



RAGNAROK

2ème cycle

Compendium Règles
Version 2.2

Editeur responsable
Ragnarok ASBL. 7 Cité du Sureau, bte 10, 1000 Bruxelles
www.ragnaroklarp.be

Table des matières

0. Préambule	p4
00. Fair-play	p5
000. Sécurité	p5
0000. Les Gardiens	p6
1. Le personnage	p8
1.1. Le background	p8
1.2. La race	p9
1.3. Le penchant et les compétences	p13
1.4. Évolution	p13
2. Principes généraux	p17
2.1. Équipement, ressources et consommables	p17
2.2. La santé d'un personnage	p18
2.2.1. Les maladies	p18
2.2.2. Les poisons et drogues	p19
2.2.3. Les blessures	p19
2.3. La mort	p21
2.4. La fouille	p22
2.5. Assommement, entrave et questionnement	p23
2.6. Le vol et le cambriolage	p23
2.7. La main-d'œuvre	p24
2.8. La bagarre	p24
2.9. Les galanteries	p26
2.10. L'éthylisme et la biture	p26
2.11. Les créatures spéciales	p28
3. Bataille	p28
3.1. Combat	p28
3.1.1. Dégâts	p28
3.1.2. Coups spéciaux	p29
3.1.3. Engins de siège	p29
3.2. Champ de bataille	p30
3.3. Siège de caravane	p31

4. Combat naval	p31
5. Économie	p36
5.1. Récolte des matières premières et précieuses	p36
5.2. Fabrication d'équipements et de consommables	p37
5.3. Les fabrications qui sortent de l'ordinaire	p39
6. Magie	p37
6.1. Les sortilèges	p40
6.2. Les rituels	p50
6.3. Enchantement d'objets magiques	p50
6.4. Cultes et croyances religieuse	p50
7. Descriptif des compétences	p52
8. Tableaux des fabrications	p64
9. Récapitulatif des annonces	p76

Préambule

Selon la formule consacrée, Ragnarok est « **un masslarp immersif et convivial** ».

Masslarp signifie que Ragnarok est un jeu de rôle grandeur nature (donc ni un festival, ni un jeu vidéo) qui réunit plus d'un millier de participants. Vous êtes l'un de ces participants et nous avons donc besoin de vous et de votre participation active afin de garantir et préserver cette dimension immersive de Ragnarok. Sans votre aide, tous nos efforts seront vains.

Un masslarp implique également, de par le nombre important de participants, que des sensibilités et des attentes différentes se côtoient au cours du même jeu. La règle d'or pour toute interaction entre personnages est celle du roleplay (rp) continu : vous devez continuellement appréhender les situations et les actions avec les yeux de votre personnage.

Immersif car Ragnarok propose un univers de jeu original avec une cohérence interne forte dans lequel les personnages sont littéralement plongés (la découverte de cette cohérence est d'ailleurs un moteur de jeu). Ainsi, pour garantir cette cohérence et permettre l'immersion, tous les personnages qui évoluent au sein de Ragnarok doivent être des personnages originaux, c'est-à-dire des personnages spécialement et exclusivement créés pour vivre dans l'univers de jeu de Ragnarok.

Afin de faciliter l'immersion dans l'univers de jeu de Ragnarok, nous interdisons les tentes en nylon et les tonnelles en plastique. Nous exigeons également que tous les participants apportent un soin particulier à leur costume. De la même manière, nous demandons aux participants de ne pas faire usage de leur smartphone et d'être discret lorsqu'ils prennent des photos. Le recours à l'électricité d'une manière générale sera réduit au strict nécessaire.

Convivial parce que nous considérons que tous les participants doivent entretenir des rapports chaleureux et bienveillants les uns envers les autres afin que le jeu puisse se dérouler dans un climat de confiance mutuelle. Nous considérons que tous les participants doivent faire preuve de maturité et sont des individus responsables. Ainsi, nous vous faisons confiance pour vérifier à tout moment que votre matériel n'est pas dangereux pour autrui et pour gérer vous-même votre fiche de personnage. La confiance mutuelle entre participants est la pierre angulaire indispensable pour qu'un GN se déroule bien et soit divertissant pour tous.

C'est dans un esprit convivial que Ragnarok est organisé : tous les organisateurs sont bénévoles et prennent sur leur temps libre afin d'organiser un événement de qualité accessible au plus grand nombre. Ragnarok n'est pas un dû, c'est une chance merveilleuse. Faisons tous en sorte qu'elle se reproduise chaque année.

Fair-play

Sans fair-play de la part de tous les participants, le GN est impossible. Nous faisons confiance à tous nos participants pour respecter les règles (et leur esprit) et pour adopter un comportement responsable.

- Tout acte de violence physique ou verbale à l'encontre d'un autre participant est proscrit.
- On s'excuse lorsqu'on donne un mauvais coup.
- Les coups « mitraillette » sont interdits.
- On compte les touches reçues, pas les touches données.
- Les zones sanitaires ne sont pas des zones de jeu.
- En cas de doute, on n'interrompt pas le jeu et on va voir discrètement un Gardien pour en parler.

Rappelez-vous que tous les participants, qu'ils soient bénévoles, monstres, joueurs, PNJ, sont là avant tout pour passer un bon moment et s'amuser.

Sécurité

Important !

La sécurité des participants prime toujours sur le jeu.

La sécurité est affaire de tous ! Chaque participant doit éviter de générer ou de participer à des situations dangereuses. En cas de réel danger, le jeu sera stoppé par les Gardiens (arbitres).

Chaque participant est continuellement responsable du fait que son équipement (armes en mousse, armures, boucliers, etc.) est sans danger pour autrui. Vérifiez régulièrement l'état de votre équipement car vous en êtes toujours responsable.

Dès le moindre doute, allez voir un Gardien pour avoir son avis. Si un Gardien décrète qu'une arme ou une armure est dangereuse, elle doit immédiatement être mise hors-jeu (TO) et ne peut plus être utilisée par qui que ce soit.

Vous devez être particulièrement attentif et précautionneux dans les situations de combat et de batailles:

- restez maître de vos coups (force, direction,...) : on joue la touche.
- ne frappez jamais d'estoc.
- ne visez délibérément ni la tête ni les parties génitales.
- ne tirez jamais une flèche sur quelqu'un à moins de 10 m de vous.
- faites attention aux personnes à terre: n'écrasez personne.
- évitez les accidents avant toute chose.

Les “champs de bataille” (batailles de grandes ampleurs) sont interdits aux personnes de moins de 16 ans.

En cas de problème, un poste de secours médical se trouve sur site et peut intervenir sur une demande talkie d’un Gardien ou d’un organisateur.

De plus, un lieu d’accueil TO est également mis en place si vous avez besoin de souffler, de décompresser ou de discuter d’une situation de jeu que vous avez vécue et qui vous déborde.

Le non-respect de ces règles de sécurité entraînera une exclusion définitive du participant.

Les Gardiens

Les Gardiens sont des personnages spéciaux qui veillent au respect des règles de l’univers, c’est-à-dire les règles de jeu du présent compendium. Autrement dit, les Gardiens sont les arbitres du jeu que vous pourrez reconnaître au costume blanc et noir qu’ils arborent. Les Gardiens veillent au bon déroulement du jeu, dans des conditions de sécurité maximale.

Tous les participants doivent immédiatement obtempérer à l’injonction d’un Gardien.

Annonces possibles :

- “Time Out” : le jeu s’arrête, tous les participants cessent leur action et lèvent leur arme garde vers le haut.
- “Time In” : le jeu reprend là où il s’était arrêté.
- “Time Freeze” : le temps est gelé, les participants ferment les yeux et se bouchent les oreilles.

Les enfants à Ragnarok

Ragnarok compte de nombreux jeunes participants.

De 0 à 12 ans, les enfants n’ont pas de fiche de personnage.

De 13 à 15 ans, les adolescents peuvent se créer un personnage (comme les adultes) mais ne peuvent pas se rendre sur les champs de bataille.

Les 16 ans et plus sont considérés comme des adultes et doivent se créer un personnage.

Certaines compétences de jeu et les effets ne doivent en aucun cas être utilisées par et sur des mineurs :

- Arts-martiaux
- Brasseur
- Galant
- Liquoriste
- Tourmenteur

Dans tous les cas, soyez particulièrement vigilants lorsque vous interagissez avec des enfants.

Annonce « ZAP »

Afin de protéger physiquement et émotionnellement les jeunes participants de Ragnarok, il existe une annonce que tous les participants peuvent faire sur un enfant : « ZAP ». Cette annonce fait fuir l'enfant pour qu'il ne puisse pas assister et/ou participer à une scène de jeu potentiellement choquante. N'hésitez pas à expliquer à vos enfants les effets de cette annonce et comment ils doivent y réagir.

I. Le Personnage

Tout part du personnage : sans personnage, il n'y a pas d'histoire. C'est le personnage qui pose des actes et fait des choix qui permettent au jeu de se déployer et de toucher les autres personnages. Un soin méticuleux doit être apporté à la création de votre personnage. Certes, il sera doté de compétences permettant de simuler certaines actions de jeu mais ces compétences sont loin d'épuiser toutes les possibilités d'action de votre personnage. C'est la grande force et la spécificité du GN que de permettre aux personnages de pouvoir s'appuyer sur les compétences réelles des participants qui les incarnent. Ainsi nombre d'actions n'ont pas besoin de règles de simulation: négocier, se faire des amis et des ennemis, courir, résoudre des énigmes, manger et dormir, etc. Ces actions ne nécessitent aucunes règles et sont les actions que votre personnage accomplira le plus souvent. C'est à vous de créer un cadre cohérent (un « background ») pour votre personnage afin qu'il puisse poser des actes qui font sens pour lui. Ainsi, nous vous encourageons grandement à définir des « règles de conduite » pour votre personnage afin de lui donner de la profondeur. Cependant, n'oubliez pas que vous devrez être capable d'interpréter durant plusieurs jours d'affilée ce personnage.

Ce chapitre devrait vous aider à créer un personnage qui puisse s'insérer de manière crédible et harmonieuse dans l'univers de jeu de Ragnarok.

Succinctement, vous devez :

- penser à un background pour votre personnage.
- choisir une race (compétences gratuites et interdites, avantages et inconvénients).
- choisir un "penchant" qui donne accès à un ensemble de compétences.
- dépenser vos points d'expérience pour déterminer vos compétences.
- imprimer et reporter vous-même toutes ces informations sur votre fiche de personnage.
- trouver un costume adéquat et crédible (c'est-à-dire qu'il doit faire illusion et paraître réaliste).

1.1 Le Background de votre personnage

Le background de votre personnage est un descriptif permettant de donner du corps, du relief, de l'originalité et de la complexité à votre personnage. En effet, tous les personnages ont une trajectoire biographique qui les mène au premier événement auquel ils participeront. Autrement dit, le background est l'historique de votre personnage avant qu'il ne débute le jeu.

Cependant, n'oubliez pas que l'univers de jeu de Ragnarok est préexistant aux personnages qui y évoluent : Tanak (le monde connu) a une histoire, un passé mais aussi un présent (des forces en présences, des personnages remarquables, etc.). Tenez compte de ce fait lorsque vous créez votre personnage : il est peu probable qu'il soit le prétendant légitime du trône d'un puissant empire dont personne n'a entendu parler par exemple. De nombreuses et précieuses informations sont disponibles sur le site internet et d'autres participants se feront un plaisir de vous en dire plus.

Il est important de comprendre que votre personnage n'est pas encore un héros mais qu'il va peut-être le devenir. **Tous les personnages débutent le jeu en étant soit des membres d'une caravane qui sillonne les terres contrôlées par l'Empire d'Or, soit des réfugiés qui cherchent à s'intégrer**

à l'une d'elles. Le background de votre personnage doit donc en quelque sorte expliquer comment votre personnage arrive à ce point de départ (les personnages réfugiés recevront un background commun de la part des organisateurs).

Nous demandons à tous les participants de prendre connaissance des informations sur le monde de jeu, disponibles sur le site internet, afin que le personnage que vous créez puisse s'y insérer de manière cohérente.

Voici trois aspects de votre personnage qui devraient retenir votre attention. Il ne s'agit pas d'un questionnaire exhaustif, cependant, réfléchir à ces aspects de votre personnage devrait vous permettre de ne jamais être pris de court dans vos interactions et dialogues avec les autres participants.

- **Biographie :** votre personnage possède un nom (voire un surnom), il appartient à une race, il est d'un certain âge. Il a aussi une histoire personnelle : il est né quelque part, il a grandi dans un environnement particulier, il a appris des choses et exerce probablement un métier. Il a sûrement dû arriver des choses à votre personnage pour qu'il soit caravanier et qu'il décide de prendre la route.
- **Caractère :** votre personnage est peut-être timide ou colérique, froussard ou ambitieux. Peut-être est-il bègue ou claudicant. Votre personnage a certainement des croyances que ce soit envers le Prophète de Cristal ou les Anciens Dieux, voire envers des dieux nouveaux. Il nourrit probablement des espoirs et des envies, il vise peut-être un but qu'il n'aura de cesse d'atteindre. Il y a sans doute des comportements qu'il exècre et d'autres auxquels il se tient.
- **Relations sociales :** votre personnage appartient à une caravane composée de différents membres, comment s'entend-il avec ceux-ci ? Quelles relations entretient-il avec l'Empire d'Or ? Comment perçoit-il les elfes ou les rebelles ? Peut-être a-t-il un chef, des frères de sang ou des ennemis ?

1.2 La race de votre personnage

Votre personnage fait inévitablement partie d'une race ou d'une ethnie particulière. Cette appartenance confère des bonus et des malus sur différents paramètres qui représentent les dispositions physiques et culturelles des personnages.

Si vous décidez d'incarner un personnage d'une autre race que celle des humains, vous devez avoir un costume et/ou un maquillage adéquat.

Les compétences gratuites liées à une race ne coûtent aucun point d'expérience (XP). Les compétences gratuites liées à une race sont acquises même si elles ne font pas partie du "penchant" du personnage (voir Le penchant et les compétences de votre personnage).

Les compétences interdites liées à une race ne peuvent **jamais** être acquises par le personnage de cette race (même si elles se trouvent dans le "penchant" du personnage).

Remarques :

- Certaines actions de jeu peuvent induire des changements de race d'un personnage comme la morsure d'un loup-garou ou d'un vampire. Si cela vous arrive, vous serez briefé sur les règles spécifiques qui régissent cette race.
- Si, pour une raison ou une autre, votre personnage change de race de manière permanente pendant le jeu (si il est transformé par un mort-vivant par exemple), il perd ses compétences raciales de base et prend celles de la race à laquelle il appartient désormais.

Asservis

Les asservis sont des créatures à la morphologie et la nature variable (diablotins, esprit naturels, etc.) qui ont pour caractéristique commune d'être appelées et liées par pacte à un invocateur (cf compétence invocation). Les asservis ont été invoqués par leur maître afin de réaliser leur dessein avec une obéissance aveugle. Le destin d'un asservi est irrémédiablement lié à celui de son invocateur.

Les asservis commencent le jeu avec les compétences gratuites et interdits suivants :

- immunité au sort « frayeur ».
- immunité aux poisons.
- immunité à l'assommement.
- un asservi doit respecter les termes du pacte scellé avec son invocateur (l'invocateur doit posséder l'exemplaire TI de ce pacte).
- un asservi blessé par une frappe "enchanted" ou "holy" subit 2 points de dégât au lieu d'un seul.
- lorsque son invocateur meurt, l'asservi retourne d'où il vient s'il ne trouve pas un nouvel invocateur auquel se lier avant la fin de l'événement (dans la limite du nombre maximum d'asservis que celui-ci peut contrôler).
- L'invocateur d'un asservi doit être un personnage présent physiquement à l'évènement.

Elfes

Les elfes comptent parmi les plus vieilles races qui peuplent Tanak. Originellement issu des fruits de l'Arbre de Vie, c'est un peuple gracieux aux oreilles pointues, pragmatique et raffiné. Les elfes furent les premiers à faire usage de la magie, ce qui explique que de puissants tisseurs soient issus de ce peuple. Dans son impitoyable lutte contre les elfes, l'Empire d'Or a abattu l'Arbre de Vie empêchant la naissance de nouveaux Hauts Elfes et pourchasse inlassablement ceux qui restent. Depuis 72 ans, les seuls elfes qui naissent sont issus de l'union charnelle de deux elfes de sexes opposés.

Important !

Pour des raisons inhérentes à l'univers de jeu, sachez qu'interpréter un personnage elfique sera (très) ardu. La race tout entière ayant été déclarée nulle et non avenue par l'Empire d'Or, vous serez, de facto, un fugitif. Vous serez chassé à vue par les troupes de l'Empire d'Or et pourriez être dénoncé par n'importe qui. Ne vous étonnez donc pas quand cela vous arrivera. De plus, si vous mourrez, vous ne pourrez pas recréer un personnage elfe durant le jeu. Il faut bien avoir conscience de ce que cela implique.

Les elfes commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Enchanteur.
- gratuit : Archerie (les joueurs qui prennent cette compétence doivent s'acquitter du droit d'utilisation des flèches, voir « Archerie »).
- interdit : Endurance accrue.
- interdit : Perce-ligne.

Faëries

Le peuple fée ou faërie est presque aussi vieux que Tanak et compte de nombreuses créatures comme les lutins, les gnomes, les fées, les farfadets ou les korrigans. Leur corps fragile et leurs attitudes enfantines les

font souvent passer pour des adolescents. Les faïeries passent leur temps à créer des jeux qui peuvent avoir des conséquences désagréables pour les autres races. De ce fait, les autres races les considèrent souvent avec une pointe de méfiance qui peut se transformer en mépris.

Les faïeries commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- immunité aux maladies.
- immunité au sort « bienveillance ».
- interdit : Endurance accrue.
- interdit : Galant.

Hobbits

Les hobbits sont petits et souriants. Ce peuple amical et jovial tente vaillamment de se tenir loin des conflits. En effet, plus que pour leurs talents de combattant, les hobbits sont surtout réputés pour leur sens de l'accueil. Ce sont de bons vivants, amateurs d'herbe à pipe, de bière et de bonne chère qui n'hésitent pas à organiser de nombreuses fêtes afin de partager ces plaisirs. Un vrai hobbit ne raterait un repas pour rien au monde! Ils sont habiles de leurs mains et fabriquent toutes sortes d'objets pour leur confort.

Les hobbits commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Gourmet.
- gratuit : Crochetage.
- interdit : Armure lourde.
- interdit : Arme à deux mains.

Hommes-bêtes

“Hommes-bêtes” est une appellation générique qui désigne toutes les créatures qui sont à la fois humanoïdes et animales. Certains sont petits avec un faciès de rat, alors que d'autres peuvent être immenses et avoir les attributs de n'importe quel animal, insecte ou amphibien. Il y a en fait autant de type d'hommes-bêtes que d'animaux. Cependant, tous ont un comportement qui les rapproche plus de leur nature d'animal sauvage que des humains civilisés.

Les hommes-bêtes commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Endurance.
- gratuit : Arme à 1 ou 2 main(s) (l'un ou l'autre, au choix).
- interdit : Agriculteur.
- interdit : Duelliste.

Humains

La plus jeune des races qui peuple Tanak a également la plus grande capacité d'adaptation. C'est ce qui a permis à l'espèce humaine de proliférer aussi rapidement et de se répandre pour coloniser presque tous les types de territoires. Les humains n'ont ni facilité (compétence gratuite), ni interdit. Chaque population a su développer le savoir nécessaire à la vie dans son milieu et son environnement.

Les humains disposent de 3 XP supplémentaires pour créer leur personnage (15 XP au total).

Morts-vivants

La non-vie est un mal qui se répand en touchant toutes les races. En effet, tout un chacun peut être transformé en mort-vivant (après son décès) par un puissant tisseur, bien que cela arrive parfois spontanément. Les rumeurs disent que ce mal est originaire des Terres de Feu de l'Empire d'Or mais personne n'en sait rien. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, goules, vivants sur le déclin et autres squelettes pullulent sur le continent et chacun sait qu'il est sage de fermer soigneusement sa porte et commencer à faire fondre les objets en argent pour en faire des armes lorsque ces choses mortes se mettent à rôder.

Important !

Vous pouvez jouer un mort-vivant inférieur, mais pas une créature spéciale comme un vampire ou uneliche... En particulier, votre personnage ne commencera jamais avec des capacités spéciales autres que celles présentées dans les règles. De plus, n'oubliez pas qu'il a été constaté par le passé que les thaumaturges de l'Empire d'Or étaient capables de prendre le contrôle des morts-vivants. A bon entendeur..

Les morts-vivants commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- immunité aux poisons.
- immunité à l'assommement.
- immunité aux maladies.
- un mort-vivant inférieur blessé par une annonce « silver », « crush » ou « holy » subit deux points de dégât au lieu d'un seul.

Nains

Les nains sont une des plus anciennes races de Tanak. Petits et fortement charpentés, ils vivent pour la plupart dans la Bouche de Tanak, retranchés derrière les portes d'airain d'Amrung Dohr, la citadelle souterraine. Les nains passent leur vie sous terre à creuser ou combattre. Cependant, certains font le choix de vivre au grand air pendant quelques temps comme un rite initiatique avant de devenir adulte. De caractère rugueux pour ne pas dire bourru ou renfrogné, ils n'apprécient que très moyennement le contact avec les autres races si ce n'est les elfes avec lesquels ils sont étroitement liés.

Les nains commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Armure intermédiaire.
- gratuit : Brasseur.
- interdit : Galant.
- interdit : Natation.

Peaux vertes

Les peaux vertes regroupent toute une série de races : gobelins, orcs et autres. Le commun des mortels, n'arrivant pas à les différencier, a fini par les nommer « Peaux Vertes », leur seule caractéristique commune, en somme. Ce peuple est primitif et violent. Il consacre la plupart de ses efforts à la guerre.

Les peaux vertes commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Endurance accrue.
- gratuit : Entrave.
- interdit : Chirurgie.
- interdit : Ne peut jamais participer à la manoeuvre sur un navire (sauf si capitaine de navire ou capitaine pirate).

1.3 Le penchant et les compétences de votre personnage

Lorsque vous créez votre personnage, vous devez lui choisir un “penchant” parmi les 4 disponibles. Chaque penchant représente l’inclinaison naturelle de votre personnage, ses centres d’intérêt et ce en quoi il est « bon ». Chaque penchant donne accès à des compétences. Certaines de ces compétences, marquées d’une astérisque, sont exclusivement réservées au penchant en question.

Le choix du penchant de votre personnage est primordial puisqu’il va déterminer l’essentiel des compétences que votre personnage va pouvoir maîtriser et donc l’équipement qu’il va pouvoir utiliser. En effet, votre personnage pourra être doté de maximum 2 compétences choisies dans un ou deux autres penchants pour autant que ce ne soient pas des compétences réservées (en plus d’éventuelles compétences raciales). Ex : Un occultiste pourrait prendre la compétence endurance du penchant des armes mais pas la compétence endurance accrue qui lui est réservée (marquée d’une astérisque).

Vous disposez de **12 points d’expérience** (XP) afin de doter votre personnage de compétences. Il n’existe aucun prérequis ou conditions nécessaires avant de pouvoir choisir une compétence si ce n’est la limite des 2 compétences hors de son penchant. Les XP non dépensés peuvent être thésaurisés.

Le descriptif complet des compétences se trouve en fin de Compendium.

Les sorts et coups spéciaux peuvent être utilisés 1 fois par jour. On peut prendre jusqu’à trois fois la même compétence ou le même sort afin de pouvoir l’utiliser plusieurs fois par jour (la compétence coûte chaque fois le même nombre d’xp). La compétence assassinat fait exception à ces règles (cf. compétence assassinat).

Les coûts en XP indiqués dans les tableaux sont les coûts totaux. Ex : pour acquérir la compétence “galant” au niveau 3, il faut dépenser 3 XP (et non 1+2+3).

Remarque :

Rappelez-vous que le but d’un jeu de rôle grandeur nature n’est pas de « gagner la partie » mais bien de vivre ensemble une histoire pleine de péripéties. Ainsi, un personnage n’a pas besoin de 150 compétences différentes pour être intéressant à jouer. Au contraire, un personnage avec des faiblesses, des limites ou des travers sera bien souvent plus mémorable qu’un personnage surpuissant qui agit comme un zombie en cherchant des « quêtes » et qui enchaîne les « instances ».

1.4 Évolution de votre personnage

Votre personnage, tant qu’il est vivant, gagne 2 XP au début de chaque événement auquel il participe. Si votre personnage meurt, il perd tous ses XP et vous devrez recréer un nouveau personnage avec 12 XP. Les

XP non dépensés et gagnés peuvent être thésaurisés d'année en année. Les XP gagnés peuvent être dépensés pour acquérir de nouvelles compétences liées à votre penchant. Les XP thésaurisés ne peuvent pas être dépensés à la création d'un nouveau personnage.

Acquérir une nouvelle compétence se fait toujours au terme d'un apprentissage plus ou moins long en fonction de la complexité de la compétence en question.

Ainsi, pour pouvoir acquérir une nouvelle compétence, le personnage doit posséder les XP requis et préalablement trouver un autre personnage ayant la compétence souhaitée et qui accepte d'enseigner la compétence en question au personnage désireux de l'apprendre. En aucun cas, un personnage ne peut acquérir de nouvelles compétences seul (même s'il possède le nombre d'XP requis). Au terme de l'apprentissage, lorsque le maître donne son assentiment, le personnage peut dépenser le nombre nécessaire d'XP et reporter la compétence sur sa fiche de personnage.

Tous les personnages peuvent apprendre à un autre personnage n'importe quelle compétence qu'il possède autant de fois qu'il le désire.

Un personnage ne doit pas trouver d'enseignant pour apprendre une deuxième ou une troisième fois une compétence/sort qu'il maîtrise déjà mais doit obligatoirement en avoir un pour augmenter de niveau dans une compétence (Ex : il ne faut pas d'enseignant pour frapper plus souvent à "crush" mais il en faut un pour augmenter de niveau en arts martiaux).

Important !

Cette relation maître/apprenti entre deux personnages, si elle est bien jouée de part et d'autre, peut devenir un moment de jeu de grande intensité et déboucher sur des relations durables qui vont unir vos personnages. Les relations qui se tissent entre les personnages sont essentielles à la richesse du jeu et chacun est responsable de leur épanouissement ou non. Si vous ne jouez pas bien, les autres ne voudront plus jouer avec vous et, à terme, le jeu va s'assécher de tout ce qui fait son piquant.

Important !

Ne perdez pas de vue que votre personnage gagne en « expérience concrète » durant le jeu : son réseau social s'étend, il acquiert des connaissances et des savoirs, sa fortune se construit, sa notoriété grandit. Ainsi, une part non négligeable de l'évolution de votre personnage tient simplement à comment il conduit son existence et non pas aux compétences qu'il acquiert. Et vous êtes les seuls maîtres du comportement de votre personnage, jouez-le avec honnêteté TO et cohérence TI.

Pendant pour les Armes	
Compétence	Cout XP
Alphabétisation	3
Archerie	3
Arme à deux mains	3
Arme à une main	1
Arme courte	0
Arme d'hast	3
Arme de jet	1
Arme de tir	3
Armure légère	2
Armure intermédiaire	3
Armure lourde*	4
Arts martiaux	1
Bouclier	2
Brise-crâne (2 mains)*	4/8/12
Bucheron	2
Capitaine de navire	4
Carrier	2
Coup sacré*	6/12/18
Duelliste (1 main)*	4/8/12
Endurance	4
Endurance accrue*	5
Galant	1/2/3
Perce-ligne (2 mains)*	4/8/12
Marin	1
Natation	1

Pendant pour l'Art	
Compétence	Cout XP
Agriculteur	2
Alphabétisation	2
Arme à une main	1
Arme courte	0
Armure légère	2
Armurier*	4
Artilleur	2
Artisan	2
Arts martiaux	1/2/4
Barde	4
Brasseur	2
Charpentier de marine*	4
Chirurgien*	4
Cuisine	1
Forgeron*	4
Galant	1/2/3
Gourmet*	3
Infirmier	3
Ingénieur*	4
Liquoriste*	4
Marin	1
Médecin*	4
Natation	1
Pêcheur	2
Rebouteux	2
Taillandier*	4

Pendant pour l'Occulte	
Compétence	Cout XP
Alchimie*	5
Alphabétisation	1
Apothicaire	4
Arme à deux mains	3
Arme à une main	1
Arme courte	0
Armure légère	2
Cueilleur	2
Enchanteur*	4
Ésotériste*	3
Galant	1/2/3
Glaneur	2
Herboriste	3
Invocateur*	6
Marin	1
Mystique	3
Natation	1
Souffreteux	4
Tisseur*	4

Pendant pour l'Ombre	
Compétence	Cout XP
Alphabétisation	3
Archerie	3
Arme à une main	1
Arme courte	0
Arme de jet	1
Arme de tir	3
Armure légère	2
Armure intermédiaire	3
Assassinat*	8
Assommement	3
Capitaine pirate*	4
Chasseur	2
Coupe jarret (arme courte)*	3/6/9
Crochetage*	4
Éboueur	2
Éclaireur	3
Endurance	4
Entrave	2
Galant	1/2/3
Infiltration	2
Mineur	2
Natation	1
Pirate*	2
Sapeur	2
Tourmenteur*	3
Vol*	2

2. Principes Généraux

Sont repris dans les principes généraux tout ce qui peut concerner et impacter votre personnage, quelles que soient les compétences du personnage en question.

2.1 Équipement, ressources et consommables

Voici les différents éléments de jeu que votre personnage sera amené à manipuler et échanger.

Matériel de jeu

Tous les joueurs reçoivent le même matériel de jeu de départ :

- 1 bourse « possessions cachées » de dimension réduite, pour y mettre les possessions TI que votre personnage dissimule sur lui (monnaie, ressources, consommables, etc.) (cf fouille et vol).
- 1 sac de possessions, pour y mettre ce qui ne rentre pas dans la bourse « possessions cachées ».
- 1 sablier de 3 minutes, nécessaire pour chronométrer certaines actions de courte durée.
- 2 cartes « Main d'œuvre » (par événement même si le personnage meurt !).

Équipement

Tous les personnages possèdent des compétences qui permettent d'utiliser de l'équipement. Cet équipement, que le participant doit se procurer lui-même afin de pouvoir jouer, est considéré comme de l'équipement de qualité si médiocre qu'il n'est même pas utile ou intéressant de le ramasser ou de le voler.

L'équipement de base ne peut pas recevoir d'enchancement permanent ou d'amélioration.

Remarque :

Presque toutes les compétences impliquent de l'équipement afin de pouvoir être utilisées. C'est évident pour les compétences guerrières comme les armes et les armures mais c'est aussi le cas pour des compétences comme alphabétisation qui nécessite des parchemins, des plumes et de l'encre ou rebouteux qui nécessite des bandages (voire un peu de faux sang). Pour chaque compétence que possède votre personnage, réfléchissez à l'équipement et au matériel dont vous allez avoir besoin afin de simuler les actions de votre personnage. Ces accessoires viendront agrémenter votre costume et donneront sans aucun doute plus de crédibilité et de consistance à votre personnage. N'hésitez donc pas à pousser le réalisme le plus loin possible, les actions de votre personnage n'en seront que plus remarquables et il gagnera en notoriété.

Outre cet équipement médiocre, votre personnage pourra acquérir de l'équipement de bien meilleure qualité durant le jeu (voir chapitre 5. Économie). Cet équipement spécial est symbolisé par une petite bourse de velours de couleur contenant un parchemin qui décrit les propriétés de l'équipement en question ainsi que sa date de validité. Cette bourse et le parchemin qu'elle contient doivent être accrochés à l'équipement en question afin de pouvoir avoir un effet de jeu.

La couleur de la bourse en velours détermine la nature de l'équipement en question :

- noir : équipement de qualité ou magique (pour voler l'équipement, il faut prendre la bourse).
- vert : maladie (seuls les médecins peuvent ouvrir la bourse) (la bourse n'est pas volable).
- rouge : créature spéciale (cf. 2.11) Les créatures spéciales) (la bourse n'est pas volable et liée à un costume).

Ressources

Votre personnage sera sûrement amené à récolter, posséder et échanger des ressources. Toutes les ressources sont symbolisées par une bourse rembourrée en satin à laquelle est accroché un jeton indiquant de quel type de ressource il s'agit. Une ressource n'est valable que si les deux éléments sont ensemble (la bourse + le jeton), si l'un des deux manque, la ressource n'est plus échangeable. Les ressources servent non seulement à fabriquer des choses mais aussi de monnaie de troc pour les transactions. Les ressources ont une durée de validité illimitée et peuvent être conservées d'année en année par les personnages jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

Monnaie

Votre personnage manipulera également de la monnaie, qu'elle soit sous forme de pièces ou de billets. Les anciennes monnaies (oboles, dricks, sesquins) ont aujourd'hui une valeur toute relative et très fluctuante puisque plus aucune des anciennes nations ne garantit les taux de change. L'Empire d'Or dispose de sa propre monnaie officielle utilisable dans tout l'Empire. Cependant, le troc de ressources est habituellement privilégié comme moyen d'échange par les caravaniers.

Consommables

Votre personnage pourra aussi fabriquer, posséder et utiliser des consommables. On désigne sous cette appellation tout ce qui produit un effet de jeu lorsqu'il est utilisé comme les potions, les remèdes, les poisons, etc. Tous ces produits n'ont qu'une seule et unique utilisation (les tickets doivent être déchirés).

2.2 La santé d'un personnage

2.2.1. Les maladies

Un personnage peut attraper une « maladie » (cf. compétence Souffreteux pour quelques exemples de maladies). Il devra alors être soigné par des consommables « remèdes » après consultation chez un « médecin » (cf. compétence Médecin). En effet, seuls les médecins peuvent ouvrir la petite bourse de velours vert qui symbolise une maladie et dans laquelle se trouve un parchemin détaillant la maladie en question et son traitement. Il est vivement conseillé aux médecins de porter des gants et un masque afin d'éviter d'être contaminé par leur patient.

En pratique, un patient qui tombe malade reçoit une bourse de velour verte qu'il n'ouvre pas et passe autour de son cou pour qu'elle soit visible. Le patient malade ne subit pas encore pleinement les effets de la maladie (il incube encore) mais se sent clairement mal et affaibli si bien qu'il sait devoir voir un médecin. Lors de la visite chez un médecin, celui-ci peut ouvrir la bourse verte et prendre connaissance de la maladie pour briefer le patient sur les effets de celle-ci, sa durée et comment la traiter.

Chaque maladie nécessite un certain nombre de remèdes pour être soignée. Chaque remède peut être ad-

ministré à une heure d'intervalle. Il existe 4 types de remèdes : les remèdes communs, les remèdes de cheval, les remèdes exceptionnels et les remèdes prodigieux. Tous peuvent être fabriqués par les médecins.

Si un remède de rareté supérieure à celui nécessaire pour soigner une maladie est utilisé, il compte double pour chaque niveau de rareté au-dessus de celui requis. En théorie, toutes les combinaisons sont possibles mais, en pratique, vous serez sans doute parfois pris par le temps. Il n'est pas possible de combiner plusieurs remèdes de niveau inférieur pour obtenir les effets d'un remède de niveau supérieur. (Ex : Pour soigner la maladie « pneumonie », il faut 8 remèdes communs. Le médecin pourra administrer 8 remèdes communs à 1 heure d'intervalle pendant 8h, ou 4 remèdes de cheval à 1 heure d'intervalle pendant 4h, etc.).

Contagion

La virulence d'une maladie détermine le nombre de personnages qu'elle va contaminer. C'est le nombre de « doses » de la maladie que reçoit le souffreteux (le patient 0).

Il existe deux manières de propager une maladie. C'est le malade qui choisit la manière de propager la maladie qui l'affecte.

La dispersion : un malade distribue une à une ses doses de maladie à des personnages différents. Chaque personnage contaminé devient malade mais non contagieux.

La propagation : un malade donne plusieurs doses de maladie à celui qu'il contamine. Celui-ci devient malade et contagieux (et il doit distribuer les doses reçues en en gardant une pour lui).

Il est possible de combiner les deux manières de propager une maladie : en mode dispersion pour quelques doses et en mode propagation pour celles qui restent.

Un malade doit toujours conserver une dose de maladie pour lui-même sauf s'il est immunisé aux maladies auquel cas il doit transmettre toutes les doses reçues.

2.2.2. Les poisons et drogues

Un personnage peut également être « empoisonné » ou « drogué » par les produits consommables d'un « apothicaire » (Cf. compétence Apothicaire).

Afin de supprimer les effets d'un poison, le personnage doit ingérer un « antidote ».

Afin de supprimer les effets d'une drogue, le personnage doit ingérer une « purge ».

Dépendance : lorsqu'un personnage consomme une drogue, il devient immédiatement accro à celle-ci et fera tout pour prendre une dose toutes les 24h. S'il n'y parvient pas, il devient trop faible que pour entreprendre n'importe quelle action nécessitant une compétence (se battre, lancer des sorts, etc.) jusqu'à ce qu'il ingère une dose. Prendre une ou plusieurs purges (en fonction de la drogue) supprime la dépendance.

2.2.3. Les blessures

Un personnage possède de base **1 point de vie par localisation** (1 pv/loc). Ce nombre de points de vie de base peut être augmenté par les compétences « endurance » et « endurance accrue ». Il est également

possible de porter des armures pour se protéger (cf. 3.1) Combats et compétence “armures”).

Il existe **6 localisations** : tête, tronc, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche.

La localisation tête existe, cependant, il est interdit de la viser spécifiquement. Si malencontreusement la tête est touchée, la blessure doit être jouée et soignée normalement.

Quoi qu’il arrive, un personnage ne pourra pas posséder plus de 3 points de vie par localisation (3 pv/loc avec endurance + endurance accrue) sauf avec le sort “berzerk” (et sa version de masse).

Chaque coup donné par une arme inflige 1 point de dégât à la localisation touchée même lorsqu’il est accompagné d’une annonce (sauf “Paf”). Si le membre n’est pas protégé (ou plus) par une armure, il est « légèrement blessé ».

Une « blessure légère » non soignée après 6 heures s’infecte et fait perdre 1 point de vie supplémentaire à la localisation en question jusqu’à ce qu’elle devienne une « blessure grave ».

Lorsqu’un membre tombe à 0 PV, il devient « gravement blessé » et ne peut plus être utilisé. De plus, un membre « gravement blessé » nécessite d’être soigné par des moyens adéquats (chirurgien ou sort adéquat).

Un membre « gravement blessé » non soigné après 6 heures entraîne la perte définitive du membre en question : il doit être amputé par un chirurgien afin de soigner le personnage gravement blessé.

Lorsque la tête ou le torse tombent à 0 PV, le personnage devient « agonisant » : il tombe par terre et il ne sait plus que gémir et se déplacer péniblement en rampant pendant 1 sablier (3 minutes). Le personnage est dans un tel état second et si faible qu’il n’est même plus capable d’empêcher quelqu’un de le fouiller (cf La fouille d’un personnage).

Remarques :

- Pour des raisons de sécurité, ne tombez jamais en agonie dans les lignes des combattants afin d’éviter tout risque de piétinement. Si votre personnage doit agoniser alors qu’il est engagé dans un combat de ligne, faites quelques pas pour vous retirer des combats et vous écrouler plus loin.
- - Si votre personnage ne possède qu’1 PV par loc et qu’il subit des dégâts, il est directement gravement blessé.
- - Si une localisation est touchée alors qu’elle est déjà à 0 PV, les dégâts sont reportés à la localisation suivante (si votre bras à 0 PV est touché, les dégâts sont infligés au tronc).

Lorsque l’agonie prend fin après 1 sablier, le personnage « gravement blessé » tombe dans le coma et devient inconscient. **Un personnage dans le coma doit être soigné endéans les 5 sabliers (15 minutes) sinon il meurt définitivement des suites de son hémorragie.**

Un personnage gravement blessé peut être « stabilisé » tant qu’un personnage avec la compétence “rebouteux” œuvre de manière continue sur son patient : les sabliers qui le rapprochent de la mort ne s’écoulent plus (sablier mis à l’horizontale). Sitôt que plus personne ne s’occupe activement du blessé grave, les sabliers reprennent leur écoulement là où ils ont été stoppés (redresser le sablier) et la mort se rapproche inexorablement.

Un personnage à l’agonie ou dans le coma peut être achevé plus rapidement. Pour cela, il faut simuler

l'égorgeage, l'empalement, etc. de la victime durant 10 secondes et dire à haute voix et très distinctement « Finish ».

Un personnage peut aussi être « assassiné » (annonce “dead”, cf compétence assassinat). Il tombe alors immédiatement raide mort, plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible).

Remarque :

La mort d'un personnage ne doit jamais devenir anodine. Réfléchissez-y à deux fois avant d'achever quelqu'un.

2.3 La mort d'un personnage

Depuis que l'Empire d'Or occupe Harapan et empêche la tenue de la Cérémonie des Reliques, l'écrasante majorité des cimetières ne fonctionne plus et ne permet plus aux personnages de se réincarner. La mort définitive est une épée de Damoclès avec laquelle les personnages ont dû apprendre à vivre au quotidien.

Les esprits

Lorsqu'un personnage meurt, le joueur se transforme en esprit et adopte la posture caractéristique propre à ce genre de créature avec les mains sur la bouche (cf. dessin). Le corps du personnage reste à terre (avec ses possessions) et commence sa décomposition. **L'esprit du personnage peut encore errer durant une heure mais s'il ne trouve aucun cimetière en fonctionnement, il finit par disparaître.**



Posture des esprits

L'esprit est intangible, on ne peut donc pas empêcher physiquement un esprit de circuler (Ex.: si un personnage meurt en cellule). L'esprit doit toujours circuler dans des zones time-in.

Un esprit ne peut pas parler ou interagir avec les autres personnages, il ne peut prendre aucun objet, mais il voit et entend ce qui se passe autour de lui. Certaines compétences permettent d'interagir avec les esprits : les questionner (mystique), les transformer en morts-vivants (sort de nécromancie), etc.

Un esprit est repoussé par de l'encens (cf. recettes alchimiques) et évite tout contact avec sa fumée où de se rendre dans des endroits où flotte son odeur.

En cas de mort, le personnage n'existe plus. S'il n'a pas été fouillé, le joueur remet ses possessions à un Gardien (en gardant les bourses en elles-mêmes et son sablier).

Remarques :

- Être un “esprit” est l’occasion pour le joueur d’incarner pendant une dernière heure son personnage avant de le laisser définitivement derrière et de se rendre dans sa tente pour y créer un nouveau personnage, sans que ce déplacement soit time-out.
- Devenir un esprit est presque inévitablement synonyme de mort : même si certains joueurs utilisent des compétences particulières pour (inter)agir avec votre esprit, votre esprit ne pourra pas réincarner votre ancien personnage ensuite. Il sera mort.
- Dans de très rares cas, un cimetière pourrait fonctionner. Les esprits en seraient alors informés par les Gardiens.
- Il va y avoir des morts, de nombreux personnages vont mourir, l’important c’est qu’ils aient bien vécu.

Les Zombies

Lorsqu’un participant est sous forme d’esprit, il peut être contraint de devenir momentanément un zombie pour le compte d’un autre personnage.

Les zombies sont les morts-vivants les plus serviles qu’il soit : ils n’ont aucun libre arbitre et obéissent aux ordres directs reçus de leur maître ou s’attaquent à tout vivant rencontré.

Les zombies ne savent pas parler, ils grognent (sauf si on leur jette le sort « parler avec les morts »). Les zombies sont lents et se déplacent d’un pas traînant, ils ne peuvent pas courir.

Un zombie garde ses capacités de combat (y compris sa base de points de vie), mais ne peut pas utiliser la magie.

Les zombies subissent deux points de dégâts s’ils sont touchés par les annonces « crush », « silver », ou « holy » et sont immunisés aux poisons, aux maladies et à l’assommement.

Lorsqu’un zombie meurt ou que l’heure du sort est terminée, le participant redevient un esprit. Il est impossible de soigner un zombie pour qu’il redevienne le personnage qu’il était avant de mourir.

2.4 La fouille d’un personnage

Un personnage agonisant, inconscient ou entravé ne peut pas s’opposer à une fouille faite par un tiers.

Il y a cependant plusieurs choses à distinguer :

- l’équipement spécial porté par le personnage.
- les possessions placées dans le sac « possessions ».
- les possessions placées dans la bourse « possessions cachées ».

Tous les personnages peuvent fouiller quelqu’un. **Chaque fouille dure le temps d’écoulement d’1 sablier (3 minutes)** et permet de prendre les bourses qui symbolisent l’équipement spécial porté par le personnage et les possessions qui se trouvent dans le sac « possessions » du personnage fouillé. La victime d’une fouille doit obligatoirement indiquer où se trouve son sac “possession” (s’il n’est pas visible) et ne peut en entraver l’accès d’aucune façon. C’est donc seul le contenu du sac «possessions» qui peut être pris. Le sac (le contenant), doit rester avec le personnage fouillé.

On considère que le contenu de la bourse « possessions cachées » est trop bien dissimulé que pour pouvoir être pris. La bourse « possessions cachées » d'un personnage est donc protégée d'une fouille conventionnelle.

2.5 Assommement, entrave et interrogation

Un personnage peut être « assommé » (annonce « Paf », cf. compétence assommement), il est alors inconscient durant 2 sabliers (6 minutes).

Un personnage agonisant ou inconscient peut être « entravé » (cf. compétence entrave) pour une durée d'une heure maximum.

Un personnage entravé peut être soumis à la question par un « tourmenteur » (cf. compétence tourmenteur). Une séance de torture dure 5 sabliers (15 minutes) et entraîne inévitablement au moins une séquelle physique permanente (cicatrice, brûlure, blessure, etc.) à une localisation au choix du tourmenteur.

De plus, pendant une séance de torture, le tourmenteur peut poser 3 questions à sa victime:

- si celle-ci répond aux 3 questions par la vérité, rien ne se passe.
- si celle-ci ne répond pas à l'une des 3 questions, elle subit une deuxième séquelle physique permanente.

Une séquelle physique permanente doit être matérialisée par le participant (maquillage, prothèse, etc.). Lorsqu'une localisation reçoit 3 séquelles physiques permanentes, la localisation perd définitivement 1 PV. On ne peut subir plus de 2 séquelles lors d'une séance de torture.

2.6 Le vol et le cambriolage

Lors d'une fouille, seuls les personnages dotés de la compétence « vol » peuvent prendre le contenu de la bourse « possessions cachées » d'un personnage en plus de son équipement spécial et de ses possessions.

Lorsqu'elles ne sont pas transportées par un personnage, les possessions doivent être placées dans un sac « possessions » qui reste soit dans la tente ou le bâtiment s'il est entièrement TI, soit devant l'entrée de la tente si l'intérieur de la tente est TO (toutes les tentes doivent avoir un look externe TI). Les sacs « possessions » ne peuvent pas être fermés par des cartes « cadenas ».

Afin de protéger leurs possessions, les joueurs peuvent venir avec des coffres (taille min 30 x 15 x 20 cm). Un coffre fait office de sac « possessions » et peut être fermé avec un ou plusieurs « cadenas » TI que seuls les personnages avec la compétence « crochetage » peuvent forcer. Un coffre « dans » ou « à l'entrée » d'une tente ne peut pas être déplacé par un cambrioleur.

Remarques :

- Nous encourageons tous les joueurs à mettre leur sac « possessions » dans des besaces en cuir et autres sacs TI correspondant au look de leur personnage.
- Nous encourageons également tous les joueurs à avoir au moins un coffre par tente afin de dormir plus tranquillement (l'idéal étant que l'intérieur de la tente soit aussi TI afin que le coffre puisse être plus près de vous).

2.7 La main d'œuvre d'un personnage

La carte « main d'œuvre » d'un personnage symbolise le temps que le personnage passe à produire quelque chose de non qualifié ou à faire quelque chose de peu intéressant en terme de jeu comme, par exemple, marcher des heures sans que rien ne se passe, partir en mer, aider une personne ayant un savoir-faire particulier à produire quelque chose, exécuter un long rituel, nettoyer des ustensiles, etc.

La carte main d'œuvre, c'est un peu une ellipse narrative, elle signifie le temps qu'il faut pour faire une action. Ainsi, il pourra être demandé une ou plusieurs cartes « main d'œuvre » pour effectuer certaines actions de longue durée.

Une carte main d'œuvre n'a aucune existence concrète TI, c'est un objet TO permettant la simulation. Il n'est donc pas possible de voler de la main d'œuvre ou de contraindre quelqu'un à la donner de quelque manière que ce soit (un personnage peut contraindre un autre joueur à faire quelque chose, mais cet autre joueur peut être récalcitrant, le faire mal, être non productif). Par contre, un personnage peut céder volontairement sa main d'œuvre à un autre personnage. Une carte main d'œuvre est valable 1 an.

Tout personnage qui voudrait récolter des ressources premières ou rares devra dépenser 1 main d'œuvre pour que 4 personnages puissent se rendre aux lieux de récolte.

Par ailleurs, tout personnage qui veut fabriquer quelque chose en transformant des ressources devra acquérir de la main d'œuvre. En pratique, chaque fois qu'un personnage désire produire quelque chose et qu'il doit passer au Grand Bazar pour échanger ses ressources contre ses productions (cf. chapitre 5) Economie), le producteur devra également donner une carte « main d'œuvre » par type de production (alchimie, forge, artisan, etc.) qu'il fabrique.

Les bardes et les cérémonies religieuses peuvent susciter un regain de main d'œuvre chez leur auditoire (cf. compétence Barde et chapitre 6.4) Cultes et croyances religieuses).

Remarque :

La main d'œuvre est un outil/support privilégié à disposition des participants afin de jouer les apprentis-sages.

2.8 La bagarre

La bagarre permet de simuler des affrontements à mains nues ou de résoudre des épreuves de force (bras de fer, déplacer des objets lourds, enfoncer une porte, etc.).

Remarque :

Nous insistons lourdement sur le fait que la bagarre est un système de simulation qui requiert de la maturité et de la prudence de la part des participants. A aucun moment de véritables coups ou des contacts physiques violents ne sont échangés par les protagonistes : la bagarre est jouée d'avance, il s'agit juste de la mettre en scène via role-play.

Les règles de bagarre peuvent s'appliquer n'importe où mais restent facultatives.

Ces règles de simulations sont impérativement soumises au bon vouloir de chaque participant.

Les Points de bagarre

Les Points de bagarre représentent l'aptitude au combat à mains nues des personnages. Plus un personnage possède des points de bagarre, plus il est fort.

Tous les personnages possèdent des points de bagarre qui sont calculés comme suit :

- **Base:** nombre de points de bagarre = nombre de points de vie actuel au torse du personnage, auquel on ajoute:
- +1 par niveau de la compétence « Arts martiaux » (max. +3) si votre personnage la possède.
- +1 si votre personnage possède une ou plusieurs armes de bagarre TI (coup de poing, tabouret, pierre, petit couteau, etc.).

Déroulement d'une bagarre

La confrontation commence par une « empoignade » c'est-à-dire que le personnage qui veut initier une bagarre dépose sa main sur l'épaule de son opposant en lui disant « Bagarre ». Si l'opposant accepte la bagarre, il dépose à son tour sa main sur l'épaule de son adversaire et répond « Bagarre ». Les participants marquent ainsi leur accord mutuel de rentrer dans une situation de simulation de bagarre.

Si un personnage ne souhaite pas rentrer dans une bagarre, il répond simplement « non pas de bagarre ». Une personne qui refuse de simuler une bagarre en subit cependant les effets en jeu et est considéré comme le perdant de l'affrontement.

Si les deux protagonistes marquent leur accord durant l'« empoignade », la bagarre se déclenche et ils se murmurent à l'oreille leurs scores de bagarre respectifs. Celui qui annonce le plus haut score de bagarre est celui qui remportera l'affrontement à la fin de la simulation. Les participants sont libres de mettre en scène leur bagarre comme ils l'entendent tant qu'ils ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger. La simulation dure environ 1 sablier (3 minutes).

Le perdant d'une bagarre est inconscient (hors de combat) pendant 2 sabliers et perd jusqu'à 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix.

Le vainqueur d'une bagarre ne subit aucune blessure et décide du nombre de dégâts infligés au perdant.

En cas d'égalité, les deux adversaires perdent tous les deux 2 points de vie qu'ils répartissent entre les localisations de leur choix.

Le niveau 3 de la compétence « Arts martiaux » permet en plus d'infliger une blessure grave à un des membres de son adversaire même en cas de défaite (le personnage l'annonce durant l'empoignade juste après son score de bagarre).

Les bagarres peuvent parfois dégénérer en bagarre générale impliquant plusieurs participants. Chaque bagarre est réglée entre deux protagonistes avant de passer à la suivante ou que la bagarre générale ne s'arrête.

Si une arme de mêlée est tirée durant une bagarre, ça devient une situation de combat classique.

Remarque :

Si les deux adversaires le désirent, il est possible qu'une bagarre ne génère aucune blessure.

2.9 Les galanteries

L'acte sexuel est simulé par une série de trois « pierre/papier/ciseaux ». Le nombre d'égalités définit le degré de satisfaction des partenaires. Pour éprouver de la satisfaction, les partenaires doivent être consentants.

La compétence « galant » permet de jouer d'une à trois fois après que son partenaire ait fait son choix et ainsi orienter les résultats de la relation charnelle.

Si la relation charnelle se fait avec plus de deux protagonistes, chaque partenaire jouera à « pierre/papier/ciseau » avec chacun de ses partenaires. Si la relation charnelle compte plusieurs galants, les galants de même niveau annulent leurs effets. Dans le cas de galants de niveaux différents, le niveau le plus élevé soustrait le moins élevé de son niveau (Ex. : si je suis galant niveau 3 et que mon partenaire est galant niveau 1, je peux jouer 2 fois après lui (3-1)).

3 égalités : Excellentissime relation

Si un des partenaires est galant, son ou sa partenaire en tombe amoureux pour la durée d'un événement. Le ou la partenaire essaie de satisfaire les désirs du galant. L'amoureux(se) devient jaloux(se) des autres prétendants de son galant. Si les deux sont galants du même niveau, rien ne se passe, sinon le plus haut niveau l'emporte.

2 égalités : Très bonne relation

Si un des partenaires est galant, il peut prétendre à un petit cadeau. Si les deux sont galants du même niveau, rien ne se passe. Sinon le plus haut niveau l'emporte.

1 égalité avec deux «gagnants» : Bonne relation

Si un des gagnants est galant, il peut prétendre à un petit service. Si les deux sont galants du même niveau, rien ne se passe. Sinon le plus haut niveau l'emporte.

1 égalité avec un seul «gagnant»: Bonne expérience

Si le gagnant est galant 1 il reçoit 1 confiance sur l'oreiller, 2 pour 2 etc.

0 tirage identique

L'expérience ne répond pas aux attentes des partenaires.

0 tirage identique avec un même gagnant aux 3 tirages

C'est la panne pour le perdant.

2.10 L'éthylisme d'un personnage

Certaines boissons du monde de Tanak sont particulièrement alcoolisées (ces boissons n'ont pas l'obligation d'être réellement alcoolisées TO) et traîtres, si bien qu'elles finissent inévitablement par rendre complètement saouls les piliers de comptoirs les plus endurcis puisqu'on n'arrive pas à les détecter. Ces boissons confèrent de 1 à 3 points d'éthylisme par verre (en fonction du type de breuvage, cf. compétence Brasseur).

Un personnage peut absorber jusqu'à 5 points d'éthylisme par pv qu'il possède au torse avant d'être saoul.

Lorsqu'un personnage est saoul, il tire au sort une carte « biture » dans la taverne la plus proche. Une nuit de sommeil supprime les points d'éthylisme reçus (rendez-les au bar orga).

Une personne saoule time-in ne peut faire aucune action nécessitant de la concentration jusqu'à ce qu'il ait terminé sa « biture » : il ne peut pas se battre, lancer de sort, crocheter un cadenas, etc.

Remarque :

Certaines boissons peuvent avoir d'autres effets en plus de conférer des points d'éthylisme (cf. compétence Liquoriste). Celui qui vous fait boire un tel breuvage vous informera des effets que vous subissez.

Carte biture	Effet
Alcool triste	Vous pensez que personne ne vous aime et en êtes très malheureux si bien que vous pleurez et sanglotez pendant 5 sabliers (15 min).
Alcool paranoïaque	Vous croyez être suivi en permanence par des hommes en noir qui vous surveillent et complotent contre vous... Bref, des gens vous veulent du mal partout et tout le temps pendant 5 sabliers (15 min).
Alcool chantant	Vous vous mettez à chanter à tue-tête durant 5 sabliers (15 min).
Alcool heureux	Vous avez la ferme certitude durant 5 sabliers (15 min) que le monde est beau, que tout le monde est gentil, qu'il faut s'aimer les uns les autres et vous arborez un large sourire.
Alcool maladroit	L'alcool vous fait perdre votre dextérité naturelle durant 5 sabliers (15 min), si bien que vous devenez une vraie catastrophe ambulante : vous trébuchez, renversez, faites tomber des choses, etc.
Alcool dansant	Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous trémousser tout le temps, comme si des bardes jouaient un air entraînant près de vous qui vous pousse sans cesse à danser et vous dandiner durant 5 sabliers (15 min).
Alcool schizophrénique	Vous vous prenez pour quelqu'un d'autre (de préférence connu) pendant 5 sabliers (15 min).
Blackout!	L'alcool vous fait perdre la mémoire... Vous oubliez tout ce qui s'est passé ce dernier quart d'heure...
Indiscrétion	L'alcool vous pousse à révéler une vérité dérangeante sur vous-même à un inconnu dans les 5 sabliers (15 min) qui viennent.
Alcool hallucinatoire	Vous êtes victime d'hallucinations durant 5 sabliers (15 min). Ces hallucinations sont au choix mais doivent être suffisamment marquantes pour que le personnage s'en étonne.
Alcool généreux	L'alcool vous pousse à être particulièrement prodigue sur le pourboire que vous laissez au tenancier du bar.

2.11 Les créatures spéciales

Les participants qui créent des costumes impressionnants de monstre ou de créature pourront incarner ces créatures durant l'évènement. Les costumes en question devront être homologués par les Gardiens avant le début du jeu afin qu'ils reçoivent leurs caractéristiques. Les caractéristiques sont liées au costume : sans costume, pas de compétence particulière et n'importe qui revêtant le costume acquiert les caractéristiques de la créature (le participant met entre parenthèse son personnage pour incarner la créature).

Les créatures spéciales doivent porter une bourse en velours rouge reprenant les caractéristiques de la créature en question. Une créature spéciale n'a qu'une seule vie par événement mais peut être soignée.

3. Batailles

3.1 Combats

Une situation de combat se produit chaque fois que des personnages tirent les armes et échangent des coups. Le système de simulation des combats doit permettre de savoir à quel point un personnage est blessé et quand il meurt.

Le combat fonctionne en "points de vie localisés" c'est-à-dire que chaque localisation possède ses propres points de vie qui définissent l'état de cette partie du corps du personnage (cf. 2.2.3. Les blessures). Il existe 6 localisations : 2 bras, 2 jambes, 1 tronc, 1 tête. La tête est une localisation mais pas une cible, ce qui veut dire que l'on ne vise pas délibérément la tête mais qu'un coup qui arrive quand même doit être joué.

Outre les points de vie, il est également possible d'avoir des points d'armure (pa) (cf. armures). Lors des combats, les points d'armure sont retranchés avant les points de vie sauf si la frappe est précédée de l'annonce « through ».

Remarque :

Le casque est une exception aux armures. En effet, afin de pousser les participants à se protéger la tête, tout personnage peut porter un casque sans posséder la compétence "armure". Ce casque offre, comme une ramure, de 1 à 3 points d'armure (en fonction du type de casque) à la localisation tête (qui ne peut être délibérément visée). De plus, le port d'un casque immunise contre l'assommement.

Quoi qu'il arrive, un personnage ne pourra pas posséder plus de 6 points par localisation (3 pv/loc avec endurance + endurance accrue et 3 pa/loc avec une armure lourde).

3.1.1. Dégâts

Chaque coup donné par une arme (quel que soit son type) inflige 1 point de dégât à la localisation touchée même lorsqu'il est accompagné d'une annonce (sauf "Paf").

Exceptions :

- es projectiles improvisés (cailloux, choppes, tabourets, bouteilles, etc. en latex!) n’infligent aucun dégât à un porteur d’armure intermédiaire ou lourde (même pas à l’armure).
- Les projectiles des engins de siège mettent toutes les localisations et armures à 0.
- Les flèches et les armes de tir font des dégâts « through » sauf sur les armures lourdes qui superposent mailles et plates.

3.1.2. Coups spéciaux

Certains coups peuvent être accompagnés d’une annonce qui provoque une action supplémentaire.

CRUSH	Détruit l’arme, le bouclier ou l’armure touchée.
DEAD	Le personnage tombe immédiatement raide mort quelque soit le nombre de points de vie qu’il possède et l’armure qu’il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Le participant se relève sous forme d’esprit.
ENCHANTED	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
FINISH	Le personnage visé est achevé et son agonie ou son coma se termine immédiatement : il meurt sans que quiconque puisse y faire quelque chose (plus de soin possible).
HOLY	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce (presque toutes les créatures).
KILL	Le personnage est éradiqué. Il tombe immédiatement raide mort quelque soit le nombre de points de vie qu’il possède et l’armure qu’il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Même l’esprit du personnage est détruit : il ne se relève pas sous forme d’esprit.
PAF	La cible est assommée pendant 2 sabliers (6 min.). N’inflige aucun point de dégât
SILVER	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
STRIKE DOWN	La cible est propulsée au sol (même si l’attaque est parée par un bouclier ou une arme) : elle doit s’asseoir les fesses contre le sol avant de pouvoir se relever. Attention au risque de piétinement.
THROUGH	Le coup porte en ignorant les armures.
TOXIC	En contact avec le sang (ne fonctionne pas si elle touche une armure), cette frappe cause une perte de conscience chez la victime au bout d’un sablier (3 minutes). 2 sabliers plus tard (6 minutes), la victime meurt étouffée dans son sang si elle n’a pas consommé d’antidote.

3.1.3. Engins de siège

Il existe des machines de guerre qui infligent de terribles dégâts et qui sont capables de venir à bout de puissantes fortifications. Les munitions des armes de siège ne peuvent être bloquées ou parées, elles touchent automatiquement tout ce qu’elles rencontrent.

Il existe deux grandes catégories d’engins de siège offensifs. Les engins de siège antipersonnels (balistes) n’infligent pas de dégâts aux structures mais mettent toutes les localisations d’un personnage à 0 PV. Les engins

de siège du type artillerie (canons, catapultes, trébuchets) infligent 1 point de dégât structurel et mettent toutes les localisations d'un personnage à 0 PV.

Il existe d'autres types d'engins de siège qui ne rentrent pas dans ces catégories comme les engins défensifs ou les béliers.

Les engins de siège doivent être équipés de carnets d'entretien, avec validité de l'année. Sans carnet, l'engin ne peut être utilisé. Le carnet d'entretien contient les informations suivantes : le type de l'engin, les ressources nécessaires pour le fabriquer (ou le réparer), le nombre nécessaire d'artilleurs (pour tirer) et de servants (pour le déplacer), les éventuelles caractéristiques spécifiques de l'engin (amphibie, etc).

Tout engin de siège doit être homologué par les Gardiens avant le début du TI. Chaque engin de siège doit posséder une corde de 2 mètres afin de pouvoir être saboté.

Sabotage des engins de siège :

Un engin de siège peut être saboté par un sapeur ou un ingénieur. Pour saboter un engin de siège, il faut faire des noeuds dans la corde qui lui est reliée (max. 3 noeuds). Chaque noeud prend un sablier (3 min.) pour être fait. Tant qu'il y a des noeuds dans la corde, l'engin ne peut pas être utilisé.

Un artilleur ou un ingénieur peuvent réparer un engin en défaisant les noeuds de la corde à raison de 1 noeud par sablier (3 min.).

3.2 Champs de bataille

Certains combats se dérouleront dans des lieux particuliers qu'ils s'agissent d'anciennes ruines, de prendre un fortin, de progresser dans des environnements où la flore et la faune sont hostiles, etc. Ces combats particuliers se déroulent sur un "champ de bataille" et les règles spécifiques qui s'appliqueront seront expliquées aux participants par les Gardiens présents sur place.

Voici une liste non exhaustive des éléments qui peuvent être rencontrés:

Cimetières

Il peut arriver, dans des cas extrêmement rares, qu'un cimetière soit encore actif et permette aux esprits (ceux à 0 PV au tronc ou à la tête sans avoir été soignés dans le temps imparti) de se réincarner. Si un cimetière est actif, les esprits seront prévenus par un Gardien. Les esprits seront alors irrémédiablement attirés par ce cimetière où ils peuvent aller se régénérer en y patientant durant une période donnée qui peut varier en fonction de la situation (5, 15, 30 min).

Sources de vie

Les sources de vie permettent aux tisseurs de se procurer des Pierres de Vie (dont la possession est réglementée par l'Empire d'Or). Le nombre de pierres de vie qu'elles contiennent est variable. Lorsqu'il n'y en a plus, la source est tarie. Un tisseur peut plonger sa main dans la source de vie et récupérer une pierre de vie après 1 sablier (3 min.). Après avoir récupéré une pierre de vie, le tisseur doit à nouveau patienter 1 sablier avant de pouvoir replonger sa main dans la source pour en obtenir une nouvelle.

Monolithes de vie

Les monolithes de vie sont la forme la plus grande et la plus puissante des pierres de vie. Le pouvoir qu'ils

contiennent est immense. À leur contact et après 1 sablier, un tisseur peut lancer n'importe quel sortilège qu'il maîtrise sans que cela ne rentre dans le nombre de sorts par jour qu'il peut lancer. Les monolithes sont inépuisables et indestructibles. Il est impossible de déplacer un monolithe car ils sont connectés à la surface de Tanak.

Lieux d'exécutions

Dans ces endroits impies, il est possible de trancher le lien entre le corps et l'esprit d'un personnage. Si un personnage y est achevé, son esprit est instantanément détruit.

Autres (ruines, grottes, tanières,...)

Il existe nombre d'endroits inexplorés ou oubliés des mortels. Certains de ces endroits peuvent contenir des matières premières (que seuls peuvent récolter les personnages qui possèdent la compétence adéquate), d'autres renferment des objets oubliés ou perdus. Dans certains cas, des créatures peuvent avoir établi leur campement ou leur tanière à l'endroit où se tient la bataille (ces endroits peuvent être fouillés aux risques et périls des personnages les plus téméraires).

3.3 Siège de caravane

Les caravanes qui le désirent peuvent s'installer derrière des fortifications qu'elles ont fabriquées. Les murailles sont infranchissables et possèdent un certain nombre de points de structure (défini en fonction de la muraille en question. On ne peut combattre par-dessus une muraille ! Seuls les projectiles et les sorts franchissent la muraille.

Cependant, les fortifications doivent être percées à deux endroits qui sont obstrués par des herses en bois. Lorsque des « sapeurs » ont libéré tous les poteaux, une brèche est ouverte et celle-ci peut être empruntée par les deux camps.

De plus, chaque fortification doit posséder « une porte dérobée » qui simule une zone d'infiltration qui peut être utilisée par ceux qui possèdent cette compétence (cf. compétence Infiltration). Ces portes ne peuvent pas être gardées ni piégées car il s'agit ici de simuler une multitude de moyens d'infiltration.

4. Combat Naval

4.1 Les navires

Chaque capitaine de navire ou pirate possède son propre bateau (qu'il doit confectionner et amener lui-même). Celui-ci doit être mobile et donc déplaçable et porté par ses marins. Il doit en outre se confectionner un pavillon afin que son navire soit facilement reconnaissable.

Si les capitaines de navire veulent pouvoir utiliser leur bateau durant l'évènement, ils doivent les amarrer dans le quartier des docks du rassemblement.

Chaque type de navire possède des caractéristiques propres :

- sa taille : en m² au sol.
- sa résistance : en nombre de points de structure.
- sa vitesse : symbolisée par une longueur de corde au bout de laquelle est accrochée une bouée.
- le nombre minimum de manoeuvres : personnages dotés de la compétence “marin” ou équivalent.
- l'équipage maximum : le nombre maximum de personnes (ayant la compétence marin ou non) qui peuvent embarquer sur le navire.

Les personnages dotés de la compétence “charpentier de marine” peuvent apporter des améliorations aux navires (cf. compétence “charpentier de marine”).

Caractéristiques des navires					
Nom	Manœuvres (min)	Équipage max	Structure	Vitesse (en m)	Taille (en m ²)
Barque	1	4	1	1	2
Pirogue	2	4	1	3	3
Gondole	1	4	1	2	2
Catamaran	2	4	1	12	3
Zarouk	3	6	2	4	4
Gabare	4	10	3	4	6
Knarr	4	8	3	5	5
Lougre	6	15	4	6	8
Brigantin	6	18	5	7	10
Jonque	6	15	5	8	8
Caravelle	8	20	6	6	14
Flûte	8	18	6	8	12
Galère	10	25	10	10	16
Gallion	10	30	10	10	18

Description

Barque : c'est une petite embarcation permettant de regagner le rivage quand le navire est à l'ancre, il peut également servir en rivière pour des activités comme la pêche et ne nécessite pas de capitaine à son bord.

Pirogue : c'est une embarcation côtière d'origine Mahoud principalement utilisée pour la pêche ou le transport de petites marchandises.

Gondole : embarcation citadine principalement utilisée par la Sérénissime. Idéale pour le transport de personnes.

Catamaran : petit voilier rapide. Sa taille et sa vitesse en font un bon navire messager mais trop fragile pour combattre et explorer. Peu pratique en rivière, il y perd la moitié de son mouvement.

Zarouk : voilier idéal pour la pêche.

Gabare : bateau fluvial destiné à remonter les cours d'eau. Son fond plat est un grand avantage quand les rivières se gorgent d'alluvions formant des bancs de sable à la saison des pluies.

Knarr : navire des mers de glace fonctionnant à la voile ainsi qu'à la rame et destiné au commerce. Ce double moyen de propulsion lui permet de fonctionner aussi bien en rivière qu'en mer.

Lougre : c'est le plus grand des voiliers capables de naviguer en rivière, il ne peut cependant pas emprunter les portions les moins profondes à la voile et doit recourir plus souvent au halage.

Brigantin : petit navire de guerre utilisé principalement en escorte ou pour la surveillance côtière.

Jonque : petit navire marchand.

Caravelle : navire de transport de marchandises par excellence, principalement utilisé pour les longs courriers.

Flûte : navire de guerre.

Galère : navire à rames fait pour éperonner et couler les navires adverses. Nécessite 6 esclaves enchaînés aux rames (ils meurent si le navire coule).

Galion : vaisseau de guerre par excellence, véritable forteresse navale.

L'équipage d'un navire

Chaque navire est commandé par un "capitaine de navire" ou un "capitaine pirate".

Un navire sans capitaine ne peut avancer que d'1m par phase/ne peut pas manoeuvrer.

La manoeuvre est le nombre minimum nécessaire de marins pour manoeuvrer le navire. Les personnages ayant la compétence "capitaine de navire", "capitaine pirate", "marin", "charpentier de marine", "pêcheur" ou "pirate" peuvent participer à la manoeuvre d'un navire. Les personnages désignés pour manoeuvrer un navire ne peuvent pas porter de bouclier.

Quelles que soient les améliorations dont bénéficie un navire, il ne peut descendre en dessous de la moitié du nombre de base de marins nécessaires à la manoeuvre.

Chaque navire, en fonction de son type, peut embarquer un nombre maximum de personnes. Les “pirates” ne sont pas comptabilisés même s’ils peuvent servir de manoeuvre.

Tous les navires, quel que soit le type, peuvent embarquer des engins de guerre (canon, baliste) qui comptent pour trois personnes. Les balistes n’infligent pas de dégât aux navires mais peuvent cibler l’équipage.

La résistance d’un navire

Chaque navire possède un certain nombre de points de structure. Chaque fois qu’un navire est touché par un boulet de canon, une grenade ou est éperonné par un autre navire, il perd des points de structure.

Lorsqu’un navire ne possède plus de point de structure, il coule en 3 sabliers (9 min.), entraînant avec lui les hommes et la cargaison qu’il transporte !

Tous les navires qui embarquent des engins de guerre à poudre (canon) possèdent une sainte barbe (la soute à munition) : une petite cible est placée sur son château arrière. Si cette cible est atteinte, le navire vole en éclats quel que soit son nombre de points de structure : son équipage est à la mer et sa cargaison perdue.

Sabotage d’un navire

Un navire peut être saboté par un sapeur ou un charpentier de marine. Pour saboter un navire, il faut faire des noeuds dans la corde qui lui est reliée (max. 3 noeuds). Chaque noeud prend un sablier (3 min.) pour être fait. Tant qu’il y a des noeuds dans la corde, le navire est fragilisé et possède 1 point de structure en moins. Ce point de structure ne peut être réparé tant que le navire est saboté.

Un charpentier de marine peut réparer un navire en défaisant les noeuds de la corde à raison de 1 noeud par sablier (3 min.).

4.2 Déroulement du combat naval

La direction du vent

La grande majorité des navires se déplaçant à la voile, la direction du vent est primordiale afin de pouvoir manoeuvrer. La direction du vent est définie une fois pour toute au début de chaque combat naval en faisant tourner une girouette visible de tous.

Un navire peut se retrouver dans trois positions en fonction de la direction du vent : face au vent, avec le vent de travers ou le vent dans le dos. Un bateau n’avancera pas de la même manière qu’il soit dans l’une ou l’autre de ces situations (cf Déplacement des navires).

Les actions

Le combat naval se déroule en phases de 1 sablier (3 minutes) ponctuées par le son d’une cloche. Durant chaque phase, le capitaine de navire peut engager son équipage à faire une action (et une seule) parmi les suivantes :

- Se déplacer
- Faire feu

- Éperonner un autre navire
- Aborder un autre navire
- Réparer des dommages reçus

Se déplacer :

Chaque navire dispose d'une corde au bout de laquelle est accrochée une bouée. L'autre extrémité de la corde est accrochée à la proue du navire. Pour déplacer le navire, le capitaine jette la bouée et déplace la proue de son bateau à l'endroit où est tombée la bouée (ou un des nœuds). Une fois que l'embarcation occupe sa nouvelle position, un nouveau jet de bouée peut éventuellement être fait ou le capitaine peut ordonner de faire feu, ou d'aborder.

La longueur de la corde d'un navire dépend de la rapidité du navire en question : plus le navire est rapide, plus la corde est longue. Cette corde est divisée en trois parties égales marquées par des nœuds qui représentent l'amplitude du mouvement du navire en fonction de son orientation par rapport à la direction du vent:

- Si le navire a le **vent de face**, il n'avance pas. Cependant, si l'équipage a des rames, le navire peut avancer de 1/3 de la longueur de sa corde.
- Si le navire a le **vent de travers**, il avance des 2/3 de la longueur de sa corde.
- Si le navire a le **vent dans le dos**, il avance de toute la longueur de sa corde.

Faire feu :

Plutôt que de se déplacer, un capitaine peut ordonner à ses hommes de faire feu sur un navire ennemi avec ses engins de guerres ou avec des armes de tir (pas les armes de jet).

Éperonner un navire :

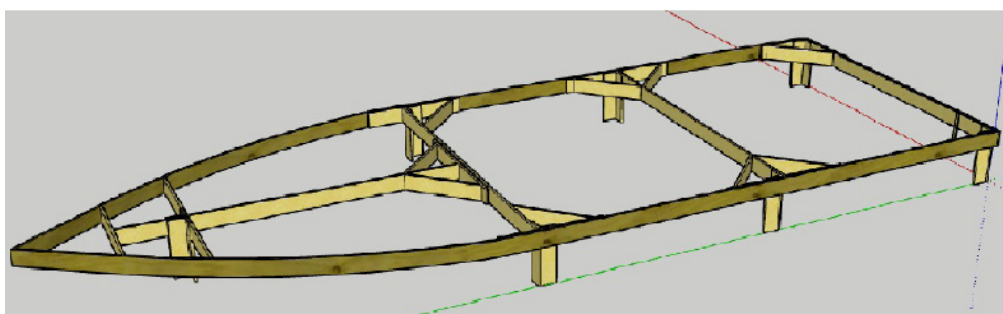
Un navire peut en éperonner un autre si sa proue termine sa course dans le flanc d'un autre navire. Le navire qui éperonne perd 1 pt de structure (sauf avec un éperon) tandis que celui qui est éperonné perd 2 points de structure. Une barque ne peut pas éperonner un autre navire.

Abordage :

Lorsque deux navires sont en contact, ils peuvent s'aborder. S'ensuit alors un corps à corps jusqu'à ce qu'un des deux capitaines décide de prendre la fuite et de se déplacer...mais il prend le risque de perdre des hommes qui doivent arrêter de combattre pour déplacer le navire.

Réparation :

Lorsqu'un navire a subi des dégâts, les personnages avec la compétence "charpentier de marine" peuvent réparer les points de structure perdus en dépensant 3 "bois" par point. Chaque charpentier de marine peut faire récupérer 1 point de structure par sablier passé à réparer le navire.



Exemple de modèle de navire

5. Économie

5.1 Récolte des matières premières et précieuses

Il existe 8 matières premières différentes ayant chacune son pendant précieux. Pour chaque type de matière première et précieuse, il est nécessaire de posséder une compétence spécifique afin de pouvoir la récolter.

Une matière première et précieuse est symbolisée par une bourse rembourrée en satin à laquelle est accroché un jeton de couleur indiquant de quel type de ressource il s'agit. Une ressource n'est valable que si les deux éléments sont ensemble (la bourse + le jeton), si l'un des deux manque, la ressource n'est plus échangeable. Les ressources ont une durée de validité illimitée et peuvent être conservées d'année en année par les personnages jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

Les ressources premières sont la base de l'économie des caravanes : elles ont une valeur marchande et peuvent servir de ressources pour la fabrication d'objets. Nombreuses sont les caravanes qui acceptent le troc de ressources pour sceller leurs transactions commerciales.

Il est habituel de considérer que toutes les matières premières se valent et qu'une matière précieuse vaut environ 10 matières premières

Matières premières	Matières précieuses	Compétence de récolte	Penchant
Bois (brun clair)	Bois précieux (brun foncé)	Bucheron	Guerrier
Roche (gris clair)	Gemme (gris foncé)	Carrier	
Céréale (jaune clair)	Orge brassicole (jaune foncé)	Agriculteur	Art
Poisson (bleu clair)	Graisse de mammifère marin (bleu foncé)	Pêcheur	
Végétal (vert clair)	Plante rare (vert foncé)	Cueilleur	Occulte
Fruit (rouge clair)	Fruit exotique (rouge foncé)	Glaneur	
Gibier (mauve clair)	Fourrure (mauve foncé)	Chasseur	Ombre
Minerai (noir)	Minerai d'argent (argenté) ou d'or (doré)	Mineur	

Les lieux propices à la récolte de ces matières premières et précieuses se trouvent assez loin des campements des caravanes, si bien qu'il est nécessaire de dépenser de la main d'œuvre pour y aller. **Une carte "main d'œuvre" permet à 4 personnages de se rendre sur les lieux de récolte** et ils peuvent y rester aussi longtemps qu'ils le désirent. Les lieux de récolte sont continuellement accessibles entre 10h et 18h. Attention, les lieux de récolte sont des lieux stratégiques et on y rencontre fréquemment d'autres caravaniers, des malandrins et des créatures peu recommandables.

Sur les lieux de récolte, les matières premières et précieuses sont obtenues de manière dégressive par rapport au temps passé à récolter : plus on y passe de temps, moins nombreuses sont les matières récoltées. Une séance de récolte dure 4 sabliers (ou 3 avec un outil fabriqué par un taillandier (cf. compétence Taillandier)). La première séance de récolte permet d'obtenir 4 matières premières, la seconde 3 matières premières, la troisième 2 et à partir de la quatrième séance de récolte, c'est 1 matière première par séance de 4 sabliers. Parfois, plutôt qu'une matière première, c'est une matière précieuse qui sera obtenue.

On peut également trouver fortuitement des ressources récoltables lors de diverses pérégrinations et aventures. Chaque matière première ou précieuse nécessite alors 2 sabliers (6 min.) de simulation avant de pouvoir être collectée. Ce temps peut être réduit à 1 sablier avec un outil fabriqué par un taillandier (cf. compétence Taillandier).

5.2 Fabrication d'équipements et de consommables

Les personnages dotés de certains savoir-faire peuvent fabriquer des objets ayant des effets de jeu que ce soit de l'équipement ou des consommables. Le descriptif de chaque compétence donne plus de détails sur les fabrications disponibles (effet, cout, etc.).

Compétence	Types de fabrication	Penchant
Armurier	Armures et boucliers (équipement)	Art
Artisan	Oeuvres d'art (équipement)	
Brasseur	Liquides alcoolisés (consommable)	
Charpentier de marine	Améliorations de navire (équipement)	
Forgeron	Armes (équipement)	
Ingénieur	Machines (équipement)	
Liquoriste	Effets alcoolisés (consommable)	
Médecin	Remèdes (consommable)	
Taillandier	Outils (équipement)	

Alchimie	Potions (consommable)	Occulte
Apothicaire	Drogues et poisons (consommable)	
Enchanteur	Objets magiques (équipement)	
Herboriste	Préparations (consommable)	
Souffreteux	Maladies (consommable)	

Nous avons essayé de mettre sur pied un système de jeu qui soit le plus fluide possible c'est-à-dire un système de jeu qui demande le moins possible l'intervention de l'orga afin de pouvoir tourner. Pour donner plus de libertés aux personnages qui peuvent produire et fabriquer des choses, nous avons décidé de découpler le moment de « role play » de fabrication du moment de gestion TO d'échange de ressources contre des cartes. Ce découplage est possible grâce au Grand Bazar.

Le versant TO du Grand Bazar

Le Grand Bazar est le lieu de gestion TO du système de fabrication de l'équipement et des consommables : c'est là que les personnages dotés de compétences de fabrication/production vont échanger leurs ressources contre leurs productions. Cela signifie que tous les autres lieux, bâtiments, organisations, etc. peuvent et doivent être gérés entièrement en TI. Cela implique également que n'importe quel joueur pourra fabriquer n'importe quoi à l'endroit où il le désire tant qu'il dispose des ustensiles adéquats pour simuler ses actions (Ex. : n'importe quel forgeron peut ouvrir une forge et y fabriquer de l'équipement).

Tous les processus de fabrication et production doivent être joués et simulés (potions, forge, etc.) avant d'aller échanger les ressources au Grand Bazar.

De plus, tout personnage qui veut fabriquer quelque chose en transformant des ressources devra acquérir de la main d'œuvre. Cette main d'œuvre représente les petites tâches qui ne demandent aucune compétence particulière mais qui aident grandement le spécialiste (nettoyer des ustensiles, préparer les outils, entretenir le feu, etc.).

En pratique, **chaque fois qu'un personnage fabrique quelque chose et qu'il doit passer au Grand Bazar pour échanger ses ressources contre ses fabrications, le producteur devra également donner une carte « main d'œuvre » par type de production** (alchimie, forge, artisan, etc.) qu'il fabrique. (Ex : Qu'un alchimiste veuille produire 1 potion ou 20 potions en une fois en passant au Grand Bazar, il lui faudra 1 carte « main d'œuvre ». Si un personnage veut fabriquer des breuvages alcoolisés (brasseur) et des armes (forgeron), il lui faudra 2 cartes « mains d'œuvre »).

Important !

Afin de permettre cette flexibilité de jeu pour tous, cette optique implique un petit effort d'imagination en deux temps de la part de tous les participants :

- vos personnages n'ont aucune conscience que cette mécanique d'échange a lieu au Grand Bazar. Pour votre personnage, toutes les personnes qui se rendent au Grand Bazar vont y échanger de l'équipement. Cela implique également que pour votre personnage, un objet est bien produit devant lui lorsqu'il voit un artisan œuvrer (même si la carte ou le consommable n'existe pas encore).

- comment jouer et interpréter le temps qui s'écoule entre le moment où la simulation est terminée et celui où la bourse « équipement spécial » ou le consommable est obtenu après échange des ressources au Grand Bazar ? Voyez-le comme un temps de refroidissement, de fermentation, de séchage, etc. pendant lequel votre production se finalise.

Le versant TI du Grand Bazar

Le Grand Bazar est une célèbre caravane marchande qui sillonne sans cesse les routes de Tanak. C'est d'ailleurs un des seuls endroits où l'on trouve de l'équipement exceptionnel et prodigieux.

Chaque halte du Grand Bazar est l'occasion d'un grand rassemblement de caravane qui devient un lieu incontournable pour échanger et faire du troc d'équipement. **Toute caravane qui tente de nuire au Grand Bazar est bannie de tous ces rassemblements.**

Le mode de fonctionnement du Grand Bazar ne doit d'ailleurs pas être étranger à son succès. En effet, **chacun peut échanger au Grand Bazar 5 équipements différents contre 1 équipement de qualité supérieure tiré au hasard.**

5.3 Les fabrications qui sortent de l'ordinaire

Il est possible aux alchimistes, aux apothicaires et aux ingénieurs de développer des choses qui sortent de l'ordinaire et qui ne figurent pas dans le présent compendium. Ces choses extraordinaires, qu'elles soient des potions, des drogues ou des machines, nécessitent un temps important afin d'être développées. Toute recherche n'a aucune chance d'aboutir si au moins 5 cartes mains d'oeuvre ne sont pas investies dans cette recherche. Plus la recherche est complexe, plus elle nécessite de main d'oeuvre.

Le projet de recherche, qui comprend sa description et l'effet attendu, doit être placé dans une enveloppe avec les cartes mains d'oeuvre investies. Cette enveloppe doit être déposée dans l'urne "Recherches" du Grand Bazar. Les recherches seront traitées entre les événements. N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter (adresse mail, caravane d'appartenance, etc.).

6. Magie et religions

Depuis que l'Empire d'Or a étendu sa domination sur les terres de Tanak, la magie est devenue fortement encadrée et surveillée. Tout d'abord, l'accès aux écoles et aux académies qui dispensaient ces enseignements fut drastiquement réglementé : seuls ceux ayant juré allégeance à l'Empire d'Or et dûment triés sur le volet reçurent les autorisations nécessaires. Si ces restrictions limitèrent la transmission des connaissances magiques, cela n'empêcha pas totalement qu'elles continuent à se répandre de manière confidentielle.

Ce qui transforma plus profondément la pratique des tisseurs, c'est la raréfaction des Pierres de Vie qui permettaient de lancer des sorts. En effet, pour empêcher toute utilisation dissidente de la magie, l'Empire d'Or imposa une mainmise sur les Pierres de Vie en contrôlant les sources d'approvisionnement et en les distribuant aux seules personnes autorisées.

Rapidement, les Pierres de Vie se firent rares si bien que les tisseurs se mirent à rechercher d'autres moyens de pratiquer la magie. Les tisseurs des caravanes ont ainsi appris à puiser dans leur propre corps l'énergie nécessaire à leurs sortilèges. Ainsi est née une forme non académique de magie : plus vulgaire, moins puissante, elle s'appuie sur les fétiches, grigris et autres amulettes bercés de charmes tout au long de sa fabrication.

6.1 Les sortilèges

Les personnages dotés de la compétence Tisseur (ou Invocateur) peuvent dépenser des points d'expérience afin de pouvoir lancer des sortilèges choisis parmi la liste des sorts. Chaque sort coûte un nombre équivalent de point d'expérience à son niveau (Ex. : un sort de niveau 3 coûte 3 xp).

Chaque sort doit être appris individuellement et peut être lancé une fois par jour. On peut prendre jusqu'à trois fois le même sort pour pouvoir le lancer plusieurs fois par jour.

Chaque sort doit être lié à un fétiche qui lui est propre et qui représente symboliquement le sort en question. **Le tisseur doit brandir ce fétiche au-dessus de sa tête afin de pouvoir lancer son sort et prononcer distinctement l'annonce.** Sans fétiche, il est impossible de lancer un sort. (Ex. : Si un tisseur maîtrise 3 sorts différents, il devra se confectionner 3 fétiches différents. Il n'est pas nécessaire d'avoir plusieurs fétiches si on maîtrise plusieurs fois le même sort).

Remarque :

- Lorsque vous jouez l'apprentissage d'un nouveau sort, n'hésitez pas à y inclure la fabrication du fétiche symbolique lié à ce sort.
- Les fétiches sont liés au tisseur, ils ne fonctionnent pas avec d'autres personnes (impossible de se les passer).
- La nature magique des sorts est indubitable pour tous. Personne ne les prend pour des mécanismes technologiques par exemple.

Pierres de Vie

Si un mage arrive à mettre la main sur des Pierres de Vie (en puisant dans une Source de Vie par exemple), il peut les utiliser afin de lancer les sorts qu'il connaît. Les sortilèges lancés au moyen de Pierres de Vie ne sont pas limités à un lancement par jour.

Les Pierres de Vie sont des galets de tailles différentes renfermant de l'énergie magique, qui possèdent tous une face blanche, positive, et une face noire, négative. Ces pierres de vie sont des objets TI et peuvent donc être trouvées, échangées, ramassées, etc. Les dimensions de la pierre de vie symbolisent l'énergie qu'elle renferme : plus elle est grande, plus il y a d'énergie disponible. La plupart des pierres de vie ont une taille standardisée.

Pour lancer un sortilège, le tisseur doit jeter des pierres de vie dans un cercle d'au moins 30 cm de diamètre qu'il aura préalablement délimité soit en le dessinant sur le sol, soit en confectionnant un baquet de jet, ou en utilisant son chapeau. Pour réussir le lancement d'un sortilège, le nombre de pierres de vie positives (face blanche) doit être égal au niveau du sort en question. (Ex. : réussir à lancer un sort de niveau 3 nécessite 3

pierres de vie positives lors du jet). Si le nombre nécessaire de pierres de vie positives n'est pas atteint lors du jet, le sortilège échoue et rien ne se passe. Il faut alors reprendre la procédure de lancement depuis le début.

Un tisseur peut jeter autant de pierres de vie qu'il désire lors du lancement d'un sortilège afin d'augmenter ses chances de succès. Toutes les pierres de vie qui tombent sur la face négative lors d'un jet sont perdues, que le sortilège réussisse ou échoue. Le pouvoir des pierres est consommé et elles disparaissent (le tisseur les place dans une bourse TO et les remet à un gardien dès que l'occasion se présente (bien séparer les pierres de vie utilisées de celles encore utilisables). Les pierres de vie qui tombent sur la face positive peuvent toujours être réutilisées. Le tisseur ne peut faire qu'un seul jet par sortilège.

La gestuelle du lancement des pierres de vie est entièrement TI. Le sortilège est lancé quand le nombre nécessaire de pierres de vie positives se trouve dans le cercle.

Remarque :

Un tisseur qui lance un sortilège au moyen de Pierres de Vie n'a pas besoin de fétiche.

Tableau des sortilèges

Niv. 1	Niv.2	Niv.3	Niv.4
Arme enchantée	Amnésie	Berserk	Capture d'esprits
Bienveillance	Animation d'un corps	Dissipation magique	Commandement
Bourrasque	Aura de répulsion	Domination	Don de vie
Célérité	Aveuglement	Force de la Nature	Mass Berserk
Extinction vocale	Bouclier magique	Givre	Mass choc
Gri-gri	Choc	Infection putride	Mass dance
Immunité aux poisons	Danse la bohème	Lacérations	Mass fear
Incandescence	Enchevêtrement	Lien animal	Mass glue
Maladresse	Frayeur	Peinture de l'ours	Mass mute
Parler avec les morts	Réparation	Pentacle de protection	Pentacle de pouvoir
Soins magiques	Sommeil	Vibrations	Régénération

Descriptif des sortilèges

Sort	Descriptif	Niv et cout en XP
Amnésie	<p>Cible : un personnage en vue à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « amnesia ».</p> <p>Durée : 1 sablier</p> <p>Description : La cible oublie totalement qui elle est, ce qu'elle fait là, etc. Les tisseurs n'ont plus accès à leurs sortilèges, mais tous les personnages gardent leur libre arbitre et peuvent se défendre.</p>	2
Animation d'un corps	<p>Cible : l'esprit d'un mort en vue et à moins de 10 mètres (ne nécessite pas d'être "Mystique").</p> <p>Injonction : « animate dead ».</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : un cadavre se relève sous forme de zombie (Cf. 2.3 "la mort d'un personnage") et sert le nécromant pour la durée du sort. Il garde ses capacités de combat (y compris sa base de points de vie), mais ne peut pas utiliser la magie et ne peut pas courir. Il est impossible de réanimer deux fois le même cadavre. Après l'heure d'effet du sortilège ou si ses points de vie retombent à 0, le personnage tombe à nouveau raide mort (il redevient esprit).</p>	2
Arme enchantée	<p>Cible : une arme touchée par le tisseur.</p> <p>Injonction : « enchanted » lorsqu'on frappe avec l'arme.</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : chaque frappe avec l'arme annonce « enchanted ».</p>	1
Aura de répulsion	<p>Cible : le tisseur.</p> <p>Injonction : « resist » lorsqu'il reçoit un projectile.</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : le tisseur est immunisé aux projectiles (n'immunise pas contre les projectiles magiques ni les machines de guerre).</p>	2
Aveuglement	<p>Cible : un personnage visible et à moins de dix mètres.</p> <p>Injonction : « blind ».</p> <p>Durée : 1 sablier.</p> <p>Description : la cible ferme les yeux pour la durée du sort.</p>	2
Berserk	<p>Cible : une personne sans armure tatouée sur le front par le tisseur.</p> <p>Injonction : « berserk ».</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : la cible tatouée par le sort voit ses points de vie multipliés par 2, celle-ci attaque ses ennemis les plus proches et ne peut plus fuir le combat même si elle y est obligée par un autre sort. Un même personnage ne peut pas être la cible de plus d'un sort berserk par jour</p>	3

Bienveillance	<p>Cible : un personnage visible et à moins de dix mètres.</p> <p>Injonction : « friend ».</p> <p>Durée : 1 heure ou jusqu'à ce que le tisseur commette un acte hostile envers la cible.</p> <p>Description : La cible considère le tisseur comme un ami, ce qui ne l'empêche pas de garder son libre arbitre.</p>	1
Bouclier magique	<p>Cible : le tisseur.</p> <p>Injonction : « shield ».</p> <p>Durée : jusqu'au premier sort reçu par la cible.</p> <p>Description : le tisseur est immunisé au premier sort dont il est la cible, même si celui-ci est bénéfique.</p>	2
Bourrasque	<p>Cible : le sens du vent (combat naval).</p> <p>Injonction : « wind ».</p> <p>Durée : 2 phases de combat naval / 2 sabliers.</p> <p>Description : Le tisseur peut déterminer le sens du vent. Lorsque le sort se dissipe, le vent reprend son orientation initiale.</p> <p>Lorsqu'une Bourrasque est lancée, un autre tisseur ne peut lancer de Bourrasque jusqu'à résolution de la première.</p>	1
Capture d'esprits	<p>Cible : un esprit touché par le nécromancien.</p> <p>Injonction : « raise dead ».</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : le nécromancien peut transformer tous les esprits qu'il touche en zombie (Cf. 2.3 "la mort d'un personnage"), ceux-ci suivent ses directives pendant 1 heure. Les zombies gardent les capacités physiques qu'ils avaient de leur vivant (y compris les points de vie de base) mais ne peuvent pas courir ou utiliser la magie.</p> <p>Lorsqu'un zombie meurt ou que le sort s'arrête, l'esprit est libéré.</p>	4
Célérité	<p>Cible : le tisseur.</p> <p>Injonction : N.A..</p> <p>Durée : instantané</p> <p>Description : le tisseur peut se joindre à un groupe se rendant à un champ de récolte ou une zone scénar sans payer de Main d'Oeuvre.</p>	1
Choc	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « choc ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : la cible recule de 5 mètres.</p>	2

Danse la bohème	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « dance ».</p> <p>Durée : 1 sablier.</p> <p>Description : la cible peut se défendre ou accomplir toute autre action mais en dansant pour la durée du sort.</p>	2
Commandement né-faste	<p>Cible : une cible inconsciente ou entravée touchée par le tisseur.</p> <p>Injonction : « command ».</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie! Le tisseur enregistre un ordre dans la tête de sa victime (ex. : « Va voir ton roi et tue le ! » ou « Va me chercher la bourse de ... et ramène-la moi ! »). La victime fait tout ce qu'elle peut pour exécuter l'ordre même au péril de sa vie. Si l'ordre n'a pas pu être exécuté après une heure, le sort prend fin. Si la victime était consciente lorsque le sort a été lancé, elle s'en souvient et peut en parler à la fin du sort.</p>	4
Dissipation magique	<p>Cible : une cible (personnage ou objet) visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « dispel magic ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : tous les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés. Pas les enchantements permanents ni les effets des rituels !</p>	3
Domination	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « dominate ».</p> <p>Durée : 1 sablier.</p> <p>Description : la cible se retourne contre les ennemis du tisseur.</p>	3
Don de vie	<p>Cible : un personnage mort depuis moins d'une heure.</p> <p>Injonction : « dead end ».</p> <p>Durée : permanent.</p> <p>Description : une personne consentante accepte de donner sa vie (= se faire éradiquer) pour en relever une autre. Un personnage ne peut être la cible de ce sort qu'une seule fois de toute son existence. Ne fonctionne pas avec un esprit, un corps réanimé, un zombie ou une personne contrainte de quelque manière que ce soit.</p>	4
Enchevêtrement	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « glue ».</p> <p>Durée : 1 sablier.</p> <p>Description : la cible est incapable de bouger ses pieds pendant la durée du sort.</p>	2

Extinction vocale	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « mute ». Durée : 1 sablier. Description : la cible est incapable de parler pendant la durée du sort (cela empêche les tisseurs de jeter leurs sorts).</p>	1
Force de la nature	<p>Cible : le tisseur. Injonction : « strength ». Durée : 1 heure. Description : le tisseur gagne 2 points de vie supplémentaires par localisation (on ne peut dépasser 3 PV par localisation quels que soient les effets cumulés). De plus, il peut annoncer un « crush » et un « strike down » à deux de ses frappes s’il se bat avec une arme à deux mains (pas une arme d’hast).</p>	3
Frayeur	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « fear ». Durée : 1 sablier. Description : la cible fuit le plus loin possible du tisseur, celle-ci ne peut en aucun cas revenir à moins de 10 mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.</p>	2
Givre	<p>Cible : un personnage touché par le projectile magique (bleu). Injonction : « ice ». Durée : 1 sablier. Description : la cible est gelée et paralysée pour la durée du sort.</p>	3
Gri-gri	<p>Cible : un fétiche de sort déchargé. Durée : 1 sablier Description : Ne peut PAS être lancé avec des Pierres de Vies! A proprement parler, gri-gri n’est pas un sort : c’est l’action de canaliser de l’énergie magique dans un fétiche vierge de sort pour pouvoir “recharger” un ou plusieurs autres fétiches liés à des sorts. Chaque fois que ce “sort” est pris, il confère une pierre de vie positive virtuelle journalière (max. 3 pierres de vie positives virtuelles). Ces pierres de vies virtuelles peuvent être utilisées par le tisseur comme il l’entend pour recharger des fétiches ayant été utilisés durant la journée. Il peut recharger 3 fétiches des sort de niv. 1 ou 1 fétiche d’un sort de niv. 2 et un autre d’un sort de niv. 1 ou 1 fétiche d’un sort de niv. 3. Un gri-gri ne peut donc pas être utilisé pour recharger un fétiche de sort de niv. 4. Le gri-gri doit être mis en contact avec le fétiche qu’il recharge durant 1 sablier. Un gri-gri ne peut pas être utilisé sur les fétiches d’un autre tisseur. Comme il ne s’agit pas d’un sort, les gri-gri ne peuvent pas être rechargés via un monolithe de vie ou un pentacle de pouvoir.</p>	1

Immunité aux poisons	<p>Cible : un personnage touché par le tisseur.</p> <p>Injonction : « resist » si l'on absorbe du poison ou si l'on se fait frapper par une arme empoisonnée (annonce "toxic").</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : La cible est soignée d'un empoisonnement (comme si elle avait pris un antidote) et immunisée aux poisons.</p>	1
Incandescence	<p>Cible : une armure métallique visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « burn ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : l'armure ciblée devient brûlante, le porteur doit s'arroser de liquide ou se rouler dans l'herbe. S'il ne peut pas le faire (parce qu'il est inconscient par exemple), il subit 1 point de dommage à toutes les localisations couvertes par du métal.</p>	1
Infection putride	<p>Cible : un personnage touché par le projectile magique (noir).</p> <p>Injonction : « sickness ».</p> <p>Durée : 1 heure.</p> <p>Description : lorsque la cible est touchée par le projectile, elle perd immédiatement 1 point de vie à toutes les localisations. Puis elle perd à nouveau 1 point de vie par localisation chaque sablier. Lorsque la victime tombe inconsciente, elle se relève en zombie (Cf. 2.3 "la mort d'un personnage") qui garde toutes ses capacités de combat (y compris ses points de vie de base), mais ne peut pas courir ou lancer de sort. Le zombie attaque tous les vivants dans son entourage (à part la personne qui lui a lancé le sort) ou suit les injonctions du nécromant s'il lui en donne. Lorsque le zombie meurt, le personnage tombe inconsciente pendant un sablier avant de se réveiller avec 1 PV au torse et à la tête. Ses autres localisations sont à 0PV.</p>	3
Lacérations	<p>Cible : un personnage touché par le projectile magique (rouge).</p> <p>Injonction : « scars ».</p> <p>Durée : instantané.</p> <p>Description : la cible subit 1 point de dégât à chacune de ses localisations (les armures peuvent donc encaisser ces dégâts).</p>	3
Lien animal	<p>Cible : un « animal » géant à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « animal bond ».</p> <p>Durée : 3 sabliers.</p> <p>Description : l'animal ciblé tombe sous l'emprise du tisseur : il obéit à ses ordres et peut communiquer avec le tisseur (certains animaux sont insensibles à ce sort).</p>	3
Maladresse	<p>Cible : une personne à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « disarm ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : la cible lâche l'objet précisé.</p>	1

Mass «berserk»	<p>Cible : jusqu'à 5 personnages sans armure touchés par le tisseur. Injonction : « berserk ». Durée : 1 heure. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie! Les cibles tatouées du sort voient leurs points de vie multipliés par 2, celles-ci attaquent leurs ennemis les plus proches et ne peuvent plus fuir le combat même si elle y est obligée par un autre sort. Un même personnage ne peut pas être la cible de plus d'un sort berserk par jour.</p>	4
Mass «choc»	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass choc ». Durée : instantanée. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie ! Toutes les cibles reculent de 5 mètres.</p>	4
Mass «dance»	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass dance ». Durée : 1 sablier. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie! Les cibles peuvent se défendre ou accomplir toute autre action mais en dansant pour la durée du sort.</p>	4
Mass «fear»	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass fear ». Durée : 1 sablier. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie ! Les cibles fuient le plus loin possible du tisseur, celles-ci ne peuvent en aucun cas revenir à moins de dix mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.</p>	4
Mass «glue»	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass glue ». Durée : 1 sablier. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie! Les cibles sont incapables de bouger leurs pieds pendant la durée du sort.</p>	4
Mass «mute»	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass Mute ». Durée : 1 sablier. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie! Les cibles sont incapables de parler pour la durée du sort.</p>	4

Parler avec les morts	<p>Cible : un agonisant (0 PV) ou un mort depuis moins d'une heure, touché par le tisseur.</p> <p>Injonction : « talking to dead... ».</p> <p>Durée : 1 sablier.</p> <p>Description : la cible répond la vérité aux questions du nécromant UNIQUEMENT par oui ou non.</p>	1
Peinture de l'ours	<p>Cible : un personnage touché par le tisseur.</p> <p>Injonction : N.A.</p> <p>Durée : jusqu'à la fin du jour ou jusqu'à ce que le tatouage s'efface.</p> <p>Description : le tisseur couvre une partie non armurée du corps de la cible avec des peintures de guerre. Les localisations peintes gagnent 1 point de vie supplémentaire. On ne peut dépasser trois points de vie par localisation quels que soient les effets cumulés.</p>	3
Pentacle de pouvoir	<p>Cible : le tisseur.</p> <p>Injonction : N.A.</p> <p>Durée : 1 heure ou jusqu'à ce que le tisseur quitte son pentacle ou qu'il subisse des dégats, auquel cas le sort se dissipe.</p> <p>Description : le tisseur trace un pentacle de 2 mètres de diamètre maximum et il lance son sort. Dès ce moment, le tisseur peut prendre des points de vie à toute personne se trouvant dans son pentacle (lui-même, un prisonnier ou un volontaire). Il convertit 2 points de vie en 1 pierre de vie « virtuelle ». Il peut convertir ainsi plusieurs fois des points de vie en pierres de vie virtuelles positives. Les pierres de vie ainsi gagnées doivent toutes être utilisées simultanément pour lancer un sort. Cette conversion doit donc se faire avant chaque nouveau lancer de sort.</p> <p>Un même personnage ne peut donner des points de vie qu'une seule fois dans un pentacle de pouvoir donné.</p> <p>Il faut dissiper un pentacle avant de pouvoir en lancer un nouveau.</p>	4
Pentacle de protection	<p>Cible : le tisseur.</p> <p>Injonction : « resist » si le tisseur est la cible d'un sort adverse.</p> <p>Durée : jusqu'à ce que le tisseur quitte son pentacle, auquel cas le sort se dissipe.</p> <p>Description : le tisseur trace un pentacle de 2 mètres de diamètre maximum, il lance le sort et devient immunisé à tous les sorts adverses tant qu'il reste dans son pentacle.</p>	3
Régénération	<p>Cible : le patient touché par le tisseur.</p> <p>Injonction : « heal full ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : le guérisseur soigne instantanément son patient (rend tous les points de vie à toutes les localisations que les blessures soient légères ou graves). Ne fonctionne pas sur les maladies.</p>	4

Réparation	<p>Cible : un objet touché par le tisseur.</p> <p>Injonction : « repair ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : l'objet touché est immédiatement réparé. S'il s'agit d'une armure, celle-ci recouvre tous ses points de protection. Ce sort ne fonctionne que sur des objets transportables, donc pas sur les portes, les coques de navire ou autres...</p>	2
Soin magique	<p>Cible : le patient touché par le tisseur.</p> <p>Injonction : « heal ».</p> <p>Durée : instantanée.</p> <p>Description : le guérisseur soigne 1 PV à une localisation (qu'il s'agisse d'une blessure légère ou grave) ou son action compte comme un remède commun pour le traitement d'une maladie.</p>	1
Sommeil	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres.</p> <p>Injonction : « sleep ».</p> <p>Durée : 1 sablier.</p> <p>Description : la cible s'endort instantanément et n'est réveillée qu'au bout d'un sablier ou si elle subit des dégâts.</p>	2
Vibrations	<p>Cible : une porte ou une muraille touchée par le projectile magique (blanc).</p> <p>Injonction : « vibrations ».</p> <p>Durée : instantanée</p> <p>Description : le tisseur incante pendant 2 sabliers, puis lance un projectile magique (blanc). S'il touche sa cible, celle-ci perd la moitié de ses points maximum de structure.</p>	3

6.2 Les rituels

Les personnages dotés de la compétence «Esotériste» savent déchiffrer et libérer la magie des parchemins sur lesquels sont inscrits de puissants rituels.

Ces parchemins se consomment en libérant leur puissance magique. Il faut que l'esotériste soit en possession du parchemin de rituel pour pouvoir lancer le rituel. Les parchemins de rituel se trouvent en jeu. Certains parchemins de rituel sont communs, d'autres plus rares, quelques-uns doivent même être uniques...

Afin de pouvoir libérer la magie d'un parchemin de rituel, l'esotériste doit mettre en scène le rituel en question en se conformant aux prescriptions inscrites sur le parchemin : réunir les ressources qui seront sacrifiées durant celui-ci, trouver suffisamment de personnes prêtes à assister au rituel en question, réunir d'autres conditions, etc. A la fin du rituel, le parchemin doit être détruit. Avant de commencer le rituel, l'esotériste doit prévenir un Gardien qui assistera au rituel en question.

Un rituel dure au minimum 5 sabliers, pendant lesquels les officiants doivent accomplir une performance en rapport avec le type de magie qu'ils utilisent et en respectant d'éventuelles prescriptions. Les effets d'un rituel peuvent être annulés si la mise en scène est inexistante ou insuffisante dans le sens où le caractère exceptionnel d'un tel moment ne serait pas bien marqué.

6.3 Enchantement des objets magiques

Les personnages possédant la compétence «Enchanteur» sont capables de canaliser l'essence magique dans des objets divers et variés. Leur connaissance de la magie leur permet d'intégrer des sortilèges dans un objet afin que tout un chacun puisse les déclencher. La durée de ces enchantements est de 3 ans (l'année en cours +2).

Les enchantements ne peuvent se faire que sur des équipements spéciaux de « bonne facture » et au cours d'une cérémonie qui dure au moins 5 sabliers et doit correspondre au(x) sort(s) qui vont enchanter l'objet. L'enchantement en lui-même requiert la présence d'un « tisseur » capable de produire le sort qui sera intégré dans l'objet : il doit lancer distinctement le sort sur l'objet qui sera enchanté. Les Pierres de Vie nécessaires à l'enchantement sont utilisées durant la cérémonie et vidées de leur pouvoir qui est transféré à l'objet enchanté (les Pierres de Vie doivent tout de même être remises au Grand Bazar).

On peut enchanter un objet avec plusieurs sortilèges, mais tous les sorts doivent être inscrits en une fois. On ne peut donc plus ajouter d'enchantement sur un équipement enchanté. Les objets enchantés peuvent libérer le ou les sorts qu'ils contiennent 1 fois par jour chacun.

Objet magique = Objet "bonne facture" + (15 PDV + 1 minerais d'or + 2 minerais d'argent) par niv. du sort.

6.4 Cultes et croyances religieuses

Depuis que la Cérémonie des Reliques n'est plus organisée, la communion avec les Anciens Dieux semble plus difficile. Rapidement, les prêtres des cultes reconnus ne purent plus solliciter la puissance divine afin de réaliser des actes de foi permettant de réaliser des choses merveilleuses. Ceci conforta les assertions de l'Empire d'Or selon lesquelles il n'existait qu'un seul Dieu digne d'être vénéré et qu'il s'agissait du Prophète

de Cristal. Cependant, d'aucuns murmurent que les Dieux ne sont pas morts et que les cérémonies pleines de sincère ferveur permettent encore d'attirer leur attention.

Tous les personnages, quels que soient leur penchant et compétences, peuvent organiser des cérémonies religieuses dédiées à des Dieux, des entités, des ancêtres, des puissances surnaturelles, qu'ils soient largement reconnus ou plutôt confidentiels. Ce qui définit un culte, ce sont ses croyants et leur ferveur. Cependant, il n'y a qu'une cérémonie par jour et par Dieu qui générera de la "puissance divine".

Une cérémonie réunit au moins 20 personnes et dure au minimum 5 sabliers, pendant lesquels le ou les officiant(s) doi(ven)t accomplir une performance en rapport avec leur culte. Les effets d'une cérémonie peuvent être annulés si la mise en scène est inexistante ou insuffisante dans le sens où le caractère exceptionnel d'un tel moment ne serait pas bien marqué. Un gardien doit assister à la cérémonie religieuse.

Une cérémonie religieuse réussie permet à l'officiant de générer 1 carte «puissance divine» pour chaque tranche de 10 personnes présentes lors de l'ensemble de la cérémonie. Ces cartes «puissance divine» sont immatérielles et donc non volables. Les cartes puissance divine périment à la fin de chaque évènement.

Une carte « puissance divine » permet :

- soit à une personne de pouvoir utiliser gratuitement une des compétences ou sorts qu'il maîtrise (sauf assassinat).
- soit d'être échangée contre 1 carte « main d'œuvre ».
- soit d'être utilisée sur un mort-vivant afin qu'il cesse de se relever continuellement (créature spéciale) (annonce "rest in peace").
- soit d'être utilisée pour sacraliser un objet.

Objets sacrés

Certains objets peuvent être sacralisés. Pour cela, l'officiant doit réaliser une cérémonie. Il peut alors transférer autant de cartes « puissance divine » qu'il le souhaite dans l'objet selon un ratio de 3 pour 1 (trois cartes investies dans l'objet augmentent sa puissance d'1 point). Les points sont ainsi conservés dans l'objet pour une durée infinie, tant que l'objet n'est pas détruit ou tant que sa puissance n'est pas utilisée. On peut procéder successivement à plusieurs sacralisations sur le même objet afin d'augmenter sa puissance (pas de limite).

A chaque palier de 5 points de sacralisation, l'officiant peut choisir de dépenser l'intégralité des points contenus dans l'objet sacré pour le doter de propriétés divines définies en accord avec l'organisation en fonction du background de la religion en question (contacter l'organisation).

7. Descriptif des compétences

Agriculteur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières “céréale” et des matières précieuses “orge brassicole” (cf. chapitre 5.1) Récolte des matières premières et précieuses).

Alchimie

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des potions alchimiques (consommables) ayant des effets surprenants et conservables d’année en année (cf. 8) Tableaux des fabrications). Chaque potion nécessite 4 sabliers durant lesquels la préparation doit être simulée et un certain nombre de ressources. Les créations alchimiques nécessitent un laboratoire TI avec des ustensiles comme des mortiers, des balances, des cornues, des refroidisseurs, etc. afin de pouvoir simuler la préparation des potions.

Alphabétisation

Les personnes ayant cette compétence peuvent lire et écrire dans les langues utilisées dans les terres connues (fr, nl, ang). Il existe par ailleurs des formes d’écritures nécessitant des recherches avant de pouvoir être traduites.

Apothicaire

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des drogues et des poisons (cf. 8) Tableaux des fabrications). Chaque drogue ou poison nécessite 2 sabliers de préparation et un certain nombre de ressources. Les créations d’apothicaire nécessitent un laboratoire TI avec des ustensiles comme des mortiers, des balances, des cornues, des refroidisseurs, etc. afin de pouvoir simuler la préparation des drogues et potions.

Dépendance : lorsqu’un personnage consomme une drogue, il devient accro à celle-ci et fera tout pour prendre une dose toutes les 24h. S’il n’y parvient pas, il devient trop faible que pour entreprendre n’importe quelle action nécessitant une compétence (se battre, lancer des sorts, etc.) jusqu’à ce qu’il ingère une dose. Prendre une ou plusieurs purges (en fonction de la drogue) supprime la dépendance.

Archerie

La compétence « archerie » permet d’utiliser un arc à flèche de 20 livres de tension maximum et oblige à utiliser les flèches standardisées fournies par l’organisation. L’archer peut posséder maximum 10 flèches dans son carquois. Cette compétence est soumise à une augmentation du tarif d’inscription de 10€ pour la location des flèches. Il est possible de trouver des endroits où acheter des flèches en TI pour remplir son carquois si on n’en ramasse pas suffisamment.

Remarque : il sera obligatoire de réussir un test d’archerie sur site avant de recevoir ses flèches.

Arme à deux mains

Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes comprises entre 110 et 150 cen-

timètres de long au maximum. Une arme à deux mains doit obligatoirement être maniée à deux mains simultanément et est indispensable pour pouvoir utiliser les compétences brise-crâne (crush) et perce-ligne (strike down).

Arme à une main

Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes de 110 centimètres de long au maximum (sauf fléaux de maximum 130 cm).

Arme courte

Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes de 60 centimètres de long au maximum.

Arme d'hast

Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes comprises entre 150 et 250 centimètres de long au maximum. Une arme d'hast doit obligatoirement être maniée à deux mains simultanément.

Arme de jet

Les personnages dotés de cette compétence savent comment utiliser les couteaux de jet, les shurikens, les haches de jet etc. Les projectiles improvisés en latex (cailloux, choppes, tabourets, bouteilles, etc.) ne nécessitent pas cette compétence mais n'infligent aucun dégât à un porteur d'armure intermédiaire ou lourde (même pas à l'armure).

Arme de tir

Les personnages dotés de cette compétence savent comment utiliser des arbalètes (dispensées des règles de cartouchière), des pistolets (nerf) ou des arquebuses (nerf). La compétence « arme de tir » permet d'utiliser les armes de type « nerf » pour autant qu'elles soient lookées. Les armes de type nerf autorisées sont celles qui n'ont ni chargeur, ni bande d'approvisionnement et qui ne peuvent recevoir qu'une seule cartouche à la fois dans le canon.

Cartouchière : chaque personne armée d'une arme de type nerf devra porter de manière visible une « cartouchière » de 5 projectiles (une simple pochette suffit). Une personne armée d'une arme de type nerf ne peut recharger son arme qu'avec les projectiles de sa cartouchière. Lorsque sa cartouchière est vide, il doit aller la regarnir à la « caisse de munitions » de sa caravane. Même si une personne porte plusieurs armes de type nerf, elle ne peut avoir qu'une seule cartouchière.

Caisse de munitions : chaque caravane possède une « caisse de munitions » contenant une infinité de munitions. Il est nécessaire de rester durant 2 sabliers en contact avec la caisse de munitions pour pouvoir regarnir sa cartouchière (recharger sa cartouchière prend toujours 2 sabliers quel que soit le nombre de projectiles mis dans la cartouchière). La caisse de munitions est un objet TI qui peut être déplacé et amené sur le champ de bataille, par exemple, et qui de ce fait peut aussi être volé. Attention, une caisse de munitions explose si elle est touchée par un tir d'arme de siège, ce qui a pour conséquence de blesser gravement (0 PV

au torse) toutes les personnes dans un rayon de 3 m autour de la caisse de munitions et d'infliger 2 points de dégât aux structures (portes, murailles, navires, etc.). Si une caravane perd sa caisse de munitions, elle en récupère une automatiquement l'année suivante. Il est possible pour une caravane d'acheter/fabriquer en TI une caisse de munitions durant l'évènement.

Armure légère/intermédiaire/lourde

Chaque compétence peut être prise indépendamment des autres. Une armure ne confère sa protection que sur la zone qu'elle couvre réellement : si un coup touche une localisation plutôt que l'armure, le personnage touché perd 1 PV. Les différents types d'armures ne s'additionnent pas mais peuvent se combiner si le personnage possède les compétences. (Ex.: si on porte une armure légère et intermédiaire au torse, le personnage n'a que 2 points de protection mais il peut très bien avoir un plastron de plate au torse et des jambières en cuir rigide).

Si un personnage superpose une cotte de maille (armure intermédiaire) et une armure de plate (armure lourde), il est immunisé aux frappes « through » là où il est protégé par les deux armures.

Le casque est une exception aux armures. En effet, afin de pousser les participants à se protéger la tête, tout personnage peut porter un casque sans posséder la compétence "armure". Ce casque offre, comme une armure, de 1 à 3 points d'armure en fonction du type de casque à la localisation tête (qui ne peut être délibérément visée). De plus, le port d'un casque immunise contre l'assommement et l'annonce "paf".

Armure légère : permet le port d'armure de cuir rigide (le cuir souple ne confère aucune protection) ou d'un gambison qui donne un 1 point de protection.

Armure intermédiaire : permet le port d'armure de cuir rigide cloutée ou renforcée de métal et de cotte de mailles qui donne 2 points de protection.

Armure lourde : permet le port d'armure de plate, d'écaillés métalliques, de carapaces qui donne 3 points de protection. Empêche l'utilisation de la compétence natation.

Armurier

Les personnages dotés de cette compétence savent réparer les armures abîmées. Pour ce faire, l'armurier a besoin de matériel TI comme du fil et des aiguilles, des rivets, un marteau et une enclume, etc. L'armurier doit simuler la réparation de l'armure à raison d'un sablier par point d'armure manquant.

Un armurier est également capable de fabriquer des armures et boucliers incassables ou de bonne facture (cf. 8) Tableaux des fabrications). Il est impossible de réparer une armure ou un bouclier de bonne facture détruit par l'annonce « crush ».

Toutes les fabrications d'un armurier nécessitent 5 sabliers de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un armurier sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Artilleur

Les personnages dotés de cette compétence ont été formés au maniement des engins de siège et des machines de guerre les plus divers (cf. chapitre 3) Combat). Ils savent comment utiliser ces engins et faire feu.

Les joueurs ne peuvent utiliser la machine d'un autre participant qu'avec son consentement.

Artisan

Les personnages dotés de cette compétence peuvent produire des oeuvres d'art ou des chefs d'oeuvre (sculpture, peinture, couture, joaillerie, etc.) (cf. 8) Tableaux des fabrications).

Arts martiaux

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à se battre à main nue. Chaque niveau de la compétence Arts martiaux donne un bonus de +1 en point de bagarre (cf. 2.8) La bagarre). Le niveau 3 de la compétence Arts martiaux permet en plus d'infliger une blessure grave à un des membres de son adversaire même en cas de défaite (le personnage l'annonce durant l'empoignade juste après son score de bagarre).

Assassinat

Les personnages maîtrisant cette compétence peuvent assassiner un autre personnage une fois par événement (c'est une exception). La victime d'un assassinat perd tous ses points de vie (les armures sont ignorées) et meurt sur le champ : il est impossible, même magiquement, de la soigner.

Pour assassiner quelqu'un, il faut lui donner deux coups consécutifs d'une arme courte (max 60 cm) dans le torse. Ce n'est qu'au deuxième coup que l'assassin prononce l'annonce « dead ». Si l'assassin ne parvient pas à donner son deuxième coup à sa victime, l'assassinat est manqué et l'assassin ne peut plus retenter son forfait.

Certaines créatures spéciales ne sont pas assassinales.

Assommement

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de rendre un personnage inconscient en lui assénant, par derrière (de dos), un **petit** coup sur le sommet du crâne avec une arme courte. L'annonce « paf » doit être audible pour la cible. Le port d'un casque rigide empêche l'assommement. La cible est assommée durant 2 sabliers (6 minutes). Il n'y a pas de nombre journalier d'assommement maximum. Cependant, un personnage ne peut assommer plus d'une personne par sablier.

Barde

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de faire des représentations qui permettent à une partie de leur auditoire de retrouver de l'entrain.

Lorsque minimum 2 bardes jouent ensemble une représentation (musicale, théâtrale, déclamation, performance, etc.) d'au moins 5 sabliers (15 min.), ils permettent de faire gagner 1 main d'oeuvre à un personnage de leur auditoire (choisi au hasard par un Gardien). Pour chaque barde supplémentaire qui participe à la représentation, 1 main d'oeuvre supplémentaire est générée pour l'auditoire au terme de celle-ci.

Bouclier

Les personnages dotés de cette compétence ont été formés au maniement de tous types de boucliers:

- targe : max. 40cm de diamètre.
- rondache : max. 70 cm de diamètre.
- pavois.

Brasseur

Les personnages dotés de cette connaissance savent comment fabriquer des breuvages alcoolisés (cf. 8 Tableaux des fabrications). Ces boissons n'ont pas l'obligation d'être réellement alcoolisées. On peut ainsi créer un chocolat chaud qui aura les effets time-in d'une boisson alcoolisée. Lorsqu'un joueur boit une de ces boissons, il reçoit un certain nombre de points d'éthylisme en fonction du type de breuvage qu'il ingurgite (cf. chapitre 2.10) L'éthylisme d'un personnage). Chaque brassin nécessite 4 sabliers de simulation de préparation.

Brise-crâne

Les personnages dotés de ce talent savent canaliser leur force dans des coups dévastateurs ; ils peuvent, une fois par jour (entre deux levers de soleil), annoncer « crush » lors d'une frappe. Cette capacité ne s'utilise qu'avec une arme à deux mains (max 150 cm, pas une arme d'hast).

Bucheron

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "bois" et des matières précieuses "bois précieux" (cf. chapitre 5.1).

Capitaine de navire

Un capitaine de navire peut participer à la manoeuvre d'un navire et le diriger (cf. chapitre 4) Batailles navales). Lorsqu'il participe à la manoeuvre, il ne peut pas utiliser de bouclier.

Capitaine pirate

Un capitaine pirate peut participer à la manoeuvre d'un navire et le diriger (cf. chapitre 4) Batailles navales). Lorsqu'il participe à la manoeuvre, il ne peut pas utiliser de bouclier.

De plus, un capitaine pirate ne compte pas dans le nombre maximum de personnes embarquées sur le navire.

Carrier

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "roche" et des matières précieuses "gemme" (cf. chapitre 5.1) Récolte des matières premières et précieuses).

Charpentier de marine

Les personnages dotés de cette compétence savent réparer les points de structure perdus par les navires endommagés lors d'un combat naval. Chaque charpentier de marine peut faire récupérer 1 point de structure par sablier passé à réparer le navire en dépensant 3 matières premières "bois" par point.

Les charpentiers de marine sont capables de saboter les navires.
Un charpentier de marine compte comme un marin pour la manoeuvre d'un navire.

Les charpentiers de marine peuvent améliorer les navires (cf. 8) Tableaux des fabrications).

Toutes les améliorations d'un charpentier de marine nécessitent 10 sabliers de simulation de fabrication.
Toutes les améliorations d'un charpentier de marine sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Chasseur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "gibier" et des matières précieuses "fourrure" (cf. chapitre 5.1) Récolte des matières premières et précieuses) sur les animaux morts.

Chirurgien

Les personnages dotés de cette connaissance sont capables de soigner les blessures graves subies par un autre personnage (ils ne peuvent pas se soigner eux-mêmes). Le chirurgien doit simuler durant 1 sablier les soins lourds qu'il prodigue à son patient à l'aide de compresses ensanglantées, de fil et d'aiguille, de scalpels, etc. Lorsque le sablier est écoulé, la localisation soignée récupère 1 PV (elle passe de 0 à 1).

Coup sacré

Les personnages dotés de ce talent sont particulièrement pieux et peuvent recevoir une aide divine lorsqu'ils combattent s'ils se conforment aux conditions suivantes :

- **Chaque coup sacré est précédée d'une annonce «au nom de [nom du dieu] !»**
- le personnage doit assister à une messe ou participer à une cérémonie dédiée au(x) dieu(x) concerné(s) au moins une fois par évènement.

Si le personnage se conforme à ses conditions, et uniquement dans ce cas-là, il peut, **une fois par jour** (entre deux levers de soleil), faire une frappe avec l'annonce "holy". Ces frappes affectent la quasi-totalité des créatures de Ragnarok.

Coupe-jarret

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de trouver la faille dans les meilleures armures. Les coupe-jarrets peuvent, une fois par jour (entre deux levers de soleil), annoncer « through » lorsqu'ils frappent leur victime dans le dos avec une arme courte de 60 cm au maximum.

Crochetage

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de forcer les serrures et cadenas. Pour ce faire, ils doivent simuler à l'aide d'outils, de rossignole, etc. durant 1 sablier l'ouverture de la serrure en question. Au terme du sablier, le crocheteur peut retirer une et une seule carte cadenas de la serrure sur laquelle il travaille. Plusieurs cartes cadenas peuvent être apposées sur la même serrure pour symboliser sa difficulté.

Cueilleur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières “végétal” et des matières précieuses “plante rare” (cf. chapitre 5.1) Récolte des matières premières et précieuses).

Cuisine

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de préparer d'excellents petits plats. Un repas servi par un cuisinier ne peut pas être empoisonné. Le repas doit être copieux, et consommé chez le cuisinier.

Duelliste

Les personnages dotés de ce talent sont capables de trouver la faille des meilleures armures. Ils peuvent, une fois par jour (entre deux levers de soleil), annoncer « through » lors d'une frappe. Cette capacité ne s'utilise qu'avec une arme à une main (type épée de max 110 cm).

Eboueur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent échanger un sac de détritus (time-out) contre 1 matière première au hasard (time-in) en se rendant à l'Étendard du Grand Bazar qui se charge de les faire évacuer à « la décharge » (container poubelle). Les détritus doivent être convoyés de façon time-in par exemple en brouette en bois, dans un sac en toile de jute, etc. Le sac ou autre doit pouvoir contenir un sac poubelle de 80 litres.

Eclaireur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent pénétrer sur le champ de bataille et dans la zone scénario avant les autres personnages. Les éclaireurs disposent de 5 sabliers pour repérer les lieux avant que tout un chacun soit autorisé à monter sur le champ de bataille. Ils peuvent ainsi informer la caravane pour laquelle ils travaillent de l'emplacement des objectifs à prendre, des forces en présence, etc.

Enchanteur

Les personnages possédant la compétence «Enchanteur» sont capables de canaliser l'essence magique dans des objets divers et variés. Leurs études de la magie leur permettent d'intégrer des sortilèges dans un objet afin que tout un chacun puisse les déclencher (cf. chapitre 6.3) Enchantement des objets magiques).

Objet magique = objet “bonne facture + (15 PDV + 1 minerais d'or + 2 minerais d'argent) par niv. du sort.

Endurance

Les personnages dotés de cette compétence sont plus résistants que la moyenne : ils possèdent 1 point de vie supplémentaire à chaque localisation.

Endurance accrue

Les personnages dotés de cette compétence ont entraîné leur corps grâce à d'intenses efforts physiques : ils possèdent 1 point de vie supplémentaire à chaque localisation.

Endurance et endurance accrue peuvent être pris indépendamment l'une de l'autre. Chacune de ces compétence permet d'avoir + 1 PV/loc, il n'y a donc que si on possède les deux compétences que le personnage possède + 2 PV/loc.

Entrave

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de ligoter ou entraver un personnage pour une durée maximale d'une heure. Cette entrave doit pouvoir être ôtée (en time-out) par la victime, elle ne peut pas représenter un risque pour le joueur.

Esotériste

Les personnages dotés de la compétence «Esotériste» savent déchiffrer et libérer la magie des parchemins sur lesquels sont inscrits de puissants rituels (à trouver en jeu) (cf. chapitre 6.2) Les rituels). Les ésotéristes gagnent également la compétence “Alphabétisation”.

Forgeron

Les personnages dotés de cette connaissance savent comment fabriquer des armes de qualité (cf. 8) Tableaux des fabrications). Ils doivent néanmoins être en possession d'une forge time-in pour pouvoir œuvrer (marteau, enclume, tenailles, etc.).

Toutes les fabrications d'un forgeron nécessitent 5 sabliers de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un forgeron sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Galant

Les personnages dotés de ce talent savent utiliser leurs charmes et attributs lors des galanteries (cf. chapitre 2.9) Les galanteries).

Glaneur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières “fruit” et des matières précieuses “fruit exotique” (cf. chapitre 5.1) Récolte des matières premières et précieuses).

Gourmet

Les gourmets sont des chefs-coqs, l'élite des cuisiniers. Ils ont appris à choisir leurs aliments avec soin et à préparer de savoureux repas. Les repas des gourmets permettent de rendre 1 point de vie à chaque localisation (blessure légère uniquement). Le plat doit être copieux et consommé chez le gourmet pour bénéficier de cet effet.

Herboriste

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des décoctions d'herboristerie (consommables) conservables d'année en année (cf. 8) Tableaux des fabrications). Chaque décoction nécessite 3 sabliers de

préparation et un certain nombre de ressources. Les herboristes ont besoin d'ustensiles comme des mortiers, des pilons, des balances, des pots, des chaudrons, etc. afin de pouvoir simuler la préparation des décoctions.

Infiltration

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à se faufiler dans les places fortes les mieux gardées. Les joueurs peuvent emprunter les « portes dérobées » d'un campement. Ces portes ne peuvent pas être gardées ni piégées car il s'agit ici de simuler une multitude de moyens d'infiltration.

Infirmier

Les personnages maîtrisant ce savoir savent comment soigner les blessures légères. Après 1 sablier durant lequel ils simulent le nettoyage et le bandage d'une plaie, la localisation soignée récupère 1 point de vie.

Ingénieur

Les personnages dotés de cette connaissance savent comment tracer des plans et fabriquer ou améliorer des mécanismes (cf. 8) Tableaux des fabrications). Un ingénieur a besoin d'outils comme des marteaux, des pinces, des clefs à molette, etc.

Un ingénieur peut également saboter/réparer les engins de siège (mais ne sait pas faire feu avec).

Toutes les fabrications d'un ingénieur nécessitent 10 sabliers de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un ingénieur sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Invocateur

Les personnages possédant cette compétence sont des tisseurs : ils peuvent apprendre et jeter des sorts (cf. chapitre 6.1) Les sortilèges). De plus, ils ont les connaissances nécessaires pour invoquer des créatures. Chaque invocateur peut être lié par des pactes avec maximum 3 asservis (cf. race Asservis).

Liquoriste

Les personnages disposant cette compétence savent ajouter un ou plusieurs effets à une boisson alcoolisée qui confère minimum 3 points d'éthylisme (cf. 8) Tableaux des fabrications). Les effets ajoutés durent une heure après la consommation d'un verre de la boisson en question.

Marin

Les personnages dotés de cette compétence peuvent participer à la manœuvre d'un navire (cf. chapitre 4) Combat naval). Lorsqu'il participe à la manœuvre, il ne peut pas équiper de bouclier.

Médecin

Un personnage doté de la compétence médecin peut diagnostiquer les maladies (bourses vertes) et fabriquer des remèdes afin de les soigner (cf. 2.2) Les maladies et 8) Tableaux des fabrications). Les médecins doivent porter des gants et un masque afin d'éviter d'être contaminés par leur patient. Un médecin sait également préparer les remèdes pour soigner les maladies. Chaque remède nécessite 3 sabliers de préparation et des ressources.

Mineur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières “minerai” et des matières précieuses “minerai d’argent” ou “minerai aurifère” (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Mystique

Les personnages dotés de cette connaissance ont appris à communiquer avec les esprits. Ils peuvent poser des questions à un esprit (celui-ci continue à errer pendant maximum 1 heure). L’esprit doit répondre la vérité mais seulement par oui ou par non.

Natation

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à nager : ils peuvent se déplacer accroupis (en canard) lorsqu’ils sont dans l’eau.

Lors d’un combat naval, ils ne sont pas noyés automatiquement s’ils tombent à l’eau : ils doivent rester accroupis sur place.

Un personnage qui nage reste sensible à toutes les formes d’attaques. On ne peut pas nager avec un bouclier ou une armure lourde. On ne peut être équipé que d’une arme courte uniquement.

Pêcheur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières “poisson” et des matières précieuses “graisse de mammifère marin” (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Un pêcheur peut participer à la manoeuvre sur un navire (cf. chapitre 4 Combat naval).

Perce-ligne

Les personnages dotés de ce talent savent canaliser leur force dans des coups dévastateurs. Ils peuvent, une fois par jour (entre deux levers de soleil), annoncer « strike down » lors d’une frappe. Cette capacité ne s’utilise qu’avec une arme à deux mains de 150 cm max. (pas une arme d’hast).

Pirate

Les personnages dotés de cette compétence peuvent participer à la manoeuvre d’un navire. Lorsqu’il participe à la manoeuvre, il ne peut pas utiliser de bouclier.

Un pirate ne compte pas dans le nombre maximum de personnes embarquées sur le navire (cf. chapitre 4 Combat naval).

Plongée sous-marine

Permet au possesseur de la compétence de pouvoir nager sous l’eau en eaux profondes ou peu profondes. Le personnage doit alors se mettre à plat ventre et se déplacer en rampant. Un personnage en plongée

sous-marine ne peut plus être touché par les armes de corps à corps, les arcs ou les armes de tir (il reste sensible aux armes de siège).

Rebouteux

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de poser des bandages pour arrêter les saignements et les hémorragies des personnages gravement blessés et dans le coma. Tant qu'un rebouteux oeuvre sur un patient dans le coma, les 5 sabliers qui rapprochent le patient de la mort sont suspendus.

Sapeur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent saboter les fortifications, les engins de siège et les navires. En pratique un sapeur peut faire un noeud dans la corde de sabotage par sablier de simulation et défaire un noeud qui retient les planches des brèches.

Souffreteux

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de susciter des maux et des maladies chez leurs victimes (cf. 8) Tableaux des fabrications).

Taillandier

Les personnages dotés de cette compétence savent fabriquer des outils permettant de récolter plus rapidement des matières premières et précieuses (cf. 8) Tableaux des fabrications).

Toutes les fabrications d'un taillandier nécessitent 5 sabliers de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un taillandier sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Tisseur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent dépenser des points d'expérience afin de pouvoir lancer des sortilèges choisis parmi la liste des sorts (cf. chapitre 6.1) Les sortilèges). Le tisseur doit se fabriquer un fétiche pour chaque sort qu'il maîtrise. Chaque sort peut être lancé une fois par jour (entre deux levers de soleil).

En outre, un tisseur peut extraire des Pierres de Vie d'une Source de Vie (1 PdV par sablier) et les utiliser afin de lancer des sorts (cf. chapitre 6.1) Les sortilèges). Ils peuvent également utiliser des Monolithes de Vie s'ils en rencontrent.

Tourmenteur

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à infliger la douleur et marquer les chairs afin d'obtenir des réponses à leurs questions. Lorsqu'un tourmenteur torture un personnage entravé, celui-ci lui inflige une séquelle physique permanente (cicatrice, brûlure, blessure, etc.) à une localisation au choix du tourmenteur pour chaque séance de 5 sabliers (15 minutes) de torture. Le prisonnier doit répondre par la vérité à trois questions ou acquérir une nouvelle séquelle physique permanente. On ne peut acquérir plus de 2 séquelles lors d'une séance de torture. Un personnage ne peut subir qu'une séance de torture par heure. Une

séquelle physique permanente doit être matérialisée par le participant (maquillage, prothèse, attelle, etc.). Lorsqu'une localisation reçoit 3 séquelles physiques permanentes, la localisation perd définitivement 1 PV.

Vol

Les personnages dotés de cette compétence savent trouver les objets les mieux dissimulés. A la fin d'une fouille d'une durée d'un sablier, les personnages dotés de la compétence « vol » peuvent prendre le contenu de la bourse « possessions cachées » d'un personnage en plus de son équipement spécial et de ses possessions.

Tableaux des fabrications

Alchimie (consommable)

N.B./ Les composants marqués (*) servent également en tant que composants pour des recettes d'une autre compétence.

Potion	Effet	Coût
Acide	Permet de faire fondre instantanément un cadenas. Fait perdre 1 point d'armure si versé sur une armure. Ne fonctionne pas sur les matières organiques.	2 poissons + 1 minerai + 1 roche
Antidote (*)	Cette potion fait instantanément disparaître les effets d'un poison, quel qu'il soit.	1 roche + 2 fruits + 1 gibier
Alliage de cuir vivant (*)	Peut être transformé par un armurier en une armure de cuir souple qui confère 1 pt d'armure qui se répare tout seul entre les combats (+ 1 pt d'armure entre chaque combat).	8 gibiers + 4 poissons + 4 végétaux + 1 fourrure
Élixir de cuir tanné (*)	Ce breuvage durcit la peau qui est exposée aux rayons du soleil. Il donne un point d'armure sur toutes les localisations non protégées par une armure pendant une heure.	1 gibier + 1 végétal + 1 poisson + 1 graisse de mammifère marin
Encens (fourni lors de la fabrication)	Cette préparation produit une épaisse fumée, qui est couramment utilisée lors des cérémonies religieuses ou liées au monde spirituel. Un encens repousse les esprits. Un encens cesse de fonctionner lorsqu'il s'éteint, qu'il soit fini ou pas.	1 gibier + 1 végétal + 2 poissons
Graisse de flottaison	Cette préparation permet à celui qui s'en recouvre de flotter à la surface de l'eau (pas marcher). Le personnage bénéficie de la compétence natation pour la durée d'une heure.	3 poissons + 1 graisse de mammifère marin
Grenade (fourni lors de la fabrication)	Ce mélange alchimique est particulièrement instable. Lorsqu'il est percuté, il explose. Placé dans une coque protectrice, ce mélange sert d'arme de jet aux plus inconscients. Une grenade qui explose fait un point de dommage à toutes les localisations touchées par l'eau qu'elle contient et « strike down » sur toutes les personnes touchées (y compris lorsque la personne touchée porte une armure).	1 végétal + 2 roches + 1 fruit exotique + 1 poudre noire

Métal liquide	Ce liquide se fige au contact de l'acier ou du cuir. Lorsqu'on le verse sur une armure, celle-ci récupère immédiatement 1 pt d'armure à la localisation traitée. Il est impossible de réparer une armure qui a été détruite par une annonce « crush ».	1 minéral + 1 roche + 1 fruit + 1 céréale
Parfum « armure de salon »	Cette odeur tient son porteur en éveil. Le porteur est immunisé à l'assommement pendant 5 sabliers. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.	3 céréales + 2 fruits + 1 poisson
Parfum de répulsion	Cette odeur a un effet calmant sur son porteur, il n'est plus sensible aux effets de la compétence Galant. Un personnage qui porte ce parfum ne peut plus, lui non plus, utiliser les bonus de sa compétence Galant lors des jeux de l'amour. Cet effet dure une heure. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.	2 poissons + 1 gibier + 1 fourrure
Philtre de chirurgie alchimique (*)	Cette préparation cicatrise magiquement les blessures du patient auquel elle est administrée. Le patient est instantanément soit soigné d'une blessure grave et regagne 1 PV à la localisation en question, soit le membre légèrement blessé est soigné intégralement.	2 céréales + 1 végétal + 2 fruits + 1 plante rare
Philtre d'orquitude	Ce philtre renforce la constitution de celui qui le boit. Le personnage gagne 1 pv supplémentaire par localisation (max. absolu 3 pv par localisation). La potion dure une heure. Ces points de vie ne sont pas soignables.	1 gibier + 2 roches + 1 orge brassicole
Potion de force	Cette potion permet de frapper avec une arme à deux mains en annonçant « strike down », la potion dure 5 sabliers ou jusqu'à ce que le personnage tombe inconscient.	2 roches + 1 gibier + 1 orge brassicole
Potion de respiration aquatique	Permet à un personnage d'acquérir la compétence « plongée sous-marine ». Le personnage ne sait plus respirer à l'air libre et doit rester sous l'eau. La potion agit durant 5 sabliers.	4 poissons + 1 fruit exotique
Poudre noire (*)	Ce mélange alchimique est hautement inflammable et doit être conservé avec précaution. Répandue sur un mort-vivant ou une dépouille et enflammée, elle garantit une combustion rapide.	4 bois + 5 roches + 1 fruit

Apothicaire (consommable)

N.B./ Les composants marqués (*) servent également en tant que composants pour des recettes d'une autre compétence.

Type de drogue	Effet	Coût de fabrication
Coup de fouet (*)	Excitant puissant qui provoque des crises d'hyperactivité. Immunise temporairement les effets de l'annonce "fear". Pendant la durée des effets de la dose, le personnage refuse de parler sous la torture (mais subit les séquelles inhérentes à cette séance de torture). Dure 1 heure. Nécessite 2 "purges" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 végétal
Fureur de Grimlin	Fortifiant musculaire. L'utilisateur frappe à « strike down » à chaque coup porté avec une arme à deux mains (pas une arme d'hast). L'utilisateur subit en retour une annonce « strike down » à chaque frappe qu'il porte avec une arme à deux mains. L'utilisateur ne subit pas de dommage suite à son annonce. Il est juste projeté au sol. Dure 1 heure. Nécessite 3 "purges" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 minéral
MOK	Hallucinogène léger. Provoque un bien être général indéniab...on voit la vie plus belle qu'elle n'est...de plus, une prise de mok permet d'annuler 3pt d'éthylisme. Régulièrement, le personnage s'abîme tout entier dans la contemplation extasiée d'un élément anodin...celui-ci devient la chose la plus extraordinaire jamais vue par le personnage qui n'hésitera pas à tenter de sensibiliser son entourage à cet élément... Dure 1 heure. Nécessite 1 "purge" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 bois
Peau de pierre	Epaississant cutané. Donne un point d'armure aux localisations non protégées par une pièce d'armure. Le personnage ne peut plus courir ou utiliser la compétence natation pendant la durée de la dose. Dure 1 heure. Nécessite 2 "purges" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 roche
Poudre des anges	Cette poudre a un effet aphrodisiaque et euphorisant. Augmente la compétence « galant » au niveau 3. Si la personne a consommé la drogue de manière consentante, elle ne peut plus refuser de participer aux galanteries. Dans le cas contraire, la personne se sentira mal à l'aise par rapport aux émotions qu'elle ressent et fuira les personnes qui voudraient la voir participer aux galanteries, et ce pendant toute la durée de l'effet de la potion. Dure 1 heure. Nécessite 1 "purge" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 fruit
Rêve de Todrick	Poudre énergisante + 1 pv à un membre. Les soins prodigués doivent durer deux fois plus longtemps (2 sabliers). Dure 1 heure. Nécessite 3 "purges" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 céréale

Type de poison	Matérialisation	Effet	Coût de fabrication
Ingestion	Etiquette à coller sous le plat ou le verre	Celui qui ingère le poison subit l'annonce « toxic ».	1 fruit + 1 bois précieux
Contact	Une fiole (parchemin)	Lorsque le poison est répandu sur la lame d'une arme, la prochaine frappe avec cette arme annonce "toxic". Ne fonctionne qu'une seule fois.	1 gibier + 1 graisse de mammifère marin
Dispersion	Petit fumigène (fourni lors de la fabrication)	Ceux qui sont touchés par la fumée empoisonnée perdent 1PV à toutes les localisations par sablier (3 min.) tant qu'ils sont en contact avec la fumée.	1 poudre noire + 1 plante rare

Armurier (équipement)

Armure et bouclier incassable : résiste à l'annonce « crush ».

Armure et bouclier de bonne facture : peut recevoir un enchantement et être amélioré par un ingénieur (voir règles d'ingénierie).

Type d'armure	Coût de fabrication
Armure légère incassable	6 gibiers + 2 végétaux + 2 poissons + 1 fourrure
Armure intermédiaire incassable	3 gibiers + 3 minerais + 2 végétaux + 2 poissons + 1 argent
Armure lourde incassable	6 minerais + 4 roches + 1 or
Armure légère de bonne facture	4 gibiers + 1 végétal + 1 poisson + 1 fourrure + 1 cuir vivant
Armure intermédiaire de bonne facture	2 gibiers + 2 minerais + 1 végétal + 1 poisson + 1 graisse de mammifère marin + 1 élixir de cuir tanné
Armure lourde de bonne facture (*)	4 minerais + 2 roches + 1 gemme + 1 métal liquide

Type de bouclier	Coût de fabrication
Targe incassable	5 bois + 5 végétaux + 1 bois précieux
Rondache incassable	5 bois + 3 gibiers + 2 végétaux + 1 argent
Pavois incassable	4 bois + 4 minerais + 2 roches + 1 or
Targe de bonne facture	8 bois + 2 végétaux + 1 fourrure
Rondache de bonne facture	4 bois + 4 gibiers + 2 végétaux + 1 bois précieux
Pavois de bonne facture	4 bois + 4 minerais + 2 roches + 1 gemme

Artisan (équipement)

Type	Coût de fabrication
Œuvre d'art	10 matières premières en rapport avec l'oeuvre créée
Chef d'œuvre (bonne facture)	8 matières premières + 2 matières précieuses en rapport avec le chef d'oeuvre créé

Brasseur (consommable)

Type de boisson	Coût de fabrication	Point d'éthylisme par verre	Nombre de points d'éthylisme total
Cerveoise	8 céréales	1	30
Vin	8 fruits	1	30
Vin grande cuvée	8 fruits + 1 bois précieux	3	30
Liqueur	4 fruits + 4 céréales + 1 fruit exotique	3	30
Spiritueux	8 céréales + 1 orge brassicole	3	30

Charpentier de marine (équipement)

Amélioration du navire	Description	Coût de fabrication
Augmentation de voilure	Augmente la vitesse de 2m, nécessite 1 marin en plus pour pouvoir manoeuvrer (1 fois max.).	10 végétaux + 3 gibiers + 3 bois + 3 poisson + 1 fourrure
Cale aménagée	Augmente de 5 le nombre max. de personnes à bord et réduit la vitesse de 2m.	5 bois + 5 céréales + 5 végétaux + 5 gibiers
Coque allégée	Augmente la vitesse de 2m, réduit les points de structure de 1 (1 fois max.).	10 céréales + 5 végétaux + 5 fruits
Coque renforcée	Augmente de 1 le nombre de points de structure d'un navire (1 fois par tranche de 3 pt de structure de base). Chaque niveau de coque renforcée diminue le nombre de personnes max. à bord de 3.	10 bois + 5 minerai + 3 poisson + 1 bois précieux + 1 graisse de mammifère marin
Eperon	Permet d'encaisser 1 point de structure lorsque le bateau éperonne un autre navire (1 fois max.).	12 minerai + 5 roches + 3 poisson + 1 bois précieux
Gouvernail mécanisé	Diminue de 2 le nombre minimum de marin nécessaires à la manoeuvre nécessaire (1 fois max.).	5 bois + 5 minerai + 8 poisson + 1 bois précieux + 1 graisse de mammifère marin
Propulsion avancée	Augmente la vitesse d'un navire de 2 m. (1 fois max.). Nécessite une roue à aubes	10 minerais + 5 bois + 4 poisson + 1 graisse de mammifère marin
Roue à aubes	Réduit la vitesse de 2 m. mais permet d'ignorer la direction du vent. Doit être alimenté en combustible pour pouvoir se déplacer. Le système de propulsion demande la présence d'un ingénieur à bord et diminue de 3 le nombre minimum de marins nécessaires à la manoeuvre. Si la chaudière est touchée par un tir de canon, elle explose : le navire vole en éclats quel que soit son nombre de points de structure, son équipage est à la mer et sa cargaison perdue.	1 chaudière + 6 bois + 4 fruits + 3 minerais + 2 poissons Chaudière: Consomme 5 bois/heure en temps normal

Enchanteur (équipement)

Objet «bonne facture + (15 PDV + 1 minerai d'or + 2 minerai d'argent) par niv. du sort

Forgeron (équipement)

Armes incassables : résistent à l'annonce « crush ».

Armes en argent : permettent de blesser une plus grande partie des créatures (annonce «silver»).

Armes de bonne facture : peuvent recevoir un enchantement.

Type d'arme	Coût de fabrication
Arme courte incassable	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 1 gemme
Arme à une main incassable	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 1 argent
Arme à deux mains incassable	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 1 or
Arme d'hast incassable	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 1 or
Arme courte en argent	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 2 argent
Arme à une main en argent	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 3 argent
Arme à deux mains en argent	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 4 argent
Arme d'hast en argent	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 3 argent
Arme courte de bonne facture	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 1 graisse de mammifère marin
Arme à une main de bonne facture	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 1 fourrure
Arme à deux mains de bonne facture	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 1 gemme
Arme d'hast de bonne facture	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 1 bois précieux

Herboriste (consommable)

Décoction	Effet	Coût
Aphrodisiaque (*)	Confère à celui qui en consomme un bonus d'un niveau de galant (avec toujours un maximum de trois niveaux). Dure 1 heure.	1 végétal + 1 céréale + 1 gibier
Anti gueule de bois	Chaque dose permet de supprimer 3 points d'éthylisme.	1 végétal + 1 poisson + 1 minerais
Baume de soin	Permet de rendre 1 PV à une localisation légèrement blessée. Nécessite 1 sablier pour agir.	1 végétal + 1 fruit + 1 poisson
Crème régénérante	Soigne définitivement une séquelle physique permanente (pas une mutation).	1 végétal + 1 roche + 1 céréale
Désinfectant (*)	Utilisé par un infirmier ou un chirurgien pendant qu'il soigne un patient, chaque dose permet qu'un sablier de soin rende 2 PV au lieu de 1.	1 végétal + 1 céréale + 1 gibier
Purge (*)	Permet de se défaire de la dépendance à une drogue. Parfois, plusieurs doses sont nécessaires.	1 végétal + 1 gibier + 1 fruit
Stabilisant	Ce mélange d'herbes a la faculté d'arrêter les saignements d'un patient et de le stabiliser durant 2 sabliers.	1 végétal + 1 minerais + 1 fruit

Ingénieur (équipement)

Type de mécanisme	Effet	Coût
Arme de siège destructrice	Inflige 1 point de dégât supplémentaire aux structures.	5 roches + 4 bois + 6 minerais + 1 poudre noire
Arme de siège fiable	Il est impossible de saboter l'engin de siège.	5 roches + 4 bois + 6 minerais + 1 métal liquide
Arme de tir ingénieuse	Pistolet : chargeur de 3 munitions max.	9 minerais + 5 bois + 5 roches + 1 graisse de mammifère marin
	Arquebuse : tir de mitraille : max 5 munitions simultanées.	6 minerais + 5 bois + 5 roches + 1 poudre noire

Amure mécanisée (nécessite un costume imposant)	Une armure mécanique possède 3 points d'armure et immunise son porteur à l'annonce « through ». Une armure mécanique frappe en force : annonce « strike down » à chaque frappe avec n'importe quelle arme tant qu'elle est alimentée en combustible. Une armure mécanique peut être blindée.	1 chaudière + 1 armure lourde de bonne facture
Blindage	Seules les armures mécanisées peuvent être blindées. Chaque blindage donne 1 point d'armure supplémentaire par localisation (max. 5 fois).	10 minerais + 5 roches + 1 graisse de mammifère marin
Bombe de sape (fourni lors de la fabrication)	Ces engins très coûteux sont capables d'affaiblir les plus grosses structures. Elles peuvent fendre les plus grosses portes et ébranler les meilleures murailles. Une bombe de sape fait perdre la moitié des points maximum de structure de la construction contre laquelle elle explose (avec un min. de 4 points de structure). Seuls les sapeurs peuvent utiliser les bombes de sape. Lorsque la bombe de sape explose, toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 5m autour de la bombe sont blessées gravement (0 PV) à toutes leurs localisations et ce indépendamment de leur armure. La bombe explose lorsque la mèche est consumée ou si la bombe elle-même ou si le personnage portant la bombe de sape est touché par un tir d'artillerie.	2 végétaux + 5 roches + 1 fruit exotique + 3 Poudres noires
Cadenas	Permet de fermer à clef un coffre. Plusieurs cadenas peuvent être mis sur le même coffre.	2 minerais + 2 bois + 1 poisson
Caisse de munition	Une caisse de munition permet aux personnages de regarnir leur cartouchière (Cf. Arme de tir). Une caisse de munitions explose si elle est touchée par un tir d'arme de siège, ce qui a pour conséquence de blesser gravement (0 PV au torse) toutes les personnes dans un rayon de 3 m autour de la caisse de munitions et d'infliger 2 points de dégât aux structures (portes, murailles, etc.).	5 bois + 5 minerais + 2 végétaux + 2 Poudres noires

Chaudière (*)	La chaudière est une source d'énergie permettant d'alimenter une machine. Une chaudière nécessite 5 bois par heure de fonctionnement.	10 minerais + 5 bois + 3 gibiers + 2 poissons
Extracteur de vie (*)	L'extracteur de vie est une source d'énergie magique permettant d'alimenter une machine ou un objet enchanté. Un extracteur nécessite 1 pierre de vie par jour de fonctionnement.	5 bois + 5 minerais + 3 gibiers + 5 Pierres de Vie + 2 végétaux
Membre mécanisé	Le membre mécanisé possède 3 PV et n'est réparable que chez un armurier. Donne +1 en bagarre.	3 poissons + 4 minerais + 1 Désinfectant + 1 extracteur de vie
Système respiratoire	L'utilisateur est immunisé aux gaz, spores et poisons de dispersion.	1 gibier + 1 minerai + 5 végétaux + 1 antidote + 1 chaudière
Yeux améliorés	Le personnage est immunisée à l'annonce « Blind » et peut voir les Esprits (mais pas les entendre).	2 minerais + 4 roches + 4 poissons + 3 végétaux + 3 gibiers + 1 gemme

Liquoriste (consommable)

Type d'effet ajouté	Effet	Coût de fabrication
Amical	Cette boisson rend temporairement amical le buveur envers celui qui lui a offert la boisson. Cet effet dure 1h.	5 végétaux + 5 céréales
Amoureux	Ajoute un niveau de « Galant » par verre consommé (avec maximum de 3 niveaux). Cet effet dure 1h à partir de la première dose ingérée.	4 céréales + 4 fruits + 1 fruit exotique + 1 aphrodisiaque
Courageux	Cette boisson immunise à l'annonce « fear ». Cet effet dure 1h.	4 céréales + 4 fruits + 1 orge brassicole + 1 coup de fouet
Culinaire	Cette boisson ne peut être empoisonnée. Effet permanent tant qu'il reste des doses de la boissons.	5 céréales + 3 végétaux + 2 gibiers

Curatif	Cette boisson permet de soigner une blessure légère (1 PV) (max. 1x par jour).	5 fruits + 5 céréales + 5 gibiers + 1 plante rare + 1 Philtre de chirurgie alchimique
Dépendance	Cette boisson rend accro (cf. dépendance à une drogue). Effet permanent tant que la dépendance n'est pas annulée. 1 purge est nécessaire pour annuler la dépendance.	5 céréales + 5 gibiers + 5 fruits + 5 végétaux
Vertueux	Cette boisson pousse le buveur à être sincère et à dire la vérité mais ne l'oblige pas si cela risque de lui nuire gravement.	5 fruits + 5 poissons

Médecin (consommable)

Type de remède	Coût de fabrication
Remède commun	1 gibier + 1 roche + 1 bois
Remède de cheval	1 gibier + 1 roche + 1 purge
Remède exceptionnel	1 gibier + 1 roche + 1 antidote
Remède prodigieux	1 gibier + 1 gemme

Souffreteux (consommable)

Maladie	Symptômes	Durée	Traitement	Coût
Fièvre rhumatoïde Virulence 5	Infection qui développe une arthrite. Le personnage boite, a des difficultés à se déplacer et ne peut pas courir.	Sans fin si non traité.	1 remède de cheval	2 roches + 2 poissons + 1 plante rare
Fièvre tétanique Virulence 10	Le personnage ne peut plus utiliser d'objets lourds ou nécessitant de la force (armes à deux mains, armure lourde, arc...).	Disparaît après 24h si non traité.	1 remède de cheval	2 végétaux + 2 céréales + 1 fourrure
Mycose bleue Virulence 3	Le personnage se couvre de plaques bleues sur la peau. Les tisseurs ne savent plus utiliser leurs fétiches tant que la mycose vampirise leur énergie.	Sans fin si non traité.	1 remède exceptionnel	2 céréales + 2 fruits + 3 Pierres de Vie

Pneumonie Virulence 5	Retire 1 PV virtuel (cumulable) au torse chaque matin. Si le torse arrive à 0 de cette manière, le personnage doit rester alité et est trop faible que pour se lever. Dans les autres cas, le personnage a du mal à respirer et ne peut plus accomplir de tâches lui demandant un effort physique (courir, se battre, nager, récolter des ressources,...).	Sans fin si non traité.	8 remèdes communs	2 fruits + 2 gibiers + 1 orge brassicole
Rage de dent Virulence 5	Le personnage ne sait plus ni boire ni manger sans éprouver une vive douleur aux dents.	Sans fin si non traité.	1 séance d'arrachage de dent faite par un médecin + 1 remède commun	2 poissons + 3 céréales
Rhume Virulence 10	Le personnage a le nez encombré et doit parler avec une voix nasillarde.	Disparaît après 24h si non traité.	1 remède commun	3 céréales + 2 végétaux

Taillandier (équipement)

Outil	Effet	Coût de fabrication
Canne à pêche à moulinet	Permet à un pêcheur de récolter poissons ou graisses de mammifères marins plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	4 bois + 5 gibiers + 1 graisse de mammifère marin
Couteau de chasse	Permet à un chasseur de récolter gibiers ou fourrures sur un animal mort plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	2 bois + 3 minerais + 3 gibiers + 1 poisson + 1 fourrure
Gaule	Permet à un glaneur de récolter fruits ou fruits exotiques plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	4 bois + 2 gibiers + 3 roches + 1 fruit exotique
Hache de bucheron	Permet à un bûcheron de récolter bois ou bois précieux marin plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	3 minerais + 3 roches + 3 bois + 1 bois précieux
Masse de carrier	Permet à un carrier de récolter roches ou gemmes plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	6 roches + 3 bois + 1 gemme
Outil agricole	Permet à un agriculteur de récolter céréales ou orges brassicoles plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	3 végétaux + 3 gibiers + 3 fruits + 1 orge brassicole
Pioche de mineur	Permet à un mineur de récolter minerais ou minerais d'argent/d'or plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	2 bois + 2 végétaux + 4 minerais + 1 poisson + 1 or

Serpe	Permet à un cueilleur de récolter végétaux ou plantes rares plus rapidement (cf. 5.1) Récolte).	2 bois + 3 minerais + 4 végétaux + 1 plante rare
-------	---	--

9. Récapitulatif des annonces

Les annonces de combat

CRUSH	Détruit l'arme, le bouclier ou l'armure touchée.
DEAD	Le personnage tombe immédiatement raide mort quelque soit le nombre de points de vie qu'il possède et l'armure qu'il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Le participant se relève sous forme d'esprit.
ENCHANTED	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
FINISH	Le personnage visé est achevé et son agonie ou son coma se termine immédiatement : il meurt sans que quiconque puisse y faire quelque chose (plus de soin possible).
HOLY	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce (pratiquement toutes les créatures).
KILL	Le personnage est éradiqué. Il tombe immédiatement raide mort quelque soit le nombre de points de vie qu'il possède et l'armure qu'il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Même l'esprit du personnage est détruit : il ne se relève pas sous forme d'esprit.
PAF	La cible est assommée pendant 2 sabliers (6 min.). N'inflige aucun point de dégât.
SILVER	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
STRIKE DOWN	La cible est propulsée au sol (même si l'attaque est parée par un bouclier ou une arme) : elle doit s'asseoir les fesses contre le sol avant de pouvoir se relever. Attention au risque de piétinement.
THROUGH	Le coup porte en ignorant les armures.
TOXIC	En contact avec le sang (ne fonctionne pas si elle touche une armure), cette frappe cause une perte de conscience chez la victime au bout d'un sablier (3 minutes). 2 sabliers plus tard (6 minutes), la victime meurt étouffée dans son sang si elle n'a pas consommé d'antidote.

Les annonces des sortilèges

“ Amnesia ”	La cible oublie totalement qui elle est, ce qu'elle fait là, etc. Les tisseurs n'ont plus accès à leurs sortilèges, mais tous les personnages gardent leur libre arbitre et peuvent se défendre.
“ Blind ”	La cible est éblouie pendant 3 sabliers.

“Burn”	L’armure de la cible devient brûlante pendant 1 sablier. La cible doit se rouler dans l’herbe ou s’arroser de liquide. Si elle ne peut le faire (inconscience par exemple), elle perd 1PV/loc couverte par du métal.
“Choc”	La cible recule de 5 m.
“Command”	Pendant 1 heure, la cible doit obéir à un ordre donné par le lanceur de sort quoiqu’il en coûte. A la fin du sort la cible ne se rappelle avoir été victime du sort que si elle était consciente au moment où celui-ci a été lancé (Ne pas confondre avec “Dominate”).
“Control un-deads”	Les morts-vivants inférieurs (créatures non spéciales) sont soumis à la volonté du mort-vivant supérieur (créatures spéciales) et lui obéissent.
“Dance”	La cible se met à danser durant un sablier. Cela ne l’empêche pas de réaliser toutes les actions qu’elle veut tant qu’elle le fait en dansant.
“Disarm”	La cible lâche l’objet précisé par le Tisseur.
“Dispel magic”	Tous les sorts et effets de potions affectant la cible sont dissipés (ne concerne pas les enchantements permanents ni les effets des rituels).
“Dominate”	La cible se retourne contre ses alliés (Ne pas confondre avec “Command”).
“Fear”	La cible fuit le plus loin possible du Tisseur et ne peut revenir à moins de 10m de lui pendant la durée du sort.
“Friend”	La cible considère le Tisseur comme son ami, mais conserve son libre arbitre.
“Glue”	La cible est incapable de bouger ses pieds pendant 1 sablier.
“Heal”	La cible récupère 1 PV d’une blessure légère ou compte le sort comme un remède commun à une maladie.
“Heal full”	La cible récupère tous ses PV à toutes les localisations quelle que soit la gravité des blessures.
“Ice”	La cible est paralysée pendant 1 sablier. Toutes les loc tombent à 0 PV si elle subit 1PV de dégât (quelle que soit la loc).
“Mute”	La cible est incapable de parler pendant 3 sabliers.
“Repair”	L’objet transportable touché est immédiatement réparé.
“Rest in peace”	Utilisé sur un mort-vivant afin qu’il cesse de se relever continuellement (créature spéciale).
“Scars”	La cible subit 1 point de dégât à chacune de ses localisations (les armures peuvent donc encaisser ces dégâts)
“Sleep”	La cible s’endort instantanément durant 1 sablier, mais se réveille avant si elle subit des dégâts.
“Sickness”	Perte immédiate d’1 PV/loc. Ensuite perte d’1PV/loc chaque sablier qui suit. La cible se transforme en zombie soumis au nécromant pendant 1 heure lorsqu’elle tombe inconsciente. A la fin du sort la cible tombe agonisante.
“Talking to dead”	L’esprit ciblé répond la vérité aux questions UNIQUEMENT par oui ou non.
“Vibration”	La structure touchée par le projectile perd la moitié de ses points de structure maximum.
“Wind”	Change le sens du vent pour 2 sabliers.