

# Manuel des Joueurs de GN de l'AJJRO

*Version 13,1 (2011)  
Copyright A.J.J.R.O.  
Modifié la dernière fois  
Le mardi, 5 avril 2011*

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Le personnage en un clin d'œil</b>	<b>9</b>
<b>Préambule</b>	<b>10</b>
<b>1 : Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?</b>	<b>10</b>
<b>2 : Qu'est-ce qu'un jeu de rôle grandeur nature?</b>	<b>11</b>
<b>3 : Comment est le monde des grandeurs nature de l'AJJRO?</b>	<b>12</b>
<b>4 : Comment joue-t-on à un GN de l'AJJRO ?</b>	<b>12</b>
<b>Chapitre 1 : Règlements de base des jeux de rôles grandeur nature de l'AJJRO</b>	<b>13</b>
<b>1.1 : Les personnages</b>	<b>13</b>
Points de personnage (P.P.)	13
Feuille de personnage	13
Histoire des personnages	13
Costumes des personnages	14
Anachronismes dans les costumes	14
Règle du personnage unique	15
<b>1.2 : La vie et la mort</b>	<b>15</b>
Points de vie (P.V.)	15
Points d'armure (P.A.)	15
Inconscience (0 P.V. ou moins)	15
La mort	16
<b>1.3 : Les armes</b>	<b>16</b>
Fabrication et réglementation	16
Armes de jet	17
Griffes	17
<b>1.4 : Les combats</b>	<b>17</b>
Vraisemblance	17
Énoncé du dommage des coups	18
Points de dommage	18
Contacts physiques directs	18
Validité des coups	19
Charge	19
Attaque sournoise	19
Créatures magiques ou spéciales	19
Fuite	20
<b>1.5 : La magie et les sorts</b>	<b>20</b>
Points de magie (P.M.)	20
Incantation des formules, interruptions	20
Sorts au toucher	21
Catalyseurs	21
Gestuelle	21
Méditation	22
<b>1.6 : L'argent, l'équipement en jeu, le commerce et le vol</b>	<b>22</b>
Monnaie	22
Torches et lampes de poche	22
Objets pouvant être volés	23
Vols dans les tentes	23

Objets magiques _____	23
Armes et boucliers en métal précieux _____	24
Fouille d'un personnage _____	24
Distinction entre les vrais vols et les faux vols _____	24
Retours des objets volés _____	25
<b>1.7 : Le scénario et le jeu _____</b>	<b>25</b>
Scénario _____	25
Esprit du jeu _____	25
Couchers et repos _____	26
Repas _____	26
Feux _____	26
Équipes _____	26
Initiatives personnelles des joueurs _____	27
Endroits hors-jeu _____	28
Commentaires hors-jeu _____	28
Personnage non joueur _____	29
Capture d'un personnage _____	29
Coups bas à d'autres joueurs _____	29
<b>Chapitre 2 : Comment se fabriquer un personnage pour les G.N. de l'AJRO _____</b>	<b>31</b>
<b>Étapes 1 à 5 : Établir les bases de votre personnage _____</b>	<b>31</b>
2.1 : Vous identifier _____	31
2.2 : Choisir une race _____	31
2.4 : Choisir une divinité ou croyance spirituelle _____	31
<b>Étapes 5 à 7 : Rendre votre personnage unique _____</b>	<b>32</b>
2.5 : Acheter des P.V., des P.M. et choisir ses armes (tous optionnels) _____	32
2.6 : Déterminer votre fortune (optionnel) et acheter vos compétences _____	32
2.7 : Acheter des sorts et/ou des connaissances alchimiques (Optionnel) _____	32
<b>Étapes 8 et 9 : Ajouter la touche finale _____</b>	<b>33</b>
2.8 : Imaginer une histoire et des objectifs à votre personnage _____	33
2.9 : Fabriquer vos armes et votre costume _____	33
<b>Chapitre 3 : Les races de personnages joueurs _____</b>	<b>34</b>
<b>3.1 : Humain _____</b>	<b>34</b>
<b>3.2 : Elfe _____</b>	<b>34</b>
L'Elfe Ordinaire ou Elfe Commun _____	34
L'Elfe Gris ou Elfe des Montagnes _____	35
L'Elfe Noir ou Drow _____	35
<b>3.3 : Gnome _____</b>	<b>35</b>
<b>3.4 : Gobelin _____</b>	<b>35</b>
<b>3.5 : Hobbits ou petite gens _____</b>	<b>36</b>
Hobbit Commun _____	36
Kenders _____	36
<b>3.6 : Hobgobelin _____</b>	<b>37</b>
<b>3.7 : Homme-lézard _____</b>	<b>37</b>
<b>3.8 : Nain _____</b>	<b>37</b>
Le Nain Ordinaire ou Nain Commun _____	37

Le Nain Noir ou Nain Sombre	38
<b>3.9 : Orque</b>	<b>38</b>
<b>3.10 : Ratakat</b>	<b>38</b>
<b>3.11 : Ulins</b>	<b>39</b>
<b>3.12 : Les croisements de races</b>	<b>39</b>
<b>Chapitre 4 : Les statistiques de base</b>	<b>41</b>
<b>4.1 : Domaines d'expertise et degrés de perfectionnement</b>	<b>41</b>
<b>4.2 : Points de magie</b>	<b>41</b>
<b>4.3 : Points de vie</b>	<b>42</b>
<b>Chapitre 5 : Les divinités</b>	<b>43</b>
<b>5.1 : Philosophie non-monothéiste</b>	<b>43</b>
<b>5.2 : Chaos</b>	<b>43</b>
<b>5.3 : Fangor</b>	<b>43</b>
<b>5.4 : Les Faunes</b>	<b>44</b>
<b>5.5 : Gabrielle</b>	<b>44</b>
<b>5.6 : Humius</b>	<b>45</b>
<b>5.7 : Korhandor</b>	<b>45</b>
<b>5.8 : Maramis</b>	<b>45</b>
<b>5.9 : Mirmidia</b>	<b>45</b>
<b>5.10 : La Mort</b>	<b>46</b>
<b>5.11 : Les Muses</b>	<b>47</b>
<b>5.12 : Platax</b>	<b>47</b>
<b>5.13 : Ramshak</b>	<b>48</b>
<b>5.14 : Terra</b>	<b>48</b>
<b>5.15 : Valten</b>	<b>49</b>
<b>5.16 : Zircon</b>	<b>49</b>
<b>5.17 : Kalaan</b>	<b>49</b>
<b>Chapitre 6 : L'équipement (armes, armures, fortune personnelle, etc.)</b>	<b>50</b>
<b>6.1 : Armes</b>	<b>50</b>
<b>6.2 : Armes de siège</b>	<b>51</b>
<b>6.3 : Pièges</b>	<b>52</b>
Pièges à compartiment	52
Domage	52
Utilisation	52
<b>6.4 : Armures et protections corporelles</b>	<b>52</b>

Boucliers	54
<b>6.5 : La Fortune</b>	<b>54</b>
<b>Chapitre 7 : Les compétences</b>	<b>56</b>
<b>7.1 : Domaine d'expertise général (Accessible à tous)</b>	<b>56</b>
<b>7.2 : Domaine d'expertise de combat</b>	<b>57</b>
<b>7.3 : Domaine d'expertise divin</b>	<b>58</b>
<b>7.4 : Domaine d'expertise naturel</b>	<b>59</b>
<b>7.5 : Domaine d'expertise psychique</b>	<b>59</b>
<b>7.6 : Domaine d'expertise occulte</b>	<b>60</b>
<b>7.7 : Domaine d'expertise de roublard</b>	<b>61</b>
<b>7.8 : Liste alphabétique de toutes les compétences</b>	<b>62</b>
Alchimie bénéfique (Occulte I)	62
Alchimie maléfique (Occulte I)	62
Alphabétisation (Général)	62
Ambidextrie I (Combat I, Roublard I)	62
Ambidextrie II (Combat II, Roublard II)	63
Ambidextrie III (Combat III, Roublard III)	63
Assomage (Roublard III)	63
Attaque sournoise (Roublard II)	63
Attaque sournoise double I (Roublard III)	64
Attaque sournoise double II (Roublard IV)	64
Boucliers (petits) (Combat I)	64
Boucliers (grands) (Combat I)	64
Camouflage dans l'ombre (Roublard I)	65
Catalyseur amélioré (Naturel II, Psychique II)	65
Cérémonie divine (Divin IV)	65
Chant/Danse de guerre (Occulte II)	66
Combat aveugle (Combat I)	66
Combat critique I (Combat I)	66
Combat critique II (Combat II)	66
Combiné de potions (Occulte IV)	66
Communion avec la nature (Naturel II)	67
Concentration accrue (Divin II, Naturel II, Psychique II)	67
Connaissance des composés alchimiques (Occulte IV)	67
Connaissance des poisons (Occulte II)	67
Conservation des composés alchimiques	67
Contorsion (Roublard II)	68
Contre-vaudou (Occulte IV)	68
Coup du bélier I (Combat II)	68
Coup du bélier II (Combat III)	68
Coup du bélier III (Combat IV)	68
Cri de guerre (Combat IV)	68
Crochetage (Roublard III)	69
Dernier souffle (Combat III)	69
Désarmement I (Combat II)	69
Désarmement II (Combat III)	69
Désarmement de pièges I (Roublard II)	70
Désarmement de pièges II (Roublard III)	70

Désarmement de pièges III (Roublard IV)	70
Divination (Occulte III, Divin IV)	70
Dissimulation I (Roublard II)	71
Dissimulation II (Roublard III)	71
Dissimulation III (Roublard IV)	71
Don divin (Divin IV)	71
Encochage multiple (Combat II)	72
Enseignement (Général)	72
Esquive I (Roublard I)	72
Esquive II (Roublard II)	73
Esquive III (Roublard III)	73
Esquive des projectiles (Roublard IV)	73
Fabrication de parchemins magiques mineurs (Divin III, Naturel III, Psychique III)	73
Fabrication de parchemins magiques majeurs (Divin IV, Naturel IV, Psychique IV)	74
Folie guerrière (Combat IV)	74
Forge (Général)	74
Force brute I (Combat I)	75
Force brute II (Combat II)	75
Fracture I	75
Fracture II	75
Fracture III	76
Génération de runes I (Général)	76
Génération de runes II	76
Génération de runes III	76
Griffes (Combat I)	76
Herboristerie (Occulte I, Naturel I)	76
Histoire et légendes (Général)	77
Immunité aux poisons ingérés (Occulte IV)	77
Incantation abrégée I (Psychique III)	77
Incantation abrégée II (Psychique IV)	77
Incantation en armure (Divin I, Naturel I, Psychique I)	77
Installation de pièges I (Roublard II)	78
Installation de pièges II (Roublard III)	78
Installation de pièges III (Roublard IV)	78
Installation de pièges magiques (Roublard IV)	78
Langue : Ancien commun (Général, Divin II)	79
Langue : Commun (Général)	79
Langue : Céleste (Divin IV)	79
Langue : Draconique (Psychique IV)	79
Langue : Elfique (Général)	79
Langue : Hordish (Général)	79
Langue : Houlaïñ (Général)	80
Langue : Infernal (Divin IV)	80
Langue : Langues des monstres humanoïdes (Général, Divin III, Naturel II)	80
Langue : Langues des monstres bestiaux (Général, Naturel III)	80
Langue : Latin (Général, Psychique I)	80
Langue : Tauralien (Général)	80
Langue : Phérom (Naturel III)	81
Langue : Reptilien (Général)	81
Langue : Runique (Général)	81
Langue : Sous-mondien (Général)	81
Maîtrise des armes de jet à propulseur (Combat I)	81
Maîtrise des armes longues (Combat I)	81
Maîtrise des duel (Combat II)	82

Marchandage (Général) _____	82
Marmite alchimique (Occulte IV) _____	82
Méditation transcendante (Divin III, Naturel III, Occulte III et Psychique III) _____	82
Métabolisme discret (Divin III) _____	83
Métier (Général) _____	83
Miroir Occulte (Occulte IV) _____	83
Onguent alchimique (Occulte IV) _____	83
Parade (Combat III) _____	84
Points de pression (Roublard II) _____	84
Premiers soins I (Général) _____	84
Premiers soins II (Général) _____	84
Premiers soins III (Général) _____	85
Premiers soins IV (Général) _____	85
Rage (Combat III) _____	85
Rage contrôlée _____	85
Réparation d'armes (Général) _____	86
Réparation d'armures (Général) _____	86
Réparation de boucliers (Général) _____	86
Résistance aux poisons avalés (Occulte III) _____	86
Résistance aux maladies (Racial) _____	86
Résistance à la magie I (Général) _____	87
Résistance à la magie II (Général) _____	87
Résistance à la magie III (Général) _____	87
Résistance à la torture (Roublard III) _____	87
Sixième sens I (Roublard III) _____	87
Sixième sens II (Roublard IV) _____	87
Sorts : Voir le grimoire (document séparé, voir <a href="http://www.ajjro.org/content/gn/regles.php">http://www.ajjro.org/content/gn/regles.php</a> ) _____	88
Spécialisation dans la magie (Divin III, Naturel III, Psychique III) _____	88
Spécialisation martiale I (Combat II) _____	88
Spécialisation martiale II (Combat IV) _____	88
Travail des métaux fins (Général) _____	88
Torture (Roublard II) _____	89
Utilisation d'armes de siège I (Combat III et racial) _____	89
Utilisation d'armes de siège II (Combat IV) _____	90
Vade retro I (Divin I) _____	90
Vade retro II (Divin II) _____	90
Vade retro III (Divin III) _____	90
Vade retro IV (Divin IV) _____	90
Vaudou I (Occulte I) _____	90
Vaudou II (Occulte II) _____	91
Vaudou III (Occulte III) _____	91
Vision nocturne (Racial) _____	91
Vol à la tire I (Roublard I) _____	91
Vol à la tire II (Roublard II) _____	91
Vol à la tire III (Roublard III) _____	91

## **Chapitre 8 : La magie et les sorts \_\_\_\_\_ 92**

### **8.1 : La magie dynamique \_\_\_\_\_ 92**

### **8.2 : Vaudou (ou magie coïncidente) \_\_\_\_\_ 92**

Étape 1 : Le contact. _____	92
Étape 2 : Le lien _____	92
Étape 3 : Les cérémonies _____	93
Esprits _____	95

Effets mineurs	96
Effets intermédiaires	96
Effets Majeurs	97
<b>Annexe : Économie dans les GN</b>	<b>98</b>
<b>1 : Valeur des monnaies d'échange</b>	<b>98</b>
1.1 : Pièces de monnaie	98
1.2 : Lingots	98
1.3 : Pierres précieuses	98
<b>2 : Liste de prix approximatifs :</b>	<b>98</b>
2.1 : Bombance	98
2.2 : Potions	99
2.3 : Lecture/traduction de texte	99
2.4 : Équipement (vente/achat)	99
2.5 : Équipement (réparation)	99
2.6 : Premiers soins	100
2.7 : Magie	100
2.8 : Emplois (à long terme)	100
2.9 : Primes et récompenses	100
3 : Quantité de métal requis pour fabriquer une arme ou un bouclier	101

# Le personnage en un clin d'œil

---

**Domaines d'expertise** : Un personnage commence avec **4 degrés de perfectionnement** qu'il peut s'attribuer parmi les domaines d'expertise. Un personnage ne peut gagner de nouveaux degrés de perfectionnement que par la compétence Enseignement.

**Points de personnage (P.P.)** : Un personnage **commence avec 130 P.P.** Il obtient automatiquement 5 nouveaux P.P. après sont 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> GN auxquels il survit. Pour obtenir d'autres P.P., le personnage peut se trouver un maître qui possède la compétence Enseignement.

**Points de vie (P.V.)** : Les 10 premiers sont gratuits. Chaque P.V. supplémentaire coûte 5 P.P.

**L'inconscience et la mort** : Lorsqu'un personnage atteint entre 0 et -9 P.V., il est inconscient et tombe par terre. Un personnage inconscient perd un P.V. chaque minute. À -10 et moins, le personnage est mort. Il doit attendre 10 minutes supplémentaires avant de laisser tous ses objets en-jeu par terre et se rendre à l'Agent de la Mort.

**Points de magie (P.M.)** : Chaque P.M. coûte 5 P.P. Un personnage peut méditer pour récupérer un P.M. par 4 minutes de méditation.

**Points d'armure (P.A.)** : Les P.A. sont gratuits. Par contre, pour incanter des sorts en armure, il faut dépenser 1 P.P. par point d'armure porté. Les P.A. sont toujours perdus avant les P.V. lorsqu'on reçoit des dégâts.

**Armes** : Tout personnage peut manier n'importe quelle arme légale sans dépenser de P.P., mais cette arme ne fera qu'un point de dégât de base. Pour faire 2 points de dégât de base avec des armes longues ou des armes à propulseur, le personnage peut se procurer les compétences Maîtrise appropriées.

**Boucliers** : Les boucliers peuvent bloquer tous les coups physiques reçus et annuler les dégâts. Un personnage doit posséder la compétence Bouclier (petits) ou (grands) pour manier un bouclier.

**Fortune** : Un nouveau personnage commence avec 10 écus. Il peut se procurer davantage d'écus à la création de son personnage en dépensant 1 P.P. par tranche de 10 écus. Il peut également gagner des écus lors de chaque scénario avec la compétence Métier.

**Lancer des sorts** : Chaque sort coûte 5 P.P. et le personnage doit avoir le degré d'expertise requis pour le lancer. Les sorts niveau 4 sont tous gratuits, mais nécessitent une rune et potentiellement une gemme pour être lancés. Pour incanter, le joueur dépense un nombre de P.M. égal au niveau du sort et doit faire de la gestuelle avec ses mains et prononcer la formule ou la prière de manière articulée, sans se tromper, sans être interrompu et sans recevoir de dégâts. Si l'une de ces situations se produit, le personnage perd tout de même ses P.M. et doit relancer le sort à nouveau.

**Attaquer avec une arme** : Lorsqu'un joueur se bat à l'arme, il ne peut donner qu'un coup par seconde. De plus, il doit faire un angle d'au moins 90 degrés lorsqu'il attaque avec cette arme avant de toucher sa victime. Les coups à la tête et aux parties génitales sont interdits.

# Préambule

---

Le présent document présente des règles pour les jeux de rôles grandeur nature de l'AJJRO. Les règles de ce jeu ont été conçues pour être comprises par tous. Elles ne nécessitent pas de connaissances préalables. Il n'est pas nécessaire d'avoir déjà participé à ce genre d'activité pour pouvoir jouer à l'AJJRO. Cependant, il convient de définir d'abord ce que sont un jeu de rôle ainsi qu'un jeu de rôle grandeur nature.

## *1 : Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?*

Le jeu de rôle dans sa forme conventionnelle, c'est un jeu interactif qui se joue habituellement à l'intérieur par quelques joueurs ainsi que par un maître de jeu. On joue souvent à l'aide de livres ressources, de fiches, de cartes, et de dés, mais pas avec un plateau de jeu conventionnel. Ce n'est donc pas à proprement parler un jeu de société du genre classique, même si on joue toujours à plusieurs. Il en existe présentement un nombre incalculable sur le marché et ils sont souvent très différents les uns des autres. Ils peuvent exploiter des thèmes fantastiques, historiques, de science-fiction, d'horreur, d'aventure, d'action, etc. Tenter ici de trouver une définition qui engloberait tous ces jeux serait impossible. On peut néanmoins donner une idée générale des principes de base communs à la plupart de ceux-ci.

Tout d'abord, chaque joueur possède un personnage, qu'il contrôle et dirige à travers un décor imaginaire. Ce que le joueur dit aux autres joueurs, son personnage le fait avec les autres personnages. S'il le désire, il peut le faire promener d'un endroit à un autre, confronter des obstacles et des ennemis ou faire toutes sortes de choses que le personnage pourrait faire si ce monde existait réellement.

Chaque personnage possède des caractéristiques précises que le joueur choisit à l'avance. Souvent ces caractéristiques peuvent évoluer au fur et à mesure que le personnage vit des aventures et qu'il prend de l'expérience. Chaque jeu de rôle a ses propres règles pour la fabrication et l'avancement des personnages. Ces règles permettent aux joueurs de se créer un personnage qui leur plaît, mais elles assurent aussi que tous les personnages commencent sur un pied d'égalité.

En plus des joueurs, il y a presque toujours un maître de jeu. Le maître de jeu est d'abord l'arbitre qui décide si une action est possible ou non pour un joueur. C'est aussi lui qui décide des effets de chacune de ces actions, mais son rôle est beaucoup plus large. Il est en quelque sorte le conteur d'une histoire dont il ne connaît pas les détails. Avant de commencer la partie, il doit se monter un scénario général, en s'assurant de ne pas empiéter sur le droit des joueurs, qui est de contrôler leurs personnages respectifs. Il ne peut donc pas savoir dès le début tout ce que les joueurs vivront, car il aura à faire beaucoup d'improvisation pendant le déroulement de la partie.

Son pouvoir est immense car il décide de tout ce que les personnages auront à vivre. Il doit donc être impartial et ne favoriser personne en particulier.

Sa tâche est cependant tout aussi immense car il doit s'assurer que le jeu est suffisamment difficile pour que les personnages puissent avoir la vie dure (sinon les joueurs s'ennuieraient), mais

pas trop, pour qu'ils ne soient pas complètement dépassés et qu'en conséquence ils échouent lamentablement dans leur quête (ce qui décevra les joueurs).

Il y a aussi dans la plupart des jeux un aspect de hasard qui augmente encore plus l'imprévisibilité et qui permet d'éviter au maître de jeu de prendre certaines décisions particulièrement difficiles. Généralement, on se sert de dés pour représenter ce hasard et les séances de jeux de rôles sont souvent parsemées de roulements de plusieurs dés, qu'ils soient à quatre, six, huit, douze, etc. faces. Cela arrête parfois l'action et peut ainsi couper la trame de l'histoire. Cet aspect de hasard est pourtant incontournable et les règlements sont en général ainsi faits qu'ils tentent de diminuer au maximum le décrochage de l'intérêt des joueurs. En général, ça fonctionne très bien.

Contrairement à la plupart des autres jeux, il n'y a généralement pas de gagnants ni de perdants dans un jeu de rôles. Le but du jeu est plutôt d'explorer les facettes de son imagination et de celle des autres, et de s'amuser entre amis, sans plus. Ce ne sont donc pas des jeux de compétition.

## ***2 : Qu'est-ce qu'un jeu de rôle grandeur nature?***

Le jeu de rôle grandeur nature (souvent appelé simplement GN), quant à lui, est inspiré du précédent, mais se déroule en temps réel et sans aucun livre, papier ou dé. Il est habituellement joué en grande partie à l'extérieur et prend l'allure d'une pièce de théâtre interactive partiellement improvisée. Au lieu de simplement s'imaginer son personnage, le joueur l'incarne, comme au théâtre.

De plus, il n'y a pas de maître de jeu. Celui-ci est remplacé en partie par les organisateurs, en partie par les autres joueurs et en partie par l'environnement, qui est vu, au lieu d'être décrit. L'aspect de hasard, lui, est déjà présent dans la vraie vie et n'a pas à être représenté par le l'intermédiaire de dés. En effet, quand on lance un objet sur une cible, on sait instantanément si on l'a atteinte. Dans un jeu de rôle sur table, il faudrait d'abord rouler des dés pour le savoir.

On voit tout de suite que cette façon de jouer a d'énormes avantages. Elle est beaucoup plus prenante et elle peut littéralement nous faire vivre des émotions fortes. On s'attache ainsi beaucoup plus à notre personnage et on vit même pour vrai une grande partie de ses émotions. De plus, comme l'action se passe en temps réel, il y a moins de décrochage. L'ambiance est aussi complètement différente. On se sent bien plus impressionné par quelque chose qu'on voit devant soi que par quelque chose qui nous est décrit et qu'on doit imaginer.

À ces bons côtés font cependant contreparties certaines limitations inévitables. Les races, les créatures et les monstres qu'on peut jouer et rencontrer doivent tous pouvoir être figurés par des personnes costumées, sans que leur déguisement ne les empêche de se mouvoir. Les créatures d'apparence humanoïde seront donc fortement favorisées par rapport à celles d'aspect plus extravagant, qui nécessiteraient des effets spéciaux coûteux et risqueraient de paraître peu convaincantes.

Néanmoins, le choix reste quand même étonnamment large et le jeu extrêmement agréable. En outre, certaines choses ne pourront jamais être représentées en jeu grandeur nature et doivent

encore être imaginées. A peu près tout ce qui a trait à la magie, par exemple.

### ***3 : Comment est le monde des grandeurs nature de l'AJJRO?***

L'AJJRO (l'Association des Joueuses et Joueurs de Rôles de l'Outaouais) organise depuis sa fondation, en 1998, des jeux de rôles grandeur nature dans son propre monde imaginaire, qu'on pourrait qualifier de médiéval fantastique. Ce qualificatif est cependant un peu trop simple et restrictif pour donner une bonne idée de ce dont il s'agit. En fait, ce monde mélange des aspects de l'antiquité, du moyen âge et de la renaissance. Il combine des éléments réels avec la mythologie de ces époques et de plusieurs autres. Il s'inspire en plus des légendes et histoires de plusieurs coins du monde. On peut y rencontrer autant les trolls de la Scandinavie viking, que les momies d'Égypte ancienne. Autant les cyclopes de l'antiquité grecque, que les zombies d'Haïti. Autant les gargouilles du moyen âge européen, que le yéti de l'Himalaya ou que les golems de l'Ancien Testament.

C'est en plus un monde où la magie existe et occupe souvent une place importante. On y retrouve également des dieux puissants inspirés de certains panthéons mythologiques. Ces dieux sont à l'origine de religions imaginaires dont les personnages peuvent faire partie. Les joueurs peuvent choisir la religion de leur personnage dans le jeu ou ils peuvent choisir qu'il sera athée. Ces religions ne sont évidemment pas faites pour offenser les personnes croyantes. Il convient en effet de toujours se rappeler que c'est seulement un jeu. Tout le monde peut jouer aux jeux de rôles grandeur nature de l'AJJRO, peu importe sa religion réelle et ses croyances.

De plus, ce monde est peu évolué technologiquement et industriellement. On n'y connaît ni les machines à combustion, ni l'électricité (sauf celle produite par des moyens magiques), ni la télécommunication, et l'existence des armes à feu n'est encore qu'une rumeur.

Enfin, les personnages qui y habitent font parties de diverses « races », comme, par exemple, les Humains, les Elfes, les Nains ou les Gobelins. Le terme « race » est utilisé ici dans un sens non péjoratif, pour désigner des races imaginaires qui apportent des stéréotypes physiques et culturels qui aident à fournir de la variété au monde de jeu. Bien entendu, n'importe quel joueur peut incarner n'importe laquelle de ces races imaginaires.

### ***4 : Comment joue-t-on à un GN de l'AJJRO ?***

En commençant par lire le [chapitre 1](#) de ce manuel, qui explique le fonctionnement de base d'un grandeur nature (GN), puis en se fabriquant un personnage avec les règles des chapitres suivants. On doit ensuite se fabriquer, se louer ou s'acheter un costume adéquat et enfin, s'inscrire au moins une semaine à l'avance pour le GN qui nous intéresse.

# Chapitre 1 : Règlements de base des jeux de rôles grandeur nature de l’AJJRO

---

## *1.1 : Les personnages*

---

Chaque joueur participant à un jeu de rôle grandeur nature (GN) doit incarner un personnage pendant toute la durée de l’activité. Celui-ci doit être fait à l’avance à l’aide des instructions que vous trouverez plus loin dans ce manuel.

### **Points de personnage (P.P.)**

Ce concept est à la base de la fabrication d’un personnage. Ils peuvent être vus comme un indice de la « valeur » d’un personnage ; c’est-à-dire sa capacité à atteindre ses objectifs dans la vie. **Au début, chaque personnage doit être fabriqué avec 130 P.P.**, avec lesquels le joueur achète des compétences, avantages, sorts, etc. La fabrication d’un personnage est décrite en détail plus bas (et constitue en fait la majeure partie de ce document). L’achat d’une compétence est toujours irréversible. Autrement dit, il n’est pas permis d’échanger nos compétences contre d’autres ou contre de nouveaux P.P. Les P.P. sont associés aux personnages et non aux joueurs, par conséquent, ils ne sont pas transférables d’un personnage à l’autre, même si celui-ci est interprété par le même joueur. **Un personnage gagne automatiquement 5 P.P. après chacun de ses 4 premiers GN auxquels il a survécu.**

### **Feuille de personnage**

La feuille de personnage est la feuille que chaque joueur doit obligatoirement remplir et faire approuver au plus tard au moment de son inscription au GN. Elle comporte la description du personnage qui sera incarné par ce joueur lors de cette activité. De plus, chaque joueur doit obligatoirement apporter à la partie une copie à jour sur papier et la porter sur lui **en tout temps** tout au long de celle-ci. Les responsables officiels de l’homologation, organisateurs de la partie, membres du C.A. de l’AJJRO et autres personnes autorisées ont le droit d’exiger de voir la feuille de personnage en tout temps afin de vérifier si celui-ci ne triche pas. Un joueur qui refuse de montrer sa feuille à ces personnes peut recevoir des sanctions, comme par exemple se voir donner un avertissement, et/ou se faire expulser.

### **Histoire des personnages**

Avant de venir à une fin de semaine de jeu de rôle, préparez bien le personnage que vous allez jouer. Fignolez-le. Plus il sera complet, plus il sera agréable à jouer et plus vous vous sentirez à l’aise en jeu. N’hésitez pas à vous monter un personnage complexe et, surtout, original. Posez-vous quelques questions sur lui. Quels sont ses buts, ses peurs, ses motivations, ses habitudes, bonnes ou mauvaises, etc. Qui sont ses amis et ses ennemis? Est-il belliqueux ou pacifiste? Loyal ou traître? Impulsif ou réfléchi? Dans quel milieu a-t-il été élevé? Une grande ville, un village, une caverne? Par qui? Quels ont été les faits marquants de son existence? Comment est-il devenu ce qu’il est? Lorsque vous montez l’histoire de votre personnage, soyez original mais pas trop ambitieux. Plusieurs joueurs font l’erreur de se fabriquer un personnage trop héroïque et ils déchantent habituellement à leur première partie, lorsqu’ils voient que les autres joueurs sont

réticents à accepter ce background. De plus, il est difficile d'expliquer pourquoi un héros légendaire, tueur de dragons et sauveur de nations, est tout à coup incapable de vaincre 3 ou 4 gobelins. Fiez-vous plutôt aux exploits qu'il accomplira en jeu pour bâtir sa réputation après sa création. Vous pouvez bien sûr parler de son histoire aux organisateurs de GN avant l'activité, ils pourront peut-être inclure dans le scénario des éléments qui concerneront tout particulièrement votre personnage. Soyez précis. Essayez de donner des noms ou des indices. Si votre personnage recherche son frère, nommé Percegal, disparu depuis l'enfance, et qu'il sait que ce frère a une tache de naissance particulière à la main droite, il se peut qu'il y ait justement un Percegal à la main droite marquée qui surgira au milieu d'une aventure, comme par hasard... Si vous ne donnez rien aux organisateurs à se mettre sous la dent, ils pourront moins vous impliquer directement et personnellement et vous n'aurez pas l'agréable surprise d'être le seul à pouvoir démêler une situation incompréhensible pour les autres personnages. Il serait évidemment impossible d'impliquer de la sorte tous les participants au complet mais les scénarios sont généralement conçus pour pouvoir être adaptés à plusieurs personnages particuliers selon leur background.

## **Costumes des personnages**

Dans les parties grandeurs nature de l'AJJRO, le costume est obligatoire en tout temps. L'AJJRO se réserve le droit de refuser l'accès au site des personnes non costumées. Vous n'êtes pas obligé de vous fabriquer un costume très sophistiqué mais on vous demande de faire un effort raisonnable. Il est en effet très facile de se faire une cape, un tabard et un capuchon. Évidemment, si vous voulez mettre le paquet, c'est encore mieux. Certaines personnes se font des costumes exceptionnels et c'est un des aspects qui contribuent le plus à l'ambiance exotique du jeu. Utilisez des tissus sans motifs modernes et évitez les couleurs fluorescentes. Évitez les anachronismes les plus flagrants. N'oubliez pas que le monde de L'AJJRO est un monde moyenâgeux romancé. Les armures fournissant une protection doivent être approuvées avant la partie par les responsables et doivent absolument recouvrir les parties du corps désignées pour être valides comme protection contre les coups. Les cottes de maille doivent être des vraies, faites en métal. Les armures de plaque faites avec de la tôle doivent avoir les bords repliés ou recouverts afin de ne pas être tranchants ou pointus. L'AJJRO se réserve le droit de refuser de considérer comme valides certaines protections s'il est jugé qu'elles n'ont pas été faites avec assez de soin ou qu'elles sont dangereuses. Notez qu'un costume ne donne aucune protection en combat comme les armures le font (tel qu'expliqué au [chapitre 6](#)). Quand vous faites votre costume, gardez à l'esprit que vous devrez le porter pendant une fin de semaine entière et que vous devrez marcher, voire courir, dans la nature avec lui. Assurez-vous qu'il est fonctionnel et pas trop encombrant.

## **Anachronismes dans les costumes**

Le monde de L'AJJRO est un univers imaginaire combinant les légendes de l'Antiquité et du Moyen-Âge. Même s'il laisse place à énormément d'imagination, il y a quand même des limites... Essayez autant que possible d'éviter les anachronismes, ou au moins les plus flagrants. Ne portez pas de costumes aux couleurs fluorescentes ou avec des motifs modernes. Évitez les vêtements montrant des noms de marques ou des logos en évidence. Si vous désirez apporter une lampe de poche, choisissez-en une qui soit petite et discrète (2 piles AA maximum) et ne vous en servez que dans votre tente ou en situation d'urgence. Si vous voulez garder votre montre, dissimulez-la à un endroit où elle ne sera pas visible. De façon générale, tous les objets technologiques devraient être évités. Par contre, si vous portez des lunettes ou des appareils auditifs, ne les enlevez pas pour faire plus réaliste. Quand on parle d'anachronismes, on parle évidemment seulement des articles qui ne sont pas vraiment nécessaires au joueur.

## Règle du personnage unique

Un joueur ne peut jouer qu'un seul personnage par scénario. Le but de cette règle est de minimiser la confusion qui pourrait être produite lorsqu'un joueur change de personnage. Les autres joueurs ne réaliseront pas nécessairement qu'ils ont en face d'eux un personnage différent du premier et risquent de transposer l'attitude qu'ils avaient envers le premier sur le deuxième. La seule exception à cette règle est quand un personnage perd sa dernière vie lors d'un scénario. Dans ce cas seulement, le joueur peut alors finir le GN en jouant un nouveau personnage. Ce nouveau personnage doit être suffisamment différent du premier pour qu'on ne les confonde pas. Ce peut être une bonne idée de prévoir cette situation un peu à l'avance en ayant un nouveau costume et un nouveau personnage approuvé déjà prêt (voir la chronique « La mort » dans la section 1.2).

### *1.2 : La vie et la mort*

---

Les scénarios des grandeurs nature représentent des événements marquants qui sont des moments forts de l'existence des personnages. Par conséquent, il est fréquent que ceux-ci y soient blessés, et parfois même qu'ils y meurent.

#### **Points de vie (P.V.)**

Les P.V. sont une mesure de la vitalité et de l'état de santé d'un personnage. Ils sont perdus en recevant des coups d'armes de jeu lors de combats simulés, en étant la victime de certains sorts offensifs, en buvant des poisons, etc. Ils sont regagnés en se faisant soigner avec les compétences « Premiers soins », en buvant de potions de guérison, en recevant des soins magiques et en dormant. Dans le cas du sommeil, le joueur doit réellement dormir et les points sont récupérés au rythme de 1 P.V. pour chaque 10 minutes de sommeil. À moins d'indications contraires très précises, on ne peut jamais dépasser notre total de départ en P.V., c'est à dire le nombre de P.V. qu'on avait au début du scénario en cours.

#### **Points d'armure (P.A.)**

Les points d'armure, qui sont alloués à une armure donnée lorsqu'elle est portée par le personnage, en indiquent la qualité et l'état. Les points d'armure sont semblables aux points de vie, à l'exception qu'ils ne peuvent pas être guéris mais doivent être réparés. Un personnage qui porte de l'armure n'a pas à dépenser des P.P. Par contre, un personnage qui désire lancer des sorts en portant de l'armure doit dépenser un P.P. par point d'armure porté. Le type d'armure est indicatif de la quantité de points maximale qu'elle peut accorder tel que décrit plus bas. **Les points d'armure sont toujours perdus avant les points de vie** lorsqu'un personnage prend des points de dégâts.

#### **Inconscience (0 P.V. ou moins)**

Quand un personnage perd conscience, c'est-à-dire quand son total de P.V. descend à zéro ou moins, le joueur est considéré « en voie de mourir ». Lorsqu'un personnage atteint cet état, il doit simuler l'inconscience, c'est-à-dire qu'il ne peut pas parler, bouger, se tenir debout ou assis, se déplacer, etc. Il doit se faire guérir sinon son personnage mourra (voir ci-bas). Un personnage inconscient a encore un pouls, contrairement aux morts (voir [« commentaires hors jeu »](#), dans la section 1.7). **Un personnage à 0 P.V. ou moins perd un P.V. au rythme de 1 chaque minute, jusqu'à atteindre -10 P.V., après quoi le personnage meurt.**

## La mort

Un personnage meurt s'il atteint **-10 P.V.**, que ce soit par une accumulation de dommages ou puisque le personnage est demeuré par terre trop longtemps. Un personnage mort doit **attendre 10 minutes supplémentaires par terre**. Un personnage mort n'entend rien, ne parle pas et ne bouge pas. Si le joueur est par terre dans une situation dangereuse ou inconfortable (ex. à proximité d'autres combattants ou dans une flaque d'eau), il est permis de se lever et se déposer par terre hors de la zone d'inconfort.

Par exemple, un personnage qui a subi des dommages tombe à -2 P.V. Il se couche donc par terre, inconscient, ne bouge pas et ne parle pas. Dans cet état, il perd 1 P.V. à chaque minute. Après 8 minutes, le personnage meurt puisqu'il tombe à -10 P.V. Le joueur attend donc 10 minutes avant de se rendre au camp des PNJ (personnages non-joueurs).

Quand un personnage meurt, son âme se rend chez **l'Agent de la Mort**. L'Agent de la Mort sera présent sur le terrain à des heures régulières : 9h, midi, 15h, 18h, 21h et minuit. L'emplacement de l'Agent sera explicité au début de chaque GN. Il est au choix du joueur d'attendre que l'Agent revienne à son poste, ou de se rendre au camp des PNJ afin que ceux-ci lui offre de remplir des tâches en attendant de rencontrer l'Agent de la Mort. Avant de quitter le lieu de la mort de son personnage, le joueur doit déposer sur le lieu de sa mort tous ses objets « en-jeu » fournis par l'AJJRO (monnaie, objets magiques et spéciaux, lettres, etc.) se relever et **marcher normalement (et non courir)** hors-jeu (en levant un bras en l'air avec le poing fermé) jusqu'au camp des PNJ.

## La résurrection

La résurrection est possible à travers un sort de magie positive (voir le grimoire). La résurrection nécessite du sang de la même race que le personnage à être ressuscité, mais peut être fait après n'importe quel laps de temps. Certains personnages plus puissants ou plus anciens nécessiteront d'autres ingrédients ou rituels afin de ramener du monde des morts par l'utilisation de ce sort.

## 1.3 : Les armes

---

Les activités de jeux de rôles sont souvent parsemées de combats simulés entre personnages. Cependant, aucune arme réelle n'est permise sur le terrain. À la place, on utilise uniquement des représentations d'armes, fabriquées spécialement pour ce type de jeux de rôles, et recouvertes d'une épaisseur suffisante de mousse. Lors d'un combat, l'attaquant doit donner un coup **FAIBLE** de son arme en énonçant clairement le dommage de celle-ci. L'attaqué doit alors soustraire ce dommage de ses P.V. Ceci constitue le seul contact entre joueurs permis dans les combats simulés avec des armes de jeu. La sécurité est capitale lors des activités de l'AJJRO. C'est pourquoi un soin particulier doit être apporté à la fabrication des armes qui seront utilisées dans les simulations de combats.

### Fabrication et réglementation

Pour être réglementaires (légales), les armes doivent être suffisamment molles et

inoffensives. Généralement, un tuyau en PVC recouvert de deux épaisseurs de tubes de mousse isolante pour tuyaux et d'une épaisseur de ruban de type « duct tape » argenté donne une épée parfaitement acceptable si l'isolant dépasse l'extrémité du tuyau. Pour les armes de moins de deux pieds (60 cm) une seule épaisseur de mousse isolante est suffisante. Aucun ruban adhésif d'une couleur autre que le noir, le gris et le brun n'est accepté, sauf pour représenter un métal défini dans la section sur les armes en métal précieux. De plus, les armes doivent respecter les longueurs réglementaires pour le type en question (voir la section 6.1). Elles ne doivent comporter aucune pièce en métal, en bois ou simplement pointue, coupante ou autrement dangereuses. Demandez aux organisateurs de vous montrer comment faire des armes sécuritaires. Toutes les armes doivent être soumises à l'inspection d'un responsable et peuvent être interdites si elles sont jugées non réglementaires. Pour savoir si une arme est acceptable, demandez à un ami de vous frapper avec elle. Si elle est trop dure, vous serez les premiers à le savoir... Certaines compagnies fabriquent des armes en latex ou en mousse injectées spécialement pour ce genre d'activité. Cependant, il n'y a aucune garantie que celles-ci seront acceptées à l'AJJRO, même si elles le sont dans des GN organisés par d'autres groupes. Informez-vous avant d'acheter ces armes, qui peuvent être très dispendieuses.

## **Armes de jet**

Les armes de jet permises comprennent les armes de jet manuelles (ex: dagues et haches de jet), les armes de jet à propulseur manuel (ex: arcs/flèches et frondes/pierres) et, enfin, les armes à propulseur automatiques (ex: arbalètes). Les armes de jet manuelles doivent être faites d'un tube de mousse isolante vide (sans tuyau de PVC à l'intérieur), entourés de ruban « duct tape », avec une petite « lame » en mousse pour les hachettes. Les armes de type A peuvent être utilisées comme arme de combat corps à corps ou comme projectile. On doit cependant faire attention de ne pas viser la tête de la personne ciblée (de toute façon, un coup à la tête n'est pas valide). Les arcs et arbalètes doivent avoir une pression inférieure à 20 livres. Les flèches et traits d'arbalètes doivent être fabriqués selon les instructions disponibles auprès des personnes responsables de l'AJJRO. Pour des raisons de sécurité, il est interdit de lancer toute autre arme que les armes de jet, même si elles sont réglementaires pour les combats en corps à corps. Les flèches, traits d'arbalète et pierres de fronde sont interdites en combat en corps à corps. Demandez aux organisateurs de vous montrer comment fabriquer vos armes pour qu'elles soient sécuritaires. Les lances, javelots et armes similaires sont interdits.

## **Griffes**

Certains monstres ou personnages peuvent se battre avec des griffes. Celles-ci doivent être faites de mousse isolante sans armature rigide à l'intérieur. Il est évidemment interdit de voler les griffes. Les règles habituelles de combat s'appliquent aussi aux griffes (voir compétence [Griffes](#)).

## ***1.4 : Les combats***

---

Qu'on ait l'intention de prendre part à des combats simulés ou non, ceux-ci occupent une place importante de tous les grandeurs nature. Il est donc important de comprendre comment ceux-ci sont exécutés par les participants pour maximiser le réalisme tout en restant sécuritaires.

## **Vraisemblance**

Quand on donne des coups d'arme, il faut faire comme si ces armes étaient lourdes à manier. On ne devrait jamais donner de coups répétés à moins d'une seconde d'intervalle avec la

même main, ce qui serait impossible avec de vraies armes en métal ou en bois. De même, si on reçoit des coups, il faut simuler la douleur et notre efficacité au combat devrait s'en ressentir. Il serait très invraisemblable de voir une personne très affaiblie (avec, par exemple, 2 P.V. restants) se battre contre deux ou trois terribles adversaires avec autant d'ardeur qu'un personnage en pleine forme. Dans le même ordre d'idée, vous devriez continuer à faire semblant de souffrir même après un combat (vous pouvez boiter ou vous tenir le ventre, par exemple). Si vous voyez votre adversaire jouer son jeu à la perfection en simulant ses blessures, vous n'êtes pas obligé d'en profiter pour lui donner plus de coups. Et s'il implore votre pitié à genoux, vous n'êtes pas obligé de l'achever, sauf peut-être si c'est le pire ennemi de votre personnage...

## Énoncé du dommage des coups

Pendant un combat, on doit, à chaque coup qu'on porte, dire ou crier clairement le nombre de points de dommage qu'on inflige. De plus, on doit ajouter un « suffixe », si notre arme a une particularité quelconque. Des exemples de ces suffixes incluent: « **magique** » si l'arme est magique ou s'il s'agit d'un sort, « **d'argent** » si l'arme est d'argent, etc. Par exemple, quelqu'un qui porte un coup avec une arme de catégorie C faite en argent dira: « 1 d'argent » et quelqu'un qui jette un sort faisant 3 points de dégât dira, après avoir récité sa formule: « 3 magique ». Si vous omettez de dire clairement le dommage que vous infligez, votre adversaire n'est pas obligé de le compter. Il est recommandé d'annoncer à votre adversaire que vous avez bien compris et compté son dommage en criant quelque chose comme « ouch ! » à chaque fois que vous recevez un coup. Après tout, ça devrait faire mal.

## Points de dommage

Il s'agit des points de vie et/ou d'armure qu'une victime doit s'enlever à chaque fois qu'elle reçoit un coup d'arme ou un sort offensif. Les armes et certains sorts font un nombre donné de points de dommage. A chaque coup valide que vous recevez, vous devez déduire le dommage de votre nombre de points d'armure restants, le nombre de points de dommage infligés. Lorsque votre armure tombe à zéro, elle est considérée trop endommagée pour fournir une protection efficace et vous déduisez les dommages subséquents de vos points de vie restants. Sauf dans le cas de protections magiques, chaque coup porté donne un minimum de un point de dommage. Prenons par exemple un personnage qui possède 15 P.V. et porte une armure sur le torse qui lui donne 3 points d'armure. Si ce personnage reçoit un coup d'épée et que son adversaire crie : « 3 ! », il doit donc se déduire 3 points. Les premiers points à partir sont ses points d'armure. Il perd donc ses 3 points d'armure lors de ce premier coup. À partir du prochain coup qu'il recevra, il va commencer à perdre des points de vie. Le prochain coup reçu en provenance de cette arme l'amènera à 12 P.V. (= 15 P.V. - 3 P.V.), mais pour le moment, il est encore en très bonne santé! Lorsqu'un personnage arrive à zéro P.V. ou moins, il sombre dans l'inconscience, c'est le coma. Le personnage perd son sang et mourra s'il ne reçoit pas de soin. Le personnage perd des P.V. au rythme de 1 par minute, jusqu'à atteindre -10 P.V., après quoi il meurt.

## Contacts physiques directs

Tout contact direct, tout corps à corps, tout coup de poing, coup de pied et toute poussée sont strictement interdit. Il est aussi interdit de sauter sur quelqu'un pour le faire tomber à terre, de le tirer vers soi, de lui faire une jambette, de le retenir ou de retenir une partie de son costume. Même si elles seraient efficaces dans un combat réel, toutes ces pratiques sont potentiellement très dangereuses. Elles peuvent mener à de graves sanctions envers tout joueur fautif.

## Validité des coups

Les seuls coups valides dans un combat en corps à corps sont ceux portés avec une arme réglementaire, à au moins une seconde d'intervalle (sauf pour les personnes ayant la compétence ambidextrie, où elles peuvent en porter deux par seconde). La tête et les organes génitaux ne peuvent pas être visés. Tous les coups portés en ces deux endroits ne sont pas valides. Les coups reçus sur un bouclier, une pièce de vêtement libre (ex. une cape) ou sur sa propre arme ne font aucun dommage. Il est également interdit de pointer, c'est-à-dire de frapper avec la pointe d'une arme. Pour être valide, un coup doit automatiquement être accompagné de l'énoncé clair et exact du nombre de points de dommage. Il est également interdit de concentrer ses coups en une zone précise du corps. Il existe trois zones du corps pouvant être atteintes: le torse, les bras et les jambes. Il est interdit de donner plus de deux coups consécutifs sur une de ces zones du corps. Par exemple, on ne peut pas donner trois coups consécutifs seulement sur les jambes d'un joueur, ou si on le fait, ce joueur n'est pas obligé de compter le troisième coup consécutif sur cette partie du corps, ni le quatrième, etc. Si vous estimez qu'un coup n'est pas valide, par exemple si votre adversaire donne des coups répétés à moins d'une seconde d'intervalle, s'il vise votre tête ou s'il atteint votre cape ou votre bouclier, vous n'avez pas à le compter. Servez-vous de votre jugement pour décider si un coup est valide ou non. Si un coup ou un sort offensif reçu ne nous fait pas de dommage parce qu'on est protégé par la magie ou par une compétence, on doit le mentionner à l'attaquant pour qu'il le sache. Une phrase simple comme: « Ça ne me fait rien. » Ou « J'évite ton coup. » est suffisante. On n'est pas obligé de donner des explications détaillées.

## Charge

Il est interdit de charger en combat, c'est-à-dire de courir vers votre adversaire pour le forcer à se déplacer pour vous éviter. Cette pratique, même si elle serait efficace dans des combats réels, doit être évitée parce que si jamais la personne chargée décide de ne pas bouger, les deux adversaires vont entrer en collision, ce qui contrevient à la règle interdisant les contacts physiques directs. Si vous voulez courir vers un adversaire, assurez-vous d'avoir assez d'espace pour arrêter avant d'arriver à lui.

## Attaque sournoise

Seuls les personnages possédant au moins une des compétences « [attaque sournoise](#) » (souvent appelés « backstabs ») ont le droit de faire ce genre de manœuvre. Il s'agit d'un coup très précis qui doit être porté par surprise soit à la gorge, soit au cœur (entre les omoplates) **par derrière** et **sous l'effet de surprise**. Ces coups sont extrêmement efficaces mais difficiles à réaliser. On doit en effet approcher par derrière et porter le coup à sa victime avec la plus grande précision. C'est pourquoi celui qui tente ce genre d'attaque doit d'abord rester à portée de frappe sans courir, pendant au moins cinq secondes, juste avant de porter une attaque sournoise (pour évaluer le meilleur endroit où frapper) et il doit aussi prendre sa victime par surprise. Si, au moment de l'attaque sournoise, elle bouge, sursaute ou si elle est avertie par quelqu'un d'autre juste avant, on considère que le coup a été partiellement évité et il doit être considéré comme un coup normal. Il est impossible de faire des attaques sournoises à répétitions sur la même victime, à plusieurs attaquants sur une même victime ou sur plus qu'une personne à la fois.

## Créatures magiques ou spéciales

Il existe dans l'univers de L'AJJRO des créatures spéciales qui doivent être combattues de façon particulière. Certaines ne sont pas ou sont peu affectées par les armes tranchantes comme

des épées (ex. les squelettes). Certaines autres ne sont affectées que par des armes d'argent et de mithril et par la magie (ex. les loups-garous). D'autres encore ne peuvent être atteints que par des sorts, ou même par certains sorts spécifiques. Si vos armes ne semblent avoir aucun effet sur un adversaire, c'est peut-être simplement parce que vous ne vous y prenez pas de la bonne façon. Dans le doute, ne supposez pas que votre adversaire triche, mais plutôt que vous n'avez pas trouvé la bonne façon de le combattre.

## Fuite

Rappelez-vous qu'il n'y a rien de honteux à fuir devant un danger insurmontable. Votre personnage est rarement obligé de se battre. D'ailleurs, vous pouvez être certains que vous allez rencontrer plusieurs personnages ou créatures que vous ne pourrez pas vaincre. **Tous les combats ne peuvent pas nécessairement être gagnés.** Par contre, rappelez-vous aussi que l'union fait la force et qu'un ennemi impossible à vaincre par un seul personnage ne fera souvent pas le poids devant plusieurs. De plus, la ruse est souvent plus efficace que la force.

## 1.5 : La magie et les sorts

---

Certains personnages ont la capacité de lancer des sorts. Ceci se fait toujours d'une façon bien définie. Pour ce faire, le joueur dont le personnage veut lancer un sort doit d'abord déduire mentalement les points de magie dépensés de son total, puis réciter une formule prédéfinie (l'incantation) et bouger ses mains ou ses bras dans les airs, ensuite, il a 10 secondes pour lancer un catalyseur (voir plus bas) ou pour toucher la cible du sort avec sa main, et enfin, il annonce l'effet de ce sort aux joueurs concernés. Pendant la période de 10 secondes (au maximum) suivant l'incantation, le personnage ne peut pas incanter un nouveau sort tant que le premier n'a pas été libéré, ou annulé par l'incantateur (dans ce cas, celui-ci perd quand même ses points de magie). Des détails supplémentaires sur la nature et le fonctionnement de la magie en jeu sont disponibles dans le **Grimoire de sorts**.

## Points de magie (P.M.)

Les P.M. sont une mesure de l'énergie magique disponible chez un personnage. Les P.M. sont perdus en jetant des sorts. Chaque sort utilise un nombre de P.M. égal à son niveau et ces P.M. sont dépensés juste avant que la formule du sort **commence** à être prononcée. Les P.M. sont regagnés en méditant ou en dormant, au rythme de **1 P.M. pour chaque 4 minutes** de méditation ou de sommeil. À moins d'indications contraires très spécifiques, on ne peut jamais dépasser notre total de départ en P.M., c'est à dire le nombre de P.M. qu'on avait au début du scénario en cours.

## Incantation des formules, interruptions

Pour incanter un sort, un personnage doit obligatoirement avoir au moins une main de libre, ne pas courir (sauf s'il a la compétence Concentration accrue) et ne pas être bâillonné. Chaque sort nécessite une formule pour fonctionner. Quand on lance un sort, **il faut dire la bonne formule clairement, sans interruption, à voix haute et sans se tromper.** Si on bafouille ou si on oublie des paroles, le sort ne fonctionne pas et aucun effet ne se fait sentir. Par contre, on perd quand même les points de magie qu'on aurait perdus s'il avait été lancé correctement. (Cela peut sembler facile mais ça l'est beaucoup moins quand il faut prononcer clairement une phrase en latin à une heure du matin par une nuit sans lune, que vous êtes seul dans la forêt, que vous entendez des hurlements sauvages, et que vous voyez de grandes formes sombres entre les arbres se diriger vers vous...) De plus, si on est interrompu pendant une incantation par un coup d'épée, une poussée ou

simplement quelqu'un qui nous crie notre nom à l'oreille, on doit arrêter l'incantation et le sort n'est pas jeté. Encore ici, on doit quand même soustraire les P.M. perdus avec le sort qu'on voulait lancer.

## **Sorts au toucher**

Les sorts au toucher peuvent être maintenus pendant un maximum de 10 secondes. Une fois que l'incantateur tente de toucher une cible, le sort est déchargé. Le sort se décharge même si l'incantateur rate sa cible, ou si la cible utilise « Esquive ». Dans ce cas le sort et les P.M.s sont tout de même perdus.

## **Catalyseurs**

Plusieurs sorts nécessitent des « catalyseurs » de magie. Ces catalyseurs sont des petits projectiles mous qui peuvent être faits, par exemple, avec des bouts d'isolant à tuyau recouverts de ruban « duct Tape ». On peut aussi utiliser des balles de mousse. Après avoir prononcé correctement une formule nécessitant un de ces catalyseurs, on doit lancer celui-ci sur la personne ciblée (pas trop fort et en ne visant pas la tête ni les parties génitales). Ces sorts ne peuvent fonctionner que si les catalyseurs atteignent leur cible. Les P.M. utilisés pour ce sort sont déduits du total de l'incantateur même si cette cible a été manquée. Il faut donc essayer de viser soigneusement. Si vous prévoyez utiliser de ces sorts, apportez-vous une bonne réserve de catalyseurs car vous allez sûrement en perdre quelques-uns sur les lieux des combats. Les catalyseurs n'ont d'existence en jeu qu'entre le moment où ils sont lancés par l'incantateur et celui où ils touchent une cible, le sol ou s'ils s'immobilisent. Les boucliers et armes ne peuvent pas bloquer les catalyseurs sauf s'ils sont en mithril. Si un catalyseur touche les vêtements, le bouclier ou l'arme d'un personnage, celui-ci est automatiquement affecté. Un sort par catalyseur peut aussi être utilisé au toucher.

## **Effet des sorts**

Aussitôt que le catalyseur ou l'incantateur lui-même a touché sa cible, le sort prend effet. Il est alors de la responsabilité du joueur dont le personnage a lancé ce sort d'annoncer clairement ses effets et sa durée. L'effet de chaque sort est décrit dans les grimoires de magie disponibles. Chaque personne ciblée doit jouer les effets décrits. Comme pour les coups physiques des armes en mousse, tous les sorts qui font du dommage affectent les points d'armure en premier et les P.V. ensuite. Une fois que le sort a été lancé, il ne peut plus être interrompu, même si l'incantateur est déconcentré. Par contre, celui-ci peut choisir d'arrêter de son plein gré (et sans y être forcé magiquement) l'effet de son sort à tout moment après l'avoir lancé.

## **Gestuelle**

La gestuelle est aussi très importante quand un personnage lance un sort. Il doit toujours y avoir une position ou un mouvement particulier des mains au moment de l'incantation de la formule. Il peut s'agir de quelque chose de très simple comme par exemple lever les bras dans les airs, pointer la personne ciblée par le sort ou bien tendre les mains paumes en dessous vers elle. Cependant, plus un sort est important ou dommageable, plus la gestuelle des mains associée à ce sort devrait être compliquée et spectaculaire. Essayez de vous inventer des mouvements de mains qui vous seront propres. Vous pouvez même avoir une gestuelle particulière pour chacun de vos sorts. N'oubliez pas qu'il est impossible de lancer des sorts si on n'a pas au moins une main libre (par exemple si notre personnage est ligoté).

## Méditation

Il est possible de récupérer les points de magie perdus en méditant. La méditation consiste en une attente passive pendant laquelle le personnage ne peut rien faire d'autre. Il ne peut pas parler, manger, marcher, se faire transporter et encore moins se battre pendant qu'il médite. On peut ainsi récupérer **un P.M. par 4 minutes de méditation**. Par exemple, un magicien qui s'assoit dans l'herbe d'une clairière loin de tous les combats et qui reste immobile et silencieux pendant 12 minutes peut ensuite se relever avec 3 P.M. de plus à son total. S'il est dérangé auparavant par quelqu'un qu'il ne peut ignorer (ex. : par quelqu'un qui le pousse ou le frappe de son arme, qui crie son nom ou qui lui secoue les épaules), il doit considérer que sa méditation s'arrête là. Il peut cependant choisir d'ignorer quelqu'un qui lui parle et continuer à méditer (sans lui répondre). Il n'est cependant pas censé entendre ce qu'on lui dit pendant sa méditation. Le sommeil peut être compris dans la méditation, mais pas le coma, ni l'inconscience (comme celle provoquée par un assommage). Pendant qu'on dort, on augmente nos P.M. au même rythme.

### ***1.6 : L'argent, l'équipement en jeu, le commerce et le vol***

---

Cette section décrit l'équipement et les objets communs que vous risquez de rencontrer durant le jeu et ce qu'on peut faire avec.

#### **Monnaie**

La monnaie en vigueur dans le monde de L'AJJRO est l'écu. On retrouve trois pièces de monnaie communes: les pièces d'or, d'argent et de cuivre. Une pièce de cuivre vaut 1 écu, une pièce d'argent vaut 5 écus, et une pièce d'or vaut 25 écus. Vous pourrez vous en procurer de diverses façons : fortune initiale (à la conception de votre personnage), métier (entre les scénarios), vols, ventes, gains de récompenses, rançons, prix, découvertes de trésors et bien sûr, la bonne vieille méthode du détroussement de cadavre décapité! Vous pourrez aussi vous en servir pour acheter des armes ou des potions, soudoyer des personnages peu scrupuleux, payer des droits de passage ou les services de mercenaires, acheter des soins d'un guérisseur ou les services d'un traducteur... Pour le bien de l'économie des GN et pour votre propre plaisir, on vous recommande d'utiliser votre argent au lieu de l'accumuler. A la fin d'une partie, on vous demandera de remettre tous vos écus aux organisateurs mais un compte sera tenu de votre fortune et on vous remettra le même nombre d'écu au début du prochain scénario où vous reviendrez avec ce même personnage.

#### **Torches et lampes de poche**

Pour des raisons de sécurité, il est interdit de se promener sur le terrain en transportant sur soi une torche mobile, une chandelle allumée ou tout autre item d'éclairage montrant une flamme libre. N'oubliez pas que vous pouvez tomber dans une embuscade et vous faire attaquer en tout temps! Par contre, les lampes et chandelles dont la flamme est entourée de verre sont acceptées, ainsi que les lampes électriques à faisceau non directionnel qui ont un aspect médiéval. Les torches, chandelles et lampes fixes sont aussi acceptées. Par « fixe », on entend celles qui sont solidement fixées, suspendues, accrochées ou plantées au sol à un endroit dégagé et en retrait où ils ne risquent pas d'être accrochés ou de mettre le feu. Vous ne pouvez utiliser une lampe de poche que dans votre tente et dans ses environs immédiats, ainsi qu'à la toilette. Si vous voulez utiliser une lampe de poche ailleurs pendant le jeu, il vous faut absolument utiliser le sort « lumière magique » ou bien posséder la compétence vision nocturne. Dans ce cas, vous avez le droit d'allumer votre lampe mais seulement en pointant le faisceau vers le bas ou vers le haut. Il est interdit d'éclairer quelqu'un dans les yeux. Seul les lampes de poches alimentées par deux piles

AA ou moins sont acceptées et celles-ci ne sont pas en jeu. (Notez que les lampes de poche à filtre rouge sont réservées à ceux qui utilisent la compétence vision nocturne)

## Objets pouvant être volés

Les objets qui **peuvent** être volés (par des faux vols effectués dans le cadre du jeu) sont les écus, les pierres précieuses, les potions, les lingots et les objets mis en jeu par l'AJJRO et portés par les joueurs. Certains objets **peuvent** être volés uniquement s'ils sont identifiés comme appartenant à l'AJJRO ou s'ils sont identifiés comme étant magiques ou en métal précieux. Ces objets sont les armes et les boucliers. Les armes et les boucliers qui appartiennent aux joueurs et qui ne sont ni magiques, ni faites en métal précieux **ne peuvent pas** être volés. Les objets qui **ne peuvent pas** être volés sont la nourriture, les objets personnels qui n'appartiennent pas à l'AJJRO (ex. lampe de poche ou tube de maquillage,...), les griffes et les sacs et les bourses eux-mêmes. Aucune pièce de vêtement ou accessoire de costume ne peut être volé (sauf s'il appartient à l'AJJRO et est en jeu). Les glacières, bagages personnels et véhicules des joueurs ne peuvent pas être dévalisés. Il est interdit d'y cacher des objets en jeu. Au moment où un personnage se fait voler un objet, le joueur qui joue ce personnage doit annoncer au voleur toutes les caractéristiques visibles pertinentes de cet objet. Par exemple il devra lui mentionner clairement si une arme est « tordue » ou « rouillée ». Il est permis de cacher des objets sur le terrain pour éviter de se les faire voler. Sachez cependant que ces objets peuvent être gardés s'ils sont trouvés par un autre personnage. Si vous cachez des objets, assurez-vous bien de pouvoir les retrouver.

## Vols dans les tentes

Aucun joueur n'a le droit d'entrer dans la tente d'un autre joueur sans son autorisation explicite. Par contre, le personnage peut y laisser des objets, et ceux-ci peuvent être volés. Pour permettre le vol en jeu sans empiéter sur l'intimité des joueurs, un joueur dont le personnage laisse des choses dans sa tente a deux options. Premièrement, le joueur peut les placer en évidence devant la porte de celle-ci (où ils peuvent être volés) pour symboliser qu'ils sont à l'intérieur. Deuxièmement, il peut les apporter réellement à l'intérieur, à condition qu'il s'y trouve lui-même. Dans ce cas, le joueur doit être prêt à donner ces objets si son personnage se fait voler, par exemple lors d'une attaque nocturne. Lors de l'attaque d'un personnage dans sa tente, l'attaquant a le droit de réveiller celui-ci en lui annonçant à travers le tissu de la tente qu'il est attaqué. À ce moment, l'attaqué a le choix de sortir de sa tente (après s'être mis des vêtements et des souliers) ou bien de remettre ses objets personnels à l'attaquant. S'il sort pour se défendre, il ne peut prendre que les armes qu'il avait avec lui dans sa tente et les pièces d'armures avec lesquelles il dormait. S'il dormait sans armure (ce qui est habituellement le cas) il devra se battre sans elle.

## Objets magiques

Certains objets magiques peuvent être mis en jeu dans plusieurs des scénarios. La plupart du temps, il s'agit de potions, d'armes, d'anneaux ou de pièces de vêtement mais il peut aussi s'agir de toutes sortes d'objets. Leurs effets et pouvoirs sont extrêmement variés. Ils sont souvent bénéfiques mais peuvent aussi être néfastes. La plupart d'entre eux peuvent être utilisés pendant plus d'un scénario. Normalement, vous serez avisés verbalement ou par écrit (à l'aide d'une note apposée sur l'objet) de ce que celui-ci fait. Si vous le donnez, vendez, vous le faites voler, vous devez vous assurer que son nouveau propriétaire connaît ses pouvoirs. Votre personnage doit par contre utiliser un sort d'analyse de la magie ou son équivalent pour connaître les propriétés réelles de l'objet. Tous les objets

## Armes et boucliers en métal précieux

Des armes peuvent être forgées dans des métaux précieux spéciaux. Ceux-ci sont : l'**argent**, la **sudalite** et le **mithril** (ces deux derniers sont des métaux imaginaires). De telles armes doivent être achetées chez un armurier ou un forgeron ou bien fabriquées en jeu (avec les compétences correspondantes). Elles sont identifiables par un ruban gommé (genre « duct tape ») **bleu** (pour l'argent), **jaune** (pour la sudalite) ou **vert** (pour le mithril) sur la lame (ou toute partie équivalente). Le ruban de couleur doit être parfaitement visible en tout temps sur l'arme. Il est cependant possible « d'échanger » les armes que vous avez fabriqué vous-même contre les mêmes armes forgées en argent ou en mithril si vous payez la différence de prix. On vous les rendra avec le ruban correspondant et ce sera comme si c'était de nouvelles armes. Les boucliers, quant à eux, ne peuvent être forgés qu'en mithril et en sudalite. Les boucliers en métaux précieux doivent porter du ruban gommé aux couleurs correspondantes sur leur face extérieure et celui-ci doit être visible en tout temps. Tout type d'équipement forgé peut être volé. Ces armes et boucliers sont beaucoup plus chers que l'équipement ordinaire et ils offrent plusieurs avantages:

**Argent** : Certaines créatures ne sont affectées que par les armes en argent. Par exemple certains morts-vivants, les lycanthropes, etc. De plus, les objets en argent ne rouillent jamais. Identifié par un ruban bleu.

**Sudalite** : Les objets en sudalite ont tous les avantages des armes en argent et, en plus, ils sont incassables par des moyens non magiques. Par exemple, les boucliers en sudalite, étant incassables, ne sont donc pas affectés par la compétence coup du bélier. Par contre, ces objets peuvent être affectés normalement par la magie. Identifié par un ruban jaune.

**Mithril** : Les objets de mithril ont tous les avantages des objets en argent et sont également incassables et à l'épreuve des sorts qui les affectent directement (pour en réduire le dommage, le tordre, le transformer en bois, etc.) Les boucliers en mithril sont incassables et ne sont pas affectés par les sorts qui les atteignent. Identifié par un ruban vert.

## Fouille d'un personnage

Si vous voulez détrousser un cadavre, un personnage inconscient ou que vous avez capturé, il vous faut le fouiller selon des règles très strictes. Il existe deux sortes de fouille: la fouille réelle et la fouille imaginaire (ou fictive). **Vous devez d'abord demander la permission au joueur pour lui faire une fouille réelle.** Si ce joueur n'a rien à cacher ou s'il a une entière confiance en ses poches secrètes, il pourra accepter de se faire fouiller réellement. Ceci doit se faire dans le respect du joueur fouillé. Ce dernier peut aussi préférer une fouille imaginaire. Dans ce cas, il refusera la fouille réelle mais devra subir une fouille annoncée verbalement. Vous devrez alors nommer des endroits **précis** sur son corps et son costume. On suppose que votre personnage est alors en train de fouiller le sien. Celui-ci devra vous donner tous les objets situés dans les endroits spécifiques que vous lui désignerez (une bourse, un sac, un chapeau, le revers d'une cape, un soulier, une poche de pantalon, etc.). Il n'aura qu'à espérer que vous allez omettre ou oublier de nommer les endroits où il aura réellement caché des écus ou des trésors. Vous ne pouvez emporter que les objets pouvant être volés dans le cadre du jeu.

## Distinction entre les vrais vols et les faux vols

Il convient ici de distinguer les faux vols des vrais vols. Les faux vols font partie du jeu, et les objets volés de cette façon sont rendus à leur propriétaire à la fin de l'activité, sauf les écus et les objets mis en jeu par l'AJJRO Ce ne sont que des simulations et doivent entrer dans le cadre du jeu des personnages. Les vrais vols, eux, sont évidemment interdits. **En d'autres mots, un personnage peut se faire voler certains de ses biens mais le joueur qui l'incarne devrait**

**toujours quitter le terrain à la fin de l'activité avec tous les objets qui lui appartiennent.** Ce personnage peut revenir à une autre activité avec des objets personnels qui lui avaient été précédemment volés par d'autres personnages. (On suppose alors qu'il les a rachetés, retrouvés ou qu'il s'en est acheté ou fabriqué des pareils entre les deux scénarios.)

## **Retours des objets volés**

Le joueur dont le personnage vole un objet en prend la responsabilité et doit y faire particulièrement attention. A la fin d'un scénario, les objets volés dans le cadre du jeu doivent être remis à leur possesseur. Les objets appartenant à L'AJJRO doivent être rapportés aux organisateurs. Si vous ignorez à qui appartient un objet, rapportez-le aux organisateurs et si vous n'arrivez plus à retrouver un objet qui vous appartient, informez-en ceux-ci. Si vous voulez éviter de perdre des objets qui vous appartiennent, prenez la précaution d'écrire votre nom sur ceux-ci. La plupart des objets appartenant à L'AJJRO seront identifiés comme telles. Il est interdit d'effacer cette inscription ou d'enlever l'étiquette sur laquelle elle sera écrite. Veuillez rapporter toutes les fioles de potion, même vides. Les écus volés vont s'ajouter à votre fortune personnelle. Vous devez quand même les rapporter à la fin de l'activité. On tiendra un compte de ceux-ci et on vous redonnera le même montant d'écus la prochaine fois que ce personnage reviendra. Toutes les armes forgées ou magiques doivent également être ramenées aux organisateurs, mais seront inclus dans les possessions de votre personnage. Si vous vous faites voler des objets personnels, avertissez les organisateurs le plus rapidement possible.

## ***1.7 : Le scénario et le jeu***

---

Cette section explique le déroulement général d'un scénario et ce qu'il est permis, suggéré ou déconseillé d'y faire pour en tirer le maximum de plaisir.

### **Scénario**

Un scénario dure typiquement environ 42 heures. Il est en général organisé autour d'un thème précis et peut se terminer de diverses façons, selon la tournure des événements. Vous n'êtes pas obligé de vous impliquer à fond dans ce scénario principal (bien qu'il se peut que vous n'ayez pas le choix). Considérez cependant ce scénario comme l'événement le plus important à se dérouler à ce moment-là sur ce coin du monde. Vous ne pouvez pas l'ignorer complètement. Tout comme vous ne pourriez, par exemple, ignorer complètement une guerre qui ferait rage dans votre ville, sans nécessairement vous battre vous-même. La plupart du temps, les activités organisées par L'AJJRO durent une fin de semaine et comprennent un scénario. Le tout débute en général vendredi soir vers 19h00 et se termine dimanche en début d'après-midi.

### **Esprit du jeu**

Dans un jeu de rôle et tout particulièrement dans un jeu de rôle grandeur nature, gagner ou perdre n'a aucune importance. Ce n'est pas là le but du jeu. En fait, il serait plus exact de dire que tout les joueurs gagnent s'ils ont du plaisir, car c'est là le véritable objectif : s'amuser en groupe dans un monde imaginaire qui sort de l'ordinaire. En fait, la seule façon de perdre, c'est en ne respectant pas l'esprit du jeu. **Le jeu de rôle de L'AJJRO est basé sur la confiance et l'honnêteté de chacun.** C'est seulement dans cet esprit que le système peut fonctionner. Évidemment, tout le monde peut faire des erreurs. Par exemple, lors d'un combat, en comptant mentalement ses points de dommage, il est possible de se tromper. L'important est de respecter l'esprit du jeu dans la mesure du possible. Si on se rend compte par après qu'on s'est considéré

comme mort quand il nous restait en réalité quelques points de vie, on peut se relever et continuer à jouer. Il ne faut cependant pas mentir et répondre honnêtement, quand quelqu'un prend notre pouls, par exemple. S'il vous semble, pendant un combat, que quelqu'un possède une endurance tellement grande qu'elle paraît louche, vous pouvez le lui faire remarquer par un commentaire hors-jeu. Si la personne vous assure qu'elle ne triche pas, faites-lui confiance et croyez-la. On devrait toujours accorder le bénéfice du doute aux joueurs. Dans les cas évidents de tricherie, cependant, on vous conseille d'avertir les organisateurs. Gardez également à l'esprit que, dans ce jeu, il y a nécessairement des conflits occasionnels entre les personnages. Les autres joueurs doivent aussi jouer leurs personnages et si l'un d'entre eux attaque, vole, insulte ou ment à votre personnage, ne le prenez pas trop mal; la personne ne fait probablement que jouer son rôle. On a déjà vu des personnages s'insulter allègrement et se traiter de tous les noms pendant le scénario quand les joueurs qui les interprétaient étaient en fait les meilleurs amis du monde. Par-dessus tout, rappelez-vous toujours que ce n'est qu'un jeu. Sachez donc faire la différence entre la réalité et la fiction.

## Couchers et repos

Vous pouvez dormir dans des tentes (non fournies) au moment où vous voulez. Les tentes n'ont pas besoin d'avoir un aspect médiéval, quoique vous soyez invités à les décorer avec des drapeaux, bannières, etc. Vous pouvez installer celles-ci avec d'autres et former un campement, ou bien vous pouvez vous installer à part. Vous pourrez être attaqués en pleine nuit et vous pourrez organiser vous-même des attaques nocturnes surprises (sauf entre 3h et 7h). Pendant qu'un joueur dort, son personnage récupère des P.V. et des P.M. automatiquement. Les P.V. sont récupérés au rythme **de 1 P.V. par 10 minutes de sommeil (6 P.V. par heure de sommeil)**. Les P.M. sont récupérés, comme lors de la méditation, au rythme de **1 P.M. par 4 minutes de sommeil (15 P.M. par heure)**. Il n'y a pas de couvre-feu, mais entre 3h et 7h du matin, il est interdit de forcer quelqu'un à sortir de sa tente pour se battre. Par contre, il est toujours permis de cambrioler en jeu un personnage. Si celui-ci a en sa possession un item qui vous intéresse, il doit vous le donner. Pour ceux qui préfèrent ne pas se faire réveiller, il est conseillé de laisser toutes ses possessions en jeu à l'extérieur de sa tente.

## Repas

À moins d'avis contraire, vous devez fournir toute la nourriture que vous mangerez pendant les scénarios. Vous pouvez apporter des glacières et des poêles de camping. Le jeu n'est pas arrêté pendant les repas. Vous devez donc continuer à jouer vos rôles pendant ceux-ci. Essayez cependant de ne pas empêcher les autres joueurs de manger sous prétexte que votre personnage est hostile aux leurs.

## Feux

Il est interdit de faire des feux ailleurs qu'aux endroits désignés à cette fin. Dans certaines circonstances, comme par exemple lorsque les conditions sont particulièrement sèches, il se peut qu'on vous interdise de faire des feux même à ces endroits. Les feux montrant une flamme vive ne doivent pas être laissés sans surveillance pendant plus de quelques minutes. À la fin de chaque partie, vous devez éteindre complètement le feu à votre campement, de sorte à ce qu'il ne produise plus de fumée et que les cendres soient humides et froides au toucher.

## Équipes

Si vous voulez, vous pouvez former des équipes. En fait, votre aventure sera certainement

plus agréable si vous êtes réunis en petits groupes que si vous restez seul. Essayer de trouver des personnages compatibles qui pourraient vouloir s'associer avec le vôtre. Une fin de semaine de jeu de rôle grandeur nature peut être un excellent moyen de rencontrer des gens avec les mêmes intérêts que vous. Il se peut que, pour les besoins de certains scénarios particuliers, on vous demande de former des équipes d'une taille définie (ex : une armée). Parfois, les équipes trop grosses seront séparées en équipes plus petites afin éviter de trop gros déséquilibres des forces. N'oubliez pas, quand vous choisirez vos alliés, que les races et les religions tendent à se rassembler plus particulièrement entre eux.

## **Initiatives personnelles des joueurs**

Les scénarios de L'AJJRO sont toujours malléables et peuvent prendre plusieurs tournures inattendues, souvent même pour les organisateurs eux-mêmes. N'hésitez pas à prendre des initiatives si vous croyez que cela pourra rendre votre aventure et celle des autres plus agréables. Servez-vous de votre imagination. Demandez à l'aubergiste, au marchand ambulant ou au forgeron s'il n'aurait pas un travail à vous confier ou s'il ne connaîtrait pas quelqu'un qui en aurait un. Devenez mercenaire ou garde du corps. Vous pouvez aussi créer un commerce. Vendez des objets: potions, armes volées, etc. Vendez des services: renseignements, lecture de textes aux analphabètes, guérisons, etc. Fondez une guilde de voleurs ou une petite armée de guerriers. Faites des pourparlers et des alliances avec d'autres équipes. Organisez des campagnes et des raids. Déclarez une clairière ou un pont votre propriété et exigez des droits de passage. Devenez un robin des bois qui vole aux riches (vous pourrez décider plus tard si vous voulez vraiment donner aux pauvres). En d'autres mots, si l'aventure ne vient pas à vous (du moins, pas assez vite à votre goût), alors allez vous-même à l'aventure. Mettez à votre profit les temps morts entre les moments importants du scénario principal. N'oubliez pas, vous n'assistez pas à une pièce de théâtre mais à un jeu totalement interactif. Participez! Les organisateurs ne sont pas les seuls responsables de votre plaisir de jouer. Si vous restez continuellement à votre campement à vous ennuyer en attendant que l'action ne vienne à vous, vous êtes peut-être aussi vous-même à blâmer!

## **Distinction entre un joueur hors-jeu et un personnage non visible en jeu**

Voici trois signes à reconnaître et identifier.

### *\* Bras levé et main en poing : Hors jeu*

Lorsqu'un personnage est « hors-jeu », il doit se promener avec au moins un bras en l'air, le poing fermé. Si vous voyez quelqu'un ainsi, ignorez-le. Il ne représente pas un personnage réel. Ceci concerne surtout les personnages non joueurs mais il se peut que vous en ayez besoin. Par exemple, pour demander des explications à propos d'un règlement, pour décrire l'effet d'un sort ou encore si vous avez une envie pressante d'aller à la toilette pendant que votre personnage est mort. Il est cependant interdit d'utiliser un hors-jeu pour sortir son personnage d'une situation fâcheuse. Évidemment, le jeu **doit** être arrêté pour toute situation d'urgence mettant en jeu la vie, la santé ou la sécurité des joueurs, mettant ainsi tous les personnages hors-jeu jusqu'à ce que la situation soit réglée. Les cadavres ne sont pas des personnages hors-jeu, car on peut les fouiller, les détrousser, les transporter et les surveiller.

### *\* Bras levé et paume ouverte : Invisibilité*

Un personnage devient invisible grâce à une potion ou un sort (inclus le sort changement de plan éthéré). Les personnages invisibles se promènent avec le bras dans les airs et la paume ouverte

pour signifier qu'ils ne sont pas visibles. Les autres personnages voyant un tel personnage, doivent ignorer un tel personnage. Par contre ces personnages font parfois du bruit qui est bien réel. Certaines compétences ou sorts permettent de voir les personnes qui ne sont pas visibles normalement. Les personnes ayant ces compétences ou sorts sauront qu'ils peuvent voir le personnage invisible quand même. Ce signe est « en-jeu », c'est-à-dire que la main levée et la paume ouverte doit être maintenue pendant toute la durée de l'effet et qu'elle ne peut pas être utilisée pour autre chose qui nécessite une toute autre configuration de la main (ex : tenir une épée). Baisser le bras ou fermer le poing entraîne la fin de l'effet.

#### *\* Bras en croix sur la poitrine: Protection magique*

Un personnage ayant les bras en croix sur leur poitrine signifie une protection magique quelconque. Vous devez interagir avec eux pour voir de quoi il s'agit, mais ils sont encore visibles. Ce signe est également « en-jeu », c'est-à-dire que les mains ne peuvent pas être utilisées pour autre chose (ex : écrire) au risque de terminer l'effet de la protection.

Dans le doute renseignez-vous pendant le jeu.

**IMPORTANT :** Ces signes sont présent en-jeu et hors-jeu. Le personnage fait donc réellement les signes, ce qui lui enlève l'accès à une ou les deux mains. Par exemple, un personnage invisible ne peut se battre avec une arme à deux mains.

### **Endroits hors-jeu**

Notez que la toilette et les tentes des joueurs sont hors-jeu, ce qui ne signifie aucunement que vous ayez le droit de vous y cacher pour éviter une confrontation. Un personnage joueur ou non joueur peut vous sommer d'en sortir, ce que vous êtes tenu de faire dans un délai raisonnable. Il y a généralement aussi un endroit sur le terrain où les organisateurs et personnages non joueurs se rencontrent pour échanger des informations, changer de costume, organiser les quêtes, etc. Cet endroit, habituellement appelé le camp des personnages non joueurs, est hors-jeu. Il vous sera désigné sur demande au début de la partie. L'accès à cet endroit est interdit aux personnages joueurs en tout temps (sauf pour blessures et autres circonstances très particulières).

### **Commentaires hors-jeu**

Si vous avez un commentaire à formuler pendant le jeu en tant que joueur et non en tant que personnage, mentionnez qu'il s'agit d'un commentaire hors-jeu. Essayez cependant autant que possible d'éviter ce genre de commentaire. **On encourage fortement les participants à jouer leur rôle 24 heures sur 24.** Essayez plutôt de trouver un moyen de faire dire ce que vous avez à dire par votre personnage au lieu de constamment « sortir » du jeu. Un exemple de commentaire hors-jeu utile (et souvent utilisé) est le fait de demander à un personnage étendu sur le sol, en lui touchant le cou ou les poignets, s'il a encore un pouls. Sa réponse, un autre commentaire hors-jeu, nous permet de savoir s'il est mort (pas de pouls) ou encore vivant (présence d'un pouls). Si quelqu'un vous fait un commentaire hors-jeu, vous **devez** écouter celui-ci, c'est peut-être quelque chose d'important ou qui concerne directement votre personnage. Par contre, si quelqu'un fait un commentaire hors-jeu non-pertinent, ramenez la discussion en jeu. Évidemment, si quelqu'un se blesse réellement ou si la santé ou la sécurité des joueurs est en péril, le jeu **doit** absolument être arrêté jusqu'à ce que le problème soit réglé. Lorsqu'une personne se promène avec une main levée et le poing fermé cela veut dire qu'il est hors jeu. Il n'est pas permis d'utiliser cette règle sans raison valable.

## **Personnage non joueur**

Les personnages non joueurs travaillent pour L'AJJRO afin de faire rouler le scénario. Ils jouent les rôles de monstres et de personnages divers et peuvent être très utiles pour vous guider ou vous aider. En effet, ils connaissent habituellement une partie de l'intrigue du scénario et peuvent souvent faire des choses qu'aucun personnage joueur ne pourrait faire. De plus, vous pouvez les considérer comme des organisateurs et des arbitres et leur rapporter tout problème. Vous pouvez leur demander de vous expliquer comment appliquer certains règlements dans certaines situations particulières. Dans un cas où les règlements peuvent être interprétés de plusieurs façons, ce sont eux qui ont le pouvoir de trancher. Leurs décisions sont irrévocables.

## **Capture d'un personnage**

Il est permis de capturer un personnage et de le garder prisonnier mais il est essentiel que cela se fasse dans le respect du joueur capturé. La capture peut être faite dans plusieurs circonstances. Par exemple: si le personnage se rend de son plein gré, s'il est comateux, assommé ou bien mort. Les personnages capturés peuvent être « attachés » de façon symbolique avec de vraies cordes ou d'autres sortes de liens (faites des boucles faciles à défaire). Il est aussi permis de bâillonner un personnage pour l'empêcher d'incanter des formules ou d'appeler à l'aide. Dans le cas d'un bâillon, celui-ci devra être attaché de façon très serrée. L'important est de se rappeler que ce n'est pas le joueur qu'on attache réellement mais le personnage uniquement. Il est donc interdit de faire de véritables noeuds et le joueur attaché devrait être capable de se libérer de ses liens et bâillons en tout temps en les laissant glisser. Le personnage capturé, quant à lui, doit considérer ses liens comme réels. Il ne peut donc pas se sauver même si ses liens sont en réalité purement symboliques. S'il a les pieds attachés, il ne peut pas marcher. S'il a les mains attachées et/ou s'il est bâillonné, il ne peut pas lancer de sorts. Il ne peut pas non plus appeler à l'aide s'il est bâillonné. Il existe seulement deux exceptions où un personnage peut se libérer par lui-même. La première, c'est quand ce personnage possède la compétence « Contorsion ». Dans ce cas, le joueur peut se libérer en tout temps de ses liens. Il suffit seulement que l'occasion se présente (quand tout ses ravisseurs sont occupés ou qu'ils ont le dos tourné, par exemple). Notez que le sort « Liens ensorcelés » empêche ce genre de fuite. La deuxième, c'est quand un personnage attaché est laissé sans surveillance (sans personne à cinq mètres ou moins de lui) pendant au moins dix minutes. On considère alors qu'il a réussi à se débarrasser de ses liens par lui-même en les brisant ou en les dénouant.

## **Coups bas à d'autres joueurs**

Il est toujours possible de faire des coups bas à d'autres joueurs comme par exemple achever les blessés ou les comateux, mais attention! Car si vous vous faites une mauvaise réputation, vous risquez de vous faire de nombreux ennemis en jeu (et peut-être même hors-jeu). De plus, si les organisateurs entendent dire qu'un joueur montre trop souvent ce genre de comportement lâche et déloyal, il est possible que son personnage reçoive la visite d'une tribu d'orques noirs en colère ou encore qu'il fasse mettre sa tête à prix par le seigneur des lieux. N'oubliez pas que les autres joueurs ont eux aussi payé pour participer et que personne n'aime perdre son personnage rapidement et sans raison valable. De toute façon, un personnage mort n'est pas plus facile à détrousser qu'un personnage dans le coma ou assommé. En bref, l'important est de respecter les autres joueurs.

## **Amputation**

Il est possible pour un joueur de se faire amputer un membre ou une partie de corps. Cet

acte doit prendre un certain temps (au moins 30 secondes) et se faire lorsque le joueur à amputer est immobilisé. Seul un sort de régénération (pour les membres) peut guérir une amputation.

# Chapitre 2 : Comment se fabriquer un personnage pour les G.N. de l'AJJRO

---

Ce chapitre énumère les étapes à suivre pour vous fabriquer un personnage. Des références aux sections correspondantes vous permettront de trouver les instructions détaillées concernant chaque étape. Remplissez au fur et à mesure la feuille de personnage en format Excel qui devrait accompagner ce document. Quand elle sera complétée, faites-en une copie sur papier que vous donnerez aux organisateurs et gardez-en une autre avec vous. Pour vous faciliter la tâche, suivez dans l'ordre les étapes suivantes:

## *Étapes 1 à 5 : Établir les bases de votre personnage*

---

### **2.1 : Vous identifier**

Sur votre feuille de personnage, commencez par écrire la date, ainsi que votre vrai nom. Déterminez et écrivez ensuite le nom de votre personnage (et essayez, si possible, de lui donner une « saveur » médiévale).

### **2.2 : Choisir une race**

Certains joueurs aiment jouer des races imaginaires. Si vous ne voulez pas vous faire un costume trop compliqué ou trop coûteux, jouez simplement un humain. En effet, toutes les races non humaines nécessitent une forme ou une autre de déguisement afin qu'on puisse aisément les reconnaître (maquillage, gros nez, oreilles pointues, épaulettes, etc.). Pour certains, ça peut représenter un désagrément. A ce stade-ci, inscrivez sur votre feuille de personnage votre race (humaine ou autre), et prenez note des restrictions et compétences obligatoires indiquées dans sa description. Vous devrez tenir compte de celles-ci plus tard. Si vous voulez choisir une race non humaine, vérifiez d'abord si vous pouvez vous procurer le déguisement requis pour cette race car ceux-ci sont obligatoires. Les races sont décrites dans le [chapitre 3](#).

### **2.3 : Placer vos degrés de perfectionnement dans les domaines d'expertise**

Les domaines d'expertise vont déterminer quels seront les points forts de votre personnage. Chacun des sept domaines d'expertise regroupe des compétences similaires : général, combat, divin, naturel, occulte, psychique et roublard. Choisissez avec soin comment vous distribuez vos quatre degrés de perfectionnement parmi ces domaines. Vous pouvez choisir de tous les mettre dans un seul domaine, créant ainsi un personnage spécialisé, ou bien encore de les distribuer parmi plusieurs domaines différents, créant ainsi un personnage versatile. Suivez les instructions qui vous sont données dans la [section 4.1](#) sur les domaines d'expertise et les degrés de perfectionnement.

### **2.4 : Choisir une divinité ou croyance spirituelle**

La religion de votre personnage devrait être un guide pour vous aider à donner plus de profondeur à votre personnage. Et n'oubliez pas que si vous réalisez en jeu qu'une divinité ne vous plaît pas autant que vous l'auriez cru, vous pourrez vous convertir à une autre. La conversion peut seulement se faire entre les scénarios. Indiquez votre divinité (s'il y a lieu) sur votre feuille de

personnage. Il est aussi possible de jouer un personnage athée, agnostique ou polythéiste. Les divinités sont décrites dans le [chapitre 5](#).

## ***Étapes 5 à 7 : Rendre votre personnage unique***

---

Il est important de savoir que la fabrication d'un personnage est basée sur les points de personnage (P.P.). **Un personnage débutant commence avec 130 P.P.**, avec lesquels le joueur achète des compétences, sorts de magie, avantages, etc. Il est permis de garder en réserve une partie de ses P.P. pour les dépenser plus tard. Les P.P. peuvent uniquement être dépensés **entre** les scénarios. **Un personnage gagne 5 P.P. après chaque GN pendant ses 4 premiers GN** auxquels il survit. Ces gains en P.P. sont automatiques, et un personnage ne peut donc avoir plus que 150 P.P. à travers ce gain automatique. Par contre, un personnage peut gagner davantage de P.P. en se faisant enseigner (voir la compétence Enseignement ([Général](#)))

### **2.5 : Acheter des P.V., des P.M. et choisir ses armes (tous optionnels)**

Utilisez pour cela les P.P. dont vous disposez, et n'oubliez pas de tenir compte des restrictions imposées aux races non humaines. Il est recommandé de commencer par augmenter votre nombre de P.V. à un niveau décent (voir la [section 4.4](#) sur les points de vie). N'oubliez pas, vous commencez avec 10 P.V. (gratuits) en commençant. Un être humain débutant « normal » devrait en posséder entre 10 et 15. Évidemment, comme vous voudrez sans doute être de la trempe des héros, vous voudrez peut-être en prendre plus ! Les P.M. devraient être achetés uniquement si vous désirez faire un personnage manipulant la magie (voir la [section 4.3](#) sur les P.M.) Vous devriez ensuite penser à choisir vos armes et protections (sections [6.1](#) et [6.4](#), respectivement). Tout équipement de protection autre que les boucliers ne coûtent pas de P.P. Notez qu'il n'est pas obligatoire de se procurer des armes et des boucliers, par exemple : si vous voulez jouer un personnage non-combattant. Indiquez sur votre feuille de personnage vos P.V. et P.M. Si vous en prenez, indiquez aussi vos armes et protections sur votre feuille de personnage.

### **2.6 : Déterminer votre fortune (optionnel) et acheter vos compétences**

Avec P.P. dont vous disposez. Voir la [section 6.5](#) sur la fortune pour connaître le prix en P.P. des divers statuts sociaux. Décidez si vous voulez jouer un personnage riche ou pauvre et inscrivez la fortune correspondante, ainsi que les points d'expérience dépensés pour cette fortune. Feuilletez ensuite la longue liste des compétences (le [chapitre 7](#) : « Les Compétences ») et choisissez celles qui conviennent à votre personnage. Le coût des compétences est variable. Il est indiqué au bas de chaque description. Notez qu'il n'est pas permis de prendre une même compétence plusieurs fois (les compétences numérotées comme Force brute I et Force brute II sont considéré comme des compétences distinctes). Prenez note de vos compétences, assurez-vous de comprendre ce qu'elles font.

### **2.7 : Acheter des sorts et/ou des connaissances alchimiques (Optionnel)**

Consultez le [chapitre 8](#) : « La Magie et les Sorts » et le [chapitre 9](#) : « Les Composés Alchimiques ». Vous pouvez aussi vous choisir des sorts dans les grimoires à part. Utilisez les P.P. dont vous disposez. Chaque sort coûte toujours 5 P.P., peu importe le niveau, sauf les sorts de niveau 4 qui sont tous gratuits. Vous êtes cependant limité aux sorts pour lesquels vous possédez tous les préalables. Inscrivez les sorts que vous aurez choisis sur votre feuille de personnage. Si vous prenez des sorts ou du vaudou n'oubliez pas de vous prendre des points de magie pour

pouvoir les utiliser ([section 4.3](#)). Si vous voulez choisir des connaissances de fabrication de composés alchimiques, vous devez d'abord prendre les compétences pré-requises correspondantes (« [Herboristerie](#) », « [Alchimie bénéfique ou maléfique](#) »).

## ***Étapes 8 et 9 : Ajouter la touche finale***

---

### **2.8 : Imaginer une histoire et des objectifs à votre personnage**

Créez-lui un passé, un vécu et une personnalité originale. Soyez créatifs. Il est possible qu'une partie de son background soit déterminé par les organisateurs, afin de mieux l'intégrer aux scénarios. Si tel est le cas, vous en serez informé à l'avance.

### **2.9 : Fabriquer vos armes et votre costume**

Vous devez respecter les longueurs réglementaires des armes et vous assurer qu'elles soient inoffensives. Note: les armes seront vérifiées avant ou au début de la partie par des responsables désignés par l'AJJRO. Aucune arme dangereuse ne sera tolérée. Toutes les parties dures de l'arme doivent être rembourrées incluant le pommeau et la garde d'une épée. Les armes, boucliers, équipements de protections, etc., qui seront jugés dangereux seront confisqués. Voir les documents mis à la disposition du joueur pour de plus amples renseignements sur la sécurité de l'équipement de jeu.

Si vous jouez une race exotique, n'oubliez pas le déguisement que vous devez porter en tout temps. Essayez de faire des costumes complets, le plus réaliste possible et sans anachronismes.

## Chapitre 3 : Les races de personnages joueurs

---

Lorsque vous prenez une race non humaine, les compétences obligatoires et à choisir **ne nécessitent pas le degré de perfectionnement qui est habituellement pré-requis**. Les langues maternelles de cette race ne coûtent pas de P.P. Le « commun » (langue pas défaut, i.e. le français) est gratuite pour toutes les races.

### 3.1 : Humain

Cette race relativement jeune est pourtant la plus fréquemment rencontrée dans le monde. Les Humains sont les plus nombreux malgré leur espérance de vie plutôt courte (environ 70-80 ans), probablement à cause de leur durée de gestation qui est aussi de courte durée (9 mois seulement). Ils sont aussi très versatiles, ce qui explique également en grande partie leur succès. On en retrouve en effet dans pratiquement tous les milieux et environnements, à différents niveaux de civilisation, pratiquant toutes les religions, et exerçant tous les métiers. Leur comportement est très variable d'un individu à l'autre et ils peuvent être de n'importe quel alignement. Il en existe de nombreuses variétés locales, avec diverses nuances dans leurs couleurs de peau et de cheveux. Malgré qu'ils parlent à peu près tous le commun, ils ont souvent des accents régionaux très reconnaissables.

**Langue maternelle habituelle :** Commun (0 P.P.).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Ils peuvent potentiellement s'entendre avec toutes les autres races disponibles aux joueurs.

**Costume :** Aucun costume spécial relatif à la race.

**Valeur raciale totale :** 0 P.P.

### 3.2 : Elfe

Un peu plus rare que les humains, ils sont un peu moins grands et plus frêles, ont les oreilles pointues et les traits du visage plus fins. Les Elfes ont été la première race à se sortir de la barbarie et à créer une vraie civilisation évoluée, ce dont ils sont plutôt fier. Ils peuvent vivre très longtemps, ce qui ne signifie pas qu'ils soient immortels, seulement qu'ils sont moins affectés par l'âge. Leur espérance de vie est de plus de 700 ans. Certaines rumeurs prétendent même à l'existence d'Elfes vieux de plus de 1000 ans ! Ils sont généralement agiles, discrets et raffinés. Il en existe trois sortes: les Elfes Communs, Gris et Noirs (ou Drows). **Note :** En Elfique, « Elfe Commun » se dit « Laiquendi », « Elfe Gris », « Sindar » et « Elfe Noir », « Avari ».

#### L'Elfe Ordinaire ou Elfe Commun

**Langue maternelle habituelle :** Elfique (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Ils s'entendent particulièrement bien avec les Humains et les Hobbits mais trouvent les Nains et la plupart des goblinoïdes trop bruyants et souvent irritants.

**Costume :** Oreilles pointues.

**Valeur raciale totale : 0 P.P.**

### **L'Elfe Gris ou Elfe des Montagnes**

**Langue maternelle habituelle :** Elfique (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Ils sont calmes, taciturnes et ont souvent l'air songeur. Ils peuvent s'entendre avec tous les personnages qui ne sont pas trop brutaux ou agités.

**Costumes :** Oreilles pointues et visages maquillés en gris.

**Valeur raciale totale : 0 P.P.**

### **L'Elfe Noir ou Drow**

**Langue maternelle habituelle :** Elfique et/ou Sous-Mondien (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** [Vision nocturne](#) (5 P.P.)

**Relations avec les autres races :** Sensibles à la lumière, ils sont souvent actifs de nuit. Ils ont souvent de mauvaises fréquentations. Ils sont haïs par plusieurs, en particulier les autres races d'elfes. Ils s'entendent avec les Nains noirs.

**Costume :** Oreilles pointues et visage maquillé en noir.

**Valeur raciale totale : 5 P.P.**

## **3.3 : Gnome**

Les Gnomes ont un physique qui se rapproche de celui des Nains mais ils sont encore plus petits et leur nez est encore plus gros. Leur barbe est toujours d'un blanc éclatant, bien que certains choisissent de se la raser. Les Gnomes sont une race intelligente, curieuse et possédant beaucoup d'imagination. Par contre, ils sont aussi très impulsifs et habituellement peu sage. Ils adorent les choses compliquées. Ayant un grand sens de l'humour, ils adorent jouer des tours. En conséquence, ils apprécient ceux qui savent rire d'eux-mêmes sans s'offenser. Leur espérance de vie est d'environ 450-500 ans. On suggère aux personnes mesurant plus de 5 pieds 10 pouces de ne pas choisir cette race.

**Langue maternelle habituelle :** Runique (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Ils trouvent que les Nains, les Gobelins et les Orques n'ont vraiment aucun sens de l'humour. Ils peuvent s'entendre avec tous les personnages de mentalité compatible.

**Costume :** Barbe blanche et/ou gros nez.

**Valeur raciale totale : 0 P.P.**

## **3.4 : Gobelin**

À peu près de la même taille que les nains. Les Gobelins pouvant être joués par les joueurs sont tous de la sous race des Gobelins verts. Opportunistes, les Gobelins ne sont généralement pas réputés pour leur intelligence, même s'ils sont quand même habituellement plus futés que les Orques. Ils sont en fait surtout caractérisés par leurs méthodes de combat que les autres races considèrent déloyales, voire lâches. Ils aiment en effet se battre quand ils sont supérieurs en nombre à leurs ennemis, ou quand ceux-ci sont affaiblis. Ils excellent dans les embuscades. Leur

espérance de vie n'est que de 50 ans. On suggère aux personnes de plus de 6 pieds de ne pas choisir cette race.

**Langue maternelle habituelle :** Hordish (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Ils détestent généralement les Nains à cause des guerres que les deux races se sont livrées dans le passé. Ils n'aiment habituellement pas non plus les Gnômes, dont le mode de vie entre en compétition avec le leur.

**Costume :** Visage maquillé en vert, parlent généralement avec une voix aiguë.

**Valeur raciale totale :** 0 P.P.

### ***3.5 : Hobbits ou petite gens***

La plus petite des races, ils sont proportionnés à peu près comme des enfants humains. Leur espérance de vie est de 140-160 ans. On suggère aux personnes mesurant plus de 5 pieds et 10 pouces de ne pas choisir cette race. Ils montrent souvent un comportement enfantin. On en connaît deux sous races différentes : les Hobbits communs et les Kenders. Les Hobbits communs ont de la fourrure qui leur pousse sur les pieds et vont donc toujours nu-pieds. Ils sont eux-mêmes subdivisés en trois grandes familles: les Pieds velus, les Grand Gars et les Costauds. Les Kenders, quant à eux, ont des oreilles pointues comme les elfes.

#### **Hobbit Commun**

**Langue maternelle habituelle :** Commun (0 P.P.).

**Compétences obligatoires :** [Contorsion](#) (5 P.P., les degrés de perfectionnement dans Roublard ne sont pas nécessaires pour avoir cette compétence).

**Relations avec les autres races :** Ils sont bons vivants mais souvent méfiants à l'égard des étrangers. Ils ont parfois l'habitude de se sous-estimer. Ils craignent habituellement les Orques et Hobgobelins à cause de leur grande différence de taille. Ils admirent souvent les Elfes et s'entendent généralement bien avec eux.

**Costume :** fourrure sur les bottes ou les souliers.

**Valeur raciale totale :** 5 P.P.

#### **Kenders**

**Langue maternelle habituelle :** Commun (0 P.P.).

**Compétences obligatoires :** [Vol à la tire I](#) (5 P.P., les degrés de perfectionnement dans Roublard ne sont pas nécessaires pour avoir cette compétence).

**Relations avec les autres races :** Extrêmement curieux et horriblement insoucians, ils ont la manie de se mettre les pieds dans les plats. Ils aiment essayer toutes sortes de nouvelles expériences et ne sont jamais conscients du danger. Ils sont tous kleptomane et parlent souvent sans penser à l'avance à ce qu'ils vont dire. Leur temps d'attention est assez court.

**Costume :** Fourrure sur les bottes ou les souliers et oreilles pointues.

**Valeur raciale totale :** 5 P.P.

### **3.6 : Hobgoblin**

Ils ressemblent aux Gobelins mais sont plus gros, plus agiles et plus forts. Leur espérance de vie est d'environ 50-60 ans. Ils adorent l'art de la guerre et sont particulièrement violents et agressifs. Ils font d'excellents guerriers et sont souvent aux premières lignes des armées goblinoides.

**Langue maternelle habituelle :** Hordish (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Ils s'entendent bien avec les Gobelins, les Orques.

**Costume :** visage maquillé en rouge.

**Valeur raciale totale :** 0 P.P.

### **3.7 : Homme-lézard**

Contrairement à ce que leur nom peut laisser supposer, les Hommes-lézards ne sont pas un croisement entre un homme et un lézard mais bien une race de reptiles intelligents qui a évolué en parallèle vers une forme humanoïde. Leur corps est recouvert d'écailles. Ils parlent en sifflant comme un serpent. Ils vivent souvent dans des lieux humides et marécageux. Leurs coutumes reproductives, familiales et sociales sont assez inusitées. Par exemple, ils se reproduisent en pondant des oeufs. Certains jeunes enfants, s'ils sont considérés comme insuffisamment forts ou vigoureux pour survivre, sont dévorés par leurs parents. De plus, les Hommes-lézards préfèrent généralement se nourrir de viande crue plutôt que cuite. Leur rituel de salutation amicale comprend une coutume consistant à appuyer son arme sur le cou de l'autre. Leur espérance de vie est d'environ 100-120 ans.

**Langue maternelle habituelle :** Reptilien (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** [Force brute I](#) (5 P.P., le degré de perfectionnement dans Combat et les P.V.s d'extra ne sont pas nécessaires pour avoir cette compétence).

**Relations avec les autres races :** La plupart des autres races les trouvent pour le moins étranges. Plusieurs préfèrent même les éviter complètement.

**Costume :** Visage maquillé en vert avec des dessins d'écailles, casque de bain vert (ou couvre-chef similaire qui cache les cheveux), queue de reptile verte.

**Valeur raciale totale :** 5 P.P.

### **3.8 : Nain**

Un peu plus rares que les Humains, ils sont plus petits que les Elfes. Ils ont des traits plus rudes et arrondis, sont généralement trapus et aiment porter la barbe longue. Ils apparaissent parfois aux autres races comme des personnages fermés et bourrus, parfois comme des bons vivants plutôt extrovertis et qui ne craignent pas la bagarre. Ils accordent habituellement une importance démesurée à leurs ancêtres et à leur généalogie. Ils sont aussi réputés pour aimer l'argent. Leur espérance de vie est de 200-220 ans. On suggère aux personnes mesurant plus de 6 pieds de ne pas choisir cette race. Il en existe deux types:

#### **Le Nain Ordinaire ou Nain Commun**

**Langue maternelle habituelle :** Runique (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** Aucune.

**Relations avec les autres races :** Têtus et loyaux, les Nains détestent habituellement les Gobelins à causes des guerres que ces deux peuples ont eu entre eux dans le passé et cette haine s'exprime aussi envers les autres races Goblinoïdes. Ils trouvent souvent les Elfes ennuyants.

**Costume :** longue barbe et/ou gros ventre.

**Valeur raciale totale :** 0 P.P.

### **Le Nain Noir ou Nain Sombre**

**Langue maternelle habituelle :** Runique (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** [Vision nocturne](#) (5 P.P.).

**Relations avec les autres races :** Sensibles à la lumière, les Nains Noirs sortent rarement de leur profond réseau de souterrains. Ils tolèrent généralement mieux que les Nains ordinaires les Gobelins, mais vont rarement jusqu'à s'associer avec eux. Les seuls Elfes avec lesquels ils peuvent s'entendre sont les Elfes noirs.

**Costume :** longue barbe et/ou gros ventre, visage maquillé en noir.

**Valeur raciale totale :** 5 P.P.

## **3.9 : Orque**

Race souvent brutale et primitive, ils sont aussi très forts et endurants. Habituellement musclés, avec le teint vert et des canines massives qui jaillissent de leur mâchoire inférieure, ils ne sont pas des standards de beauté. En plus, ils n'ont aucune manière en société. Plusieurs les disent même mesquins et méchants. Leur espérance de vie est d'environ 50-60 ans seulement.

**Langue maternelle habituelle :** Hordish (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** [Force brute I](#) (5 P.P., les degrés de perfectionnement dans Combat et les P.V.s d'extra ne sont pas nécessaires pour avoir cette compétence).

**Relations avec les autres races :** Peuvent s'entendre avec toutes les races goblinoïdes. Ils sont généralement haïs, craints ou encore méprisés des races non goblinoïdes. Souvent, les Elfes et les Nains les comptent parmi leurs ennemis.

**Costume :** Visage maquillé en vert foncé, épaulettes, dentier mâchoire.

**Valeur raciale totale :** 5 P.P.

## **3.10 : Ratakat**

À peu près de la même taille que les Gobelins, les Ratakat sont généralement considérés, comme une race dégoûtante et déplaisante. Ils ressemblent à des rats et partagent plusieurs comportements avec ces rongeurs. Les Ratakat sont malpropres et dégagent habituellement une odeur musquée et agressant de dépotoir, qu'eux-mêmes trouvent pourtant sublime. Ils n'ont aucune notion de propreté et n'ont aucun scrupule à voler. En fait, ils adorent ramasser une multitude de choses (des déchets pour la plus grande part) qu'ils acquièrent de diverses manières et qu'ils accumulent sur eux ainsi que dans leur tanière. Ce sont de véritables éboueurs ambulants. Quand on leur demande pourquoi ils collectionnent précieusement ces objets hétéroclites, une réponse fréquente est: « Ça peut toujours servir. » Les Ratakat aiment l'odeur des cadavres et s'adonnent volontiers au cannibalisme. Leur intelligence est très variable, et varie entre

l'abrutissement total et la ruse perspicace. Leur espérance de vie est d'à peine 30-50 ans mais ils sont très prolifiques. Ils ont en effet des portées de 3 à 10 jeunes à la fois. On suggère aux personnes de plus de 6 pieds de ne pas choisir cette race.

**Langue maternelle habituelle :** Houlaïn (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** [Résistance aux poisons avalés](#) (5 P.P.) et [Résistance aux maladies](#) (3 P.P.).

**Relations avec les autres races :** Ils détestent les Ulins mais n'ont aucune antipathie particulière pour aucune autre race. Par contre, la plupart d'entre elles les trouvent déplaisants et auront tendance à les éviter.

**Costume :** oreilles arrondies, visage maquillé en gris, queue de rat, malpropreté.

**Valeur raciale totale :** 8 P.P.

### **3.11 : Ulins**

Jusqu'à récemment, cette race passait pour légendaire mais ses représentants commencent à se répandre lentement dans certaines contrées du monde connu. Les Ulins sont cependant encore assez rares et peu connus. C'est probablement lié au fait que leur civilisation est née sur une île et que ces créatures n'aiment pas l'eau. Ils sont donc réticents à quitter celle-ci. Sophistiqués, parfois hautain, ils ressemblent à des félins mais n'apprécient pas toujours la comparaison, surtout si elle est faite avec mépris. Plusieurs d'entre eux montrent l'étrange particularité de paralyser si on leur tire ou si on leur tient la queue. Ils ont à peu près la même taille que les Humains. Leur espérance de vie est d'environ 120-130 ans.

**Langue maternelle habituelle :** Houlaïn (0 P.P. pour cette race).

**Compétences obligatoires :** [Griffes](#) (5 P.P.), [Ambidextrie I](#) (5 P.P.) et [Vision nocturne](#) (5 P.P.). Les degrés de perfectionnement pour obtenir « Ambidextrie » ne sont pas nécessaires pour avoir cette compétence.

**Relations avec les autres races :** Ils sont parfois perçus comme hautains et méprisants. Ils peuvent s'entendre avec pratiquement toutes les autres races, mais pour ça, il faut d'abord avoir gagné leur confiance. Cependant, ils détestent généralement les Ratakats à cause de leur ancienne rivalité raciale.

**Costume :** visage maquillé pour représenter une fourrure de félin, oreilles (facultatif), queue (env. 1 m. de long) et griffes de chat.

**Valeur raciale totale :** 15 P.P.

### **3.12 : Les croisements de races**

Dans certains rares cas, deux personnages de races différentes peuvent se reproduire ensemble. Ces créatures ont souvent adopté le mode de vie et la mentalité de l'un de leurs deux parents ou même des deux mais il arrive qu'ils soient déchirés entre ces deux identités. Par contre, tous les croisements ne sont pas possibles. En effet, les races parentes doivent être compatibles, sinon aucune fertilisation ne peut avoir lieu. Seuls les croisements suivants sont permis chez les personnages joueurs :

Les Humains sont les mieux adaptables puisqu'ils peuvent se reproduire avec toutes les autres races sauf les Hommes-lézards.

Les 3 sous races d'Elfes peuvent se reproduire entre eux (Elfe commun, Elfe gris et Elfe noir).

Les 2 sous races de Nains peuvent se reproduire entre eux (Nain commun et Nain noir).

Les 2 sous races de Hobbit peuvent se reproduire entre eux (Hobbit commun et Kender).

Les 3 races goblinoides peuvent se reproduire entre eux (Gobelin, Hobgobelin et Orque)

À cause de leur métabolisme particulier, les Hommes-lézards ne peuvent pas se reproduire avec n'importe quelle autre race accessible aux joueurs.

Les Gnomes, les Ulins et les Ratakats ne peuvent se croiser qu'avec les Humains.

Si vous voulez jouer un hybride vous devez d'abord choisir 2 races parentes compatibles (parmi celles énumérées ci-dessus) et suivre les consignes suivantes :

**Compétences obligatoires :** Vous devez prendre toutes les compétences obligatoires des deux races.

**Relations avec les autres races :** Vous pouvez décider de votre comportement par rapport aux autres races tant que cela respecte un peu l'esprit général d'au moins une des deux races.

**Costume :** Vous devez obligatoirement avoir au moins un élément de costume obligatoire pour chacune des deux races, lorsque présents.

Un hybride ne peut se reproduire qu'avec un représentant d'une de ses deux races parentes ou encore avec un hybride du même type que lui. Une relation avec n'importe quelle autre race ou autre type d'hybride est infertile. Dans le cas d'une union entre un parent de race pure et un hybride, leur progéniture peut être construite soit comme la race pure, soit comme l'hybride (au choix du joueur).

Exemples : Elfe + Humain = Elfe/Humain. Elfe/Humain + Elfe = Elfe ou Elfe/Humain.  
Elfe/Humain + Elfe/Humain = Elfe/Humain. Elfe/Humain + Orque/Humain = aucune progéniture.

Cette règle ne s'applique qu'au niveau des statistiques du personnage. Par conséquent, dans un contexte culturel donné, un individu Elfe dont le grand-père était un demi-Elfe pourrait quand même être considéré comme inférieur ou impur par ses pairs, même si ce personnage a été construit exactement comme un Elfe de sang pur.

## Chapitre 4 : Les statistiques de base

---

### 4.1 : Domaines d'expertise et degrés de perfectionnement

Les domaines d'expertise vont déterminer quels seront les points forts de votre personnage. Chaque domaine d'expertise regroupe des compétences similaires. Il y a sept domaines : combat, occulte, général, roublard, divin, naturel et psychique. Chaque domaine d'expertise comprend quatre degrés de perfectionnement. Le premier degré comprend les compétences les plus facilement accessibles et les degrés suivants incluent des compétences de plus en plus puissantes. À l'intérieur d'un même domaine d'expertise, chaque degré est préalable aux degrés suivants. Pour avoir accès à une compétence, vous devez posséder le domaine d'expertise qui l'englobe à un degré de perfectionnement suffisant.

À la création du personnage, vous avez automatiquement **accès à toutes les compétences du domaine Général**, pourvu que vous dépensiez les P.P. nécessaires pour chaque compétence et que vous respectiez les pré-requis de chaque compétence. **Vous disposez ensuite de 4 degrés de perfectionnement**, que vous pouvez distribuer où bon vous semble. Les degrés de perfectionnement ne sont jamais achetés avec des P.P. De nouveaux degrés de perfectionnement ne peuvent être gagnés autrement que par la compétence Enseignement décrite dans la section des Compétences plus bas.

### 4.2 : Points de magie

Les points de magie (P.M.) permettent de lancer plus de sorts ou des sorts plus puissants, avant de devoir méditer pour regagner ces P.M. Le niveau de chaque sort indique le nombre de P.M. dépensé à l'incantation. Les sorts doivent être achetés indépendamment. Les P.M. ne sont pas dans un domaine d'expertise. Ils sont disponibles à tous.

**Valeur : 5 P.P. par P.M.**

# total de P.M.	Valeur totale (P.P.)	# total de P.M.	Valeur totale (P.P.)
1 P.M.	5 P.P.	9 P.M.	45 P.P.
2 P.M.	10 P.P.	10 P.M.	50 P.P.
3 P.M.	15 P.P.	11 P.M.	55 P.P.
4 P.M.	20 P.P.	12 P.M.	60 P.P.
5 P.M.	25 P.P.	13 P.M.	65 P.P.
6 P.M.	30 P.P.	14 P.M.	70 P.P.
7 P.M.	35 P.P.	15 P.M.	75 P.P.
8 P.M.	40 P.P.	16 P.M.	80 P.P.

### 4.3 : Points de vie

Les points de vie (P.V.) d'un personnage sont un indicateur de son endurance, de sa ténacité et un peu aussi de sa chance à éviter les coups fatals. Tout le monde commence avec 10 P.V. gratuits. Tous les autres P.V. doivent être achetés. Un être humain « normal » a environ entre 10 et 15 P.V. mais les aventuriers, habitués aux combats, aux voyages ou simplement à la vie en plein air en ont souvent un peu plus. Le prix de chaque P.V. qu'on achète dépend du nombre total de P.V. (voir le tableau ci bas). Les P.V. ne sont pas dans un domaine d'expertise. Ils sont disponibles à tous.

**Valeur : 0 P.P. pour les premiers 10 P.V.  
5 P.P. par P.V. supplémentaire**

# total (P.V.)	Valeur totale (P.P.)
10	0
11	5
12	10
13	15
14	20
15	25
16	30
17	35

# total (P.V.)	Valeur totale (P.P.)
18	40
19	45
20	50
21	55
22	60
23	65
24	70
25	75

# total (P.V.)	Valeur totale (P.P.)
26	80
27	85
28	90
29	95
30	100
31	105
32	110
33	115

## Chapitre 5 : Les divinités

---

En jeu, les religions réelles sont remplacées par des religions fictives, dans le but de créer un univers de jeu riche et varié sans offenser les croyances religieuses réelles des participants. Voici les principales religions pratiquées:

### 5.1 : *Philosophie non-monothéiste*

Techniquement, la plupart des personnages de GN sont polythéistes mais plusieurs adoptent un seul dieu comme patron, qu'ils prient plus fréquemment et dont ils suivent la philosophie. Ils sont donc considérés comme monothéistes pour les besoins des règles. Par contre, les personnages peuvent aussi choisir d'avoir une philosophie de vie non-monothéiste, ce qui signifie qu'ils n'honorent pas un unique dieu. Ces philosophies comprennent l'athéisme, l'agnosticisme et le polythéisme. Les athées croient que les dieux et l'au-delà n'existent pas. Les agnostiques acceptent de ne pas avoir de certitude quant à l'existence des dieux et de l'au-delà. Les polythéistes honorent activement deux ou plusieurs dieux à la fois. Aucune de ces philosophies ne permet à un personnage d'utiliser la magie divine, car chaque dieu exige un dévouement exclusif de la part de ses suivants.

### 5.2 : *Chaos*

Dieu du désordre, du chaos, de l'entropie et du saccage.

**Autres noms connus :** Xaos, Choas, Kaxo, Cacao, Bob, etc. (il existe en fait une infinité de noms pour désigner ce dieu, selon l'humeur changeante de ses fidèles)

**Sexe :** M

**Culte :** Les prêtres de Cahos n'ont aucune règle à respecter. Ils pratiquent leurs dévotions pour Qhao comme bon leur semble, où bon leur semble et quand bon leur semble, souvent différemment selon les circonstances et les individus. Habituellement, leur vie est changeante et totalement imprévisible. Ils essaient également d'encourager ce genre de comportement chez les autres suivants de Coao.

**Alliés/amis :** La Mort, Fangor, Gabrielle

**Ennemis :** Mirmidia, les Muses, Platax

**Symbole :** Flamme (aussi éclair, tornade)

**Astre :** Variable (selon l'humeur des fidèles!)

**Animal sacré :** Corbeau

### 5.3 : *Fangor*

Dieu de la satisfaction personnelle, de la joie de vivre, de la fête et du plaisir.

**Autre nom connu :** Bacchus

**Sexe :** M

**Culte :** Les prêtres de Fangor aiment les fêtes et en font continuellement la promotion. Leur calendrier comprend presque autant de fêtes religieuses officielles que de jours ordinaires (qui sont généralement utilisés pour les fêtes non-religieuses). Leurs dévotions comprennent beaucoup de consommation de vin, des orgies, de la musique, des festins et des danses.

**Alliés/amis :** Chaos, Zircon, les Faunes, les Muses

**Ennemis :** Ramshak

**Symbole :** Coupe (aussi grappe de raisin, flûte)  
**Astre :** Vénus  
**Animal sacré :** Sanglier

## 5.4 : *Les Faunes*

Nées de l'union entre Humius et Terra, les Faunes ne sont pas des dieux à proprement parler. Ce sont des esprits divins moins puissants, mais qui peuvent néanmoins accorder des sorts à ceux qui les prient. On ne sait pas au juste combien il y en a. Certains parlent de 10 ou 20, d'autres de quelques centaines ou même de milliers. On les appelle parfois les dieux barbares parce qu'ils recrutent souvent des fidèles chez les peuples barbares vivant en dehors des sphères d'influence des grands dieux du panthéon.

**Autres noms connus :** esprits de la nature, totems

**Sexes :** M et F

**Culte :** Les dévots priants les faunes sont souvent des shamans. Ils doivent respecter la nature et vivre en harmonie avec celle-ci. Souvent, il arrive qu'ils choisissent de prier une seule faune. Celle-ci devient alors leur totem. Plusieurs shamans dans un village peuvent avoir chacun un totem différent mais ils respectent toujours ceux des autres puisque, pour eux, toutes les faunes sont égales et complémentaires.

**Alliés/amis :** Fangor, Humius, Terra

**Ennemis :** Zircon

**Symboles :** Variable, généralement un être vivant

**Astre :** n/a

**Animal sacré :** n/a

## 5.5 : *Gabrielle*

Déesse de la discorde, de la haine, du conflit et de la vengeance.

**Autres noms connus :** Llotl, La Dame en Noir

**Sexe :** F

**Culte :** Les clercs de Gabrielle entretiennent toute sortes de conflits entre leurs fidèles. Ils enseignent qu'il faut se méfier de son voisin, mais sont souvent eux-mêmes maître dans l'art de mentir et de semer la zizanie. L'histoire de l'Église de Gabrielle est une suite d'intrigues entre les religieux pour gagner plus de pouvoir et monter dans la hiérarchie. Leurs prières sont souvent des ramassis d'insultes dans lesquelles ils maudissent leurs ennemis pour leur porter malheur.

**Alliés/amis :** Chaos, présentement en trêve avec Ramshak

**Ennemis :** Mirmidia, Valtén

**Symbole :** Nuage gris (aussi goutte de sang, dague)

**Astre :** aucun

**Animal sacré :** Araignée

## 5.6 : *Humius*

Dieu de la chasse, de la traque, de la stratégie de combat et de la victoire.

**Sexe :** M

**Culte :** Les prêtres d'Humius sont généralement d'excellents stratèges. Ils organisent souvent de grandes chasses et des jeux de poursuites où les fidèles peuvent montrer leurs aptitudes de traqueurs. Le reste du temps, ils n'hésitent pas à se faire chasseurs de prime ou miliciens pour aider à capturer les malfaiteurs (et en même temps récolter des fonds pour l'Église). Ils essaient continuellement de promouvoir la ruse chez leurs suivants.

**Alliés/amis :** les Faunes

**Ennemis :** existe des tensions avec Terra

**Symbole :** Oeil (aussi lance, filet)

**Astre :** Étoile polaire

**Animal sacré :** Loup

## 5.7 : *Korhandor*

Dieu de la liberté, du libre-arbitre, de l'indépendance et de l'autonomie.

**Sexe :** M

**Culte :** Les suivants de Korhandor ne sont liés par aucun serment et n'ont aucune obligation envers leur église, à part celle de promouvoir les valeurs de leur dieu. Ces fidèles ne peuvent jamais enfermer ou contraindre autrui. Tous sont bienvenus dans les églises de Korhandor et celles-ci ont habituellement de nombreuses fenêtres, et de nombreuses portes qui ne sont jamais verrouillées. Par contre, ils combattent avec virulence ceux qui imposent leur volonté sur les autres.

**Amis/alliés :** Mirmidia, Terra

**Ennemis :** Valten, Ramshak

**Symbole :** Aile d'oiseau (aussi chaîne brisés)

**Animal sacré :** Cheval sauvage

**Constellation :** Cheval (aussi appelée la Grande Ourse)

## 5.8 : *Maramis*

Déesse du savoir, de la curiosité, de l'apprentissage et de l'intelligence.

**Sexe :** F

**Culte :** À chaque jour, les curés de Maramis sont tenu d'apprendre au moins trois nouvelles choses et d'enseigner au moins une chose à quelqu'un. Ils se doivent d'être curieux et d'enquêter sur tout fait nouveau ou intrigant. Ils consignent souvent leurs découvertes dans des journaux qu'ils consultent à l'occasion. L'église de Maramis finance et entretient de nombreuses écoles et académies de par le monde.

**Alliés/amis :** Ramshak, les Muses

**Ennemis :** Valten, Platax, existe des tensions avec Terra

**Symbole :** Plume (aussi livre ouvert, lampe à l'huile)

**Astre :** Saturne

**Animal sacré :** Hibou

## 5.9 : *Mirmidia*

Déesse de la bonté, de l'égalité, de la justice et de l'altruisme.

**Sexe :** F

**Culte :** Mirmidia est sûrement la divinité la plus exigeante par rapport à ses fidèles. Les clercs de Mirmidia doivent toujours montrer une intégrité à toute épreuve. Ils sont tenus de faire le bien à tout prix, même au péril de leur vie. Ils font souvent voeu de pauvreté, de chasteté, d'humilité et/ou de silence. Certaines confréries suivent également un entraînement intensif pour rendre leurs prêtres plus aptes à combattre le mal.

**Alliés/amis :** Terra, Korhandor, Platax

**Ennemis :** Chaos, Gabrielle, Zircon, Valten

**Symbole :** Clef (aussi soleil, balance)

**Astre :** Soleil

**Animal sacré :** Aigle

## ***5.10 : La Mort***

Dieu de la mort, des morts-vivants, gardien de l'au-delà.

**Autres noms connus :** Mort, Mortis

**Sexe :** Aucun

**Culte :** Le culte de La Mort est composé d'individus ayant le plus grand respect pour celle-ci. Les prêtres sont majoritairement des êtres côtoyant les morts à chaque jour, souvent fossoyeur ou croque-mort. Il ne faut pas supposer que les prêtres de Mortis sont tous des tueurs cherchant à éteindre la vie le plus massivement possible, quoique de tels prêtres existent. D'autres prêtres ne font que célébrer la fin de la vie, et s'assure qu'aucune personne ne dépasse son temps sur cette terre. Ces prêtres vont même guérir des blessés, car si la personne est encore vivante, et que le prêtre peut la guérir, c'est signe que Mort ne souhaite pas la fin de cette personne à ce moment, non? Le plus grand schisme dans le culte de Mort concerne les morts-vivants. Certains prêtres les considèrent comme la forme d'existence suprême, la non-vie, alors que d'autres les voient comme une parodie du repos éternel.

**Alliés/amis :** Chaos, Valten

**Ennemis :** Terra, Ramshak, les muses

**Symboles :** Crâne de squelette (aussi cercueil, faux)

**Astre :** n/a

**Animal sacré :** n/a

### **5.11 : Les Muses**

Les Muses provoquent l'inspiration chez les mortels. Elles peuvent aussi accorder des sorts à ceux qui les prient. Elles sont au nombre de 13 et chacune représente un champ d'inspiration (assez souvent un art).

**Sexes :** F

**Culte :** Les fidèles des muses choisissent souvent une seule de celles-ci et la prient exclusivement mais les ecclésiastiques qui les prient les prient souvent toutes à la fois, en tant que représentantes de l'imagination et de l'inspiration. Ils essaient toujours d'inciter les gens à penser différemment et à trouver des façons originales de faire les choses.

**Alliés/amis :** Fangor, Maramis, Platax

**Ennemis :** Chaos, la Mort

**Symboles :** Variable selon la muse

**Astre :** n/a

**Animal sacré :** n/a

**Champs d'inspiration :** Musique/Chant, Danse/Expression corporelle, Communication/Littérature, Représentation en 2 dimensions (peinture, dessin, tatouage,...), Représentations en 3 dimensions (sculpture, architecture,...), Cuisine, Parfumerie, Artisanat/Conception pratique, Science, Magie, Stratégie/Leadership, Ingénierie, Philosophie/Théologie.

### **5.12 : Platax**

Dieu de la force, de l'endurance, de la persévérance et du courage.

**Autre nom connu :** Ferrolix (dans la mythologie naine)

**Sexe :** M

**Culte :** Les moines de Platax prônent la détermination chez leurs fidèles. Ils célèbrent souvent des cérémonies remplies d'épreuves où l'endurance des participants est testée. Leur sacerdoce comprend des jeûnes et un entraînement intensif aux travaux manuels.

**Alliés/amis :** les Muses, Mirmidia, Valten

**Ennemis :** Maramis, Chaos, Ramshak

**Symbole :** Marteau (aussi enclume, main ouverte)

**Astre :** Jupiter

**Animal sacré :** Aurochs (un taureau sauvage)

### **5.13 : Ramshak**

Dieu de l'honneur, de la guerre, du courage et de l'habileté au combat.

**Sexe :** M

**Culte :** Les moines de Ramshak sont souvent également capables de se débrouiller en combat. Ils s'occupent souvent de la formation des guerriers pour les armées. Ils encouragent leurs suivants à s'entraîner, à se lancer des duels de combats et à combattre toute agression ennemie mais insistent toujours pour que le tout soit fait honorablement, selon les règles de l'art, sans lâcheté et dans le respect de son adversaire. L'Église de Ramshak entretient également de nombreuses arènes dans lesquelles des combats de gladiateurs sont organisés.

**Alliés/amis :** Maramis, présentement en trêve avec Gabrielle

**Ennemis :** Fangor, Mort, Valten, Platax

**Symbole :** Epée (aussi poing, casque)

**Astre :** Mars

**Animal sacré :** Lion

### **5.14 : Terra**

Déesse de la nature, de l'univers, de la terre et de la vie.

**Autre nom connu :** Gaïa (dans la mythologie elfe)

**Sexe :** F

**Culte :** Les clercs de Terra doivent montrer un respect absolu envers la nature. Ils doivent également enseigner ce respect à leurs fidèles. Ils prônent l'équilibre entre les diverses formes de vie. Ils tentent d'aider les espèces les plus menacées et vulnérables et combattent les invasions d'espèces destructives. Certains se font un devoir de guérir les blessés et la plupart voient une naissance comme un événement merveilleux. Pour eux, les morts-vivants sont toujours d'horribles aberrations.

**Alliés/amis :** Mirmidia, les Faunes, Korhandor

**Ennemis :** la Mort, tensions avec Maramis et avec Humius

**Symbole :** Feuille (aussi arbre, champignon)

**Astre :** Lune

**Animal sacré :** Cerf

### **5.15 : Valten**

Dieu de la domination, du pouvoir, de la tyrannie et de la corruption.

**Autre nom connu :** Vaalmuk (dans la mythologie goblinoise, où il est craint)

**Sexe :** M

**Culte :** Les suivants de Valten doivent montrer un respect absolu des lois, des règles et en particulier de la hiérarchie à l'intérieur du culte. Ils doivent obéir à leurs supérieurs mais peuvent imposer leur volonté à leurs inférieurs. La plupart en profitent pour abuser de ce pouvoir à leur avantage. Ils enseignent aux fidèles que, tant qu'un individu respecte les lois, la moralité de ses actions ne peut être contestée.

**Amis/alliés :** Mort, Platax

**Ennemis :** Maramis, Gabrielle, Mirmidia, Korhandor, Ramshak

**Symbole :** Couronne (aussi fouet)

**Animal sacré :** Serpent

**Constellation :** la Couronne, aussi appelée Cassiopée

### **5.16 : Zircon**

Dieu de la richesse, de la fortune, de l'argent et du profit.

**Sexe :** M

**Culte :** Les prêtres de Zircon aiment l'argent et font tout ce qu'ils peuvent pour en acquérir. Les prêtres incitent habituellement les pratiquants à faire du commerce, le plus profitablement possible, bien entendu. Ils donnent d'ailleurs l'exemple eux-mêmes en effectuant de nombreuses transactions. Ils ne se gênent pas non plus pour étaler leurs richesses dans leurs grandes et belles églises luxueuses afin de convaincre les sceptiques que l'argent fait bel et bien le bonheur. D'ailleurs, on prétend que les églises de Zircon comportent souvent des chambres secrètes et bien protégées renflouant de trésors.

**Alliés/amis :** Fangor

**Ennemis :** Mirmidia, les Faunes

**Symbole :** Marmite remplie d'écus (aussi corne d'abondance, diamant)

**Astre :** Mercure

**Animal sacré :** Rat

### **5.17 : Kalaan**

Dieu mystérieux qui ne semble pas avoir de portfolio.

**Autre nom connu :** parfois orthographié Kalahan

**Sexe :** M

**Culte :** Il n'existe ni clergé, ni culte de Kalaan. Seuls quelques très rares personnes isolées le prient, mais ils ne reçoivent jamais de sorts en retour. Kalaan ne semble pas s'impliquer dans les affaires du monde. Cette divinité ne peut **PAS** être priée pour incanter des sorts. Kalaan semble être respecté ou craint par tous les autres dieux.

**Alliés/amis :** Probablement tous les autres dieux.

**Ennemis, symbole, astre, animal sacré :** n/a.

## Chapitre 6 : L'équipement (armes, armures, fortune personnelle, etc.)

### 6.1 : Armes

Voici les grandes catégories d'armes que votre personnage peut savoir utiliser (ce qui est facultatif). La connaissance de n'importe quelle arme est gratuite. N'importe quel personnage peut ramasser une arme et faire un point de dommage avec celle-ci. La raison de l'existence de différentes catégories est que certaines compétences (ex. : ambidextrie, maîtrise des armes de jet à propulseurs, maîtrise des armes longues, spécialisation martiale I ou II, etc.) ne s'appliquent qu'avec certains types d'armes. Chaque catégorie est caractérisée par une longueur maximale permise et la façon dont l'arme est maniée en combat.

Catégories	Longueur totale permise	Caractéristiques
A- Armes de jet lancées à la main	15 cm-30 cm (1/2'-1')	Arme de jet sans propulseur. Sans armature rigide. Ex : poignard ou hache de jet.
B- Armes courtes	15 cm-60 cm (1/2'-2')	Arme de mêlée à une main. Ex : dagues, griffes†, fléau.
C- Armes moyennes	61 cm-90 cm (2'-3')	Arme de mêlée à une main. Ex : épée longue, marteau de guerre.
D- Armes longues tenues par le bout	91cm-150cm (3'-5')	Arme de mêlée. Tenue avec deux mains à 30 cm (1') ou moins du bout. Ex : épée à deux mains, hache de guerre.
E- Armes à manche long	121 cm-150 cm (4'-5')	Arme de mêlée. Tenue avec deux mains par le manche mais pas au milieu. Ex : hallebarde, arme d'hast.
F- Armes longues tenues par le milieu	91 cm-150 cm (3'-5')	Arme de mêlée. Tenue par le milieu. Ex : bâton, épée à deux lames.
G- Armes d'hastes et lances	Max 213 cm (7')	Arme de mêlée. Tenue par les deux mains à 60 cm et + du bout (une ligne DOIT être clairement tracée à 60 cm). NE PAS UTILISER POUR L'ESTOC!
H- Fouets	121cm-210 cm (4'-7')	Arme de mêlée. Sans armature rigide à partir de 30 cm (1') du bout.
I- Armes de jet à propulseur manuel	Longueur : 150 cm (5') ou moins Projectiles : 90 cm (3') ou moins	Arme de jet projetée avec un dispositif de propulsion manuelle. Les projectiles peuvent être soumis à inspection. Ex : arc.
J- Armes de jet à propulseur mécanique ou automatique	Largeur et longueur : 90 cm (3') ou moins Carreaux : 90 cm (3') ou moins	Arme de jet avec un propulseur qui peut être enclenché à l'avance. Les projectiles peuvent être soumis à inspection. Ex : arbalète.
K- Armes de sièges	Spécial*	Dommage spécial (voir section 6.2).*

**Tableau 6.1 :** Caractéristiques des armes permises. † Voir la section sur les griffes. \* Pour des informations sur les armes de sièges et les pièges, voir les sections pertinentes plus loin (6.2 et 6.3).

La longueur de toute arme doit inclure le manche, pommeau, chaîne, décoration, etc. Toute arme dépassant 150 cm (5 pieds) ne sera pas admise sur le terrain (sauf le fouet). Les arcs, arbalètes, etc. doivent avoir une pression maximale de 20 livres. Les flèches sont achetées et fabriquées par le joueur (voir les documents disponibles). Les armes doivent être soumises à une inspection par un responsable désigné par l’AJJRO au début de chaque partie. Une de vos flèches pourrait être ouverte à l’arrivée au terrain pour vérifier si elle est bien fabriquée. Les armes doivent être soumises à une inspection de la part des organisateurs au début de chaque partie. Les armes jugées dangereuses seront retirées du jeu. De plus, seules les armes bien rembourrées partout peuvent être utilisées comme armes de jet lancées à la main. Elles ne doivent pas avoir d’armature rigide au centre. Soyez prudent en les lançant. Les fouets ne peuvent avoir d’armature rigide que dans le manche, jusqu’à un maximum de 30 cm (1 pied) de la base du fouet. Les armes comprenant une chaîne, comme par exemple les fléaux, doivent avoir une chaîne sécuritaire (en plastique léger, en mousse et/ou en duct tape) d’une longueur maximale de 30 cm (1 pied).  
**Important : ne pas viser la tête ou les parties génitales.**

## ***6.2 : Armes de siège***

### **Restrictions**

Les seuls personnages ayant le droit d’utiliser des armes de siège sont ceux qui possèdent une des deux compétences « [Utilisation d’armes de siège](#) », **exclusivement** (voir la description plus bas). Toutes les armes de sièges et tous les projectiles doivent au préalable être approuvés par les organisateurs de chaque partie où elles vont être utilisées. Ceux-ci se réservent le droit de les refuser ou d’en limiter le nombre sur le terrain. Elles doivent être sensiblement lourdes et encombrantes à transporter. Elles ne doivent montrer aucune arrête ou pointe dangereuse et leur puissance de tir doit être limitée. Les projectiles doivent être inoffensifs, même tirés à bout portant. Toutes les armes de sièges doivent avoir une allure médiévale.

### **Domage**

Tout projectile d’arme de siège inflige 20 points de dommage à tout personnage qui se fait atteindre au torse et en plus, il ampute tout membre (jambe ou bras) qu’il atteint. Également, il détruit tous les boucliers et les armes qu’il atteint (jusqu’à ce qu’ils se fassent réparer). On ne peut pas invoquer les compétences esquive, esquive des armes de jet ou parade contre ce dommage.

### **Utilisation**

Une arme de siège ne peut pas propulser plus qu’un projectile à la fois et ne peut pas en projeter plus qu’un à toutes les 30 secondes (parce qu’il faut replacer la machine après chaque coup, réajuster ensuite le tir, remonter le mécanisme, soulever le projectile, le placer dessus, etc.). Les machines de guerre ne peuvent pas être utilisées dans des pièges automatiques.

### **Transport**

Pour transporter une arme de siège d’un endroit à un autre, il faut soit posséder force brute II, soit être au moins 2 personnages possédant force brute I, soit être 4 personnages sans aucune

compétence force brute. Pour transporter chaque projectile, il faut posséder force brute I ou bien être deux personnes sans compétence force brute. Peu importe combien de personnes transportent la machine de guerre ou ses projectiles, celles-ci ne peuvent qu'avancer à pas lent lorsqu'ils le font (même si elle est montée sur roues).

## **6.3 : Pièges**

### **Pièges à compartiment**

La compétence «Installation de pièges» permet au personnage de placer des pièges dans des coffres ou des tiroirs. D'un point de vue en jeu, ces pièges prennent la forme d'un petit système à déclenchement muni d'une petite aiguille empoisonnée. Avant le début du scénario, le joueur devra aller voir les responsables désignés par l'AJRO afin que ceux-ci lui donnent des cartes (de la couleur du niveau de difficulté) qui décrivent l'effet du piège (choisi au hasard) qu'il pourra placer dans n'importe quel coffre, tiroir ou compartiment non verrouillé.

### **Domage**

Le dommage d'un piège à compartiment peut changer selon le degré de la compétence, mais généralement les dommages d'un piège de niveau 1 se situent entre 3 et 5 points de dommage, un piège de niveau 2 entre 6 et 10 points de dommage et un piège de niveau 3 entre 11 et 15 points de dommage. N'est pas cumulatif avec Poison de contact.

### **Utilisation**

L'installation du piège prend 10 minutes et la carte décrivant les effets doit être visible à l'ouverture du compartiment. Ces cartes comptent dans la limite de 10 pièges par scénario et, contrairement aux autres pièges, ne sont pas réutilisables (un personnage ayant la compétence ne peut pas réactiver un piège à compartiment). Les pièges sont classés en niveau de difficulté : Vert, Bleu et Rouge, qui correspondent au niveau 1, 2 et 3 de la compétence «[Désarmement de pièges](#)». Lorsqu'un personnage subit les effets d'un piège, il doit déchirer la carte. Un personnage ayant la compétence «[Désarmement de pièges](#)» peut ignorer les effets de certains pièges, s'il a le niveau de compétence correspondant au niveau de difficulté. Les pièges désarmés peuvent être réutilisés puisqu'ils n'ont pas servi. Si le personnage qui désarme possède également la compétence «[Installation de pièges](#)» correspondante au code de couleurs, celui-ci peut prendre la carte et réinstaller le piège dans un autre compartiment.

## **6.4 : Armures et protections corporelles**

Les protections corporelles donnent, lorsqu'elles sont portées, des points d'armure (P.A.), qui sont comme des points de vie supplémentaires, sauf qu'ils ne peuvent pas être guéris. Ils peuvent par contre être réparés par des personnages ayant les compétences ou sorts pertinents.

Les pièces de protection ne coûtent aucun P.P. sauf si le personnage a l'intention de lancer des sorts pendant qu'il est en armure. Il y a trois types de protections, du moins efficace au plus efficace.

**Type 1 :** Cuir, fourrure, cuir bouilli, cuir clouté, bois, bambou.

Les mauvaises imitations de cotte de maille (exemple : une « cotte de maille » dont les maillons sont trop espacés) et les très mauvaises imitations d'armure de plaque

**Type 2 :** Cotte de maille, armure d'écailles, armure d'os, armure de plaque dont les plaques ne couvrent que 75% ou moins de la surface protégée.

Les mauvaises imitations d'armures de plaques (exemple : une armure de « plaques » faites de plastiques avec un fini métallique) procurent ce type de protection uniquement.

**Type 3 :** Armure de plaque de métal (faites en vrai métal) et dont les plaques de métal couvrent plus de 75% de la surface protégée.

Notez que la valeur indiquée concerne des protections **réalistes, esthétiques et non anachroniques**. Pour les armures ne respectant pas ces critères, la valeur se verra baissée d'un type ou plus et par conséquent affectera la quantité totale de P.A. permise.

Dans un combat, **c'est l'armure qui prend le dommage d'abord**. Ensuite, lorsqu'elle tombe à zéro point d'armure, c'est le corps qui reçoit du dommage. Les P.V. du personnage commencent alors à descendre.

Les armures ne peuvent pas être cumulées pour une zone corporelle donnée. Si plusieurs armures sont portées l'une par-dessus l'autre sur la même zone corporelle, c'est la plus forte uniquement qui détermine la protection accordée pour cette zone. Dans cette situation, l'armure moins forte sera également affectée par les dommages encourus par l'armure dominante comme si elle n'existait pas. L'armure « secondaire » ne peut donc PAS être utilisée une fois l'armure majeure brisée à moins d'être réparée au complet. Il est possible de changer de type d'armure ou de zones corporelles couvertes, en autant que ce changement n'équivaut pas à une valeur plus élevée en P.P.

Les armures ou pièces d'armure font partie des costumes des joueurs et ne peuvent pas être volées en jeu.

**Attention :** Les joueurs qui veulent faire un personnage qui utilise de la magie doivent dépenser des P.P. dans la compétence « **Incantation en armure** » s'ils veulent jeter des sorts et porter une armure en même temps.

<b>Points d'armure accordés par type de protection (arrondir le total à la baisse)</b>			
<b>Zone corporelle</b>	<b>Type 1 : Cuir, bois, fourrure, cuir bouilli ou clouté</b>	<b>Type 2 : Cotte de maille, écaille, os</b>	<b>Type 3 : Plaque de métal</b>
Tête, tempes et front	1	3	6
Cou et nuque	rien	1	2
Ventre, poitrine, épaules et bassin (avant)	2	8	10
Dos, bassin (arrière)	1	4	6
Coude et humérus (pour chaque bras)	1/2	1	2
Avant-bras et poignet (pour chaque bras)	1/2	1	2
Genou et fémur (pour chaque jambe)	1/2	1	2
Tibia et cheville (pour chaque jambe)	1/2	1	2
Dessus de la main ou du pied (pour chaque main ou pied)	rien	1/2	1/2
<b>Total maximal possible</b>	8	26	42

**Tableau 6.2 :** Caractéristiques des équipements de protections permis.

## **Boucliers**

Les boucliers fonctionnent différemment des armures. Ils protègent complètement contre chaque coup qu'ils parent. Il faut avoir acheté au moins une des compétences « [Bouclier](#) » pour s'en servir.

## **6.5 : La Fortune**

La monnaie en vigueur dans le monde imaginaire des grandeurs natures de l'AJRO est l'écu. Les pièces de monnaie se présentent sous trois formes courantes: la pièce de cuivre (1 écu), la pièce d'argent (5 écus) et la pièce d'or (25 écus). Il existe aussi des pierres précieuses, des bijoux et divers objets magiques ou précieux dont le prix peut varier grandement. Pour commencer

avec de l'argent au moment de la création initiale de votre personnage, vous devez dépenser des points de personnage (P.P.), selon le ratio suivant:

**1 P.P. pour chaque tranche de 10 écus.**

Statut social approximatif	Fortune initiale en écus	Fortune initiale en pièces d'or	Coût en P.P.
Complètement cassé	0	0	0
Pauvre	10 à 50	1 à 5	1 à 5
Moyen	60 à 100	6 à 10	6 à 10
À l'aise	110 à 200	11 à 20	11 à 20
Riche	210 à 400	21 à 40	21 à 40

**Tableau 6.3 :** Exemples de différents statuts sociaux et fortune équivalente.

Cet avantage ne peut être pris qu'au moment de la création originelle du personnage. Il ne peut pas être enseigné. Notez que, par la suite, il est aussi possible de gagner de l'argent de deux autres façons. Premièrement, pendant les scénarios, par le personnage lui-même dans le jeu et deuxièmement, entre les scénarios, si vous choisissez la compétence « [Métier](#) ». Notez qu'avec un métier, vous recevrez à cours terme moins d'argent par P.P. mais vous aurez alors la possibilité d'en amasser beaucoup plus à long terme.

**Note :** afin de faire rouler l'économie pendant les parties, n'hésitez pas à vendre vos services. Par exemple, si vous savez faire des sorts de guérison, réparer des armures, fabriquer des potions, lire les langues anciennes ou simplement vous battre, il est recommandé d'utiliser ces atouts pour gagner votre pain. N'oubliez pas que vous pourriez bien avoir besoin de cet argent lorsque vous aurez vous-même besoin de ces services...

## Chapitre 7 : Les compétences

Le chapitre suivant décrit les compétences que vous pouvez choisir pour votre personnage. Au début de celui-ci, vous trouverez sept tableaux qui donnent la liste de toutes les compétences dans chacun des sept domaines d'expertise. Les compétences sont placées dans quatre colonnes, selon les quatre degrés de perfectionnement de chaque domaine. Seul le domaine général n'a pas de degré de perfectionnement. Ces tableaux sont destinés à une consultation rapide. À leur suite, se trouve la liste en ordre alphabétique de toutes les compétences avec leurs descriptions, préalables et valeurs en P.P.

### 7.1 : Domaine d'expertise général (Accessible à tous)

<i>Langues</i>			
Ancien commun 1 P.P.	Commun Gratuit	Elfique 2 P.P.	Hordish 1 P.P.
Houlaïn 2 P.P.	Latin 2 P.P.	Monstres bestiaux 3 P.P.	Monstres humanoïdes 2 P.P.
Reptilien 2 P.P.	Runique 2 P.P.	Sous-mondien 2 P.P.	Tauralien Gratuit
<i>Compétences à préalables (voir descriptions)</i>			
Génération de runes I 5 P.P.	Génération de runes II 5 P.P.	Génération de runes III 5 P.P.	
Premiers soins I 2 P.P.	Premiers soins II 2 P.P.	Premiers soins III 2 P.P.	Premiers soins IV 2 P.P.
Résistance à la magie I 15 P.P.	Résistance à la magie II 5 P.P.	Résistance à la magie III 5 P.P.	
Réparation d'armes 5 P.P.	Réparation d'armures 5 P.P.	Réparation de boucliers 5 P.P.	
Toutes les compétences de réparation sont préalables à FORGE	Forge 10 P.P.	Travail des métaux fins 10 P.P.	
<i>Autres compétences</i>			
Alphabétisation 5 P.P. 5 P.P.	Connaissance des légendes 5 P.P.	Histoire et légendes 5 P.P.	Métier 1 P.P. pour 2 écus/scénario
Marchandage 35 P.P.	Résistance aux maladies (raciale) 3 P.P.	Vision nocturne (raciale) 5 P.P.	Enseignement 5 P.P.

## 7.2 : *Domaine d'expertise de combat*

Degrés de perfectionnement			
I	II	III	IV
Ambidextrie I 5 P.P.	Ambidextrie II 5 P.P.	Ambidextrie III 5 P.P.	Coup du bélier III 5 P.P.
Boucliers (petits) 5 P.P.	Combat critique II 5 P.P.	Coup du bélier II 5 P.P.	Cri de guerre 10 P.P.
Boucliers (grands) 10 P.P.	Coup du bélier I 5 P.P.	Fracture II 10 P.P.	Folie guerrière 10 P.P.
Combat critique I 5 P.P.	Désarmement I 10 P.P.	Désarmement II 5 P.P.	Fracture III 5 P.P.
Combat aveugle 5 P.P.	Encochage multiple 5 P.P.	Parade 5 P.P.	Rage contrôlée 15 P.P.
Force Brute I 5 P.P.	Force brute II 15 P.P.	Utilisation des armes de siège I 25 P.P.	Spécialisation martiale II 15 P.P.
Griffes 5 P.P.	Fracture I 15 P.P.	Rage 15 P.P.	Utilisation des armes de siège II 10 P.P.
Maîtrise des armes de jet à propulseur 10 P.P.	Maîtrise des duels 5 P.P.	Dernier souffle 10 P.P.	
Maîtrise des armes longues 10 P.P.	Spécialisation martiale I 10 P.P.		

### 7.3 : *Domaine d'expertise divin*

Degrés de perfectionnement			
I	II	III	IV
Vade retro I <i>5 P.P.</i>	Concentration accrue <i>10 P.P.</i>	Fabrication de parchemins magiques mineurs <i>15 P.P.</i>	Cérémonie divine <i>5 P.P.</i>
<i>Incantation en armure</i> <i>1 à 42 P.P.</i>	Langue : Ancien commun <i>1 P.P.</i>	Langue : Monstres humanoïdes <i>2 P.P.</i>	Divination <i>5 P.P.</i>
<i>Sorts divins de niveau 1</i> <i>5 P.P chacun</i>	Vade retro II <i>5 P.P.</i>	Méditation transcendante <i>10 P.P.</i>	Fabrication de parchemins magiques majeurs <i>5 P.P.</i>
	<i>Sorts divins de niveau 2</i> <i>5 P.P chacun</i>	Métabolisme discret <i>5 P.P.</i>	Langue : Céleste <i>3 P.P.</i>
		Spécialisation dans la magie <i>5 à 10 P.P.</i>	Langue : Infernal <i>3 P.P.</i>
		Vade retro III <i>5 P.P.</i>	Vade retro IV <i>5 P.P.</i>
		<i>Sorts divins de niveau 3</i> <i>5 P.P. chacun</i>	Don divin <i>5 à 10 P.P.</i>
			<i>Sorts divins de niveau 4</i> <i>Gratuits</i>

### 7.4 : Domaine d'expertise naturel

Degrés de perfectionnement			
I	II	III	IV
Herboristerie 5 P.P.	Catalyseur amélioré 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
<i>Incantation en armure</i> 1 à 42 P.P.	Communion avec la nature 10 P.P.	Langue : Monstres bestiaux 3 P.P.	<i>Sorts naturels de niveau 4</i> Gratuits
<i>Sorts naturels de niveau 1</i> 5 P.P. chacun	Concentration accrue 10 P.P.	Langue : Phérom 3 P.P.	
	Langue : Monstres humanoïdes 2 P.P.	Méditation transcendante 10 P.P.	
	<i>Sorts naturels de niveau 2</i> 5 P.P. chacun	Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	
		<i>Sorts naturels de niveau 3</i> 5 P.P. chacun	

### 7.5 : Domaine d'expertise psychique

Degrés de perfectionnement			
I	II	III	IV
Langue : Latin 2 P.P.	Catalyseur amélioré 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
<i>Incantation en armure</i> 1 à 42 P.P.	Concentration accrue 10 P.P.	Incantation abrégée I 5 P.P.	Incantation abrégée II 10 P.P.
<i>Sorts psychiques de niveau 1</i> 5 P.P. chacun	<i>Sorts psychiques de niveau 2</i> 5 P.P. chacun	Méditation transcendante 10 P.P.	Langue : Draconique 3 P.P.
		Spécialisation de la magie 5 à 10 P.P.	<i>Sorts psychiques de niveau 4</i> Gratuits
		<i>Sorts psychiques de niveau 3</i> 5 P.P. chacun	

## 7.6 : Domaine d'expertise occulte

Degrés de perfectionnement			
I	II	III	IV
Alchimie bénéfique <small>10 P.P.</small>	Connaissance des poisons <small>5 P.P.</small>	Divination <small>5 P.P.</small>	Combiné de potions <small>10 P.P.</small>
Alchimie maléfique <small>10 P.P.</small>	Chant/danse de guerre <small>10 P.P.</small>	Méditation transcendante <small>10 P.P.</small>	Connaissance des composés alchimiques <small>5 P.P.</small>
Herboristerie <small>5 P.P.</small>	Vaudou II <small>5 P.P.</small>	Résistance aux poisons avalés <small>5 P.P.</small>	Conservation des composés alchimiques <small>5 P.P.</small>
Vaudou I <small>5 P.P.</small>	<i>Composés alchimiques de puissance 2</i> <small>4 P.P. chacun</small>	Vaudou III <small>5 P.P.</small>	Contre-vaudou <small>5 P.P.</small>
<i>Composés alchimiques de puissance 1</i> <small>2 P.P. chacun</small>		<i>Composés alchimiques de puissance 3</i> <small>6 P.P. chacun</small>	Immunité aux poisons ingérés <small>5 P.P.</small>
			Miroir occulte <small>5 P.P.</small>
			Marmite alchimique <small>5 P.P.</small>
			Onguent alchimique <small>5 P.P.</small>

## 7.7 : Domaine d'expertise de roublard

Degrés de perfectionnement			
I	II	III	IV
Ambidextrie I 5 P.P.	Attaque sournoise 15 P.P.	Ambidextrie III 5 P.P.	Attaque sournoise double II 15 P.P.
Camouflage dans l'ombre 5 P.P.	Ambidextrie II 5 P.P.	Assommage 10 P.P.	Dissimulation III 5 P.P.
Esquive I 10 P.P.	Contorsion 5 P.P.	Attaque sournoise double I 10 P.P.	Désarmement de pièges III 5 P.P.
	Désarmement de pièges I 10 P.P.	Crochetage 10 P.P.	Esquive des projectiles 5 P.P.
	Dissimulation I 5 P.P.	Désarmement de pièges II 5 P.P.	Installation de pièges III 10 P.P.
	Esquive II 10 P.P.	Dissimulation II 5 P.P.	Installation de pièges magiques 15 P.P.
	Installation de pièges I 10 P.P.	Esquive III 10 P.P.	Sixième sens II 10 P.P.
	Point de pression 10 P.P.	Installation de pièges II 10 P.P.	Vol à la tire III 5 P.P.
	Torture 10 P.P.	Résistance à la torture 10 P.P.	
	Vol à la tire I 5 P.P.	Sixième sens I 15 P.P.	
		Vol à la tire II 5 P.P.	

## 7.8 : Liste alphabétique de toutes les compétences

---

### **Alchimie bénéfique** (Occulte I)

Permet de fabriquer des potions et onguents (avec la compétence [onguents alchimiques](#)) bénéfiques à partir des produits végétaux récoltés avec la compétence Herboristerie (par soi-même ou par un autre personnage, voir le document sur l'alchimie pour plus de détails). Le personnage doit passer **un minimum de 5 minutes** à préparer chaque portion de chaque produit alchimique de puissance I, et respecter les contraintes établies par les potions de niveau II et III tel que le mentionne la description, i.e. brassages, broyages, distillations, filtrations, chauffages, mélanges, etc. Les joueurs qui veulent prendre une ou plusieurs compétences Alchimie doivent s'amener une gourde d'eau, des fioles et autres contenants, ainsi que des « produits magiques » (épices, fines herbes, soupe en poudre, Kool-Aid ©, etc.) pour faire les préparations (voir le document d'alchimie pour plus de détails concernant ces ingrédients). Pour des potions de puissance II et III vous devez posséder le degré de perfectionnement occulte correspondant.

**Préalable :** Herboristerie.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Alchimie maléfique** (Occulte I)

Permet de fabriquer des potions et onguents (avec la compétence [onguents alchimiques](#)) maléfiques à partir des produits végétaux récoltés avec la compétence Herboristerie (par soi-même ou par un autre personnage, voir le document sur l'alchimie pour plus de détails). Le personnage doit passer **un minimum de 5 minutes** à préparer chaque portion de chaque produit alchimique de puissance I, et respecter les contraintes établies par les potions de niveau II et III tel que le mentionne la description, i.e. brassages, broyages, distillations, filtrations, chauffages, mélanges, etc. Les joueurs qui veulent prendre une ou plusieurs compétences Alchimie doivent s'amener une gourde d'eau, des fioles et autres contenants, ainsi que des « produits magiques » (épices, fines herbes, soupe en poudre, Kool-Aid ©, etc.) pour faire les préparations (voir le document d'alchimie pour plus de détails concernant ces ingrédients). Pour des potions de puissance II et III vous devez posséder le degré de perfectionnement occulte correspondant.

**Préalable :** Herboristerie.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Alphabétisation** (Général)

Le personnage qui a cette compétence sait lire et écrire le Commun (la langue d'usage la plus commune dans le monde de jeu, i.e. le Français), ainsi que toutes les autres langues qu'il sait parler en jeu (voir les compétences de langues plus bas).

**Valeur : 5 P.P.**

### **Ambidextrie I** (Combat I, Roublard I)

Donne la capacité de se battre avec une arme courte dans chaque main. Les armes pouvant être utilisées avec ce type de technique de combat ne doivent pas dépasser 60 cm (2') et peuvent être de type A ou B uniquement.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Ambidextrie II** (Combat II, Roublard II)

Comme Ambidextrie I mais la deuxième arme peut être plus encombrante. La première arme doit encore être du type A ou B mais la deuxième peut être du type A, B, C ou G.

**Préalable :** Ambidextrie I

**Valeur : 5 P.P.**

## **Ambidextrie III** (Combat III, Roublard III)

Comme Ambidextrie I et II mais les deux armes peuvent être du type A, B, C ou G.

**Préalable :** Ambidextrie I et II

**Valeur : 5 P.P.**

## **Assomage** (Roublard III)

Permet de priver de conscience un personnage pendant 5 min. En lui assénant un très petit coup sur l'épaule. (**Attention!** C'est la seule situation où on peut frapper près de la tête. Faites cependant extrêmement attention à ne pas blesser le joueur. Il n'est pas nécessaire de le frapper réellement, un simple contact léger suffit.) On ne peut pas assommer quelqu'un qui porte un casque sur la tête. Les armes utilisées doivent être contondantes. L'approche doit se faire de la même manière que pour les attaques sournoises, c'est-à-dire discrètement et par derrière. L'attaquant doit aussi rester à portée de frappe, sans courir, pendant 5 secondes, juste avant de frapper sa victime. La victime doit être prise par surprise. Si ce personnage est consentant, dans le coma, déjà assommé ou bien immobilisé (par un sort ou par des liens en jeu), il n'a pas besoin d'être pris par surprise. Un personnage assommé se réveillera au premier coup causant du dommage ou au premier sort offensif reçu. Ne peut pas être contrecarré par les compétences « esquive » ou « parade ».

**Préalable :** Attaque sournoise I

**Valeur : 10 P.P.**

## **Attaque sournoise** (Roublard II)

Cette compétence permet de porter un coup particulièrement dommageable si l'attaquant parvient d'abord à s'approcher de sa victime discrètement et par derrière. Comme le coup doit être très précis, il doit ensuite rester à portée de frappe, sans courir, pendant **5 secondes**, juste avant de frapper sa victime. Si après ces 5 secondes, l'attaquant est encore à portée de frappe et s'il a toujours l'effet de surprise, il peut donner un coup à la gorge ou bien au cœur (entre les omoplates) et ainsi **infliger 10 points de dommage en un seul coup**. Cette compétence peut seulement être utilisée dans une situation où le joueur attaqué est pris par surprise, ce qui peut inclure certaines situations de combat si les combattants ne se déplacent pas beaucoup. Si ce personnage est consentant, dans le coma, assommé ou bien immobilisé (par un sort ou par des liens en jeu), il n'a pas besoin d'être pris par surprise. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Doit être fait avec une arme tranchante, habituellement un poignard, mais jamais avec une arme à propulseur. Le dommage magique de l'arme, ou celui dû au poison, est ajouté au dommage de l'attaque sournoise. Ex : Si l'arme est enduite d'un poison +1, l'attaque fait « 11 poison ».

**Valeur : 15 P.P.**

### **Attaque sournoise double I** (Roublard III)

Avec cette compétence, un personnage peut faire une attaque sournoise des deux mains et ainsi infliger au total **15 points de dommage** à sa victime. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Doit être fait avec des armes tranchantes, habituellement des poignards, mais jamais avec des armes à propulseur. S'il y a lieu, le dommage magique de chaque arme, ou celui dû au poison (appliqué sur chaque arme), est ajouté au dommage de l'attaque sournoise. Ex : Si les deux armes sont enduites d'un poison +1, l'attaque fait « 17 poison ».

**Préalables** : Ambidextrie I et Attaque sournoise.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Attaque sournoise double II** (Roublard IV)

Cette compétence fonctionne comme Attaque sournoise double I mais avec 3 point de dommage de plus pour chaque arme. Le joueur peut donc infliger **20 points de dommage** à sa victime. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Doit être fait avec des armes tranchantes, habituellement des poignards, mais jamais avec des armes à propulseur. S'il y a lieu, le dommage magique de chaque arme, ou celui dû au poison (appliqué sur chaque arme), est ajouté au dommage de l'attaque sournoise. Ex : Si les deux armes sont enduites d'un poison +1, l'attaque fait « 22 poison ».

**Préalables** : Ambidextrie I, Attaque sournoise et Attaque sournoise double I.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Boucliers (petits)** (Combat I)

Permet l'utilisation d'un bouclier poing de poing ne dépassant pas 20 cm (diagonale, diamètre...), fixé au dos du poignet et/ou de l'avant-bras, ou même à chaque avant-bras si désiré, ou d'un petit bouclier dont la plus grande dimension (diagonale, diamètre, ...) ne dépasse pas 60 cm (24"), en incluant la mousse isolante et les décorations. Tout le rebord du bouclier doit être recouvert de mousse isolante et celui-ci ne doit pas posséder de structures ou décorations pointues ou coupantes. Les coups reçus sur ce bouclier ne font aucun dommage. Le personnage utilisant un bouclier de poing peut aussi tenir et utiliser une arme de n'importe quelle longueur avec cette main. Si le bouclier est porté ailleurs que sur le bras, il n'accorde aucune protection (ex : dos). **Note**: les deux compétences bouclier ne sont pas des préalables les unes par rapport aux autres. Ex. : on peut prendre « grands boucliers » sans avoir pris « petits boucliers » et vice-versa.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Boucliers (grands)** (Combat I)

Le personnage peut se servir d'un grand bouclier [entre 60 cm (24") et 90 cm (36")] ou d'un bouclier tour (« tower shield ») [entre 90 cm (36") et 150 cm (60")]. Il ne peut pas tenir d'arme dans la même main qu'il tient son bouclier. La plus grande dimension (diagonale, diamètre...) de celui-ci doit être comprise entre 60 cm (24") et 150 cm (60"), en incluant la mousse isolante et les décorations. Les coups reçus sur ce bouclier ne font aucun dommage. Tout le rebord du bouclier doit être recouvert de mousse isolante et celui-ci ne doit pas posséder de structures ou décorations pointues ou coupantes. **Aucun** bouclier ne peut mesurer plus de 150 cm (60"). Si le bouclier est porté ailleurs que sur le bras, il n'accorde aucune protection (ex : dos). **Note**: les deux compétences bouclier ne sont pas des préalables les unes par rapport aux autres. Ex. : on peut prendre « grands boucliers » sans

avoir pris « petits boucliers » et vice-versa.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Camouflage dans l'ombre** (Roublard I)

Permet de se rendre presque invisible en se réfugiant dans l'ombre d'un arbre, d'un buisson, d'une souche, d'un rocher, d'un mur, etc. Ne fonctionne que la nuit et sous le couvert d'une ombre raisonnable. Le joueur peut se déplacer lentement en restant à couvert et silencieux. L'effet est annulé par tout bruit et coup ou sort porté ou reçu. Toute personne dans un rayon de 50 cm autour de la personne camouflée peut la voir normalement. Le joueur doit absolument porter des vêtements foncés pour que cela fonctionne. Il doit lever le bras avec la main ouverte et la paume visible pendant qu'il utilise cette compétence. Les sorts œil de hibou, lueur féérique, lumière magique ou la compétence vision nocturne permettent de voir la personne camouflée.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Catalyseur amélioré** (Naturel II, Psychique II)

Certains utilisateurs de la magie sont passés maîtres dans l'art de modeler le mana à leur guise. Ils peuvent arriver à transformer une flèche normale en un catalyseur de magie. Ce faisant, la flèche devient elle-même une énergie magique, ce qui fait que son dommage normal (incluant tout modificateur de compétences, de poison, de magie, etc.) n'est pas compté, et est remplacé par l'effet du sort. Permet à un lanceur de sort de lancer un sort à catalyseur en utilisant comme catalyseur une flèche lancée par un arc ou un trait arbalète. La formule du sort doit être dite avant que la flèche ne soit encochée (puisque que l'incantateur doit avoir au moins une main libre lors de l'incantation) sauf dans le cas d'une arbalète. Le personnage a ensuite tout juste le temps d'encoche son projectile et de le lancer avant que l'énergie magique ne se dissipe. S'il ne lance pas sa flèche, le sort se dissipe, ne peut plus être lancé et le personnage perd les P.M. qu'il y avait investit. Cette compétence ne peut pas être combinée avec la compétence encochage multiple.

**Préalables :** Au moins un sort naturel ou psychique de niveau 2 et au moins 5 P.M.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Cérémonie divine** (Divin IV)

Un prêtre peut faire une cérémonie sous forme de prière, lecture ou célébration (on ne parle pas ici d'une fête) consacrée à son dieu dans le but de transmettre la pensée et les croyances de son dieu à un auditoire. Cette cérémonie peut être sous forme de récitation ou davantage interactive. Une cérémonie dure au MINIMUM 10 minutes et permet à son auditoire de **bénéficier de l'effet d'un sort divin de niveau 1** au choix du prêtre qu'il est capable d'incanter (un sort par cérémonie). Une fois la cérémonie terminée, le prêtre choisit un mot clé qui déclenchera l'effet du sort sur tous les participants au moment où il sera prononcé, maximum 12 heures plus tard. La durée de ce sort est augmentée à 15 minutes s'il s'agit d'un sort à durée. L'effet se fait soit sur un individu ou les choses qu'il a en sa possession. Il n'y a pas de nombre limite de participants, mais l'auditoire doit participer pleinement à la cérémonie du début à la fin, sans interruption. La cérémonie se fait au coût de 3 points de magie au prêtre. Ces points de magie sont déduits lorsque le sort prend effet.

**Préalables :** Le sort que l'on veut transmettre à son auditoire; les accessoires nécessaires à une cérémonie réussie (symboles divins, livres sacrés, eau bénite, sacrifice animal/humain, nourriture, breuvage, etc.)

**Valeur : 5 P.P.**

### **Chant/Danse de guerre** (Occulte II)

Cette compétence permet au personnage de faire bénéficier d'une protection totale contre la peur magique et donne le libre mouvement (i.e. une immunité aux sorts suivants : paralysie, pétrification, embroussaillage, pied de roc, vent de tempête, rayon de force de Taro, bandes de Mephisto et sphère de capture selon Ethinax) à tous ses alliés situés dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Pour cela, il n'a qu'à chanter une chanson à voix haute ou danser. Cet effet dure tant que le personnage chante ou danse et celui-ci ne peut rien faire d'autre pendant ce temps qui ne soit plus complexe que de marcher lentement (i.e. il ne peut pas se battre, courir ou parler). Le personnage doit inclure dans les paroles de sa chanson les noms de tous ses compagnons et celui de sa divinité, s'il y a lieu. Pour que la danse fonctionne, le personnage doit agiter continuellement un objet bruyant du genre « hochet de shaman » pendant toute la durée de celle-ci (à fournir par le joueur). S'il est interrompu (par un coup, une poussée, un sort, etc.), il doit attendre 5 secondes avant de continuer et les effets sont annulés pendant ce temps.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Combat aveugle** (Combat I)

Le personnage ayant cette compétence peut se battre normalement même si aveuglé ou autrement incapable de voir. Le joueur n'a pas à se fermer les yeux dans ces conditions lors d'un combat.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Combat critique I** (Combat I)

Le personnage qui a cette compétence arrive à se concentrer suffisamment pour augmenter son efficacité en combat. Permet d'ajouter 1 point de dommage à sa force de frappe pendant un combat (max. 5 min.), pour toutes les armes. Après ce combat, le personnage reprend sa force de frappe normale. Cette compétence ne peut ensuite pas être réutilisée **avant au moins 6 heures**. Ne peut pas être combiné avec la compétence Rage mais peut être combiné avec Force brute, Maîtrise des armes de jet à propulseurs, Maîtrise des armes longues et Spécialisation martiale I et II. Peut également être appliqué aux armes de jet.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Combat critique II** (Combat II)

Comme Combat critique I, sauf que le personnage n'attend qu'au moins 3 heures avant de pouvoir réutiliser cette compétence.

**Préalable :** Combat critique I.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Combiné de potions** (Occulte IV)

Le personnage peut combiner l'effet de deux composés alchimiques (sauf poison de contact) dans une bouteille (une dose). Il faut pour cela que ce soit deux composés aux effets différents. Le temps de préparation est égal à l'addition des temps de préparation de chaque composé. Les potions doivent être combinées lors de la préparation, pas après.

**Préalable :** Alchimie bénéfique ou maléfique.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Communion avec la nature** (Naturel II)

Permet d'améliorer la méditation d'un personnage en lui faisant gagner un P.V. pour chaque 2 minutes de méditation (en plus du P.M. normal par 4 minutes). Celui-ci doit cependant être au milieu d'une zone boisée et il doit toucher à un gros arbre pour toute la durée de cette méditation. Pendant qu'il est en communion avec la nature, le personnage bénéficie de sixième sens le protégeant des attaques sournoises et des assommages. Cette compétence peut être combinée avec méditation transcendante.

**Préalable :** Connaissance de la magie naturelle et au moins 3 P.M.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Concentration accrue** (Divin II, Naturel II, Psychique II)

Permet aux lanceurs de sort de pouvoir courir et de se défendre pendant qu'ils incantent des formules magiques. Si le personnage reçoit un sort ou un coup physique, le sort est quand même annulé.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Connaissance des composés alchimiques** (Occulte IV)

Le personnage sait déceler et identifier du premier coup et instantanément tous les composés alchimiques, poisons, etc. à l'odeur.

**Préalables :** Connaissance des poisons, Alchimie bénéfique et Alchimie maléfique.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Connaissance des poisons** (Occulte II)

Le personnage sait déceler et distinguer tous les poisons à effets internes. Il peut reconnaître les poisons faibles, violents ou fatals par l'odeur et en y trempant le bout des lèvres sans en avaler. Il n'est cependant pas immunisé contre ceux-ci. Ne permet pas de déceler les poisons gazeux ou de contact.

**Préalable :** Herboristerie et Alchimie bénéfique ou maléfique.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Conservation des composés alchimiques** (occulte IV)

Permet, lors de la préparation d'un composé alchimique de niveau 1, de préparer celui-ci à l'entreposage et au transport. L'alchimiste sait conserver les propriétés magiques de ses potions plus longtemps en les concentrant et en les réduisant en poudre. L'opération requiert le double des ingrédients nécessaires à la préparation normale, incluant les plantes spécifiques au composé. Une fois séchées, les préparations conservent en dormance leurs propriétés alchimiques pendant six mois. Les propriétés alchimiques de la préparation peuvent être réactivées en mélangeant celle-ci à de l'eau, et à partir de ce moment le composé n'est bon que pour les 48 heures habituelles. Les composés alchimiques conservés deviennent des objets homologuables à la fin d'une activité. Il est de la responsabilité du joueur de conserver (et remplacer, dans le cas des aliments périssables) ces composés entre les activités grandeur nature.

**Note :** Certains ingrédients réels sont liquides. La conservation de ces composés se fait sous forme liquide. Puisque la réactivation peut être faite par n'importe qui, le composé

doit absolument être accompagné d'une note expliquant les effets du composé, comme pour une potion normale.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Contorsion** (Roublard II)

Permet de se libérer de ses liens en tout temps quand on est ligoté ou bâillonné et de se faufiler dans des espaces restreints. Permet également se s'esquiver de la grippe d'un monstre ou d'un personnage utilisant la compétence « Force brute ».

**Valeur : 5 P.P.**

### **Contre-vaudou** (Occulte IV)

Permet d'utiliser le contre-vaudou sur un personnage consentant par le biais d'une cérémonie de 20 minutes semblable aux cérémonies vaudou habituelles (voir la section 8.2). Pour faire du contre-vaudou, un contre-vaudouiste doit dépenser le même nombre de points de magie que le premier vaudouiste a utilisé pour faire son rituel originel. Ceci veut dire que ça coûte 3, 5 ou 7 points de magie selon le niveau de l'effet. À la fin de cette cérémonie, le contre-vaudouiste doit voyager dans le plan des rêves pour annoncer aux organisateurs que l'effet est enlevé. C'est seulement après ce voyage que la victime peut être libérée des effets de la première cérémonie vaudou.

**Préalable :** Vaudou III.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Coup du bélier I** (Combat II)

Permet, une seule fois par période de 24h, de briser un bouclier en le frappant. Celui-ci devient alors inutilisable et ne peut plus protéger le porteur. Au moment où le bouclier est détruit, le personnage qui le tient doit aussitôt le laisser tomber à terre, où il pourra par la suite être ramassé si l'occasion se présente, mais il ne pourra plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit réparé (par la compétence réparation de bouclier, par un sort, etc.). Cette compétence doit être faite avec une arme de type D ou E. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Non cumulatif.

**Préalable :** Maîtrise des armes longues et Force brute I et II.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Coup du bélier II** (Combat III)

Comme Coup du bélier I sauf que le personnage peut le faire une fois par période de 12h.

**Préalable :** Maîtrise des armes longues, Force brute I et II et Coup du bélier I

**Valeur : 5 P.P.**

### **Coup du bélier III** (Combat IV)

Comme Coup du bélier I sauf que le personnage peut le faire une fois par période de 6h.

**Préalable :** Maîtrise des armes longues, Force brute I et II et Coup du bélier II

**Valeur : 5 P.P.**

### **Cri de guerre** (Combat IV)

Le personnage lance un cri de guerre effroyable, ce qui l'immunise complètement à la

magie pendant 30 secondes seulement. Il doit crier le plus possible pendant cette durée. S'il arrête de crier, l'effet cesse. Si le personnage est muet ou s'il ne peut crier pour quelque raison que ce soit, la compétence ne fonctionne pas. Lorsque cette compétence est utilisée, elle ne peut pas être réutilisée avant au moins une heure.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Crochetage** (Roublard III)

Permet au personnage de crocheter des serrures, symbolisées par des cadenas à numéros qui seront fournis par l'AJRO lors des activités grandeur nature. Le crochetage est fait à l'aide d'une trousse de crochetage, symbolisée par une carte sur laquelle se trouve une liste de 30, 35 ou 40 combinaisons. Tous les cadenas en jeu ont leur combinaison dans la liste, mais les listes peuvent aussi comporter quelques combinaisons qui n'ouvrent aucun cadenas. Certaines trousse de crochetage sont de meilleure qualité et comportent par conséquent moins de combinaisons. Le temps passé par le joueur à essayer des numéros représente le temps que le personnage passe à crocheter la serrure. Les cadenas et les trousse de crochetage sont en jeu et peuvent être volés, perdus, trouvés, acheté, vendus et détruits (de façon simulée bien sûr). Tout personnage débutant reçoit une trousse de crochetage de base au début de sa première partie. Si un joueur achète cette compétence après la création originale de son personnage, il devra se procurer une trousse de crochetage en jeu. Cette compétence ne permet pas de désarmer les pièges qui pourraient se trouver dans le compartiment dont le cadenas a été crochété.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Dernier souffle** (Combat III)

Permet au personnage de demeurer conscient même si ses P.V. sont réduits entre 0 et -9. Le joueur doit simuler qu'il est moribond (douleur, fatigue, difficulté), mais autrement il peut agir normalement. Si à tout moment, les P.V. du personnage tombe à -10 ou moins, le personnage meurt instantanément et tombe par terre. Le joueur doit attendre les 10 minutes réglementaires suivant la mort avant d'aller voir les organisateurs.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Désarmement I** (Combat II)

Permet de désarmer un adversaire en combat. Le désarmement doit s'effectuer de la façon suivante: Le personnage utilisant cette compétence doit réussir à frapper **quatre fois de suite, coup sur coup** l'arme de l'adversaire qu'il tente de désarmer. Ceci doit se faire avec au moins une seconde d'intervalle entre chacun de ces coups. Au quatrième coup consécutif sur l'arme, il crie « désarmement » et son adversaire doit immédiatement laisser tomber son arme par terre. Le désarmant ne peut ni donner, ni recevoir de coups physiques ou de sorts entre chacun des quatre coups du désarmement. L'arme utilisée doit avoir une longueur de plus de 2 pieds (60 cm). Ne peut pas être contrecarré par les compétences Esquive ou Parade.

**Préalable** : Au moins une compétence parmi les deux suivantes: Force brute I, Spécialisation martiale II.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Désarmement II** (Combat III)

Comme Désarmement I, mais le personnage utilisant cette compétence doit réussir à

frapper **trois fois de suite, coup sur coup** l'arme de l'adversaire qu'il tente de désarmer (au lieu de quatre). Cette compétence est sujette à toutes les autres conditions du Désarmement I.

**Préalable :** Désarmement I et au moins une compétence parmi les deux suivantes: Force brute I, Spécialisation martiale II.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Désarmement de pièges I** (Roublard II)

Permet au détenteur de cette compétence de désarmer les pièges placés dans des coffres, des portes, des tiroirs ou tout autre compartiment. Le joueur doit vérifier l'heure au début de l'opération de désamorçage. À partir de ce moment, il peut passer autant de temps qu'il le veut à tenter de désamorcer un piège. L'important, c'est qu'il passe tout ce temps en jeu à simuler des opérations de désamorçage (par exemple, étudier la serrure et les charnières, percer un trou à côté de la serrure, chercher un fil caché, le couper, etc.). S'il est interrompu, il doit recommencer du début. Lorsqu'il estime qu'il a pris assez de temps pour désamorcer le compartiment, il regarde à nouveau l'heure et il peut alors ouvrir le compartiment. Si celui-ci était effectivement piégé, il y aura un ou plusieurs cartons de couleur verte (piège mineur), bleue (piège intermédiaire) ou rouge (piège majeur) à l'intérieur. Sur chaque carton, se trouve la durée qui était nécessaire pour ouvrir ce piège. Si le joueur a passé moins de temps, on considère que le désamorçage n'a pas réussi et l'effet décrit sur le carton doit être respecté. Si plusieurs cartons sont présents, les temps de chaque carton sont comparés individuellement au temps de désamorçage et seuls ceux qui n'ont pas pu être désamorcés prennent effet. Un personnage qui veut désamorcer un piège qu'il a installé lui-même grâce à la compétence installation de pièges, voit le temps nécessaire à désarmer réduit de moitié (le niveau de la compétence désarmement de piège ne change pas le temps). On considère qu'il connaît bien le mécanisme et les manœuvres nécessaires.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Désarmement de pièges II** (Roublard III)

Comme Désarmement de pièges I, mais le joueur peut ajouter 5 minutes à son temps de désamorçage, avant de comparer ce temps à celui écrit sur le carton.

**Préalables :** Désarmement de pièges I

**Valeur : 5 P.P.**

### **Désarmement de pièges III** (Roublard IV)

Comme Désarmement de pièges I et II, mais le joueur peut ajouter 5 minutes supplémentaires (pour un total de 10 minutes) à son temps de désamorçage, avant de comparer ce temps à celui écrit sur le carton.

**Préalable :** Désarmement de pièges I et II

**Valeur : 5 P.P.**

### **Divination** (Occulte III, Divin IV)

Permet au personnage de lire dans une boule de cristal ou un jeu de tarot, d'osselets ou de pierres magiques (à fournir par le joueur) des choses impossibles à connaître autrement. Il doit faire une cérémonie d'une durée minimale de 5 minutes et ensuite poser une question aux organisateurs. Il peut donc ainsi recevoir de la part des organisateurs de l'information

secrète sur le scénario. Notez que la personne faisant la divination est la seule à recevoir cette information. C'est à elle de décider par la suite si elle veut la divulguer ou non. Notez aussi que cette information prendra la forme d'un futur probable mais pouvant être changé. Par contre aucune réponse à une divination ne sera fausse. Si vous posez une question vague, vous recevrez probablement une réponse vague. Et même si vous posez une réponse précise, il se peut quand même que vous receviez une réponse vague. À la limite, certaines questions pourront même ne recevoir aucune réponse. En jeu, on peut expliquer cette fiabilité variable des divinations par le fait que les réponses proviennent des dieux ou des esprits. Comme ces entités ont toutes leur propre personnalité, elles peuvent choisir de ne divulguer que des informations incomplètes ou imprécises. Les joueurs qui prévoient prendre cette compétence devraient idéalement en avertir les organisateurs à l'avance.

**Préalable :** Au moins un sort divin ou psychique de niveau 2 ou vaudou.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Dissimulation I** (Roublard II)

Permet de cacher jusqu'à 5 pièces de monnaie (cuivre, argent ou or) ou 5 objets d'une grosseur équivalente ou plus petite (ex: des pierres précieuses) sur soi, sans que les autres personnages ne puissent les trouver, même à l'aide d'une fouille rapide. Les objets dissimulés de la sorte sont considérés comme étant bien cachés dans des poches secrètes et difficiles à percevoir, même au toucher. Le joueur doit faire un effort pour les dissimuler réellement. Ils ne doivent pas être visibles à l'oeil nu et ne doivent pas produire de bruit avec les mouvements du corps. Les objets ainsi dissimulés ne peuvent pas être volés avec la compétence Vol à la tire et ne sont pas sentis lors d'une fouille rapide. Par contre, si la fouille dure plus que 2 minutes, cette compétence ne peut plus être invoquée pour empêcher les objets dissimulés d'être trouvés.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Dissimulation II** (Roublard III)

Comme dissimulation mais le nombre d'objets pouvant être cachés est de 10 (toujours de la même grosseur).

**Préalable :** Dissimulation I

**Valeur : 5 P.P.**

### **Dissimulation III** (Roublard IV)

Comme dissimulation I et II mais le nombre d'objets pouvant être cachés est de 20 (toujours de la même grosseur).

**Préalable :** Dissimulation I et II

**Valeur : 5 P.P.**

### **Don divin** (Divin IV)

Le prêtre qui prend cette compétence choisi un sort niveau 1 qu'il possède déjà. Le prêtre à développé une affinité divine si étroite avec ce sort qu'il peut s'en servir sans dépenser de P.M. Après l'avoir utilisé, le prêtre doit attendre au moins une heure avant de pouvoir s'en servir à nouveau. Entre temps, le prêtre peu lancer le sort normalement en dépensant un P.M. Un personnage peut prendre cette compétence plusieurs fois ; la première fois elle coûte 5 P.P., et les fois subséquentes, 10 P.P. Chaque fois que le personnage la prend, il

peut choisir un nouveau sort qu'il connaît, ou le même sort. S'il prend le même sort, il réduit de moitié le temps qu'il devra attendre avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

**Préalables** : connaissance du sort choisi, au moins 5 P.M.

**Valeur : 5 P.P., ensuite 10 P.P.**

### **Encochage multiple** (Combat II)

Permet d'encoche plus d'une flèche en même temps sur un arc. Le personnage peut, s'il le désire, utiliser son arc (ou n'importe quel autre propulseur) pour projeter **deux** flèches (ou traits d'arbalète, ou pierres de fronde, etc.) en même temps, doublant ainsi ses chances d'atteindre son ou ses adversaires.

**Préalable** : Maîtrise des armes de jet à propulseurs.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Enseignement** (Général)

Le personnage peut enseigner ses connaissances à un apprenti. Un enseignant ne peut avoir qu'un seul apprenti à la fois et un apprenti ne peut avoir qu'un seul enseignant à la fois. La compétence enseignée doit être d'un degré d'expertise normalement accessible par l'apprenti. L'enseignement peut se faire de 2 façons :

- 1) Pendant le scénario. Pour ce faire, l'apprenti et l'enseignant doivent simuler 2 séances d'enseignement d'au moins 1 heure chacune et séparées par au moins 12 heures entre elles. Si une séance est interrompue, cette séance doit être recommencée. L'enseignant et l'apprenti doivent d'abord se rendre au camp des PNJ pour leur signaler quelle compétence sera enseignée. Une fois les deux séances terminées, les deux doivent retourner au camp des PNJ pour confirmer que l'enseignement est terminé.
- 2) Entre deux GN, à l'extérieur du scénario.

Seulement 5 P.P. peuvent être enseignés peu importe que ce soit lors d'un scénario ou entre les scénarios. Pour enseigner une compétence qui coûte normalement plus que 5 P.P., plusieurs enseignements devront être faits pendant plusieurs GN. Un personnage peut apprendre seulement une fois par scénario ou entre les scénarios, de même qu'un enseignant ne peut enseigner qu'une fois lors d'un scénario ou entre les scénarios. Si un enseignement ou un apprentissage a été fait pendant un scénario donné, il ne peut y avoir un autre enseignement ou apprentissage entre ce scénario et le prochain. Plutôt qu'enseigner 5 P.P., un enseignant peut enseigner un domaine d'expertise qu'il possède.

**Préalables** : L'enseignant doit posséder la compétence enseignée et l'apprenti doit posséder tous les préalables (compétences, domaines d'expertises, degrés de perfectionnement, sorts, etc.) requis pour apprendre la compétence. Il ne peut pas enseigner de points de vie ou points de magie de plus à un individu si ce dernier en possède déjà l'équivalent ou plus. En d'autres mots, l'enseignant peut enseigner seulement ce qu'il connaît (compétences de n'importe quel domaine connu).

**Valeur : 5 P.P.**

### **Esquive I** (Roublard I)

Aptitude à se déplacer rapidement pour éviter les coups. Le personnage peut éviter un coup

par période de 5 minutes minimum au choix du joueur ayant cette compétence. Il est également possible, avec cette compétence, d'éviter un sort qui se fait au toucher. Ne permet pas de contrecarrer les compétences Assommage et Attaque sournoise, ou les armes de jet. Peut contrecarrer les fractures. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte 11 points d'armure ou plus.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Esquive II** (Roublard II)

Comme Esquive I sauf que le personnage peut éviter deux coups ou deux sorts au toucher par période de 5 minutes minimum. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte 6 points d'armure ou plus.

**Préalable :** Esquive I

**Valeur : 10 P.P.**

### **Esquive III** (Roublard III)

Comme Esquive I sauf que le personnage peut éviter trois coups ou trois sorts au toucher par période de 5 minutes minimum. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte de l'armure.

**Préalable :** Esquive II

**Valeur : 10 P.P.**

### **Esquive des projectiles** (Roublard IV)

Aptitude à se déplacer rapidement pour éviter les projectiles. Le personnage peut éviter un projectile par période de 5 minutes minimum, au choix du joueur ayant cette compétence. Protège contre les sorts à catalyseur et contre les projectiles physiques (qu'il s'agisse d'armes de jet lancées à la main, de flèches, de carreau d'arbalète ou de pierre de fronde). Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte de l'armure.

**Préalable :** Esquive III

**Valeur : 5 P.P.**

### **Fabrication de parchemins magiques mineurs** (Divin III, Naturel III, Psychique III)

Permet de créer des parchemins magiques mineurs. Chaque parchemin contient un seul et unique sort qui peut être lancé une seule fois, au moment où la formule est lue, par un personnage possédant le degré de perfectionnement requis dans le domaine d'expertise correspondant à ce sort. Le personnage doit aussi avoir accès à l'école auquel le sort appartient. **Fabrication du parchemin :** Le parchemin magique doit obligatoirement être écrit sur un papier spécial fait avec un procédé magique qui lui permet d'absorber temporairement la magie. Ce papier spécial doit être obtenu en jeu. Le nom, l'école et la description complète du sort (incluant l'aire d'effet, la durée, etc.) doivent être clairement écrites sur le parchemin, ainsi que divers symboles magiques. On doit aussi écrire sur le parchemin quel degré de perfectionnement dans quel domaine d'expertise l'utilisateur doit posséder. La formule doit aussi être clairement écrite au complet (même si l'incantateur a la compétence incantation abrégée) au bas du parchemin. Le niveau maximal de sort pouvant être mis sur un parchemin est de 1 niveau de moins que le niveau maximal auquel l'incantateur a potentiellement accès. La durée totale de préparation du parchemin doit être d'au moins 5 minutes. Une fois que le parchemin a été préparé à recevoir le sort, la formule doit être dite au complet (en incluant les mouvements des mains) et l'incantateur doit faire

comme s'il lançait le sort sur le parchemin et perd ses P.M. à ce moment. Le parchemin va absorber ce sort et le garder jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Les parchemins peuvent être écrits uniquement en Commun ou dans une des langues connues de l'incantateur. Si un parchemin n'est pas écrit en Commun, on doit l'indiquer clairement dessus. **Utilisation du parchemin** : Pour lire un parchemin, il faut avoir la compétence alphabétisation (et la connaissance de la langue du parchemin). L'utilisateur doit lire à voix haute la formule complète (même s'il a la compétence incantation abrégée). Le sort prend alors effet comme si l'utilisateur le lançait lui-même (peut importe la divinité), tel qu'il a été placé sur le parchemin. L'utilisateur ne perd cependant aucun P.M. Il doit déchirer le parchemin tout de suite après l'avoir utilisé.

**Préalables** : Alphabétisation, au moins un sort de niveau 3, au moins 5 P.M.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Fabrication de parchemins magiques majeurs** (Divin IV, Naturel IV, Psychique IV)

Comme Fabrication de parchemins magiques mineurs mais l'incantateur peut créer des parchemins majeurs qui peuvent être utilisé par n'importe qui, même ceux qui n'ont pas le degré de perfectionnement nécessaire dans le domaine d'expertise correspondant. L'incantateur doit écrire clairement sur ses parchemins que ceux-ci peuvent être utilisés par n'importe quel personnage possédant la compétence alphabétisation (et la langue du parchemin). Par contre, vu la nature plus exigeante de la magie impliquée dans le procédé, l'incantateur ne peut créer plus d'un tel parchemin à chaque 24h.

**Préalable** : Fabrication de parchemins magiques mineur, au moins 10 P.M.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Folie guerrière** (Combat IV)

Permet au personnage, lorsqu'il est en rage, d'être immunisé à tous les sorts et effets suivants : Confusion, Maladresse, Charme, Amitié, Suggestion, Suggestion de masse, Télépathie, Rire incontrôlable, Peur, Danse irrésistible, Amnésie. Cette protection prend fin aussitôt la rage terminée.

**Préalables** : Rage, Rage contrôlée

**Valeur : 10 P.P.**

### **Forge** (Général)

Le personnage qui maîtrise cette compétence sait manier les outils de forgeron de façon experte. Permet de réduire de moitié le temps requis pour utiliser chacune des compétences préalables. Forge permet également de fabriquer des armes et armures à l'aide de lingots acquis en jeu. Voir le point 3 de l'annexe à la fin du manuel du joueur pour la quantité de lingots nécessaires pour la fabrication. Voici les temps de fabrication :

\* Fonte des lingots ou d'autres objets métalliques : 15 minutes par lingot

\* Fabrication : 30 minutes (temps initial) par lingot de fer requis

Ex :

Flèche : 4 min

Arme courte : 7 ½ minutes

Arme moyenne : 15 minutes

Arme longue : 30 minutes  
Bouclier de poing : 15 minutes  
Petit bouclier : 30 minutes  
Grand bouclier : 1 heure  
Bouclier-tour : 2 heures  
Armure de 12 PA : 1h30mins  
Armure de 40 PA : 5 heures

Note: le joueur **doit** fournir des outils (au minimum: un marteau, une enclume et des pinces) et faire semblant de les utiliser pendant tout le temps des réparations.

**Préalables** : Réparation d'arme, Réparation d'armure de cuir, Réparation d'armure de métal, Réparation de bouclier.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Force brute I** (Combat I)

Compétence seulement utilisée pour les comparaisons de forces (tir au poignet, retenir quelqu'un dans ses bras ou le clouer au sol, pousser/retenir une porte, etc.)

**Préalable** : Avoir au moins 14 P.V.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Force brute II** (Combat II)

Le joueur ajoute 1 point de dommage à chaque coup que son personnage porte et ce, pour toutes les armes utilisées. Peut être combiné avec les compétences Maîtrise des armes de jet, Maîtrise des armes longues, Spécialisation martiale et Combat critique. Ne s'applique pas aux armes de jet à propulseur mécanique ([armes de type J](#)). Compétence aussi utilisée pour les comparaisons de forces (tir au poignet, retenir quelqu'un dans ses bras ou le clouer au sol, pousser/retenir une porte, etc.) ou pour permettre des actions spéciales (soulever quelqu'un d'une main). Ne permet pas de lancer quelqu'un par-dessus une barricade.

**Préalables** : Avoir au moins 17 P.V. et Force brute I.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Fracture I** (Combat II)

Permet une fois à chaque heure, de fracturer un membre à un personnage en lui assénant un coup sur ce membre. Le joueur fracturé ne peut plus utiliser ce membre jusqu'à ce que son personnage reçoive 1 P.V. pour chaque membre fracturé. La fracture doit être faite avec une arme de plus de deux pieds de longueur. Elle peut être contrecarrée par la compétence « Esquive » mais non par la compétence « Parade ». Cette compétence est utilisée au moment précis où le joueur crie "fracture". Si celle-ci est contrecarrée (ex: par une esquive), elle a été gaspillée.

**Préalables** : Maîtrise des armes longues, et soit Force brute I, soit Spécialisation martiale I et II dans le type d'arme utilisé.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Fracture II** (Combat III)

Comme fracture I mais à chaque 30 minutes.

**Préalable** : Fracture I

**Valeur : 10 P.P.**

### **Fracture III** (Combat IV)

Comme fracture I mais à chaque 10 minutes

**Préalable** : Fracture I et II

**Valeur** : 5 P.P.

### **Génération de runes I** (Général)

Le personnage reçoit une rune par GN de deux jours. Il l'obtient d'une source quelconque pendant ses aventures, d'un ami marchand, par chance, etc. Cette rune lui est donnée à chaque début de GN et elle est pigée au hasard. Si le personnage a 4 degrés de perfectionnement dans divin, naturel ou psychique, il reçoit une rune de son domaine d'expertise et d'une des écoles auxquelles il a accès.

**Valeur** : 5 P.P.

### **Génération de runes II** (Général)

Comme génération de runes I, mais le joueur reçoit deux runes

**Préalables** : Génération de runes I

**Valeur** : 5 P.P.

### **Génération de runes III** (Général)

Comme génération de runes I, mais le joueur reçoit trois runes

**Préalables** : Génération de runes I et II

**Valeur** : 5 P.P.

### **Griffes** (Combat I)

Le personnage possède des griffes permanentes aux deux mains et sait s'en servir. Les griffes ne peuvent pas être volées. Si on les coupe, le personnage peut les récupérer de trois manières différentes. 1- Elles peuvent être régénérées à l'aide de la magie. 2- Elles peuvent repousser entre les scénarios (le personnage les aura à nouveau au scénario suivant). 3- Si le personnage meurt, à son retour à la vie, il aura à nouveau ses griffes. Le personnage peut les utiliser en combinaison avec n'importe quelle compétence martiale. Les griffes (fournies par le joueur) doivent mesurer au maximum 5 centimètres.

**Préalable** : Ambidextrie I et soit prier le dieu Chaos avec au moins un sort divin de niveau 1, soit faire partie d'une des trois races pour lesquelles cet avantage est permis (Ulins, Ratakats, Hommes-lézards)

**Valeur** : 5 P.P.

### **Herboristerie** (Occulte I, Naturel I)

Connaissance des plantes sauvage, en particulier, de celles qui sont utilisées dans les potions, poisons, onguents, etc. Cette compétence permet de savoir où chercher et comment trouver les ingrédients végétaux nécessaires à la fabrication de composés alchimiques. Le personnage ayant cette compétence peut ramasser des ingrédients pour fabriquer des potions mais elle ne lui permet pas de les fabriquer. Pour cela, il faut apprendre au moins une des compétences Alchimie. La compétence Herboristerie est d'ailleurs préalable à toutes les compétences Alchimie. Pour récolter les plantes spéciales requises, le personnage doit d'abord savoir ce qu'il cherche. Il doit donc décider à l'avance de la potion, poison ou onguent qui doit être fabriqué avec les plantes qu'il va cueillir. Il doit ensuite passer au

moins **1 minute** (pour chaque portion à préparer) à se promener dans la forêt, à chercher et cueillir des feuilles, racines, baies, fleurs, etc., sans faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps. Toutes les potions requièrent l'usage d'une plante spécifique. Cette plante doit être cueillie avec la compétence Herboristerie. S'il interrompt sa recherche, il devra recommencer à zéro. Les plantes peuvent être gardés pendant un maximum de 48 heures, moment où elles perdent leurs propriétés utiles et ne peuvent plus être utilisées.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Histoire et légendes** (Général)

Permet de connaître l'histoire et les légendes du monde. Le personnage reçoit des documents sur l'histoire du monde et les légendes de l'AJJRO au début d'un scénario.

**Préalable :** Alphabétisation.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Immunité aux poisons ingérés** (Occulte IV)

Le personnage devient complètement immunisé aux poisons ingérés. Il n'est pas immunisé contre le poison de contact, contre les armes qui font du dommage empoisonné ou contre les sorts qui font du dommage empoisonné.

**Préalables :** Résistance aux poisons avalés.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Incantation abrégée I** (Psychique III)

Permet à un personnage ayant au moins un sort de niveau 2 en magie psychique de lancer des sorts plus rapidement en ayant des formules plus courtes. Le personnage peut enlever le premier mot de la formule au moment d'incanter n'importe lequel de ses sorts. Ex. : la formule « unus cerebrum sagitta ignis » (flèche de feu) deviendra « cerebrum sagitta ignis ».

**Préalables :** Au moins un sort psychique de niveau 2 et au moins 5 P.M..

**Valeur : 5 P.P.**

### **Incantation abrégée II** (Psychique IV)

Permet à un personnage ayant au moins un sort de niveau 2 en magie psychique de lancer des sorts plus rapidement en ayant des formules plus courtes. Le personnage peut enlever les deux premiers mots de la formule au moment d'incanter n'importe lequel de ses sorts. Ex. : la formule « unus cerebrum sagitta ignis » (flèche de feu) deviendra « sagitta ignis ».

**Préalables :** Au moins un sort psychique de niveau 2, au moins 5 P.M. et Incantation abrégée I

**Valeur : 10 P.P.**

### **Incantation en armure** (Divin I, Naturel I, Psychique I)

Le port d'une armure interfère normalement avec l'utilisation de la magie en encombrant les mouvements et en diminuant la concentration du porteur. Cependant, le personnage qui possède cette compétence s'est entraîné à incanter des sorts en portant une armure. Autrement, si un personnage porte une armure et n'a pas la compétence « Incantation en

armure », il devra l'enlever à chaque fois qu'il voudra jeter un sort. Pour porter de l'armure en lançant des sorts, chaque P.A. porté coûte 1 P.P.

**Préalables :** Au moins un sort de niveau 1.

**Valeur : 1 P.P. pour chaque point d'armure**

### **Installation de pièges I** (Roublard II)

Permet d'installer des pièges à déclenchement automatique sur le terrain. Le personnage peut installer ou réactiver autant de pièges qu'il désire, en autant qu'il ait les cartons de pièges nécessaires en sa possession. À chaque fois, le joueur peut passer autant de temps qu'il le désire à installer un piège. L'important, c'est qu'il passe tout ce temps en jeu à simuler des opérations d'installation de piège. Le temps maximal possible est d'une heure (+ les bonus pour installation de pièges II et III, donc 1h10 minutes maximum). Ce temps doit ensuite être écrit par le joueur sur le carton de piège. Il représentera le temps qui sera nécessaire pour le désamorcer plus tard si tel est le cas. (Une fois qu'un piège est installé, il doit être désarmé avec la compétence désarmement de piège en passant autant de temps que celui qui aura été passé à l'installer.) Si plusieurs pièges ont installés dans le même compartiment, chacun doit porter individuellement le temps qu'il a pris à installer. En jeu, les cartons de pièges représentent le matériel nécessaire à leur installation. Il y en a de trois couleurs (vert : mineur, bleu : intermédiaire, rouge : majeur), qui pourront être obtenu en jeu.

**Valeur : 10 P.P**

### **Installation de pièges II** (Roublard III)

Comme Installation de pièges I, mais le personnage peut ajouter 5 minutes à son temps d'installation avant de l'inscrire sur le carton de piège. Ce nouveau temps d'installation représentera le temps qui sera nécessaire pour le désamorcer plus tard si tel est le cas.

**Préalables :** Installation de pièges I

**Valeur : 10 P.P**

### **Installation de pièges III** (Roublard IV)

Comme Installation de pièges I et II, mais le personnage peut ajouter 5 minutes supplémentaires (pour un total de 10 minutes) à son temps d'installation avant de l'inscrire sur le carton de piège. Ce nouveau temps d'installation représentera le temps qui sera nécessaire pour le désamorcer plus tard si tel est le cas.

**Préalables :** Installation de pièges I et II

**Valeur : 10 P.P**

### **Installation de pièges magiques** (Roublard IV)

Permet au détenteur de cette compétence d'installer des pièges à l'aide de parchemins magiques majeurs (qui devront être fabriqués ou acquis en jeu). Le personnage peut installer ou réactiver autant de pièges magiques qu'il désire, en autant qu'il ait les parchemins majeurs nécessaires en sa possession. À chaque fois, le joueur peut passer autant de temps qu'il le désire à installer un piège magique. L'important, c'est qu'il passe tout ce temps en jeu à simuler des opérations d'installation de piège magique. Ce temps doit ensuite être écrit par le joueur sur le parchemin magique. Si plusieurs pièges magiques sont installés dans le même compartiment, chaque parchemin doit porter individuellement

le temps qu'il a pris à installer. Les effets du ou des sorts installés sont activés lorsque le compartiment est ouvert et sont considérés comme un piège de niveau 3 (couleur rouge) pour les personnages possédant les compétences désarmement de pièges.

**Préalables :** Installation de pièges III

**Valeur : 15 P.P.**

**Langue : Ancien commun** (Général, Divin II)

Langue presque morte qui n'est plus parlée que dans quelques rares régions très reculées, ainsi que dans certaines cérémonies religieuses. Datant du premier âge, cette langue tend à être remplacée par le Commun dès la fin de celui-ci.

**Valeur : 1 P.P.**

**Langue : Commun** (Général)

Langue omniprésente partout dans le monde. C'est la langue maternelle des Humains, des Hobbits (Communs et Kenders), et la principale langue seconde de la majorité des autres races. Le Commun est généralement la langue du commerce. Le Commun représente en jeu la langue française. Tous les personnages joueurs qui ont le don de la parole parlent le commun par défaut sans devoir déboursier de P.P. Il existe plusieurs accents régionaux du Commun. Les gens qui viennent de Kronos le prononcent avec un accent asiatique, ceux qui viennent de la grande désolation boréale avec un accent slave, les gitans avec un accent espagnol ou italien, etc.

**Valeur : 0 P.P.**

**Langue : Céleste** (Divin IV)

Langue mélodieuse très rare chez les mortels. Parlée par les anges, les chérubins et autres créatures de bien absolu. C'est la langue du paradis.

**Valeur : 3 P.P.**

**Langue : Draconique** (Psychique IV)

Langue très ancienne et très rare qui n'est plus parlée que par quelques initiés mages ou prêtres. Selon la légende, c'était la langues des dragons, et la première langue jamais parlée dans le monde.

**Valeur : 3 P.P.**

**Langue : Elfique** (Général)

Langue maternelle des Elfes Communs et des Elfes Gris. Certains Elfes Noirs la parlent aussi. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler un français correct, sans anglicismes et sans joual lorsque leur personnage parle le commun.

**Valeur : 2 P.P.**

**Valeur (Elfes Commun/Gris/noir) : 0 P.P.**

**Langue : Hordish** (Général)

Langue simple parlée par la plupart des races goblinoïdes. C'est la langue maternelle des Gobelins, Hobgobelins, Orques, Trolls, Ogres, etc. Fréquemment rencontrée. On suggère

aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler un français rustre et simpliste lorsque leur personnage parle le commun.

**Valeur : 1 P.P.**

**Valeur (Gobelins, Hobgobelins, Orques) : 0 P.P.**

**Langue : Houlaïn** (Général)

Langue maternelle des Ulins et des Ratakats (qui se la sont appropriés au contact avec les Ulins). Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de rouler leurs « r » et d'aspirer leurs « h » lorsque leur personnage parle le commun.

**Valeur : 2 P.P.**

**Valeur (Ulins, Ratakats) : 0 P.P.**

**Langue : Infernal** (Divin IV)

Langue gutturale très rare chez les mortels, parlée par les démons, les diables et autres créatures de mal absolu. C'est la langue des Enfers.

**Valeur : 3 P.P.**

**Langue : Langues des monstres humanoïdes** (Général, Divin III, Naturel II)

Diverses langues similaires parlées par plusieurs créatures humanoïdes (ex : Homme-Rhinocéros, Géant, etc.). Rencontrée relativement fréquemment.

**Valeur : 2 P.P.**

**Langue : Langues des monstres bestiaux** (Général, Naturel III)

Diverses langues similaires parlées par plusieurs créatures monstrueuses (ex : Beholder). Rarement parlé par les races communes.

**Valeur : 3 P.P.**

**Langue : Latin** (Général, Psychique I)

Langue relativement fréquente, créée par des mages, elle s'applique bien à la manipulation du mana. Les formules magiques psychiques sont en latin mais cette compétence représente la version complète qui permet de communiquer.

**Valeur : 2 P.P.**

**Langue : Tauralien** (Général)

Langue originaire de Tauralie et parlée un peu partout dans le monde, surtout depuis que ce pays a récemment été envahi par les goblinoïdes et que ses habitants ont été forcé de s'exiler. Le Tauralien représente en jeu la langue anglaise. Les personnes qui désirent parler anglais devraient la prendre (sans déboursier de P.P.). On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler avec un accent anglais lorsque leur personnage parle le commun.

**Valeur : 0 P.P.**

### **Langue : Phérom** (Naturel III)

Langue parlée par les créatures insectoïdes et les araignées. Rare chez les créatures sans mandibules.

**Valeur : 3 P.P.**

### **Langue : Reptilien** (Général)

Langue maternelle des Hommes-lézards et autres créatures reptiliennes. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler en sifflant leurs « s » lorsque leur personnage parle le commun.

**Valeur : 2 P.P.**

**Valeur (Hommes-lézards) : 0 P.P.**

### **Langue : Runique** (Général)

Langue maternelle des Nains et des Gnomes. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler avec un accent allemand lorsque leur personnage parle le commun.

**Valeur : 2 P.P.**

**Valeur (Nains, Gnomes) : 0 P.P.**

### **Langue : Sous-mondien** (Général)

Langue parlée dans les réseaux de souterrains à travers le monde. Elle est aussi souvent utilisée par les voleurs pour s'échanger des informations secrètes entre eux. C'est la langue maternelle des Elfes Noirs, des Nains Noirs et des Illithides. Fréquemment rencontrée.

**Valeur : 2 P.P.**

**Valeur (Elfes Noirs, Nains Noirs) : 0 P.P.**

### **Maîtrise des armes de jet à propulseur** (Combat I)

Le joueur choisit une catégorie d'arme de jet à propulseur : H ou I (voir la section 6.1) et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque projectile lancé avec ce type d'arme qui atteint sa cible. En effet, les armes à propulseurs, si elles sont dirigées précisément sur les parties molles et non protégées, peuvent percer le corps sur une plus petite surface, offrant donc moins de résistance. Cette compétence peut être combiné avec les compétences spécialisation martiale (I et II), combat critique et force brute (dans le cas des armes de type I). On peut la prendre jusqu'à deux fois : une fois pour les armes de type I et une fois pour les armes de type J.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Maîtrise des armes longues** (Combat I)

Le joueur choisit une catégorie d'arme longue parmi les suivantes : D ou E (voir la section 6.1) et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque coup donné avec ce type d'arme. En effet, lorsque maniées correctement, les armes longues bénéficient d'une plus grande inertie ce qui leur permet d'infliger des plaies plus profondes. Cette compétence peut être combiné avec les compétences spécialisation martiale (I et II), combat critique et force brute mais pas avec les compétences d'attaques surnoises. On peut la prendre

jusqu'à deux fois : une fois pour les armes de type D et une fois pour les armes de type E.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Maîtrise des duel** (Combat II)

Lorsqu'il se bat en duel, le personnage est capable de se concentrer suffisamment pour devenir un combattant plus efficace. Dans un duel armé à un contre un, qui a été provoqué par un des participants et accepté volontairement par l'autre, le personnage peut esquiver les trois **PREMIERS** coups physique reçu (aucun dommage) par son opposant. Si les règles du duel sont brisées, par exemple si d'autres personnes se mêlent au combat, cette compétence ne peut plus être utilisée. Peut être utilisée en combinaison avec Maîtrise des armes longues, Maîtrise des armes de jets à propulseurs, Combat critique, Force brute et/ou Spécialisation martiale I ou II mais pas avec Rage ni Esquive. Accessible aussi à ceux qui portent de l'armure.

**Préalable** : Spécialisation martiale II et/ou Combat critique I.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Marchandage** (Général)

La compétence marchandage permet d'acheter des biens à partir d'une liste préétablie et les revendre pendant un GN. Le marchand doit acheter ces items grâce à la monnaie qu'il a en sa possession ou bien à l'aide de la compétence fortune. Certains contacts peuvent être établis pendant un GN afin de vendre de la marchandise plus diversifiée. Des items qui pourraient être vendus par un marchand incluent : parchemins magiques, potions, lingots, runes, etc. La liste disponible en annexe à la fin du manuel du joueur donne une bonne idée des genres d'items disponibles et un estimé des prix de ces items. Certains items spéciaux seront potentiellement disponibles, dépendant du scénario. Prière de voir avec les organisateurs quels items sont disponibles à acheter lors d'un scénario donné.

**Préalable** : Aucun

**Valeur : 35 P.P.**

### **Marmite alchimique** (Occulte IV)

Permet à l'alchimiste de produire plusieurs doses d'une même potion ou onguent simultanément et de manière plus efficace. Le personnage combine les temps nécessaires pour la production des potions du même type, les concocte tous ensemble dans une marmite, mais divise le temps total de concoction par 2. Une fois le temps de préparation terminé, les doses peuvent continuer à mijoter dans la marmite pour un maximum de 48 heures ; le personnage peut les prendre et les utiliser à sa guise. Par exemple, un alchimiste veut préparer 6 potions de guérison de puissance III. Il peut placer les ingrédients (6 Agropyron et 6 Breme, qui eux peuvent avoir été fait avec une marmite également) et les faire mijoter. Normalement le temps de concoction de 6 potions serait de 30 minutes (6 potions x 5 minutes par potion). Dans ce cas, le temps requis ne serait que de 15 minutes. Le temps de base requis pour Herboristerie n'est cependant pas affecté.

**Préalables** : Alchimie bénéfique ou Alchimie maléfique, connaissance de la potion voulant être concoctée en plusieurs doses, Connaissance des composés alchimiques.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Méditation transcendante** (Divin III, Naturel III, Occulte III et Psychique III)

Permet à l'incantateur, grâce à des techniques spéciales de concentration et de relaxation,

de regagner les points de magie perdus au rythme d'un P.M. par minute de méditation. Le personnage qui utilise cette compétence doit obligatoirement montrer de façon claire et visible que sa méditation est particulièrement intense. Ceci peut être fait soit en prenant des poses de yoga ou en faisant des mouvements de tai-chi (ou une combinaison des deux). Il ne peut pas parler, jeter de sorts, marcher ou se faire transporter pendant qu'il médite. Étant donné l'intensité de ce type de méditation, le personnage n'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui. Seul une perte de points de vies ou une perte de conscience le fait sortir de sa transe.

**Préalable :** Au moins un sort de niveau 1.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Métabolisme discret** (Divin III)

Le pouls et la respiration du personnage sont si faibles que personne ne peut les percevoir, même au toucher ou à l'ouïe.

**Préalable :** Au moins un sort de magie divine de niveau 3 avec soit spécialisation dans la magie négative, soit Mort comme divinité.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Métier** (Général)

Le personnage qui achète cette compétence bénéficie d'une source de revenu qui lui rapporte de l'argent entre les scénarios. Cela peut correspondre à n'importe quel métier ou source de revenu pertinent dans un monde médiéval fantastique, y compris le vol, la charité des autres, les investissements financiers, etc. Ce personnage pourra réclamer le montant correspondant à chaque début de partie de deux jours, sauf dans le cas (rare) de parties où l'histoire s'enchaîne sans qu'il n'y ait un laps de temps suffisant entre les deux scénarios pour gagner cet argent. (**Note :** 1 pièce de cuivre = 1 écu, 1 pièce d'argent = 5 écus, 1 pièce d'or = 25 écus.)

**Valeur : 1 P.P. par tranche de 2 écus par scénario**

### **Miroir Occulte** (Occulte IV)

Le personnage devient immunisé aux effets du vaudou. Si quelqu'un tente de l'affecter avec du vaudou, il peut même décider de retourner l'effet sur le vaudouiste qui lui a fait la cérémonie.

**Préalable :** Vaudou III.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Onguent alchimique** (Occulte IV)

Permet de créer un des composés alchimiques déjà connus par le personnage, mais sous forme d'onguent. Au lieu d'être bu, cet onguent doit être appliqué sur la peau et frotté pendant au moins 3 secondes. Faire un onguent prend **5 minutes de plus pour la fabrication du composé**. Les poisons ingérés ne peuvent pas être fabriqués sous forme d'onguent et aucun composé alchimique ne peut être appliqué sur une arme.

**Préalables :** Alchimie bénéfique ou Alchimie maléfique.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Parade** (Combat III)

Permet d'ignorer le dommage infligé à un personnage si le coup est arrêté ou défléchi avec l'avant-bras (entre la main et le coude). Le joueur doit crier clairement « parade » au moment où il pare le coup. En fait, c'est comme si le bras jouait le rôle de bouclier. Le joueur qui utilise cette technique ne peut pas tenir d'arme (ou autre objet) dans la main du bras qui pare les coups. Il peut porter de l'armure sur ce bras, mais ceci n'est pas obligatoire. Ne permet pas de contrecarrer les compétences Fracture, assommage, Attaque sournoise et Coup du Bélier, ni les armes de jets, les catalyseurs ou les projectiles.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Points de pression** (Roublard II)

Permet de rendre le membre (bras ou jambe) d'une cible temporairement inutilisable pendant 5 minutes en touchant légèrement un certain endroit d'un membre, ce qui coupe toute activité nerveuse dans le membre affecté. Pour ce faire, le roublard doit avoir au moins une main nue (celle avec laquelle il exerce la compétence) et appliquer une légère pression sur le membre affecté pendant 5 secondes (un contact léger suffit). Ne fonctionne pas si la victime porte de l'armure qui donne des P.A., mais passe au travers des vêtements. Si l'armure présente des sections découvertes, le personnage peut exercer points de pression tant qu'il réussit à avoir un contact direct avec la peau ou les vêtements de son adversaire. La cible, une fois affectée, ne peut en aucun cas bouger le membre atteint et doit agir comme si le membre était complètement paralysé. Si le bras est touché, il échappe les objets tenus dans sa main, et si c'est sa jambe, celle-ci ne supporte plus son poids. Cette compétence ne peut être activée qu'une fois par 5 minutes.

**Préalable :** Attaque sournoise I

**Valeur : 10 P.P.**

### **Premiers soins I** (Général)

Habilité à soigner les plaies mineures. Pendant une durée de 10 minutes, ce personnage s'occupe à soigner les plaies d'un blessé (lui-même ou un autre joueur). Cela redonne 2 P.V. au blessé après cette période. S'ils sont interrompus avant la fin de cette période, le blessé ne récupère pas de points de vie. Cette compétence permet aussi de stabiliser quelqu'un qui est à 0 P.V, dans un tel cas, le décompte avant sa mort est mis en pause, si la guérison est interrompue, le décompte recommence. La compétence fonctionne aussi sur quelqu'un qui a été achevé. Le soigneur doit appliquer des bandages (morceaux de tissus) sur les « plaies » du blessé. Celui-ci devra les garder pendant au moins une heure après la fin de la séance de premiers soins. Il ne peut recevoir les premiers soins une autre fois pendant cette heure sauf s'il reçoit d'autres dommages cumulant 2 points de dommage ou plus. Ne répare pas l'armure.

**Valeur : 2 P.P.**

### **Premiers soins II** (Général)

Comme premiers soins I mais la durée nécessaire aux soins est de 5 minutes pour soigner 2 P.V.

**Préalable :** Premiers soins I.

**Valeur : 2 P.P.**

### **Premiers soins III** (Général)

Comme premiers soins I et II mais la durée nécessaire aux soins est de 2 minutes pour soigner 5 P.V.

**Préalables** : Premiers soins I et II.

**Valeur : 2 P.P.**

### **Premiers soins IV** (Général)

Comme premiers soins I à III mais la durée nécessaire aux soins est de 1 minutes pour soigner 5 P.V.

**Préalables** : Premiers soins I, II et III.

**Valeur : 2 P.P.**

### **Rage** (Combat III)

Le personnage ayant cette compétence peut se mettre dans une colère intense, presque un état second, où il perd tout sens des réalités. Il est alors pris d'une folie meurtrière et se met à hurler et à frapper frénétiquement tout ce qui est à sa portée, ami ou ennemi. Pendant cette crise, il ne distingue en effet pas ses alliés des autres et frappera sauvagement tout ce qui l'entoure. Il ne peut pas fuir pendant un combat même s'il est en train de se faire tuer; il devra combattre jusqu'à la mort s'il le faut. Si ce sont ses adversaires qui se sauvent, il devra les poursuivre et s'il les tue tous, il se mettra en quête de quelque chose d'autre à tuer. Une crise dure cinq minutes, **pas moins**. Pendant celle-ci, le joueur ajoute 20 P.V. à son total normal et +1 dommage avec toutes ses armes. Les P.V. supplémentaires sont seulement temporaires le temps que dure la crise. Les points excédant le maximum de P.V. naturel sont perdus automatiquement aussitôt que cesse celle-ci. De plus, le joueur n'a pas à simuler la douleur puisque son personnage n'en ressent aucune. Ne peut pas être combinée avec les compétences Combat critique, attaque sournoise ou maîtrise des duels, ni avec l'utilisation d'armes de jet à propulseur manuel ou mécanique. Peut être combiné avec Cri de guerre, Chant/Danse de guerre, Maîtrise des armes longues, Spécialisation martiale I et II et Force brute I et II. Les effets de cette compétence ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. Le personnage peut tomber en rage de combat autant de fois qu'il le désire, en autant que chaque crise respecte la durée minimale de 5 minutes. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit accumuler sa colère pendant **30 secondes**. Pendant qu'il accumule sa colère, il **ne peut poser aucune autre action** que visiblement s'enrager (respiration rapide, cris, flexion des muscles, etc.) Après que la rage soit terminée, le personnage est **épuisé** (effectivement sous un effet de Jet de fatigue) **pendant 2 minutes**. **Attention** : Cette compétence est dangereuse pour tout le monde. Il arrive souvent qu'une crise de rage se termine par la mort du personnage enragé !

**Valeur : 15 P.P.**

### **Rage contrôlée** (Combat IV)

Comme Rage, mais le personnage peut choisir quand arrêter sa crise. Il n'est donc pas obligé de poursuivre de nouvelles victimes après que ses ennemis aient été vaincus. Par contre, le personnage doit être en combat pour poursuivre sa rage ; si pendant plus de 10 secondes, le personnage n'est pas au combat, la rage termine automatiquement. Le personnage doit tout de même accumuler sa colère pendant 30 secondes durant lesquelles il ne peut poser aucun autre geste avant d'entrer en rage. Quand la rage termine, le personnage est également épuisé pendant 2 minutes.

**Préalables :** Rage

**Valeur : 15 P.P.**

### **Réparation d'armes** (Général)

Permet de réparer les armes endommagées, une seule arme à la fois. Le travail prend 10 minutes par point de dommage à réparer (qui ont été enlevés au dommage de l'arme). Pendant ce temps, le réparateur doit travailler sur l'arme (redressage, martelage, affûtage, polissage, etc.) Par exemple, une épée à 2 mains (dommage normal: 2) qui a été réduite à 1 point de dommage (par un sort, une créature magique, etc.) pourra revenir à 2 points de dommage après 10 minutes. On ne peut pas utiliser cette compétence pour excéder le dommage normal.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Réparation d'armures** (Général)

Permet de réparer les armures de métal ou de cuir endommagées, une seule armure à la fois. Le travail prend **1 minute par point d'armure à réparer**. Pendant ce temps, le réparateur doit travailler sur l'armure (redressage, martelage, pliage, polissage pour le métal, couture, rivetage, renforcement pour le cuir). Par exemple, une armure de plaque partielle (avec une protection normale de 15) qui a été réduite à 5 points d'armure (par un sort, etc.) pourra revenir à 15 après 10 minutes. On ne peut pas utiliser cette compétence pour excéder la protection normale.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Réparation de boucliers** (Général)

Permet de réparer un bouclier qui a été brisé, un seul bouclier à la fois. Le travail prend 10 minutes par bouclier. Pendant ce temps, le réparateur doit travailler sur le bouclier (redressage, martelage, renforcement, clouage, etc.)

**Valeur : 5 P.P.**

### **Résistance aux poisons avalés** (Occulte III)

Permet d'offrir une résistance partielle aux poisons avalés. Le personnage ne reçoit que la moitié (arrondi au nombre inférieur) des points de dommages causés par toute sorte de poison avalé. De plus, le temps requis avant que ce poison fasse effet est doublé. Ne permet pas de résister aux poisons ou potions ayant d'autres effets que celui de faire perdre des P.V., sauf dans certains pièges. Si c'est le cas, il sera indiqué sur la carte du piège en question que cette compétence peut être utilisée.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Résistance aux maladies** (Racial)

Accorde une résistance accrue aux maladies magiques et non-magiques. Ceux qui ont cette compétence sont quand même vulnérables aux maladies majeures. Permet aussi d'être immunisé contre certaines maladies qui sont l'effet de certains pièges. Si c'est le cas, il sera indiqué sur la carte du piège que cette compétence peut être utilisée.

**Note :** Compétence raciale seulement accessible aux ratakats, aux hommes-lézards ainsi qu'aux races gobelinoïdes (gobelin, hobgobelin, orque)

**Valeur : 3 P.P.**

### **Résistance à la magie I** (Général)

Protège contre un sort reçu par le personnage pour une journée (entre deux nuits de sommeil). Le personnage **choisit** le sort qu'il désire bloquer. Tous les sorts peuvent être affectés. Ne protège pas contre les coups d'armes magiques. Protège uniquement contre les sorts dirigés contre le personnage, directement ou indirectement. Dans le cas d'un sort à effet ou qui affecte plusieurs personnes, les autres personnes ciblées qui ne possèdent pas cette protection sont affectées normalement. Le personnage doit décider si sa résistance annule un sort aussitôt qu'il le reçoit, et non pas après que ce sort ait commencé à faire effet.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Résistance à la magie II** (Général)

Comme résistance à la magie I, mais protège contre 1 sort additionnel par jour, pour un total de 2 sorts par jour.

**Préalables :** Résistance à la magie I

**Valeur : 5 P.P**

### **Résistance à la magie III** (Général)

Comme résistance à la magie I, mais protège contre 1 sort additionnel par jour, pour un total de 3 sorts par jour.

**Préalables :** Résistance à la magie I et II

**Valeur : 5 P.P**

### **Résistance à la torture** (Roublard III)

Aptitude à résister aux joueurs qui utilisent leur compétence torture. Un personnage qui possède une résistance à la torture peut refuser de donner des informations ou il peut délibérément mentir s'il est torturé. Ne permet pas de résister au sort « vérité ».

**Valeur : 10 P.P.**

### **Sixième sens I** (Roublard III)

Permet au personnage d'éviter la première Attaque sournoise ou bien le premier Assommage tenté sur lui, par jour (entre deux nuits de sommeil). Fonctionne en tout temps, sauf si le personnage dort, qu'il est paralysé, inconscient ou immobilisé d'une façon ou d'une autre. Le coup fait le dommage normal de l'arme, comme pour un coup normal.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Sixième sens II** (Roublard IV)

Permet au personnage d'être totalement immunisé à toutes les attaques sournoises et/ou Assommages, en tout temps, sauf quand il dort, qu'il est paralysé, inconscient ou immobilisé d'une façon ou d'une autre. Le coup fait le dommage normal de l'arme, comme pour un coup normal.

**Préalable :** Sixième sens I.

**Valeur : 10 P.P.**

**Sorts** Voir le grimoire unique des sorts.

### **Spécialisation dans la magie** (Divin III, Naturel III, Psychique III)

Permet à un utilisateur de la magie divine, naturelle ou psychique de se spécialiser dans une école (psychique), un règne (naturelle) ou une sphère (divine) de magie. Le personnage devient alors plus performant dans cette sorte de magie mais moins dans les autres. En jeu, chaque sort de son ou ses école(s), règne(s) ou sphère(s) de spécialisation coûte 1 P.M. de moins que le niveau du sort à l'incantation, jusqu'à un minimum de 1 P.M. De plus, chaque sort des écoles, règnes ou sphères pour lesquelles il n'est pas spécialisé coûte 1 P.M. de plus à l'incantation. Le personnage peut cumuler plusieurs spécialisations différentes mais cette compétence ne peut être prise qu'une seule fois par sphère, règne ou école de spécialisation

**Préalable :** Au moins un sort de niveau 3, au moins 7 P.M. et au moins 3 sorts dans la sphère, le règne ou l'école de spécialisation magique.

**Valeur : 5 P.P. pour la première spécialisation  
10 P.P. pour les suivantes**

### **Spécialisation martiale I** (Combat II)

Le joueur choisit un type d'arme de n'importe quel type (voir la section 6.1) et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque coup donné avec ce type d'arme. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois (pour différents types d'armes) mais jamais plus qu'une fois par type d'arme. Peut être combiné avec maîtrise des armes longues, maîtrise des armes de jet à propulseurs, spécialisation martiale II, ainsi qu'avec les compétences combat critique et force brute mais pas avec les compétences d'attaques sournoises.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Spécialisation martiale II** (Combat IV)

Le joueur choisit un type d'arme de n'importe quel type (voir la section 6.1) et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque coup donné avec ce type d'arme. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois (pour différents types d'armes) mais jamais plus qu'une fois par type d'arme. Peut être combiné avec maîtrise des armes longues, maîtrise des armes de jet à propulseurs, spécialisation martiale I, ainsi qu'avec les compétences combat critique et force brute mais pas avec les compétences d'attaques sournoises.

**Valeur : 15 P.P.**

### **Travail des métaux fins** (Général)

Le personnage sait forger des armes avec des métaux fins (argent, mithril et sudalite). Évidemment, il lui faut d'abord avoir en sa possession le métal avec lequel il devra travailler. Il faut amasser suffisamment du métal avec lequel on veut forger pour créer l'arme désirée (voir [Annexe 3](#) pour les quantités nécessaires). La fabrication fonctionne de la même façon que pour la compétence forge, mais il faut ajouter une heure supplémentaire pour traiter, préparer et faire fondre le métal. Pour fabriquer l'arme en question, le personnage a quelques options : il peut soit fabriquer une nouvelle arme avec le matériel nécessaire fourni par l'AJJRO (tuyau en PVC, mousse isolante, duct tape, mais pas de matériel pour faire un bouclier disponible) ou utiliser l'ancienne arme ou bouclier du joueur

à qui est destiné cette nouvelle arme ou ce nouveau bouclier (notez que l'équipement est dorénavant forgée et peut se faire voler et être utilisé par quelqu'un d'autre. Le cas échéant, le joueur se retrouvera SANS son arme; s'il veut conserver son arme pour son propre usage il devra en fabriquer une autre pour l'AJJRO avec son propre matériel ou celui de l'AJJRO). Une fois l'arme forgée, le joueur doit ensuite apposer bien en évidence un ruban bleu (pour l'argent), vert (pour le mithril) ou jaune (pour la sudalite) sur toute la longueur de l'arme, de chaque côté. Une fois que l'arme est terminée, l'argent, le mithril ou la sudalite utilisés (le/les lingots) par le personnage deviennent hors-jeu (puisque'il est maintenant supposé faire partie de l'arme). On doit le rapporter aux organisateurs aussitôt que possible. Comme ce travail est épuisant, le personnage ne peut pas travailler sur plus qu'une arme à toutes les 12 heures. Cette compétence ne s'applique qu'aux armes qui représentent des armes en métal ou encore dont la partie « offensive » (tout ce qui exclut la poignée, le manche, la hampe, le pommeau, la garde, etc.) est en métal. Elle ne s'applique donc pas aux représentations d'armes en bois, en os, en pierre, etc. Le joueur doit fournir des outils de forgeron, comprenant au moins un marteau, une enclume et une paire de pinces. Notez que ce travail devrait logiquement être très exigeant, donc très lucratif! N'hésitez pas à exiger un salaire élevé pour le faire!

**Préalables :** Forge, Métier au moins au niveau 5 (avoir un revenu d'au moins 10 écus par scénario)

**Valeur : 10 P.P.**

### **Torture** (Roublard II)

Permet à un personnage de faire dire la vérité à un autre si ce dernier est capturé. On fait semblant de le torturer pendant au moins 5 min. À chaque minute, le personnage torturé ressent et se voit infliger 1 point de dommage. Passé ce délai, il doit répondre honnêtement et en détail à trois questions qu'on lui pose. On peut ensuite recommencer pour trois autres questions et ainsi de suite.

**Valeur : 10 P.P.**

### **Utilisation d'armes de siège I** (Combat III et racial)

Le personnage sait comment armer et utiliser des armes de siège lorsqu'il travaille en équipe de deux (où les deux possèdent cette compétence). Voir la section sur les armes de sièges dans le chapitre 5: Les armes et protections. Toutes les armes de sièges et tous les projectiles doivent au préalable être approuvés par les organisateurs de chaque partie où elles vont être utilisées. Ceux-ci se réservent le droit de les refuser ou d'en limiter le nombre sur le terrain. Elles doivent être sensiblement lourdes et encombrantes à transporter. Tout projectile d'arme de siège inflige 20 points de dommage à tout personnage qui se fait atteindre au torse et en plus, il ampute tout membre (jambe ou bras) qu'il atteint. Également, il détruit tous les boucliers et les armes qu'il atteint (jusqu'à ce qu'ils se fassent réparer). On ne peut pas invoquer les compétences esquive, esquive des projectiles ou parade contre ce dommage. Une arme de siège ne peut pas propulser plus qu'un projectile à la fois et ne peut pas en projeter plus qu'un à toutes les 30 secondes (parce qu'il faut replacer la machine après chaque coup, réajuster ensuite le tir, remonter le mécanisme, soulever le projectile, le placer dessus, etc.). Pour transporter une arme de siège d'un endroit à un autre, il faut soit posséder force brute II, soit être au moins 2 personnages possédant force brute I, soit être 4 personnages sans aucune compétence force brute. Pour transporter chaque projectile, il faut posséder force brute I ou bien être deux

personnes sans compétence force brute. Peu importe combien de personnes transportent la machine de guerre ou ses projectiles, celles-ci ne peuvent qu'avancer à pas lent lorsqu'ils le font (même si elle est montée sur roues). Les machines de guerre ne peuvent pas être utilisées dans des pièges automatiques. Sous réserve des organisateurs de chaque partie.

**Préalable :** Force brute I ou faire partie de la race des Gnomes.

**Valeur : 25 P.P.**

### **Utilisation d'armes de siège II** (Combat IV)

Comme utilisation d'armes de siège I mais le personnage peut utiliser une machine de guerre seul et sans aide. Sous réserve des organisateurs de chaque partie.

**Préalable :** Utilisation d'armes de siège I et Force brute I et II,

**Valeur : 10 P.P.**

### **Vade retro I** (Divin I)

Cette série de compétence permet d'influencer le comportement des morts-vivants ainsi que certains démons et esprits possessifs. La réaction de ceux-ci variera selon la puissance du mort-vivant et le niveau de répulsion (de I à IV). Elle peut aller de l'absence totale d'effet à la destruction instantanée de l'entité ciblée, en passant par l'hésitation ou la fuite de celle-ci. Le personnage doit avoir un symbole de sa divinité et le brandir bien en évidence vers la créature qu'il veut affecter (une seule créature à la fois). Il doit alors dire clairement et avec gestuelle: « Vade retro niveau un ». Des phrases au nom de sa divinité peuvent être ajoutées.

**Préalable :** Au moins un sort divin de niveau 1.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Vade retro II** (Divin II)

Comme vade retro I mais plus puissant. La formule à dire est: « Vade retro niveau deux ».

**Préalables :** Au moins un sort divin de niveau 2, au moins 3 P.M., vade retro I.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Vade retro III** (Divin III)

Comme vade retro II mais plus puissant. La formule à dire est: « Vade retro niveau trois ».

**Préalables :** Au moins un sort divin de niveau 3, au moins 5 P.M., vade retro II.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Vade retro IV** (Divin IV)

Comme vade retro III mais plus puissant. La formule à dire est: « Vade retro niveau quatre ».

**Préalables :** Accès aux degré divin IV, au moins 10 P.M., vade retro III.

**Valeur : 5 P.P.**

### **Vaudou I** (Occulte I)

Permet d'utiliser la magie vaudou avec des effets d'une durée limite de 12 heures. Voir la [section 8.2](#) : « La magie coïncidente (le vaudou) » pour les détails.

**Préalable :** Nécessite au moins 6 points de magie pour l'utiliser.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Vaudou II** (Occulte II)

Permet d'utiliser la magie vaudou avec des effets d'une durée limite de 24 heures. Voir la [section 8.2](#) : « La magie coïncidente (le vaudou) » pour les détails.

**Préalable** : Nécessite au moins 6 points de magie pour l'utiliser.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Vaudou III** (Occulte III)

Permet d'utiliser la magie vaudou avec des effets d'une durée limite de 48 heures. Voir la [section 8.2](#) : « La magie coïncidente (le vaudou) » pour les détails.

**Préalable** : Nécessite au moins 6 points de magie pour l'utiliser.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Vision nocturne** (Racial)

Permet aux **Elfes noirs, Nains noirs et Ulins** uniquement, de voir dans le noir. Le joueur qui possède cette compétence doit se procurer une lampe de poche alimentée par deux piles AA (maximum) et doit y installer un filtre rouge. Pendant la nuit, il peut utiliser cette lampe de poche pour voir. Son personnage voit avec sa vision naturelle tout ce que le joueur voit avec la lampe de poche. Pour les autres personnages, la lumière représente l'éclat de ses rétines. Cette compétence annule camouflage dans l'ombre.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Vol à la tire I** (Roublard I)

Avec cette compétence, un personnage peut voler de petits objets sur quelqu'un d'autre à son insu. Pour ce faire, il doit d'abord être capable de mettre la main sur une bourse, un sac ou un autre petit contenant ou encore sur un petit objet porté sur la victime et qui n'entre pas en contact avec sa peau. Si le voleur peut garder sa main de façon continue sur cet objet pendant une minute sans que son propriétaire s'en aperçoive, ce dernier sera obligé de donner l'objet (ou son contenu s'il s'agit d'un contenant) au voleur. Les objets hors-jeu n'ont pas à être donnés. La grosseur maximale d'un objet (ou de l'ensemble des objets) pouvant être volé de la sorte est celle d'une dague. Le joueur dont le personnage a été volé doit feindre d'ignorer le vol jusqu'à ce qu'il s'en aperçoive naturellement.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Vol à la tire II** (Roublard II)

Comme vol à la tire I mais le voleur n'a besoin de laisser sa main sur l'objet à voler que 30 secondes.

**Préalable** : Vol à la tire I.

**Valeur : 5 P.P.**

## **Vol à la tire III** (Roublard III)

Comme vol à la tire I et II mais le voleur n'a besoin de laisser sa main sur l'objet à voler que 15 secondes.

**Préalable** : Vol à la tire II.

**Valeur : 5 P.P.**

## Chapitre 8 : La magie et les sorts

---

Dans ce jeu, il existe deux grands types de magie: la magie dynamique et le vaudou (ou magie coïncidente).

### **8.1 : La magie dynamique**

Veillez vous référer au **Grimoire de sorts**.

### **8.2 : Vaudou (ou magie coïncidente)**

Le vaudouiste, au lieu de puiser son énergie dans la trame de magie, fait appel aux esprits et aux créatures mystiques qui y sont directement reliés. Ces esprits lui accordent un pouvoir spécifique en échange d'une partie de sa force spirituelle, et bien souvent d'un sacrifice quelconque. Par la suite, le vaudouiste est lié à cet esprit et peut faire appel aux pouvoirs qui lui ont été accordés dans des cérémonies pour affecter les gens autour de lui. Les pouvoirs accordés peuvent être utilisés pour faire le bien ou le mal, mais en général les esprits eux-mêmes sont des créatures rusées et malignes.

#### **Étape 1 : Le contact.**

Le vaudouiste doit effectuer une première cérémonie pour entrer en contact avec un esprit. Pour se faire, il se plonge dans une transe profonde grâce à des encens, des potions et des procédés jalousement gardés (ie : c'est au joueur de créer une cérémonie). Une fois en transe, il doit attirer l'attention d'un esprit (PNJ) et établir un contact, le vaudouiste a 30 minutes pour trouver un PNJ. Si il échoue, il est projeté en dehors de sa transe et doit recommencer une autre cérémonie plus tard (après un minimum de 30 minutes). Chaque cérémonie lui coûte 5 PM; un seul esprit peut être contacté par cérémonie. Cette cérémonie doit durer au moins 10 minutes.

Si l'esprit répond à l'appel, il apparaît au vaudouiste et un dialogue s'installe entre les deux. Le vaudouiste réclame un pouvoir, et l'esprit exige une offrande en échange. Cette offrande peut être de n'importe quelle nature, mais dans la vaste majorité des cas il s'agit d'une plante magique quelconque, d'une potion ou du sang d'un animal, puisque les esprits se nourrissent des forces spirituelles et magiques du monde.

#### **Étape 2 : Le lien**

Le vaudouiste doit alors récolter son offrande. Dépendent de la difficulté, cette étape peut être plus ou moins longue. Lorsque tous les ingrédients sont rassemblés, une autre cérémonie, incluant l'offrande (qui est généralement offerte aux flammes), est effectuée (encore au coût de 5 PM, 10 minutes). Encore une fois, le vaudouiste a 30 minutes pour trouver l'esprit, sinon il doit attendre 30 minutes avant de réessayer. Si l'offrande et la cérémonie sont satisfaisantes, l'esprit se lie au vaudouiste et lui accorde une partie de son pouvoir, qui pourra être utilisé dans des

cérémonies. Se lier à un esprit entraîne la perte temporaire de PM (i.e. qu'ils ne peuvent pas être récupérés en méditant ou en buvant une potion, tant que l'effet est maintenu), dépendant de la puissance de l'esprit et de la puissance du pouvoir (voir tableaux plus bas).

Ce lien est temporaire; si le vaudouiste désire maintenir le lien avec l'esprit, il doit, une fois par mois (une fois par GN), offrir le même sacrifice avec la même cérémonie.

Type d'esprit	Prérequis	Sacrifice de PM
Mineur	Vaudou 1	1
Intermédiaire	Vaudou 2	2
Majeur	Vaudou 3	3
Unique	Aucun	?

### Étape 3 : Les cérémonies

Une fois infusé du pouvoir de l'esprit, le vaudouiste peut alors effectuer des cérémonies et utiliser le pouvoir qu'accorde l'esprit sur les gens. Une même cérémonie peut être faite plusieurs fois pour un même esprit, mais sur différentes personnes. Certains effets causent des réactions de la part des autres joueurs. Il y a trois phases à une cérémonie:

#### (A) *La reconnaissance*

Il y a quatre conditions de reconnaissance à respecter avant même de pouvoir entreprendre une cérémonie vaudou:

- 1- D'abord, l'incantateur doit avoir une représentation physique la plus ressemblante possible à l'effigie de la personne ou créature ciblée (par exemple, une poupée ou sculpture). Elle devrait comprendre des particularités propres à la victime. Elle doit être suffisamment ressemblante pour que la victime puisse facilement se reconnaître en elle si elle la voit. Cette représentation devra rester sur le terrain de jeu pour que les effets vaudou soient maintenus.
- 2- Cette représentation doit comporter un élément très personnel provenant de la victime en question qui doit y être fixée en permanence. On peut par exemple utiliser des cheveux (faire seulement semblant d'en couper), des vêtements ou un bijou porté régulièrement, etc.
- 3- Au préalable, l'incantateur doit avoir déjà vu clairement le visage de sa victime lors du même scénario.
- 4- Il doit avoir déjà entendu clairement la voix ou la respiration de celle-ci lors du même scénario. Si toutes ces quatre conditions sont remplies, il peut alors préparer sa cérémonie et décider ce qu'il veut lui faire subir (voir le tableau des effets sur la victime).

#### (B) *La cérémonie*

Durée des effets : 12 heures; après ce temps, la cérémonie doit être renouvelée

Durée de la cérémonie: 20 minutes

### Description de la cérémonie :

Avec les éléments recueillis en (A) le vaudouiste est maintenant en mesure d'effectuer une cérémonie. Le vaudouiste doit savoir clairement quel(s) effet(s) il désire faire subir à la victime avant de commencer la cérémonie. Il doit alors faire une cérémonie vaudou d'une durée de 20 minutes, incluant des chants, des danses et des incantations diverses, afin d'activer le lien entre la représentation et la victime, et entre les esprits et la victime.

Le vaudouiste perd les points de magie correspondants (ceux dû à l'effet, voir ci-bas) au début de cette cérémonie. Il peut aussi y avoir plusieurs vaudouistes qui participent activement à la cérémonie. Dans ce cas, ils doivent tous posséder la connaissance du vaudou. De plus, chacun d'entre eux dépense 5 points de magie pour aider le vaudouiste en chef, qui sera responsable d'utiliser les esprits qui sont liés à lui afin d'affecter une cible à travers une poupée. Les vaudouistes participant à une telle cérémonie commune ne peuvent pas faire leur propre cérémonie sur la même cible par la suite sans que les effets initiaux soient remplacés. Les vaudouistes qui aident doivent sacrifier 2 PM pour chaque PM qui sera transféré au vaudouiste en chef (pour la seule cause de la cérémonie). Les vaudouistes ne sont pas tenu de tous fournir le même nombre de points de magie, en autant que le total fourni corresponde au total exigé pour l'effet. Plusieurs effets différents peuvent être provoqués dans une même cérémonie.

La puissance de l'effet est déterminée par la puissance de l'esprit. Voir les descriptions des effets plus bas.

Effets mineurs (coût : 3 PM)

Effets intermédiaires (coût : 5 PM)

Effets majeurs (coût : 7 PM)

### Restrictions:

- Une poupée par personne par vaudouiste.
- Une cérémonie par poupée.
- Une cérémonie peut infliger plus d'un effet, mais si une nouvelle cérémonie est faite sur la même poupée, la nouvelle cérémonie remplace la plus ancienne.
- Un même effet ne peut être fait sur une cible plus d'une fois (ex: protection astrale et sixième sens)

### *(C) L'annonce*

À la fin de la cérémonie vaudou, l'incantateur passe dans le monde des rêves. Il a alors une dizaine de minutes pour s'y déplacer et pour trouver un organisateur ou PNJ qui va transmettre les effets à la victime. Le personnage devient alors invisible et immatériel (il lève un bras en l'air le poing fermé), il ne perçoit plus et n'est plus perçu du monde réel. De plus, il ne peut interagir d'aucune façon (physiquement, verbalement, etc.) avec le monde réel. Le joueur ne peut pas, par exemple, profiter du fait qu'il est hors-jeu pour récolter de l'information en allant espionner les autres personnages. L'incantateur vaudou doit alors aller contacter au plus vite un organisateur et l'informer de la cérémonie et de ses effets, sa durée, etc. Celui-ci transmettra cette information aux autres organisateurs et on enverra le plus tôt possible quelqu'un à la recherche de la victime pour lui annoncer l'effet ressenti. La durée de l'effet n'inclut pas le temps avant que la victime ne soit contactée. La victime ne sait pas d'où vient cette attaque (sauf si elle l'apprend en jeu).

## **Perdre le lien avec un esprit**

Il y a quatre manières de perdre le lien avec un esprit:

- Purification divine : Si un vaudouiste est affecté du sort « purification divine », il perd un lien avec un esprit, en commençant par le plus puissant. Il perd alors le pouvoir accordé par l'esprit, mais les cérémonies encore actives ne sont pas annulées.
- Décision du vaudouiste de se séparer : Le vaudouiste peut décider en tout temps de se séparer de l'esprit avec lequel il est en contact.
- Mort du vaudouiste : à la mort du vaudouiste, l'esprit s'en détache.
- Départ volontaire de l'esprit lié : l'esprit peut simplement décider de quitter un vaudouiste pour des raisons variées.

## **Annuler une cérémonie affectant un personnage**

Il y a quatre manières d'annuler une cérémonie :

- Contre vaudou (compétence) : Permet d'utiliser le contre vaudou sur un personnage consentant par le biais d'une cérémonie de 20 minutes semblable aux cérémonies vaudou habituelles. Pour faire du contre vaudou, un contre-vaudouiste doit dépenser le même nombre de points de magie que le premier vaudouiste a utilisé pour faire son rituel originel. Ceci veut dire que ça coûte 3, 5 ou 7 points de magie selon le niveau de l'effet. À la fin de cette cérémonie, le contre-vaudouiste doit voyager dans le plan des rêves pour annoncer aux organisateurs que l'effet est enlevé. C'est seulement après ce voyage que la victime peut être libérée des effets de la première cérémonie vaudou.
- Destruction de la poupée vaudou de la personne affectée : Si la poupée est trouvée, on peut la détruire ou démembrer afin de faire annuler l'effet.
- Quitter le terrain: l'effet cesse si l'incantateur ou la poupée quitte le terrain. Ceci s'explique par la proximité nécessaire entre l'esprit et la victime.
- Perte du lien avec l'esprit: Si le vaudouiste perd son lien avec les esprits (spécifiquement celui qui a servi à la cérémonie affectant la victime, alors les effets cessent.

## **Esprits**

### ***Mineurs***

Ces esprits sont ceux que l'on rencontre le plus souvent. Ils sont souvent moqueurs mais ne peuvent accorder que de faibles pouvoirs à ceux qui les invoquent. Les offrandes à ces esprits sont bien souvent des herbes à potion jetées sur le feu.

### ***Intermédiaires***

Plus difficiles à convaincre, ces esprits ont plus d'expérience et négocient souvent très serré avec les vaudouistes. Ils sont souvent très créatifs dans leurs demandes d'offrandes et demandent souvent des dons rares ou difficiles à trouver.

### ***Majeurs***

Entrer en contact avec l'un de ces esprits n'est pas sans danger. Les esprits de cette puissance répondent plus rarement à l'appel des vaudouistes et s'attendent à être traités avec toute la révérence qui leur est due. Les offrandes qu'ils réclament sont souvent la vie d'un animal (poule ou chèvre), ou encore une faveur personnelle (comme la possession temporaire du corps du vaudouiste)

### ***Uniques***

Personne n'invoque jamais ces esprits. Ce sont eux qui vous trouvent.

### **Effets mineurs**

**Agressivité** : le personnage a la mèche courte. Il devient imprévisible et agressif envers les gens. Si quelque chose tourne mal, il portera le blâme sur quelqu'un.

**Étourdissements** : le personnage est sujet à des étourdissements lorsqu'il fait des efforts intenses. S'il court trop vite, soulève un poids, ou se bat trop longtemps, il éprouve des vertiges et de l'instabilité.

**Mal de tête** : le personnage a mal à la tête, et éprouve des difficultés à se concentrer. Il deviendra vite irascible. Les lanceurs de sorts méditent à la moitié de leur rythme habituel.

**Nervosité** : le personnage est extrêmement nerveux. L'entrée non remarquée d'une personne dans une pièce le fera sursauter, et il sera sujet à des crises d'angoisse si il perd le contrôle de son environnement.

**Sérénité** : le personnage est en paix avec lui-même. Il éprouve un détachement et un calme à toute épreuve. Il se battra si attaqué, mais ne provoquera pas lui-même un conflit.

**Toux** : le personnage a atrocement mal à la gorge. Il peut parler avec un chuchotement étranglé, mais toussera fréquemment. Il ne peut crier. Les lanceurs de sorts ne perdent pas la faculté d'utiliser leur magie.

### **Effets intermédiaires**

**Cauchemars** : le personnage est incapable de se relaxer. Son sommeil est troublé et ne le régénère pas en PV et en PM. Les lanceurs de sorts sont incapables de méditer (sauf via une potion d'indifférence).

**Compréhension d'une langue commune** : le personnage comprend une langue commune (dans général), mais ne sait la parler.

**Faiblesse** : le personnage se sent faible. Il doit s'asseoir fréquemment. Il peut se défendre et attaquer, mais est incapable de soutenir un effort. Il ne peut courir.

**Protection astrale** : une fois par tranche de 12 heures pendant la durée de la cérémonie, le personnage peut éviter un sort comme avec le sort *protection astrale*.

**Vérité** : Comme le sort ou la potion du même nom, le personnage ne sait mentir. Il peut s'abstenir de répondre à une question, mais tout ce qu'il dit est vrai.

### **Effets Majeurs**

**Cécité partielle** : le personnage perd partiellement la vue. Ses yeux deviennent si sensibles qu'il doit voiler ses yeux. Il doit porter un coton fromage (fourni par le vaudouiste) autour de la tête, même la nuit, pour se protéger des sources de lumière.

**Hallucinations** : le personnage est sujet à des hallucinations périodiques. Celles-ci peuvent être de nature effrayante ou peuvent confondre le personnage, à la discrétion du joueur. Les hallucinations peuvent toucher n'importe quel sens, ou tous à la fois.

**Interférence de divination** : les divinations du personnage affecté subissent de l'interférence. Elles peuvent être erronées, exagérées ou retourner aucune réponse.

**Sixième sens** : une fois par tranche de 12 heures, le personnage peut ignorer les effets d'une attaque sournoise.

**Surdit  partielle** : le personnage devient dur d'oreille. Il n'entendra rien qui n'est pas prononc  d'une voix forte et claire.

# Annexe : Économie dans les GN

---

## *1 : Valeur des monnaies d'échange*

### **1.1 : Pièces de monnaie**

- 1 pièce de cuivre = 1 écu (environ 1 dollar dans la vraie vie)
- 1 pièce d'argent = 5 écus ou une sesterce (environ 5 dollars dans la vraie vie)
- 1 pièce d'or = 25 écus ou une couronne (environ 25 dollars dans la vraie vie)

### **1.2 : Lingots**

- Fer (cuivre/nickel/fer/etc.) ~ 60 écus
- Argent ~ 500 écus
- Or ~ 2500 écus
- Sudalite ~ 2000 écus
- Mithril ~ 5000 écus

### **1.3 : Pierres précieuses**

- Diamant ~ 400 écus
- Émeraude ~ 300 écus
- Rubis ~ 200 écus
- Saphir ~ 150 écus
- Topaze ~ 100 écus
- Opale noire ~ 50 écus

**Note:** À l'extérieur des grandes villes, les lingots et pierres précieuses les plus chères sont souvent plus difficiles à échanger que les items de moindre valeur. Les marchands n'ont pas nécessairement assez de monnaie et ils ne veulent pas nécessairement se promener avec des items d'aussi grande valeur sur eux.

## *2 : Liste de prix approximatifs :*

### **2.1 : Bombance**

- Repas (pour une personne)
  - Mauvaise qualité : 1-2 écus
  - Qualité moyenne : 2-6 écus
  - Bonne qualité : 3-10 écus
  - Festin : 10-50 écus
  - Collation : 1 écu
- Breuvage (une consommation)
  - Eau : gratuit

Boisson non-alcoolisée : 1-3 écus  
Boisson alcoolisée commune : 1-3 écus  
Boisson alcoolisée spécialisée : 5-50 écus

## **2.2 : Potions**

- Herbes à potion : 2 à 5 écus
- Herbes conservées : 2 à 15 écus
- Composé alchimique
  - Puissance 1 : 2-8 écus
  - Puissance 2 : 5-12 écus
  - Puissance 3 : 8-15 écus

## **2.3 : Lecture/traduction de texte**

- Commun : gratuit-2 écus
- Autre langue : 1-3 écus
- Langue rare ou difficile : 2-10 écus
- Langue ancienne : 5-20 écus

## **2.4 : Équipement (vente/achat)**

Note : la valeur varie avec la solidité, l'état général, les matériaux utilisés, la qualité des décorations, l'esthétisme, etc.

- Armes :
  - Type A (de jet) : 5-9 écus
  - Type B (courte) : 10-20 écus
  - Type C (moyenne) : 25-60 écus
  - Type D (longue) : 50-80 écus
  - Type E (longue tenue au milieu) : 30-50 écus
  - Type F (manche long) : 40-70 écus
  - Type G (fouet) : 10-20 écus
  - Type H (jet, propulseur manuel) : arme: 15-30 écus, projectiles : 2-4 écus
  - Type I (jet, propulseur mécanique) : arme: 15-40 écus, projectiles : 2-4 écus
- Armures :
  - Type 1 : 3-5 écus par P.A. de la pièce d'armure
  - Type 2 : 4-7 écus par P.A. de la pièce d'armure
  - Type 3 : 7-10 écus par P.A. de la pièce d'armure
- Bouclier :
  - Petits : 30-100 écus
  - Grands : 180-280 écus
- Trousse de crochetage :
  - De base : 10-20 écus
  - Intermédiaire : 20-40 écus
  - De qualité : 40-70 écus

## **2.5 : Équipement (réparation)**

- Armes : 3-6 écus par point de dommage réparé
- Armure :

Type 1 (cuir) : 1 écu par 3 à 5 P.A. réparé, arrondi à la baisse  
Type 2 et 3 (métal) : 1 écu par 2 à 4 P.A. réparé, arrondi à la baisse

- Bouclier :
  - De poing : 3-6 écus
  - Petit : 4-8 écus
  - Grand : 5-10 écus
  - Tour : 6-12 écus

## 2.6 : Premiers soins

1-3 écus

## 2.7 : Magie

- Sorts (ex: guérison, enlèvement d'une malédiction, régénération, etc.) :

Niveau 1 : entre 2 et 10 écus  
Niveau 2 : entre 5 et 15 écus  
Niveau 3 : entre 10 et 40 écus  
Niveau 4 : entre 40 et 600 écus

- Parchemins magiques :

Vierge (sans sort) : 8-16 écus  
Mineur : ajouter le prix du sort (voir ci-dessus)  
Majeur : prix du mineur multiplié par 3.

- Objet magique :

Mineur, à utilisation unique : 20-150 écus (selon l'effet)  
Mineur : entre 100 et 300 écus (selon l'effet)  
Moyen : entre 200 et 1500 écus (selon l'effet)  
Majeur : entre 1000 et 15 000 écus (selon l'effet)  
Artéfact : entre 10 000 et 200 000 écus (selon l'effet)

**Note :** Si un objet magique est unique, sa valeur est souvent de 150% de la valeur indiquée. S'il est très spécialisé et que son utilisation est limitée, elle est souvent de 75% de la valeur indiquée.

- Runes

- o Type I - 20 écus
- o Type II - 40 écus
- o Type III - 60 écus
- o Type IV - 70 écus

## 2.8 : Emplois (à long terme)

- Mercenaire (garde du corps personnel) : 1-2 écus par heure
- Mercenaire (guerrier, soldat, milicien) : 2-3 écus par heure
- Mercenaire (missions dangereuses) : 3-10 écus par heure
- Négociateur/diplomate : 2-3 écus par heure
- Scribe : 2-3 écus par heure
- Messager : 1-2 écus par heure ou par message
- Écuyer/homme à tout faire : 1-2 écus par heure

## 2.9 : Primes et récompenses

- Criminel/monstre mineur : mort : 5-30 écus, vif : 5-60 écus

- Criminel/monstre majeur : mort : 10-60 écus, vif : 10-180 écus
- Criminel/monstre très dangereux : mort : 20-100 écus, vif : 20-500 écus
- Retrouver un objet perdu : très variable, 1-1000 écus, selon la valeur de l'objet et la difficulté de la tâche.

**Note :** Toutes les valeurs sont approximatives et peuvent fluctuer considérablement selon l'offre et la demande et plusieurs autres circonstances.

### **3 : Quantité de métal requis pour fabriquer une arme ou un bouclier**

<b>Catégories</b>	<b>Quantité de métal requis</b>
A- Arme de jet et flèches	1/8 lingots
B- Arme courte	1/4 lingots
C- Arme moyenne	1/2 lingots
D- Arme longue	1 lingots
E- Arme à manche long	1 lingots
F- Arme longue tenue par le milieu	1 lingots
H- Arme de jet à propulseur manuel	1/2 lingots
I- Arme de jet à propulseur mécanique	1/2 lingots
Bouclier de poing	1/4 lingots
Bouclier petit	1 lingots
Bouclier grand	2 lingots
Bouclier tour	4 lingots
Armure (métal)	1 lingot pour 4 P.A.