

Table des matières

- 01 Préface et introduction
- 02 Les essentiels
 - 2.1 Les Maîtres de Jeu (MJ)
 - 2.2 Terminologie
 - 2.3 Codes de couleurs
 - 2.4 Abréviations
- 03 Sécurité
- 04 Les règles
- 05 Les points d'expérience
- 06 Création de personnage
- 07 Compétences
 - 7.1 Liste de compétences
 - 7.2 Description des compétences
- 08 Compétences complexes
 - 8.1 Le vol
 - 8.2 Amitié des élémentaires
- 09 Magie et Alchimie
 - 9.1 Magie
 - 9.2 Alchimie
 - 9.3 Rituels
 - 9.4 Artefacts et autre Objets magiques permanents
- 10 Combat
 - 10.0 Les armes
 - 10.1 Les armes à distance
 - 10.2 Armure
 - 10.3 Le système d'armure en combat
 - 10.4 Les boucliers
- 11 La mort d'un personnage
- 12 Résumé
- 13 Retours sur expérience et concept

01 Préface et introduction

Cher joueur/joueuse,

Bienvenue au Conquest

Le système de règles du Conquest est construit de manière à permettre à beaucoup de joueurs de différents pays à jouer ensemble. Nous savions que nous devions éviter de donner une forme trop complexe à ces règles pour que débutants et joueurs expérimentés de toutes nations aient une chance de participer au jeu.

Sans doute nous avons raté ou oublié quelques compétences, sorts ou systèmes de règles quelque part en chemin. L'idée directrice était de trouver un juste équilibre entre la facilité de conversion pour un personnage déjà existant et la création d'un nouveau.

La taille de l'évènement, la diversité des participants et de leurs background de pays on rendu très important la création de règles simples et compréhensibles.

Pour cette raison nous ne permettrons aucune exception à la règle.

Assez d'introduction, prenez plaisir à lire et mémoriser ces règles, et surtout, le plus important, amusez vous beaucoup au Conquest. Nous sommes heureux de vous avoir parmi nous

L 'équipe du Conquest .

2. Les essentiels

2.1 Les Maîtres de Jeu MJ

Pour permettre un jeu fluide et vous aider de toutes les manières possibles, y compris avec les questions sur les règles et jeu, vous pouvez toujours prendre contact avec l'équipe de MJ répartie sur l'ensemble du terrain.

Un membre des MJ est facile à reconnaître : Ils portent tous une tenue spécifique et reconnaissable, par exemple, tee-shirt blanc avec logo du Conquest et un badge. Ceci pour des raisons de sécurité et pour les rendre facilement reconnaissable dans toutes les situations possibles ou dangereuses.

Vous pouvez aussi les contacter avec des questions ou des soucis en relation avec le Conquest, y compris à propos du trajet, du parking et autres sujets du même acabit.

Les décisions d'un MJ pendant le jeu sont obligatoires et doivent être respectées - c'est nécessaire pour un jeu réunissant tant de participants.

Dans quelques cas des MJ participent au jeu. Ils seront bien sur costumé mais toujours reconnaissables par un passeport rouge.

2.2 Terminologie

Pour gérer les situations de jeu pour tous d'une manière facile, il y a une terminologie que nous utiliserons au Conquest.

Les Appels et Signes suivant existent :

TIME IN (appel):

Le jeu commence pour tous les participants.

TIME OUT (appel):

Le jeu prend fin ou est suspendu pour une certaine période pour tous les participants.

STOP (appel) :

Dans des situations dangereuses ou quelqu'un subit une blessure (une vraie) le jeu doit être suspendu immédiatement. A cet effet on utilise l'appel « STOP » signifiant que tout le monde doit immédiatement arrêter de jouer. Toutes les actions doivent s'arrêter et seul la personne ayant lancé l'appel ou un MJ peut relancer le jeu. C'est un aspect de sécurité important qui ne doit pas être utilisé à la légère mais uniquement dans des situations dangereuses.

TIME FREEZE (appel) :

Seul un MJ du conquest peut utiliser cet appel. Quand il est lancé cela signifie que le jeu se « gèle » pour un court moment, c'est dire, que tous les joueurs doivent fermer leurs yeux et se taire. Le « gel » prend fin au moment de l'appel TIME IN . A ce moment le jeu reprend comme s'il n'avait été arrêté.

A coté des Appels nous utilisons différentes couleurs, chacune avec sa propre signification pendant le Conquest. Différentes bandes colorées existent, qui peuvent être attachées aux armes par exemple.

CARTON JAUNE (montré par un MJ) :

Si quelqu'un réagit à une scène ou une situation de combat trop intensément, l'orga lui assigne un CARTON JAUNE. Cela signifie que le participant doit prendre quelques minutes pour repenser aux événements et se détendre. Par exemple un CARTON JAUNE est appliqué dans les conditions suivantes : Un joueur tape trop fort, trop vite, sans aucun contrôle, vise délibérément la tête, le cou, l'entrejambe. Ce n'est qu'un jeu et nous sommes là pour nous amuser d'abord.

CARTON ROUGE (montré par un MJ) :

Un CARTON ROUGE assigné à un joueur signifie que celui ci doit quitter le combat, ou la scène immédiatement et pour un temps limité jusqu'à ce qu'un MJ l'autorise à reprendre le jeu. Si le un joueur ne réagit pas correctement à cette pénalité, il ou elle peut être immédiatement exclu du Conquest.

Les CARTONS ROUGES sont par exemple appliqués dans les cas suivants, quand un joueur enfreint les règles de manière répétitive, ne compte pas les coups reçus dans un combat ou combat avec sans armes mousse et latex sécurisées.

2.3 Codes couleurs

Il y a un code des couleurs portées en écharpe ou bande sur le corps, les objets ou les armes qui une signification particulière durant le Conquest

ROUGE : cette couleur signifie que l'objet ou l'arme est magique.

BLEU : Un personnage portant une bande ou une écharpe bleue est protégé par une armure magique.

JAUNE : Les personnes ou les objets portant une bande ou une écharpe bleue sont invisibles car elles sont sur un autre plan d'existence. Elles peuvent parfois avoir une influence sur les événements mais ne peuvent être détectées par des moyens classiques.

VERT : L'objet (couteau, boisson, etc..) est empoisonné.

VIOLET : quelqu'un ou quelque chose est visible sous sa forme éthérée et ne peut par conséquent être attrapée/enlevée/transportée ou déplacée d'une quelconque façon.

2.4 Abréviations

Termes usuels et abréviations :

EP : points d'expérience, points que vous gagnez en participant à des gn . Vous pouvez les convertir en compétences issues des règles. (Un jour de jeu/2= 1 EP)

DIRECT : Les point de dégâts annoncés suivi de « direct » sont perce armure et donc déduit directement de vos points de vie.

LARP : gn

LP : (lifepoints) points de vie ; Voir les chapitres 8 compétences et 11 combat.

MP : points de magie, ce sont ceux que vous avez gagné avec chaque sort appris que vous avez acheté en convertissant vos points d'expérience. Ils s'ajoutent dans un total où vous retirez le coût de chaque sort lancé.

NSC/NPC/PNJ : personnage non joueur. Ce sont des joueurs qui reçoivent un rôle spécifique de l'organisation et donnent des coups de main sur le jeu.

Orga : abréviation d'organiseurs, lesquels font tourner tout le gn et sont les responsables. Ils portent des tee-shirts kaki avec le logo. Ne les dérangez pas avec des questions de jeu ou de règles.

RP/AP : Points d'armure que vous recevez en portant une armure et qui vous protègent des dommages reçus. Voir le chapitre 11 combat.

SC/PC/JOUEUR : joueur, cela englobe tous les joueurs avec un personnage qu'ils ont créés eux mêmes.

SL/GM/MJ : Maîtres de jeu, les référents et contacts pendant le jeu- ils sont là pour répondre à toute question sur le jeu, ils portent un tee-shirt blanc avec le logo et les lettres SL.

3 Sécurité

Les participants du gn doivent éviter les situations dangereuses pour eux comme pour les autres.

La sécurité est la priorité en gn. Toutes les actions de jeu sont secondaires en regard de la sécurité et en cas de danger réel, le jeu doit s'arrêter immédiatement.

Toutes les armes seront vérifiées par l'organisation selon des règles de sécurité strictes et seulement autorisée pour l'utilisation en jeu après le test de sécurité et le marquage avec un autocollant spécial.

Les armes qui seront rejetées au test ne devront, sous aucun prétexte, apparaître en jeu. Il est de la responsabilité des joueurs et des tuteurs de faire vérifier tester leurs armes par l'organisation.

Les armes sans autocollant ou endommagées et devenues dangereuses peuvent être sortie du jeu par les MJ à n'importe quel moment.

Les véritables armes (même les plus petites comme un canif) ne sont d'aucune utilité en jeu et ne doivent pas être transportées sur soi pendant le gn. Par conséquent tous les objets personnels comme les fourchettes, couteaux, ustensiles de cuisines doivent rester dans la tente et ne doivent sous aucun prétexte être « promenés » sur le site à aucun moment du jeu.

En combat : Les coups à la tête ou l'entrejambe sont strictement interdits, ainsi que toute forme de combat à mains nues. Pendant les batailles la précaution est recommandée, c'est jeu et les vraies blessures doivent être évitées à tout prix.

Contrevenir à ces règles entraîne une expulsion immédiate du gn.

4 Les règles

La ligne directrice de ces règles est d'être une base mutuelle à chaque joueur et à son jeu pendant le gn. Cette base se veut facilement compréhensible et fluide dans chaque situation qui pourrait arriver pendant le gn. Partant du principe que « vous pouvez faire ce que vous pouvez jouer », ce système de règles offre quelques modificateurs à travers un système de points adapté aux dimensions du gn (principalement pour l'armure et les sorts).

Dans ce système de règles, chaque classe de personnage ou race est autorisée en principe. Par dessus tout, il n'y a aucune restriction sur les choix du personnage vis à vis de la magie, de l'alchimie ou autres compétences tant qu'elles sont dans les règles.

Cela veut dire, que chaque personnage, qu'il soit guerrier, magicien, prêtre, shaman, éclaireur ou quoi que ce soit d'autre, peut choisir dans l'intégralité des règles de compétences, sorts et potions.

Il n'y a aucun avantage ou handicap racial ou de classe dans les règles, mais chaque joueur est libre de jouer les désavantages et inconvénients qu'il se serait attribué lui-même. Ce genre d'attitude n'est pas récompensé par des points d'expérience supplémentaires, mais nous apprécions de voir chaque joueur faire ainsi et augmenter le plaisir en jeu pour lui et les autres.

Vous pouvez créer un nouveau personnage ou en convertir un plus ancien créé par d'autres règles.

Puisque les règles mettent sur un pied d'égalité chaque classe, il peut arriver qu'il y ait dérogation pour quelques unes pendant le gn à cause du background historique. Dans des cas spéciaux, mort-vivants, anges, démons ou dieux, nous vous recommandons de contacter les MJ avant le gn à ce sujet.

Ces règles sont obligatoires pour tous les personnages.

Même un mort-vivant-démoniaque-demi-chat-ange-méduse commence avec dix points d'expérience et seulement avoir des compétences, sorts et potions prévues dans les règles.

Chaque personnage dispose de dix points d'expérience pour sa création.

Avec, il est possible d'acheter des compétences ou des sorts (selon le background du personnage).

Pour chaque 2 jours que le personnage aura été joué, un point d'expérience supplémentaire est gagné.

Un personnage qui aura participé à des gn pour un total de 50 jours aura 35 points d'expérience à sa disposition.

Les points sont comptés par deux jours pleins .Ceux gagnés pendant le gn ne seront disponibles qu'à la fin de celui ci.

6. Création de personnage

Si vous n'avez jamais créé de personnage auparavant, vous devriez d'abord considérer le type de personnage que vous aimeriez et seriez capable de jouer.

Il y a un vaste choix de personnages jouable et même des races exotiques comme les elfes et les nains. Toutes ces possibilités sont seulement limitées par l'imagination du joueur.

A cause de la littérature sur ce thème nous avons une certaine image d'un typique guerrier, nain, mago, elfe, prêtre etc. Vous pouvez néanmoins casser ces images traditionnelles tant vous jouez un personnage crédible.

A cet effet maquillage, masques, costumes, accessoires étranges sont utilisés sans limites autre que l'imagination et les ressource du joueur.

7. Compétences

En général la règle suivante s'applique en gn :

Vous pouvez faire en jeu ce que vous pouvez faire dans la vie.

Courir vite ou être invisible ne sont jamais dans les règles d'un bon gn car elles font partie des nombreuses actions difficiles à simuler.

Sur cette base chaque joueur à la responsabilité de jouer son personnage de manière crédible et convaincante.

Il n'y a que peu de compétences qui représentent le savoir qu'un personnage a, qui nécessite une explication détaillée dans le livre de règles. Quelques unes sont limitées par un système de point pour une question d'équilibre.

Dans la liste suivante, un joueur peut choisir des compétences adaptées à son personnage et qu'il souhaite utiliser pendant le jeu. Ces compétences s'achètent avec des points d'expérience.

Théoriquement chaque joueur peut choisir compétences et sorts librement. Néanmoins nous demandons à tous de le faire en tenant compte du personnage et de son background afin qu'il reste crédible et convaincant. Mis à part le fait qu'on achète ces compétences avec des points, l'apprentissage ou la transmission devrait être fait en jeu.

Les guerriers qui apprennent un niveau supérieur de « sens de la bataille » devraient passer un long moment de jeu à s'entraîner dans ce but, ayant par là un rôleplay réaliste. Les magiciens de leur côté, ne devraient pas « acheter »un sort sur une liste mais par exemple, passer du temps dans une académie ou un maître qui l'entraînera à utiliser ce nouveau sort. Il est possible que vous trouviez un joueur pour vous initier à ces arcanes.

La liste ci-dessous représente le répertoire complet qui est théoriquement disponible pour chaque joueur.

Dans le chapitre 10.6 vous trouverez une liste additionnelle pour les sorts et potions pour pnj qui ne peuvent être utilisées par les joueurs mais le seront par les pnj. De plus vous croiserez peut être des pnj très spéciaux (comme les avatars) qui utilisent des sorts et potions non listés. Dans ce cas, les effets vous seront expliqués par des mj à proximité.

Chaque personnage dispose de 3 pts de vie à sa création.

Cela signifie que le personnage peut encaisser 3 blessures, tomber inconscient et puis mourir si personne ne lui vient en aide. Voir le chapitre 12 : Mort d'un personnage.

7.1 Liste de compétences

Note : dans la liste suivante « cumulatif » est utilisé assez souvent à propos de sorts, compétences ou potions. Sa signification est la suivante : Pour avoir accès à un niveau élevé de compétence vous devez au préalable les niveaux inférieurs de cette compétence, sorts, potion.

Par exemple : pour avoir Chirurgien, un personnage doit dépenser 2pts pour avoir Premiers Secours, puis 4 de plus pour avoir Art de Soigner et enfin 8 pour Chirurgien. 14 pts au total.

Entre parenthèse le nom de la compétence en allemand.

En français	En allemand	Coût en points d'expérience
Premier secours	Erste hilfe	2
Art de soigner (cumulatif, requiert Premiers secours)	heikunde	4
Chirurgie (cumulatif, requiert Art de soigner)	Artzkunde	8
Contes& légendes (peut être augmenté deux fois)	Geschichten&legenden	2
Lire&écrire (pour un langage)	Lesen&schreiben	2
Réparation d'armure: cuir	Rüstung reparieren: leder	3
Réparation d'armure: métal	Rüstung reparieren : metall	3
Réparation de bouclier	Schilder reparieren	3
Fabriquer des projectiles	Geschoss herstellen	3
Régénérer 1	/	5
Régénérer 2 (cumulatif, requiert régénérer1)	/	10
Ouvrir/construire des serrures (peut être augmenté jusqu'au niveau souhaité)	Schlösser öffnen/bauen	1
Trouver/oter/construire des pièges (peut être augmenté jusqu'au niveau souhaité)	Fallen finden/entschärfen/bauen	1

Immunité coups trois fois le coup de l'effet contre lequel l'immunité est désiré vous pouvez seulement vous immuniser contre certains effets	Immunität	Spécial
Assommer	Niederschlagen	1
Assassiner	Meucheln	20
Points de vie supplémentaires 1 cumulatifs	Zusätzlicher lebenspunkt 1	3
Points de vie supplémentaires 2 cumulatif	Zusätzlicher lebenspunkt 2	5
Points de vie supplémentaires 3 cumulatif	Zusätzlicher lebenspunkt 3	7
Points de vie supplémentaires 4 cumulatif	Zusätzlicher lebenspunkt 4	10
Points de vie supplémentaires 5 cumulatif	Zusätzlicher lebenspunkt 5	20
Points de vie supplémentaires 6 cumulatif	Zusätzlicher lebenspunkt 6	40
Points de magie supplémentaires (par point)	Zusätzliche magiespunkt	1
Vol (voir chapitre 9.1)	Dieben	2
Pickpocket (cumulatif, requiert vol)	Taschendiebstahl	2
Vol à l'étalage (cumulatif, requiert vol)	Warendiebstahl	2
Cambrioler (cumulatif, requiert vol, ouvrir/construire les serrures, trouver désamorcer construire les pièges)	Einbruch	2
Amitié avec les éléments (spécial voir chapitre 9.2)	Freundschaft der Elemente	10
Magie et alchimie (voir la liste complète des sorts et potions chapitre 10.5)	Magie und Alchemie	

Au sujet de l'acquisition des compétences, souvenez-vous que: il n'est pas suffisant de juste acheter les compétences de la liste. Le personnage doit avoir ses compétences de manière logique par rapport au jeu. La création ou la conversion d'un personnage au début du jeu est exclu de cette règle. S'il vous plaît souvenez-vous que l'acquisition d'une nouvelle compétence requiert toujours d'un certain temps et devrait être joué dans la logique du GN.

7.2 Description des compétences

Premiers secours (2pts)

Empêche seulement un personnage de saigner à mort.

Une blessure soignée par premiers secours ne s'infectera (voir chapitre 12, „la mort d'un personnage“), mais il n'est pas guéri. Si ce n'est pas magiquement guéri, soigné par un

personnage avec la compétence art de soigné ou si le personnage qui est blessé n'a pas la compétence régénérer, la blessure persiste. Un peu plus à ce sujet au chapitre 11 „combat“.

Art de soigner (4pts)

Cumulatif requiert premiers secours.

Avec cette compétence le personnage peut soigner les blessures. La blessure sera guérie en 2 heures.

Le soin de chaque blessure prend 10 minutes, après quoi le personnage soigné peut avoir une activité normale. Si le personnage soigné combat avant que les deux heures soient écoulées ou porte un poids très lourd, la blessure se rouvre.

Bandages, aiguilles et fils, pommade etc. doivent être disponibles. Si vous administrez une potion ou une pilule vous devez demander si le joueur souffre d'allergie.

Chirurgie (8pts)

Cumulatif requiert art de soigner.

Cette compétence permet à un personnage de replacer des os brisés et des membres coupés ou de soigner des blessures plus profondes de la bonne façon. Le traitement de telles blessures requiert un certain temps, dépendant de leur profondeur et de leur quantité.

Bandages, aiguilles et fils, scalpels, couteaux et autres outils nécessaires doivent être disponibles. Si vous administrez une potion ou une pilule vous devez demander si le joueur souffre d'allergie.

Contes et Légendes (2/4/6 pts)

Le personnage reçoit des informations sur le Conquest à propos du lieu où le jeu se déroule.

Cette information peut prendre différentes formes: mythes et légendes, rumeurs et contes, mais aussi coutumes et lois. La quantité de points investis affecte seulement la quantité, et pas la qualité, des informations reçues au début du GN (feuilles imprimées données par le MJ au check).

Lire et écrire (2 pts par langue connue)

Chaque personnage peut parler sa langue maternelle à sa création mais pas la lire ni l'écrire.

Pour se faire, il doit acheter cette compétence une fois. Pour chaque langue supplémentaire, cette compétence doit à nouveau être achetée.

Réparation d'armures: cuir (3pts)

Le personnage peut réparer des armures de cuir et d'autres objets faits de cuir.

Pour chaque point d'armure perdue, il est requis un temps de réparation de 10 minutes. Des outils et de matériel du travail du cuir sont requis, aiguilles, fils, pièces de cuir etc.

Réparation d'armures: métal (3 pts)

Le personnage peut réparer des armures et d'autres objets faits de métal.

Pour chaque point d'armure à réparer, il est requis 15 minutes de temps de réparation.

Des outils et du matériel de travail du métal sont requises, marteaux, pinces, enclume etc.

Réparation des boucliers (3pts)

Le personnage peut réparer des boucliers de différentes tailles et styles. Les petits boucliers, inférieurs à 50/50cm prennent 30 minutes à réparer. Tous les autres prennent une heure (voir chapitre 11.4 „boucliers“).

Fabriquer des projectiles (3pts)

Le personnage a la capacité de fabriquer, flèches, carreaux ou munitions de balistes, ou n'importe quel autre munition pour pistolet, canons ou armes de siège comme les catapultes. Pour produire un seul projectile ou munition, vous avez besoin d'un certain temps:

Flèches, carreaux, balles 10 minutes

Munitions pour toutes armes plus grosses de siège: 20 minutes

Des outils et du matériel adéquat pour la production doivent disponibles et utilisés.

Procédure: après avoir trouvé les matériaux bruts (s'il vous plaît ne dépouillez pas le bois, vous pouvez prendre du vieux bois par terre), vous dites au MJ de votre camp ce que vous voulez faire. Après avoir joué le temps requis pour la fabrication, vous recevrez un bon pour chaque munition. Ces bons peuvent être échangés pour récupérer les munitions perdues pendant une bataille mais uniquement celles que vous avez amené au GN pas celles des autres.

Régénérer 1 (5pts)

Le personnage régénère une blessure chaque heure. Après une heure la blessure est refermée et n'affecte plus le personnage. La blessure doit être bandée ou elle sera infectée (voir chapitre 12 « la mort d'un personnage »). La mort par hémorragie est impossible avec cette compétence. Quand tous les points de vie sont perdus, le personnage tombe inconscient et se réveille 15 minutes.

Régénérer 2 (10pts)

Cumulatif, requiert régénérer 1.

Le personnage régénère toutes ses blessures en 2 heures. Après deux heures toutes les blessures se sont refermées et n'affectent plus le personnage. Chaque blessure doit être bandée ou elle sera infectée (voir chapitre 12 « la mort d'un personnage »).

Ouvrir / construire des serrures (1 pt et plus)

Le personnage est capable de fabriquer et d'ouvrir des serrures. Les serrures sont représentées par une enveloppe scellée avec un tampon du Conquest et le mot « Schloss » à l'extérieur et le niveau de la serrure à l'intérieur.

Le niveau désiré d'une serrure est donné par son fabricant. (le montant des points d'expérience investis dans votre niveau de compétence est le niveau maximum de la serrure que vous pouvez fabriquer).

Pour chaque niveau vous devez passer 10 minutes pour fabriquer la serrure – plus forte est la serrure plus de temps vous devez y passer. Pour ouvrir une serrure vous devez passer 5 minutes par niveau de cette serrure. Pour réussir dans cette tâche, votre niveau de compétence doit être égal ou supérieur au niveau de la serrure. Pour fabriquer ou ouvrir une serrure en jeu, vous avez besoin de matériaux et d'outils comme pince, outils de crochetage et autres.

Exemple :

Pour créer une serrure de niveau 8, le fabricant doit dépenser 8 points d'expérience et 80 minutes. Pour la crocheter avec les outils il faudra au moins avoir dépenser 8 points d'expérience et y passer 40 minutes.

Trouver / désamorcer / construire des pièges (1pt et plus)

Le personnage est capable de trouver désamorcer construire des pièges.

Les pièges sont représentés par une enveloppe scellée avec un tampon du Conquest et le mot « falle » dessus. Pour trouver le piège le personnage doit faire un rôleplay actif de recherche de pièges et doit bien sûr avoir la compétence.

Pour fabriquer un piège, le personnage doit avoir au moins investi 1 point dans cette compétence. Dans ce cas, il devient capable de fabriquer un piège qui peut seulement être

trouvé et désamorcé par un personnage avec au moins le même niveau de compétence que lui. Une enveloppe contenant un papier donnant le niveau du piège représente le piège. Ce papier doit être signé par le Conquest et doit porter son tampon pour être valide.

La résistance ou la difficulté du piège est déterminée par le niveau du personnage qui l'a fabriqué (nombre de points d'expérience = résistance) Pour chaque point d'expérience, 10 minutes sont requises pour fabriquer des pièges, ce qui signifie qu'un piège plus difficile requiert plus de temps pour sa fabrication. Pour désamorcer un piège 5 minutes sont nécessaire pour chaque niveau.

Le fabricant du piège avec le consentement du Conquest peut déterminer l'effet du piège. Quiconque construit un piège doit prendre en compte qui ne doit pas réellement blesser qui que ce soit. Le piège doit ressembler à un piège et n'a pas besoin d'être réellement fonctionnel. Bien entendu pour le fabriquer ou le désamorcer l'outillage nécessaire est obligatoire câbles, pinces, sondes etc.

Exemple :

Pour créer un piège de niveau 5, le fabricant doit avoir dépensé 5 point d'expérience dans sa compétence et 50 minutes pour le construire. Pour le trouver et le désarmer, il faut avoir dépensé 5 points d'expérience dans la compétence et y passer 25 minutes.

Immunité (spéciale)

Une immunité s'acquiert en dépensant 3 fois le nombre de points d'expérience du coup de l'effet auquel on désire être immunisé. Les personnages peuvent être immunisés aux effets suivants : berserk, coma, sommeil, faiblesse 1 et 2, silence, surdité, mort, nausée, oublié, ralentir 1 et 2, pétrification et vérité. Il est sans importance que l'effet provienne d'un sort ou d'une potion. Pour les coups voir chapitre 10 magie.

Exemple :

Berserk coûte 4 points d'expérience, ainsi pour y être immunisé, un personnage doit dépenser 12 points d'expérience. De cette manière il sera protégé de cet effet, peu importe si la source est magique ou alchimique. Le personnage est aussi immunisé s'il essaie de créer l'effet sur lui-même.

Assommer (1pt)

Pour assommer la victime avec succès, l'attaquant ne doit pas être repéré ou l'attaque échoue. Il doit donc être capable de se déplacer silencieusement. Assommer quelqu'un est fait en simulant un coup avec le pommeau d'une arme à l'arrière de la tête et en faisant un bruit comme « pompf » qui doit être entendu de la victime. En aucun cas, l'arme ne doit réellement toucher la tête de la victime.

Si quelqu'un est assommé il le restera pendant 15 minutes et aura un sévère mal de crâne en se réveillant. Comme c'est un sommeil normal, le personnage inconscient peut être réveillé à tout moment en le secouant ou d'autres manières. Il n'y a pas de protection contre l'assommement, casque, magie, alchimie, armure, car celui qui inflige le coup connaît plus d'un moyen de plonger sa victime dans l'inconscience.

Assassiner (20pts)

Chaque tentative d'assassinat doit préalablement communiqué à un MJ et accepté !

Le nombre de points d'expérience qui sont nécessaire pour cette compétence représente une profonde connaissance de l'anatomie des différentes races. Un personnage avec cette compétence est capable, indépendamment de la race de la victime, de silencieusement et instantanément tuer un autre personnage. La victime doit être complètement prise par surprise pour que l'assassinat prenne effet.

La victime est considéré assassinée quand un personnage avec la compétence lui ouvre la gorge proprement avec une dague (seule une dague peut-être utilisée et cette dague ne doit pas avoir de partie rigide).

Pour des raisons de sécurité, la dague ne doit pas toucher la peau de la victime et avec cette compétence on doit être extrêmement prudent. Malgré cette coupure la personne attaquée ne perd aucun point de vie mais tombe instantanément inconsciente.

Si la victime s'aperçoit de la tentative d'assassinat, celle-ci est considérée comme bloquée. La victime reçoit une blessure au cou qui doit être considérée comme une blessure grave même si elle n'est pas mortelle. (Voir chapitre 11 combat)

Si l'attaquant n'a pas la compétence d'assassinat, la victime subit les effets décrits au-dessus.

Si un personnage est assassiné avec succès il subit une blessure d'une telle gravité que si elle n'est pas soignée dans la minute il meurt.

Il n'y a pas de protection universelle contre un assassinat (protection du cou, magie, alchimie ou autres), car un assassin connaît plus d'une façon d'arriver à ses fins. Les personnages endormis ou inconscients peuvent être assassinés par une personne ayant cette compétence. Un achèvement peut être seulement infligé quand la personne n'a plus aucun point de vie.

Points de vie supplémentaires 1-6 (3/5/7/10/20/40 pts)

Cumulatif les niveaux inférieurs de cette compétence doivent être pris pour accéder aux niveaux supérieurs.

Les pts de vie supplémentaires représentent le fait que le personnage a une meilleure condition physique et n'est pas facile à tuer – nommé « l'effet Bruce Willis ».

Avec points de vie supplémentaires 1 un personnage a un point de vie supplémentaire par rapport à la normale, donc au total 4 points de vie. Et ainsi de suite pour les niveaux supplémentaires.

Un personnage ayant des points de vie supplémentaire les considère de la même façon que ses trois points de vie de base. Les blessures font descendre le total de point de vie et pour les récupérer, les blessures supplémentaires reçues doivent être aussi soignées. (voir chapitre 11 combat et 12 la mort d'un personnage).

Points de magie supplémentaires (1pt et plus)

Il est possible d'acquérir des points de magie supplémentaires avec cette compétence. Un point de magie supplémentaire coûte un point d'expérience. Avec cette compétence il est possible d'augmenter le mana d'un personnage.

Un point de magie supplémentaire coûte un point d'expérience. . Avec cette compétence il est possible d'augmenter le mana d'un personnage. Par conséquent cela donne un personnage soigneur qui ajuste le sort « soin magique », la possibilité de booster son mana pour pouvoir ainsi jeter son sort plusieurs fois par jour au lieu d'une fois. (voir chapitre 10.1 magie)

Compétences de vol

(Voir chapitre 8.1 compétences de vol)

Amitié avec les éléments

(Voir chapitre 8.2 amitié avec les éléments)

Magie et alchimie
(Voir chapitre 9 magie)

Compétences complexes

8.1 Compétences de vol

Toutes les actions citées dans ce chapitre sont **UNIQUEMENT** permise aux personnages qui se sont spécialement enregistrés en jeu à la guilde des voleurs du Conquest. Cela peut restreindre le rôleplay d'une personne mais c'est la seule façon de gérer de telles actions sur un grand événement avec plusieurs milliers de joueurs comme le Conquest.

En conséquence chaque tentative de voler ou prendre des biens aux autres conduit à l'expulsion immédiate du GN et à des poursuites. Comme exception à cette règle il est seulement permis de prendre des objets spécialement désignés, des objets de quête ou la monnaie spécifique au Conquest dans le respect des règles ci-dessous. En cas de doute demandez toujours à un MJ avant.

Vol :

Le personnage est autorisé à s'enregistrer à la guilde des voleurs du Mythodéa et à apprendre les compétences spécifiques de pickpocket, vol à l'étalage ou cambriolage. L'entrée à la guilde doit être joué directement pendant le GN en trouvant certains PNJ spéciaux. Toutes actions avec ces 3 compétences sont uniquement permises après avoir eu une autorisation de la guilde et doivent intervenir dans un court laps de temps donné par la guilde.

Les biens récupérés dans ce cas peuvent être échangés avec ces PNJ en argent de jeu.

Pickpocket (2pts d'expérience)

(Cumulatif nécessite vol)

Le personnage est autorisé après avoir reçu une mission de la guilde des voleurs à dérober des bourses spécialement marquées. Elles peuvent être trouvées sur d'autres joueurs, PNJ ou invités du jour du Conquest. Dans ces bourses on peut trouver aussi bien de l'argent de jeu qu'un bon pour d'autres objets qui peuvent être récupérés auprès du MJ.

Vol à l'étalage (2pts d'expérience)

(Cumulatif nécessite vol)

Le personnage est autorisé après avoir reçu une mission de la guilde des voleurs à voler des objets spécialement marqués dans des boutiques en l'intérieur de la cité.

Cambriolage (2pts d'expérience)

(Cumulatif nécessite vol, ouvrir fabriquer des serrures, trouver désamorcer fabriquer des pièges)

Le personnage est autorisé après avoir reçu une mission de la guilde des voleurs à ouvrir et voler dans des coffres fixes et spécialement marqués qui peuvent être trouvés dans les boutiques de la cité.

Ils peuvent contenir de l'argent de jeu ou des objets spéciaux.

8.2 Amitiés avec les éléments

Le feu, l'eau, la terre, l'air et la magie sont les forces élémentaires omniprésentes sur Mythodéa.

« L'amitié avec les élémentaires » comme compétence ne peut pas être apprise de façon classique, mais le personnage la reçoit, soit d'un MJ hors jeu ou d'un PNJ spécial en jeu, pour avoir atteint des buts spécifiques. Néanmoins cette compétence doit être payée avec des points d'expérience disponible. Si le jour n'a pas le nombre de points d'expérience disponibles alors cette compétence est en sommeil jusqu'à ce qu'il ait assez de points d'expérience disponibles. Un joueur peut avoir une seule « amitié » avec un unique élément à la fois mais il est autorisé à en changer.

Cette compétence peut être utilisée une seule fois par jour pendant une unique bataille. La compétence « amitié avec l'élément magie » peut être activée et utilisée sur le premier sort dont le personnage est la cible.

La compétence peut être utilisée une seule fois par jour. Ne pas l'utiliser ne signifie qu'elle peut être « stockée » pour le jour suivant.

Compétence de l'élément feu (feuer) (10 points)

Cette compétence permet au personnage de faire un point supplémentaire de dommage avec une arme à une main, 5 fois par jour, mais seulement pendant une unique bataille. Après ces 5 coups les dommages reviennent à la normale. Les utilisateurs de magie ou d'alchimie ont la possibilité d'utiliser la compétence comme expliqué ci-dessus ou de faire 5 effets magiques ou alchimiques qui feront double dommage pendant une unique bataille. Un missile magique 2 infligerait alors 4 points de dommage. La limite de 5 points de dommage par coup ne peut être dépassée d'aucune manière à aucun moment.

Les personnages de l'élément du feu peuvent décider s'ils utilisent le bonus en combat physique ou pour améliorer leurs sorts. Il n'est pas possible de changer le type d'avantage ou de les combiner.

Compétence de l'élément terre (erde) (10 points)

Cette compétence permet au personnage d'ajouter 5 points d'armure une fois par jour pendant une unique bataille. Ces points d'armure sont ajoutés au total et sont décomptés en premier quand le personnage reçoit des coups.

Si tous les points d'armure acquis par cette compétence ne sont pas consommés pendant la bataille, les points restants sont perdus et la compétence ne pourra plus être utilisée que le jour suivant. Le score maximale de 28 points d'armure (que ce soit par l'armure portait ou par une armure magique ou alchimique) ne peut être dépassé. Si vous avez déjà 27 points d'armure et que vous utilisez cette compétence vous passez donc à 28 points et les 4 points restants sont perdus

Compétence de l'élément eau (vasser) (10 points)

Cette compétence permet au personnage de gagner 3 points de vie supplémentaires par jour mais pendant une unique bataille. (Voir la compétence points de vie supplémentaire 1 – 6). Le nombre de points de vie maximum pour un personnage est limité à 10 points. Si vous avez déjà 9 points de vie et utilisez cette compétence vous atteignez la limite de 10 et 2 des 3 points supplémentaires sont perdus.

Un autre effet de cette compétence est que chaque blessure reçue est régénérée en moitié de temps après cette unique bataille. Cette compétence peut être cumulée avec la compétence régénérer. Exemple : un personnage régénère normalement une blessure en 2 heures. Avec

régénérer 1 une blessure se soigne en 60 minutes, avec amitié de l'élémentaire eau activé en plus, la blessure se soigne en 30 minutes.

Compétence de l'élément air (luft) (10 points)

Avec cette compétence le personnage est protégé pour la durée d'une unique bataille chaque jour des armes à distance normale (arc arbalète). Ils n'infligeront aucun dommage direct et aucun perse armure, seul un point de dommage est infligé à l'armure quelque soit la classe d'armure que le personnage porte. Cette règle ne s'applique pas aux armes de siège.

Compétence de l'élément magie (magie) (10 points)

Avec cette compétence le personnage peut renvoyer au jeteur de sort 3 sorts qui le ciblent par jour. Cette compétence doit être activée mentalement et reste active toute la journée.

Après l'activation de cette compétence les 3 sorts suivants seront renvoyés. Peu importe que ce sort de soin ou d'attaque.

9. Magie et alchimie

Dans ce chapitre nous voulons mettre au clair les raisons pour lesquelles nous avons standardisé les effets des sorts et des potions. Peu importe que l'effet vienne d'un mage, d'un prêtre, d'un élémentaliste, d'un alchimiste, d'un pharmacien, ils ont tous quelque chose en commun : Ils créent différents effets sur les autres êtres ou eux-mêmes. Pour nous il est très clair que toutes ces classes essayent d'obtenir un effet de différentes façons et qu'elles l'expliquent avec de multiples théories. Au final l'effet reste le même. De manière à garder trace des effets indépendamment de qui les a créés, nous les avons unifiés. (Voir chapitre 10.5 liste de tous les sorts et potions). Cela offre de nouvelles possibilités aux personnages compétents en magie et en alchimie.

Tous les effets ont eu une mise en œuvre, une durée et un mot de commande obligatoire (voir chapitre 9.5 liste de tous les sorts et potions). **Le mot de commande doit être dit après la préparation du sort ou de la potion.** Le mot de commande est toujours le nom du sort ou de la potion. Un joueur qui est seulement capable de comprendre le mot de commande (pas le sort en entier ou sa préparation), par exemple dans une grande mêlée, peut de cette manière être sûr de jouer le bon effet. De cette manière nous tuons dans l'œuf les discussions sans restreindre les personnages dans leur jeu.

Des effets avec les mêmes noms et différents niveaux nécessitent la maîtrise des versions les plus faibles avant d'apprendre les plus puissantes.

Les effets créés par la magie ne peuvent être neutralisés par l'alchimie et inversement.

Ci-dessous une mise au point des différentes durées ou effets :

L'effet dure jusqu'à ce qu'une condition spécifique soit rencontrée.

Cela signifie que l'effet durera jusqu'à ce que le lanceur ait rempli des conditions spécifiques. Pendant cette durée le lanceur n'est pas autorisé à prendre part au combat ou lancer d'autres sorts :

1 le sort dure aussi longtemps que le lanceur tient un objet spécifique dans ses mains et fait quelque chose avec.

2 aussi longtemps que le lanceur se concentre et pointe du doigt la cible de son sort.

Pendant tout le GN

L'effet dure pendant toute la durée du GN quelque soit le nombre de jours que le GN dure.

Permanent

L'effet dure à jamais et doit être neutralisé avec un autre sort ou effet.

9.1 Magie

Quand nous parlons de magie ou de capacité magique dans le contexte d'un Gn nous voulons appuyer que le GN est juste un jeu créé de toutes pièces et que personne ne croit réellement que de tels pouvoirs existent en réalité.

Théorie magique

Le mot magie est seulement un terme générique pour la diversité des pouvoirs des arcanes qu'un personnage a potentiellement à sa disposition pendant un GN. Il y a bien sûr beaucoup de classes possibles autres que le typique magicien : chamane, tout type de prêtre, sorcière, druide etc. sont pour une raison de simplicité classifiés comme utilisateurs de magie.

Naturellement chaque personnage possède sa propre idée du fonctionnement de la magie et même quand chacun utilise le même sort (voir plus bas), les composants et formules peuvent différer et nous l'encourageons.

Une note particulière pour la pratique de la magie dans le pays imaginaire de Mythodéa :

Quelques personnages reçoivent leurs pouvoirs « d'être supérieurs » comme les dieux et les esprits. Par exemple le pouvoir cléricaux qui sont utilisés par les prêtres, les paladins ou autres, ou la magie des démons utilisée par les sorcières, les évocateurs ou autres.

Tous ces « êtres supérieurs » n'ont aucun contact direct avec les mortels puisqu'ils demeurent au-delà des limites de Mythodéa. Un prêtre peut sentir la présence de son dieu mais pas directement sentir son pouvoir. Pour ces joueurs il faut contacter un MJ et demander ce qui se passe quand ils essayent.

Rôleplay :

Techniquement chaque sort reste le même quelque soit le personnage qui le lance même si des différences rendraient le jeu plus riche. Un utilisateur de magie traditionnel qui aurait appris ses sorts dans une académie utiliserait un éventail ou un composant similaire pour le sort « rafales de vent » tandis qu'un chamane utiliserait des plumes ou quelque chose de similaire. Le magicien doit être un bon acteur car il a à convaincre les autres joueurs de la présence de pouvoirs surnaturels même s'ils n'existent pas en réalité.

C'est sans importance qu'il essaye d'arriver à ses fins secrètement, intelligemment, en transe ou de manière extravagante, il doit toujours avoir un certain talent et une capacité à jouer son don magique de manière convaincante.

La magie énoncée :

La forme la plus utilisée et la plus commune pour lancer de la magie. Avec cette méthode le lanceur combine un composant particulier au sort avec une phrase adaptée (il n'y a aucune restriction au langage à utiliser. Certains utilisent l'allemand, d'autres le latin et le grec et même des langages fantaisistes). De cette manière le lanceur crée une connexion à une source de magie et devient capable d'en canaliser le pouvoir. D'autres théories sont acceptées aussi – laissez libre cours à votre fantaisie.

Le terme « magie énoncée » se réfère à tous les sorts lancés d'une « manière normale ». La liste (voir chapitre 10.5 liste de tous les sorts et potions) impose un certain nombre de mots qui doivent être énoncés comme « phrase magique » pour chaque sort et son niveau. Nous n'obligeons aucuns mots à cause de tous les concepts de magie différents des joueurs. Vous pouvez décider librement de votre propre sort, vous devez juste y accoler le nombre de mots nécessaires à un sort donné. Cela signifie aussi vous devez TOUJOURS crier le mot de

commande de ce sort (le nom du sort) après que vous ayez fini de lancer, afin que chaque joueur vous comprenne et puisse réagir correctement à ce que vous avez fait.

Le mana :

A quelques moments qu'un personnage veuille faire de la magie, ce n'est pas fait sans tension mentale car lancer un sort demande beaucoup de force. Cette force est techniquement représentée par le mana dans lequel le magicien peut puiser sa force pour lancer sa force. Il représente son potentiel magique. Le mana consiste en points d'expérience qui ont été investis et donc été converti en points de magie.

De plus on peut investir des points dans la compétence points de magie supplémentaire et ces points d'expérience investis sont transformés en points de magie. Un personnage qui connaît le sort rafales de vent (2 PM), armure magique 1 (2 PM), armure magique 2 (4 PM), missile magique 1 (1 PM) et qui a en plus investi 2 points d'expérience dans la compétence points de magie supplémentaires à un mana total de 11 points de magie. Cela signifie qu'il peut utiliser un total de 13 points de magie par jour pour lancer des sorts. Il choisit combien de fois il jettera certains sorts.

Le mana peut être régénéré de 2 manières différentes :

La première méthode est de dormir. 4 heures de sommeil continuent régénèrent 40% de son mana maximum, 5 heures 60%. Et en dormant plus de 6 heures 100%

La deuxième possibilité est de trouver un maître d'alchimie qui peut créer une potion appelée « énergie fluide » qui permet à un magicien de rapidement regagner ses points de magie.

Restriction :

Pour rester dans l'imagerie classique du magicien, prêtre, chamane, druide etc. un personnage doué de magie ne peut plus lancer de sort quand il porte une armure métallique. C'est aussi vrai pour une cote de maille. La même chose est valable en bataille : si un magicien ne lance pas de sort mais s'empare d'une arme et commence à combattre ou s'il est physiquement attaqué ou blessé son lancer de sort est interrompu car il a brisé sa concentration.

Naturellement, un magicien en pleine fuite ne peut pas se concentrer suffisamment pour lancer un sort.

Apprendre un nouveau sort n'est pas juste « acheter » dans une liste. Le joueur doit aussi en prendre connaissance d'une manière logique avec le jeu. Bien sûr il y a exception à la création du personnage.

Par exemple deux nouveaux sorts peuvent être acquis en visitant une académie, en rencontrant un maître, en trouvant et en utilisant des parchemins et autres méthodes. Comme déjà dit, apprendre un nouveau sort ou compétence prend du temps et doit être joué en conséquence. Tous les sorts et potions possibles peuvent être trouvés au chapitre 9.5. Les autres ne sont pas autorisés au Conquest.

9.2 Alchimie

L'alchimie est la connaissance de l'analyse et de la préparation de différents types de substances, potions ou poisons. Similaire au magicien, le rôleplay de la préparation est extrêmement importante. Il commence avec le ramassage des herbes spécifiques, et continue avec la préparation elle-même (allumer le feu, bouillir l'eau, broyer les herbes, utiliser des fioles et des filtres etc.). La préparation se termine avec l'analyse, le chauffage, la distillation, le filtrage et la macération. A la différence des magiciens, les alchimistes n'ont aucune limite à exercer leur art en dépensant des points. Mais ils sont limités par le temps de préparation requis pour chaque potion et baume. L'alchimiste doit se reposer au moins 6 heures d'un sommeil

continue avant d'être capable d'avoir la concentration nécessaire pour accomplir de nouvelles tâches le lendemain. Par exemple un alchimiste qui connaît la recette de « sérum de vérité » serait capable d'en créer 48 par jour (20 minutes par potion et 6 heures de sommeil) temps qu'il ne ferait rien d'autre que ça. Vous pouvez créer plus d'une potion à la fois (par exemple dans le même chaudron) mais alors la potion prend plus de temps à préparer. Par exemple 3 potions au même moment en une seule fois prennent une heure de préparation (3 fois 20 minutes).

Il y a deux façons pour une potion d'agir sur quelqu'un : « avaler » et « au contact ». Elles ont des différences dans les temps de préparation.

Pendant une bataille, les poisons de contact fonctionnent uniquement si utilisés avec des projectiles perse armures. L'utilisation de mixture à boire fait l'objet d'une autorisation avec le joueur ou le MJ pour éviter des problèmes ou des situations dangereuses (pas d'alcool pour les mineurs, allergies etc.). La date limite de consommation pour toutes les mixtures est la durée du GN.

Apprendre à composer de nouvelles mixtures n'est pas simplement un achat dans une liste. Le joueur doit en prendre connaissance de manière logique par rapport au jeu. Bien sûr il y a exception à la création du personnage.

Par exemple, de nouvelles recettes peuvent être acquises en visitant une académie, en rencontrant un maître, en trouvant et en utilisant des parchemins et autres méthodes. Comme déjà dit, apprendre une nouvelle recette ou compétence prend du temps et doit être joué en conséquence. Toutes les mixtures possibles peuvent être trouvées au chapitre 9.5. Les autres ne sont pas autorisés au Conquest.

9.3 Rituels

Là où les effets de la magie, de l'alchimie ou d'autres compétences atteignent leurs limites commencent le champ étendu de la conjuration par les rituels. Que l'utilisateur de magie essaye de conjurer une créature d'un autre plan, ressusciter un ami mort trop tôt dans une bataille, soigner un groupe de personnages atteint par une maladie magique ou créer un effet magique extrêmement fort afin de rapporter une importante bataille : les possibilités de la magie rituelle sont virtuellement sans limite. En général on peut dire que la magie rituelle est appliquée quand un ou plusieurs personnages veulent faire certaines tâches spéciales que les « outils » courants ne peuvent réaliser.

Comme au Mythodéa est une terre dominée par les élémentaires et leurs avatars, avec une préparation spécifique et un important effort, même des personnages non doués de magie peuvent faire des rituels au nom des élémentaires. Ces personnes doivent garder à l'esprit qu'elles ne sont pas entraînées à l'utilisation de la magie. Il est donc plus facile à un magicien d'effectuer de telles tâches que pour un guerrier. Mais si le guerrier effectue le rituel de manière à ne pas excéder ses capacités mentales, il peut réussir. Un principe basique pour tout rituel : s'il y a une bonne explication en jeu, le décorum et le rôleplay sont primordiaux.

Exemple :

Un groupe de guerriers orques qui dansent 3 heures durant autour de leurs totems, tapent ses tambours, chantent et hurlent avec toutes leurs tripes peuvent créer un aussi puissant effet qu'un groupe de magicien chantant quelques minutes dans un cercle de rituel.

Gardez à l'esprit que vous devez être prudent avec les rituels, leurs effets et résultats sont souvent incalculables. Il est bon de regrouper des gens compétents en la matière derrière vous avant d'essayer quelque chose d'aussi aventureux. Un rituel demande un plus gros effort de rôleplay que de jeter un sort. Selon ce que vous voulez faire et les paramètres donnés par le MJ,

un rituel peut durer de quelques minutes à plusieurs heures vous avez aussi besoin de bons concepts, composants et idées sur la manière de le faire ainsi tout est possible pour un rituel puissant.

Mais : comme un participant doit se concentrer fort pendant un rituel et que cela requiert force et vigueur pour y participer, ce personnage peut seulement prendre part à 2 rituels par jour, et il ne peut en diriger qu'un par jour.

9.4 Artefacts et autres objets magiques permanents

De manière à garder un jeu amusant et équilibré, aucun artefact ne pourra être amené au Conquest excepté ceux trouvés ou créés pendant un Conquest précédant et qui auront une marque de validation des MJ.

9.5 liste de tous les sorts et potions

Alarme (Alarm)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : un petit morceau de fil et une clochette

Mode opératoire : le jeteur accroche la clochette et le fil à l'objet qui doit être protégé et énonce les mots magiques.

Durée : 12 heures ou jusqu'à ce que l'alarme sonne une première fois

Effet : grâce à ce sort le jeteur est capable d'installer une alarme magique sur un objet (porte, coffre etc.). Si une personne le touche (amis ou ennemis) l'alarme se déclenche. Il doit crier un fort cri d'alarme aussi longtemps qui touche ou qui tient l'objet et pour au moins 30 secondes après que l'objet est été relâché.

Neutraliser l'alchimie (Alchimie neutralisieren)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion): identique au temps de préparation de l'effet alchimique qui doit être neutralisé quelque soit sa forme d'utilisation.

Temps de préparation (contact) : identique au temps de préparation de l'effet alchimique qui doit être neutralisé quelque soit sa forme d'utilisation.

Sort :

Composants :

Mode opératoire : par ingestion ou par contact

Durée : instantané

Effet : neutralise uniquement l'effet d'une mixture précédente. Une potion de neutralisation d'un effet de sommeil fonctionne uniquement sur un poison de sommeil à l'exception de toute autre potion. Les effets obtenus par un sort ne peuvent être neutralisés par cette potion.

Détecter l'alchimie 1 (Alchimie erkennen 1)

Coût : 1

Temps de préparation (ingestion): 0 minute (spéciale voir ci-dessous)

Temps de préparation (contact) : 0 minute (spéciale voir ci-dessous)

Sort : 2 mots au choix du jeteur

Composants :

Mode opératoire : magie : concentration et mains libres examen de l'objet ou de la personne.

Durée : instantané

Effet : permet à un magicien ou un alchimiste si un objet ou une personne est affectée par un effet alchimique.

Détecter l'alchimie 2 (Alchimie erkennen 2)

Coût : 2 (cumulatif détecter alchimie 1 obligatoire)

Temps de préparation (ingestion): 0 minute (spéciale voir ci-dessous)

Temps de préparation (contact) : 0 minute (spéciale voir ci-dessous)

Sort :

Composants :

Mode opératoire : examen de l'objet ou de la personne pendant au moins 5 minutes

Durée : instantané

Effet : permet à un alchimiste de détecter si un objet ou une personne est affectée par un effet alchimique, de connaître son nom, son effet ainsi que le coût de la potion

Barrière (Barriere)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion): rien

Temps de préparation (contact) : 40 minutes

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : de la farine et une corde

Mode opératoire : le jeteur crée une ligne sur le sol en répandant la farine. Un alchimiste y ajoute en plus sa potion.

Durée : 12 heures

Effet : le jeteur est capable de créer une barrière qui ne peut être passée par aucun moyen magique ou physique. La barrière peut avoir aussi bien une longueur de 3 mètres et une hauteur de 5, qu'une longueur de 5 et une hauteur de 3. La barrière ne peut être séparée ou tordue ou changée en aucune manière. La barrière peut seulement être un mur vertical.

Berzerker (Berserker)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion): 20 minutes

Temps de préparation (contact) : 40 minutes

Sort : 8 mots au choix du lanceur

Composants : néant

Mode opératoire : alchimique : ingestion ou contact. Magique : jeter le sort et toucher la personne qui doit subir l'effet.

Durée : 10 minutes

Effet : le personnage affecté entre en transe meurtrière et combat toute personne proche de lui (amis ou ennemis), jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à qu'il soit impossible au personnage d'attaquer plus longtemps (bloqué, attaché, mort etc.) Il reçoit 2 points de vie supplémentaires jusqu'à la fin de l'effet.

Champ d'énergie (Energiefeld)

Coût : 3

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 6 mots au choix du jeteur

Composants : un morceau de cordelette d'environ un mètre, une balle de mousse attachée à la corde

Mode opératoire : le jeteur attache la corde à la balle énonce les mots magiques et commence à faire tourner la balle autour de lui

Durée : aussi longtemps que le jeteur fait tourner la balle autour de lui et que sa concentration n'est pas interrompue.

Effet : avec ce sort le jeteur crée un champ d'énergie autour de lui qui le protège de toute atteinte physique (armes de mêlée ou à distance). S'il veut protéger d'autres personnes que lui 3 points de magie supplémentaires doivent être dépensés par personne. Ceci est seulement possible au moment de lancer le sort et pas après que le champ d'énergie est été créé. Si le champ est actif personne amis ou ennemis ne peut y entrer. Les objets qui ne sont pas inclus dans le champ ne peuvent être pris ou influencés par ses occupants. La magie peut toujours être lancée de chaque côté du champ de l'intérieur vers l'extérieur ou l'inverse. Le jeteur peut protéger un maximum de trois personnes dans son champ d'énergie.

Energie liquide 1 et 2 (Energiefluide)

Coût : 10/20 (cumulatif le niveau 1 doit être appris avant le niveau 2)

Temps de préparation (ingestion): 50/100 minutes

Temps de préparation (contact) : 100/200 minutes

Sort :

Composants :

Mode opératoire : ingestion ou au contact

Durée : immédiat

Effet : le personnage l'utilisant gagne immédiatement 50/100 % (niveau 1 ou 2) de son maximum de points de magie. Exemple : si son mana est de 30 points de magie, il récupère 15 ou 30 points. Il est impossible de dépasser ses points maximums/

Désarmer (Entwaffnen)

Coût : 1

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : deux mots au choix du jeteur de sort

Composants : un morceau de corde ou de tissu

Mode opératoire : le jeteur fait un nœud avec la corde ou le tissu et énonce les mots

Durée : immédiat

Effet : le personnage affectait par le sort doit lâcher l'arme dans sa main principale immédiatement.

Feu (Feuer)

Coût : 1

Temps de préparation (ingestion): 0 minute voir ci-dessous

Temps de préparation (contact) : 0 minute voir ci-dessous

Sort : 2 mots au choix du jeteur

Composants : briquet ou allumettes

Mode opératoire : le magicien prend le briquet ou les allumettes et énonce les mots magiques.

L'alchimiste utilise le briquet ou les allumettes sur un matériau combustible dans sa main

Durée : jusqu'à ce que le briquet ou l'allumette s'éteigne.

Effet : une petite flamme apparaît dans la main du joueur

Objet brûlant (Gegenstanderhitzen)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : une allumette

Mode opératoire : le jeteur doit allumer l'allumette désigner l'objet et dire les mots magiques

Durée : jusqu'à ce que l'allumette s'éteigne.

Effet : avec ce sort, le jeteur peut chauffer un objet. Tant que l'allumette brûle cet objet ne peut être pris en mains même avec des gants. Si la cible est une armure portée, le porteur ressent une incroyable douleur, s'écroule par terre (cela n'inflige AUCUN DOMMAGE à la victime). Cette

personne peut uniquement arrêter la douleur en enlevant son armure temps que l'allumette brûle. Après que l'allumette se soit éteint, l'objet est froid.

Missile 1 à 5 (Geschoss 1 – 5)

Coût : 1/2/3/4/5 (cumulatif missile 2 requiert missile 1 etc.)

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) : (10 fois le niveau) minute

Sort : (2 fois le niveau) mots au choix

Composants : 1 balle de mousse

Mode opératoire : le jeteur jette la balle sur la cible

Durée : instantanée

Effet : si le jeteur touche la cible elle subit un nombre de blessure égale au niveau du sort/potion. Les coups à la tête ne sont pas comptés. La balle peut être jetée une seule fois et si elle n'est pas utilisée immédiatement, l'effet disparaît.

Guérison des blessures (Heilungwunde)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion): 10 minutes

Temps de préparation (contact) : 20 minutes

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : un baume

Mode opératoire : le jeteur induit la blessure avec un baume et énonce le sort. Alchimie le personnage blessé doit boire la potion ou appliquer le baume sur ses blessures

Durée : immédiate

Effet : grâce à ce sort le jeteur peut soigner une blessure subite par un personnage. Son effet est immédiat c'est-à-dire que la blessure se referme et les infections sont stoppées mais la guérison prendra 10 minutes pour être complète. Si le personnage reprend le combat, à besoin de courir ou porter une lourde charge, la blessure se rouvre.

Guérison du corps (Heilungskörper)

Coût : 6 (cumulatif guérison des blessures doit être appris avant)

Temps de préparation (ingestion): 30 minutes

Temps de préparation (contact) : 60 minutes

Sort : 12 mots au choix du jeteur

Composants : un baume

Mode opératoire : le jeteur applique le baume sur la blessure et énonce les mots magiques.

Alchimie, le personnage blessé doit boire la potion ou la mixture doit être appliquée sur ses blessures.

Durée : instantanée

Effet : grâce à ce sort magique/potion toutes les blessures d'un personnage peuvent être soignées. L'effet est immédiat, les blessures se referment et les infections sont stoppées, mais la guérison complète prend 30 minutes. Si pendant ces 30 minutes le personnage reprend le combat, court, porte un poids lourd, toutes les blessures se rouvrent.

Coma (Koma)

Coût : 25

Temps de préparation (ingestion): 125 minutes

Temps de préparation (contact) : 250 minutes

Sort : 50 mots au choix du jeteur

Composants : riz et sang d'une blessure fraîche (-1 point de vie) que le lanceur s'inflige. Un sort = une blessure.

Mode opératoire : alchimiste. Toucher. Magie. Verser le riz dans le sang et jeter le riz sur la victime. Le riz doit toucher la victime.

Durée : 24 heures ou rien

Effet : le personnage touché tombe dans un coma profond ignorant ce qui se passe autour de lui, ne pouvant sentir, voir ou entendre quoique ce soit. Dans cet état le personnage est vulnérable.

Lumière (Licht)

Coût : 1

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 2 mots au choix du jeteur

Composants : lampe torche

Mode opératoire : le jeteur tient la lampe torche dans ses mains et énonce les mots magiques.

Durée : jusqu'à ce que la lampe soit éteinte ou que le jeteur jette un autre sort.

Effet : le jeteur crée une lumière magique, la lampe torche doit être pointée vers le sol (pas de lumière baladeuse, pas pointée dans les yeux d'un opposant etc.)

Dissiper la magie (Magie aufheben)

Coût : 2 + X (spéciale voir ci-dessous)

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : 1 petit bâton de bois

Mode opératoire : le jeteur touche l'objet ou la personne même lui-même avec le petit bâton de bois, énonce les mots et casse le bâton.

Durée : instantanée

Effet : le sort permet à un magicien de dissiper toute autre magie qui n'est pas raffermie par le sort « renforcer la magie ». En faisant cela, le magicien dépense le nombre de points requis (coût du sort qui doit être dissipé) de son mana.

Exemple : si un magicien veut dissiper une barrière magique (4 points de magie), il doit en avoir 6 dans son mana. 2 points pour le sort de dissipation de la magie et 4 points pour le sort de barrière magique. Si le jeteur n'a pas assez de point dans son mana, il perd 2 points pour le sort qui reste sans effet. Ce sort ne peut pas dissiper les effets de l'alchimie.

Le magicien peut même dissiper la magie dont il est la cible avant même d'en subir les effets. A cette fin, le jeteur doit commencer « dissiper la magie » 2 secondes au plus tard après que le mot de commande de son opposant est été énoncé.

De plus les sorts ou effet du chapitre 10.6 ne peuvent être dissipés. De même pour les missiles magiques dont le jeteur est la cible.

Détecter la magie 1 (Magie erkennen 1)

Coût : 1

Temps de préparation (ingestion): 5 minutes

Temps de préparation (contact) : 10 minutes

Sort : 2 mots au choix du jeteur

Composants :

Mode opératoire : le jeteur pointe ses 2 mains l'objet ou la personne qui veut examiner et énonce les mots magiques. Alchimiste fait boire la potion ou la verse sur l'objet.

Durée : instantanée

Effet : ce sort ou cette potion autorise l'utilisateur à détecter la magie sur une personne ou un objet.

Détecter la magie 2 (Magie erkennen 2)

Coût : 2 (cumulatif niveau 1 doit être appris)

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : du sable

Mode opératoire : le jeteur verse lentement le sable sur l'objet ou sur la main de la personne et énonce les mots magiques.

Durée : instantanée

Effet : avec ce sort le jeteur peut détecter la magie et des informations sur la force, la source et d'autres choses qui peuvent être analysées. Le MJ décide des informations qui peuvent être obtenues à travers ce sort.

Transférer la magie (Magie übertragen)

Coût : 2 (spéciale voir ci-dessous)

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : matériel d'écriture, par exemple plume et encre ou pinceau et peinture

Mode opératoire : le jeteur décide un symbole magique sur la paume de sa main, il met sa main sur la cible et énonce les mots magiques.

Durée : instantanée

Effet : avec ce sort, le magicien est capable de transférer ses propres points de magie à une autre personne ou dans un autre sort. Si la magie est transférée à une personne, la personne ne peut pas monter à plus de points que son maximum. Un sort peut être rendu plus fort pour qu'il soit plus difficile à un opposant de le dissiper. Transférer la magie coûte 2 points plus les points de magie transférés.

Désarmer la magie de protection (Magieentsicherung)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : 1 dague et une flamme magique

Mode opératoire : le jeteur prend la dague dans sa main et la purifie avec la flamme magique puis énonce les mots magiques tout en enlevant la cire avec les 3 cheveux de l'objet (voir le sort « magie de protection »)

Durée : instantanée

Effet : avec ce sort le jeteur est capable d'enlever la protection magique d'un objet afin de pouvoir peut-être dissiper la magie dans l'objet.

Protection de la magie (Magieschutz)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : un prisme ou un petit miroir

Mode opératoire : le jeteur prend le prisme ou le miroir dans ses deux mains, le tient devant lui et énonce les mots magiques.

Durée : jusqu'à ce que le premier sort magique soit jeté sur l'objet protégé ou 12 heures quoiqu'il arrive en premier.

Effet : avec ce sort un magicien est capable de créer un champ d'anti-magie, autour de lui ou d'une autre personne, qui annulera le prochain sort (quel qu'il soit) dont lui ou la personne protégée est la cible. Il ne peut y avoir qu'une protection de la magie par personne, une deuxième annulerait immédiatement la première.

Magie de protection (Magiesicherung)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : de la cire et 3 cheveux du jeteur

Mode opératoire : le jeteur colle les 3 cheveux sur l'objet qui veut protéger en se servant de la cire et énonce les mots magiques.

Durée : 12 heures

Effet : le sort permet au jeteur de protéger un autre sort, qui a une plus longue durée, d'être dissipé.

Recherche Magique 1+2 (Magishe suche)

Coût : 2/4 (cumulatif « recherche magique 2 » requiert « recherche magique 1 »)

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4/8 mots au choix du jeteur

Composants : une dague, une flamme magique, un objet spécifique

Mode opératoire : le jeteur prend la dague, la purifie avec la flamme magique et l'agite autour de l'objet. Il doit ensuite poser la dague dans la paume de sa main et énoncer les mots magiques.

Durée : 10 minutes

Effet : niveau 1 : le magicien est capable de trouver une personne, s'il possède un objet personnel de celui qui recherche. L'objet doit être quelque chose qui a été en contact prolongé avec la personne (exemple des bijoux portés comme un anneau ou autre)

Niveau 2 : le magicien est capable de trouver un objet qui a un rapport proche avec l'objet utilisait pensant le sort. (Exemple le pommeau d'une épée pour trouver sa lame). Le MJ décide si l'objet peut-être trouvé (si des circonstances spéciales brouillent la détection) et décide de la quantité d'informations reçues grâce à ce sort.

Régénération (Regeneration)

Coût : 25

Temps de préparation (ingestion): 125 minutes

Temps de préparation (contact) : 250 minutes

Sort : 50 mots au choix du jeteur

Composants : dague, flamme magique et baume

Mode opératoire : purifier la dague avec la flamme puis la poser sur les blessures. Ensuite enduire les blessures avec le baume.

Alchimie le personnage doit boire la potion ou elle doit être appliquée sur ses blessures.

Durée : 24 heures

Effet : toute partie amputée ou broyée du corps sera régénérée en 24 heures. Après cette période la partie régénérée sera intégralement fonctionnelle.

Armure 1 à 6 (Rüstung)

Coût : 4/7/10/15/20 (cumulatif les niveaux inférieurs doivent être appris avant les niveaux supérieurs)

Temps de préparation (ingestion): 10, 20, 35, 50, 75, 100 minutes

Temps de préparation (contact) : 20, 40, 70, 100, 150, 200 minutes

Sort : 4/8/14/20/30/40 mots au choix du jeteur

Composants : un ruban bleu +

1 = un morceau de cuir souple

2 = un morceau de cuir bouilli

3 = un morceau de métal renforçant le cuir (des clous par exemple)

4 = un morceau de cotte de maille

5 = un morceau d'armure d'écailles

6= un morceau d'armure de plaques

Mode opératoire : magie : le jeteur tient la pièce d'armure requise dans ses mains, touche toutes les localisations de la cible avec et énonce les mots magiques. La cible du sort doit alors porter le ruban bleu de manière visible (comme une écharpe).

Alchimie : avaler la potion ou au contact verser la potion sur toutes les localisations devant être protégées. La cible de la potion doit alors porter le ruban de manière visible (comme une écharpe)

Durée : 12 heures ou jusqu'à utilisation

Effet : l'effet est un champ d'énergie autours de la cible qui protège de 1 à 6 points d'armure selon le niveau du sort. Cela signifie une protection de 1 à 6 coups, indépendamment de la localisation, et non 1 à 6 points d'armure par localisation.

Renforcer les boucliers (Schilbverstärkung)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion): néant

Temps de préparation (contact) : 40 minutes

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : talc ou du sable fin

Mode opératoire : magie : le jeteur verse la poudre sur le bouclier et énonce les mots magiques.

Alchimie : appliquer la potion sur le bouclier

Durée : 10 minutes

Effet : le bouclier est protégé de la destruction (**exception le sort de PNJ « détruire le bouclier »**). La règle de 5 coups pour un petit bouclier et 10 pour un grand avant sa destruction ne fonctionne pas dans ce cas.

Sommeil (Schlaf)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion): 10 minutes

Temps de préparation (contact) : 20 minutes

Sort : 4 mots au choix du jeteur de sort

Composants : riz

Mode opératoire : magie : jeter le riz sur la victime (imparable par un bouclier). Le riz doit toucher la cible. Alchimie : ingestion ou contact avec la potion.

Durée : 10 minutes

Effet : le personnage tombe endormi. Il peut être réveillé pour un court moment avec de l'eau froide ou autre, mais après cela il se rendort. S'il est attaqué l'effet se dissipe après la première blessure infligée. Cela peut-être le coup d'une épée, d'un assomment ou d'un assassinat mais pas d'un coup mortel.

Faiblesse 1-2 (Schwäche)

Coût : 4/8

Temps de préparation (ingestion): 20 /40 minutes

Temps de préparation (contact) : 40 / 80 minutes

Sort : 8/ 16 mots au choix du jeteur

Composants : des pois

Mode opératoire : magie : le jeteur jette le pois sur la victime (ne peut être paré avec un bouclier). Alchimie : ingestion ou contact avec la potion

Durée : 10 minutes

Effet : la victime perd 50 ou 100% (arrondi au supérieur) de ses points de vie SUPPLEMENTAIRES. La victime ne perd aucun de ses trois points de vie de base.

Silence (Schweigen)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion): 20 minutes

Temps de préparation (contact) : 40 minutes

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : un morceau de tissu et une plume

Mode opératoire : Magie : le jeteur met la plume dans le tissu, le pointe en direction de la cible et énonce les mots magiques. Alchimie : ingestion ou contact avec la potion.

Durée : 10 minutes

Effet : ce sort rend la personne incapable de parler.

Sceau (Siegel)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion): néant

Temps de préparation (contact) : 20 minutes

Sort : 4 mots au choix de jeteur

Composants : de la cire d'une chandelle blanche et d'une chandelle noire

Mode opératoire : magie : le jeteur tient les deux chandelles dans ses mains et laisse la cire couler sur l'objet en énonçant les mots. Alchimie : verser la potion sur l'objet.

Durée : 24 heures

Effet : le sort protège les livres, les parchemins, les coffres ou d'autres choses, contre l'ouverture. L'effet ne protège pas les objets d'autres dommages comme le feu etc.

Force 1-2 (Stärke)

Coût : 4/8 (cumulatif le niveau un doit être appris en premier)

Temps de préparation (ingestion): 20/40 minutes

Temps de préparation (contact) : 40/80 minutes

Sort : 8/16 mots au choix du jeteur

Composants :

Mode opératoire : alchimie : ingestion ou contact. Magie : contact.

Durée : 10 minutes

Effet : le personnage gagne 50 ou 100% (arrondi au supérieur) de ses points de vie SUPPLEMENTAIRES. Les blessures qui ont causé la perte des points de vie supplémentaires doivent être soignées en plus. La quantité maximum de 10 points de vie est la limite.

Surdit  (Taubheit)

Coût : 3

Temps de préparation (ingestion): 15 minutes

Temps de préparation (contact) : 30 minutes

Sort : 6 mots au choix du jeteur

Composants : de la cire et un morceau de tissu

Mode opératoire : le jeteur enveloppe la cire dans le tissu, la pointe vers la cible et énonce les mots magiques. Alchimie : ingestion ou contact avec la potion

Durée : 10 minutes

Effet : le jeteur inflige la surdit  à sa cible pour une durée de 10 minutes.

Parler avec les animaux (Tiersprache)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion): 10 minutes

Temps de préparation (contact) : 20 minutes

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : un escargot ou un coquillage

Mode opératoire : alchimie : boire ou être en contact avec la potion en étant près d'un animal.

Magie : à proximité d'un animal, porter la coquille à l'oreille et énoncer les mots magiques.

Durée : 5 minutes

Effet : le jeteur devient capable de parler le langage d'un animal. Le MJ décidera du type et de la portée des informations collectées.

Il est porté à votre attention, que bien sûr, un ver ne sera pas très heureux d'être déterré et n'aura que très peu d'information à offrir.

Mort (Tod)

Coût : 50

Temps de préparation (ingestion): 250 minutes

Temps de préparation (contact) : 500 minutes

Sort : 100 mots au choix du jeteur

Composants : 3 cheveux, un objet personnel et du sang de la victime

Mode opératoire : alchimie : la victime doit ingérer ou entrer en contact avec la potion. Magie : bref rituel avec les composants, se peindre une rune sur la main et toucher la victime avec.

Durée : Victime meurt après 300 minutes

Effet : des symptômes légers apparaissent au bout de 5 minutes et se renforcent à mesure que le temps passe.

Par exemple, nausée, puis migraine puis spasmes musculaires, puis faiblesse généralisée, puis paralysie, puis difficulté à respirer et au bout de 300 minutes le personnage meurt.

Maladie (Ubelkeit)

Coût : 3

Temps de préparation (ingestion): 15 minutes

Temps de préparation (contact) : 30 minutes

Sort : 6 mots au choix du jeteur de sort.

Composants :

Mode opératoire : alchimie : ingestion ou contact avec la potion. Magie : contact

Durée : 1 minute

Effet : la victime doit lâcher tout ce qu'elle tient et souffre de fortes douleurs.

Oublier (Vergessen)

Coût : 3

Temps de préparation (ingestion): 15 minutes

Temps de préparation (contact) : 30 minutes

Sort : 6 mots au choix du jeteur

Composants : alcool

Mode opératoire : le jeteur éclabousse de l'alcool sur le sol autour de la victime et énonce les mots magiques. Alchimie : ingestion ou contact.

Durée : jusqu'à ce que l'effet soit magiquement dissipé.

Effet : le jeteur peut obliger la cible à oublier un événement récent. Un maximum d'une minute peut être effacé de l'esprit de la cible.

Ralentissement 1 (Verlangsamung 1)

Coût : 3

Temps de préparation (ingestion): 15 minutes

Temps de préparation (contact) : 30 minutes

Sort : 6 mots au choix du jeteur

Composants :

Mode opératoire : alchimie : ingestion ou contact avec la potion, 15 secondes. Magie : mettre sa main sur sa bouche, désigner la cible, énoncer les mots magiques

Durée : alchimie : 15 secondes. Magie : aussi longtemps que le magicien se concentre et garde sa main sur sa bouche.

Effet : le jeteur est capable de ralentir la vitesse d'élocution de la victime. La cible peut seulement parler très très lentement.

Ralentissement 2 (Verlangsamung 2)

Coût : 5 (cumulatif le niveau 1 doit être appris avant).

Temps de préparation (ingestion): 15 minutes

Temps de préparation (contact) : 30 minutes

Sort : 10 mots au choix du jeteur.

Composants :

Mode opératoire : alchimie : ingestion ou contact avec la potion, 15 secondes. Magie : tenir votre poignée avec votre autre main, désigner la cible, énoncer les mots magiques.

Durée : alchimie : 15 secondes. Magie : aussi longtemps que le magicien se concentre et tient son poignée.

Effet : le jeteur est capable de ralentir les mouvements de sa victime. La cible ne peut se mouvoir qu'au ralenti.

Pétrification (Versteinern)

Coût : 6

Temps de préparation (ingestion): 30 minutes

Temps de préparation (contact) : 60 minutes

Sort : 12 mots au choix du jeteur

Composants : une balle de mousse

Mode opératoire : Magie : le jeteur énonce les mots magiques et jette la balle. Alchimie : ingestion ou contact avec la potion.

Durée : 15 minutes

Effet : la victime est pétrifiée. Elle est indestructible tant qu'elle est en pierre. Aucune interaction possible. Quand l'effet se termine la victime n'a aucune idée de ce qui est arrivé pendant qu'elle était pétrifiée.

Vérité (Wahrheit)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion): 20 minutes

Temps de préparation (contact) :

Sort : 8 mots au choix du jeteur

Composants : une petite écaille et une épée.

Mode opératoire : le jeteur énonce les mots magiques, prend l'épée dans sa main droite et l'écaille dans sa main gauche. Alchimie : la cible doit boire la potion

Durée : 1 seule question

Effet : la cible est obligée de répondre sincèrement à une question. La question doit avoir un but spécifique et aucune autre question ne peut être posée. La cible doit répondre à la question et donner toutes les informations qu'elle a à ce sujet. Il est possible de répondre à la question en deux phrases.

Rafale de vent (Windstoss)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : une poignée de plumes ou un éventail

Mode opératoire : le jeteur prend les plumes ou l'éventail dans sa main et les agite en énonçant les mots magiques

Durée : aussi longtemps que le jeteur agite (maximum une minute)

Effet : le jeteur crée une élémentaire rafale de vent qui repousse un objet (taille et poids d'une personne adulte) ou une personne 5 mètres plus loin tant que le sort dure. Le sort ne fonctionne que sur un seul opposant jamais plus.

Soigner les blessures (Wunden Versorgen)

Coût : 1

Temps de préparation (ingestion): 5 minutes

Temps de préparation (contact) : 10 minutes

Sort : 2 mots au choix du joueur

Composants : un baume

Mode opératoire : le joueur soigne la blessure avec le baume et énonce les mots magiques.

Alchimie : ingestion ou contact avec la potion.

Durée : jusqu'à ce que la blessure soit guérie ou que le personnage fasse un effort intense comme courir ou combattre.

Effet : l'effet stoppe seulement le saignement de toutes les blessures sur le corps et les nettoie.

Les infections sont stoppées. Les blessures NE SONT PAS guéries.

9.6 Sorts et potions additionnels pour les PNJ

Les sorts et potions décrites dans le chapitre suivant ne peuvent être appris par les joueurs. Elles sont uniquement destinées au PNJ et sont seulement incluses pour la description de leurs effets.

Une immunisation contre les effets suivants est impossible !

Il est également possible que les joueurs rencontrent des PNJ spéciaux pendant le GN tels que les Avatars, qui peuvent créer ou utiliser des effets qui ne sont pas décrits ici. Dans ce cas, les effets seront expliqués par un MJ.

Effet de souffle (Druckwelle)

Coût : 6

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 12 mots au choix du joueur

Composants : une arme

Mode opératoire : le joueur frotte le sol de son arme et énonce les mots magiques.

Durée : instantanée

Effet : quand ce pouvoir est utilisé, tout le monde, joueur et Pnj, dans un angle de 180° face au joueur est touché par une rafale de vent.

Peur (Furcht)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : spéciale voir ci-dessous

Composants : une flèche ou un artefact d'arme

Mode opératoire : un cri aigu d'une durée de deux secondes, la victime doit être touchée par la flèche ou l'arme

Durée : 30 secondes

Effet : frappée de terreur, la victime s'enfuit immédiatement. Combattre n'est pas possible pour la victime tant que les effets perdurent.

Infection (Infizieren)

Coût : 4

Temps de préparation (ingestion): 20 minutes

Temps de préparation (contact) : 40 minutes

Sort : 8 mots au choix du joueur

Composants : des haricots

Mode opératoire : le jeteur jette les haricots sur sa victime.

Durée : Durée spéciale voir ci-dessous

Effet : les effets dépendent de l'infection, la situation sera expliquée à la victime par un MJ.

Peur de masse (Massen-furcht)

Coût : 16

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : spéciale voir ci-dessous

Composants : au moins 4 morceau de tissus blancs

Mode opératoire : un cri aigu de deux secondes en agitant dramatiquement le morceau de tissu blanc

Durée : 30 secondes

Effet : chaque joueur à proximité du jeteur s'enfuit immédiatement terrifié par lui. Il est impossible de se battre pour une personne touchée par l'effet.

Destruction de bouclier (Schildbrecher)

Coût : 12

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 24 mots au choix du jeteur

Composants : un artefact, un marteau de guerre

Mode opératoire : le jeteur énonce les mots magiques et doit frapper le bouclier de l'adversaire.

Le coût doit toucher le bouclier ciblé ou le sort ne fonctionne pas

Durée : instantanée

Effet : détruit le bouclier touché même si le bouclier est protégé par un « renforcer les boucliers ».

Voyage de l'âme (Seelenwanderung)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 4 mots au choix du jeteur

Composants : un os

Mode opératoire : des gesticulations dramatiques avec l'os et énoncer les mots magiques

Durée : instantanée

Effet : relève un mort vivant.

Relever les morts (Tote erheben)

Coût : 10

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 20 mots au choix du jeteur

Composants : un os et une touffe de cheveux

Mode opératoire : gesticuler avec l'os et prononcer les mots magiques

Durée : instantanée

Effet : le jeteur est capable de relever un joueur mort ou des PNJ morts vivants de hauts niveaux qui sont alors sous son entier contrôle.

Bénédition maudite (Unheiliger segen)

Coût : 2

Temps de préparation (ingestion): 10 minutes

Temps de préparation (contact) : 20 minutes

Sort :

Composants :

Mode opératoire : ingestion ou contact avec la potion

Durée : 60 minutes

Effet : le personnage ciblé par « Bénédiction maudite » est protégé pour 60 minutes contre le premier effet alchimique qu'il subira. Cela inclut aussi les effets positifs.

Duel (Zweikampf)

Coût : 10

Temps de préparation (ingestion):

Temps de préparation (contact) :

Sort : 20 mots au choix du jeteur

Composants :

Mode opératoire : énoncer les mots et désigner la cible

Durée : instantanée, jusqu'à ce qu'un des adversaires meure ou que le jeteur arrête le sort.

Effet : le jeteur est capable de forcer un adversaire à un duel qui ne peut être interrompu par qui que ce soit.

10. Combat

Pendant un combat durant le Conquest, seuls seront autorisés les armes en mousse qui répondent aux standards actuels et qui auront été favorablement vérifié par les MJ avant le début du GN.

Les armes qui n'auront pas l'autocollant « check ok » devront être amenées au MJ et vérifiées. Si pour quelques raisons l'autocollant devient illisible ou est perdu, l'arme devra à nouveau être vérifiée par un MJ. Il est du devoir de chaque joueur de vérifier et de prendre soin de la sécurité de ses armes de manière à ne pas mettre en danger les autres.

Les armes brisées ou celles qui échoueront aux vérifications devront être sorties du jeu immédiatement et seront stockées par les MJ pendant le GN.

Les coups à la tête ou à l'aine sont strictement interdits.

Durant un combat, la sécurité de tous les joueurs est le plus important. La courtoisie et la responsabilité envers les autres joueurs qui prennent part à un combat sont de rigueur pour toute simulation de batailles.

Les coups doivent être joués correctement même si la blessure est légère ou l'armure toujours en bon état. Souvenez-vous : un bon rôleplay donne à votre adversaire le sentiment que vous avez réellement accusé un coup au lieu de seulement décompter vos points d'armure dans votre tête.

La même chose s'applique à l'usage des armes. Même si une arme en mousse n'est pas aussi lourde qu'une vraie, faites comme si et jouez le point et l'inertie comme vous la sentez quand vous les utilisez en combat. Plus grosse et l'arme plus lentement vous devriez la manœuvrer. Un bon rôleplay passe en premier.

Chaque arme à une main cause un point de dommage.

Toute autre arme lourde qui doit être utilisée à deux mains (en cas de doute le MJ tranche) cause deux points de dommage. (Les règles ne s'appliquent pas pour les bâtons, petits marteaux de guerre utilisés à deux mains ou les épées batardes etc.).

Les armes spéciales qui doivent être lancées vers l'ennemi (shuriken, couteaux, armes de lancer et autres) causent un point de dommage.

Si un participant est touché par une arme en mousse, il reçoit les dommages calculés dans un système de point. Pour les dommages des armes, voir ci-dessus. Les points de dommage seront déduits en premier des points d'armure (cuir, maille, plate, magique ou alchimique) et ensuite quand ils ont été consommés, déduits de vos points de vie.

Selon vos compétences et votre équipement, le coût sera déduit soit de votre armure soit de vos points de vie. Et comme dit précédemment, même si l'armure arrête les dégâts, jouez le coup. Il n'est pas nécessaire de chuter par terre mais, un bon rôleplay signifiera que chacun autour de vous aura le sentiment que vous avez réellement compté le coup.

Exemple :

Un jour est touché dans un combat simulé par une épée courte normale.

Possibilité 1 : le joueur porte une armure

Le joueur vacille un moment puis repart au combat car les dégâts ont été stoppés par son armure.

Possibilité 2 : le joueur n'a pas d'armure

Le joueur prend le coup, pousse un cri, étreint la blessure, sert les dents, après un bref instant, repart au combat. Les dégâts sont déduits de ses points de vie. Quand le personnage a zéro point de vie, il tombe inconscient à cause de l'hémorragie et n'est plus capable de se battre.

Si un personnage est si gravement blessé qu'il atteint zéro point de vie, il saigne à mort dans les quinze minutes si personne ne l'aide avec les compétences appropriées (premiers soins, magie etc.) ou s'il n'a pas la compétence régénérer.

Un personnage blessé mais pas encore inconscient a en général des capacités sévèrement limitées et peut difficilement prendre part à un combat, à des rituels, des sorts ou autres tant que ses blessures ne sont pas complètement guéries.

10.1 Armes à distance

Des règles spécifiques s'appliquent aux armes à distance sur les dommages qu'elles infligent à la cible et sur l'armure que porte la cible.

La classification de ces armes sera faite au campement par les MJ.

La tension maximum d'une arme à distance (comme un arc) est de 25 livres.

Armes à distance normales

Les arcs et les arbalètes pénètrent tout les types d'armures tel que cuir bouilli, cuir clouté, maille, écaille et plate quand elles sont portées en couche simple et cause donc une blessure directe quand elle touche un personnage. Les dégâts sont retirés directement des points de vie, l'armure ne compte pas.

Quand au moins deux types d'armure sont portées l'une sur l'autre et qu'au moins une des deux est métallique, par exemple cuir bouilli et maille ou gambison et plate, les arcs et les arbalètes

ne peuvent les transpercer et cause un point de dommage normal qui peut être déduit des points d'armure.

Armes lourdes à distance

Les armes lourdes à distance (baliste par exemple) causent toujours un coup direct quelque soit le type de protection de la cible. De plus elles détruisent aussi les boucliers. Si un coup tiré d'une telle arme est paré d'un bouclier, celui-ci sera brisé mais pas le bras qui le porte.

Les armes lourdes à distance sont des armes qui requièrent plus d'une personne pour être utilisées et qui ne peuvent pas être facilement transportées. Toutes les armes qui peuvent tirer plus d'un projectile à la fois sont incluses. De telles armes ne peuvent détruire les murs ou les palissades.

Armes de siège

Un coup au torse d'une arme de siège cause la perte instantanée de tous les points de vie quelque soit le type de protection de la cible. Le personnage tombe inconscient et mourra d'hémorragie s'il n'est pas soigné avec des compétences magiques ou non dans la minute. La compétence régénérée ne protège pas d'une mort due à ce type de coup. Pour prévenir les débats pendant les soins, un MJ peut être contacté en cas de doute.

Si une quelque autre part du corps est touchée, elle sera déchiquetée et coupée. Elle pourra être seulement régénérée par la magie ou l'alchimie (voir chapitre 9.5 Sorts et potions, la compétence régénérer empêchera seulement de mourir d'hémorragie)

Si le coup touche un bouclier porté par un personnage, il est instantanément détruit et le bras qui le portait broyé. Une telle blessure doit être soignée par des personnages ayant des compétences de soins. Chirurgie et art de soigner seront d'une grande aide car les autres compétences permettront juste de stopper l'hémorragie mais pas de le remettre en état. Régénérer 1 et 2 soigneront ce type de blessure en 12 ou 6 heures.

Dans ces cas : si un personnage est touché par une arme de siège, il tombe immédiatement inconscient et saignera à mort dans les 15 minutes s'il n'est pas soigné. Si le torse est touché, le délai avant la mort est d'une minute.

Définition d'une arme de siège

Les armes de siège sont ces armes presque fixes, qui peuvent seulement être transportées avec beaucoup d'effort, requérant la participation de nombreuses personnes (au moins 3) pour être déplacées et mises en œuvre. Le temps nécessaire pour le deuxième tir d'une arme de siège doit être au moins de 120 secondes. Une telle arme ne peut tirer que deux projectiles au même moment et chacun d'eux doivent avoir un diamètre d'au moins 20 cm ou une longueur minimum de 85 cm s'il a la forme d'une flèche.

Résumé :

- Fixe
- Nécessite au moins trois personnes pour être transportée et mise en œuvre
- Temps de rechargement minimum de 120 secondes
- Tir deux objets maximum en une seule fois
- Projectile de 20 cm minimum de diamètre
- Si c'est une flèche longueur minimum 85 cm

Si une arme ne remplit pas chacun des points ci-dessus, elle n'est pas considérée comme une arme de siège mais comme une arme lourde à distance.

Mesures de sécurité :

Les armes suivantes ne sont pas permises sur ce GN :

- Armes et armes de siège qui utilisent de la poudre noire pour tirer un projectile
- Armes ou armes de siège qui tirent un objet à travers un canon ou un tube

- Les armes à distance ou armes de siège qui tirent des projectiles avec une partie solide dans la mousse.

En cas de doute, le MJ décide directement au campement au moment de la vérification de l'arme. Les dommages que l'arme de siège inflige à une palissade ou un mur peuvent être trouvés dans l'extension de ce système règles : « règles de siège ».

Les effets sur les individus ne sont pas concernés par cette extension et sont toujours comme décrits ci-dessus. De plus les règles de sécurité s'appliquent aux projectiles des armes de siège de même que pour toute arme lourde à distance. Tous les projectiles et l'arme elle-même doivent être vérifiés par un MJ avant d'être utilisés.

Combinaisons possibles d'armures et de blessures reçues en cas de coup par une arme à distance :

Armures	Classe d'armures	Arcs et arbalètes	Armes lourdes à distance	Armes de siège
Cuir bouilli	1	Coup direct	Coup direct	0 point de vie blessure mortelle/amputation
Maille	2	Coup direct	Coup direct	0 point de vie blessure mortelle/amputation
Plate	3	Coup direct	Coup direct	0 point de vie blessure mortelle/amputation
Magique/alchimique	1/6	Coup direct	Coup direct	0 point de vie blessure mortelle/amputation
Combinaison de deux types d'armures dont une est au moins de la maille.	rien	Coup normal	Coup direct	0 point de vie blessure mortelle/amputation

Armes à distance d'ambiance

Toutes sortes d'armes à distance qui ne peuvent pas être classées dans les catégories précédentes appartiennent à celle-ci (exemple : pistolets à élastiques, pistolets de pirate avec cartouches à blanc sans projectile, gamme Nerf etc.). L'intérêt de ces armes est pour l'ambiance et pas pour les dommages qu'ils causent.

De telles armes peuvent être utilisées une seule fois par bataille, font zéro point de dommage et infligent seulement un effet du type « rafale de vent » à la cible qui doit reculer de quelques pas.

10.2 L'armure

Pour calculer le total de vos points d'armure vous devez connaître la classe d'armure, comptabilisez les points d'armure par zone et additionnez ces zones. Les décimales sont arrondies au supérieur.

Le corps est divisé en sept zones d'armure :

Bras droit, bras gauche ;
Jambe droite, jambe gauche

Torse de face, torses de dos

Tête

Tout le corps peut être touché exception faite de la tête et de l'aine. L'armure se compte uniquement pour les parties ou elle est réellement portée.

Classes d'armure

Classe	Description
0	Tout matériau ne couvrant pas plus que 25% d'une zone
1	Cuir gambison
2	Cuir bouilli ou clouté, maille, écaille
3	Armure de plates

Points d'armure par zone et classes d'armure

Couverture	Classe 3	Classe 2	Classe 1	Classe 0
Moins de 25%	0	0	0	0
25 à 75%	1.5	1	0.5	0
Plus de 75%	3	2	1	0

L'armure ne compte que pour les parties réellement couverte. Par conséquent quand vous êtes touchés sur une partie par réellement couverte par l'armure les dégâts sont directement déduits de vos points de vie et pas de vos points d'armure.

Pour simplifier, tous les coups infligés dans une zone couverte sont déduits de votre total de points d'armure, peu importe combien de fois la zone est touchée tandis que les autres ne le sont pas du tout.

Par exemple : six coups dans votre jambe droite seront déduits de vos points d'armure total même si votre torse ou d'autres parties protégées couvertes par l'armure n'ont pas été touché.

Les armures et les boucliers qui ont été touchés pendant une bataille ont reçu des dégâts et doivent être réparés. Ce qui est seulement possible avec la compétence correspondante.

Quand un personnage porte plus d'un type d'armure sur une partie du corps (exemple : plate sur une cote de maille) l'armure qui couvre le plus de surface sera comptée dans sa classe d'armure normale, mais l'armure qui couvre une plus petite surface est considérée d'une classe inférieure.

Exemple :

Le bras droit est complètement recouvert de cote de maille (plus de 75%, classe d'armure 2), une spallière de plate est portée par-dessus qui couvre le bras de l'épaule au coude (25/75% ; classe d'armure 3).

Maille plus de 75%=2 points d'armure

Plus plate classe d'armure 2 réduite à la classe 3 un point d'armure.

Vous obtenez donc un total de trois points d'armure de cette zone.

Si deux types différents d'armure sont portés ensemble en couche et couvrent la même surface, la plus petite classe d'armure compte pour une classe inférieure.

Si un personnage porte une armure sur une zone, qui est faite de plusieurs types d'armure, la classe sera celle du type d'armure couvrant la plus grande surface de la zone. La valeur d'armure sur le reste, celle avec le matériau couvrant la plus petite surface, sera comptée comme une classe inférieure.

Exemple :

Le bras droit est complètement couvert avec de la maille (plus de 75 %) ainsi qu'une plate portée par-dessus (plus de 75%).

Plate plus de 75% = 3 points d'armure

Maille plus de 75%, mais une classe d'armure en dessous car portée sous la plate = 1 point d'armure.

Total : 4 points d'armure pour cette zone (maximum possible pour une zone)

Points d'armure maximum par zone : 4**Point d'armure maximum : 28**

Tous les points d'armure au-delà de 28 (incluant les armures magiques ou alchimiques) ne comptent pas.

Chaque zone peut être au maximum protégée par 2 classes d'armure différentes.

Les armures magiques ou alchimiques ne comptent pas dans la limite de point par zone, il est donc possible d'avoir une zone avec 4 plus 6 points d'armure (du à l'armure magique maximum). La magie ou l'alchimie compte pour tout le corps et est déduite en premier ; après que ce type d'armure atteigne zéro, les parties du corps qui ne sont pas protégées par une armure normale sont à nouveau sans protection.

Exemple :

Plate sur le torse +2points d'armure magique

Torse de face =3 points

Plus torse de dos = 3 points

Plus 2 points d'armure sur les zones touchables donnent un total de 8 point d'armure

Après 2 coups (où qu'ils soient) l'armure magique est détruite et les points d'armure restant dus à une armure normale comptent uniquement pour les zones où elle est portée, les zones découvertes ne sont plus protégées. L'armure normale protège seulement de 6 points au torse (face et dos).

Pour chaque zone, seules deux classes d'armure peuvent être pris en compte.

La protection contre les armes perse-armures comme les arcs, les arbalètes et autres ne comptent que si au moins 50% de la zone touchée est couverte par deux couches d'armure dont au moins une est métallique (exemple : maille sur gambison, plate sur cuir et autres combinaisons).

Gardez à l'esprit que : chaque partie du corps où l'armure est portée, même si la couverture est insuffisante pour être prise en compte, est protégée par le total de points d'armure et quand un coup est infligé sur une telle zone, le dommage est déduit du total des points d'armure de toute l'armure portée sur tout le corps.

10.3 Le système d'armure dans le combat

Le total maximum de points qu'un personnage peut avoir est de 38.

Points de vie maximum = 10

Points d'armure maximum = 28

1. En situation de bataille après que les dégâts aient été pris, les points d'armure sont d'abord réduits à zéro (voir chapitre 10.2 l'armure). Les points d'armure sont reçus en portant une armure réelle (cuir, maille, plate) et/ou alchimique ou magique. L'armure

magique ou alchimique sera décomptée en premier, puis l'armure réelle. Le nombre de points d'armure maximum est de 28.

2. Si tous les points d'armure sont réduits à zéro comme si elle avait été détruite pendant la bataille, chaque coup reçu réduit directement les points de vie. La limite maximum de points de vie est de 10 (grâce aux compétences, potions, points de vie supplémentaires, magie). Les dégâts directs (exemple d'armes perse-armures) sont directement déduits des points de vie.

10.4 Les boucliers

Les boucliers peuvent uniquement être brisés par des armes à deux mains. En cas de doute demandez à un MJ.

Les boucliers de tailles petites à moyennes (50 par 50 cm) peuvent résister à 5 coups d'une arme à deux mains avant d'être brisée. Après 5 coups, ils deviennent inutiles, ils n'offrent plus de protection et doivent être réparés.

Tous les boucliers au-dessus de cette taille, résiste à 10 coups d'une arme à deux mains.

Les boucliers qui sont couverts d'une protection magique ou alchimique sont indestructibles. (Voir chapitre 9.5 liste de sorts et potions)

Les boucliers peuvent aussi être réparés avant d'être totalement détruits afin de regagner l'intégralité de leurs points de structure.

Une note à se souvenir quand vous vous déplacerez avec un bouclier :

Bien que vous puissiez bouger librement avec une petite targe, vous ne pouvez courir que sur de courtes distances avec un bouclier plus grand. En portant des boucliers imposants vous ne pouvez même pas courir mais seulement marcher. La classification d'un bouclier peut être faite par chaque utilisateur lui-même, nous faisons appel à votre goût du fairplay et de la courtoisie (ndt : ha ha ha). En cas de doute demandez à un MJ.

11. La mort d'un personnage

Les personnages peuvent mourir de 5 façons différentes.

1. Il saigne à mort une fois ses points de vie réduits à zéro et le personnage n'a pas été soigné dans les 15 minutes ou n'a pas la compétence régénérer.
2. Il est assassiné de manière régulière et correcte et ne reçoit pas d'aide dans la minute suivante (voir la compétence assassinat). Régénérer est inutile dans ce cas.
3. Un personnage inconscient meurt en recevant un coup mortel. Pour que cela arrive, un autre personnage doit lui infliger 5 coups et doit annoncer clairement et de manière audible le mot « todesstoß» (ndt : prononcé totesstosse).
4. Des poisons spécifiques et très puissants causent la mort s'ils ne sont pas neutralisés ou résistés.
5. Par une infection causée par une blessure non soignée (non soignée avec la compétence premiers soins ou autres compétences de soins).

Infection des blessures (gangrène) :

Infection d'une blessure par une bactérie. Conduit à des rougeurs prononcées de la peau, des vésicules et une forte fièvre.

Les infections des blessures surviennent à chaque blessure qui n'est pas soignée dans l'heure. A partir de ce moment, le personnage perd 1 point de vie toutes les deux heures.

Une blessure est classée comme non soignée si personne n'a essayé de la soigner ou de la guérir avec au moins une des compétences ou mixtures suivantes : premiers secours, art de soigner, chirurgie, guérison des blessures, guérison du corps, soins des blessures.

Si une infection se produit elle doit être traitée d'abord avec la compétence chirurgie ou art de soigner avant que la blessure elle-même puisse être guérie.

Il est quasi impossible de ramener à la vie un personnage mort. De très puissants clercs, prêtres ou magiciens peuvent faire une résurrection à l'aide de rituels élaborés. Cela arrive rarement, et la plupart du temps la mort du personnage signifie que le joueur devra créer un nouveau.

12. Résumé

Points de vie sans compétence supplémentaire (minimum à la création du personnage)	3
Points de vie maximum, combinaison de toutes les sources possibles (compétences, potions, amitié avec les éléments etc.)	10
Points d'armure maximum, combinaison de toutes les sources possibles	28
Domage avec une arme à une main	1
Domage avec une arme à deux mains (dépend de la décision d'un MJ pour la classification en arme à deux mains)	2
Domage maximum pendant un combat (arme à deux mains ou arme à une main avec une compétence spéciale)	2
Domage maximum avec un projectile	Coup direct
Domage maximum grâce à la magie ou l'alchimie	5

Attention le vol n'est pas permis durant le Conquest !

Exception : le vol d'objets spécialement marqués ou de monnaies du Conquest en jeu sous la supervision d'un MJ. Tout autre cas sera considéré comme du vol et entraînera des poursuites voir chapitre 8.