'adversaire.

Ces attaques ne fonctionnent généralement pas sur les « gros » monstres qui peuvent annoncer « Insensible ».

**Maître : désarmer et perce armure**

**Désarmer :** une ne fois par combat, cette compétence permet de désarmer un adversaire. Il faut pour cela toucher l'arme de l'adversaire et annoncer « Désarme ». Si l'adversaire possède lui aussi la compétence, il annonce « Contré » et ignore les effets de la botte.

**Perce armure :** Une fois par combat, cette compétence permet d'ignorer les points d'armure même magique sur un seul adversaire.

**Commerce : L'art du marchandage.****Apprenti : évaluer**

Permet d'estimer la valeur des objets dont les prix ne sont pas connus de tous, contrairement aux tarifs des potions de l'alchimiste par exemple. Il s'agit principalement des bijoux, mais il peut aussi s'agir de parchemin ou d'objets anciens.

**Compagnon : baragouiner**

Cette compétence permet de discuter le prix d'un objet dont la valeur moyenne est connue sur le marché. Il s'agit principalement de marchandises.

Chaque marchand possède un petit sac de jetons marqué de 1 à 5. Au moment de marchander, chacun pose ses cinq jetons face cachée et en pioche un. Le vainqueur est celui qui a le chiffre le plus proche de 1.

On calcule le résultat ainsi : plus petit chiffre paye 5% moins cher par point en dessous du plus gros chiffre.

Exemple : Gonzalvio tire le numéro 4, Ahmad tire le numéro 1. Ahmad paye donc 15% moins cher (Ahmad a le plus petit chiffre, la différence est de  $4 - 1 = 3$ , Ahmad paye donc  $3 \times 5\% = 15\%$  moins cher).

Par souci d'honnêteté, chacun montrera ses 5 jetons après le marchandage.

Quelqu'un qui ne sait pas « Baragouiner » obtiendra obligatoirement un résultat « 6 ».

**Expert : marchander**

On procède comme pour « Baragouiner » mais le joueur pioche deux jetons au lieu d'un et retient le meilleur.

**Maître : embobiner**

On procède comme pour « Baragouiner » et « Marchander », mais le joueur pioche trois jetons (au lieu d'un ou deux) et retient le meilleur des trois.

**Contacts : Avoir des relations dans le milieu.****Apprenti : informations**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir des informations (moyennant finances) auprès d'une personne particulière désignée en début de jeu.

**Compagnon : équipement**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir une fois par jour seulement (moyennant finances) un objet qui peut s'avérer utile et qui ne se trouve pas forcément dans le commerce. Une liste d'objets sera fournie à la personne possédant ce niveau de compétence. A lui de demander l'objet dont il aura un besoin réel.

**Expert : assistance**

Ce niveau de compétence permet de se faire aider une fois par jour seulement (moyennant finances) par un expert dans un domaine particulier. La liste des types d'experts n'est pas limitative (combattant, mage possédant un sort particulier, crocheteur, expert en codage).

**Maître : faussaire**

Ce niveau de compétence permet de créer de faux documents.

**Eclaireur : Les secrets de la nature.****Apprenti : connaître la nature**

Permet d'identifier les plantes et les animaux courants (mais pas de connaître leurs propriétés). Le personnage dispose d'un manuel qui lui permet de les reconnaître.

**Compagnon : signes de piste**

Le personnage connaît les signes de pistes utilisés par les hommes des bois et les elfes. Il dispose d'un manuel qui lui permet de les identifier ou de les réaliser. Il pourra éventuellement posséder une carte des lieux connus.

**Expert : connaître les monstres**

Permet d'identifier les monstres courants, de connaître leurs modes de vie et leurs méthodes de combat.

**Maître : camouflage**

Cette compétence permet d'être invisible dans la végétation. Le joueur devra à ce moment porter un bandeau vert. Il devra rester immobile en terrain non découvert et n'avoir pas été remarqué pendant qu'il se camouflait. Dès qu'il se remet à bouger le camouflage disparaît.

**Erudition : Les sciences humaines****Apprenti : lire/écrire**

Permet de lire et d'écrire dans l'alphabet utilisé par sa propre race.

**Compagnon : légendes**

Cette compétence permet de connaître 5 légendes du monde de Lycaïos relatives à l'histoire d'un royaume ou d'une région. Cette connaissance peut aussi donner des informations sur des créatures ou des objets

susceptibles d'être rencontrés dans l'aventure. Le personnage aura dans son équipement un livret de légendes qui résumera ses connaissances.

**Expert : héraldique**

L'héraldique est la science des blasons et de l'histoire qui se rattache à leurs porteurs. Le personnage qui possède cette compétence aura dans son équipement un manuel d'héraldique.

**Maître : savoir secret**

Permet de connaître certaines informations sur des sujets normalement interdits au grand public (comme les signes de reconnaissance des sociétés secrètes ou les rituels utilisés par les adorateurs du chaos).

**Espionnage : L'art d'informer et de désinformer**

**Apprenti : politique**

Ce niveau de compétence permet de détenir des informations précises sur la situation politique liée à l'aventure en cours.

**Compagnon : codes secrets**

Ce niveau de compétence permet de connaître les principes fondamentaux du codage des documents, aidant ainsi le personnage à crypter ou décrypter des messages.

**Expert : confidences**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir des informations normalement secrètes sur un personnage important du jeu (un joueur).

**Maître : rumeurs**

Ce niveau de compétence permet de faire passer des rumeurs sur une personne avec l'aide des PNJs.

**Evasion : L'art de la fuite.**

**Apprenti : délier**

Permet de se débarrasser de ses liens s'ils n'ont pas été posés par quelqu'un possédant la compétence «Ficeler».

**Compagnon : ficeler**

Permet d'attacher quelqu'un de telle sorte qu'il ne puisse s'enfuir (interdit la compétence fuite).

**Expert : évasion**

Permet de vous défaire de vos liens (même réalisés avec la compétence «Ficeler», même s'il s'agit de menottes ou du carcan). Le temps de compter jusqu'à 100 et à condition de ne pas être sous le regard direct de ceux qui vous surveillent.

**Maître : fuite**

Permet de s'enfuir en courant, même attaché ou sous surveillance. Il suffit d'annoncer « Fuite ! ». Vos geôliers ne devront rien tenter pour vous rattraper ou vous abattre.

**Langages : Lire et écrire la langue des autres.**

Il existe plusieurs alphabets correspondant à chacune des races : humain, elfe, nain, orque, mais sûrement d'autres encore inconnus. La compétence « Langage » permet la traduction d'un document écrit dans une langue étrangère connue du personnage. La traduction se fait à la bibliothèque. Toute personne possédant la compétence « Erudition » au niveau « Apprenti » sait lire et écrire avec son propre alphabet.

**Apprenti : bilingue**

Le personnage connaît 1 alphabet autre que le sien.

**Compagnon : trilingue**

Le personnage connaît 2 alphabets autres que le sien.

**Expert : polyglotte**

Le personnage connaît 3 alphabets autres que le sien.

**Maître : don des langues**

Le personnage connaît 4 alphabets autres que le sien.

**Médecine : Soigner plaies et bosses**

**Apprenti : barbier**

Permet de stabiliser un personnage blessé et l'empêche de mourir s'il était dans le coma. La personne ainsi traitée reçoit immédiatement un point de vie.

**Compagnon : docteur**

Permet d'identifier les maladies et faire une prescription que le malade devra porter à l'alchimiste qui préparera la potion en conséquence.

**Expert : chirurgien**

Permet de soigner les blessures. Le médecin dispose d'un sachet contenant des jetons indiquant combien de points de vie sont soignés. Une tête de mort indique que le médecin s'est trompé et cause un point de dégâts au blessé. Un jeton sans inscription indique que le traitement est sans effet.

**Maître : hypnotiseur**

Permet de traiter les maladies mentales et de soigner les amnésies par hypnose.

**Méthodes expéditives : Éliminer son adversaire par surprise.****Apprenti : assommer**

Ce niveau de compétence, permet d'assommer quelqu'un qui ne possède pas de casque, en le prenant par surprise et par derrière. (Il est impossible d'assommer pendant un combat). Si ces conditions sont présentes, il suffit alors de lui toucher (et non frapper) la tête avec le pommeau ou le manche de votre arme et d'annoncer « Assommé ». Une personne assommée le reste pendant trois minutes.

**Compagnon : poignarder et assommer une personne portant un casque**

Ce niveau de compétence, permet de poignarder une victime par surprise dans une situation qui n'est pas de combat, avec une dague et par derrière. Cette action plonge la victime dans le coma et réduisant ses points de vie à zéro. A ce niveau de maîtrise, ce coup est efficace seulement contre une victime ne portant pas d'armure.

Ce niveau de compétence permet en outre d'assommer quelqu'un portant un casque, en le prenant par surprise et par derrière. Il est impossible d'assommer pendant un combat. Si ces conditions sont présentes, il suffit alors de lui toucher (et non frapper) la tête avec le pommeau ou le manche de son arme et de lui annoncer « Assommé ». Une personne assommée le reste pendant trois minutes.

**Expert : coup de grâce et poignarder une personne portant une armure**

Ce niveau de compétence permet de tuer de manière définitive une personne qui est déjà dans le coma. La personne qui achève doit simuler le coup de grâce. Avec une arme à deux mains, cela n'est donc pas discret. Il annonce « Coup de grâce » à sa victime et lui indique le nom de son personnage. La victime devra alors se rendre auprès des organisateurs pour leur indiquer qui l'a achevé et pour être pris en charge pour la suite du jeu.

Ce niveau de compétence permet en outre de poignarder une personne revêtant une armure par surprise dans une situation qui n'est pas de combat, avec une dague et par derrière. Cette action plonge la victime dans le coma et réduit ses points de vie à zéro.

**Maître : assassinat complot**

Il s'agit d'une compétence extrêmement rare. Elle permet, grâce à un rituel particulier, de tuer un personnage d'un coup et de manière définitive. Seuls les membres de la Guilde des Assassins peuvent l'utiliser.

**Poisons : Connaître et utiliser les poisons.****Apprenti : connaissance des poisons**

Ce niveau de compétence permet d'identifier les poisons, de connaître leurs effets, les moyens de s'en protéger et les contrepoisons efficaces.

**Compagnon : immunité aux poisons**

A ce niveau, le personnage s'est petit à petit insensibilisé aux effets des poisons. Ceux-ci ne peuvent donc plus agir contre lui.

**Expert : utilisation des poisons**

Ce niveau de compétence permet d'utiliser correctement les poisons. Sans cette compétence, il est impossible d'empoisonner quelqu'un car on risque de mal doser le poison et de le rendre inefficace ou détectable.

**Maître : fabrication des poisons**

Ce niveau permet de fabriquer des poisons à condition de disposer des ingrédients, de l'équipement et du temps nécessaires.

**Pouvoir magique :** *Dominer les énergies magiques.*

Cette compétence n'est accessible qu'aux jeteurs de sorts. Elle détermine le nombre de points de magie dont ils disposent. Plus de détails sont disponibles dans le chapitre « Magie ».

**Apprenti :**

Le personnage possède 10 points de magie pour lancer ses sorts.

**Compagnon :**

Le personnage possède 10 points de magie de plus qu'au niveau apprenti soit 20 points.

**Expert :**

Le personnage possède 10 points de magie de plus qu'au niveau compagnon, soit 30 points

**Maître :**

Le personnage possède 10 points de magie de plus qu'au niveau expert soit un total de 40 points.

**Sciences :** *La connaissance scientifique.*

**Apprenti :** *herboristerie*

Le personnage connaît l'herboristerie. Il sait reconnaître les plantes et peut en indiquer les propriétés. Il dispose d'un manuel qui lui permet de les reconnaître.

**Compagnon :** *zoologie*

Le personnage connaît la zoologie. Il sait reconnaître les animaux (pas les monstres) et peut en indiquer les mœurs et leur utilité. Il dispose d'un manuel qui lui permet de les reconnaître.

**Expert :** *astronomie*

Le personnage connaît les étoiles, les cycles planétaires ainsi que leurs influences sur les personnes.

**Maître :** *alchimie*

L'alchimie est la science de la transformation de la matière. Le plus souvent les alchimistes créent des potions aux propriétés magiques. D'aucuns disent qu'ils sont en quête de la pierre philosophale permettant de convertir les métaux vils en or et d'obtenir l'immortalité. Ce niveau de compétence est réservé aux PNJs sauf exception.

**Tir :** *Utiliser les armes de jet.*

**Apprenti :** *armes de lancer*

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les armes qui se lancent à la main.

**Compagnon :** *arbalète*

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les arbalètes.

**Expert :** *arc*

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les arcs.

**Maître :** *armes à feu*

Ce niveau de compétence permet d'utiliser les armes à feu.

**Torturer :** *L'art de faire parler les récalcitrants.*

Le personnage connaît de nombreuses façons de faire parler quelqu'un. Chaque personnage a une résistance à la douleur plus ou moins grande. La torture permet de trouver le moyen de faire céder cette résistance. La résistance est matérialisée par un certain nombre de numéros compris entre 1 et 20 et figurant sur la feuille de personnage. Moins un personnage possède de numéros, plus il est résistant. Pour le faire parler, il faudra d'abord lui décrire la torture qu'on lui fera subir, lui poser la question que l'on souhaite puis lui indiquer un numéro entre un et vingt. Si ce numéro correspond à l'un de ceux du personnage, il cède à la douleur et commence à parler. On pourra alors continuer à lui poser des questions en utilisant le même numéro. La torture est cependant d'un usage limité puisque chaque fois que l'on pose une question - que l'on indique un numéro - la victime de la torture perd un point de vie. Toutefois, rien ne l'empêche de parler avant même que son tortionnaire n'ait trouvé l'un des numéros. Ceci a pour avantage de lui éviter de perdre tous ses points de vie et donc de tomber dans le coma. Dans ce cas, il sera obligatoire de répondre la vérité à la question posée.

**Apprenti :** *boucher*

Permet de poser la question 2 fois en une heure à une même personne.

**Compagnon :** *tourmenteur*

Permet de poser la question 4 fois en une heure à une même personne.

**Expert : bourreau**

Permet de poser la question 6 fois en une heure à une même personne.

**Maître : inquisiteur**

Permet de poser la question 8 fois en une heure à une même personne.

**Vitalité : Fortifier son corps.****Apprenti : costaud**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie supplémentaire.

**Compagnon : balaise**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie de plus qu'au niveau précédent soit un bonus total de 2.

**Expert : dur à cuir**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie de plus qu'au niveau précédent soit un bonus total de 3.

**Maître : blindé**

Ce niveau de compétence permet d'obtenir un point de vie de plus qu'au niveau précédent soit un bonus total de 4.

**Voleur : L'art de faire disparaître les choses.****Apprenti : dissimuler**

Cette compétence permet de dissimuler sur soi un objet afin de ne pas se le faire dérober lors d'une fouille ou d'un pickpocket. Toute la monnaie du personnage est considérée comme un seul objet, mais chaque bijou est considéré individuellement (reportez-vous au chapitre Système de jeu pour les détails sur la fouille).

**Compagnon : fouiner**

Elle permet de faire une fouille complète sans que la victime ne puisse utiliser la compétence dissimuler. Ce niveau permet aussi de prendre deux objets sur votre victime au lieu d'un seul.

**Expert : pickpocket**

Cette compétence permet de voler un objet dans la bourse de quelqu'un. Le voleur devra poser une pince à linge sur la bourse de sa victime. Sachant que chaque joueur doit obligatoirement posséder une bourse et la porter de façon visible. Il va sans dire que l'on ne parle ici que des valeurs liées au jeu.

Une fois la pince à linge en place, prévenir un organisateur qui constatera le méfait et validera auprès de la victime le pickpocket.

**Maître : disparaître dans l'ombre**

Le personnage a développé la faculté de se dissimuler dans les coins sombres. A l'abri des regards, le voleur doit croiser les bras et rester immobile dans un coin sombre, c'est à dire : dos à un mur, un arbre ou une haie ; à l'intérieur d'un bâtiment à plus de 3 pas d'une source de lumière (soleil, bougie, lanterne, torche...) ; à l'extérieur, uniquement de nuit et à plus de 3 pas d'une source de lumière (bougie, lanterne, torche...). Il est interdit de déplacer une source de lumière

**Volonté : Fortifier son esprit.****Apprenti : résistant**

Le personnage ne possède qu'un seul numéro de résistance à la torture. Il est donc très difficile de le faire parler par ce moyen.

**Compagnon : imperturbable**

Le personnage peut résister à un sort de Vérité par jour. Il pourra résister après que le sort soit lancé et que la première question soit posée. Il annoncera « Insensible ». En aucun cas il ne pourra répondre en mentant.

**Expert : insensible**

La douleur n'a aucune prise sur le personnage. Il n'a aucun numéro de résistance à la torture. Il peut parler quand bon lui semble, afin de ne pas perdre tous ses points de vie (et donc dire la vérité), mais il n'y est jamais obligé. En aucun cas, il ne pourra répondre en mentant.

**Maître : volonté de fer**

Le personnage est totalement insensible au sort de vérité. Quand on lui lancera le sort, il répondra simplement « Insensible ». En aucun cas il ne pourra répondre en mentant.

La magie est un élément déterminant du médiéval-fantastique. Cependant, compte tenu de sa nature même, elle est délicate à mettre en oeuvre dans un jeu de rôles grandeur nature. C'est pourquoi quelques règles simples ont été mises en place.

## Les différentes magies

Pour le jeu, on distingue trois catégories de sorts : les commandements, les invocations et les rituels.

### **Les commandements :**

Ce sont des sorts simples, rapides et peu coûteux.

### **Les invocations :**

Il s'agit de sorts plus complexes nécessitant un plus grand nombre de points de magie et des ingrédients plus ou moins nombreux. Ils sont aussi plus puissants.

### **Les rituels :**

Ils sont particulièrement complexes, coûteux et difficiles à mettre en oeuvre. On ne les utilise donc pas à la légère mais leurs effets peuvent être très impressionnants.

Un organisateur doit être présent à tous les rituels.

Le jeteur de sorts doit avertir un organisateur de son désir de faire un rituel trente minutes avant le début de son rituel.

Attention, manipuler d'importantes forces magiques peut être dangereux ou risqué.

Si un rituel est mal fait, celui-ci peut très bien échouer. Ce sera à l'appréciation de l'organisateur.

Les rituels seront jugés sur les points suivants :

- a) Le rôle play : les participants au rituel doivent être convaincants. Meilleure sera la qualité du rôle play du groupe plus le rituel aura des chances de réussir.
- b) L'organisation : un rituel désorganisé est un mauvais rituel. Si l'organisateur voit que les participants savent quoi faire et quand le faire il sera impressionné : d'un autre côté, si c'est le foutoir...
- c) La durée : préférez un rituel court mais captivant à une messe monocorde qui dure une éternité.

Important : les organisateurs ont toutes autorités pour interrompre un rituel s'ils voient toute procédure ou objets utilisés qui pourraient être considérés comme dangereux et/ou de nature à nuire à l'image et/ou l'esprit du jeu

## La pratique de la Magie :

Plusieurs éléments permettent de décrire les sortilèges :

### **Les points de Magie :**

Les points de magie représentent l'énergie que les lanceurs de sorts peuvent utiliser et donc le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer. Ils disposent d'un nombre de points de magie variables, définis par leur feuille de personnage. Ces points sont représentés par des petits bâtonnets de bois portés en collier, qu'il faut briser pour en libérer l'énergie magique (ils sont considérés comme hors jeu donc non volables). Chaque sortilège consomme un ou plusieurs points de magie.

### **Les ingrédients (fournis par l'organisation) :**

Selon les effets qu'il déclenche, un sortilège nécessite un certain nombre d'ingrédients pour être correctement lancé. Les ingrédients peuvent être très simples à utiliser comme dans les sorts de combats (rapidité oblige) ou plus délicats comme dans les enchantements (longue préparation). Chaque sortilège possède ses ingrédients propres indiqués dans son descriptif. On peut les trouver sur le site de jeu, les acheter à d'autre joueur ou se les procurer chez l'alchimiste.

Les ingrédients sont aussi appelés : composants.

### **Le phrasé :**

L'incantation permet à tous de savoir qu'un magicien ou un mystique lance un sort. Comme les ingrédients, celle-ci peut être plus ou moins difficile à mettre en oeuvre.

L'incantation d'un sortilège de combat est brève, il suffit d'annoncer le nom du sort alors que celle d'un sortilège d'enchantement est plus longue.

#### La gestuelle :

La gestuelle permet de visualiser la mise en oeuvre du sortilège au travers de ses composantes matérielles ou ingrédients. En général, elle est assez simple. Il peut s'agir par exemple de brandir un médaillon, de placer un élément magique sur une épée ou d'allumer un bâton d'encens comme pour activer le sort « dissipation de la magie ».

#### La portée :

Tous les sorts ne peuvent pas être lancés à la même distance. Certains nécessitent de toucher la cible (avec la main ou un ingrédient du sort), d'autres doivent être lancés à quelques pas (inutile cependant de sortir votre double décamètre), d'autres enfin ont pour portée la voix ou la capacité de lancer du magique.

#### La durée :

Les sortilèges ont une durée variable selon le cas. Cependant, afin d'éviter d'avoir à utiliser une montre en cours de jeu, on ne retiendra que les durées suivantes.

- Instantanée : le sortilège n'a pas de durée. L'effet est immédiat. Les sorts de guérison en sont un bon exemple, une fois lancés sur une personne, les soins apportés sont immédiats et définitifs.
- Jusqu'à réalisation de l'action : certains sortilèges exigent de leur victime l'accomplissement d'une action. Le sortilège ne prendra fin que lorsque celle-ci sera achevée. Exemple, le sort « Charme » qui oblige la victime à obéir à un ordre du lanceur. Une fois cet ordre exécuté, le sort n'a plus d'effet.
- Durée déterminée : pour déterminer la durée, la cible du sortilège devra ingurgiter une pastille sucrée (son nom restera secret jusqu'à la distribution des composantes), et la fera fondre sous sa langue. Une fois la pastille fondue le sort est terminé.
- Décompte : le lanceur du sortilège peut demander à la personne ciblée de compter, c'est le sortilège qui déterminera le chiffre à atteindre.

#### Les effets :

Les effets sont décrits avec chaque sort. Dans certains cas, le jeteur de sorts devra expliquer le sort à sa victime.

Attention : Une même personne ne peut pas cumuler l'(les) effet(s) d'un même sort. Par exemple, vous ne pouvez pas bénéficier de plusieurs sorts de « Bénédiction » à la fois et cumuler les bonus de points de vie.

#### Lancer un sortilège :

Il faut d'abord prononcer le phrasé correspondant au sort à haute voix en brisant le nombre de bâtonnets de points de magie requis par le sort. Puis le jeteur de sorts utilise les ingrédients et fait la gestuelle exigée. Dans le cas des sorts de combat, le jeteur de sorts devra faire preuve de sang froid et de rapidité. Il est vivement recommandé aux lanceurs de sorts d'avoir un ou plusieurs sacs pour ranger les ingrédients ainsi que leur livre de règles de magie.

### Liste des sorts :

Vous trouverez ci-après la liste des sorts par ordre alphabétique. Celle-ci n'est pas à apprendre par cœur, mais lisez-la au moins une fois pour vous familiariser avec les différents sorts. Vous n'aurez pas à choisir vos sorts, c'est l'organisation qui vous les attribuera en fonction de votre personnage.

#### Arme brûlante :

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédients : Un médaillon à motifs de flamme

Incantation : « Arme brûlante, pose ton arme et recule-toi. »

Gestuelle : Pointer la victime en brandissant le médaillon

Durée : Instantanée

La victime pose son arme et recule de 6 pas. Elle peut essayer de la reprendre pendant le combat à ses risques et périls. Elle peut aussi choisir de dégainer immédiatement une autre arme.

#### Armure d'airain :

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédients : Une rune

Incantation : « Que la magie des runes renforce ton armure »

Gestuelle : Attacher la rune sur l'armure

Durée : le temps d'un combat

Ce sort permet d'ajouter trois points d'armure jusqu'à la fin du prochain combat au porteur de l'armure. Ces points sont perdus en priorité sur les points d'armure et de vie du personnage. Ainsi quelqu'un de protégé par ce sort et perdant quatre points de vie n'en aura réellement perdu qu'un seul. Qu'il ait servi ou non, le sort s'estompe et les points d'armure disparaissent à la fin du combat.

#### Arrêter les morts vivants :

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédient : Un médaillon avec pentacle

Incantation : « Vous, (ou toi) revenus d'entre les morts par mon pouvoir je vous (t') interdis d'avancer, Halte »

Gestuelle : Brandir le médaillon devant le ou les mort-vivant(s) et leur donner une pastille

Durée : Une pastille

Empêche tout mort vivant d'avancer en direction du jeteur de sorts pendant cinq minutes.

Ce sort se lance à dix pas.

#### Aura sanctifiée :

Invocation

Points de magie : 4

Ingrédient : Un collier

Incantation : « Que (Divinité) veille sur toit, qu'il (elle) te protège et te garde »

Gestuelle : Placer le collier autour du cou de la personne à protéger

Durée : Une demie journée

La personne protégée par le collier est sous l'effet d'une puissante prière qui le protège de tout empoisonnement ou maladie et lui confère un point de vie supplémentaire. La durée se compte en demi-journée (dès que le sort est lancé son effet prend fin au prochain repas).

#### Bénédiction :

Commandement

Points de Magie : 2

Ingrédient : Un médaillon avec une étoile argent

Incantation : « Reçois la bénédiction de (Divinité) »

Gestuelle : Toucher le front de la personne à bénir et tenir le médaillon dans l'autre main.

Durée : Jusqu'à utilisation

Donne deux points de vie supplémentaire à la cible.

#### Boule de feu :

Commandement

Points de Magie : 2

Ingrédients : Une boule de feu et un médaillon ardoise avec flamme

Incantation : « Boule de feu, trois magiques »

Gestuelle : Lancer la boule de feu sur la victime

Durée : Instantanée

Cause trois points de dégats magiques, annoncer « trois magiques » si la cible est touchée.  
Ce sort se lance aussi loin que le peut le jeteur de sorts.

#### **Boule de glace :**

Commandement

Points de Magie : 2

Ingrédients : Une boule de glace et un médaillon ardoise avec flocon

Incantation : « Boule de glace, trois magiques »

Gestuelle : Lancer la boule de glace sur la victime

Durée : Instantanée

Cause trois points de dégats magiques, annoncer « trois magiques » si la cible est touchée.

Ce sort se lance aussi loin que le peut le jeteur de sorts.

#### **Calmer un animal :**

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédients : Un médaillon avec fourrure et plumes

Incantation : « Paix, je suis ton ami »

Gestuelle : Faire un geste d'apaisement tout en portant le médaillon autour du cou

Durée : Dix minutes

L'animal n'aura plus aucune agressivité mais il ne sera pas pour autant asservi. S'il est menacé ou attaqué, il se défendra. Ce sort se lance à dix pas.

#### **Chant de bataille :**

Commandement

Points de Magie : 2

Ingrédients : Aucun

Incantation : « Chant de guerre » et le Barde doit chanter

Gestuelle : Aucune

Durée : Jusqu'à la fin du chant

C'est au barde de prévenir ses alliés de l'effet et de la durée de son chant. Ses alliés (six personnes maximum) voient leur moral décuplé. Engendre +2 points de vie fictifs à déduire lors des premières blessures reçues, si aucune blessure n'est reçue les points disparaissent à la fin du combat. Par ailleurs les alliés du barde sont immunisés à la peur. Ce sort se lance à portée d'ouïe

#### **Charme :**

Invocation

Points de Magie : 3

Ingrédient : Une fiole avec du parfum

Incantation : « Charme, à mon ordre tu obéiras »

Gestuelle : Faire respirer le parfum

Durée : Une action

Oblige la cible à accomplir une action non suicidaire, l'action doit être précise et limitée dans le temps. Le sort sert simplement à convaincre la victime qu'elle doit obéir à un ordre censé.

#### **Contrôler un mort vivant mineurs :**

Invocation

Points de Magie : 4

Ingrédients : Un médaillon

Incantation : « Au delà de la mort j'en appelle à toi, obéis à mes ordres »

Gestuelle : Montrer le pendentif et lever une main avec la paume ouverte en direction du mort-vivant

Durée : Jusqu'à la mort revenant .

Permet de donner des ordres à un mort vivant mineurs (les zombies et les squelettes de base). Ce sort se lance à dix pas.

**Détection de charme :**

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédient : Un œil magique

Incantation : « Par le pouvoir des arcanes, si tu es sous un charme, dis-le »

Gestuelle : Brandir devant la personne l'œil magique

Durée : Instantanée

Permet de savoir si une personne est sous l'emprise d'un charme.

**Détruire les morts vivants mineurs :**

Invocation

Points de Magie : 4

Ingrédient : Un médaillon

Incantation : « Toi, revenu d'entre les morts, par mon pouvoir je te chasse pour la deuxième fois, meurs ! »

Gestuelle : Brandir le médaillon devant le mort vivant

Durée : Instantanée

Détruit trois morts vivants mineurs (les zombies et les squelettes de base) désignés par le jeteur de sorts.

Ce sort se lance à dix pas.

**Dissipation de la magie :**

Invocation

Points de Magie : +1 point que le sort à annuler

Ingrédient : De l'encens

Incantation : « Que la magie se dissipe (nom du sort à annuler) »

Gestuelle : Allumer l'encens pour purifier le lieu, l'objet ou la personne.

Durée : Instantanée

Permet l'annulation d'un sort jeté sur une personne, un objet ou un lieu. Si le sort annulé contient un composant matériel (exemple : tissu pour « glyphe de protection »), cet objet devra être ramené à l'alchimiste. Le sort coûte un point de plus que le sort à annuler. Ainsi, il en coûtera deux points pour annuler un sort de combat qui coûte un point et cinq points pour annuler le sort « Sanctuaire » qui en coûte quatre. Si le sort à annuler est un rituel, faire appel à un organisateur.

**Donation :**

Commandement

Points de Magie : 2

Ingrédient : Un bracelet à grelots

Incantation : « Fais moi un cadeau et oublie le »

Gestuelle : Brandir le bracelet et le faire tinter

Durée : Instantanée

La cible doit donner l'objet désigné par le jeteur de sorts, puis elle reprend ses esprits.

**Esprit gardien :**

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédients : Un glyphe et un parchemin

Incantation : « Par le pouvoir des esprits, que cet objet (ou zone) soit protégé(e) »

Gestuelle : Placer le glyphe et le parchemin pendant l'incantation

Durée : Jusqu'à dissipation de la magie

Permet de protéger une zone ou un objet dans le cas d'une porte. Le tissu devra être tendu en travers. Le parchemin explicatif du sort ainsi que les glyphes doivent être aussi visibles que possible.

Une fois la zone définie, le sortilège n'empêche pas de la traverser, il sanctionne tout passage par une puissante décharge qui inflige trois points de dégâts à celui qui passe.

Le jeteur de sorts qui a posé l'esprit gardien est le seul à pouvoir passer la zone sans subir de dégâts.

Attention : Un sort ou une arme de jet passe au travers de la zone protégée.

Le seul moyen de désactiver le glyphe est d'utiliser le sort « Dissipation de la magie ». Dans ce cas, ramener le tissu glyphe à l'alchimiste.

#### Flamme de guerre :

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédient : Une flamme en mousse

Incantation : « Flamme de guerre »

Gestuelle : Mettre la flamme sur l'épée

Durée : Un combat

L'arme ainsi enchantée fait un point de dégât de plus. Le porteur de l'arme annoncera alors le nombre de points qu'il enlève à son adversaire à chaque fois qu'il le touchera. Si son arme faisait un point de dégât avant de bénéficier de la rune il annoncera « deux magiques ». Le sort doit être lancé au début du combat.

#### Folie furieuse :

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédient : Un médaillon tête orange à grelots

Incantation : « Folie furieuse, frappe cette personne jusqu'à la mort »

Gestuelle : Désigner la cible en brandissant le médaillon et désigner la personne à attaquer avec l'autre main.

Durée : Jusqu'à ce que l'un des deux combattants soit à terre.

La victime du sort doit frapper la personne désignée par le lanceur du sort jusqu'à ce que l'un des deux soit à terre. Ce sort se lance à dix pas.

#### Foudre divine :

Invocation

Points de magie : 4

Ingrédients : Un médaillon éclair et trois pétards ficelle.

Incantation : « Foudre divine, 3 magiques, à terre pendant 10 secondes »

Gestuelle : Après l'incantation, brandir le médaillon et éclater 3 pétards ficelle simultanément.

Durée : Instantanée

Le jeteur de sorts foudroie la cible, celle-ci perd trois points de vie et tombe inconsciente pendant vingt secondes. Ce sort se lance à dix pas.

#### Glyphe de protection :

Invocation

Points de magie : 4

Ingrédients : Un glyphe de protection et un parchemin.

Incantation : « Par ce signe, que cet objet (ou zone) soit protégé(e) »

Gestuelle : Placer le glyphe de protection et le parchemin pendant l'incantation.

Durée : jusqu'à dissipation

Permet de protéger une zone ou un objet du contact physique. Il peut être posé sur une porte. Dans ce cas, il devra être posé en travers. Dans tous les cas, si quelqu'un essaie de passer, il ne pourra pas le faire, même à l'aide de la magie. Imaginez un mur invisible. Le parchemin explicatif du sort doit être aussi visible que possible, comme le glyphe. Le jeteur de sorts qui l'a posé est le seul à pouvoir passer la zone ou à toucher l'objet. On ne peut maintenir qu'un glyphe à la fois. Attention, un sort ou une arme de jet passent à travers.

#### Guérison des empoisonnements :

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédients : Un pot à serpent avec de la poudre

Incantation : « Que le poison soit extirpé de ce corps »

Gestuelle : Saupoudrer la victime empoisonnée

Durée : Instantanée

Soigne les effets d'un poison ingéré ou inhalé. (voir le chapitre : les aléas de la vie).

#### Guérison des maladies :

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédients : Une boîte avec motif de serpents contenant des petites lingettes.

Incantation : « Que la maladie soit extirpée de ce corps »

Gestuelle : Appliquer la lingette sur le front de la personne malade.

Durée : Instantanée

Soigne les effets d'une maladie non magique.

#### Guérison majeure :

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédient : Un pot avec un champignon noir.

Incantation : « Sois maintenant soigné de tes plaies »

Gestuelle : Donner à manger le champignon noir.

Durée : Instantanée

Permet de récupérer tous les points de vie perdus. Il faut donner à manger le champignon en entier.

#### Guérison mineure :

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédient : Pot avec de la pommade

Incantation : « Que ceci apaise tes souffrances »

Gestuelle : Passer un peu de pommade sur la victime.

Durée : Instantanée

Permet de récupérer trois points de vie

#### Immobilisation des jambes :

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédient : Un médaillon avec noeud

Incantation : « Immobilisation des jambes, ne bouge plus »

Gestuelle : Pointer la cible du doigt tout en brandissant le médaillon.

Durée : 30 secondes

La victime ne peut plus bouger ses jambes et donc ne peut plus se déplacer. Elle peut cependant tenter de se battre ou lancer des sorts. Ce sort se lance à dix pas

#### Invisibilité :

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédients : Une pastille et un médaillon

Incantation : « Invisibilité, je disparaiss »

Gestuelle : Croiser les bras sur le torse.

Durée : Une pastille

Le jeteur de sorts est invisible aux yeux de tous tant qu'il porte le médaillon autour du cou et jusqu'à la fin de la pastille.

#### Main mortelle :

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédients : Une boîte avec de la farine

Incantation : « Main mortelle, trois magiques »

Gestuelle : Projeter de la farine sur la cible.

Durée : Instantanée

Le magicien projette la poignée de poudre sur la cible, une fois touchée par la poudre la cible se voit infligée trois points de dommage. Ce sort se lance aussi loin que le lanceur le peut.

#### Marteau pilon :

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédient : Une rune

Incantation : « Par la magie des runes que ton arme soit renforcée »

Gestuelle : Placer la rune sur l'arme

Durée : un combat

L'arme ainsi enchantée fait un point de dégât de plus. Le porteur de l'arme annoncera alors le nombre de point qu'il enlève à son adversaire à chaque fois qu'il le touchera. Si son arme faisait un point de dégât avant de bénéficier de la rune, il annoncera « deux magiques ». Le sort doit être lancé au début du combat.

#### Musique au cœur :

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédient : un médaillon et une maraca

Incantation : « Musique du cœur, suis-moi »

Gestuelle : Porter le médaillon et jouer d'une maraca

Durée : Jusqu'à la fin de la musique

Une fois la cible désignée et l'incantation lancée, la victime suit la musique que joue le barde. Pendant sa petite promenade, le barde relance son incantation à chaque personne qu'il croise pour un point de magie par personne. Toutes ses nouvelles victimes se mettent ainsi à suivre la musique en file indienne et ne peuvent rien faire d'autre. Si une victime est frappée ou reçoit un nouveau sort pendant la promenade, l'enchantement est rompu pour tous. Ce sort se lance à portée d'ouïe.

#### Parler aux morts :

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédients : Un bandeau à tête de mort et de la poudre dans un pot

Incantation : « Parle, charogne »

Gestuelle : Porter le bandeau et lancer de la poudre dans l'air

Durée : 3 questions

Permet de poser trois questions à l'esprit d'un mort, celui-ci ne peut répondre que par « oui » ou par « non ». La présence d'un organisateur est nécessaire, ainsi qu'un objet ayant appartenu au mort ou bien le sort doit être lancé sur le lieu du décès. Ce sort se lance là où se trouve l'esprit du mort.

#### Peau d'écailles

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédient : Un médaillon en forme d'écailles

Incantation : « Par la voie du dragon, que ma peau devienne écailles »

Gestuelle : Porter le médaillon autour du cou

Durée : Une heure

La durée de ce sortilège est d'une heure. Il permet au jeteur de sorts d'ignorer les trois prochains coups qui devraient l'atteindre et le blesser. Le jeteur de sorts devra signifier à son adversaire qu'il ne reçoit pas les coups en disant : « peau d'écailles ».

**Peau de pierre :**

Invocation

Points de magie : 3

Ingrédient: Un médaillon avec pierre

Incantation : « Par le pouvoir des arcanes, que mon corps résiste à l'acier »

Gestuelle : Tenir le médaillon à deux mains

Durée : Voir plus bas

Aussi longtemps que le jeteur de sorts tient le médaillon dans ses deux mains, le sort reste actif et il est immunisé contre les attaques des armes non magiques.

Ce sort prend fin lorsque le jeteur de sorts lâche le médaillon ou est touché par une arme magique ou est affecté par un sort de dissipation de la magie.

Il va de soit que le jeteur de sorts ne peut rien tenir d'autre que son médaillon. Il ne peut ni combattre, ni lancer d'autres sorts sans rompre le sort en cours.

**Peau d'écorce :**

Invocation

Points de magie : 1

Ingrédient : Un médaillon avec écorce de bois

Incantation : « Par le pouvoir des esprits, que mon corps devienne tel le bois »

Gestuelle : Pas de gestuelle pour ce sort

Durée : Un combat

Le sort permet au jeteur de sorts d'avoir trois points d'armure supplémentaires. Un seul sort Peau d'écorce peut être activé par personne et par combat.

**Peur :**

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédient : Médaillon à tête bleue

Incantation : « Par le pouvoir de la magie mystique, hors de ma vue »

Gestuelle : Brandir le médaillon vers la cible.

Durée : Jusqu'à être hors de vue de la cible

Ce sort provoque la peur chez la cible qui devra chercher à s'éloigner du jeteur de sorts, à moins d'avoir une immunité auquel cas la cible dira : « Immunité » ou « résiste ». Dans ce cas le sort sera donc sans effet sur la cible mais les points de magie seront dépensés quand même. Ce sort se lance à dix pas.

**Protection contre la magie :**

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédient : Un médaillon

Incantation : « Par cette étoile, soit protégé »

Gestuelle : Mettre le pendentif au cou du bénéficiaire

Durée : Jusqu'au prochain sort reçu

Permet d'annuler le prochain sort hostile reçu. Une fois celui-ci utilisé, le bénéficiaire devra rendre le pendentif au jeteur de sorts. De ce fait il ne peut être lancé que sur une personne à la fois. Ce sort se lance sur la personne protégée.

**Sanctuaire :**

Invocation

Points de magie : 4

Ingrédients : Des cônes d'encens et de la farine

Incantation : « Que cette zone devienne havre de paix »

Gestuelle : Délimiter une zone avec la farine et aux quatre coins, poser les cônes d'encens

Durée : Tant que brûlent les cônes d'encens.

Crée une zone de dix mètres carrés maximum où aucun combat et où toute action nuisible à autrui (sort, voler, assommer...) n'est possible. Ce sort est très utile pour créer un lieu où la discussion entre ennemis devient possible.

Aucun sort ou arme de jet ne peut traverser le sanctuaire. Ce sort se lance sur la zone à protéger.

#### Silence :

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédient : Médaille avec bouche

Incantation : « Par le pouvoir des arcanes, je t'ordonne le silence »

Gestuelle : Désigner sa victime

Durée : le temps de compter jusqu'à cent

Ce sort empêche la cible de dire quoi que ce soit. Le temps qu'elle compte lentement jusqu'à cent à voix haute. Ce sort se lance à dix pas.

#### Sommeil :

Commandement

Points de magie : 2

Ingrédients : Une boîte à motif étoile avec de la farine

Incantation : « Sommeil, dors jusqu'à ce que quelqu'un te réveille »

Gestuelle : Projeter de la farine

Durée : Jusqu'au réveil

Toute personne touchée par la farine tombe de sommeil, elle reste à terre sans bouger jusqu'à ce que quelqu'un vienne la réveiller en la secouant. Ce sort se lance aussi loin que le lanceur le peut.

#### Touché vampirique :

Invocation

Points de magie : 2

Ingrédient : Un gant blanc avec une spirale et médaille tête de mort

Incantation : « Par le pouvoir des arcanes, que ta vie devienne mienne »

Gestuelle : Brandir le médaille, mettre le gant et apposer la main sur la victime pendant 10 secondes

Durée : Instantanée

Ce sort permet au lanceur d'absorber trois points de vie à une cible vivante juste en apposant une main sur celle-ci. La cible perd trois points de vie et le lanceur récupère trois points de vie. Dès qu'il y a contact, il est impossible d'échapper à l'absorption. Ce sort ne tient pas compte de l'armure portée par la victime.

#### Vitalité

Commandement

Points de magie : 1

Ingrédients : Un bandeau, une pastille et bouteille en bois avec un scarabée

Incantation : « Vitalité »

Gestuelle : Mettre le bandeau autour de la tête de la personne concernée par le sort lui faire boire la potion (puis donner une pastille pour la durée du sort)

Durée : Une pastille

Ajoute trois points de vie au porteur du bandeau. Ces trois points de vie sont perdus en priorité sur les points d'armure et de vie du personnage. Ainsi quelqu'un qui a perdu quatre points de vie n'en aura réellement perdu qu'un seul. Qu'il ait servi ou non, le sort s'estompe et les points de vie disparaissent quand la pastille est finie. Le bandeau devra être rendu au jeteur de sorts qui a lancé le sort.





# IMPERIUM LUDI

Association loi 1901  
Jeux de simulation  
sur table et en grandeur-nature

13, rue Saint Gobain  
Escalier 2  
93800 Epinay sur Seine  
France

[www.imperium-ludi.org](http://www.imperium-ludi.org)  
[association@imperium-ludi.org](mailto:association@imperium-ludi.org)

François : 01.48.23.35.26  
Eric : 06.83.21.95.93