

# REGLES POUR YDENIAH

## SOMMAIRE

<b>1. Création de personnage.....</b>	<b>Page 2</b>
<b>2. Combats, dégâts et mort.....</b>	<b>Page 5</b>
<b>3. Règles de magie .....</b>	<b>Page 6</b>
<b>4. Plantes, potions, poudres et poisons .....</b>	<b>Page 18</b>
<b>5. Et si on meurt... ..</b>	<b>Page 21</b>

# 1. Création de personnage

Chaque joueur dispose de **8** points de **karma** à sa création. Il faut tout d'abord choisir une vocation qui va déterminer la couleur de ses quatre premiers points :

- Guerrier ⇒ **rouge**
- Forestier ⇒ **vert**
- Filou ⇒ **jaune**
- Lettré ⇒ **bleu**

Ensuite chaque joueur choisit pour ses quatre autres points de karma la couleur qu'il désire.

Les points de karma servent à acheter des compétences, les compétences ayant des coûts variables qui sont indiqués sur le tableau de compétences ci-dessous.

Compétences	Niveau	Coût	Utilisation	Effets
Alphabétisation	NA	1 B/J	permanent	Permet de lire et écrire les langages que le personnage parle
Ambidextrie	NA	2 R	permanent	Permet à un personnage d'utiliser une deuxième arme dans sa main non directrice
Armes 1 main	NA	1 R/V	permanent	Permet de se servir de toute arme à une main (longueur entre 40 et 120 cm)
Armes 2 mains	NA	2 R	permanent	Permet de se servir de toute arme à deux mains (longueur de plus 120 cm)
Armes à projectiles	NA	2 R/V	permanent	Permet de se servir de toute arme à projectiles (arcs, arbalètes...)
Armes de jet	NA	1 J	permanent	Permet de se servir de toute arme de jet (hachettes, dagues...)
Armure lourde	NA	1 R	permanent	Permet d'utiliser une armure lourde (plaques ou mailles)
Assommer	NA	1	permanent	Permet, au moyen d'un coup sur la tête (sauf casque) d'assommer un adversaire surpris
Backstab	1 2 3	2 J 4 J 6 J	permanent	Permet de porter avec une arme courte un coup sans armure à un adversaire surpris. Niv 1 : dégâts +1. Niv 2 : dégâts +2. Niv 3 : assassinat (égorgement)
Brise	NA	2 R	1/jour	Remplace les dégâts, permet de briser un membre (bras ou jambe) qui est inutilisable jusqu'aux prochains soins. Le coup doit effectivement être porté sur le membre

Camouflage rural	NA	<b>3 V</b>	permanent	En milieu forestier (bois, forêts, steppes), le joueur met un bandeau vert sur sa tête et s'immobilise. Il devient alors indétectable si personne ne l'a vu faire (doit rester immobile) Le rôdeur doit effectivement se cacher
Camouflage urbain	NA	<b>3 J</b>	permanent	En milieu urbain (villes, grottes, villages), le joueur met un bandeau gris sur sa tête et s'immobilise. Il devient alors invisible si personne ne l'a vu faire (doit rester immobile). Le voleur doit être dans une zone d'ombre
Chute	NA	<b>2 R</b>	1/jour	Remplace les dégâts, permet de faire tomber au sol un adversaire
Commerce	NA	<b>2 J</b>	permanent	Permet d'ajuster un prix de vente ou d'achat de plus ou moins 20%
Concentration	1 2 3	<b>2 B</b> <b>4 B</b> <b>6 B</b>	permanent	Plus 1 points de magie Plus 2 points de magie Plus 3 points de magie
Conn. des plantes	NA	<b>3 V</b>	composantes	Permet à un joueur d'avoir accès aux listes des effets des plantes, et permet de les reconnaître
Conn. des poisons	NA	<b>3 J</b>	composantes	Permet à un joueur d'avoir accès aux listes des effets des poisons et permet de les reconnaître
Conn. des potions	NA	<b>3 B</b>	composantes	Permet à un joueur d'avoir accès aux listes des effets des potions et permet de les reconnaître. Uniquement accessible aux mages
Crochetage	1 2 3	<b>2 J</b> <b>3 J</b> <b>4 J</b>	permanent	Selon son niveau, le crocheteur aura accès à un certain nombre de codes pour toutes les serrures du jeu
Désarme	1 2 3 4	<b>2 R + 1</b> <b>2 R + 2</b> <b>2 R + 3</b>	1/jour 2/jour 3/jour 1/combat	Permet d'obliger un adversaire à lâcher son arme en frappant dessus (sur l'arme !)
Diplomatie / J't'arnaque	1 2 3	<b>2 B/J</b> <b>4 B/J</b> <b>6 B/J</b>	1/jour 2/jour 3/jour	En discutant pendant au moins 5 min avec un autre personnage, le diplomate/l'arnaqueur peut poser une question nécessitant une réponse courte (une phrase ou oui/non) à laquelle la victime doit répondre la vérité
Endurance accrue	1 2 3	<b>2 V</b> <b>4 V</b> <b>6 V</b>	permanent	Plus 1 point de vie Plus 2 points de vie Plus 3 points de vie

Esquive	1 2 3 4	<b>2 R/J</b> <b>2 R/J + 1</b> <b>2 R/J + 2</b> <b>2 R/J + 3</b>	1/jour 2/jour 3/jour 1/combat	Permet d'esquiver un coup ou une botte en annonçant son esquive
Force accrue	1 2 3	<b>2 R</b> <b>4 R</b> <b>6 R</b>	permanent	Plus 1 point de dégâts au contact Plus 2 points de dégâts au contact Plus 3 points de dégâts au contact
Incantation Mystique	1 2 3	<b>2 B</b> <b>4 B</b> <b>6 B</b>	permanent	Permet d'avoir accès à la liste des sorts mystiques, selon les niveaux
Incantation Nécromantique	1 2 3	<b>2 B</b> <b>4 B</b> <b>6 B</b>	permanent	Permet d'avoir accès à la liste des sorts de nécromancie, selon les niveaux
Incantation Philosophique	1 2 3	<b>2 B</b> <b>4 B</b> <b>6 B</b>	permanent	Permet d'avoir accès à la liste des sorts de philosophie, selon les niveaux
Incantation Séguérite	1 2 3	<b>2</b> <b>4</b> <b>6</b>	permanent	Permet d'avoir accès à la liste des sorts des Nonnes Séguérites, selon les niveaux. <i>Attention : seules les femmes peuvent l'avoir</i>
Incantation Shamanique	1 2 3	<b>2 V</b> <b>4 V</b> <b>6 V</b>	permanent	Permet d'avoir accès à la liste des sorts shamaniques, selon les niveaux
Langage	NA	<b>1 B/V</b>	permanent	Permet de connaître un langage supplémentaire (langue ancienne ou étrangère)
Médecine	1 2 3	<b>2 B</b> <b>3 B</b> <b>4 B</b>	composantes	Soigne 3 points de vie Soigne 4 points de vie Soigne la totalité des points de vie
Orientation	NA	<b>1 V</b>	permanent	Permet d'avoir la carte du GN
Parchemins	NA	<b>2 B</b>	1/jour	Permet de lire un parchemin magique, ou d'écrire un de ses propres sorts sur un parchemin. Uniquement accessible aux mages
Pickpocket	NA	<b>2 J</b>	1/jour	Si le voleur parvient à saisir la bourse d'une victime, il lui murmure "pickpocket" et peut partir sans être vu avec son butin
Pouvoirs personnels	Spé.	<b>Spé.</b>	Spé.	Spé.
Précision	1 2 3	<b>2 V</b> <b>4 V</b> <b>6 V</b>	permanent	Plus 1 point de dégât à distance (projectiles) Plus 2 points de dégâts à distance (projectiles) Plus 3 points de dégâts à distance (projectiles)
Premiers soins	1 2	<b>1</b> <b>2</b>	composantes	Soigne 1 point de vie Soigne 2 points de vie

Séduction	NA	1	1/jour /personne	Uniquement accessible aux femmes. Permet de séduire un homme pendant 1/4 d'heure, il fera tout son possible pour être agréable
Technologie	NA	2 B	permanent	Permet de comprendre le fonctionnement des objets technologiques (comme les pistolets !) et de les utiliser
Torture	1 2 3	1 R 3 R 5 R	1/jour 2/jour 3/jour	En torturant pendant au moins 5 min un autre personnage, le bourreau peut lui poser une question à laquelle la victime doit répondre la vérité en une phrase courte. La victime est laissée inconsciente avec 1 seul point de vie

De plus, chaque personnage appartient à l'une des quatre races proposées et reçoit donc un bonus racial (compétence gratuite) en conséquence :

**Humains** : Technologie

**Nains** : Commerce

**Orcs** : Force Accrue

**Elfes** : Endurance Accrue

Les points de vie sont calculés en divisant le total de points de karma du personnage par deux, arrondis au supérieur.

$$PV = \text{Karma}/2$$

## **2. Les combats, dégâts et mort**

Les règles de combat sur Ydéniah restent classiques, les coups étant donnés au moyen d'armes factices qui seront testées en début de jeu par les organisateurs.

### **ARMES :**

Les armes peuvent être de tout type, à condition de posséder la compétence appropriée, et chacune inflige un certain nombre de points de dégât selon le barème ci-dessous :

- Armes à 1 main et armes courtes (dagues, épées, haches, etc...) : 1 point
- Armes à 2 mains\* (espadon, marteau de guerre, etc...) : 2 points
- Armes de jet (hachettes, dagues, etc...) : 1 point
- Armes à projectiles (arcs\*\*, arbalètes, etc...) : 2 points

\* un bâton, même tenu à deux mains ne fera jamais qu'un seul point de dégât.

\*\* un arc ne peut tirer qu'une seule flèche à la fois.

## **ARMURES :**

Un personnage peut porter une armure pour se protéger des coups. Attention, pour avoir le droit de porter une armure « lourde », type côte de maille ou plus encombrant, il faut nécessairement posséder la compétence. Les armures ont une valeur de protection qui sera déterminée par les organisateurs au début du jeu, qui peut s'échelonner de 1 à 4 points d'armure qui s'ajoutent aux points de vie du personnage.

## **DEGATS ET MORT :**

Lorsqu'un personnage se retrouve à 0 PV ou moins, il est **agonisant**. Cela signifie qu'il ne peut rien faire d'autre que de se traîner au sol en rampant, il ne peut ni parler ni effectuer aucune autre action de jeu tant qu'il n'a pas été soigné. Si un personnage reste agonisant plus de 15 minutes, il meurt des suites de ses blessures (et oui, ça arrive même aux meilleurs !). Lorsqu'un personnage meurt, le joueur doit se rendre auprès d'un organisateur, afin que celui-ci lui explique ce qu'il va faire à présent.

## **3. Les règles de magie**

### **Les lois de la magie :**

- Un lanceur de sort dispose d'autant de points de magie que de points de karma (8 pour un personnage débutant) + les éventuels points obtenus avec l'achat de la compétence concentration.
- Les points de magie sont tous regagnés après un bon repas (après le petit déjeuner, le déjeuner et le dîner).
- Un lanceur de sort dépense autant de points de magie que le niveau du sort pour pouvoir le lancer. S'il s'agit d'un sort accessible à des niveaux différents, le lanceur choisit à quel niveau il veut le lancer.
- Un personnage ne peut pas avoir plus d'un sort latent sur lui à la fois (exemple, pas de " bouclier mental " + " respect surnaturel " en même temps). Si un sort latent est lancé sur une personne qui est déjà sous l'effet d'un autre, c'est le sort du plus haut niveau qui reste. Si les deux sorts sont du même niveau, c'est le premier lancé qui reste.
- Si un lanceur de sort est frappé pendant son incantation, les points de magie sont dépensés, mais le sort ne fonctionne pas.
- Si deux sorts de zone sont lancés côte à côte, ils s'annulent.

## **Gestuelle et composantes :**

- Un nécromancien doit posséder une amulette figurant des symboles mortuaires ou un bâton présentant des symboles nécromantiques. Il doit brandir cet objet lors du lancement de ses sorts. *Les sorts de nécromancien commencent par : " Par les forces de l'au-delà... "*
- Un philosophe doit posséder un livre ou un parchemin symbole de sa fonction. Il doit le tenir dans une main et lever en l'air l'index de l'autre main lorsqu'il lance un sort. *Les sorts de philosophe commencent par : " Par la doctrine philosophique... "*
- Un mage mystique doit posséder un livre de sort ou un bâton ou une amulette symbolisant son art et doit brandir cet objet lorsqu'il lance un sort. *Les sorts de mage commencent par : " Par la puissance des arcanes... "*
- Un shaman doit posséder un bâton symbolisant les forces de la terre (avec des gris-gris) ou une amulette sauvage (type dents, pierres etc..) qu'il doit agiter lorsqu'il lance un sort. *Les sorts de shaman commencent par : " Par le pouvoir de la terre... "*
- Une nonne séguérite n'a besoin d'aucune composante matérielle, son pouvoir lui venant de sa propre force psychique. *Les sorts de nonne commencent par : " Par ma volonté... "*

## **Les parchemins magiques :**

Seuls les lanceurs de sort possédant les compétences alphabétisation et parchemins peuvent écrire des parchemins magiques.

Pour écrire un parchemin, le mage doit avoir un parchemin (acheté ou fourni en jeu), de quoi écrire (plume ou autre), et un quart d'heure de temps libre. Il doit écrire sur le parchemin l'incantation du sort qu'il compte inscrire, le niveau de celui-ci ainsi que son propre nom. Au terme des 15 minutes, il lance effectivement le sort sur le parchemin, et dépense ses points de magie.

Les parchemins magiques sont utilisables et accessibles à tous les joueurs possédant la compétence alphabétisation. Pour cela, ils doivent énoncer " Par le pouvoir de [nom du magicien] " et l'incantation inscrite, avec le parchemin bien visible devant eux, puis ils doivent déchirer le parchemin.

## PHILOSOPHIE

Nom du sort	Niveau	Effets / Description
Agora	3	Le philosophe crée une zone de 5m de rayon dans laquelle toute action violente ou tout sort offensif est impossible, pendant 15 minutes. <i>"Par la doctrine philosophique, Agora !"</i>
Anachorisme	2	Le philosophe doit se mettre en posture méditative, il devient alors insensible à tout effet ou dégâts tant qu'il reste immobile. <i>"Par la doctrine philosophique, anachorisme !"</i>
Argument imparable	1 à 3	Affecte 1, 2, ou 3 cibles. Le philosophe donne un ordre d'un mot (pas de sommeil ou rien qui mette en danger la vie de la victime) que doit exécuter la cible pendant 5 minutes. <i>"Par la doctrine philosophique, <u>un ordre d'un mot</u> !"</i>
Charabia	2	Pendant 5 minutes, la cible ne doit utiliser qu'une seule voyelle, choisi par le philosophe, dans toutes ses phrases. Exemple : j'ai faim ! / J'o fo ! <i>"Par la doctrine philosophique, charabia"</i>
Cogito ergo sum	1 à 3	Le philosophe soigne 1, 2 ou 3 points de vie <i>"Par la doctrine philosophique, soins"</i>
Débat sans fin	1 à 3	Affecte 1, 2 ou 3 cibles. Les cibles désignées s'endorment pour 5 minutes, après 1 minute de discours <i>"Par la doctrine philosophique, sommeil !"</i>
Disciple	3	Le philosophe expose une théorie à une cible pendant 5 minutes. Celle-ci ne peut alors plus chercher à nuire au philosophe et doit répandre sa théorie dès que possible, pendant 1 heure <i>"Par la doctrine philosophique, disciple !"</i>
Eurêka	2	Le philosophe libère la cible de tout sort ou malédiction affectant l'esprit <i>"Par la doctrine philosophique, eurêka"</i>
Moral	1 à 3	Affecte 1, 2 ou 3 cibles. Les cibles désignées par le philosophe ont un point de vie supplémentaire jusqu'au prochain combat <i>"Par la doctrine philosophique, moral !"</i>
Philosophie de comptoir	1	Le philosophe obtient une consommation gratuite à la taverne s'il explique une vérité pendant 5 minutes au tavernier (ou à un client de la taverne). <i>"Par la doctrine philosophique, paye ton coup !"</i>
Problématique	1 à 3	Affecte 1, 3 ou 5 personnes selon le niveau. Le Philosophe doit poser une question existentielle. La (les) cible(s) désignée(s) doit réfléchir à la question et ne peut rien faire d'autre tant qu'elle n'a pas donné de réponse. Si attaqué, le sort cesse <i>"Par la doctrine philosophique, <u>poser une question</u> ?"</i>



Silence	1 à 3	Affecte 1, 3 ou 5 personnes selon le niveau. Les cibles doivent se taire pendant 5 minutes <i>"Par la doctrine philosophique, silence !"</i>
Stupidité	2	La cible désignée a le QI d'une courge cuite pendant 5 minutes, et ne peut rien faire d'autre que se défendre ou obéir à des consignes simples de ses amis <i>"Par la doctrine philosophique, stupidité !"</i>
Tentation vénale	1	Le philosophe désigne un objet appartenant à la cible et l'un des siens. Il joue au shi-fu-mi et les 2 objets reviennent au vainqueur <i>"Par la doctrine philosophique, joue cet <u>désigner l'objet</u> !"</i>
Théorie du Chaos	2	La cible devient folle et se met à attaquer tout ce qui se trouve dans un rayon de 2m autour d'elle, pendant 5 minutes <i>"Par la doctrine philosophique, théorie du chaos !"</i>
Vanité	2	Convaincue de la vanité des bien terrestres, la cible doit abandonner tout l'argent contenu dans sa bourse, ou un objet de jeu <i>"Par la doctrine philosophique, abandonne <u>désigner l'objet</u> !"</i>
Vérité	3	La cible doit répondre la vérité à une question que pose le philosophe <i>"Par la doctrine philosophique, réponds par la vérité à cette question : <u>poser une question</u>"</i>
Voix de la sagesse	2	Tant que le philosophe traite d'un sujet, il ne peut être attaqué par aucune créature intelligente <i>"Par la doctrine philosophique, voix de la sagesse"</i>

## SHAMANISME

Nom du sort	Niveau	Effets / Description
Arbre gardien	2	Le shaman doit rester en contact avec un arbre, il devient alors insensible à toute forme de magie ou de dégâts tant qu'il garde le contact, mais ne peut rien faire d'autre <i>"Par le pouvoir de la terre, arbre protecteur !"</i>
Bâton serpent	2	Le shaman empoisonne une arme contondante qui infligera 1 point de dégât supplémentaire pour la durée du prochain combat <i>"Par le pouvoir de la terre, bâton serpent !"</i>
Cercle tellurique	3	Le shaman crée une zone de 5m de rayon autour de lui pendant 15 min dans laquelle toute magie autre que shamanique est impossible <i>"Par le pouvoir de la terre, cercle tellurique !"</i>
Comme la montagne	1	Le shaman lance ce sort sur lui même, il peut alors ignorer les effets du prochain sort offensif le ciblant <i>"Par le pouvoir de la terre, impassibilité de la montagne !"</i>
Enchevêtrement	1 à 3	Le shaman désigne 1, 2 ou 3 cibles qui ont les jambes immobilisées pendant 5 min <i>"Par le pouvoir de la terre, enchevêtrement !"</i>
Force	2	Le shaman touche une cible qui gagne un niveau de force accrue pour le prochain combat <i>"Par le pouvoir de la terre, force du totem !"</i>
Foudre	3	En extérieur, le shaman inflige 5 points de dégâts à une cible située à moins de 10m <i>"Par le pouvoir de la terre, foudre !"</i>
Instinct animal	2	Le shaman touche une cible, celle-ci peut ignorer le prochain coup pris par surprise (backstab ou assomer) <i>"Par le pouvoir de la terre, instinct animal !"</i>
Jouvence	2	La cible touchée est instantanément guérie de toute maladie <i>"Par le pouvoir de la terre, guérison des maladies !"</i>
La piste de la proie	2	Le shaman oblige une cible située à moins de 10m à attaquer quelqu'un qu'il lui désigne. Le sort cesse si la victime tombe à terre, ou si elle n'est pas tombée avant 15 min <i>"Par le pouvoir de la terre, piste ta proie !"</i>
Luciole	1	Autorise le shaman à utiliser une lampe torche <i>"Par le pouvoir de la terre, luciole !"</i>

Nuée de frelons	1 à 3	Le shaman cible 2, 4 ou 6 victimes à moins de 10m qui subissent 1 point de dégâts <i>"Par le pouvoir de la terre, nuée de frelons !"</i>
Peau de pierre	1 à 3	Le shaman ignore les 1, 2 ou 3 prochains coups qu'il reçoit <i>"Par le pouvoir de la terre, peau de pierre !"</i>
Pourrissement	2	Le shaman désigne une arme dotée d'un manche en bois, celle-ci devient inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée <i>"Par le pouvoir de la terre, pourrissement !"</i>
Rage bestiale	3	La cible située à moins de 10m du shaman attaque tout ce qui passe à sa portée pendant 5 min ou jusqu'à ce qu'elle tombe. Elle gagne pendant la durée du sort un niv. de force accrue et un niv. d'endurance accrue <i>"Par le pouvoir de la terre, rage bestiale !"</i>
Regard de serpent	1	Tant que le shaman fixe des yeux une victime, celle-ci est paralysée. Le sort cesse dès que la victime subit des dégâts <i>"Par le pouvoir de la terre, regard de serpent !"</i>
Régénération	2	La cible touchée régénère un point de vie par tranche de 15 min, tant qu'elle n'entreprend aucune action violente ou n'est pas blessée <i>"Par le pouvoir de la terre, régénération"</i>
Révérance	3	Le shaman crée une zone de 5m de rayon autour de lui pendant 5 min, dans laquelle tout le monde doit l'écouter. Aucune action violente ne peut être entreprise <i>"Par le pouvoir de la terre, révérence !"</i>
Venin	1	Le shaman empoisonne un verre ou une assiette. La victime se tord de douleur pendant 5 mn et ne peut rien faire d'autre que se défendre (pas attaquer) <i>"Par le pouvoir de la terre, venin !"</i>
Verglas	1 à 3	Le shaman désigne 1, 2 ou 3 cibles qui glissent et tombent à terre <i>"Par le pouvoir de la terre, glisse !"</i>

## MAGIE MYSTIQUE

Nom du sort	Niveau	Effets / Description
Allégeance	2	La cible située à moins de 5m subit les mêmes effets que la compétence séduction pendant 15 min <i>"Par la puissance des arcanes, allégeance !"</i>
Bénédictio d'arme	1	L'arme enchantée devient magique pour toute la durée du prochain combat <i>"Par la puissance des arcanes, bénédiction d'arme !"</i>
Boule de feu	1 à 3	L'enchanteur cause 2 points de dégâts (armure ne compte pas) à 1, 2 ou 3 cibles situées à moins de 10m <i>"Par la puissance des arcanes, boule de feu !"</i>
Chaîne magique	2	Le mage oblige 2 cibles situées à moins de 5m à se tenir par la main pendant 5 min <i>"Par la puissance des arcanes, chaîne magique !"</i>
Contrecoup	3	Le mage lance ce sort sur lui-même, la prochaine personne qui le frappe avec une arme reçoit autant de points de dégâts qu'il en fait au mage <i>"Par la puissance des arcanes, contrecoup !"</i>
Convocation	2	Le mage oblige une cible située à moins de 15m à venir jusqu'à lui <i>"Par la puissance des arcanes, convocation !"</i>
Corrosion	2	Le mage désigne une arme en métal située à moins de 10m, celle-ci devient inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée <i>"Par la puissance des arcanes, corrosion !"</i>
Courage	1	La cible touchée est insensible à la terreur et au sorts de fuite pendant 15 min <i>"Par la puissance des arcanes, courage !"</i>
Dissipation de la magie	3	Annule l'effet de n'importe quel sort latent, ou d'un sort qui vient juste d'être lancé <i>"Par la puissance des arcanes, dissipation !"</i>
Dôme de protection	2	Le mage crée autour de lui pendant 10 mn une sphère d'un rayon de 2m d'où personne ne peut entrer ou sortir. Les sorts et armes à distance passent toujours <i>"Par la puissance des arcanes, dôme de protection !"</i>

Dôme d'invulnérabilité	3	Le mage crée autour de lui pendant 10 mn une sphère de force d'un rayon de 2m totalement infranchissable par des personnes, des sorts ou des projectiles. Il ne peut plus se déplacer hors du dôme <i>"Par la puissance des arcanes, sanctuaire !"</i>
Eclair	3	En extérieur, le mage inflige 5 points de dégâts à une cible située à moins de 10m <i>"Par la puissance des arcanes, éclair !"</i>
Fiat Lux	1	Autorise le mage à se servir d'une lampe torche pendant 30 min <i>"Par la puissance des arcanes, lumière !"</i>
Glue	1	Le mage désigne 2 objets faits de matière inerte qui restent collés ensemble pendant 15 min. Exemple : une épée au fourreau <i>"Par la puissance des arcanes, glue sur (désigner les objets) !"</i>
Guérison	1 à 3	Le mage peut soigner 1, 2, ou 3 points de vie d'une cible au contact <i>"Par la puissance des arcanes, guérison !"</i>
Léthargie	1 à 3	L'enchanteur cible 1, 2 ou 3 personnes qui tombent dans le sommeil pour 5 min. S'ils sont frappés ou victimes d'un autre sort, la léthargie cesse <i>"Par la puissance des arcanes, sommeil !"</i>
Manteau de force	1 à 3	L'enchanteur touche une cible qui gagne 1, 2, ou 3 points d'armure pour le prochain combat. Protège des dégâts magiques <i>"Par la puissance des arcanes, manteau de force !"</i>
Mur de flammes	1	Le mage crée devant lui pour 5 mn un mur de flamme. Toute personne qui traverse ce mur subit 2 points de dégât <i>"Par la puissance des arcanes, mur de flammes !"</i>
Paralyse	2	Le mage paralyse pendant 5 mn une cible située à moins de 10m. Si la cible est frappée ou victime d'un autre sort, le sortilège cesse <i>"Par la puissance des arcanes, paralysie !"</i>
Réparation	1	Une arme ciblée qui est cassée ou rouillée est instantanément réparée <i>"Par la puissance des arcanes, réparation !"</i>
Ricochet	2	Le mage devient insensible aux attaques à distance pendant 15 min <i>"Par la puissance des arcanes, ricochet !"</i>

## NECROMANCIE

Nom du sort	Niveau	Effets / Description
Contrôle	1 à 3	Le nécromancien prend le contrôle de 1, 2, ou 3 zombies jusqu'à la fin de leur non-vie (15 mn) <i>"Par les forces de l'au-delà, obéis moi !"</i>
Deuil	2	Le nécromancien stoppe un combat qui se déroule à moins de 5m d'un mort (perso tombé), tous les combattants pleurent le mort pendant 5 mn et ne peuvent rien faire d'autre que se défendre <i>"Par les forces de l'au-delà, deuil !"</i>
Doigt de mort	1 à 3	Le nécromancien inflige 2, 3 ou 4 points de dégâts au toucher (armure ne compte pas) <i>"Par les forces de l'au-delà, flétrissement, !"</i>
Forme spectrale	3	Le nécromancien devient translucide pendant 15 mn, il devient insensible aux armes non magiques et peut lancer ses sorts. Ne fonctionne que la nuit <i>"Par les forces de l'au-delà, forme spectrale !"</i>
Lame morte	2	Le nécromancien empoisonne une arme tranchante qui infligera 1 point de dégât supplémentaire pour la durée du prochain combat <i>"Par les forces de l'au-delà, lame morte !"</i>
Langage des morts	2	Le nécromancien peut parler et comprendre les morts pendant 5 min <i>"Par les forces de l'au-delà, langage des morts !"</i>
Malédiction du vampire	3	La cible subit 1 point de dégât par minute d'exposition au soleil, et doit tuer au moins une personne pendant la durée du sort qui est de 1 heure <i>"Par les forces de l'au-delà, vampire !"</i>
Masque de mort	1 à 3	Le nécromancien désigne 1, 2 ou 3 personnes qui doivent le fuir pendant 5 mn <i>"Par les forces de l'au-delà, terreur !"</i>
Momification	1	Le nécromancien paralyse un membre d'une cible située à moins de 5m. La victime ne peut pas utiliser ce membre (bras ou jambe) pendant 5 mn <i>"Par les forces de l'au-delà, momification !"</i>
Nécropole	2	Le nécromancien crée une zone de 5m de rayon où toute magie autre que la nécromancie est impossible, pendant 15 mn <i>"Par les forces de l'au-delà, nécropole !"</i>
Ombres	2	Le nécromancien devient invisible pendant 15 minutes, il redevient visible s'il entreprend une action à l'encontre d'un autre joueur Ne fonctionne que la nuit <i>"Par les forces de l'au-delà, invisibilité !"</i>

Peste noire	1 à 3	Le nécromancien cible 1, 2, ou 3 victimes, qui perdent 1 point de vie par heure tant qu'elles ne reçoivent pas de soins contre les maladies <i>"Par les forces de l'au-delà, maladie !"</i>
Poussière à poussière	1 à 3	Le nécromancien détruit 1, 2 ou 3 zombie(s) ciblé(s) <i>"Par les forces de l'au-delà, destruction !"</i>
Pouvoir du Sith	3	Tant que le nécromancien mime un étranglement, la victime tombe à genoux perd 1 point de vie par 30 sec et ne peut rien faire tant que le sort est actif <i>"Par les forces de l'au-delà, étranglement !"</i>
Putréfaction	1	Le nécromancien empoisonne un verre ou une assiette. La victime se tord de douleur pendant 5 mn et ne peut rien faire d'autre que se défendre (pas attaquer) <i>"Par les forces de l'au-delà, putréfaction !"</i>
Rigidité cadavérique	1	Le nécromancien s'allonge au sol et peut feindre la mort tant qu'il est immobile <i>"Par les forces de l'au-delà, Rigidité cadavérique !"</i>
Souffle méphitique	1	Le nécromancien inflige 2 points de dégâts à une cible à moins de 5m <i>"Par les forces de l'au-delà, blessure !"</i>
Vol de vie	1 à 3	Le nécromancien transfère 1, 2 ou 3 points de vie, d'une cible à une autre. Les deux cibles doivent se trouver à moins de 5m l'une de l'autre, et à moins de 5m du nécromancien <i>"Par les forces de l'au-delà, vol de vie ! (désigner les cibles)"</i>
Zombie	1 à 3	Le nécromancien anime 1 à 3 zombies à partir de cibles mortes pour 15 minutes. Les zombies ont 6 points de vie, se déplacent lentement et sont insensibles aux sorts d'esprit <i>"Par les forces de l'au-delà, que ce(s) cadavre(s) s'anime(nt) !"</i>

## POUVOIR DES NONNES SEGUERITES

Nom du sort	Niveau	Effets / Description
Attaque mentale	1 à 3	La nonne désigne 1, 2 ou 3 cibles situées à moins de 10m, qui encaissent toutes 2 points de dégât <i>"Par ma volonté, attaque mentale !"</i>
Aveuglement	1 à 3	La nonne cible 1, 2 ou 3 victimes à moins de 10m qui sont aveuglées pendant 5 min. Les victimes peuvent entreprendre toute action ne nécessitant pas de contact visuel <i>"Par ma volonté, aveuglé !"</i>
Bonne humeur	1	La nonne cible une personne à moins de 10m, quelle que soit son état d'esprit actuel, la victime devient enjouée et de bonne humeur pendant 5 min et ne peut pas entreprendre d'action offensive <i>"Par ma volonté, bonne humeur !"</i>
Bouclier mental	2	La nonne lance ce sort sur elle-même et est insensible au prochain sort ne causant pas de dégâts qui lui est lancé <i>"Par ma volonté, bouclier mental !"</i>
Chaleur étouffante	1	La nonne oblige une victime qui n'est pas en combat à se dévêtir (dans la limite de la décence...) comme si elle avait trop chaud. La victime ne peut rien faire d'autre que se défendre pendant 2 min <i>"Par ma volonté, chaleur étouffante !"</i>
Colère	2	La nonne cible une personne à moins de 10m qui entre en colère et devient très irascible pendant 5 min <i>"Par ma volonté, colère !"</i>
Contrôle des sens	1 à 3	La nonne touche une cible qui récupère 1, 2 ou 3 points de vie <i>"Par ma volonté, que ces blessures se referment !"</i>
Douleur	1 à 3	La nonne cible 1, 2 ou 3 personnes qui doivent se torturer de douleur pendant 5 minutes et encaissent 1 point de dégât. Les cibles peuvent se défendre <i>"Par ma volonté, douleur !"</i>
Froid glacial	1	La nonne désigne une cible à moins de 10m qui doit s'accroupir et grelotter pendant 2 min et ne peut rien faire d'autre que se défendre <i>"Par ma volonté, froid glacial !"</i>



Haine de l'étranger	3	La nonne doit toucher sa cible qui devient alors haineuse et violente à l'égard d'une race choisie par la nonne pendant 15 min. La victime devra attaquer tout représentant(e) de cette race <i>"Par ma volonté, haine des (choisir la race) !"</i>
Imposition des mains	2	La nonne touche une victime qui est aussitôt purifiée de tout poison ou maladie <i>"Par ma volonté, imposition !"</i>
La Voix	3	La nonne cible une victime qui doit exécuter tous ses ordres (sauf un suicide) pendant 5 min <i>"Par ma volonté, contrôle !"</i>
Oubli	2	La victime touchée oublie tout ce qui s'est passé durant les 5 dernières minutes <i>"Par ma volonté, oubli !"</i>
Purification	2	La nonne touche une personne et annule tous les sorts d'esprit qui l'affectent <i>"Par ma volonté, purification !"</i>
Regard terrifiant	1	La nonne cible 1 personnage se trouvant à moins de 10m et le fait fuir pendant 10 min <i>"Par ma volonté, fuis !"</i>
Respect surnaturel	2	La nonne lance ce sort sur elle même, tous les coups qu'elle reçoit pendant les 15 prochaines minutes ne lui font qu'un point de dommage <i>"Par ma volonté, respect surnaturel !"</i>
Retour psychique	2	La nonne lance ce sort au moment où elle est la cible d'un autre lanceur de sort, et le sort est retourné contre celui-ci <i>"Par ma volonté, miroir !"</i>
Télépathie	3	La nonne pose une question à une cible qui doit alors répondre par la vérité <i>"Par mon pouvoir, réponds à cette question par la vérité ! (poser la question)"</i>
Tristesse	1	La nonne cible une personne à moins de 10m, quelle que soit son état d'esprit actuel, la victime devient triste et déprimée pendant 5 min et ne peut pas entreprendre d'action offensive <i>"Par ma volonté, tristesse !"</i>

## 4. Plantes, Potions, Poudres et Poisons

### Les plantes :

Les plantes sont symbolisées par de petit bâtonnets de bois disposés un peu partout sur le site, avec des traits de couleur dessus. Seuls les joueurs possédant " connaissance des plantes " sont à même de savoir que ces bâtonnets représentent des plantes particulières (les autres doivent les ignorer s'ils en voient), et sont à même de les utiliser (les codes couleur leur seront communiqués avant le jeu). Une plante doit être ingérée (pour de faux !) pour faire effet. Une fois utilisée, elle doit être remise à un GO par la personne qui l'a consommée.

- **Bulbe de téniké** : protection contre le prochain sort, quel qu'il soit, lancé sur le consommateur.
- **Feuille de gépamalh** : antidote contre toute forme de poison.
- **Racine de toubib** : antidote contre toute forme de maladie.
- **Racine de mandragork** : +2 points de vie (ne peut pas dépasser le total de départ).
- **Tige de salseparelf** : Soin total. Ramène les points de vie à leur total de départ (ne soigne pas les maladies et les poisons).
- **Bourgeon d'hatelle** : Répare une fracture (effet de " brise ").
- **Plante du funambule** : 2 " esquivé " pour le prochain combat.
- **Pétale d'œil de chat** : permet de voir les personnes cachées à l'aide des compétences camoufflage urbain ou rural, pendant 20 minutes.
- **Lichen du philosophe** : le consommateur gagne les effets de la compétence diplomatie pendant 1 heure, c'est à dire qu'il a une heure pour utiliser une fois la compétence, comme s'il l'avait au niveau 1.

### Les Potions :

Pour préparer une potion, il faut en réunir les ingrédients (qui seront communiqués aux joueurs possédant la compétence) et dépenser un point de magie (à valider avec un GO).

- **Elixir du mage Savamieu** : Antidote universel, guérit de tout poison ou maladie sur l'instant.
- **Eau de clairvoyance** : Permet de voir l'invisibilité magique (bandeau rouge) pendant 20 minutes.
- **Potion de guronzanum** : Dégâts +1 pour le prochain combat.
- **Potion de sagesse** : Permet de se rendre invisible pendant 10 minutes.
- **Fiole de soin** : +3 points de vie (sans dépasser son total de départ).
- **Potion d'héroïsme** : +3 points de vie, mais permet de dépasser son total.

- **Elixir de folie des sorcières d'Iz** : +2 points de vie, +2 aux dégâts, insensible aux sorts autres que dégâts, oblige à attaquer la personne la plus proche pendant 10 minutes. Si pas tombé au bout de 10 minutes, sombre dans le coma pour 15 minutes.
- **Filtre d'amour** : Mêmes effets que séduction.
- **Potion de puissance** : +3 points de magie (sans dépasser total de départ).
- **Décoction de science infuse** : confère la compétence technologie pendant une heure.

## Poudres

Les poudres se présentent sous forme de petits sachets et sont généralement utilisables par tous. Leur préparation est toutefois souvent méconnue et peu sont capables de les fabriquer (souvent par manque d'ingrédient) mais étant donné leur essence magique, elles sont identifiables par tous les lanceurs de sorts (et par tous ceux qui savent lire si il y a une étiquette dessus). Une poudre doit être jetée aux pieds de la victime pour faire effet.

- **Poussière d'étoile** : Provoque l'aveuglement de la victime pendant 5 minutes.
- **Poudre d'hygiène de troll** : La victime doit se gratter pendant 5 minutes. Elle peut se défendre si elle est attaquée.
- **Poudrozieux** : jeter de la poudrozieux aux pieds (question de sécurité) de quelqu'un permet au jeteur de faire croire à cette personne qu'il est quelqu'un d'autre (un philosophe orc, un érudit humain, un marchand nain, une jolie fille...) pour une durée de 5 minutes. Attention, cette poudre n'affecte qu'une seule personne donc quiconque rejoindrait le groupe s'apercevrait de la supercherie et pourrait essayer de convaincre la victime de l'illusion qu'il se trompe d'interlocuteur.
- **Poudre de Ris** : une fois la poudre de Ris jetée aux pieds d'une personne, celle-ci est soudainement prise d'un gros fou rire et ne peut rien faire d'autre que se marrer (et se défendre en cas de besoin), hilarité qui dure environ 5 minutes.
- **Poudre des Scampettes** : les scampettes sont de petites fées des mers ayant un buste de femme et un corps de langoustine (scampi en anglais). Elles sont réputées pour leur très grande vitesse de course devant le danger. Ainsi, si la poudre des Scampettes (obtenue par broyage des pinces) est jetée aux pieds d'une personne, celle-ci doit se mettre immédiatement à courir dans la direction opposée au jeteur de poudre jusqu'à ce qu'elle soit hors de son champ de vision (et ne pas s'en approcher pendant 5 minutes).
- **Poudre de Perle à Pinpin** : d'après les légendes, Pinpin était un lapin magique qui n'arrêtait pas de « lâcher des perles », à savoir des petites crottes malodorantes ayant précisément la forme de perles. Ces perles sont désormais très rares mais quiconque en trouve une et la broie entièrement obtient la fameuse « Poudre de Perle à Pinpin », une poudre qui, une fois jetée aux pieds d'une personne, dégage une odeur nauséabonde qui imprègne ses vêtements pour une durée de 5 minutes. Bref, la victime pue et doit le signaler à toute personne rencontrée (par exemple en se pinçant le nez pendant toute la durée de puanteur), les personnes rencontrées devant tout faire pour éviter le nauséabond tellement l'odeur est insupportable.

## **Les Poisons :**

Les poisons se présentent sous deux formes : ingestion (poudre ou liquide à verser dans une boisson, ou un plat) et contact (baume à utiliser sur une arme tranchante ou perforante). Il s'obtiennent tous de la même façon, en associant divers ingrédients (qui seront communiqués aux joueurs disposant de la compétence). Toutes ces préparations doivent être validées par un GO, qui remettra alors un sachet de sel avec le nom du poison, qui symbolisera la préparation.

### **Poisons d'ingestion**

Les poisons d'ingestion doivent être bus, mangés, ou inhalés (pour le sel des vents). Il faut verser un sachet de sel dans la boisson ou la nourriture. Ces décoctions doivent être utilisées dans la journée de leur fabrication.

- **Kolik** : Comme son nom l'indique... Après ingestion, la victime est incapable de faire autre chose que de se tordre le ventre de douleur et d'aller se soulager pendant 10 minutes.
- **Poison de décrépitude** : Perte d'1 point de vie toutes les demi heures jusqu'à la mort de la victime, ou jusqu'à ce qu'elle soit soignée.
- **Venin de serpent téffouthu** : Provoque la mort foudroyante de la victime.
- **Sel des vents** : La cible doit inhaler (c'est pour de faux !) cette drogue pour qu'elle agisse. La cible résistera alors automatiquement au prochain sort ne provoquant pas de perte de points de vie. Elle ne choisit pas le sort, c'est le premier qu'elle reçoit (même soin). C'est un puissant euphorisant, le consommateur se croira invulnérable (rôleplay !) pendant toute la durée de la drogue (15 minutes).
- **Boniment des fous** : Le consommateur de ce breuvage se met à rire niaisement et répondra automatiquement la vérité aux deux prochaines questions qu'on lui posera et ne pourra rien faire d'autre que se défendre s'il est attaqué. L'effet de la drogue est de 15 minutes.

### **Poison de contact**

Ils doivent être appliqués sur une arme tranchante ou perforante (épée, haches, flèches...) qui devra être alors entourée d'un brin de laine. Une fois déposé sur une arme, celle-ci doit être utilisée dans la demi heure qui suit, passé ce délai, le poison s'évante.

- **Baume de Zborok** : Paralyse la victime touchée pendant 5 minutes. Utilisable seulement au premier coup.
- **Venin de lame** : +1 aux dégâts pendant un combat.
- **Baume du philosophe** : Provoque le coma immédiat de la victime pendant 15 minutes. Utilisable seulement au premier coup.

## 5. Et si on meurt...

C'est fait, votre dernier point de vie a disparu, vous êtes mort... Que faire ?

La première chose à faire est de porter votre collier hawaïen qu'un GO souriant vous remettra à l'heure de votre mort...

Au début un peu surpris par ce qui vous arrivait, vous avez vite compris que tout n'était peut être pas fini. Vous éprouvez d'ailleurs un étrange sentiment de légèreté et de bien être et tout vous semble soudainement plus beau, plus coloré... mais cela ne va peut être pas durer.

Vous avez en fait juste changé de plan d'existence... vous êtes passé sur le plan spectral et tout ce qui est également présent sur ce plan vous semble aussi matériel qu'avant. Ainsi vous pouvez communiquer normalement avec les autres âmes, leur serrer la main, les combattre, leur lancer des sorts et tout ce qui était possible auparavant sur le plan matériel. Vous pouvez également saisir la plupart des objets de jeu (car ils sont presque tous composés de karma donc également présents sur le plan spectral) à l'exception des objets placés au centre d'un cercle de farine. Pour échanger un objet avec un vivant, il faut impérativement déposer les objets à terre car des objets portés sont sur le plan du porteur.

### **Cartes de compétences**

En tant qu'âme errante, vous pouvez en outre procéder à des " transferts de karma " (voir explication plus loin) car les connaissances qui jusqu'à votre mort étaient retenues prisonnières de votre enveloppe charnelle sont désormais libres et interchangeables.

Ces connaissances sont représentées par des cartes de compétences de différente couleur. Ces cartes de compétences doivent être activées à l'aide de points de karma de la couleur appropriée (correspondant à la couleur de la carte et aux inscriptions qui y figurent) pour être utilisables. Les cartes non activées (sans point de karma dessus) sont volables, vendables et échangeables.

### **Transfert de karma**

En vous concentrant et en procédant à une sorte d'introspection karmique, vous pouvez changer à volonté la structure interne (lien karma/compétence) de votre âme. Vous ne pouvez pas par contre modifier la teneur en karma de celle-ci, à savoir vos points de karma qui ne sont ni échangeables ni volables (à quelques exceptions près).

Pour transférer vos points de karma d'une carte de compétence à une autre ou pour renforcer le niveau de l'une de vos compétences, il vous suffit de vous asseoir en tailleur et de **méditer 2 minutes pour chaque point que vous souhaitez transférer.**

**Exemple** : un philosophe orc possédant la compétence incantation philosophique au niveau 2 souhaite la faire passer au niveau 3 et pour ce faire, il désire transférer ses deux points de karma bleu actuellement liés à la compétence médecine pour les faire passer sur la carte incantation philosophique. Il médite donc pendant 4 minutes (2 minutes par point) et procède au transfert des deux points de karma bleu après quoi il est désormais capable de lancer des sorts de magie philosophique au niveau 3.

## Combat spectral

Les règles de combat sur le plan spectral sont les mêmes que sur le plan matériel à deux exceptions près, l'achèvement et la mort.

En effet, une âme ne peut pas être tuée une seconde fois, elle ne peut que perdre de l'intensité karmique.

Par conséquent, si vous tombez à 0 point d'âme (même calcul que pour les points de vie, à savoir points de karma divisés par deux et arrondis au supérieur), vous tombez au sol à cause du choc psycho-karmique mais si personne ne vous achève, vous vous relevez au bout de 5 minutes avec 1 point d'âme. Il ne vous reste plus qu'à vous faire soigner.

Si par contre, quelqu'un vous achève, **vous devez alors immédiatement déchirer devant lui un de vos points de karma** (c'est vous qui choisissez lequel) afin de symboliser le fait que votre âme perd de son intensité karmique. Toutefois, lorsque vous vous relèverez après 5 minutes, vous repartirez avec tous vos points d'âme (attention, leur nombre total peut avoir été modifié suite à votre perte d'un point de karma donc refaites le calcul).

Si vous vous faites trop souvent achever, vous allez perdre des points de karma et donc des compétences puisque celles ci sont étroitement liées au karma donc prenez garde.

Si vraiment vous tombez à 0 point de karma (c'est à dire si vous vous êtes fait achevé 8 fois pour une âme moyenne), vous devenez une âme damnée et vous devez vous promenez sur le site en poussant des gémissements lugubres pendant 20 minutes. Vous ne pouvez rien faire d'autre et vous l'avez bien mérité (8 fois achevé, il faut le faire tout de même). Après cela, allez voir un GO et il avisera.

## Interactions vivants / morts

Les morts et les vivants ne peuvent pas se combattre les uns les autres, que ce soit au moyen d'armes ou de magie. Seuls certains pouvoirs des nonnes séguérites et des nécromanciens fonctionnent d'un plan à l'autre.

## Remarque finale

Dans ces conditions, la mort semble bien attrayante... Peut-être même plus que la vie ! Mais n'oubliez jamais qu'on ne triche pas avec la mort bien longtemps sans qu'elle vous choppe un jour ; d'ailleurs... Z'avez vos papiers ?...