



Règles de jeu

Version 2017.01



Royaume
d'Obsidia

Table des matières

Règles générales	3
Règles de base.....	3
Règles de comportement.....	4
Organisateurs et personnages non joueurs	5
Règles de jeu	6
Bases du jeu et du personnage.....	6
Interactions des personnages	9
Effets magiques	11
Combats	12
Compétences et spécialisation	14
Principes et fonctionnement	14
Force	15
Agilité	16
Connaissance	19
Incantation (sorts)	21
Incantation (miracles).....	24
Gestion d'un personnage	26
Création et remplacement d'un personnage	26
Étapes de création d'un personnage	27

Les présents règlements sont une version 15.0 de Jeu de rôle grandeur-nature: règlements officiels version 2.1, écrit par Jean-Sébastien Sénécal et adapté par Vincent Lanctôt, Jonathan Blackburn, Julie Papillon, Marc Plamondon, Francis McDuff, Christian Prescott, Eric St-Pierre, Marc-André Tessier, Mathieu Sylvestre, Mélanie Cantin, Éline Polflit, Hugo Simard, Éric Charette, David St-Onge, Joël Aquino-Lafontaine, Éric Miguel Leduc, Mathieu Trudel et Jean-Philippe Dupuis. La présente version (2017.01) a été préparée par le comité de révision des règlements du Royaume d'Obsidia (formé de David St-Onge, Mathieu Sylvestre et Vincent Lanctôt) et entre en vigueur dès janvier 2017.

Ce document a été produit par Le Royaume d'Obsidia. Son contenu, en tout ou en partie, ne peut être reproduit sans le consentement des auteurs.

Note : L'emploi du genre masculin ou féminin dans le présent document est utilisé dans l'unique but d'alléger le texte et inclut aussi bien les hommes que les femmes.

Règles générales

Règles de base

Inscription et âge minimal

Pour participer à un grandeur nature du Royaume d'Obsidia il faut avoir pris connaissance des présentes règles de jeu et avoir dûment rempli le formulaire d'inscription préparé par l'organisation.

- Âge minimal de participation : 14 ans (sauf si entente préalable).
- Joueurs de moins de 18 ans : une autorisation parentale est obligatoire.

[Précision : Le Royaume d'Obsidia se réserve le droit de refuser tout formulaire de participation ou toute participation à une personne désirant prendre part à un grandeur nature.]

Règles de sécurité

Durant un grandeur nature, toute personne doit adopter un comportement qui vise à réduire les risques d'accident, notamment :

- agir de façon à ne pas risquer sa vie, sa santé ou son intégrité, ainsi que celle des autres;
- rester groupé lors d'expéditions éloignées;
- toujours surveiller le feu et bien l'éteindre avant de quitter le campement;
- éviter les blessures, la tête et les parties génitales des adversaires lors des combats;
- éviter d'utiliser des contenants de verre (privilégier le métal);
- privilégier l'utilisation de lanternes ou d'appareils électriques à celle de torches.

Des consignes de sécurité supplémentaires peuvent s'ajouter.

Alcool, tabac et drogues

La consommation d'alcool est interdite en tout temps sur le site où se déroule un grandeur nature du Royaume d'Obsidia.

La possession, le trafic et la consommation de drogue sont interdits.

Il est interdit de fumer, sauf autour des feux de camp en activité. Les mégots doivent être jetés dans le feu.

Règles de comportement

Protection de la vie privée

Toute personne doit, par son comportement en jeu et hors-jeu, faire preuve de respect envers la vie privée et l'intimité des autres.

Les effets personnels de chacun ne peuvent être volés, dérobés, utilisés ou endommagés autrement qu'avec l'accord de leur propriétaire. Ils sont considérés hors jeu, et ce, en tout temps.

Les objets se trouvant dans une tente sont considérés hors jeu et ne peuvent être dérobés. Par ailleurs, sauf lorsqu'un joueur se trouve dans sa tente afin d'y dormir ou de se changer, il est interdit de cacher des objets en jeu dans une tente.

Jeu de rôle

Le jeu de rôle grandeur nature consiste à incarner le rôle d'un personnage et à agir en fonction de ses connaissances, de ses capacités, de ses croyances et de sa personnalité. Ce type de jeu (au sens théâtral du terme) ne consiste pas à apprendre un texte par cœur, mais de réagir selon les événements et rencontres du personnage. Ainsi, un personnage qui respecte son jeu de rôle ne prétendra pas faire quelque chose, mais le fera.

Au Royaume d'Obsidia, chaque personnage incarné en est un vivant dans un monde ressemblant au Moyen Âge fantastique des jeux de rôle traditionnels. Ce personnage est défini à l'aide d'une fiche de personnage; les indications concernant la création d'une telle fiche sont disponibles dans la section *Gestion d'un personnage* (voir page 26).

Toute information apprise par une personne dans un contexte hors jeu doit être ignorée par le ou les personnages joués par cette personne. Un joueur ne peut en aucun cas profiter d'informations apprises de cette façon.

Responsabilités de ses actes

Toute personne, incluant un animateur ou un organisateur, qui commet un acte passible de poursuites civiles ou criminelles est considérée comme l'unique auteur et responsable de cet acte; le Royaume d'Obsidia ne peut donc être tenu responsable d'un tel acte.

Par ailleurs, en s'inscrivant à une activité du Royaume d'Obsidia, toute personne comprend et accepte que la participation à un grandeur nature entraîne certains risques. Par conséquent, elle s'engage à adopter un comportement responsable envers elle-même et les autres, et ce, au-delà du libellé de l'ensemble des règles de jeu en vigueur ou de toute directive orale émise par un organisateur ou le propriétaire du terrain où se déroule l'activité.

Organisateurs et personnages non joueurs

Pouvoirs des organisateurs

Toute personne dont le comportement ou les actes ne respectent pas les règles de jeu en vigueur ou les directives orales émises par un organisateur ou le propriétaire du terrain où se déroule l'activité est passible de sanctions de la part des organisateurs. Ces sanctions incluent notamment, sans s'y limiter :

- avis verbal;
- mise en retrait du jeu pour un temps défini;
- abandon obligatoire d'un personnage;
- renvoi sans remboursement de l'activité;
- bannissement temporaire ou permanent aux prochaines activités.

En cas de litige à propos de règlements de jeu, les organisateurs sont juges et leurs décisions sont sans appel.

Pour faciliter la gestion des demandes ou des interventions disciplinaires, les organisateurs se réservent le droit d'établir une procédure de traitement des demandes provenant des joueurs.

Personnages non joueurs

Les personnages non joueurs peuvent incarner des créatures, des monstres ou des personnages qui se mêlent aux joueurs. Leurs caractéristiques peuvent être différentes d'un joueur normal et sont déterminées par les organisateurs.

Un personnage non joueur hors personnage est reconnaissable par son poing levé en l'air. Lorsqu'un joueur croise ou aperçoit un personnage non joueur hors personnage, il doit considérer ce dernier comme absent.

Par ailleurs, un joueur peut demander (de façon hors personnage) l'intervention d'un organisateur ou d'un personnage non joueur lorsqu'il désire que l'accomplissement d'un pouvoir ou d'une compétence puisse se réaliser sans son intervention (par exemple, si un joueur vole des richesses à un joueur grâce à la compétence Vol à la tire). Cette intervention s'accomplit selon les modalités et les disponibilités de l'organisateur ou du personnage non joueur.

Règles de jeu

Bases du jeu et du personnage

Horaire de jeu et interruptions

À moins d'indications contraires, l'horaire de jeu reste ininterrompu durant toute la période définie par les organisateurs.

Deux situations permettent d'interrompre le déroulement normal d'un grandeur nature :

- **Blessure** : le jeu est immédiatement suspendu jusqu'à ce que le blessé reprenne ses esprits ou soit transporté dans un endroit sécuritaire.
- **Arrêt momentané** : permet à une personne d'expliquer un effet qui ne peut être réalisé réellement et qui nécessite des indications détaillées (sort, compétence spéciale, etc.).

Toute interruption de jeu est balisée par les termes suivants :

- « Tchack! » : début de l'interruption;
- « Détchack! » : fin de l'interruption.

Lors d'une interruption de jeu, tout personnage se trouvant à proximité doit interrompre l'action qu'il avait entreprise. Ainsi, une personne ayant bougé durant une interruption de jeu doit retourner à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt avant que le jeu ne puisse reprendre.

[Précision : L'arrêt momentané peut briser le rythme du jeu de rôle; il est donc recommandé de n'utiliser cette règle que lorsque cela s'avère nécessaire.]

Points de vie

Les points de vie représentent l'état physique du personnage. Le total de points de vie d'un joueur ne peut dépasser la valeur indiquée sur sa fiche de personnage, plus la valeur de protection des armures qu'il porte.

Inconscience et premiers soins

Si le total de points de vie d'un joueur est amené à zéro ou au-dessous de zéro, il sombre dans l'inconscience. Il doit aussitôt se coucher à l'endroit où il a perdu ses derniers points de vie et rester inerte jusqu'à ce qu'il reprenne connaissance.

[Exception : Si le terrain est jugé dangereux, les personnages morts ou inconscients peuvent momentanément s'éloigner et s'étendre dans un endroit jugé sécuritaire.]

Seules les manœuvres suivantes permettent de ramener à 1 (ou plus) le total de points de vie d'un personnage inconscient :

- 10 minutes s'écoulent sans que le personnage inconscient ne soit achevé (si le personnage sombre dans l'inconscience durant un combat, le délai débute à la fin du combat);
- utilisation de la compétence Premiers soins;
- recette Connecte (sauf durant un combat);
- miracle ou pouvoir psy redonnant à la cible un ou plusieurs points de vie (seul le miracle Guérison guerrière peut être invoqué durant un combat).

À son réveil, un personnage qui émerge de l'inconscience (ou de la mort) est frappé d'amnésie. Cette perte de mémoire couvre la période de temps entre le début du combat ou de l'attaque

ayant causé l'inconscience et le moment où le personnage a sombré dans l'inconscience (ou a été tué).

[Exemple : Deux personnages discutent et, sans avertissement, l'un d'entre eux assaille l'autre et le fait sombrer dans l'inconscience; à son réveil, la victime se rappellera avoir discuté avec son assaillant, mais pas d'avoir été attaquée par elle.]

[Exemple : Deux groupes se provoquent et une bagarre éclate; à leur réveil, les personnes inconscientes se rappelleront s'être querellées, se souviendront avoir entrepris un combat, pourraient identifier les gens de l'autre clan au début du combat, mais ne seraient pas en mesure de savoir qui a porté les coups contre eux.]

[Exemple : Un joueur est tué dans une embuscade et a eu le temps d'identifier son agresseur durant le combat; s'il est interrogé alors qu'il est mort, il pourra identifier son assaillant, mais pas s'il est interrogé après avoir été ramené à la vie et réveillé.]

Mort d'un personnage

Un joueur est tué lorsqu'il est achevé par un adversaire alors qu'il est maîtrisé. Une personne est considérée maîtrisée lorsque :

- elle est inconsciente ou endormie;
- elle est solidement attachée, ce qui l'empêche de bouger à sa guise;
- elle est maîtrisée en vertu de la règle sur le vol d'un campement;
- elle est maîtrisée en raison de l'utilisation de la compétence Lutte;
- une attaque d'Assassinat est effectuée.

L'achèvement d'un joueur est considéré valide lorsque :

- le tueur précise son intention à la victime (il lui dit qu'il l'achève);
- le coup donné en vertu de cette règle est simulé de façon à bien représenter la réalité.

À moins qu'il ait été victime d'une attaque d'Assassinat, un personnage peut crier un mot avant de mourir.

Un joueur dont le personnage ne peut être ramené à la vie rapidement doit changer de personnage. Il doit alors se rendre au campement des organisateurs afin de remplir une nouvelle fiche de personnage. Un joueur changeant de personnage perd toutes les possessions et richesses qu'il lui restait au moment de sa visite au campement des organisateurs.

Costume et richesses

Le port d'un tabar sans manches constitue le costume minimal admis dans le cadre d'un grandeur nature. Le port de bottes ou de souliers de couleur sombre est privilégié.

Autant que possible, un joueur doit s'assurer d'avoir sur lui au minimum l'équivalent du quart de ses richesses (pièces de monnaie, objets magiques, etc.).

Toutes les richesses et les chandelles de régénération de pouvoir que transporte un personnage doivent se trouver dans une bourse portée à la ceinture. Il est interdit de cacher ces objets dans des endroits inaccessibles par d'autres joueurs (bas, vêtements civils, etc.).

Il est possible de cacher des armes sous son costume.

Monnaie et trésors

Le tableau ci-dessous décrit les types de pièces de monnaie pouvant circuler durant un grandeur nature.

<u>Pièce de monnaie</u>	<u>Description</u>	<u>Couleur</u>
Écu ou pièce d'or	Pièce de monnaie en métal	Or
Gemme	Bille de verre	Bleu
Grosses pièces (3 modèles)	Disque ou rondelle de métal	Laiton
Pièce d'acier	Rondelle de métal	Acier et noir
Pièce de cuivre	Rondelle de bois	Cuivre
Pièce de mithril	Rondelle de bois	Argent

En tout temps, des personnages peuvent ramasser des bourses ou des trésors contenus dans des coffrets. Si un coffret est ouvert et qu'il contient un message identifié « piège », cela signifie que le coffret était muni d'une protection. Les effets du piège sont indiqués sur le billet.

Interactions des personnages

Vol d'objets appartenant à un personnage

Seuls les objets appartenant au Royaume d'Obsidia et fournis par les organisateurs peuvent être volés à d'autres personnages, ce qui comprend notamment les pièces de monnaie et les objets magiques.

Les méthodes de vol permises sont les suivantes :

- utiliser la compétence **Vol à la tire**;
- mimer la fouille d'un personnage mort ou inconscient pendant 30 secondes;
- utiliser la méthode de pillage d'un campement;
- dérober un objet laissé sans surveillance.

Lorsqu'il a été volé à l'aide d'une des trois premières méthodes décrites ci-dessus, un personnage doit donner au voleur la moitié des objets et des richesses qu'il a (ou aurait dû avoir) dans sa bourse.

[Exception : Les richesses contenues dans un coffre verrouillé ne sont pas comptabilisées dans le calcul du montant possédé par le joueur.]

Pillage d'un campement

Un personnage qui désire en attaquer un autre alors que celui-ci se trouve dans sa tente doit appliquer le questionnaire ci-dessous.

1. Le campement est-il verrouillé ?
 - Oui : Crocheter la serrure (passer à la question 2), ou quitter les lieux.
 - Non : Passer à la question 3.
2. L'assaillant a-t-il réussi à crocheter la serrure ?
 - Oui : Passer à la question 3.
 - Non : Quitter les lieux.
3. Les occupants dorment-ils ?
 - Oui : Passer à la question 4.
 - Non : Au moins un personnage doit immédiatement sortir du campement (le jeu continue normalement); sinon, passer à la question 4.
4. Quelles sont les intentions de l'assaillant ?
 - Voler le campement : Réveiller les campeurs (de façon hors personnage), procéder au vol et quitter les lieux.
 - Attaquer le campement : Faire du bruit pendant 30 secondes en brassant la tente et se référer à la question 5.
5. Est-ce qu'au moins un personnage a réussi à sortir de la tente à la fin du délai de 30 secondes ?
 - Oui : Commencer le combat.
 - Non : Tous les campeurs perdent 5 points de vie et un d'entre eux (au choix du voleur) est considéré comme maîtrisé.

Serrures et pièges

Un cadenas ou un piège peut se trouver sur une porte, un coffre ou tout autre objet pouvant s'ouvrir.

- Un cadenas est représenté par un petit cadenas à numéros (3 chiffres).
- Un piège est représenté par un papier sur lequel sont inscrits ses effets en jeu, ainsi que le temps nécessaire à son désamorçage (à l'aide de la compétence Crochetage).

Un cadenas ne peut être ouvert ou un piège désamorcé que par l'une des méthodes suivantes :

- ouverture à l'aide de la clé correspondant à la serrure;
- utilisation de la compétence Crochetage.

Objets spéciaux et magiques

Pour être effectif, un objet magique aux effets bénéfiques doit avoir été activé à l'aide de la compétence Chercheur. Chaque fois qu'un tel objet magique change d'utilisateur, il doit être activé de nouveau.

Par contre, dès qu'un personnage utilise ou détient un objet comportant une malédiction, l'effet de cet objet entre en vigueur dès que le personnage touche à l'objet.

Afin de faciliter l'identification et la reconnaissance d'objets magiques, chacun de ces objets peut être identifié par les organisateurs. Chaque objet est doté d'un numéro d'identification unique.

Effets magiques

Description des effets magiques

Les effets magiques suivants sont normalisés :

[Précision : Aux fins de la présente section, tout effet issu d'un sort, d'un miracle, d'une recette ou d'un pouvoir psy est considéré comme un effet magique.]

- **Célérité.** Lorsque la cible court, les autres personnages qui ne bénéficient pas d'un effet de célérité doivent marcher.
- **Domage béni.** Ce type de dommage affecte davantage certains types de créatures.
- **Domage magique.** Ce type de dommage affecte tous les types de créatures.
- **Douleur.**
 - o Durée : 2 minutes.
 - o La cible doit souffrir atrocement et se tordre de douleur : elle ne peut courir, attaquer ou utiliser une compétence ou un pouvoir.
- **Invisibilité.**
 - o La cible ne peut être vue, mais peut être entendue et frappée à l'aveugle.
 - o Les objets saisis par un personnage invisible deviennent invisibles.
 - o L'utilisation de tout pouvoir ou tout coup porté à un autre personnage met automatiquement fin à l'invisibilité.
 - o Le personnage invisible doit croiser ses bras (en « X ») de façon visible et évidente (devant ou au-dessus de sa tête autant que possible).
- **Paralysie.**
 - o La cible est paralysée et ne peut bouger (elle est muette).
 - o La paralysie prend fin au premier coup franc porté à la cible (les dégâts sont calculés normalement).
- **Peur.**
 - o Étape 1 – Durée : 2 minutes. La cible doit fuir (en courant ou en marchant).
 - o Étape 2 – Durée : 2 minutes. La cible ne peut revenir sur les lieux de sa peur. Elle continue de fuir le personnage ayant causé l'effet (hors de portée de vue).
- **Projection.**
 - o La cible recule de 2 mètres et doit tomber par terre.
 - o Aucun dommage, mais des pouvoirs peuvent ajouter des dommages à l'effet de projection (par exemple : « 2 + projection »).

Cumul d'effets magiques

Un joueur peut cumuler des objets magiques et être le bénéficiaire de plusieurs sorts, miracles, pouvoirs psy ou potions médicinales. Les effets de ces pouvoirs ou de ces objets peuvent être semblables; c'est pourquoi les règles suivantes s'appliquent :

1. **Les effets bénéfiques ne sont pas cumulables.** Un joueur ne peut bénéficier de plus d'un effet magique dont les effets sont bénéfiques pour lui. Si une telle situation survient, le joueur bénéficie de l'effet de son choix (l'autre effet est ignoré).
2. **Les effets maléfiques sont toujours cumulables.** Malédictions et objets magiques permanents s'appliquent en tout temps. Ils ne peuvent non plus être temporairement contrés par un sort ou un pouvoir non permanent.

Combats

Règles générales

Des règles de base s'appliquent lors d'un combat :

- Un combattant doit :
 - o Simuler le poids de l'arme dans ses mouvements.
 - o Éviter de viser la tête et les parties intimes.
 - o Moduler la force de ses coups afin de toucher l'adversaire plutôt que de le frapper.
 - o Lorsqu'il touche un adversaire, l'aviser des dégâts de son attaque.
 - o Simuler les dégâts subis lorsqu'il reçoit des coups.
- Comportements interdits :
 - o Mitrailler un adversaire de coups.
 - o Donner des coups d'estoc (pointer).
 - o Utiliser sa propre force physique contre un adversaire.
 - o Frapper l'adversaire avec autre chose qu'une arme approuvée.
 - o Adopter un comportement pouvant mettre la sécurité d'un adversaire en danger.

Sauf exception, il n'est pas possible d'invoquer un miracle permettant de regagner des points de vie durant un combat.

Armes utilisées

Toute arme doit être approuvée par les organisateurs avant d'être utilisée.

Les armes effectuent des dommages quantifiés selon le tableau ci-dessous.

Catégorie d'arme	Description	Longueur de la lame	Dégâts causés
Type I	Bâton, lance, épée courte et couteau de lancer	Jusqu'à 18 pouces	1 point
Type II	Arme tranchante (à 1 ou 2 mains) et fléau	18 pouces et plus	1 point
Type III	Arc et arbalète	N/A	2 points

Armures utilisées

Les armures permettent à un personnage d'augmenter son total de points de vie. Toutes les armures doivent être évaluées par les organisateurs avant le début du grandeur nature.

Les armures protègent le combattant selon la table ci-dessous. Pour se voir accorder la protection définie par le tableau, l'armure doit couvrir minimalement le torse du personnage, ainsi qu'une paire de membres (bras ou jambes).

<u>Catégorie d'armure</u>	<u>Description</u>	<u>Protection</u>
Type I	Cuir renforcé ou clouté	1 point de vie
Type II	Cotte de mailles ou armure de plates	2 points de vie

Calcul des dégâts

Lorsqu'un coup franc est donné, le personnage n'a pas à préciser les dégâts qu'il inflige à son adversaire, sauf si des dommages spéciaux doivent être appliqués. Une personne qui se frappe ou frappe un coéquipier doit compiler les dommages normalement.

[Éclaircissement : Un coup n'est pas franc s'il est le résultat d'un frôlement, d'une arme qui plie alors qu'elle est parée ainsi que d'un coup estoc (darder en utilisant la pointe de l'arme).]

En recevant un coup franc, le personnage frappé doit calculer le nombre de points de vie qu'il a perdus. Un coup franc provoque toujours au moins un point de dommage au personnage frappé, sauf lorsqu'une arme de Type I frappe un personnage portant une armure de Type II (le cas échéant, l'attaque n'inflige aucun dommage).

Un joueur frappé à la tête ou blessé lors d'un combat devient automatiquement hors personnage, et ce, jusqu'à ce qu'il ait repris ses esprits puis annonce qu'il peut recommencer le combat. Un personnage frappé à la tête ne perd aucun point de vie.

Compétences et spécialisation

Principes et fonctionnement

Les compétences d'un personnage sont réparties en quatre grands domaines d'apprentissage :

- Force
- Agilité
- Connaissance
- Incantation (sorts ou miracles)

De plus, pour chacun de ces domaines d'apprentissage, les compétences sont réparties en trois niveaux :

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Ultimement, un personnage pourra maîtriser une spécialisation du domaine d'apprentissage pour lequel il maîtrise le niveau avancé.

Tout au long de son existence, les personnages pourront approfondir leurs connaissances dans certains domaines d'apprentissage. Le choix des compétences et des domaines d'apprentissage est régi par les règles suivantes :

- 1) Lorsqu'un joueur a accès à une catégorie de compétence (domaine-niveau), il n'a pas à connaître toutes les compétences d'une même catégorie avant d'apprendre des compétences de niveau supérieur.
- 2) Le nombre de compétences maîtrisées pour une catégorie donnée ne peut excéder le nombre de compétences maîtrisées d'un niveau inférieur.

[Exemple: Pour maîtriser 2 compétences de niveau intermédiaire, un joueur doit déjà maîtriser 2 compétences de niveau débutant du même domaine d'apprentissage.]

- 3) Un personnage ne peut maîtriser qu'une seule spécialisation au cours de son existence. Pour être en mesure de maîtriser une spécialisation, il doit déjà maîtriser une compétence de niveau avancé du domaine d'apprentissage correspondant.
- 4) Un personnage qui maîtrise le domaine d'apprentissage Incantation doit choisir entre les sorts et les miracles. Ce choix ne peut être modifié par la suite.
- 5) Les niveaux maximums de maîtrise des domaines d'apprentissage sont les suivants :
 - a. Domaine d'apprentissage 1 : niveau avancé.
 - b. Domaine d'apprentissage 2 : niveau intermédiaire.
 - c. Domaine d'apprentissage 3 : niveau débutant.
 - d. Domaine d'apprentissage 4 : aucune compétence ne peut être apprise.
- 6) Le choix du champ de compétence n'est jugé complété que lorsqu'une compétence affectant l'administration de la règle 5 est maîtrisée.

[Exception : Un joueur peut maîtriser des compétences de niveau intermédiaire dans deux domaines différents sans pour autant avoir choisi son « domaine d'apprentissage 1 ». Ce choix sera confirmé avec l'apprentissage d'une compétence de niveau avancé.]

Apprentissage de compétences

Chaque personnage qui survit à un grandeur nature peut apprendre une compétence ou sa spécialisation, qu'il ajoute alors à sa fiche de personnage.

Force

Niveau débutant

- **Sauvetage.** Permet de déplacer facilement un corps inerte (mort ou inconscient). Le personnage doit tenir la main de sa cible durant le déplacement (la cible peut alors suivre le personnage en marchant ou en courant).
- **Parade.** Permet de parer un coup, une fois par demi-journée. Le joueur doit crier « Parade ! » pour utiliser cette habileté, qui permet d'annuler complètement les effets d'un coup franc.
[Précision : Une demi-journée débute au moment du lever ou du coucher du soleil.]
- **Vigueur accrue.** Confère 1 point de vie supplémentaire au total de départ.

Niveau intermédiaire

- **Ambidextrie.** Permet d'utiliser une 2^e arme en combat ou un bouclier (minimum de 6 pouces de largeur et porté sur le bras ne portant pas d'arme). Tout coup paré grâce à un bouclier est ignoré. Il est interdit de se battre avec une arme à deux mains ou avec deux armes lorsque l'on utilise un bouclier.
- **Armures métalliques.** Permet d'utiliser des armures de Type II (cotte de mailles ou plates).
- **Brise-bouclier.** Permet de détruire un bouclier (une fois par demi-journée) à l'aide d'une arme à deux mains de Type II. Le personnage doit frapper à deux reprises sur le bouclier ciblé en criant : « Brise-bouclier 1, brise-bouclier 2. ».

Niveau avancé

- **Lutte :** Permet de maîtriser physiquement un autre personnage d'une des races suivantes : elfe, humain, nain ou orque. La maîtrise demeure effective tant que l'utilisateur de cette compétence n'est pas frappé et qu'il saisit des deux mains sa cible.
[Précision : Cette compétence ne peut pas être utilisée contre une cible maîtrisant également Lutte.]
- **Résistance accrue :** Confère une immunité totale contre les effets de douleur.
- **Vigueur accrue.** Confère 2 points de vie supplémentaires au total de départ.

Spécialisation

- **Coup violent.** Permet, une fois par demi-journée, d'infliger un effet de douleur à une cible (à l'aide d'un coup franc en combat ou en simulant un coup de poing ou de pied).
- **Courage.** Confère une immunité totale contre les effets de peur. Permet aussi d'annuler, une fois par demi-journée, un effet de peur à 1, 2 ou 3 alliés simultanément.
- **Second souffle.** Permet de regagner instantanément tous ses points de vie durant un combat, jusqu'à une fois par demi-journée. Pour ce faire, le personnage doit se retirer de la zone de combat et chercher à reprendre ses esprits pendant au moins 15 secondes, période au cours de laquelle il ne peut combattre. Si le personnage est toujours conscient à la fin du combat, son total de points de vie est ramené à 0 et il sombre dans l'inconscience, peu importe le nombre de points de vie qu'il lui restait.

Agilité

Notes concernant les potions

Toutes les recettes nécessitent un certain nombre d'ingrédients. Certains ingrédients doivent être cueillis alors que d'autres ne sont pas disponibles dans la région et doivent être achetés en jeu (ils sont alors considérés comme de la marchandise et peuvent être volés).

<u>Ingrédient</u>	<u>Disponibilité</u>	<u>Partie utile</u>
Anis étoilé	Achat en jeu	Herbe broyée
Cannelle	Achat en jeu	Bâton broyé
Épinette	Cueillette	Gomme d'écorce ou jeune pousse
Fleur des champs	Cueillette	Feuilles ou fleur
Laurier	Achat en jeu	Feuille
Pissenlit	Cueillette	Feuilles ou racine
Trèfle	Cueillette	Fleur, tige ou feuilles

La cueillette d'une plante doit répondre à certaines règles :

- Viser à endommager le moins possible la plante dont on doit en cueillir une partie.
- La plante ou la partie de plante doit être conservée intacte et séparément jusqu'à la réalisation de la recette.
- Avant d'être utilisé dans une recette, l'ingrédient doit être bien rincé, puis broyé ou haché finement avant d'être mélangé dans la recette.

[Précision: La cueillette peut s'effectuer avant le début du grandeur nature, tant que les règles de cueillette sont respectées.]

À moins d'indication contraire, la préparation d'une potion est régie par certaines règles :

- La préparation d'une potion consiste à mélanger les ingrédients dans de l'eau bouillante.
- Chaque potion doit être préparée séparément.
- Une dose de potion ne peut s'appliquer qu'à un même personnage, qu'à un seul repas ou qu'à un seul breuvage.
- Pour qu'une recette appliquée sur une arme demeure effective, cette dernière cible doit être gardée en main et ne peut être déposée ni essuyée (table, fourreau, sol, etc.).
- Chaque potion, une fois confectionnée, reste effective pour une durée d'une semaine.

[Précision: À des fins d'hygiène et de sécurité, il n'est pas recommandé de boire véritablement les potions confectionnées; elles peuvent être remplacées par un liquide comestible substitut.]

Niveau débutant

- **Armes à projectiles.** Permet d'utiliser les armes de Type III (arcs et arbalètes).
- **Fouille rapide.** Le temps de fouille d'un personnage mort ou inconscient est réduit à 15 secondes.
- **Maîtrise des potions.** Permet de maîtriser 2 des 4 recettes suivantes :
 - o **Antidote** : Met fin aux effets d'un poison.
 - *Ingrédients* : Pissenlit et trèfle.
 - o **Connecte** : Réveille un personnage inconscient (donne 1 PV).
 - *Ingrédients* : Fleur des champs et trèfle (faire sentir les ingrédients broyés).
 - o **Enzyme gastrique** : Fait perdre 2 PV.
 - *Ingrédients* : Épinette et pissenlit.
 - o **Fuite** : Effet de célérité (2 minutes).
 - *Ingrédients* : Épinette et trèfle.

Niveau intermédiaire

- **Maîtrise des potions.** Permet de maîtriser 2 des 4 recettes suivantes :
 - o **Éventreur** : Effet de douleur.
 - *Ingrédients* : Cannelle, épinette et fleur des champs.
 - o **Gardien** : Annule toute attaque-surprise ou tout assassinat (1 heure).
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, épinette et fleur des champs.
 - o **Poison** : Au choix : Rend une cible aveugle ou muette (1 heure).
 - *Ingrédients* : Épinette, fleur des champs et laurier.
 - o **Revitalisant** : Redonne 2 PV.
 - *Ingrédients* : Cannelle, pissenlit et trèfle.
- **Parade.** Permet de parer un coup, une fois par demi-journée. Le joueur doit crier « Parade ! » pour utiliser cette habileté, qui permet d'annuler complètement les effets d'un coup franc.
- **Vol à la tire.** Toucher l'objet pendant 15 secondes.

[Précision : Une demi-journée débute au moment du lever ou du coucher du soleil.]

Niveau avancé

- **Crochetage.** Permet de déverrouiller des cadenas, des serrures et des pièges. Deux méthodes sont possibles :
 - o Trouver la bonne combinaison du cadenas à partir d'une liste d'indices remise par les organisateurs au début du grandeur nature.
 - o Se concentrer sur la serrure ou le piège pendant une période de temps précisée sur un papier préparé à cet effet (les délais s'accumulent). Si le crocheteur est attaqué ou déconcentré durant ce temps, il est immédiatement victime des effets de tous les pièges toujours actifs.
- **Maîtrise des potions.** Permet de maîtriser 2 des 4 recettes suivantes :
 - o **Contrôle gustatif** : Immunité contre toute potion aux effets négatifs (1 heure).
 - *Ingrédients* : Cannelle, épinette, fleur des champs et trèfle.
 - o **Potion de santé** : Redonne tous les points de vie.
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, laurier, pissenlit et trèfle.
 - o **Saisissant** (à enduire sur une lame ou un projectile) : Effet de paralysie, en plus des dégâts normaux (une utilisation).
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, fleur des champs, laurier et pissenlit.

- **Vivifiant** : Ajoute 2 PV au total de base jusqu'à la fin du prochain combat.
 - *Ingrédients* : Cannelle, épinette, laurier et trèfle.
- **Parade**. Permet de parer un coup, deux fois par demi-journée. Le joueur doit crier « Parade ! » pour utiliser cette habileté, qui permet d'annuler complètement les effets d'un coup franc.

Spécialisation

- **Assassinat**. Permet de tuer une fois par jour un personnage maîtrisé sans qu'il soit en mesure de crier avant de mourir.

[Précision : Aux fins uniquement de l'utilisation de la compétence Assassinat, un personnage peut être considéré comme maîtrisé s'il est attaqué par surprise et que l'assassin profite de cette attaque pour maîtriser seul sa cible et non simplement la frapper.]

- **Fabrication de piège**. Permet de fabriquer, une fois par demi-journée, un piège causant 2 points de dégâts (temps de crochetage : 1 minute). Un personnage peut se servir de cette compétence pour améliorer un piège existant; chaque amélioration permet de causer 2 points de dégâts supplémentaires et d'augmenter le temps de crochetage d'une minute.

[Précision : Lorsqu'il améliore son piège, le personnage peut attribuer les dégâts supplémentaires à une autre cible (2 cibles perdent 2 PV) plutôt qu'à une seule (1 cible perd 4 PV).]

- **Potions avancées**. Maîtrise des 2 des 4 recettes suivantes :
 - **Additif vitaminique** : Redonne 2 PV à tous ceux qui ingèrent le produit altéré.
 - *Ingrédients* : Cannelle, épinette, laurier, pissenlit et trèfle (1 dose de chaque ingrédient permet d'affecter jusqu'à 10 personnages).
 - **Invisibilité** : Effet d'invisibilité (10 minutes).
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, cannelle, fleur des champs, pissenlit et trèfle.
 - **Nectar mortel** : Rend immédiatement inconsciente la cible, qui mourra sans la potion Antidote, le sort ou le miracle Fin d'effet dans l'heure qui suit.
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, cannelle, épinette, fleur des champs et laurier.
 - **Polluant** : Fait perdre 2 PV à tous ceux qui ingèrent le produit altéré.
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, épinette, fleur des champs, et laurier et pissenlit (1 dose de chaque ingrédient permet d'affecter jusqu'à 10 personnages).
- **Tir mortel**. Permet d'envoyer une fois par demi-journée un projectile qui amène le total de points de vie de sa cible à 0, et ce, peu importe le nombre de points de vie que la cible possédait avant d'être victime de cette attaque. Avant de tirer, il doit compter : « Concentration 1, concentration 2... » jusqu'à « concentration 5 ».

Connaissance

Notes concernant les pouvoirs psy

L'utilisation d'un pouvoir psy est régie par certaines règles :

- Pour utiliser un pouvoir psy, le personnage doit s'immobiliser (ou marcher lentement) et se concentrer durant une période de temps donnée.
- Lorsqu'il se concentre, le mentaliste doit mettre les mains sur ses tempes (ou au moins deux doigts sur une de ses tempes) et compter **15 secondes** de concentration de la façon suivante : « Concentration 1, concentration 2, concentration 3... ». Ce décompte peut être fait à voix haute ou en silence.
- Si le personnage est interrompu durant l'utilisation d'un pouvoir psy, ce pouvoir est automatiquement perdu et la procédure d'incantation doit être reprise du début.
- Chaque pouvoir psy ne peut être lancé plus d'une fois par **demi-journée**.

*[Précision : Une **demi-journée** débute au moment du lever **ou du coucher** du soleil.]*

Niveau débutant

- **Écriture.** Le personnage est en mesure d'écrire des manuscrits, lettres ou messages dans une langue qu'il parle ou un code qu'il connaît.
- **Chercheur.** Permet d'identifier tout objet magique permanent, après une étude d'au moins **10 minutes**.
- **Premiers soins.** Permet de prodiguer en tout temps les premiers soins à toute cible inconsciente en posant ses mains sur le blessé pendant 15 secondes. Pendant ce temps, ce joueur ne peut rien faire d'autre que parler ou crier; il ne peut être dérangé, combattre, se déplacer, lancer un sort, faire un miracle ou utiliser un pouvoir psy. Si le personnage est dérangé, le délai de 15 secondes doit être repris du début.

Niveau intermédiaire

- **Guérison.** Nécessite l'installation d'un bandage sur un membre (bras, jambe ou tête) qui permet la récupération de **2 PV**. Le bandage doit être laissé sur place pendant au moins 30 minutes. Un membre ne peut être guéri plus d'une fois au cours d'une même journée.

[Précision : Une journée débute au moment du lever du soleil.]

- **Identification des potions.** Permet d'identifier toute potion ou tout poison à partir du mélange (dans un sachet ou un flacon) ou des effets sur une cible.
- **Pouvoirs psy.** Permet de maîtriser 2 des 4 pouvoirs psy suivants :
 - o **Arme corporelle** : Transforme la main et le poignet en arme de Type I (**10 minutes**).
 - o **Gardien** : Annule toute attaque-surprise ou assassinat (1 heure).
 - o **Manipulation moléculaire** : Enflamme un parchemin (le détruit instantanément) **ou coupe une corde** (l'objet ciblé doit être vue par l'auteur du pouvoir psy).
 - o **Projection télépathique** : Envoie une suggestion télépathique à une cible (la cible doit être vue par l'auteur du pouvoir psy).

Niveau avancé

- **Apprentissage.** Contribue, une fois par demi-journée, à l'enseignement d'un apprentissage d'une compétence ou d'une spécialisation. Cet enseignement doit consister en une séance d'apprentissage (avec exercices) d'au moins 30 minutes. Le détenteur de la compétence Apprentissage, peut être l'enseignant, celui qui bénéficie de l'enseignement ou une tierce personne qui contribue à ce qu'un personnage enseigne une compétence à un autre.

[Précision : Un personnage ne peut apprendre plus d'une compétence au cours d'un même grandeur nature.]

- **Guérison d'une maladie.** Nécessite l'ingestion d'un remède (préparé par le guérisseur) permettant d'annuler toute maladie ou tout effet magique non permanent. Au terme de l'acte médical, le patient doit être isolé et ne peut combattre pendant 30 minutes.
- **Pouvoirs psy.** Permet de maîtriser 2 des 4 pouvoirs psy suivants :
 - o **Hypnose** : Hypnotise 1 cible touchée par l'auteur du pouvoir psy (10 minutes). La cible ne peut commettre des actes contre nature ou combattre; elle n'aura par la suite aucun souvenir de ses actes.
 - o **Lame brûlante** : L'arme ciblée (doit être vue par l'auteur du pouvoir psy) est chauffée à blanc et ne peut être tenue (10 minutes). Celui qui la tenait perd 2 PV et doit la lâcher.
 - o **Peur intense** : Effet de peur à une cible vue par l'auteur du pouvoir psy.
 - o **Transfert énergétique** : Transfert de 3 PV d'une cible ou vers une cible touchée par l'auteur du pouvoir psy).

Spécialisation

- **Filature.** Permet de poser aux organisateurs jusqu'à trois questions sur des informations relatives à une ou plusieurs intrigues en cours durant un grandeur nature (les questions peuvent être posées en même temps ou séparément).
- **Pouvoirs psy avancés.** Permet de maîtriser 2 des 3 pouvoirs psy suivants :
 - o **Bouclier mental** : Confère une immunité totale contre tout effet de peur ou pouvoir psy dont le personnage est la cible (1 heure).
 - o **Domination** : Domine 1 cible touchée par l'auteur du pouvoir psy (10 minutes). La cible peut combattre et commettre des actes contre nature, mais non autodestructeurs; elle se souviendra de ses actes (impression de ne plus avoir contrôle de son corps durant ce temps).
 - o **Mort cérébrale** : L'âme de la cible touchée se sépare de son corps et sombre immédiatement dans l'inconscience; elle meurt après 1 heure si aucun exorcisme n'est réalisé sur la cible.
- **Réanimation.** La réanimation permet de ramener à 1 point de vie le total d'un joueur achevé (mais non décapité) au cours des 10 dernières minutes.

Incantation (sorts)

Notes concernant les sorts

La pratique de la magie est très mal vue et est formellement interdite par les autorités en place. Toute personne pratiquant la magie en public est souvent crainte, mise à l'écart ou arrêtée pour faire l'objet d'un procès public dont l'issue est rarement agréable pour la personne visée...

Le lancement de sorts est régi par certaines règles :

- Si le personnage est interrompu durant le lancement d'un sort, ce sort est automatiquement perdu et la procédure de lancement doit être reprise du début.
- Chaque sort ne peut être lancé plus d'une fois par **demi-journée**.

[Précision : Une **demi-journée** débute au moment du lever **ou du coucher** du soleil.]

Niveau débutant

- **Sorts d'interactions.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Communication** : Permet d'interagir avec les créatures magiques, **les animaux ou les morts** (10 minutes).
 - *Lancement* : Se mettre les mains devant la bouche.
 - o **Fuite** : Effet de célérité (2 minutes).
 - *Lancement* : Mettre les mains sur les cuisses de la cible (peut être soi).
 - o **Silence** : Rend une cible muette (10 minutes).
 - *Lancement* : **Se mordre le poing**, puis pointer la cible.
- **Sorts de nuisance.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Maladresse** : La cible échappe son arme **ou son bouclier**.
 - *Lancement* : Pointer l'objet ciblé, **puis mimer de laisser tomber un objet**.
 - o **Objet fuyant** : L'objet ne peut être pris que par le magicien (10 minutes).
 - *Lancement* : Toucher l'objet, puis faire mine de se brûler.
 - o **Paralysie** : Effet de paralysie (**5 secondes**).
 - *Lancement* : Se raidir, puis pointer la cible.
- **Sorts de protection.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Contrôle mental** : Protection contre **Hypnose et Domination** (1 heure).
 - *Lancement* : Mettre les mains sur ses tempes, puis toucher la cible.
 - o **Mobilité** : Protection contre tout effet de paralysie (1 heure).
 - *Lancement* : **Faire mine de courir**, puis toucher la cible.
 - o **Mur d'air** : Mur d'air **immobile** autour de soi causant un effet de projection à ceux qui tentent de toucher le magicien (10 minutes).
 - *Lancement* : Mimer un mur d'air.

Niveau intermédiaire

- **Sorts d'interactions.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Blocage gustatif** : Immunité contre **toute potion, bénéfique ou non** (1 heure).
 - *Lancement* : Mettre 1 doigt dans sa bouche; toucher la cible.
 - o **Fin d'effet** : Met fin à l'effet d'un sort, miracle ou pouvoir psy non permanent.
 - *Lancement* : Croiser les bras et toucher la cible (sauf soi).
 - o **Paralysie** : Effet de paralysie (2 minutes).
 - *Lancement* : Se raidir, puis pointer la cible.

- **Sorts de dommages.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Éclair magique** : Un éclair fait perdre 3 PV à une cible.
 - *Lancement* : Mimer des éclairs avec ses bras, puis pointer la cible.
 - o **Enchantement d'arme** : Les dégâts d'une arme sont magiques jusqu'à la fin du prochain combat.
 - *Lancement* : Mimer un combat, puis toucher l'arme.
 - o **Mouvement terrestre** : Fait perdre 2 PV à la cible et cause un effet de projection.
 - *Lancement* : Orienter ses paumes vers le sol, puis pointer la cible.
- **Sorts de nécromancien.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Ami des morts-vivants** : Les morts-vivants n'attaquent pas la cible (1 heure).
 - *Lancement* : Se frapper 2 fois le poing contre la poitrine, puis pointer un mort-vivant.
 - o **Animation des morts** : Fait exécuter une tâche simple à un cadavre (10 minutes).
 - *Lancement* : D'une main, toucher une tempe et de l'autre, le cadavre.
 - o **Putréfaction d'un cadavre** : Le mort se décompose (ne peut être ramené à la vie).
 - *Lancement* : Toucher le cadavre, puis se frotter les mains sur le sol.

Niveau avancé

- **Sorts de dommages.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Chaleur intense** : Fait fondre l'arme (inutilisable) et perdre 4 PV à 1 cible.
 - *Lancement* : Faire mine de se brûler, puis pointer la cible.
 - o **Crucifixion** : Crucifie la cible sur l'obstacle le plus près (perte de 4 PV, puis 1 PV pour la déclouer).
 - *Lancement* : Se mettre les bras en croix, puis pointer la cible).
 - o **Éclair magique** : Un éclair fait perdre 6 PV à une cible.
 - *Lancement* : Mimer des éclairs avec ses bras, puis pointer la cible.
- **Sorts de nécromancien.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Achèvement** : Achève une cible inconsciente (qui ne peut crier en mourant).
 - *Lancement* : Passer son doigt le long du cou de la cible.
 - o **Familier** : Transforme un cadavre en mort-vivant entièrement contrôlé par le magicien (4 PV, dégâts normaux, affecté uniquement par les armes bénies ou magiques) jusqu'à ce que le mort-vivant soit rendu inconscient.
 - *Lancement* : Placer ses deux mains sur le torse du cadavre.
 - o **Spectre**. La cible ne peut attaquer personne et est immunisée contre toute attaque non bénie ou magique (10 minutes). Les effets de tout sort subi par la cible sont doublés.
 - *Lancement* : Se passer les mains devant le visage, puis toucher la cible.
- **Sorts de protection.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Armure magique** : Ajoute 2 PV au total de base du personnage jusqu'à la fin du prochain combat.
 - *Lancement* : Se cogner 2 fois un avant-bras avec le poing, puis se toucher.
 - o **Destruction d'une épée** : La première arme frappant le magicien se brise sur lui sans lui causer de dégâts.
 - *Lancement* : Briser une branche, puis se toucher avec.
 - o **Invisibilité** : Effet d'invisibilité (maximum 10 minutes).
 - *Lancement* : Se boucher les yeux avec les mains, puis se toucher.

Spécialisation

- **Création d'un objet magique.** Permet au personnage de créer, une fois par grandeur nature, un objet magique permanent (valide un an). La création d'un tel objet nécessite un délai minimum de 1 heure et la maîtrise du sort qui doit s'imprégner dans l'objet. Les règles d'activation d'un objet magique s'appliquent normalement.
- **Danse macabre :** Anime toutes les créatures et tous les personnages morts ou inconscients (4 PV, dégâts normaux, guérison impossible durant leur animation) (10 minutes).
 - *Lancement : Mimer le fait de soulever quelque chose de gros et pesant.*
- **Résistance magique.** Immunité complète contre les sorts.
- **Sorts avancés.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - **Arrêt cardiaque :** La cible sombre dans l'inconscience et meurt au bout de 10 minutes en l'absence de soins.
 - *Lancement : Toucher la poitrine de la cible.*
 - **Maladie pestilentielle :** Donne une maladie mortelle et contagieuse à la cible.
 - *Lancement : Tousser dans sa main, puis toucher la cible.*
 - **Malédiction :** Donne une malédiction permanente à une cible.
 - *Lancement : Proférer la malédiction, puis pointer la cible.*

Incantation (miracles)

Notes concernant les miracles

L'incantation de miracles est régie par certaines règles :

- La réalisation d'un miracle ne peut s'effectuer que par la récitation à voix haute d'une phrase d'appel, suivie du nom du miracle à invoquer :
 - o *Phrase d'appel de Uissep* : « En hommage à la supériorité de Uissep, j'invoque... (nom du miracle) »
 - o *Phrase d'appel des autres religions* : « Par ma foi et ma dévotion en (nom du dieu), j'invoque... (nom du miracle) »
- La cible du miracle doit être touchée par le personnage qui invoque le miracle. À moins d'indication contraire, le personnage qui invoque le miracle peut en être la cible.
- Si le personnage est interrompu durant l'incantation d'un miracle, ce miracle est automatiquement perdu et la procédure d'incantation doit être reprise du début.
- Chaque miracle ne peut être lancé plus d'une fois par demi-journée.

[Précision : Une demi-journée débute au moment du lever ou du coucher du soleil.]

Niveau débutant

- **Miracles d'aide.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Détection de la vérité** : Permet de savoir si la cible dit la vérité (10 minutes).
 - o **Fuite** : Effet de célérité (2 minutes).
 - o **Gardien** : Annule toute attaque-surprise ou tout assassinat (1 heure).
- **Miracles de guérison.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Apaisement** : Fin d'effet de douleur.
 - o **Aura de santé** : Redonne 1 PV à 2 cibles.
 - o **Guérison** : Redonne 2 PV à 1 cible.
- **Miracles de protection.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Armure bénie** : Ajoute 1 PV au total de base du personnage jusqu'à la fin du prochain combat.
 - o **Fin finaud** : Protection contre les miracles Détection de la vérité et Moment de vérité (1 heure).
 - o **Mur d'air** : Mur d'air immobile autour de soi causant un effet de protection à ceux qui tentent de toucher le prêtre (10 minutes).

Niveau intermédiaire

- **Miracles d'aide.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Bénédition d'arme** : Les dégâts d'une arme sont bénis jusqu'à la fin du prochain combat.
 - o **Conservation d'un cadavre** : Suspens le délai de conservation d'un cadavre pour 1 heure supplémentaire.
 - o **Moment de vérité** : La cible ne peut mentir (10 minutes).
- **Miracles de guérison.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Aura de santé** : Redonne 2 PV à 3 cibles.
 - o **Fin d'effet** : Met fin à l'effet d'un sort, miracle ou pouvoir psy non permanent.
 - o **Guérison** : Redonne 4 PV à 1 cible.

- **Miracles de protection.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Blocage gustatif** : Immunité contre toute potion, bénéfique ou non (1 heure).
 - o **Contrôle mental** : Protection contre Hypnose et Domination (1 heure).
 - o **Invisibilité aux morts-vivants** : Effet d'invisibilité contre les morts-vivants (maximum 10 minutes).

Niveau avancé

- **Exorcisme.** Chasse d'un corps tout esprit, malédiction ou présence hostile et permet à l'esprit du personnage de réintégrer son corps d'origine. Étapes de la cérémonie :
 - o La cible est maîtrisée par des assistants de la même religion que celle du prêtre.
 - o Brandir le symbole de sa religion en direction de la cible, en implorant à de nombreuses reprises les esprits de quitter immédiatement ce corps.
 - o Au bout de quelques minutes, déposer le symbole saint sur la poitrine de la cible, puis déposer ses mains sur le front de la cible en implorant son dieu de permettre à l'âme de la cible (la nommer) de réintégrer son corps.

[Note : Un personnage ne peut bénéficier de ce miracle qu'une seule fois par grandeur nature.]

- **Miracles de guérison.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Aura de santé** : Redonne 3 PV à 4 cibles.
 - o **Guérison** : Redonne 6 PV à 1 cible.
 - o **Guérison guerrière** : Redonne 3 PV à 1 cible (durant un combat).
- **Miracles de protection.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Armure bénie** : Ajoute 2 PV au total de base du personnage jusqu'à la fin du prochain combat.
 - o **Cercle privé** : Jusqu'à 5 cibles peuvent converser sans être entendues ou frappées; les cibles ne peuvent s'éloigner de l'endroit où la conversation a débuté si elles veulent demeurer protégées (10 minutes).
 - o **Écritures protectrices** : Protège un livre en attaquant quiconque tente de l'ouvrir, sauf le propriétaire du livre (perte de 2 PV) pendant 24 heures.

Spécialisation

- **Appel divin.** Cérémonie permettant d'évoquer une incarnation ou un envoyé de son dieu. Cette cérémonie doit durer au moins 30 minutes et être accomplie en présence d'au moins 3 autres personnages de la même religion que celle du prêtre, dont au moins 1 est capable d'invoquer des miracles.
- **Création d'un objet saint.** Permet au personnage de créer, une fois par grandeur nature, un objet magique permanent (valide un an). La création d'un tel objet nécessite un délai minimum de 1 heure et la maîtrise du miracle qui doit s'imprégner dans l'objet. Les règles d'activation d'un objet magique s'appliquent normalement.
- **Miracle Rappel à la vie.** Permet de ramener à 1 point de vie le total d'un joueur achevé (mais non décapité) au cours des 10 dernières minutes. Ce miracle ne fonctionne pas si la religion de la cible est opposée à celle du prêtre :
 - o Jidousial et Marube
 - o Loirrevert et Obsidia
 - o Vladeck et Espérab

[Précision: Le personnage doit tout d'abord invoquer son miracle, puis annoncer sa propre religion afin de savoir si l'incantation a fonctionné. Si le miracle échoue, il peut être invoqué de nouveau.]

Gestion d'un personnage

Création et remplacement d'un personnage

Création du personnage en bref

La création d'un personnage se résume par les étapes ci-dessous. Ces étapes sont détaillées dans la section suivante.

1. **Buts.** Les buts servent de guides à la psychologie du personnage.
2. **Race.** Les races disponibles sont : **elfe, humain, nain et orque.**
3. **Religion.** Choisir le dieu que vénère le personnage parmi une liste de **7 divinités.**
4. **Compétences.** Répartir **2 points de compétence** parmi les compétences disponibles.
5. **Historique et profil.** Portrait du passé et de l'histoire du personnage.

Un personnage dispose de 4 points de vie comme total de départ.

Fiche de personnage et personnages actifs

Les informations relatives aux caractéristiques d'un personnage doivent être inscrites dans une fiche de personnage, disponible sur le lieu de l'activité ou sur le site Internet www.obsidia.ca.

Il est également possible de remplir un formulaire sur le site Internet afin d'obtenir une fiche de personnage préparée par les organisateurs en fonction des préférences soumises et des défis que le joueur désire relever.

Lorsqu'un joueur complète une fiche de personnage autrement que lors de l'inscription ou durant un grandeur nature, il est recommandé de la faire approuver par un organisateur en l'envoyant par courriel à l'adresse suivante : personnages@obsidia.ca.

Tout joueur peut compter autant de personnages actifs qu'il se désire. Cependant, un joueur qui ne participe pas à un grandeur nature pendant plus d'un an et qui ne manifeste pas son intérêt à maintenir ses personnages actifs peut voir ses personnages considérés comme morts ou retraités.

Remplacement d'un personnage décédé

Un joueur dont le personnage décède ne peut, lors de la création de son nouveau personnage, faire en sorte que son prochain personnage ait des liens directs ou indirects avec les caractéristiques ou la psychologie d'un personnage qu'il a déjà joué dans le passé.

En participant à un grandeur nature, il est recommandé de prévoir un deuxième costume, dans l'éventualité où le personnage du joueur décèderait en cours d'aventure.

À moins que son personnage décède ou fournisse aux organisateurs de sérieuses raisons d'avoir à quitter rapidement les environs du lieu où il évolue, un joueur ne peut changer de personnage durant un grandeur nature.

Étapes de création d'un personnage

Étape 1 – Buts

Il faut choisir de 1 à 4 buts parmi la liste suivante. Ils servent de guide à la psychologie du personnage.

1. Je suis contre tout ce qui est magique ou inexpliqué.
2. Je veux atteindre le plus haut niveau de la hiérarchie.
3. La connaissance est ma seule raison de vivre.
4. La mort et les ténèbres sont ma vocation.
5. La puissance et la richesse par la force.
6. La voix de mon dieu est la seule voix que je respecte.
7. Mon clan, c'est ma vie.
8. Protéger la nature avant ma vie.
9. Protéger la veuve et l'orphelin : ceci est mon devoir.
10. Seulement par la violence, je trouve mon plaisir.
11. Si c'est drôle, moi je le fais.
12. Une bonne parole vaut mieux qu'une épée bien affûtée.

Étape 2 – Race

La plupart des races comptent des avantages et des inconvénients qui influencent les caractéristiques du personnage. Pour plus de détails sur les races et leurs origines, voir le [Petit traité d'Obsidia](#).

- **Elfes** – Les elfes constituent une race évoluant en marge de la société. Considérés comme égoïstes et dangereux, ils sont interdits de séjour dans la plupart des contrées d'Obsidia. Pouvant vivre jusqu'à 500 ans, les elfes préfèrent vivre dans la forêt, loin des villes.
 - **Avantage** : **Parade** – Permet de parer un coup, une fois par jour. Le joueur doit crier « Parade ! » pour utiliser cette habileté, qui permet d'annuler complètement les effets d'un coup franc.
 - **Handicap** : **-1 point de vie** (au total de départ).
- **Humains** – Les humains représentent la race la plus répandue. Étant les plus nombreux, ils contrôlent la plupart des institutions du continent.
 - **Avantage** : Aucun.
 - **Handicap** : Aucun.
- **Nains** – Vaincus et chassés de leurs mines, les nains ont été complètement asservis par les autorités en place. Profitant de leur force et de leur ardeur au travail, on leur assigne des tâches qui conviennent à leurs aptitudes. Leur état d'esclavage n'a cependant pas affecté leur fierté et leur personnalité colérique. Ils peuvent vivre jusqu'à 300 ans.
 - **Avantage** : Ignore tout effet de peur.
 - **Handicap** : Les nains sont des esclaves; ils doivent être sous l'autorité d'un maître et sont considérés comme de la marchandise pouvant être vendue ou négociée.
- **Orques** – Les orques sont des brutes au teint vert. Laid et impatient, ils sont également bagarreurs. Ils n'ont pas de manières et se foutent éperdument de l'environnement qui les entoure. Leur apport lors de la dernière guerre a contribué à leur acceptation sociale.
 - **Avantage** : **+1 point de vie PV** (au total de départ).
 - **Handicap** : Impossibilité de bénéficier d'une protection non permanente contre les effets mentaux (par plante, sort, miracle ou pouvoir psy).

Étape 3 – Religion

Le choix de la religion permet notamment de confirmer la tendance psychologique du personnage. Pour plus de détails, voir le [Petit traité d'Obsidia](#).

- **Uissep** – Dieu de l'idéal supérieur et du dépassement de soi. Les disciples de Uissep cherchent à agir selon leurs convictions profondes (peu importe lesquelles) plutôt que d'être guidés par leurs sentiments et leurs émotions, qui sont nécessairement passagers.
 - Au temps de la création, Uissep était une étoile-entité qui s'est éventuellement fragmentée. Les parties de son corps sont devenues des planètes tandis que ses caractéristiques psychologiques se sont transformées en étoiles.
 - Depuis une trentaine d'années, Uissep est la religion la plus répandue dans le monde. Les autres religions sont de plus en plus perçues comme dépassées.
- **Espérab** – Dieu du progrès, de l'espoir et de la vie. Les adorateurs d'Espérab estiment que le monde est à reconstruire, mais que cela doit passer par l'établissement d'une paix durable et le respect de toute vie.
 - Référence astronomique : Soleil Partie de Uissep : Espoir
 - Religion opposée : Vladeck
- **Jidousial** – Dieu du pouvoir, de la ruse et de l'individualisme. Les priants de Jidousial croient que c'est l'intelligence qui mène le monde et que peu importent les règles en place, c'est toujours la loi du plus fort qui s'applique.
 - Référence astronomique : Étoile polaire Partie de Uissep : Ruse
 - Religion opposée : Marube
- **Loirvert** – Dieu de la nature. Les disciples de Loirvert estiment que les gens se porteraient bien mieux s'ils respectaient davantage la nature et que c'est en vivant simplement que la survie de l'humanité pourra être assurée.
 - Référence astronomique : Vénus Partie de Uissep : Ventre
 - Religion opposée : Obsidia
- **Marube** – Dieu des forces inconnues et de la magie. Pourchassés et persécutés, les priants de Marube vivent dans l'ombre et tentent tant bien que mal de maîtriser à nouveau l'art de la magie, qui a récemment connu de grands bouleversements.
 - Référence astronomique : Lune Partie de Uissep : Visage
 - Religion opposée : Jidousial
- **Obsidia** – Dieu de la justice et de l'ordre. Les adorateurs d'Obsidia soutiennent qu'Obsidia a donné à ses habitants la sagesse de se gouverner eux-mêmes. Ils ont donc un grand respect pour l'autorité en place, quelle qu'elle soit, et les lois qu'elle vote.
 - Référence astronomique : Terre Partie de Uissep : Cœur
 - Religion opposée : Loirvert
- **Vladeck** – Dieu de la force brute et des liens tribaux. Les disciples de Vladeck voient la force comme l'ultime outil de puissance et de démonstration de son autorité. Par conséquent l'union des membres d'un même clan permet de décupler la force de chacun.
 - Référence astronomique : Mars Partie de Uissep : Sang
 - Religion opposée : Espérab

Étape 4 – Compétences

Un nouveau personnage doit sélectionner 2 compétences qu'il maîtrisera.

Étape 5 – Historique et profil

Il est recommandé de rédiger un historique détaillé ainsi qu'un profil psychologique complet.