

# Conflits Éternels

Là où les rêves poursuivent leur réalité.

Guide des joueurs, troisième édition (3.7)  
Mai 2011

**LA LEGENDE DE L'ÎLE VERTE** **9**

---

**LES RACES** **11**

---

<b>BIEN</b>	<b>11</b>
<b>MAL</b>	<b>11</b>
<b>NEUTRALITE</b>	<b>11</b>

**LES CLASSES** **12**

---

<b>ARTISAN</b>	<b>12</b>
<b>BARDE</b>	<b>12</b>
<b>GUERRIER</b>	<b>12</b>
<b>MAGICIEN</b>	<b>12</b>
<b>PRETRE</b>	<b>12</b>
<b>ROUBLARD</b>	<b>12</b>
<b>TECHNOCRATE</b>	<b>12</b>

**REGLES DE BASE** **13**

---

<b>CODE DE CONDUITE</b>	<b>13</b>
<b>LE PERSONNAGE</b>	<b>14</b>
<b>LES HABILETES</b>	<b>14</b>
<b>AMELIORATIONS</b>	<b>14</b>
<b>BONUS/PENALITE D'AMELIORATION</b>	<b>15</b>
<b>PERSONNAGES SPECIAUX</b>	<b>16</b>
<b>LA MORT</b>	<b>16</b>
<b>CONVENTIONS</b>	<b>17</b>
<b>CACHETTE ET VOL</b>	<b>18</b>
<b>EFFETS NON-CUMULATIFS</b>	<b>18</b>
<b>TALENTS A FABRICATION</b>	<b>18</b>
<b>LANGUES</b>	<b>19</b>
<b>LIVRE DE SORTS/TECHNIQUES</b>	<b>19</b>

**COMBAT** **19**

---

<b>ARMES DE MELEE</b>	<b>19</b>
<b>ARMES DE TIR</b>	<b>19</b>
<b>ARMES COURTES</b>	<b>20</b>
<b>ARMES À FEU</b>	<b>20</b>
<b>ARMURES</b>	<b>21</b>
<b>PROTECTIONS SPECIALES :</b>	<b>22</b>
<b>BOUCLERS</b>	<b>22</b>
<b>STYLES DE COMBAT</b>	<b>22</b>

<b>TECHNIQUES MARTIALES</b>	<b>23</b>
<b>EFFETS ET DOMMAGES SPECIAUX</b>	<b>25</b>
<b><u>MAGIE</u></b>	<b><u>29</u></b>
<b>NOMBRE ET CHOIX DE SORTS</b>	<b>29</b>
<b>LES ECOLES DE MAGIE ET LE TYPE DE SORTS</b>	<b>29</b>
<b>NIVEAU DE SORT ET QUANTITE DE MAGIUM</b>	<b>29</b>
<b>PORTEE</b>	<b>29</b>
<b>UTILISER UN SORTILEGE</b>	<b>30</b>
<b>MATERIAUX</b>	<b>30</b>
<b>FORMULE ET INCANTATION</b>	<b>30</b>
<b>MAGIUM</b>	<b>31</b>
<b>LANCER DU SORT</b>	<b>31</b>
<b>SAUVEGARDE ET EXPLICATIONS</b>	<b>31</b>
<b>DUREE D'UN SORT</b>	<b>32</b>
<b>POUVOIRS DE SPECIALISTES</b>	<b>32</b>
<b>TYPES DE SORTS PARTICULIERS</b>	<b>33</b>
<b>LES CREATURES DE CONJURATION</b>	<b>33</b>
<b>UTILISATION DE PARCHEMINS</b>	<b>34</b>
<b>SPECIALISATION DANS UN SORT</b>	<b>34</b>
<b><u>LES SCIENCES ET L'ARTISANAT</u></b>	<b><u>36</u></b>
<b>LES SYNERGIES</b>	<b>36</b>
<b>LES SCIENCES:</b>	<b>36</b>
<b>ARTISANAT</b>	<b>38</b>
<b><u>L'EQUIPEMENT</u></b>	<b><u>46</u></b>
<b><u>LISTE DES HABILETES</u></b>	<b><u>47</u></b>
<b><u>DESCRIPTION DES HABILETES</u></b>	<b><u>48</u></b>
<b>ANTIM</b>	<b>48</b>
<b>APDIV</b>	<b>48</b>
<b>APOTI</b>	<b>48</b>
<b>APVEG</b>	<b>48</b>
<b>ARCHE</b>	<b>48</b>
<b>ARFEU</b>	<b>48</b>
<b>ARMUR</b>	<b>48</b>
<b>ARSUP</b>	<b>48</b>
<b>ARTHE</b>	<b>49</b>
<b>ARTIL</b>	<b>49</b>

<b>ASSOM</b>	<b>49</b>
<b>ATTSU</b>	<b>49</b>
<b>BANQU</b>	<b>49</b>
<b>BARDE</b>	<b>49</b>
<b>BRICO</b>	<b>49</b>
<b>CAMOU</b>	<b>50</b>
<b>CHANC</b>	<b>50</b>
<b>CHAOM</b>	<b>50</b>
<b>CLERC</b>	<b>50</b>
<b>COLLI</b>	<b>50</b>
<b>CRIGU</b>	<b>50</b>
<b>DANSE</b>	<b>50</b>
<b>DÉGUI</b>	<b>50</b>
<b>DÉSAR</b>	<b>51</b>
<b>EAUBÉ</b>	<b>51</b>
<b>ESQUI</b>	<b>51</b>
<b>ÉVASN</b>	<b>51</b>
<b>FABMA</b>	<b>51</b>
<b>FOLIE</b>	<b>51</b>
<b>FUITE</b>	<b>52</b>
<b>GADGE</b>	<b>52</b>
<b>HÉRO</b>	<b>52</b>
<b>IDENT</b>	<b>52</b>
<b>IMPMA</b>	<b>52</b>
<b>LANGU</b>	<b>52</b>
<b>MAGE</b>	<b>52</b>
<b>MAINU</b>	<b>52</b>
<b>MARCA</b>	<b>53</b>
<b>NOBLE</b>	<b>53</b>
<b>OBJET</b>	<b>53</b>
<b>ONGHE</b>	<b>53</b>
<b>PARCH</b>	<b>53</b>
<b>PARMO</b>	<b>53</b>
<b>PERSU</b>	<b>53</b>
<b>PIÈGE</b>	<b>54</b>
<b>PISTA</b>	<b>54</b>
<b>PODIB, PODIM</b>	<b>54</b>
<b>POISO</b>	<b>54</b>
<b>POTIO</b>	<b>54</b>
<b>POUSS</b>	<b>54</b>
<b>RAGEC</b>	<b>54</b>
<b>RESSO</b>	<b>55</b>
<b>SAUVE</b>	<b>55</b>
<b>SIXIÈ</b>	<b>55</b>
<b>SOIFS</b>	<b>55</b>
<b>SOINS</b>	<b>55</b>
<b>TECHN</b>	<b>56</b>
<b>TECMA</b>	<b>56</b>
<b>TOTEM</b>	<b>56</b>
<b>TRAIT</b>	<b>56</b>

**VADER**  
**VISER**  
**VOLAT**  
**ZOPUR**

**56**  
**57**  
**57**  
**57**



À son impérialissime grandeur,

Je vous présente mon rapport. Après quatre ans d'études et d'explorations j'ai pu observer plein de phénomènes étranges et dois avouer que la rédaction de cet ouvrage scientifique a demandé beaucoup d'efforts de synthèse. Il a fallu étudier les habiletés et les capacités mystérieuses de tous les habitants de la Sylmanie. Heureusement, mes confrères ont su m'y épauler de leurs conseils experts. Enfin voilà ! Dans ce livre, vous trouverez tout ce qui est nécessaire pour comprendre nos coutumes du point de vue d'un sujet. Évidemment, nous de la gente technocratique de notre très fort et grandiose empereur Garien 1<sup>er</sup>, en savons beaucoup plus. Malheureusement, toute cette sagesse doit rester sous le scellé de l'empereur par son caractère souvent illogique, fantaisiste ou même loufoque. Sachez, néanmoins, que nous sommes parvenus à recenser au moins 80 habiletés différentes, 400 « sortilèges, enchantements et autres rituels barbares » ce qui n'illustre que la surface de la diversité des peuplades de notre monde. Heureusement, nous avons toujours nos atouts technologiques pour mettre la lumière sur ces phénomènes. J'espère que vous verrez mieux maintenant pourquoi j'ai ressenti autant pour ces terres et leurs habitants.

En toute humilité

Votre serviteur et admirateur

Idzac Noutone

Idzac Noutone, gouverneur

### **Merci à tous nos collaborateurs**

Christian Thériault  
La communauté de Conflits éternels  
L'équipe d'animation 2008-2011  
Daniel Thériault

Julie Murray  
Pascal Lessard  
Manuel Lessard  
Jonathan Gouin

### **et à nos inspireurs**

Advanced Dungeons and Dragons, Alternity, Feux Follets, Fléau

# La légende de l'Île Verte

Tu es venu ici pour en savoir plus avant ton départ? Tu n'as pas écouté les ragots qui me disent folle. Et tu te doutes qu'il y a plus sur cette île que ceux qui t'ont engagés ne t'en ont dit. Bon, alors écoute un peu.

La Sylmanie, c'est un grand tarot où chacun veut tirer la meilleure carte. La Sylmanie elle-même, c'est la première carte. Une Île oubliée du Rilantor, où règnent des lois qui déjouent les plus futs. Gagner la Sylmanie, c'est le but de tous, mais jamais pour la même raison.

Tire une carte. Ah, le Thorain, carte verte. Natif de l'Île, il en comprend mieux les secrets que bien d'autres. Il est courageux, fier, mais aussi sage. Gardien de cette île, il est en harmonie avec ses rythmes. Il a pour amis les animaux de la forêt, qui le guident sur le sentier ardu de la vie. L'esprit de l'un d'eux, qui l'aide et lui fait voir ce qui est n'est pas visible pour les autres, lui fut assigné à sa maturité. Fils de Thor, guidé par la sagesse de Véran et éclairé par les Esprits de ses ancêtres, le Thorain est un ami fiable ou un ennemi acharné, selon ce que tu en fais.

Allez, une autre carte, à moins que tu ne veuilles en savoir plus. Le Vargos, la carte noire. Maître de l'intrigue, de la trahison et de la fourberie, il incarne la force de celui qui sait que rien ne l'aidera. Et c'est la leçon qu'il tentera d'enseigner à tous, qu'ils s'en rendent compte ou non. Doué de pouvoirs infernaux, il tente de vaincre les vertus. Shaad, dont il suit les principes, tisse une toile d'intrigues où il veut dissoudre le Bien, la lumière et tout ce qui s'oppose à ses machinations. Nocturos, seigneur de la mort, et Assadaï, tueur dans l'ombre, tentent aussi de soutirer à l'Île ce qui la rend si étrange, afin d'y retrouver leurs droits. La Sylmanie succombera-t-elle aux charmes sombres du Vargos? Et pourquoi pas le Rilantor entier?

Encore une autre, il en reste plusieurs. Bien sûr, le Vos, la carte rouge. Comment ai-je pu nommer le Thorain en omettant le Vos, son ennemi de toujours. Donc, le Vos, incarnation de la sauvagerie, de la violence. Guerrier sanguinaire, mage destructeur, prêtre fanatique, pillier sans merci, il est fils de Khaine, le Sang-Feu. Pour lui, toute terre est l'autel de Khaine et tout sang est une offrande digne. Encore mieux si c'est celui d'un Thorain. De ses ennemis vaincus, le Vos tire une force nouvelle. C'est souvent un guerrier enragé que rien n'arrête. Lorsque le soleil se couche, on peut entendre ses litanies s'élever du fond de la forêt. Quelle puissance rassemble-t-il?

Une autre carte? Elle te coûtera cher, cette séance. Soit. Tires-en une autre. La carte bleue, le Célestain. Bien sûr, il fallait que la balance du Bien et du Mal soit rétablie. Depuis toujours, le Célestain contre les machinations du Vargos par delà les mondes. Enfant d'Hélios, la lumière divine, il est vertueux et prompt à prendre les armes pour défendre ses convictions. Armé de dons célestes, il tente de faire triompher le Bien. S'il est fils de Thémis, mère de tous les paladins, il apportera justice et loyauté. Compagnon de Kyttil, il se fera libérateur, en harmonie avec lui-même et le monde qui l'entoure. Il sait que sa tâche sera difficile, mais rien ne le fera reculer.

Il te reste encore quelques pièces? Montre un peu...D'accord, une autre carte alors. Le Thüll, carte de toutes les oppositions et de toutes les ententes. Il nie la magie et les dieux pour embrasser la raison. Armés de ses connaissances, et d'armes étranges, il tente d'appréhender le monde qu'il découvre à sa façon. Il cherche à percer le mystère de la Sylmanie, pour sa gloire et celle des siens. Il tente d'amener la civilisation aux autres habitants de l'Île. Et s'il peut y trouver son compte, ce ne sera que mieux. L'empire Thüll amènera-t-il la paix sur l'île des conflits éternels?

Mes cartes te semblaient plus nombreuses au départ? Mais enfin, je t'ai tout montré. Enfin, presque tout... Les cartes sont tiennes maintenant. Quel destin en tireras-tu? Où placeras-tu la tienne?

Tu n'as pas à me répondre maintenant, car peut-être ne suis-je réellement qu'une vieille femme un peu folle, qui du fond de son échoppe, montre des cartes étranges. Mais qu'est-ce qui est certain en ce monde? À toi de le découvrir, jeune homme. Allez, verse moi ma pitance, et quitte ce lieu.

Et rappelle-toi mes mots lorsque tu mettras pied sur l'île des conflits éternels.

# Les races

## **BIEN**

### *Célestains*

Enfants de la Lumière, ils sont les servants du bien sous toutes ses formes. Aidés de dons célestes, ils combattent sans relâche les Vargos. Leur héritage angélique tout comme leur ferveur en font les combattants les plus acharnés du mal. Qu'il soient paladins, chasseurs de morts vivants, pacifistes ou même libérateurs, ils connaissent plusieurs voies pour atteindre leur buts, autant loyales que chaotiques.

### *Thorains*

Habitants originaires de la Sylmanie, ils sont les gardiens du temple de la Nature. Thor, dieu du tonnerre et de la guerre, leur donne force et Véran, la sagesse. Pour eux, la terre appartient à tous, mais tous doivent la préserver. Ils peuvent être autant forgerons, berzerkers, sages que rôdeurs dans leur quête constante de maintenir l'héritage de leurs ancêtres et de se prémunir des sanguinaires Vos.

## **MAL**

### *Vos*

Ennemis des Thorains, ils partagent un lien de sang avec la guerre. Leur dieu sanguinaire, Khaine, les mène toujours vers de nouvelles victimes et de plus grands combats. Honorables en toutes choses, guerriers dans l'âme, ils sont autant champions de Khaine et mages de guerre que forestiers sanguinaires et grands prêtres...

### *Vargos*

Maîtres de l'intrigue, ils répandent partout les ténèbres de Shaad. Les peuples de Sylmanie sont les plus récentes proies de ces manipulateurs. Nécromanciens, assassins, combattants de l'ombre, sombres prêtres ne sont que quelques exemples de leurs activités. Leur héritage démoniaque en fait de dangereux ennemis autant pour les Célestains qu'eux-mêmes...

## **NEUTRALITÉ**

### *Thülls*

Ayant développé la technologie plutôt que les arts occultes, ils désirent étendre la civilisation à l'île de Sylmanie, dernier bastion vierge de leur planète. Peuple fier et humaniste, il lutte depuis plusieurs siècles contre ses ennemis, les orcs. Que les Thülls soient technocrates, voleurs, soldats, répurateurs ou mousquetaires, ils ne croient pas à l'occulte et luttent pour la civilisation.

N.B Les hybrides (célestain – vargos par exemple) peuvent exister dans certains cas, mais ne peuvent être sélectionnés comme race pour un personnage

Chaque race donne gratuitement une fois l'habileté qui lui est associée (PODIB, TOTEM, SOIFS, PODIM, GADGE)

# Les Classes

## ARTISAN

Professionnel, marchand, fabricant, réparateur et lettré; l'artisan est un homme aux arts multiples et variés. Habile de ses mains et de son art, il a la capacité de traiter les objets, identifier, marchander et réparer. Il est autant versatile que spécialisé dépendant de l'orientation de ses habiletés.

## BARDE

Spécialiste des illusions, de la manipulation des foules et du hasard c'est l'homme à tout faire de la Sylmanie. Sorts ou technologie (selon la race), furtivité et combat sont des forces de cet artiste et historien. Les bardes non-thüll savent lire le bardique.

## GUERRIER

Expert dans le maniement des armes et dans toutes les techniques de combat, le guerrier est capable de se sortir de bien des situations. Sa capacité à porter les armures les plus lourdes et à survivre dans la plupart des conditions en fait le constituant de base de la plupart des armées.

## MAGICIEN

Mystérieux et puissant, le magicien a la capacité de manipuler les énergies magiques inhérentes à son espèce. Par le biais de ses sorts, il est amplement capable de combattre des adversaires des plus puissants. Le magicien doit se choisir une spécialisation. Les magiciens savent lire le runique.

## PRÊTRE

La dévotion du prêtre envers son dieu patron est sans égal. Grâce à cette foi, il devient le messager des dieux et le porteur de leurs desseins. Sa maîtrise de la magie et ses capacités de combat moyennes en font un combattant très équilibré. Les prêtres savent lire le clérical.

## ROUBLARD

Maître de l'intrigue et de la fourberie, le roublard utilise principalement sa ruse et ses habiletés uniques pour se sortir de la plupart des situations. Bref, c'est un expert en utilisation du milieu et des circonstances et il le fait très aisément à leur son grand avantage.

## TECHNOCRATE

Incarnation de la raison, l'une des plus puissantes des armes Thüll, le technocrate est, avant tout, une source de science. Grâce à son utilisation de la technologie et des techniques dans lesquelles il est compétent, il est capable d'accomplir des prodiges.

	<b>Guerrier</b>	<b>Prêtre</b>	<b>Magicien</b>	<b>Roublard</b>	<b>Barde</b>	<b>Artisan</b>	<b>Technocrate</b>
<b>PV</b>	10	8	7	8	8	7	8
<b>PA maximum</b>	14	6	6(sort)	6	4(6 sorts)	4(6 sorts)	6
<b>Armes permises</b>	toutes	Selon le dieu	Armes courtes et bâton	Une main seulement	Une main seulement	Une main seulement	armes à une main, pistolet et fusil
<b>Styles de combat permis</b>	tous	Selon le dieu	Une main	2 armes, projectiles, tir	2 armes, projectiles, tir	Une main	Une main
<b>Habilités gratuites</b>	TECMA	LANGU	LANGU		LANGU		LANGU
<b>Points d'habiletés</b>	4	5	4	6	5	5	4
<b>Bonus spécial</b>		Choix d'habiletés spéciales selon le dieu(voir habiletés), Clérical	Une spécialisation d'école, Runique		bardique	Spécialisation d'artisanat	Synergies

Tableau 0 : caractéristiques des classes

# Règles de base

## CODE DE CONDUITE

Afin de rendre l'expérience de tous aussi plaisante, il est essentiel d'établir certaines règles, le non-respect de ces règles peut conduire à l'expulsion:

1. Un joueur doit être âgé d'au minimum 14 ans pour participer aux scénarios. De plus, tout joueur de moins de 16 ans, doit remettre un consentement parental signé. Conflits Éternels ne se considère en aucun cas responsable des accidents ou blessures possibles.
2. Tout joueur doit faire preuve de respect envers les autres dans ses actes et ses paroles. Les contacts physiques brusques sont interdits. En venant aux Conflits, il s'engage à soutenir l'action, respecter les conventions et l'histoire en place, et collaborer à maintenir l'atmosphère.
3. Tout joueur doit respecter le matériel qui lui est prêté (objets magiques, argent, autres). Ce matériel est acheté grâce à la contribution de tous et est assemblé grâce au travail bénévole de nos animateurs, Le garder en état ne pourra qu'aider à baisser les coûts.
4. Il est interdit de frapper un adversaire sur la tête peu importe les circonstances (des excuses sont de mise)
5. Le joueur est responsable d'avoir lu le livre de règles et de le respecter dans l'esprit de franc-jeu.
6. L'usage d'alcool et de drogues est interdit. La cigarette est admise mais seulement en dehors des scènes de rôle et dans les lieux fixés(plaine des aventuriers et autour de l'auberge).
7. Il est hautement suggéré d'éviter d'attaquer à plus de trois sur une personne à la fois. De tels assauts sont irrespectueux de la cible et brisent le plaisir du jeu.
8. Les fiches de personnage ne peuvent être modifiées qu'avec l'accord de Christian afin de s'assurer de l'équité de l'application des règles.
9. Les tricheurs, dépendant de l'offense, seront punis et la punition peut même aller jusqu'à l'expulsion.

10. Il n'y a pas de zone d'arrêt de jeu. Le jeu se poursuit à l'auberge, dans les bâtisses, etc. Les seules exceptions sont les suivantes : tentes, lieux de sommeil(lits) et la période d'arrêt (entre 1h et 8h AM).
11. Les feux ne sont permis qu'à la plaine des joueurs.
12. Tout joueur se doit d'avoir du plaisir aux Conflits. Une demande ou un mécontentement est signalé aux organisateurs afin d'améliorer le jeu et de ne pas gâcher celui des autres. Toute plainte constructive, suggestion ou compliment sont les bienvenus. (voir Christian ou un autre animateur)
13. Le joueur est responsable de prévoir un moyen de calculer les durées des effets qui le touchent. (évidemment les montres sont acceptées).
14. Il est strictement interdit de faire de la sollicitation lors des activités de Conflits Éternels sans l'accord préalable de Christian. Un individu contrevenant se verra expulsé sur le champ et banni des activités de Conflits Éternels.

## **LE PERSONNAGE**

Un personnage est défini par sa classe, sa race et ses choix subséquents. Lorsqu'un personnage est créé, le joueur choisit une race et une classe. Puis selon la classe, il a droit à une certaine quantité d'habiletés dans les listes auxquelles il a accès. Certaines classes donnent également un bonus spécial, indiqué dans le tableau des classes. Il est à noter qu'un personnage peut être commencé seul mais ne peut être complété sans l'appui de notre équipe pour obtenir certaines capacités et sorts par exemple.

## **LES HABILITÉS**

Un héros est défini par ce qu'il peut ou a accompli. Ce sont ces habiletés souvent uniques ou extraordinaires qui lui permettent de se sortir de la plupart des situations.

Lors de la création du personnage, le joueur reçoit des points d'habileté à dépenser pour l'achat de talents. Ensuite, les actes des joueurs en jeu influencent le développement de leurs habiletés. Par exemple, la possession de l'habileté de base en arme à feu est nécessaire pour pouvoir apprendre en jeu à perfectionner cette habileté. De plus, un personnage ne peut faire des actions qui sont couvertes par des habiletés qu'il ne possède pas. Ex : pour se déguiser(il faut DEGUI)

## **AMÉLIORATIONS**

Un personnage doit choisir avec l'équipe d'animation, en début de scénario, les habiletés qu'il améliorera pendant le scénario. Ces habiletés doivent avoir une valeur totale de 3 en points. Les habiletés sont divisées en deux catégories de difficulté d'amélioration. Lorsqu'un joueur atteint 10 pts dans l'habileté, il accède à l'amélioration. On ne peut améliorer une habileté plus d'une fois par scénario. L'amélioration de son habileté apparaîtra sur sa fiche au scénario suivant. Une habileté au coût double, coûte aussi double pour l'amélioration.

Par exemple, un joueur qui veut améliorer DESAR, doit s'en servir de façon originale, fréquente et intelligente. Le chiffre entre parenthèses désigne le nombre de fois que le talent peut être amélioré.

L'amélioration dépendra de l'utilisation qu'en fait le joueur, ainsi deux joueurs améliorant la même habileté pourraient se retrouver avec différente amélioration.

<b>Non</b>	CAMOU
<b>Facile(1 - 5)</b>	APOTI(8), APVEG(3), ARFEU(4), ARTIL(2), ASSOM(3), BANQU(3), CHAOM(2), DEGUI(2), EAUBE(3), FOLIE(3), FUITE(3), IMPMA(3), PARCH(4), ONGHE(8), PERSU(3), PISTA(3), POISO(8), POTIO(8), POUSS(3), RACE(4)**, SIXIE(5), VADER(□), VOLAT(4), ZOPUR(2),
<b>Difficile(1 - 3)</b>	ANTIM(3), APDIV(3), ARCHE(3), ARMUR(2), ARSUP(2), ARTHE(3), ATTU(2), CHANC(3), COLLI(3), CRIGU(3), DANSE(3), DESAR(3), ESQUI(3), EVASN(3), FABMA(2), HEROI(1), IDENT(3), MAINU(3), MARCA(5), NOBLE(3) OBJET(3), PARMO(3), PIEGE(4), RAGEC(3), RESSO(3), SAUVE(5), SOINS(4), VISER(4)
<b>Spécial*</b>	BARDE, BRICO, CLERC, LANGU, MAGE, TECHN, TECMA, TRAIT

**Tableau 1 : Niveau de difficulté d'amélioration des talents**

\* Habilidadés s'améliorant par épreuves. Toutes ont une valeur de 2 points sauf TECMA et LANGU.

\*\* Tous les habilités de race(SOIFS, GADGE, PODIM, PODIB, TOTEM)

### Habilidadés s'améliorant par épreuves

Ces habilités sont améliorées par l'accomplissement d'épreuves variant selon l'habileté. Ces épreuves sont remises au joueur en début de scénario. Le nombre d'épreuves varie selon le niveau du pouvoir qui sera gagné. Peu importe sa progression, l'amélioration prend minimum 1 scénario par niveau du pouvoir à gagner. Les épreuves sont remises au joueur progressivement d'un scénario à l'autre. Celles-ci peuvent être poursuivies à un scénario subséquent si elles ne sont pas complétées au scénario où elles ont été données. Le joueur peut choisir quel niveau il désire atteindre pourvu qu'il aie déjà au minimum un pouvoir du niveau inférieur de cette catégorie. Une fois toutes les épreuves terminées, le joueur rend à la fin du scénario ses preuves d'épreuve exigées (s'il y a lieu) et recevra son amélioration au début du scénario suivant. En tout temps, le personnage ne peut dépasser les maximums inscrits dans le tableau ci-dessous.

habileté	Pouvoirs au maximum d'amélioration					
	1	2	3	4	5	
<b>BARDE</b>	5	4	3	2	1	sorts de barde
<b>BRICO</b>	5	4	4	1	1	disciplines
<b>CLERC</b>	5	4	3	2	1	sorts de prêtre
<b>MAGE</b>	5	4	3	2	1	sorts de magicien
<b>TECHN</b>	3	3	3	1	1	disciplines de sciences
	6 au total					synergies de sciences
<b>TRAIT</b>	3	3	3	1	1	Traitements
<b>TECMA</b>	7 au total					Techniques martiales

### LANGU

LANGU s'augmente avec épreuves. Lorsque vous sélectionnez l'augmentation de LANGU, vous devez spécifier quel langue vous voulez apprendre et si vous la voulez parler ou écrire.

### BONUS/PÉNALITÉ D'AMÉLIORATION

Il est possible pour un personnage jouant bien ou mal son rôle de recevoir un bonus/pénalité à ses améliorations. Ces bonus/pénalités est décerné par l'équipe d'animation à un joueur ayant marqué le jeu dans sa catégorie. L'équipe d'animation considère ces joueurs comme des exemples à suivre. Voici une description des catégories.

Jeu de rôle (« roleplay ») : Le joueur a impressionné par sa façon de jouer son personnage. Il ne sort pas de l'ambiance du jeu, il est crédible. Un costume bien réalisé et des habiletés bien représentées peuvent également contribuer à cette récompense.

Combat : Le joueur a une façon de combattre exemplaire. Il manie son arme comme si c'était une vraie et respecte les autres combattants. Ce joueur représente ses blessures en mimant la douleur, il joue bien ses projections et chutes. Il respecte les règles et conventions du jeu même si cela le désavantage. Il peut également être impressionnant par ses manœuvres en combat.

Incantation (« Casting ») : Ce joueur respecte très bien les règles associées à une des habiletés suivantes(TECHN, BRICO, BARDE, TRAIT, MAGE, CLERC). Ainsi, il s'efforce de respecter les temps exigés, les matériaux et gestes demandés. Ce joueur met une touche personnelle qui rend ses incantations impressionnantes ou ses fabrications crédibles.

Ces honneurs sont affichés sur le babillard entre les scénarios, dans le cas des pénalités, ils ne le sont pas par respect des joueurs concernés. Le joueur qui reçoit un tel honneur reçoit un nombre (de -2 à +2) qui s'additionne à toutes ses habiletés qu'il avait choisies en amélioration. Si une des habiletés choisies s'améliore par épreuve, le joueur reçoit un certificat échangeable contre la réussite d'une épreuve ou le droit de faire une épreuve supplémentaire dans le même scénario. Les modalités d'échange varient selon les valeurs des épreuves, on ne peut obtenir un pouvoir immédiatement par cette méthode sans consacrer un minimum d'un scénario.

## **PERSONNAGES SPÉCIAUX**

Il est possible que, suite à un rôle exceptionnellement joué à maintes reprises, que votre personnage développe des habiletés uniques. Cet événement est entièrement à la discrétion des personnages non joueurs. Néanmoins, il est possible de donner une orientation au rôle du personnage dans la direction d'un de ces personnages en faisant la demande aux animateurs. Les guides de départ pour prendre une de ces orientations sont disponibles dans le livre sur les personnages spéciaux. Prenez note que ces personnages sont limités et difficiles à atteindre.

Ex : devenir un paladin, un rôdeur, un champion de Khaine, un druide, un archimage,...

## **LA MORT**

### La mort physique

Lorsqu'un personnage tombe à zéro point de vie ou moins, il meure. Son esprit quitte son corps et le laisse dépérir. Le personnage doit d'abord rester 20 minutes sur le sol, il est alors un cadavre qui peut être volé et vu de tous. Une conjuration ne peut être volée.

- 20 minutes au sol puis 20 minutes en fantôme dans les limbes.
- Après ce 40 minutes au total le personnage n'est rien jusqu'à ce qu'il reprenne son corps au cimetière (lever les deux bras). Même les conjurations se dissipent alors.

- Le corps peut être conjuré ou ressuscité.
- L'équipement personnel d'un cadavre ne peut être volé à l'exception de : l'or, les objets magiques, les inventions, poisons, onguents, herbes, potions, parchemins, explosifs et drogues.

### Les limbes

En devenant un fantôme, le personnage pénètre dans les limbes. De ce monde, il perçoit tout ce qui se passe dans le monde des vivants, mais il ne peut interagir avec eux. Le fantôme a pour seules habiletés :

- 5 PV, frapper éthéré
- le fantôme perd 1PV à chaque 2 dommages qu'il cause (la perte est toujours arrondie au supérieur)
- Uniquement affecté par les dommages éthérés et aux autres effets ou habiletés qui spécifient cette possibilité (PARMO par exemple).
- Un fantôme ne peut être volé mais peut être conjuré ou ressuscité.

Après 20 minutes, le fantôme peut revenir à la vie, s'il a été tué avant, il est non-existant pour le reste de la durée du 20 minutes.

### Le retour à la vie

Le personnage, au moment de son retour parmi les vivants, oublie tous les éléments ayant conduit à sa mort et permettant d'identifier ses meurtriers, il oublie également tout ce qui s'est produit dans les limbes. Néanmoins, ses souvenirs peuvent lui être « rafraîchis » par un témoin de la mort.

### La mort permanente

L'esprit d'un être ne peut se régénérer qu'une fois. Ce qui veut dire que le personnage ne dispose que de deux vies permanentes au total. Les moyens de détruire l'esprit d'un personnage sont obscurs et peu nombreux. Aucun de ces moyens ne sont connus à présent. Cette mort est très rare, mais possible.

## CONVENTIONS

Afin d'améliorer le bon roulement du jeu, voici quelques conventions qui doivent être connues de tous avant de commencer à jouer.

Le combat : Plusieurs habilités peuvent être utilisé un certain nombre de fois par combat. Un combat est défini comme une scène où il y a conflit entre deux ou plusieurs groupe. Un combat est normalement débuté par un acte offensif et se termine lorsque tout les conflits de la scène sont résolu (ennemis mort, enfuit, duel terminé, etc.) Des personnages qui quitte une scène et y reviennent avant que celle-ci ne sois résolu compte comme étant le même combat.

La mort : Un personnage mort doit présenter les bras bien levés en croix à tous ceux qu'il rencontre afin que son état soit évident. (Surtout s'il est fantôme, voir *la mort*).

Non-présent : Un personnage qui n'est pas à l'endroit qu'on le voit(en train de se « téléporter » par exemple) doit lever les deux bras à la rencontre d'autres joueurs afin de faire connaître son état.

Invisible : Un joueur qui est invisible doit lever une seule main pour signifier son état aux autres joueurs.

Parle une autre langue que le commun : Un joueur qui parle une autre langue que le commun doit le signifier aux autres en levant le bras en « bouche » (l'ouvrir et la fermer) et crier le nom de la langue parlée. Ainsi, ceux qui ne parlent pas cette langue doivent agir comme s'ils ne comprenaient pas. P.S les langages magiques ne se parlent pas.

Effets qui bloquent: Que ce soit un sort ou tout autre effet qui bloque des coups, il est essentiel de crier le nom de l'habileté qui bloque. Par exemple, si vous avez jeté le sort protection magique qui bloque deux coups sur vous et que quelqu'un vous frappe, vous devez crier protection magique à chacun des deux coups bloqués.

État du joueur :

Le joueur est responsable de signaler son état quand il rencontre d'autres joueurs. S'il est mort, invisible, non-présent ou une créature de conjuration il doit faire son symbole et le dire si c'est difficile de le voir(brouillard noirceur, etc).

## **CACHETTE ET VOL**

Seuls les objets non permanents et fabriqués par une habileté peuvent être cachés (poisons, onguents, potions, écus, médicaments, eau bénite, eau pure, parchemins de sorts, etc.). Les artefacts et objets permanents (OBJETS, objets de jeux fournis par les animateurs) ne peuvent être cachés que sur un personnage, sauf exceptions permises par l'organisateur. Les créatures de conjuration ne sont pas des personnages.

## **EFFETS NON-CUMULATIFS**

Plusieurs sorts ou objets (potions, drogues, herbes...) ont des effets semblables (plus de dommages, de PV, d'armure, coups bloqués). Néanmoins, il est interdit de cumuler deux effets semblables. Ainsi, on ne peut augmenter ses points de vie avec deux sorts à la fois, mais on peut augmenter ses PV et s'immuniser à des coups avec deux sorts différents. On ne peut également cumuler des effets identiques dans un espace rapproché de moins de 2m (ex murs magiques). Dans le cas de sorts à effets multiples, les effets cumulables (non semblables) se cumuleront alors que de ceux qui se répètent, le meilleur sera pris. De plus, il est important de noter que pour ce qui est de cumuler, RAGEC, est considéré comme un bonus de PV et que tous les bonus de PA ne permettent pas de dépasser la limite de votre classe.

Ex : Un sort donnant +3 PV et 1 SAUVE si cumulé à un sort donnant 1 PV et bloquant 2 coups donnera comme effet : +3PV, une SAUVE et 2 coups bloqués, le 1 PV est ignoré.

## **TALENTS À FABRICATION**

Ces objets doivent être fabriqués en un minimum de 5 minutes par niveau à moins que le talent spécifie une autre durée. Le personnage simule alors des manipulations en lien avec le talent. Ce temps peut être séparé en périodes plus courtes et cumulatives (5 minutes minimum), mais il doit être consacré uniquement à cette activité. De plus, le personnage doit se procurer des pierres et une bouteille à l'auberge au coût de 2 écus /niv. Le joueur est responsable de s'assurer que sa bouteille est identifiée par le bon code d'identification (disponible à l'auberge). Chacune des recettes du joueur peut être fabriquée 2X/3H (si c'est un produit de niv 1 ou 2) ou 1X3H pour les autres.

## **LANGUES**

Tous les personnages parlent gratuitement leur langue d'origine, c'est-à-dire leur langage racial et le commun et lisent le commun. L'achat de l'habileté LANGU à la création, permet d'apprendre des langues supplémentaires et permet de lire et d'écrire son langage racial. De plus, les langues runiques (Losange encerclé), bardiques (note de musique encerclée) et cléricales (croix encerclée) ne peuvent être lues que par les personnes de la classe correspondante (prêtres (clérical), mages (runique), bardes (bardique)) ou celle ayant amélioré LANGU et possédant PARCH. Ces symboles sont écrits au début des parchemins en haut, avant le texte. Ainsi, ils transforment en langage magique la langue du parchemin.

## **LIVRE DE SORTS/TECHNIQUES**

Chaque joueur ayant une des habiletés suivantes (MAGE, CLERC, TECHN, BRICO, TRAIT) doit avoir un livre pour consigner ses incantations et techniques (sciences, artisanat). De plus, ce livre doit être approuvé par l'équipe de confits et donc avoir le sceau.

# **Combat**

## **ARMES DE MÊLÉE**

Les armes maniées par les héros causent 1 point de dommage. Une arme de bois doit être de couleur brune et une arme de métal de couleur grise ou noire. Les armes d'os doivent être blanche et compte comme du bois pour les effets, tandis que les armes de pierre doivent être grise ou noire et compte comme du métal pour les effets. Si l'arme est composée de deux matériaux, les deux couleurs doivent être représentées. Les armes de latex et de mousse injectée sont interdites.

## **ARMES DE TIR**

Les arcs et arbalètes doivent tirer de vrais projectiles. Néanmoins, il est permis de faire l'usage de jouets modifiés s'ils ont une apparence crédible. À plus de 3 mètres, ces armes ne causent pas de dégâts : elles tuent la cible si elle est atteinte au torse et elles tranchent un membre atteint. Une armure de plates sur la partie atteinte annule tout effet, mais la flèche cause tout de même 1. À moins de 3 mètres, ce qui n'est pas recommandé pour des raisons de sécurité, la flèche ne cause qu'un seul point de dommage et n'a aucun autre effet. Un bouclier permet de bloquer ces projectiles. Un arc doit avoir une pression de 10lb et moins et les flèches en fibre de verre (pas de bois).

Une sarbacane ne cause aucun dommage, elle ne fait que l'effet du poison qui y est appliqué.

Une fronde cause 1 dommage.

### **ARMES COURTES**

Une arme courte mesure moins de 65 cm du pommeau au bout de la lame et est de type tranchant.

### **ARMES À FEU**

Type	Talent requis	Portée
Pistolet	ARFEU	15m
Mousquet	ARFEU(+)	30m
Tromblon	ARFEU(++)	20m
Hydron	Artillerie	15m
Canon	Artillerie	30m
Fusil à lunette	ARTIL(+), Artillerie(science)	40m

Tableau 2 : Armes à feu

Le nombre limite d'armes qu'un personnage peut posséder sur lui pour son usage est de deux pistolets et un autre (mousquet, tromblon, fusil à lunette, hydron). Cette limite demeure même si une des armes est transportée pour ce joueur par un autre. Le canon constitue une exception à cette règle. Le symbole (+) désigne le fait que le talent doit être amélioré pour que l'arme soit utilisable. Toutes les armes à feu doivent avoir une apparence d'arme à feu de la Renaissance, donc les armes de type revolver ou actuelles sont prohibées.

#### Charger une arme à feu :

Pour charger une arme à feu, le personnage doit avoir la poudre suffisante. Par la suite, il doit simuler (vous ne pouvez vous battre d'une main et recharger de l'autre ou courir en rechargeant) une recharge (30 secondes/balle).

#### Tirer avec une arme à feu :

Il est essentiel que l'arme émette un bruit d'une façon ou d'une autre. Lors du tir, le tireur pige le nombre de billes correspondant au nombre de balles pour son arme à feu de son sac de « poudre ». Les billes ne sont pas remises dans le cas d'une arme à plusieurs balles on les tire toutes pour une recharge donnée. Le type de bille pigée détermine l'effet de l'arme.

	Balles	Touche	Rate	Enraye
<b>Pistolet</b>	1	3 dmg	0 dmg	L'arme bloque
<b>Mousquet</b>	1	4 dmg	0 dmg	L'arme bloque
<b>Tromblon</b>	2	1 touche (3 sur une cible) 2 touche (5 sur 1 ou 3 sur 2)	0 dmg pour cette balle	L'arme bloque, aucune des autres balles n'est prise en compte
<b>Fusil à lunette</b>	2	touche: 4 dmg et tranche un membre au choix du tireur (SAUVE annule) joker: la cible est tuée (SAUVE la cible est alors ASSOM)	4 dmg aucun membre coupé	L'arme bloque
<b>Hydron</b>	5	3 dmg pour cette balle	0 dmg pour cette balle	L'arme bloque, aucune des balles subséquentes n'est prise en compte

<b>Touche</b>	L'arme cause les dommages listés à la cible choisie par le tireur.
<b>Rate</b>	La balle s'est perdue. La cible ne reçoit aucun dommage et l'arme devra être rechargée.
<b>Enraye</b>	L'arme s'est enrayée. L'allumage ne s'est pas fait, la balle a bloqué, peu importe. Elle devra être réparée et rechargée avant le prochain tir. Réparer demande ARFEU, ARTIL, la science de l'artillerie (technocrate) ou balistique (artisan) et 5 minutes par balle que tire l'arme. ARFEU ne peut réparer que les armes qu'il permet d'utiliser.

### Fusil à lunette :

Le fusil à lunette est géré un peu différemment. Bien qu'il tire deux balles on en pige seulement une. Le temps de recharge est 60 secondes quand même. Une bille « joker » est ajoutée au lot de billes, cette bille ne sert que pour ce fusil, elle est considérée comme une touche pour les autres.

### Canon :

Le canon opère sur un système plus simple. Il faut un boulet pour tirer. Le temps de recharge est 5 minutes à une personne et il est divisé par deux pour deux opérateurs. Le « boulet » est fourni en jeu et doit être lancé sur la cible. La personne touchée par le boulet meurt sur le champ et les personnes l'entourant dans un rayon de 5m perdent 5 dmg et un membre à leur choix est tranché.

### Hydron

Un hydron est conçu pour affecter plusieurs cibles et devrait être utilisé dans ce but. Lorsque l'utilisateur a le choix, il doit atteindre le plus de cibles possible plutôt qu'une seule. Chaque balle est gérée séparément. Un hydron doit être rotatif.

## ARMURES

Les armures confèrent un bonus aux points de vie. Ce bonus étant conféré par l'armure, il est impossible de regagner ces points de vie par les voies de soins traditionnelles. Seules certaines techniques comme ARMUR ou certains sorts permettent de regagner ces points de vie. Afin de savoir à combien s'élève ce bonus, il suffit d'additionner les valeurs du tableau ci-dessous pour chaque partie. N'oubliez pas le nombre de point d'armure pouvant être porté est limité par la classe. Une armure « imitation », pas dans un matériel normal (acier, aluminium) ou d'un poids irréaliste sera considérée d'un cran plus bas (Fausse plate devient cotte de mailles par exemple), de plus, la fausse armure perd les protections spéciales (immunité aux flèches ou ASSOM par exemple).

Il est possible de superposer des armures et de cumuler les deux bonus de points d'armures si elles sont réelles.

Après avoir cumulé tous vos points d'armures, arrondissez au nombre supérieur si vous obtenez une fraction.

Partie protégée	Cuir	Cuir clouté	Cotte de mailles	Plates
Tête	½	1	1½	2
Torse	1	2	3	4
Jambes (par membre)	½	1	1½	2
Bras (par bras)	½	1	1½	2

Tableau 3 : Points d'armure conférés selon le type et la partie

### **PROTECTIONS SPÉCIALES :**

**Casques métalliques (cotte de mailles et plates) :** immunise à ASSOM, à aveuglement (si le casque comporte une visière), à assassinat (si gorget)

**Armure de plates :** Immunise aux flèches (1 PV perdu seulement au lieu de l'effet normal) si la zone touchée est couverte.

**Cotte de mailles torse :** ½ dommages des balles, flèche sur le torse cause une perte de la moitié des PV et PA totaux du joueur (et non actuels).

**Cotte de mailles membres :** Flèches ne tranchent plus le membre, il est paralysé deux minutes.

### **BOUCLIERS**

Un bouclier est un objet strictement défensif, il ne peut être utilisé pour attaquer. Il ne doit pas être plus haut que l'espace entre l'épaule et le genou. Le bouclier doit avoir des proportions réalistes.

### **STYLES DE COMBAT**

Style bouclier et arme : Le possesseur de cette habileté est capable d'utiliser un bouclier en combat. Grâce à ce dernier, il peut se protéger des coups qui lui sont portés et bloquer les flèches. On ne peut porter une arme dans la main du bouclier.

Style à deux armes : Le héros a la capacité de se battre avec deux armes à la fois.

Utilisation de projectiles: Permet d'utiliser des armes de jet(dagues, marteaux, haches). À raison d'un projectile lancé à la fois par main au maximum.

Armes de tir : Arcs, arbalètes, sarbacanes.

Style à une arme : Permet de se battre avec une arme dans une main et aucune arme ni bouclier dans l'autre main.

Armes doubles: Toutes les armes du type bâton (à 2 bouts combatifs) sont considérées comme à 1 main pour DESAR et 2 armes pour les techniques martiales.

Style à deux mains : Permet d'utiliser des armes qu'on manie avec deux mains. (Exclut les armes doubles).

## **TECHNIQUES MARTIALES**

Les techniques martiales sont un atout majeur du guerrier. Chaque guerrier a droit à une de ces techniques, décidée à la création du personnage. Chaque technique demande une habileté préalable, et ne peut être utilisée qu'avec le style approprié. EN améliorant cette habileté le guerrier peut atteindre des techniques plus avancées non-consignées dans ce livre. Il y a deux façons de progresser en technique :

**Le combattant** : Ce guerrier peut maîtriser la première technique de plusieurs arts martiaux à raison du maximum permis par l'habileté TECMA. Il doit utiliser le même style au moins 5 minutes en ligne avant de pouvoir utiliser une technique d'un style opposé au précédent.

**L'expert** : Ce guerrier peut maîtriser l'ensemble des techniques avancées d'un art martial en particulier et maîtriser quelques techniques d'un second art martial non-opposé. Il est également limité par le nombre maximum prévu pour l'habileté TECMA. On désigne l'expert par le nom d'expert.

### Art martial

Nom d'expert	Style	Technique	Disponibilité	Opposés
Archer	armes de tir	Filet	tous	lanceur, tireur, rageur
Défenseur	bouclier et arme	Absorption	tous	dualiste, fine lame, sentinelle
Dualiste	2 armes, armes doubles	Contre-attaque	tous	défenseur, fine lame, sentinelle
Fine lame	une arme	Démembrement	expert seul	défenseur, dualiste, rageur, sentinelle
Lanceur	armes de jet	Tir assommant	tous	archer, tireur
Maître	MAINU	Toucher engourdissant	tous	archer, défenseur, fine lame, tireur
Rageur	RAGEC	Maîtrise	tous	archer, fine lame, tireur
Sentinelle	2 mains	Coup puissant	tous	défenseur, dualiste, fine lame
Tireur	armes à feu	Tir précis	tous	archer, lanceur, rageur

### Coup puissant

Préalables : POUSS ou CRIGU, style à deux mains

Donne un coup à +1 critique. (1X/combat)

### Contre-attaque

Préalables : ESQUI ou DANSE, style à deux armes

Le guerrier peut causer les mêmes dommages et effets d'un coup qu'il a subi à celui qui a donné le coup en exécutant un mouvement de type DANSE sur lui. Utiliser une contre-attaque sur un coup annulera les effets subis sur le guerrier sauf les dommages. Exception : L'effet d'une attaque à distance ne peut pas être retourné ainsi. (1X/3h)

#### Absorption

Préalables : ARMUR ou ANTIM, style bouclier et arme

Bloque un sort et guérit les dommages du sort en PV au guerrier. SI le sort ne faisait pas de dommages, il redonne 5PV. (1X/ 3h)

#### Filet

Préalables : CAMOU, ARCHE ou PIEGE, armes de tir

Le guerrier projette un filet qui emprisonne pour 5m. La flèche doit être tirée près ou sur la cible (2m maximum) et ne cause pas de dégâts. Un coup porté par une personne hostile à la cible la libère. Un allié peut diminuer de moitié la durée restante de l'emprisonnement en « démêlant » le filet. SAUVE ou EVASN annule.(1X/3h)

#### Tir assommant

Préalables : ASSOM ou VISER, utilisation de projectiles

Le guerrier ASSOM une cible avec un projectile. Respecte les mêmes restrictions qu'ASSOM. Un tir raté ne gâche pas l'habileté. (1X/3H)

#### Tir précis

Préalables : ARFEU, ARTIL ou DESAR, utilisation d'arme à feu

Le guerrier peut désarmer à distance une cible en tirant une balle. Fonctionne comme DESAR. (1X/H)

#### Démembrement

Préalables : DESAR ou SAUVE, style une arme à une main (arme conçue pour strictement une main, autre main libre)

Le guerrier peut exécuter une technique lui permettant de trancher le bras d'un adversaire. (1X/combat)

#### Maîtrise

Préalables : RAGEC

Permet au guerrier d'utiliser une de ses habiletés même pendant sa rage. L'habileté est sélectionnée à la création du personnage parmi cette liste (ASSOM, CRIGU, DANSE, DESAR, ESQUI, POUSS, TECMA, VISER).

#### Toucher engourdissant

Préalables : MAINU

Le guerrier peut ankyloser les jambes de l'adversaire (une jambe doit être touchée avec MAINU). La cible devient lente pour 5 min. Le guerrier doit frapper une jambe de la cible avec sa main. (1X/combat)

### **EFFETS ET DOMMAGES SPÉCIAUX**

En tout temps il est impossible de cumuler plus d'un type de dommages sur une arme donnée. Ainsi, si une arme est feu, elle ne peut être aussi magique et si une arme est argent, elle ne peut être aussi magique. Cela est valable même pour les dommages contondants, tranchants, si l'arme est bénie, par exemple, le type de l'arme est ignoré.

Ainsi, une épée bénie causerait des dommages sur un squelette parce que l'on ne considère que béni dans ce cas et que le squelette est vulnérable au béni. De même, une épée froid, ne causera pas de dommages sur une cible immunisée au froid car c'est le froid qui prime.

Il n'y a qu'une exception à cette règle et ce sont les dommages élevés, ils peuvent être cumulés à un autre type.

Définitions :

Aveuglement :

Un héros aveuglé doit se fermer les yeux pour la période de temps spécifiée. Aucune autre restriction ne limite cet effet.

Bénis/maudits/feu/froid/argent :

*Dommages*

Affectent certaines créatures qui seraient immunisées à d'autres armes et peut avoir d'autres effets sur certaines créatures spécifiques.

Charmes, hypnotisme :

Un personnage sous l'emprise de tels effets agit comme spécifié tant que cela ne le mène pas automatiquement à la mort. Le personnage, à moins que ce soit spécifié autrement, se défend et attaque normalement.

Chaudron d'huile ou eau bouillante :

Cet engin de siège permet d'arroser les ennemis du haut d'une hauteur d'un liquide bouillant (feuilles mortes) cause 5 dmg et aveugle pour 10 secondes. Pour chaque minute que le chaudron a chauffé, il demeure chaud 1 minute si inutilisé.

Chute :

La cible doit tomber au minimum un genou et tibia en contact avec le sol.

Critiques :

*Dommages*

La blessure ne peut être soignée par des moyens conventionnels ni par la régénération. Seuls certaines méthodes spécifiques permettent de la soigner. Ainsi, jusqu'à la guérison ou la mort, le joueur considère son total de PV comme diminué.

Coup bloqué :

Un coup bloqué empêche le coup de causer des dommages. Il bloque ainsi les dommages de toute attaque physique avec une arme de corps à corps, un projectile ou une flèche. Cependant, un coup bloqué ne prévient pas les effets du coup autre que des dommages. Une flèche bloquée ainsi, ne cause plus qu'un point de dommage et ne cause aucun autre effet. Ex : un coup qui ASSOM, ne causerait aucun dommage, mais assommerait tout de même. Un ATTSU 5 avec du poison +2, (bref un ATTSU 7 POISON), ne causerait rien.

Exception : Une flèche bloquée ne fait que 1dmg.

Drogue :

Une drogue est considérée comme un poison à effet sauf pour ce qui a trait à la règle d'overdose. Autrement, on se réfère aussi à

l'effet cité dans la description (ex : paralysie, peur).

### Électriques :

*Dommmages*

Ignorent les protections magiques (sauf les protections contre ce type de dommages).

### Élevés :

*Dommmages*

Une blessure causant 4 dégâts ou plus est extrêmement douloureuse. Par conséquent, toute blessure causant plus de 3 points de dégâts cause la chute de la victime. Dans ce cas la personne causant ces dégâts dit « tu tombes » en plus de ses dommages. Les deux seules exceptions à cette règle sont le talent ATTSU et POISO.

### Éthéré :

*Dommmages*

Affectent les fantômes et autres habitants des limbes.

### Faiblesse (faible) :

Le personnage ne peut plus attaquer ni courir. Il a du mal à se concentrer. Il conserve tout de même le droit de se défendre contre des attaques qui le visent.

### Force :

*Dommmages*

Affectent n'importe quelle créature.

### Force infernale :

Un personnage bénéficiant de force infernale cause une POUSS à chaque coup qu'il porte et est immunisé aux dommages élevés.

### Griffes :

Frappe à main nues qui permet d'affecter toutes les armures contrairement au MAINU conventionnel.

### Hallucination :

Un personnage hallucinant peut continuer de se défendre, mais ne peut plus courir ni

attaquer. Il a des visions et doit agir comme tel. Les hallucinations sont aussi considérées comme des charmes.

### Hémophilie

Tous les dommages reçus par le personnage sont critiques. De plus, la mort ne guérit pas la maladie.

### Invisibilité :

Un personnage invisible doit lever un bras pour montrer son état. SI le personnage accomplit un acte offensif, il redevient visible. Tout objet au moment d'activer l'invisibilité est masqué de même que sa magie. Sont considérés comme un acte offensifs : donner un coup, incanter un sort, prendre un objet sur quelqu'un sans VOLAT.

### Invisibilité majeure :

Comme l'invisibilité mineure sauf que ce n'est qu'au deuxième acte offensif qu'on réapparaît.

### Lenteur (lent) :

Le personnage ne peut plus courir. Il ne peut que marcher lentement.

### Lèpre :

Le personnage pourrit lentement et perd 4 PV par heure critiques jusqu'à ce que mort s'ensuive (la mort annule la maladie, les points d'armure ne protègent pas). Il peut être soigné par tous les moyens conventionnels pour soigner les maladies.

### Magiques :

*dommmages*

Causent des dommages augmentés sur les conjurations et les créations magiques.

### Massif :

Immunisé aux projections et ne peut être déplacé que par l'apport de 8 individus ou 2 avec force infernale.

### Overdose :

Tout personnage consommant plus d'une drogue encourt le risque d'une overdose. Dès la consommation de la deuxième drogue, il encourt un risque de 50% d'être victime de cet état. À la troisième cet état est automatique. Il tombe alors dans un coma durant 30 minutes pendant lequel il peut être attaqué mais semble pratiquement mort.

### Paralysie :

Un personnage paralysé ne peut plus agir, mais peut être attaqué malgré sa paralysie.

### Peste noire :

Le personnage est faible (il ne peut courir, il est lent en combat, ne frappe pas aussi fort) et son maximum de points de vie chute de 3. La mort n'annule pas la maladie, elle doit être soignée par les moyens conventionnels pour soigner les maladies.

### Pétrification :

Un personnage pétrifié ne peut plus agir ni être attaqué.

### Peur :

La peur dure généralement 5 minutes pendant lesquelles le personnage doit fuir la scène et surtout la cause de sa peur. Il n'est pas nécessaire de courir constamment si on est hors de vue de la source de la peur.

### Physique :

#### *Dommages*

Ces dommages sont considérés comme une attaque de corps à corps régulière en tous aspects.

### Poison

#### *Dommages*

Proviennent habituellement de poisons ou de sorts. Ils peuvent toujours être contrés par les moyens d'un antidote correspondant.

### Poison mortel

Un personnage empoisonné par un poison mortel n'est pas conscient de son état avant les 15 dernières minutes (où la douleur devient de plus en plus intense). Le poison ne peut être détecté que par des moyens spécifiques. Même la mort n'enlève pas le poison (sauf si elle est causée par celui-ci). La mort ne fait que retirer 20 minutes de la durée (le temps de mort physique).

### Pourriture de momie :

Le personnage pourrit lentement et perd 3 PV par 30 minutes critiques jusqu'à ce que mort s'ensuive (la mort n'annule pas la maladie, les points d'armure ne protègent pas). Il est faible et répugnant. Il ne peut être soigné par tous les moyens conventionnels pour soigner les maladies car il s'agit d'une maladie magique. SOINS est nécessaire.

### Projection :

La cible est projetée dans la direction opposée à l'attaque généralement de 5 mètres.

### Sommeil et assommé :

Un personnage endormi ne peut plus agir pour la durée spécifiée. Il se réveille s'il est frappé. S'il est secoué violemment, la durée est réduite de moitié. La victime ne peut être réveillée par un coup de ses alliés. Tout acte offensif la réveille à l'exception d'attacher ou transporter la cible. Dans ce cas, la fouiller est considéré comme offensif sauf à l'aide de VOLAT.

### Terreur :

Le personnage est incapacité par une terreur viscérale. Il ne peut plus agir sauf pour reculer. Il ne peut même plus parler, seuls des cris ou des noms de la source de la peur peuvent sortir de ses lèvres. La terreur dure généralement 5 minutes. Même en quittant la scène, le personnage demeure terrifié.

### Ténèbres :

Zone dans laquelle on ne peut voir. On ne peut voir vers l'extérieur, au travers ou à l'intérieur. Les personnages à l'intérieur sont considérés comme aveuglés.

### Vérole

Le personnage est pris de démangeaisons, se couvre de pustules et ne peut courir jusqu'à sa mort ou guérison.

### Vampiriques (drain)

*Dommmages*

Transfèrent des PV d'un individu à un autre.

### Vol et FUIITE (vol)

Toute créature pouvant voler ne peut être atteinte par des armes de mêlée ou des effets au toucher. Cependant, toutes les autres armes (tir, jet, armes à feu par exemple) ainsi que tout autre effet à distance (sorts, sciences, etc) fonctionne tout de même. Une FUIITE (vol) est annulée par un de ces effets fait dans les 5 secondes suivant le déclenchement de la FUIITE.

Un personnage en vol qui voit son mouvement incapacité tombe et perd 3PV. Ces dommages comptent comme un acte offensif.

# Magie

## NOMBRE ET CHOIX DE SORTS

Le personnage commence avec trois sorts peut importe la classe (barde, magicien ou prêtre). Ces sorts ne sont pas disponibles ouvertement et sont déterminés lors de la création du personnage avec un animateur.

## LES ÉCOLES DE MAGIE ET LE TYPE DE SORTS

Les sorts de magicien, de prêtre et de barde se divisent en écoles spécialisées. Lors de sa création le personnage choisit sa spécialité. Dans tous les cas, les bardes ont accès à toutes les écoles, mais davantage à leur école spécialisée. Les magiciens ont accès à toutes les écoles de magicien sauf leur école opposée et ce jusqu'au troisième niveau de sorts. Pour les niveaux 4 et 5 ils n'ont droit qu'à leur école spécialisée. Les prêtres ont accès aux sorts de tous les dieux de leur race mais davantage à ceux de leur dieu patron jusqu'au niveau 3. Pour les niveaux 4 et 5, ils n'ont droit qu'aux sorts de leur dieu ou de l'école générale.

Magiciens	Prêtres	Bardes
Conjuration	<b>Célestains</b> Hélion (bien, soleil)	Destinée
Effet	Kytil (liberté, nature)	Illusion
Guerre	Thémis (justice, courage)	
Nécromancie	<b>Thorains</b> Esprits ancestraux	
Protection	Veran (nature, sagesse)	
	Thor (guerre, tempêtes, forge)	
	<b>Vargos</b> Assadaï (assassins, voleurs)	
	Nocturos (mort, guerre)	
	Shaad (mal, ténèbres, mensonges)	
	<b>Vos</b> Khaine (guerre, feu, sang)	

Niveau des sorts	Titre du magicien
1	Apprenti
2	Arcaniste
3	Initié
4	Sorcier
5	Mage

## NIVEAU DE SORT ET QUANTITÉ DE MAGIUM

Les sorts sont répartis en cinq niveaux. Ce niveau dicte entre autres la quantité de magium et le temps d'incantation. Pour un sort de soins, un sort de protection et la création d'un objet nécessitant de la magie ou pour tout autre sort où la cible est volontaire, la même quantité de magium est requise. Dans le cas d'un sort qui nécessite plus d'une cuiller, ces « doses » sont lancées successivement.

Niveau 1 et 2	1 cuiller à thé environ
Niveau 3 et 4	2 cuillers à thé environ
Niveau 5	3 cuillers à thé environ

## PORTÉE

La portée d'un sort désigne la façon qu'il peut être jeté soit sur le magicien ou sur des cibles extérieures. Il existe quatre catégories de portée :

<b>Une</b>	Ce sort ne peut affecter qu'une cible avec la dose normale de magium. Si une autre cible est atteinte accidentellement le magicien doit s'assurer qu'elle sait qu'elle n'est pas affectée.
<b>Une cible ou +</b>	Ce sort peut affecter une cible ou plusieurs en ayant l'équivalent de la dose de magium par cible. Ex : Pour un sort de niveau 1 pour deux cibles, il faut deux doses de magium. Pour un sort de niveau 3 et deux cibles, il faut quatre doses de magium.
<b>Personne 1</b>	Ce sort ne peut être lancé que sur le jeteur de sorts qui a le sort moyennant la bonne quantité de magium.
<b>Toucher</b>	Ce sort est lancé sur une main du jeteur de sorts ( une main au maximum à la fois) et y demeure 5 minutes ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts touche une cible(se déclenche sur la prochaine personne touchée). Nécessite la bonne quantité de magium lors du lancer sur la main.
<b>Zone</b>	Ce sort affecte une zone du rayon indiqué en mètres. La zone est centrée à l'endroit où est lancé le magium.

## UTILISER UN SORTILÈGE

Lancer un sort est un processus qui suit plusieurs étapes.

1. Matériaux
2. Formule et incantation
3. Magium
4. Lancer du sort.
5. Sauvegarde et explications

## MATÉRIAUX

Chaque sort nécessite un élément matériel. Pour un magicien ou un prêtre, ces matériaux dépendent du sort et sont indiqués sur la carte du sort. Pour un barde, ce matériel dépend de l'art choisi. Par exemple, un instrument de musique, une plume et une feuille, des balles de jonglerie, etc. Tous les bardes doivent avoir une composante matérielle pour leurs sorts.

Ces matériaux doivent être utilisés selon ce qui est inscrit sur la carte.

## Symboles religieux

Pour lancer des sorts ou utiliser certains talents, le prêtre a besoin d'un symbole du pouvoir de son dieu. Ce symbole est défini par le dieu et doit constituer un objet à part entière. Il ne peut être incorporé à un autre objet ayant une utilité autre (bouclier, arme, etc). Lorsqu'il est utilisé, il doit être tenu dans une main libre.

## DENRÉES

Si la description du sort spécifie que le sort nécessite une denrée, cela signifie que le magicien doit se procurer la denrée en jeu. Cette denrée est généralement spécifiée entre parenthèses. Le lanceur de sorts peut, à tout moment, dépensé la denrée demandé par son sort pour pouvoir lancé ce sort cinq(5) fois. Après, il doit utiliser une nouvelle denrée pour utilisé le

sort à nouveau. Une denrée est représentée par une carte qui est détruite par l'utilisation du sort. (La denrée est retournée à l'animation après utilisation).

### **FORMULE ET INCANTATION**

Lancer un sort n'est pas un acte discret. Toute personne jetant un sort doit le faire de façon clairement audible (pas de murmure, ni de chuchotement).

La formule d'un magicien est composée de quatre mots (pas de vrais mots français) fixes par niveau du sort. Ces mots restent les mêmes pour tous les sorts du magicien ou peuvent être propres à chacun des sorts à la guise du magicien.

Ex : Mateus Kaleum / Kliorem Fridoide

Vartelus Gorrum / Nomilis Feral (niveau 2)

Le prêtre doit utiliser une phrase par niveau du sort. Cette phrase peut être inspirée par le moment ou être toujours la même. Évidemment, les phrases inspirées aident le jeu de rôle.

Ex : Khaine guérit ce brave. Soins Mineurs (niveau 1)

Les bardes doivent chanter, discourir, rimer ou jouer d'un instrument pour la durée d'incantation. Peu importe son art, le barde doit faire du bruit quand il incante.

Ex : Que la lumière du désert profond inonde ces hommes des bas-fonds.

Les manipulations, matériaux et formule, doivent être faites simultanément et nécessitent un temps d'incantation indiqué ci-dessous :

<b>Niveau du sort</b>	<b>Temps d'incantation</b>
1	5 sec
2	10 sec
3	10 sec
4	15 sec
5	15 sec

### **MAGIUM**

Une fois les manipulations terminées, le magicien prend la quantité nécessaire de magium et la conserve dans sa main. Il est interdit de remettre le magium dans son sac après cette étape.

### **LANCER DU SORT**

Le personnage dispose de 30 secondes au maximum pour lancer le magium sur la ou les cible(s) en criant le nom du sort. S'il ne le fait pas dans ce délai, le sort est perdu ainsi que le magium.

C'est la cible d'un sort qui détermine toujours si la quantité de magium qu'elle a reçue est suffisante pour que le sort fonctionne.

## **SAUVEGARDE ET EXPLICATIONS**

Le mage doit ensuite expliquer tous les effets du sort à la cible qui est tenue de les suivre. Il est capital de ne pas oublier le type de dommages s'il y a lieu. Si la cible désire utiliser une SAUVE, elle crie alors « Sauvegarde ». S'il y en a une, l'incantateur répond alors ce que cela change à l'effet sinon il répond qu'il y en a pas (la SAUVE n'est alors pas utilisée). En cas de litige, le livre de sorts est là pour trancher.

Il est à noter que tout sort normalement conçu pour aider ses alliés donne droit à une SAUVE à la cible pour en annuler les effets.

Par exemple, si un ennemi me lance un sort de Soins et je veux résister, je prends une SAUVE et le sort est annulé.

**Les sorts doivent être préparés et lancés avec tous les matériaux, les formules et les gestes et ce peu importe la classe(Magicien, prêtre ou barde).** Autrement, nous nous réservons le droit de vous avertir et de vous retirer des sorts en pénalité si cela n'est pas respecté.

## **DURÉE D'UN SORT**

<b>Instantanée</b>	Ce sort prend effet immédiatement et son effet ne dure pas.
<b>Combat</b>	Ce sort doit être lancé en combat et dure jusqu'à la fin de l'altercation.
<b>X min</b>	Ce sort dure X minutes débutant au moment où la cible reçoit le magium.
<b>Indéterminé</b>	Ce sort se termine uniquement lorsque des conditions spéciales sont remplies.

### Maintien

Ce sort peut voir sa durée prolongée indéfiniment par l'incantateur pourvu qu'il maintien le geste. Il doit alors lever quelques doigts d'une main en les faisant tourner. Cette main ne peut plus servir à aucune autre activité que le maintien du sort. La durée normale du sort continue alors mais le sort ne se termine pas à sa fin tant que le maintien est actif. Dès que le mouvement est stoppé ou que l'incantateur court, peu importe la raison, le sort se dissipe. Si le sort avait encore une durée restante il la termine avant de se dissiper. Si le sort est dissipé par un autre moyen, le maintien se termine également.

## **POUVOIRS DE SPÉCIALISTES**

Un prêtre gagne accès à des habiletés différentes (voir tableau des habiletés) selon le dieu qu'il sert. Pour le barde, l'école sélectionnée ne confère pas de pouvoirs, mais ne bloque pas l'accès à l'autre école non plus.

Un magicien spécialisé perd accès à une école de magie « opposée » à la sienne dépendant de quelle école est sa spécialité. Il gagne également un pouvoir parmi le choix suivant:

<b>École</b>	<b>Opposée</b>	<b>Choix de pouvoirs</b>
--------------	----------------	--------------------------

Titre		
Conjuration <i>Conjuteur</i>	Guerre	A) +1 conjuration à toutes ses créatures (niveau 1 et 2) B) +2 à 2 créatures (maximum niveau 2) C) +2 PV à toutes ses créatures
Effet <i>Mage Effetiste</i>	Nécromancie	A) Augmentation de la durée (double, max 1h) 1X/6h B) Pas de SAUVE à 1 sort 1X/6h C) Sort de niveau 2 en bonus(ne compte pas dans le max)
Guerre <i>Mage de Guerre</i>	Protection	A) 1 sort au mot de pouvoir 1X/6h B) +1 style de combat C) +2 dommages sur sort(B) 1X/6h
Nécromancie <i>Nécromancien</i>	Effet	A) Immunité à la mort instantanée. B) Immunité aux maladies C) Immunité à la malédiction D) +3 conjurations 1 créature (zombi, squelette, macchabée.)
Protection <i>Mage Protecteur</i>	Conjuration	A) 2PA magiques (méditation 5min pour réparer doit être représentée) B) Maximum de 8 PA (magiques) C) Peut régénérer tous ses PV (1X/6h) en 10 minutes de méditation.

**Tableau 4 : Pouvoirs de spécialiste**

## TYPES DE SORTS PARTICULIERS

Miroirs : Les miroirs ne protègent que le devant de la cible. On ne peut avoir plus d'un miroir à la fois.

Maladies, punitions et malédictions : Le magicien ne peut infliger ces maléfices que 2X/6h sur le terrain par sort qu'il possède de ce type. De plus, le maléfice sera levé automatiquement au scénario suivant automatiquement.

Murs et sorts de zone : Les murs et sorts de zone ne peuvent être lancés plus près que 2 m les uns des autres. Si deux sorts de ce genre sont lancés à moins de 2 m par le même personnage, le plus fort remplacera l'autre.

Piège: Ces sorts sont affectés par les restrictions sur les pièges (voir habilité PIEGE). Les gens immunisés aux pièges sont aussi immunisés à ces sorts.

## LES CRÉATURES DE CONJURATION

Ces créatures sont représentées par des cadavres de joueurs. Elles sont considérées comme un sort pour les sorts de dissipation. Elles demeurent jusqu'à ce que le joueur qui les joue revienne à la vie ou pour un maximum de 30 minutes après lesquelles elles se dissipent. Le trente minutes est au total pour une mort donnée. Ainsi si une conjuration meurt après 10 minutes et est reconjurée elle ne pourra durer que 20 minutes cette fois. Lorsque qu'un joueur est conjuré son corps disparaît, il ne peut plus être fouillé.

Les conjurations nécromantiques ne peuvent provenir que de cadavres et le même cadavre ne peut être animé deux fois consécutives (il est trop endommagé). Tout comme les autres conjurations, l'équipement volable disparaît dès que la créature est conjurée.

Un joueur conjurant ne peut posséder, sous son contrôle, plus de deux créatures par sort de conjuration différent. Ce maximum baisse à 1 au niveau 3,4 et 5.(ex: Sort orc=deux orcs et sort goblin = 2 goblins et non, sorts orc et goblin = 4 orcs).

## **Intelligence**

Aucune(-)	La créature ne peut penser par elle-même, elle ne peut obéir qu'à des ordres contenant deux mots
-----------	--

	simples (attaque lui, protège moi, traîne ça). On ne peut lui ordonner d'utiliser une certaine habileté.
Faible(F)	La créature peut penser de façon rudimentaire. Elle ne comprend que son maître ou des membres de sa famille. Elle peut effectuer des opérations un peu plus complexes (comme se cacher), mais ne peut aller plus loin que des stratégies à une action. (cache toi et attaque le prochain qui passera ou n'attaque que des vos qui passent sur la route mais pas la combinaison des deux). On ne peut lui ordonner d'utiliser une certaine habileté. Lorsque ses ordres sont terminés, la créature vaque à des activités dépendant de son degré de contrôle.
Normale(N)	La créature est capable d'exécuter des plans complexes de deux opérations. Elle n'aime pas servir son maître, mais le fait par obligation. Elle est consciente de ses habiletés et les fera sur demande. Lorsque ses ordres sont terminés elle poursuit son propre agenda à moins que de nouveaux ordres viennent.
Supérieure(S)	La créature est très intelligente elle peut faire tout ce qui est demandé. Néanmoins elle ne fera pas ce qui ne convient pas à son roleplay et tentera par tous les moyens d'atteindre ses propres buts dès que possible.

### Contrôlabilité

Borné(B)	La créature ne s'arrête pas lorsqu'un ordre lui est donné (intelligence : - ou F) ou le poursuivra jusqu'à ce que ses desseins seront atteints (créature intelligence N ou S). La créature suit les ordres du maître si ceux-ci n'entrent pas en conflit avec leur nature propre.
Agité(A)	Tout comme faible. La créature est de plus très agitée, enjouée et émotive.
Attentive(At)	La créature suit les ordres du maître si ceux-ci n'entrent pas en conflit avec leur nature propre.
Total(T)	La créature ne fait que ce que son maître lui indique à la lettre. Elle n'extrapole pas et si elle est prise dans un dilemme, elle cesse d'agir.

### Vitesse

Fixe	-	La créature ne peut se déplacer, mais se bat normalement
Lente	L	La créature ne peut courir et se bat lentement
Normale	N	La créature se déplace normalement
Rapide	R	La créature court presque constamment en situation d'action, si ralentie, elle tombe à la normale.

### Famille

Orcs	Orc	Haine Thülls
Constructions	Con	
Élémentaux	Élé	Haine de l'élément opposé
Angéliques	Ang	Vulnérables à VADER mauvais et dommages maudits
Démoniaques	Dém	Vulnérables à VADER bon et dommages bénis
Monstres	Mon	
Sylvestres	Syl	Vulnérable à dommages maudits, haine technologie (prime sur les ordres)
Kesars	Kes	Immunié à ATTSU, Charms, Illusions, feu, sommeil, paralysie, vulnérable maudit(X2) et VADER mauvais. Haine morts-vivants
Morts-vivants	MV	Immunié à ATTSU, Charms, Illusions, froid, sommeil, paralysie, vulnérable béni(X2) et VADER bon. Haine Kesars.

### UTILISATION DE PARCHEMINS

Pour utiliser des parchemins, il faut lire le parchemin tout haut (formule + nom du sort), le déchirer, le chiffonner et le lancer sur la cible. Il faut que le joueur soit capable de lire le langage dans lequel le parchemin est écrit pour pouvoir l'utiliser.

### SPÉCIALISATION DANS UN SORT

Un personnage se spécialise dans un sort lorsqu'il désire en modifier les paramètres. Pour ce faire, il doit en faire la demande au moins un mois avant le scénario. Lorsqu'il est indiqué « utilise un sort de la limite » cela signifie que la spécialisation compte comme un sort dans la limite du nombre maximal de sorts par niveau.

Nom	Préalables	Description
Matériaux imaginaires	utilise un sort de la limite.	Avec cet ajout de spécialisation, le personnage peut lancer ce sort sans utiliser les matériaux. Il n'a qu'à mimer qu'il utilise les composants.
Denrées Imaginaires	matériaux imaginaires, utilise un sort de la limite	Avec cet ajout, le personnage peut lancer sans utilisé de denrées.
Incantation	matériaux imaginaires, utilise un sort de la limite	Avec cet ajout, le personnage peut lancer ce sort avec uniquement la formule et le magium. Il doit néanmoins toujours respecter le temps d'incantation(5sec/niv).
Magie innée	matériaux imaginaires, incantation utilise un sort de la limite	Avec cet ajout, le sort peut être lancé sans lancer de magium. Cela est possible à raison d'une fois par trente secondes au maximum. Après le combat ou la scène, le personnage doit jeter la dose de magium correspondante au sol plus une autre dose. La cible, une au maximum, est désignée par la voix. Le sort nécessite toujours une incantation(5 sec/niv). Le mot inné est ajouté à l'incantation.
Portée augmentée	utilise un sort de la limite	Avec cet ajout le sort voit sa zone d'effet augmentée. Ainsi, un sort une cible devient une ou +, un sort toucher devient une cible. Ce sort n'apporte rien à un sort qui était une ou +. Lorsque le personnage fait appel à cet ajout, il ajoute le mot portée avant sa formule et augmente le niveau de 1 pour les besoins du calcul du temps d'incantation. Ex : Toucher glacial(niv 1) qui prenait 5 secondes prend 10 secondes à incanter, mais la même quantité de magium et se fait sur une cible.
Zone augmentée	utilise un sort de la limite.	Avec cet ajout la zone d'effet du sort(s'il en avait une) est augmentée de 1 mètre de rayon. Le mot zone doit être ajouté à la formule.
Conjuration augmentée	utilise un sort de la limite	Augmente la limite de conjurations de cette créature de 1.
Durée augmentée	utilise un sort de la limite	Double la durée du sort. Nécessite une incantation augmentée de 5 secondes. Ajouter durée à l'incantation.

# Les sciences et l'artisanat

La technologie se divise en neuf sciences distinctes. Elles sont choisies à la création du personnage et ne changent pas par la suite. Chaque science a cinq niveaux de disciplines qui peuvent être atteints par le personnage. Il ne peut avoir plus que cinq disciplines par science. On nomme ainsi les niveaux de discipline:

Niveau 1	Apprenti	1 cuiller à thé environ
Niveau 2	Initié	1 cuiller à thé environ
Niveau 3	Savant	2 cuiller à thé environ
Niveau 4	Expert	3 cuiller à thé environ
Niveau 5	Maître	4 cuiller à thé environ

Certaines disciplines nécessitent l'utilisation d'énergie. Cette énergie est représentée par des graines. Les quantités normales sont présentées dans le tableau ci-haut selon le niveau de la discipline.

Les sciences peuvent être améliorées pour gagner de nouvelles disciplines à raison de maximum une par scénario. Le technocrate peut atteindre le niveau 5 dans sa science principale et le niveau 3 dans ses deux sciences secondaires. Pour améliorer ces sciences (discipline ou synergie), il fait des recherches selon ce qui est fourni par les organisateurs.

## LES SYNERGIES

Elles sont des nouvelles disciplines issues de la combinaison de deux disciplines. Par exemple, si j'ai la discipline colle et la discipline tromblon, je pourrais avoir la synergie tromblon à colle. Le nombre de synergies maximum est limité à 5. De plus, il est impossible de coupler la même discipline deux fois, ainsi, si j'ai jumelé mon tromblon à colle, je ne pourrai pas le jumeler à médecine après. Ces synergies sont déterminées par les animateurs après qu'un choix de couple a été fait par le joueur.

## LES SCIENCES:

### **Alchimie**

La science de l'alchimiste permet le mélange de substances et ingrédients divers dans le but de fabriquer des composés aux propriétés intéressantes.

Pour fabriquer tout ce qui s'y rattache, l'alchimiste doit:

Se procurer des ingrédients pour une valeur de 10 écus/niv auprès de l'aubergiste ou de rechercher soi-même ses ingrédients dans la nature. Ainsi, 1 écu d'ingrédients correspond à 1 minute de recherches en nature. Le temps de fabrication (à ajouter au temps de recherche si c'est le cas) est généralement de 2 minutes par niveau de la discipline.

### **Anobscurologie**

La science de l'anobscurologue étudie les phénomènes obscurs et inexplicables. Elle vise principalement la compréhension et la démystification du charlatanisme divin et magique.

Pour éveiller ses disciplines, l'anobscurologue doit avoir été en contact avec les événements spécifiés dans la description de la science sans les provoquer ouvertement (ex: payer un gars pour qu'il me lance un sort, etc.). Autrement, une discipline dormante ne peut être utilisée avant d'être éveillée.

Puis pour chaque utilisation après la première, le personnage doit réveiller l'habileté en payant un coût en énergie correspondant au niveau de la discipline et en méditant pour 5 minutes par discipline.

### Artillerie

La science de l'artilleur est l'étude du fonctionnement et de l'utilisation des armes à feu.

Pour se maintenir apte dans cette discipline, l'artilleur doit s'entraîner (entretien, expériences, calculs, discussions techniques) au moins 15 minutes par niveau de discipline à atteindre par jour.

### Automatique

La science de l'automaticien vise la création de vie artificielle. L'automaticien fusionne éléments organiques et mécaniques afin de créer ses automates.

Temps de fabrication: temps de base 1min 30 + temps des options

Niv	Option gratuite(1)	PV	Coût en énergie
1	MAINU	6	normal
2	MAINU, 2MAIN	7	normal
3	MAINU, 2MAIN, AMBID	9	normal
4	MAINU, 2MAIN, AMBID, BOUCA	11	normal
5	MAINU, 2MAIN, AMBID, BOUCA, SAUVE	13	normal

Tableau 5 : Automates

L'automaticien doit disposer d'outils qu'il utilise à la fabrication de ses automates. Il ne peut avoir plus d'un automate par niveau à la fois (un de 6 PV, un de 7 PV par exemple).

L'ajout d'option augmente le temps de fabrication, tandis que les bogues réduisent ce temps.

La réparation coûte le coût associé au niveau de l'automate en énergie et prend 1 minute (l'automate regagne tout, habiletés, PV).

### Explosiotique

C'est la science de la fabrication d'explosifs. L'explosiologue explore leur fonctionnement et leur dynamique.

Pour fabriquer des explosifs, l'explosiologue utilise des matériaux (représentation de l'explosif) et un lieu silencieux et stable. Il ne peut en avoir plus d'un par discipline en sa possession en tout temps. Ils ne peuvent être utilisés que par l'explosiologue ou un autre ayant la discipline correspondante (l'explosif compte alors dans la limite de l'autre technocrate). Il faut 2 minutes continues par niveau de la discipline et un coût en énergie normal (pour le niveau) pour fabriquer les explosifs.

## **Forge**

L'art de la fabrication d'armes et d'armures est l'adage du forgeron. C'est aussi celui de la modification, la réparation et l'amélioration de ces armes et armures.

Le forgeron doit s'entraîner (entretien, expériences, calculs, discussions techniques) au moins 10 minutes par niveau de discipline à atteindre par jour.

## **Foudronique**

C'est la science de l'électricité. Le foudronicien sait canaliser l'énergie de la foudre en applications plus utiles.

Le foudronicien doit s'entraîner (entretien, expériences, calculs, discussions techniques) au moins 10 minutes par niveau de discipline à atteindre par jour.

La plupart des disciplines du foudronicien nécessitent l'utilisation d'accumulateurs fabriqués par le foudronicien.

## **Mécanique**

C'est la science des engrenages et des machines automatiques, Le mécanicien est capable d'opérer, de réparer et de concevoir une foule de machines différentes.

Le mécanicien doit s'entraîner (entretien, expériences, calculs, discussions techniques) au moins 10 minutes par niveau de discipline à atteindre par jour.

Toute fabrication mécanique nécessite une quantité d'énergie normale et un temps de fabrication de 3 minutes par niveau de la science. Évidemment, cette construction doit être représentée.

## **Médecine**

C'est la science des soins aux êtres vivants. Le médecin étudie le fonctionnement des êtres biologiques et leurs pathologies. Il élabore des techniques de soins efficaces et puissantes.

Le médecin doit s'entraîner (entretien, expériences, observations, discussions techniques) au moins 10 minutes par niveau de discipline à atteindre par jour.

## **ARTISANAT**

L'artisanat est l'art des artisans, pour y avoir accès, le personnage doit avoir choisi cette classe et prendre l'habileté TRAIT.

### Traitements possibles :

Archerie, armurerie, balistique (thüll seulement), couture, forge, joaillerie, pierre et bois, serrurerie, tannerie.

### Spécialités d'artisan

Chaque artisan a droit à une spécialité, cette spécialité lui permet de devenir meilleur dans un aspect de son travail. Le personnage gagne alors l'avantage correspondant tout en conservant la possibilité de pratiquer les autres. Se spécialiser permet également à l'artisan de s'affubler d'un titre correspondant à son art de prédilection. Selon sa race et son dieu patron, l'artisan a un certain choix de spécialités disponibles pour lui.

	Célestain	Thorain	Thüll	Vargos	Vos
Apothicaire			X		
Archerie		X		X	X
Armurerie	X	X	X	X	
Balistique			X		
Couture	X		X		X
Écriture	X		X	X	
Estimation	X	X	X	X	X
Forge	X	X	X	X	
Herboristerie	X				
Joaillerie	X			X	X
Pierre, bois		X			X
Poisons		X		X	
Potions		X		X	
Serrurerie			X		
Tannerie	X				X

**Tableau : spécialités d'artisanat selon l'affiliation**

Description des spécialités :

Forge, archerie, balistique, serrurerie, joaillerie, tannerie, pierre/os/bois, couture:

Forgeron, flécheur, balisticien, serrurier/trappeur, joaillier, tanneur, sculpteur, couturier

La maîtrise de cet art permet à l'artisan d'augmenter l'effet de ses traitements.

Armurie:

La maîtrise de l'art de l'armurerie permet à l'armurier d'augmenter sa capacité de réparation à 2pa/3min au lieu de 1. Ce bonus est cumulatif avec les améliorations d'ARMUR.

Écriture:

La maîtrise de cet art permet à l'artisan d'apprendre les langues (runique, clérical, bardique) de rédaction des parchemins et d'ainsi de les lire. Il débute automatiquement avec l'une d'entre elles. De plus, l'amélioration de LANGU lui permet d'apprendre la forme écrite et parlée en même temps plutôt que séparément.

Herboristerie

Permet d'identifier les ONGHE et d'augmenter son maximum de maîtrise au double du normal. De plus, l'herboriste a la possibilité de choisir ses améliorations parmi deux pour ONGHE.

Fabrication de poisons, potions, apothicaire

Permet d'identifier les POISO/POTIO/APOTI et d'augmenter son maximum de maîtrise au double du normal. De plus, l'empoisonneur/brasseur/apothicaire a la possibilité de choisir ses améliorations parmi deux pour POISO/POTIO/APOTI

### Estimation

Le marchand peut utiliser IDENT en 1 minute au lieu de 5 et diminuer le prix de ses achats de 20% après qu'il ait marchandé pour un achat.

# Les Dieux de la Sylmanie

## Les Dieux Célestains

### Hélion

(le Soleil, père des Célestains, le bien rayonnant)

- Portfolio: Célestain, bien, lumière, sagesse, connaissance
- Symbole: Un soleil à 5 branches triangulaires égales
- Armes et styles permis: boucliers, armes contondantes, deux mains

Hélion est la lumière qui crée et qui guide. Il n'y a rien de plus satisfaisant et d'élevé que d'accomplir le Bien. Soyez toujours vigilant contre les assauts des ténèbres et vaillant à les combattre. Répandez la vertu, l'égalité, la connaissance et en cela répandez le bien. Ne cédez pas aux forces sombres.

### Kytil

(Guide dans la Forêt, le Libérateur)

- Portfolio: Nature, liberté, espoir
- Symbole: Une gemme à 8 faces
- Armes et styles permis: Jet, arcs, deux armes (lames seulement, armes courtes ou 1 longue et une très courte)

Une bonne action n'est pas nécessairement éclatante. Laisse-toi guider par ton cœur, et tu feras le bien. Comme le joyau qui croit dans le creux de la montagne, le Bien peut grandir dans l'ombre sans perdre sa pureté, et comme l'eau qui lentement érode la montagne, le Bien défait le mal, et un jour le joyau du Bien sera visible au grand jour.

### Thémis

(Mère des paladins, Sœur de la justice, la justice armée, la Sainte Guerrière)

- Portfolio: Justice, courage, guerre, pureté
- Symbole: La balance en équilibre sur la pointe de l'épée
- Armes et styles permis: Boucliers, armes à une main (lames seulement)

Thémis soutient ceux qui se battent pour la justice et protègent ceux qui sont courageux devant l'ennemi. Le mal ne doit jamais être ignoré, mais détruit, car il menace la vertu et tente de corrompre ceux dont le cœur est pur. Que votre bras amène la justice, en protégeant le bon et en châtiant le mauvais. Demeurez purs de cœur et d'esprit.

## **Les dieux Thorains**

### **Thor**

(Le Brave, Père des Thorains, Forgeur du monde)

- Portfolio: Thorain, forge, tempête, honneur, guerre, les traditions
- Symbole: Le marteau et l'éclair
- Armes et styles permis: Boucliers, jet, contondantes une main seulement

Chérissez ce qui donne aux Thorains leur grandeur : le travail des métaux, l'honneur, l'ordre établi par leurs ancêtres. Thor est puissant et valeureux, et ses fidèles se doivent d'être de même.

### **Veran**

(Le sage, Celui qui parle par la forêt)

Portfolio: Sagesse, nature, nomadisme

Symbole: Une flèche entourée de ronces

Armes et styles permis: arcs, deux armes (lames seulement, armes courtes ou 1 longue et une très courte)

Sur le chemin sans fin de la vie, Véran montre la voie à ceux qui se croient perdus. La nature est source de bienfaits sans fin. La contemplation de son ordre permet à l'esprit d'atteindre la sagesse, et l'étude de ses mouvements permet aux corps du guerrier d'atteindre la perfection. Défendez la nature contre ceux qui voudraient la diminuer car celui qui comprend les gestes des animaux et la parole des arbres a une vie bienheureuse.

### **Esprits Ancestraux**

(Les ancêtres, ceux qui veillent, l'âme de toutes choses)

- Portfolio: Totem, héritage, transcendance
- Symbole: Un capteur de rêves.
- Armes et styles permis: armes à deux mains, doubles, de jet, non-métalliques seulement

Les esprits de ceux du passé sont partout. Il faut percevoir leur sagesse et savoir apaiser leur colère. Apprenez le passé de votre clan et maintenez vivante la mémoire de l'âge de la Paix et des valeureux du passé.

## **Le dieu Vos**

### **Khaine**

(Seigneur des Vos, Sang-feu, Seigneur du Sang)

- Portfolio: Vos, guerre, combat honorable, berserker, sang, feu
- Symbole: Une goutte de sang dans une couronne de feu.
- Armes et styles permis: armes à 2 mains, armes doubles, tranchantes seulement

La guerre est la seule activité noble, la seule à laquelle il faut se consacrer. Les arts de la guerre sont les seuls qui valent la peine d'être explorés. Mourir au combat est glorieux, toute autre fin est honteuse. Remerciez Khaine pour vos victoires et pour la force qu'il vous donne.

Église de Khaine : Les prêtres de Khaine aident à guider les Vos sur la voie de la guerre. Ses champions aident les hordes à choisir leur chef et s'assurent que le respect de Khaine est sans conteste.

Les dieux Vargos

### **Shaad**

(Le Noir, Le sombre, l'œil de la Nuit, l'œil des Ténèbres)

- Portfolio: Vargos, Mal, ombre, mensonge, trahison, duplicité, désespoir, espionnage
- Symbole: Un œil noir
- Armes et styles permis: Boucliers, armes tranchantes à une main seulement

L'individu doit devenir plus fort; l'ombre est une voie de puissance incomparable. Shaad détient le plus grands des pouvoirs, et seul ceux qui le servent peuvent espérer transcender leur condition. Pour éviter d'être trahi, il faut trahir le premier. Tout ce qui est accompli dans la lumière est voué à l'échec

### **Nocturos**

(Seigneur des morts, La main de fer)

- Portfolio: La mort, la maladie, l'avance inexorable du temps, l'oppression, le contrôle, la tyrannie
- Symbole: Une main squelettique tenant une sphère d'ombre
- Armes et styles permis: bouclier, armes contondantes à une et 2 mains

La mort est la plus grande force. Par celle de ses ennemis le tyran affermit sa position. Les seuls qui y échappe sont les servants de Nocturos, qui la comprennent et la maîtrisent. La guerre amène la mort aux infidèles et la puissance aux fidèles de Nocturos.

### **Assadaï**

(Voleur des vies, Dague noire, Tueur dans la nuit, Maître Assassin)

- Portfolio: assassinat, vol, peur
- Symbole: Une dague noire et courbe.
- Armes et styles permis: sarbacane, jet, deux armes, tranchantes seulement

Le travail d'assassin est un art qui mérite le plus grand respect. Le nom de l'assassin doit être craint, mais son visage doit demeurer inconnu. Pratiquez sans relâche le vol des choses et des âmes, dans le secret, pour la plus grande gloire du maître de la dague sombre.

# L'équipement

Chaque morceau d'équipement doit être payé au début du scénario. Vous n'avez besoin que de payer chaque pièce d'équipement une seule fois, mais si vous avez du nouveau entre les scénarios, il faut le payer pour pouvoir l'utiliser.

Chaque personnage reçoit 30 écus au début du scénario, 60 à son premier scénario.

Item	Prix	Quantité
Arbalètes	35	1
Arcs	20	1
Armes à deux mains	8	1
Armes à une main	5	1
Armes de jet	3	1
Armes en argent	coût x 5	1 arme
Armure (par point)	5	1
Bouclier (tous les types)	10	1
Canon	280	1
Flèche (par scénario)	15	1
Fusil	40	1
Fusil à lunette	60	1
Hydron	140	1
Magium/énergie (une demi-tasse)	25	1
Papier à parchemin	2	1 feuille
Pistolet	25	1
Poudre	15	1 sac
Tromblon	60	1

# Liste des habiletés

Selon sa classe et sa race, le personnage a accès à des catégories de habiletés parmi celles ci dessous. Peu importe le personnage, il n'a accès qu'à une catégorie de classe et de race selon sa classe et race. Il a aussi accès à la catégorie générale et aux ajustements s'il est prêtre. Il est à noter que chaque joueur reçoit gratuitement l'habileté de sa race une fois à sa création.

<b>Célestain</b>	PODIB
<b>Thorain</b>	TOTEM
<b>Thüll</b>	ARFEU(ne peut être pris comme habileté gratuite), GADGE
<b>Vargos</b>	PODIM
<b>Vos</b>	SOIFS
<b>Artisan</b>	APOTI, ARMUR, ARSUP, BANQU, COLLI, EVASN, FABMA, FUIITE, IDENT, ONGHE, PERSU, PIÈGE, POTIO, POISO, SOINS, TRAIT(2)
<b>Barde non-thüll</b>	BARDE(2), CAMOU, CHANC, COLLI, DANSE, DEGUI, DESAR, EVASN, FUIITE, OBJET, PARCH, PERSU, SIXIÈ.
<b>Barde thüll</b>	ANTIM, BRICO(2), CAMOU, CHANC, COLLI, DANSE, DEGUI, DESAR, EVASN, FUIITE, OBJET, PERSU, SIXIÈ.
<b>Guerrier</b>	ANTIM, ARCHE, ARMUR, ARTIL (thüll seulement), ASSOM, CAMOU, CRIGU, DANSE, DESAR, ESQUI, MAINU, PIEGE, PISTA, POUSS, RAGEC, TECMA(*), VISER
<b>Magicien</b>	IDENT, MAGE(2), MARCA, OBJET, PARCH, POTIO
<b>Prêtre</b>	APDIV, CLERC(2), EAUBÉ, IMPMA, OBJET, ONGHE, PARCH, SOINS, VADER
<b>Roublard</b>	ANTIM, ASSOM, ATTSU(2), BANQU, CAMOU, COLLI, DEGUI, DESAR, EVASN, FUIITE, MAINU, PERSU, PIEGE, PISTA, POISO, SIXIÈ, VISER, VOLAT
<b>Technocrate</b>	APOTI, ANTIM, ARSUP, ARTIL, DESAR, OBJET, SOINS, TECHN(2)
<b>Général</b>	FOLIE, HÉROI, LANGU, NOBLE, RESSO, SAUVE

Tableau 6 : Catégories d'habiletés détaillées

Ajustement dieu	Habilitéte ajoutée	Habilitéte retranchée
Assadaï	POISO	APDIV
Esprits Ancestraux	PARMO	PARCH
Héliion	ZOPUR	IMPMA
Khaine	MAINU, RAGEC	IMPMA
Kytil	APVEG	VADER
Nocturos	PARMO	IMPMA
Shaad	CHAOM	ONGHE
Thémis	ARTHE	ONGHE
Thor	ARMUR	EAUBÉ
Veran	CAMOU	VADER

Tableau 7 : ajustements selon le dieu aux habiletés accessibles

\*Ajustement dieu : Ces ajustements modifient la liste de prêtre.

Un joueur peut sélectionner un habileté d'une catégorie non-accessible à un coût doublé (à l'exception des habiletés magiques pour un thüll, technologiques pour une autre race ou ANTIM, ainsi que l'habilité racial d'une autre race)

Les habiletés indiquant (2) coûtent deux points

et ne peuvent être pris par une autre classe au double du coût.

\* L'habileté TECMA est uniquement réservée aux guerriers

# Description des habiletés

## **ANTIM**

### Résistance à la magie

*Artisan thüill, guerrier, barde thüill, roublard, technocrate*

Le personnage peut annuler l'effet qu'aurait un sort sur lui. Le sort ne l'affecte aucunement mais peut affecter les autres victimes. Cette habileté peut être utilisée une fois par combat.

## **APDIV**

### Appel divin

*Prêtre*

Le héros a la capacité de faire appel à son dieu afin de frapper l'ennemi en son nom. Ses dommages sont amplifiés de +1 béni ou maudit. Un tel appel peut être fait une fois par combat.

## **APOTI**

### Apothicaire

*Artisan thüill, Technocrate*

*talent à fabrication*

Le personnage est capable de fabriquer un médicament ou une drogue. Le joueur, lors de l'achat de l'habileté, peut choisir un type de drogue/médicament.(Drogues Débilantes, Drogues Fortifiantes ou Médicaments)

## **APVEG**

### Appel végétal

*Kytil*

Le prêtre est en mesure de demander à la végétation l'entourant de lui venir en aide. Ainsi, il gagne la capacité d'enchevêtrer un ennemi au toucher deux fois par 6hr. La cible et tout personnage touchant à celle-ci (la frapper est considéré comme toucher) est immobilisée. L'emprise est relâchée suite à l'utilisation d'une hache ou de feu ou après 10 minutes. SP—> annule

## **ARCHE**

### Archerie

*Guerrier*

Permet au guerrier d'avoir une flèche supplémentaire gratuite à chaque scénario qui ne compte pas dans sa limite de 3.

## **ARFEU**

## Arme à feu

### *Thüll*

Grâce à cette habileté, le Thüll peut manier un pistolet. Un technocrate possédant cette habileté peut se servir d'un pistolet ou d'un mousquet. Le nombre limite d'armes qu'un personnage peut posséder est de deux pistolets et un autre (mousquet, tromblon). Le personnage peut également réparer une arme à feu à raison de 6 minutes pour un pistolet et 9 minutes pour mousquet et tromblon.

## **ARMUR**

### Armurerie

#### *Artisan, guerrier, Thor*

Le personnage est en mesure de réparer 1 point d'armure, un outil ou une arme en trois minutes. Une arme possède 1 PA et un bouclier 4PA. Le talent ne peut être utilisé que dans un lieu logique avec le type d'armure (feu de camp, four, auberge).

## **ARSUP**

### Arme supplémentaire

#### *Artisan, technocrate*

Le personnage peut ajouter un style de combat à la liste permise par sa classe. Ce style est limité à une arme d'un type précis spécifié à la création. Exclut les armes à feu. Exemple : Deux armes avec l'épée courte, armes de tir avec l'arbalète.

## **ARTHE**

### Armure de Thémis

#### *Thémis*

Une aura protectrice enveloppe le prêtre et lui confère 2 PA qui ne comptent pas dans son maximum permis et sont cumulatifs avec des points d'armure naturelle mais pas magiques. Ces points sont réparés par de la prière à raison d'un point par 3 minutes. La prière doit être audible et non pensée.

## **ARTIL**

### Artillerie

#### *guerrier thüll, technocrate*

Grâce à cette habileté, le Thüll est apte au maniement des pièces d'artillerie, comme le canon et l'hydron. De plus, il peut les réparer à raison de 25 minutes pour un Hydron et 30 minutes pour un canon (divisé par deux si aidé par un autre ayant ARFEU ou ARTIL)

## **ASSOM**

### Assommer

#### *Guerrier, roublard*

Le héros peut assommer un adversaire par 3h. Pour ce faire, il doit utiliser une arme contondante et frapper dans le dos entre la tête et la taille. La victime est assommée pour cinq minutes sauf si elle est casquée ou bloque le coup.

## **ATTSU**

### Attaque surprise

*Roublard*

La discrétion du personnage lui permet de surprendre son adversaire lorsqu'il s'y attend le moins. Le personnage inflige alors 5 points de dégâts (à une ou deux armes) et doit dire « Attaque surprise ». C'est la cible qui juge si l'attaque surprenait vraiment. Cette habileté ne peut être utilisée qu'avec des armes courtes.

\*Cette habileté coûte deux points.

## **BANQU**

Banquier

*Roublard, artisan*

Le personnage peut placer de l'argent en investissement une fois par six heures. Cet argent est changé en traite bancaire (un papier) par l'auberge. Au retour de la traite après la période, un bénéfice est déterminé aléatoirement. Plus l'habileté est améliorée, plus les traites sont difficilement volables. Une traite bancaire est considérée comme un objet de jeu, elle doit être portée par une personne.

## **BARDE**

Magie bardique

*barde non-thüll*

Le barde peut maintenant manipuler les énergies humaines. Il peut lancer des sorts avec l'art comme matériel. L'art doit comporter des sons et un élément à manipuler. Il possède la connaissance de trois sortilèges de niveau 1.

\*Cette habileté coûte deux points.

## **BRICO**

Bricoleur

*Barde thüll*

Le barde est versé dans diverses technologies qui lui servent dans ses prestations. Il connaît quatre sciences (alchimie, anobscurologie, mécanique et foudronique seulement) dans lesquelles il pourra atteindre le niveau de savant au maximum. L'une d'entre elles est choisie comme spécialité et celle-ci pourra atteindre le niveau de maître.

\*Cette habileté coûte deux points.

## **CAMOU**

Camouflage

*Bardes, guerrier, roublard, Veran*

Le héros est capable de se cacher aux yeux de tous en se fondant dans le décor. Il doit démontrer une volonté de se cacher en se dissimulant de son mieux. Le costume doit être approprié (couleur sombre, par exemple) et ne pas comporter une armure autre que cuir ou cuir clouté.

## **CHANC**

Chance du fou

*Bardes*

Cette habileté permet de contrer n'importe quel effet à raison d'une fois par 6 heures.

## **CHAOM**

### Charme d'ombre

*Shaad*

Cette habileté permet au prêtre de charmer un individu, le soir seulement (2X/soir), lui permettant d'obliger une cible à croire une histoire aussi invraisemblable qu'elle soit. Une sauvegarde annule l'effet et empêche sa réutilisation pour la nuit sur cet individu, et le charme est perdu pour le prêtre. L'effet du charme dure 6 heures au maximum.

## **CLERC**

### Magie cléricale

*Prêtres*

Le prêtre gagne la possibilité de faire appel à des sorts divins. Lors de son achat, cette habileté donne accès à 3 sorts de niveau 1.

\*Cette habileté coûte deux points.

## **COLLI**

### Collecte d'information

*Artisan, roublard, bardes*

Le héros est versé dans l'art de la manipulation de contacts et dans l'extraction d'informations. Il peut donc obtenir des renseignements d'un animateur une fois par jour et il peut également questionner/torturer une personne à raison d'une seule question par séance. La cible de l'interrogatoire/torture doit obligatoirement répondre par la vérité tant la douleur est atroce et perd 1PV/question. Une SAUVE est permise à la cible ce qui annule les effets de la de la question.(une sauvegarde par question si le tortionnaire a la capacité de poser plus d'une question par cette habileté. On ne peut faire plus d'une séance par personnage à la même cible dans une même période de six heures.

## **CRIGU**

### Cri de guerre

*Guerrier*

Le héros, en criant sa rage, parvient à augmenter ses dommages. Son cri, une formule définie préalablement, augmente les dommages de la frappe de 1 une fois par combat.

## **DANSE**

### Danse de guerre

*Bardes, guerrier*

Le héros possède le secret d'une passe d'armes qui lui permet de percer les défenses d'un adversaire. Le mouvement peut-être exécuté 1fois par combat et doit être préalablement arrangé avec un animateur. Il doit nécessiter un certain temps et une certaine maîtrise. Un tel mouvement confère un bonus de +2 aux dégâts. À deux armes, le bonus est de +1, +1.

Ex : La passe de l'ange pourrait consister à lancer son épée, à la rattraper puis à la frapper.

## **DÉGUI**

### Déguisement

*Bardes, roublards*

Le héros possédant cette habileté peut changer son apparence (Changer de classe, traits physiques, changé de race). Il doit faire de son mieux pour aider l'illusion (maquillage, accessoires, costumes).

## **DÉSAR**

Désarmer

*Bardes, guerrier, roublard, technocrate*

Le personnage peut désarmer un adversaire par combat. Une arme à deux mains ne peut être affectée que par deux DESAR. Pour ce faire, il suffit de frapper l'objet à désarmer et de crier «Désarme» pour un coup réussi. L'arme ou l'objet doit alors être projetée dans la direction logique d'une distance d'environ 5 m. Utiliser une SAUVE empêche d'être désarmé.

## **EAUBÉ**

Eau bénite

*prêtres*

Le héros est capable, à l'aide de rituels et du symbole religieux et d'eau pure, de fabriquer de l'eau bénite (ou maudite selon le dieu), une fiole à la fois (15 minutes par fiole). Cette eau a plusieurs usages (arme versus morts vivants, démons, anges). L'eau ne peut être consacrée qu'à certains endroits sacrés (selon la race).

Lancée sur une cible elle cause 3 dégâts bénis/maudits

Versée sur une arme, elle frappera béni/maudit pour un combat

Versée sur une personne elle le bénira pour un combat (+3PV, 1 APDIV) (bénite sur bon et maudite sur mauvais)

## **ESQUI**

Esquive

*Guerrier*

Le personnage est doué dans l'art d'éviter les attaques. Lorsqu'il est en armure non-métallique (cuir ou cuir clouté), il peut esquiver un coup, une flèche, un projectile ou même une balle (pas un boulet de canon néanmoins). Pour ce faire il doit être conscient de l'attaque(ne marche pas sur ATTSU) et crier esquive. Si l'attaque était assortie d'un pouvoir spécial, celui-ci est perdu (ex : DESAR, POUSS, DANSE, POISO, etc). Le talent peut être utilisé 1X/3H pour flèches et balles et une fois par combat pour le reste.

## **ÉVASN**

Évasion

*Artisan, bardes, roublard*

Cette habileté comprend tous les talents nécessaires à faire de votre personnage un maître de l'évasion. Le personnage a une chance sur deux de crocheter des serrures magiques et non magiques ou de retirer un piège magique, avec les outils appropriés. Le crochetage/désarmement prend 5 minutes. Si le test est raté, les outils ont été endommagés et doivent être réparés par quelqu'un ayant ARMUR. Une fois par 3 heures, cette habileté permet de contrer un des effets suivants : liens, effets restreignant le mouvement ( ex. APVEG, colle, mur magique), lenteur, faiblesse. D'autres usages sont ajoutés lors de l'amélioration de cette habileté.

## **FABMA**

### Fabrication de magium:

*Artisan*

*Talent à fabrication (5 minutes par dose)*

Permet de fabriquer des grains de magium(magie et énergie) à coût modique. Ainsi, le personnage peut acquérir ceux-ci à 75% du prix régulier.

## **FOLIE**

### Folie

*Général*

Le personnage a une phobie ou une maladie mentale spéciale qui lui confère des avantages et quelques désavantages (Tiré au hasard avec un animateur).

## **FUITE**

### Fuite

*Roublard, barde, artisan*

Le personnage est capable de prendre la fuite de façon à dérouter ses ennemis. Une fois par 6 heures, le personnage s'enfuit donc automatiquement d'une scène. Les personnes présentes n'ont pas le droit de le poursuivre. Le personnage ne peut fuir que s'il n'est pas encerclé.

## **GADGE**

### Gadget

*Thüll seulement*

Le Thüll possède un appareil technologique lui conférant un avantage sur les autres. Cet objet ne peut être volé. Cet appareil doit être représenté. Cette habileté raciale est générée au hasard à la création du personnage.

## **HÉRO**

### Héroïsme

*Général*

C'est par cela que les héros approchent la légende... Dans des circonstances particulières et prédéterminées l'habileté se déclenche. Cette habileté est généralement utilisable au maximum une fois par scénario selon ses propriétés. S'entendre avec un organisateur sur la nature de l'habileté pour votre personnage.

Exemple : Un nécromancien meurt, jette une ultime malédiction à son meurtrier s'il meurt dans un cimetière.

## **IDENT**

### Identification:

*Artisan, magicien*

Le personnage est en mesure d'identifier des objets à utilisation unique (issus d'un talent de fabrication) de même que d'en estimer la valeur monétaire. L'amélioration du talent permet d'identifier davantage de types d'objets (inventions, artefacts, objets magiques, etc). L'identification nécessite 5 minutes d'analyses au temple (près de l'auberge).

## **IMPMA**

## Imposition des mains

*Prêtre*

Le personnage, par imposition des mains, peut redonner 8 pv à un blessé. Ces PV sont distribuables. Exemple je peux donner 3 PV une fois et 5 une autre. Il peut faire cela 1 fois par 3h.

## LANGU

Langue

*Général*

Le personnage est versé dans l'usage des langues. Au départ, ce talent lui permet de lire et écrire sa langue natale et le commun. Les autres langues doivent être apprises en jeu.

Les langues existantes sont :

Thüll	Vos	Thorain	
Sylvestre	Vargos	Célestain	
Draconique	Haut célestain	Énéir	
Vargos primal	Sylvestre	Thüll	pré-
		impérial	

Et plusieurs autres à découvrir

## MAGE

Sorts de magicien

*Magicien*

Le héros sait manipuler les énergies magiques et peut jeter des sorts. Lors de son achat, cette habileté confère la connaissance de 3 enchantements de niveau 1.

\*Cette habileté coûte deux points.

## MAINU

Combat à mains nues

*Guerrier, roublard, Khaine*

Le personnage connaît les rudiments du combat sans armes. S'il frappe sur un adversaire sans armure de plates, il cause 1 point de dommage. Le joueur doit simuler un combat réaliste. Par conséquent, il doit faire des mouvements complets avant de frapper et ce, à une vitesse réaliste (des coups en rafale seraient inefficaces).

## MARCA

Maîtrise des arcanes

*Magicien*

Certains magiciens se consacrent davantage à leur art que les autres. Ces magiciens deviennent capables de modifier leurs sorts dans une certaine mesure sans diminuer leur capacité normale à incanter. Ainsi, ils reçoivent automatiquement 2 spécialisations de sort de niveau 1 de leur école de spécialiste. Ces spécialisations ne comptent pas dans leur maximum de sorts.

## NOBLE

Noblesse

*Général*

Le personnage est un noble déshérité, il commence avec un titre, mais pas de terres. De plus, sur le marché des terres, il obtient un accès à une terre à un prix réduit. Le noble reçoit le double de d'écu au début du scénario, soit 60.

## **OBJET**

### **Objet magique ou invention**

*Barde, magicien, prêtre, technocrate*

Le héros a appris le secret de la fabrication d'un objet magique/invention. Il doit s'entendre avec un animateur sur les caractéristiques de l'objet. L'objet doit être lié à des habiletés que le personnage possède déjà.

## **ONGHE**

### **Onguents et herbes**

*Prêtre, artisan non-thüll*

*Talent à fabrication*

Le prêtre est capable de fabriquer un type d'onguents, de salves ou d'herbes après avoir pris connaissance de la recette, rassemblé les ingrédients et les avoir préparés.

## **PARCH**

### **Parchemins**

*Barde non-thüll, magicien, prêtre*

Le personnage est capable de mettre des sorts sur parchemin. Pour ce faire il lui faut recopier le texte du sort, sa formule magique, dépenser les composants matériels et utiliser une cuillère à soupe de magium.(en plus de la magie requise par le sort) Les parchemins peuvent être conservés entre les scénarios. Un parchemin ne peut être écrit dans une langue non-magique (autre que runique, bardique ou clérical). Lorsque l'on améliore ce talent, il devient possible de le faire avec certains sorts (quantité limitée, certains sorts seulement).Le papier de chaque parchemin doit être acheté en jeu(seul le papier portant le sceau est accepté). Le personnage peut, en augmentant LANGU, apprendre les autres langages magiques autres que celui de sa classe

## **PARMO**

### **Parler avec les morts**

*Esprits Ancestraux, Nocturos*

Le personnage est en mesure de percevoir la présence des fantômes et autres créatures des limbes. Il peut également communiquer avec eux et est le seul à percevoir leurs réponses. Par conséquent, l'apparence du fantôme est inconnue du personnage. Il ne peut s'adresser à un mort avant qu'il n'ait atteint l'état de fantôme. Seul le fantôme et un personnage ayant PARMO peuvent comprendre le langage utilisé.

## **PERSU**

### **Persuasion**

*Bardes, roublard, artisan*

Le personnage est versé dans l'art du baratin, du discours et du subterfuge. Par cette

habileté, il peut forcer un auditoire de 5 personnes à l'écouter et à croire une histoire, une fois par 3h. Seule une attaque extérieure, un personnage sourd ou une sauvegarde peuvent protéger contre cette histoire. Un dialogue doit avoir été amorcé auparavant; ainsi, il est impossible de crier ce discours à une personne au loin. Il est à noter qu'une persuasion n'est pas un charme, mais bien un mensonge, ses effets se dissipent après maximum 6 heures.

## **PIÈGE**

### Manipulation des pièges

*Guerrier, roublard, artisan*

Le personnage peut poser, enlever et détecter un type de piège. Chaque piège a ses particularités en ce qui a trait à la pose et à l'apparence. Le poseur de piège doit être dans les parages pour que le piège ai effets.

## **PISTA**

### Pistage

*Guerrier, roublard*

Le personnage connaît tous les secrets du pistage. Ainsi, au départ, il lui est possible de suivre un individu ou groupe qu'il a vu récemment (dernière demi-heure)( en posant des question hors jeu aux passants y compris les morts, auxquelles ils sont obligés de répondre honnêtement). Le joueur peut également se renseigner sur ce qui est passé dernièrement à un endroit(race nombre approximatif).

## **PODIB, PODIM**

### Pouvoir divin bon / mauvais

*Célestain/Vargos seulement*

Selon sa race Célestain ou Vargos, le personnage se voit transformé par un pouvoir provenant de l'héritage de sa race. Cette habileté est générée au hasard à la création du personnage et doit obligatoirement être représentée sur le costume.

## **POISO**

### Fabrication de poison

*Assadaï, roublard, artisan*

*talent à fabrication*

Le personnage est capable de fabriquer un poison. Le joueur, lors de l'achat de l'habileté, peut choisir un type de poison et en recevoir un nouveau au hasard. Du poison mis sur une arme ou tout autre objet sèche et n'est plus efficace après 5 minutes.

## **POTIO**

### Potions

*Magicien, artisan non-thüll*

*Talent à fabrication*

Le personnage connaît une recette de potion. Celle-ci peut être fabriquée selon les règles des talents à fabrication. L'amélioration de l'habileté donne de nouvelles recettes.

## **POUSS**

### Poussée de force

*Guerrier*

Le héros, grâce à sa force exceptionnelle, peut projeter un adversaire au toucher une fois par combat.(il le touche de la main en criant poussée de force). Cause la projection et la chute. Cette habileté peut également contrer un effet instantané causé par une créature en force infernale ou une POUSS.

## **RAGEC**

### **Rage de combat**

*Guerrier, Khaine*

Le personnage entre parfois dans une transe enragée si profonde qu'il perd toute notion de ce qui l'entoure. Pour lui, il n'y a plus qu'alliés et ennemis et encore...

Le personnage ne peut plus utiliser de talents autres que RAGEC, MAINU, SAUVE, ANTIM et ne peut cesser de combattre à moins d'avoir éliminé l'adversaire (fuite sans poursuite réussie ou mort) ou de mourir. Les armures métalliques ne sont pas permises (les muscles gonflent, l'armure se briserait) et l'usage d'armes de tir est interdit. Si une rage est causée sur un personnage portant une armure métallique, le personnage doit l'enlever ou être immobilisé parce qu'il est coincé (le personnage ne subit aucun dommage des attaques faites lorsqu'il est immobilisé). Pour entrer en rage, le personnage crie RAGE, grogne, gratte, crie, etc. pendant 1 minute pendant laquelle il combat peu, surtout en défense. Puis, il crie Berzerk et gagne 7 points de vie. Néanmoins, à la fin de la rage, 2 de ces points de vie sont perdus (ce qui peut tuer le personnage). Le personnage, si cela est le cas, ne peut excéder son maximum de P.V. si la rage est finie. Si tous les ennemis sont tombés, le personnage s'écroule de fatigue pendant 5 min. ; il ne peut plus alors se battre, mais peut fuir et se défendre si nécessaire. L'habileté peut servir 1 fois par combat.

## **RESSO**

### **Ressource cachée**

*Général*

Le personnage dispose d'une aptitude à puiser au fond de son être pour y tirer de l'énergie supplémentaire pour améliorer ses capacités. Le personnage peut ainsi, 1X/6h accomplir un des deux exploits suivants :

Premier exploit: Le personnage récupère l'usage d'une de ses facultés utilisée de son choix comme si elle n'avait pas servi. (ne fonctionne pas pour HEROI ou la recharge d'un canon ou hydron).

Deuxième exploit : Il peut accélérer une tâche qui demande du temps. Il peut ainsi la terminer en 5 secondes pour chaque minute qu'il fallait.

Peu importe l'exploit, le personnage est faible après usage et s'effondre pour 30 secondes après la scène ou l'utilisation (choix du joueur).

## **SAUVE**

### **Sauvegarde**

*Général*

Le personnage, momentanément, résiste à l'effet d'un sort ou d'une habileté. Le personnage reçoit une sauvegarde par combat. Les effets de la sauvegarde sont décrits dans le texte d'une habileté ou du sort. L'amélioration de l'habileté permet de contrer des effets hors-combat.

## **SIXIÈ**

### **Sixième sens**

*Bardes, roublard*

Le personnage a un instinct qui le protège des attaques surprises. Les dommages de ces attaques, contre lui, sont diminués à 2, de plus, le joueur est immunisé à VOLAT.

## **SOIFS**

### **Soif de sang**

*Vos seulement*

La tradition Vos dit qu'on peut prendre possession des meilleures qualités d'un adversaire en lui retirant rituellement l'organe correspondant. Par cette habileté, le personnage obtient une soif au hasard à sa création. Celle-ci n'entre en fonction qu'au moment où pris possession d'un tel organe. L'organe doit provenir d'un adversaire tombé lors d'un combat impliquant le Vos possesseur de l'habileté. Si possible, le personnage doit représenter ses « trophées ».

## **SOINS**

### **Premiers soins**

*Artisan, prêtre, technocrate*

Le personnage connaît les techniques permettant de prodiguer les premiers soins. Ainsi, il peut soigner 1PV par personne par combat. Il est impossible d'utiliser cette habileté plus d'une fois sur une personne donnée sans qu'il y ait eu un nouveau combat et de nouvelles blessures. Le personnage est aussi capable de trouver un traitement/antidote à un effet parmi les suivants : malédictions, maladies, poisons mortels, poisons effet, poisons dommages. Les traitements correspondants à l'effet choisi devront être notés dans le livre de sorts du personnage.

## **TECHN**

### **Technologie**

*Technocrate*

Le personnage est initié dans la science thülle. Il est apprenti dans trois sciences de son choix ce qui lui donne trois disciplines correspondantes. De plus, il commence avec une synergie entre deux de ces disciplines de son choix.

## **TECMA**

### **Technique martiale**

*Guerrier seulement*

Le guerrier a appris à maîtriser une technique martiale. Il peut donc en sélectionner une parmi la liste. En améliorant cette habileté il pourra en acquérir d'autres qu'il soit expert ou combattant(choisi à la création du personnage).

## **TOTEM**

### **Esprit protecteur**

*Thorain seulement*

Les Thorains, à cause de leur proximité avec les esprits de la nature, ont tous un esprit gardien. Cet esprit, choisi à la création du personnage, est son guide spirituel et confère de ses habiletés au Thorain. Le totem doit être représenté (peau, collier, dessin...). Le totem est

généralement un animal.

## **TRAIT**

### Traitements:

#### *Artisan*

Permet à l'artisan d'effectuer trois types de traitements choisis à la création du personnage parmi la liste dans la section artisanat. Ces traitements peuvent être améliorés pour en gagner de nouveaux.

## **VADER**

### Vade retro

#### *prêtre*

Certains croyants ont le pouvoir de repousser, contrôler ou détruire les morts vivants. Si le prêtre est bon, il contrôlera les créatures bonnes affectées et repoussera ou détruira les créatures mauvaises affectées. Pour le prêtre mauvais c'est l'inverse. Plusieurs prêtres peuvent se mettre ensemble afin d'affecter une créature plus puissante. Afin d'utiliser cette habileté, il faut brandir son symbole religieux en psalmodiant des prières, tout en regardant la créature à affecter constamment et en criant à quelques reprises VADER NIV(ex : VADER 1, VADER 2). Pendant les premières trente secondes, la créature sera repoussée ou contrôlée(tant que le prêtre la regarde, elle fera le dernier ordre entendu). Après le trente secondes, la créature est détruite ou totalement sous le contrôle du prêtre(il n'est plus obligé de la regarder). Selon le niveau du VADER, le prêtre peut affecter des créatures plus fortes ou plus nombreuses à la fois qui sont dans son champ de vision. Un roleplay convainquant permettra d'améliorer le talent en plus d'affecter des créatures plus fortes dans certains cas. Le tableau suivant donne une idée des possibilités, mais ne tient pas compte de groupes de niveaux mixtes (dans ce cas les plus faibles sont affectés en premier).

Maitrise	Niveau de la créature				
Niveau	1	2	3	4	5
1	1	RP			
2	2	1	RP		
3	3	1	1	RP	
4	4	2	1	1	RP
5	5	2	1	1	1

Rp : roleplay peut marcher

## **VISER**

### Viser

#### *Guerrier, roublard*

Le personnage est capable de faire l'usage de coups spéciaux lorsqu'il tire des projectiles. Au départ, il peut paralyser le membre touché pour 5 minutes (2X/combat). En améliorant le talent, le personnage gagne d'autres possibilités.

## **VOLAT**

### Vol à la tire

#### *Roublard*

Le personnage peut voler un objet ou l'or contenu dans un sac, poche, etc. Pour ce faire, il faut que le voleur touche au contenant où il veut voler pendant six secondes. Ensuite, le

personnage volé doit laisser piger un objet au hasard, parmi les objets (les mêmes que lorsqu'une personne meurt) contenus dans le sac, S'il s'agit d'or, tout l'or est volé, autrement, le voleur est limité à ce qui est permis de voler. Il n'y a que le talent VOLAT qui permet de voler des articles à une personne consciente.

## **ZOPUR**

### Zone de pureté

*Hélion*

Le prêtre invoque autour de lui(rayon de 3m) une zone de pureté empêchant toute créature mauvaise d'y entrer ou d'y attaquer physiquement. Seuls les sorts, les joueurs bons ou neutres peuvent passer. La zone dure 30 minutes ou jusqu'à ce que le prêtre la dissipe. Cette zone peut être invoquée une fois par jour(le jour seulement)