



Règles de jeu

Version 2026.01



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	16
Agilité	17
Connaissance	20
Incantation (sorts)	22
Incantation (miracles).....	25
Artisanat	28
Gestion d'un personnage	30
Création et remplacement d'un personnage	30
Étapes de création d'un personnage	31

Les présents règlements sont une version 16.3 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, Jean-Philippe Dupuis et Laurence Génier. La présente version (2026.01) a été préparée par Laurence Génier, Mathieu Sylvestre et Vincent Lanctôt et entre en vigueur dès janvier 2026.

Ce document a été produit par Animation 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.

À moins d'une entente préalable avec les parents ou les tuteurs du participant, l'âge minimum de participation est de 14 ans.

[Précision : Animation 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 permise pour toute personne âgée de 18 ans ou plus (et qui n'est pas sous le coup d'une interdiction légale d'en consommer), dans la mesure où cette consommation s'effectue de manière raisonnable et qu'elle ne nuit pas à la sécurité des autres.

La consommation de cannabis est permise pour toute personne âgée de 21 ans ou plus (et qui n'est pas sous le coup d'une interdiction légale d'en consommer), dans la mesure où cette consommation s'effectue de manière raisonnable et qu'elle ne nuit pas à la sécurité des autres.

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

Il est interdit de fumer (tabac ou cannabis), 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 comme hors jeu, et ce, en tout temps.

Respect des limites personnelles

Des interactions à caractère sexuel, de l'intimidation ou du harcèlement peuvent faire partie du jeu, mais jamais au détriment du confort des joueurs. Chaque participant a le droit de signaler son inconfort à tout moment, que ce soit en jeu ou hors-jeu, et ce simple signal doit entraîner l'arrêt immédiat du comportement visé, sans justification requise.

Si un joueur poursuit son comportement malgré l'avertissement ou ne respecte pas les limites établies, l'organisation doit être avisée le plus rapidement possible. Elle prendra alors les mesures nécessaires pour assurer le bien-être et la sécurité de tous, ce qui peut inclure une intervention directe ou des sanctions envers le joueur problématique. Le respect mutuel prime toujours sur l'ambiance ou le jeu de rôle. Aucun personnage ne justifie de franchir les limites d'un joueur.

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 30).

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.

Les organisateurs se réservent le droit de récompenser les joueurs dont le jeu de rôle contribue à bonifier l'ambiance dans laquelle se déroule le grandeur nature, par exemple en octroyant au personnage des points de compétences supplémentaires.

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; Animation Obsidia ne peut donc être tenu responsable d'un tel acte.

Par ailleurs, en s'inscrivant à une activité d'Animation 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 émise par un organisateur ou le propriétaire du terrain (ou un de ses représentants) 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 émises par un organisateur ou le propriétaire du terrain (ou un de ses représentants) 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 et de s'assurer que l'interruption soit la plus courte possible.]

Lorsque les règles de jeu font référence à une demi-journée, cela est représenté de la façon suivante :

- Vendredi soir (début de l'activité) à samedi matin (lever du soleil).
- Samedi matin (lever du soleil) à samedi soir (coucher du soleil).
- Samedi soir (coucher du soleil) jusqu'à la fin de l'activité.

Points de vie, inconscience et guérison

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.

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 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 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.]

Tout gain ou récupération de points de vie doit se faire à l'aide d'une compétence ou d'un pouvoir. Le sommeil ou les repas ne permettent pas la récupération de points de vie.

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 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 se rendre au campement des organisateurs afin de se présenter devant l'incarnation de la mort, Etytnlak. Il devra décrire les circonstances de sa mort afin qu'Etytnlak puisse sceller son sort.

Un joueur dont le personnage est définitivement éliminé doit changer de personnage et perd toutes les possessions et richesses qu'il lui restait au moment de sa mort.

Costume et richesses

Le port d'un tabar sans manches et d'une bourse pour transporter ses richesses constitue le costume minimal admis dans le cadre d'une 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 cartes plastifiées que transporte un personnage doivent se trouver dans une bourse portée à la ceinture (ou à un autre endroit visible et accessible si le joueur ne porte pas de 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, ressources 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>Couleur</u>	<u>Valeur</u>
Écu ou pièce d'or	Or	1 écu
Pièce de cobalt	Bleu	5 écus
Pièce de mithril	Argent	10 écus
Pièce d'obsidienne	Noire	50 écus

Représentées par des cartes plastifiées, les ressources du tableau ci-dessous peuvent être obtenues, conservées, échangées, vendues ou volées comme n'importe quel objet ou richesse. Par ailleurs, des cartes plastifiées peuvent être utilisées en remplacement de tout autre objet utilisable et échangeable durant un grandeur nature (potions, bijoux spéciaux, etc.).

<u>Ressource de base</u>	<u>Ressource raffinée</u>
Bois de charpente	Bois d'ébénisterie
Fourrure	Cuir
Métal	Acier

En tout temps, des personnages peuvent ramasser des bourses ou des trésors contenus dans des coffrets ou des boîtes de trésor. Les boîtes de trésor sont des boîtes identifiées par un numéro se trouvant sur le terrain. Ces boîtes ne peuvent être déplacées, mais peuvent être ouvertes afin de vérifier si un trésor, une mission ou un message s'y trouve; il est alors possible d'y récupérer son contenu, à moins que les informations sur le message indiquent le contraire.

Si un coffret ou une boîte de trésor est ouvert et qu'il contient un message identifié « piège », cela signifie que l'objet 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 :

1. Mimer la fouille d'un personnage mort ou inconscient pendant 30 secondes.
2. Utiliser la compétence Vol à la tire.
3. Dérober un objet laissé sans surveillance.

Lorsqu'il a été fouillé alors qu'il était mort ou inconscient, un personnage doit donner au voleur tous les objets et richesses qu'il a (ou aurait dû avoir) dans sa bourse.

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 fonctionnel, un objet magique aux effets bénéfiques doit avoir été activé à l'aide de la compétence Chercheur. Cette activation est maintenue si l'objet est librement transféré d'une personne à l'autre. L'action de prendre l'objet magique d'un compagnon d'armes tué ou rendu inconscient au cours d'un combat est considérée comme valide si les 2 conditions sont respectées :

- 1) Le personnage récupérant l'objet connaît son effet.
- 2) Le possesseur initial de l'objet est d'accord que l'objet soit utilisé par celui qui l'a récupéré (lorsque le personnage récupère l'objet, le possesseur initial doit immédiatement préciser de façon hors personnage s'il accepte le maintien de l'activation de l'objet magique)

Cependant, 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 spéciaux et magiques, chacun de ces objets peut être identifié par les organisateurs. Chaque objet est doté d'un numéro d'identification unique.

Cabane marchande

La **cabane marchande** est un espace hors-jeu désigné par les organisateurs dans lequel les joueurs sont en mesure de simuler des interactions avec certains types de personnages, notamment pour y échanger des ressources ou des services. La **cabane marchande** peut également servir de point de contact avec les organisateurs afin d'obtenir des précisions sur certains règlements de jeu.

Plus précisément, la **cabane marchande** permet notamment aux joueurs :

- 1) Vendre des ressources au prix affiché, sans possibilité de négociation.
- 2) Obtenir des ressources ou des cartons de potions résultant de l'utilisation de compétences (compétence Troc, production de potion, création d'objets, etc.).
- 3) Disposer de ressources consommées en jeu (potions, ingrédients, etc.).
- 4) Réclamer la récompense d'une mission.
- 5) Consulter les règles de jeu ou demander un éclaircissement concernant une règle.
- 6) Demander l'intervention d'un organisateur dans le cadre d'une action réalisée en jeu (par exemple, l'utilisation de la compétence Vol à la tire sans dévoiler son identité).
- 7) Faire inscrire une mise à jour de sa fiche de personnage.

Les heures d'ouverture de la **cabane marchande** sont précisées lors du début du grandeur nature (habituellement : du déjeuner au souper, en incluant un certain nombre de pauses).

Une boîte de dépôt est disponible en tout temps sur le site de la **cabane marchande**. Celle-ci sert de point de dépôt pour toute carte de ressource consommée. Les cartes se trouvant dans la boîte de dépôt sont considérées comme hors jeu et ne peuvent en aucun cas être prises, volées ou récoltées pour un usage en jeu.

Missions

Les missions sont des activités parallèles aux intrigues présentées par les animateurs et qui permettent aux joueurs d'obtenir des ressources, des richesses ou des faveurs en échanges de biens ou de services.

Les missions sont représentées sous forme de fiches se trouvant à la **cabane marchande** ou dans des **boîtes de trésor**. La plupart d'entre elles sont affichées publiquement, mais certaines missions peuvent s'adresser de manière plus privée à des groupes plus restreints ou ciblés.

Cartes d'influence

Des cartes d'influence peuvent être obtenues à la **cabane marchande** (comme récompense pour une mission) ou d'un personnage non joueur (à la suite d'une action particulière ou de la réalisation d'une quête).

Ces cartes d'influence sont identifiées à une faction en particulier et représentent la notoriété positive qu'obtient un personnage pour des actions qui favorisent la faction en question. Elles peuvent être utilisées dans le cadre d'une interaction avec un personnage non joueur (habituellement de la faction à laquelle appartient la carte d'influence) afin de démontrer sa bonne réputation.

Les cartes d'influence ne sont pas considérées comme des objets en jeu; elles ne peuvent donc être dérobées lors d'une fouille ou d'un vol à la tire, par exemple. Ces cartes ne sont pas transférables entre joueurs.

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 cible n'est pas considérée comme maîtrisée pendant la durée de la paralysie.
 - o La paralysie prend fin à la 1^{re} des éventualités suivantes :
 - Durée précisée dans la description du pouvoir.
 - Premier coup franc reçu (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 malédictions et objets magiques permanents causant des effets négatifs s'appliquent en tout temps et ne peuvent 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 spéciaux 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), **sauf s'il s'agit d'une arme spécifiquement conçue pour ce type de coup.**
 - o Utiliser sa propre force physique contre un adversaire.
 - o Frapper l'adversaire avec autre chose qu'une arme approuvée par les organisateurs.
 - o Adopter un comportement pouvant mettre la sécurité d'un adversaire en danger.

Les seules façons de regagner des points de vie dans le cadre d'un combat sont :

- Utilisation de la compétence Premiers soins.
- Miracle Guérison guerrière.

Armes utilisées

Toute arme doit être approuvée par les organisateurs **avant le début de chacune des activités.**

Les armes causent les dégâts suivants :

- Arme de mêlée ou couteau de lancer : 1 point.
- Arc et arbalète (nécessite la maîtrise de la compétence Armes à projectiles) : 2 points.

Armures utilisées

Certaines 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 **de chacune des activités.**

- Armures de cuir : +1 point de vie
- Armures métalliques : +2 points de vie

Pour **être considérée comme efficace**, l'armure doit couvrir minimalement le torse du personnage, ainsi qu'une paire de membres (bras ou jambes).

Les points de vie conférés par l'armure se fusionnent à ceux que possède le personnage. Une armure n'a donc pas besoin d'être réparée pour récupérer ses points de vie perdus, car les méthodes approuvées de guérison sont en mesure de le faire.

Un personnage qui retire son armure diminue son total maximal de points de vie, mais ne perd pas nécessairement de points de vie en le faisant.

[Exemple : Un personnage humain sans compétence retire son armure de cuir. S'il était en pleine santé, son total de points de vie passe de 5 à 4. S'il était blessé et qu'il lui restait 2 points de vie, le retrait de l'armure ne lui fait pas perdre de points de vie, mais son total maximal passe de 5 à 4.]

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).]

[Précision : Il est recommandé de préciser l'effet plutôt que la compétence lorsque des dommages spéciaux s'appliquent. Par exemple, il faut dire « 2 » (ou « Coup puissant, 2 ») plutôt que simplement « Coup puissant » si un coup franc impliquait l'utilisation de cette compétence.]

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.

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 5 grands domaines :

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

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

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Lorsqu'un personnage maîtrise un niveau avancé dans un domaine, il peut accéder à une spécialisation spécifique à ce domaine.

Règles générales pour l'apprentissage des compétences :

- 1) **Progression flexible.** Un joueur n'est pas obligé de maîtriser toutes les compétences d'un niveau avant de passer au niveau suivant dans un domaine donné.
- 2) **Équilibre des compétences.** Le nombre de compétences maîtrisées à un niveau donné ne peut pas excéder le nombre de compétences maîtrisées au niveau inférieur.

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

- 3) **Spécialisation unique.** Un personnage ne peut choisir qu'une seule spécialisation dans sa vie. Pour accéder à cette spécialisation, il doit cumuler au moins 6 points de compétence dans le domaine choisi et maîtriser au moins une compétence de niveau avancé.
- 4) **Choix irréversible : Incantation.** Si un personnage choisit le domaine d'apprentissage Incantation, il doit opter entre les sorts ou les miracles. Ce choix est définitif et ne peut pas être modifié.
- 5) **Choix irréversible : Artisanat.** Si un personnage choisit le domaine d'apprentissage Artisanat, il doit se spécialiser dans un type de ressource à travailler, parmi les options suivantes. Ce choix est définitif et ne peut pas être modifié.
 - a. Travail du bois.
 - b. Travail des fourrures.
 - c. Travail des métaux.
- 6) **Limites de maîtrise.** Chaque personnage devra choisir 3 domaines dans lesquels il pourra apprendre au cours de sa vie et devra respecter les limites de niveaux de maîtrise suivantes :
 - a. Domaine 1 : Niveau avancé (plus spécialisation).
 - b. Domaine 2 : Niveau intermédiaire.
 - c. Domaine 3 : Niveau débutant.

Apprentissage et points de compétence

Chaque personnage qui survit à un grandeur nature peut apprendre une compétence ou sa spécialisation (s'il possède déjà les prérequis pour l'obtenir), qu'il ajoute alors à sa fiche de personnage.

Chaque compétence ou spécialisation permet à un personnage de cumuler des points de compétence.

- Chaque compétence maîtrisée (peu importe son niveau) vaut 1 point de compétence.
- La maîtrise d'une spécialisation vaut 2 points de compétence.

Dans certaines situations, il peut arriver qu'un ou plusieurs personnages aient besoin de cumuler un certain nombre de points de compétence pour réussir une tâche particulière. Dans ce cas, il est possible de vérifier de manière hors personnage le nombre de points de compétence que chaque joueur impliqué dans la tâche possède dans un domaine donné. Si la somme des points de compétence est égale ou supérieure à la valeur demandée, la tâche est considérée comme réussie.

Force

[Rappel : Il est recommandé de préciser l'effet plutôt que la compétence lorsque des dommages spéciaux s'appliquent. Par exemple, il faut dire « 2 » (ou « Coup violent, 2 ») plutôt que « Coup violent » si un coup franc impliquait l'utilisation de cette compétence.]

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.
- **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.
- **Combattant tacticien.** Permet de maîtriser 2 des 3 habiletés suivantes :
 - o **Brise-bouclier** : Permet de détruire un bouclier (une fois par demi-journée) à l'aide d'une arme à deux mains. Le personnage doit frapper à deux reprises sur le bouclier ciblé en criant : « Brise-bouclier 1, brise-bouclier 2. ».
 - o **Coup puissant** : +1 aux dégâts d'un coup franc (une fois par demi-journée).
 - o **Effet de projection** : Permet de causer un effet de projection lors d'un coup franc (une fois par demi-journée).
- **Résistance accrue.** Confère une immunité totale contre les effets de douleur.

Niveau avancé

- **Intimidation.** Cause un effet de peur à une cible (une fois par demi-journée).
- **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 : Inutilisable contre une cible maîtrisant également Lutte.]

- **Vigueur accrue.** Confère 2 points de vie supplémentaires au total de départ.

Spécialisation

- **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.
- **Torture.** 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).

Agilité

[Rappel : Il est recommandé de préciser l'effet plutôt que la compétence ou le pouvoir lorsque des dommages spéciaux s'appliquent. Par exemple, il faut dire « Paralyse » plutôt que « Saisissant » si un coup franc impliquait l'utilisation de cette recette.]

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	Pointe
Arbre	Cueillette	Feuille
Clou de girofle	Achat en jeu	Clou
Épinette	Cueillette	Gomme d'écorce ou jeune pousse
Fleur	Cueillette	Feuilles ou fleur
Laurier	Achat en jeu	Feuille
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 arcs et arbalètes.
- **Fouille rapide.** Le temps de fouille d'un personnage mort ou inconscient est réduit à 10 s.
- **Maîtrise des potions.** Permet de maîtriser 2 des 4 recettes suivantes :
 - o **Antidote** : Met fin aux effets d'un poison.

- *Ingrédients* : Arbre et trèfle.
- **Connecte** : Réveille un personnage inconscient (donne 1 PV); pas en combat.
 - *Ingrédients* : Fleur et trèfle (faire sentir les ingrédients broyés).
- **Enzyme gastrique** : Fait perdre 2 PV.
 - *Ingrédients* : Arbre et épinette.
- **Fuite** : Effet de célérité (2 minutes).
 - *Ingrédients* : Épinette et trèfle.

Niveau intermédiaire

- **Maîtrise des potions.** Permet de maîtriser 2 des 4 recettes suivantes :
 - **Éventreur** : Effet de douleur.
 - *Ingrédients* : Clou de girofle, épinette et fleur.
 - **Gardien** : Annule toute attaque-surprise ou tout assassinat (1 heure).
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, épinette et fleur.
 - **Poison** : Au choix : Rend une cible aveugle ou muette (1 heure).
 - *Ingrédients* : Épinette, fleur et laurier.
 - **Revitalisant** : Redonne 2 PV.
 - *Ingrédients* : Arbre, clou de girofle 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 10 secondes.

Niveau avancé

- **Crochetage.** Permet de déverrouiller des cadenas, des serrures et des pièges. Deux méthodes sont possibles :
 - Trouver la bonne combinaison du cadenas à partir d'une liste d'indices remise par les organisateurs au début du grandeur nature.
 - Se concentrer sur la serrure ou le piège pendant la durée 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 :
 - **Contrôle gustatif** : Immunité contre toute potion aux effets négatifs (1 heure).
 - *Ingrédients* : Clou de girofle, épinette, fleur et trèfle.
 - **Potion de santé** : Redonne tous les points de vie.
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, arbre, laurier et trèfle.
 - **Saisissant** (à enduire sur une lame ou un projectile) : Effet de paralysie, en plus des dégâts normaux (une utilisation).
 - *Ingrédients* : Anis étoilé, arbre, fleur et laurier.
 - **Vivifiant** : Ajoute 2 PV au total de base jusqu'à la fin du prochain combat.
 - *Ingrédients* : Clou de girofle, 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 :
 - o **Vivifiant de masse** : Ajoute 2 PV au total de base de tous ceux qui ingèrent la potion jusqu'à la fin du prochain combat.
 - *Ingrédients : Arbre, clou de girofle, épinette, laurier et trèfle (1 dose de chaque ingrédient permet d'affecter jusqu'à 10 personnages).*
 - o **Invisibilité** : Effet d'invisibilité (10 minutes).
 - *Ingrédients : Anis étoilé, arbre, clou de girofle, fleur et trèfle.*
 - o **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, clou de girofle, épinette, fleur et laurier.*
 - o **Polluant** : Fait perdre 2 PV à tous ceux qui ingèrent le produit altéré.
 - *Ingrédients : Anis étoilé, arbre, épinette, fleur et laurier (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 15 secondes.
- 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 ses 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.

Niveau débutant

- **Chercheur.** Permet d'identifier tout objet magique permanent, après une étude d'au moins 10 minutes.
- **Guérison d'une maladie.** Séance de soin de 30 minutes auprès d'une cible (pas sur soi) permettant d'annuler toute maladie ou tout effet magique non permanent.
- **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 (elle se réveille avec 1 PV à la fin du délai). 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

- **Dialecte.** Aptitude à se faire comprendre et à comprendre des dialectes (une fois par demi-journée, le temps d'une interaction).
- **Guérison.** Séance de soin de 10 minutes auprès de 1 cible (pas sur soi); récupération de 2 PV à la fin du délai.
- **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 vu 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'apprentissage d'une compétence. 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 : L'apprentissage d'une compétence en jeu nécessite donc 3 éléments (cumulables) : un personnage qui maîtrise la compétence, un personnage qui est en mesure d'apprendre la

compétence (en fonction des limites d'apprentissage) et un personnage qui maîtrise la compétence Apprentissage.]

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

- **Guérison de masse.** Une fois par demi-journée : séance de soin de 10 minutes auprès d'un maximum de 10 cibles simultanément (pas sur soi); récupération de **3 PV** pour chaque cible à la fin du délai.
- **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)

[Rappel : Il est recommandé de préciser l'effet plutôt que simplement la compétence ou le pouvoir lorsque des dommages spéciaux s'appliquent. Par exemple, il faut dire « Boule de feu, 3 » plutôt qu'uniquement « Boule de feu » lors du lancement du sort.]

Notes concernant les sorts

La pratique de la magie est très mal vue et est **fréquemment** 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 raté et la procédure de lancement doit être reprise du début.
- Chaque sort ne peut être lancé plus d'une fois par demi-journée.

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; 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 (maximum 5 secondes).
 - *Lancement* : Se raidir; 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; 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 (sauf sur soi).
 - *Lancement* : Croiser les bras; toucher la cible.
 - o **Paralysie** : Effet de paralysie (2 minutes).
 - *Lancement* : Se raidir; pointer la cible.

- **Sorts de dommages.** Permet de maîtriser 2 des 3 sorts suivants :
 - o **Boule de feu :** Une boule de feu fait perdre 3 PV à une cible.
 - *Lancement :* *Mimer une sphère avec ses mains; faire mine de l'envoyer vers la cible.*
 - o **Enchantement d'arme :** Les dégâts d'une arme sont magiques jusqu'à la fin du prochain combat.
 - *Lancement :* *Mimer un combat; 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; 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; pointer un mort-vivant.*
 - o **Putréfaction d'un cadavre :** Le mort se décompose (ne peut être ramené à la vie).
 - *Lancement :* *Toucher le cadavre; se frotter les mains sur le sol.*
 - o **Vigueur mortelle :** Le mort-vivant ciblé regagne tous ses PV.
 - *Lancement :* *D'une main, toucher une tempe et de l'autre, le mort-vivant.*

Niveau avancé

- **Maître de cérémonie.** Le personnage est en mesure de mener à bien une cérémonie magique. Les conditions ou occasions permettant d'utiliser cette compétence sont établies par les organisateurs et varient en fonction de la situation.
- **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; 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; pointer la cible.*
 - o **Éclair magique :** Un éclair électrique fait perdre 6 PV à une cible.
 - *Lancement :* *Mimer des éclairs avec ses bras; 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 :* *D'une main, toucher une tempe et de l'autre, le 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; toucher la cible.*

Spécialisation

- **Création d'un objet magique.** Permet au personnage de créer, une fois par grandeur nature, un objet magique permanent (valide un an).
 - o La création d'un tel objet nécessite un travail de recherche et de confection d'au moins 1 heure.
 - o Les sorts suivants peuvent être focalisés dans un objet magique : Achèvement, Ami des morts-vivants, Armure magique, Blocage gustatif, Communication, Contrôle mental, Destruction d'une épée, Enchantement d'arme, Familier, Fuite, Invisibilité, Mobilité, Protection contre le feu, Spectre, Vigueur mortelle.

- Le magicien doit maîtriser le sort qu'il désire insérer dans l'objet magique (ou être assisté par un magicien qui le maîtrise, et ce, pendant toute la durée de la cérémonie de création de l'objet magique).
- Les règles d'activation d'un objet magique s'appliquent normalement.
- Le fait d'utiliser l'objet (mettre la bague, porter le pendentif, porter et utiliser l'arme, etc.) permet de profiter de son effet sans tenir compte de la limite de temps du sort.
- **Danse macabre** : Anime toutes les créatures et tous les personnages morts ou inconscients que le magicien est en mesure de voir (4 PV, dégâts normaux, affecté uniquement par les armes bénies ou magiques) (10 minutes ou durée d'un combat).
 - *Lancement* : Mimer le fait de soulever quelque chose de gros et pesant.
- **Résistance magique**. Immunité complète contre les sorts.
- **Sorts avancés d'Air**. Permet de maîtriser les 2 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.
 - **Invisibilité** : Effet d'invisibilité (maximum 10 minutes).
 - *Lancement* : Se boucher les yeux avec les mains, puis se toucher.
- **Sorts avancés d'Eau**. Permet de maîtriser les 2 sorts suivants :
 - **Protection contre le feu** : Immunité contre le premier effet magique dirigé contre le magicien impliquant du feu, une brûlure ou de la chaleur.
 - *Lancement* : S'envoyer de l'air au visage avec ses mains, puis se toucher.
 - **Statue de sel** : Effet de paralysie complète (max. 2 min). Contrairement à l'effet normalisé de paralysie, la cible est considérée comme maîtrisée (peut être achevée).
 - *Lancement* : D'une main, mimer le fait d'émettre quelque chose et de l'autre, pointer la cible.
- **Sorts avancés de Feu**. Permet de maîtriser les 2 sorts suivants :
 - **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.
 - **Immolation** : Effet de douleur (2 minutes ou jusqu'à ce que la cible soit aspergée d'au moins 1 litre d'eau). À la fin de l'effet, la cible devient inconsciente (0 PV).
 - *Lancement* : Mimer une flamme d'une main et pointer la cible de l'autre.
- **Sorts avancés de Terre**. Permet de maîtriser les 2 sorts suivants :
 - **Destruction d'une épée** : La première arme frappant le magicien se brise sur lui sans lui causer de dégâts.
 - *Lancement* : Briser une branche; se toucher avec.
 - **Malédiction** : Donne une malédiction permanente à une cible. Un joueur qui désire maîtriser ce sort doit préalablement consulter les organisateurs.
 - *Lancement* : Proférer la malédiction; 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 *Chek* : « Ak Fruush Garbu Wag Fak Chek... » ou « Chek, ton plus fort chaman invoque... »
 - o *Espérab* : « Pour que le monde devienne meilleur, je demande à Espérab d'invoquer... »
 - o *Les disciples d'Ettynlak ne peuvent incanter aucun miracle.*
 - o *Jidousial* : « À l'aide de l'esprit vif de Jidousial, j'appelle... »
 - o *Loirrevert* : « Pour le respect de la nature, je demande à Loirrevert de réaliser... »
 - o *Marube* : « Pour démontrer la puissante magie de Marube, j'envoie... »
 - o *Molock* : « Molock, donne à mon esprit la démente et la folie de lancer... »
 - o *Obsidia* : « Pour que justice soit faite, j'implore Obsidia pour lancer... »
 - o *Parreth* : « J'implore Parreth de me donner toute la force et le courage d'envoyer... »
 - o *Uissep* : « En hommage à la supériorité de Uissep, j'invoque... »
 - o *Vladeck* : « Avec toute la violence et le chaos de Vladeck, j'exécute... »
- 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 raté et la procédure d'incantation doit être reprise du début.
- Chaque miracle ne peut être lancé plus d'une fois par demi-journée.

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 projection à ceux qui tentent de toucher le prêtre (10 minutes).

Niveau intermédiaire

- **Miracles d'aide.** Permet de maîtriser 2 des 3 miracles suivants :
 - o **Bénédictio 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'invoquer 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 saint permanent (valide un an).
 - o La création d'un tel objet nécessite un travail de recherche et de confection d'au moins 1 heure.
 - o Les miracles suivants peuvent être focalisés dans un objet magique : Apaisement (immunité aux effets de douleur), Armure bénie (niveau débutant ou avancé), Bénédiction d'arme, Blocage gustatif, Conservation d'un cadavre, Contrôle mental, Détection de la vérité, Écritures protectrices, Fin finaud, Fuite, Gardien, Invisibilité aux morts-vivants.

- Le prêtre doit maîtriser le miracle qu'il désire insérer dans l'objet saint (ou être assisté par un prêtre qui le maîtrise, et ce, pendant toute la durée de la cérémonie de création de l'objet saint).
 - Les règles d'activation d'un objet magique s'appliquent normalement.
 - Le fait d'utiliser l'objet (mettre la bague, porter le pendentif, porter et utiliser l'arme, etc.) permet de profiter de son effet sans tenir compte de la limite de temps du miracle.
- **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 que lorsqu'au moins une des deux conditions suivantes est respectée :
- le prêtre est un disciple de Uissep;
 - la religion de la cible est la même que celle du prêtre.

[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 est perdu pour la demi-journée.]

Artisanat

Niveau débutant

- **Négociant.** Protection contre tout effet mental visant à influencer le personnage à propos de la production, de la vente ou de l'achat de ressources (de base ou raffinées).

[Interprétation approuvée : Cette protection est valide en tout temps, mais est considérée comme un effet magique de protection; le personnage peut donc « renoncer » à sa protection s'il veut bénéficier d'un autre effet magique de protection.]

- **Prix d'ami.** Lorsqu'un personnage achète des ressources d'un commerçant personnage non-joueur, il obtient minimalement un rabais de 1 écu par ressource.
- **Contrebande.** Au début de chacun des grandeurs natures, le personnage reçoit 4 ressources de base choisies aléatoirement.

Niveau intermédiaire

- **Producteur itinérant.** Permet de récolter ou de produire des ressources (selon sa spécialisation) durant le grandeur nature. Les conditions ou occasions permettant d'utiliser cette compétence sont établies par les organisateurs et varient en fonction de la situation.
- **Réparation.** Permet de réparer des armes et des armures non magiques (endommagée ou détruite par un pouvoir ou une compétence). Le temps de réparation est d'au moins 15 minutes et nécessite la consommation de certaines ressources.
 - o Arme : 1 métal.
 - o Bouclier : 1 bois de charpente.
 - o Armure de cuir : 1 cuir (permet de regagner 1 point de vie).
 - o Armure métallique : 1 acier (permet de regagner 2 points de vie).
- **Travail d'atelier.** Au début de chaque grandeur nature, le personnage reçoit 4 ressources de base au choix.

Niveau avancé

- **Armurier.** Permet de renforcer un équipement de combat, une fois par demi-journée. Le travail de production de l'équipement est d'au moins 30 minutes. Le bonus offert par l'équipement est valide pour la durée du prochain combat.
 - o Bouclier est immunisé contre la compétence Brise-bouclier. Nécessite 2 bois de charpente et 1 fourrure.
 - o Armure donne 2 points de vie de plus que ce que prévoient les règles de jeu. Nécessite 2 fourrures et 1 métal.
 - o +1 aux dégâts d'une arme. Nécessite 2 métaux et 1 bois de charpente.
- **Raffineur.** Permet de transformer des ressources de base (selon sa spécialisation) en ressources raffinées selon un ratio de 5 pour 1, une fois par grandeur nature. Le travail de transformation des ressources doit prendre au moins 30 minutes.
- **Récupération.** Permet de récupérer 2 ressources de base (selon sa spécialisation) parmi les débris d'un combat, à la suite de la fouille d'un personnage mort ou inconscient, une fois par demi-journée.

Spécialisation

- **Coffre-fort.** Permet d'aller voir les organisateurs une fois par grandeur nature afin de leur remettre des ressources et des richesses qui seront sécurisées dans un coffre-fort situé à l'extérieur des limites du jeu. Ces ressources seront remises au personnage au début de son prochain grandeur nature.

[Précision: Les ressources et richesses qui se trouvent dans le coffre-fort du personnage ne sont pas comptabilisées dans le calcul du nombre de richesses que doit garder un joueur en sa possession.]

[Précision: Les ressources et richesses placées dans un coffre-fort ne peuvent en aucun cas être retournées ou reversées au personnage avant le début de son prochain grandeur nature.]

- **Fabricant d'armes.** Permet de produire un équipement de combat de grande qualité, une fois par grandeur nature. Le travail de production de l'équipement est d'au moins 30 minutes. Le bonus offert par l'équipement est valide pour une durée d'un an à partir de sa date de fabrication.
 - o Bouclier immunisé contre la compétence Brise-bouclier. Nécessite 3 bois d'ébénisterie, 1 bois de charpente et 1 fourrure.
 - o Armure de cuir offrant 2 points de vie de plus que ce que prévoient les règles de jeu. Nécessite 3 cuirs, 1 fourrure et 1 métal.
 - o Arme augmentant les dommages de 1 point. Nécessite 3 aciers, 1 métal et 1 bois de charpente.
- **Revalorisation.** Permet de récupérer 2 ressources raffinées (selon sa spécialisation) parmi les décombres d'un combat, à la suite de la fouille d'un personnage mort ou inconscient, une fois par demi-journée. Le travail de revalorisation à la suite du combat et de la fouille doit prendre un minimum de 30 minutes.

[Précision: Il n'est pas possible d'utiliser les compétences Récupération et Revalorisation à la suite du même combat.]

Gestion d'un personnage

Création et remplacement d'un personnage

Création du personnage en bref

La création d'un personnage se fait via Hérosphère, une plateforme de création de personnages en ligne. La création se résume par les étapes ci-dessous. Ces étapes sont détaillées dans la section suivante.

1. **Introduction.** Nom de personnage et photo de profil.
2. **Héritage.** Race, religion, faction et armure.
3. **Compétences.** Chaque joueur dispose de 2 points de compétence à répartir lors de la création de son personnage.
4. **Historique et profil.** Buts et histoire du personnage qui façonneront sa personnalité et sa profondeur.

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 la plateforme Hérosphère, via le site Internet www.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 décéderait 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 – Introduction

Il faut inscrire le nom de son personnage, puis choisir ou téléverser une photo de profil.

Étape 2 – Héritage

Préciser les informations suivantes concernant le personnage :

- **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.
 - o **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).
 - o **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.
 - o **Nains** – Vaincus et chassés de leurs mines, les nains ont été complètement asservis par l'ancien Empire cradeux. Ils ont pour la plupart retrouvé leur liberté, mais certaines factions continuent de les exploiter. Ils peuvent vivre jusqu'à 300 ans.
 - **Avantage** : Ignore tout effet de peur.
 - **Handicap** : Impossibilité de bénéficier des effets magiques Célérité et Invisibilité, de même que tout effet leur conférant une forme quelconque de camouflage ou de discrétion (visuelle ou sonore).
 - o **Orques** – Les orques sont des brutes au teint vert. Laids et impatients, 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 (au total de départ).
 - **Handicap** : Impossibilité de bénéficier d'une protection non permanente contre les effets mentaux (par plante, sort, miracle ou pouvoir psy).
 - o **Autres races** – Il est possible d'incarner d'autres races, qu'elles soient décrites ou non dans le Petit traité d'Obsidia. Dans tous les cas, une autorisation préalable auprès des organisateurs est nécessaire, qui se réservent le droit d'attribuer ou non des avantages et des handicaps liés à cette race.
- **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.
 - o **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 environ 200 ans, Uissep est la religion la plus répandue dans le monde. Les autres religions sont souvent perçues comme dépassées.
- **Chek** – Dieu du lien tribal et de la confiance aux membres de son groupe (tribu ou famille). Menés par un chaman, les membres d'un groupe de disciples de Chek cherchent à interpréter les volontés de Chek, qui sont souvent imprévisibles.
 - Référence astronomique : Étoile indéfinie Partie de Uissep : Yeux
- **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
- **Ettynlak** – Dieu de la mort et du passage de la vie terrestre vers l'au-delà. Les disciples d'Ettynlak rendent hommage aux défunts et facilitent les préparatifs des vivants en prévision de leur passage devant le grand gardien du chemin entre la vie et la mort.
 - Référence astronomique : Aucune Partie de Uissep : Mort
- **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
- **Loirrevert** – Dieu de la nature. Les disciples de Loirrevert 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
- **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
- **Molock** – Dieu du chaos, de la démence et de la folie. Les adeptes de Molock rejettent toute structure sociale et tentent de créer le plus de chaos possible. Ils aiment faire sombrer les gens dans la folie, les convertissant ainsi en suppôts de Molock.
 - Référence astronomique : Aucune Partie de Uissep : Cauchemar
- **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
- **Parreth** – Dieu du courage et de la chevalerie. Les disciples de Parreth sont bons et vertueux. Ils s'insurgent contre toute injustice, mais peuvent être cléments lorsqu'ils sentent qu'une personne ayant mal agi fait preuve de remords sincères.
 - Référence astronomique : Aucune Partie de Uissep : Courage
- **Vladeck** – Dieu de la force brute, de la guerre et de la violence. Les disciples de Vladeck voient la force comme l'ultime outil de puissance et de démonstration de son autorité; les faibles n'ont qu'à se soumettre ou à mourir.
 - Référence astronomique : Mars Partie de Uissep : Sang

- **Faction.** Les factions représentent les différentes forces politiques qui dirigent les territoires d'Obsida. Choisir une faction permet d'ancrer davantage son personnage dans les interactions sociales et politiques qu'il aura avec les autres. Un personnage peut changer son affiliation à une faction au cours de son existence. Pour plus de détails, voir le Petit traité d'Obsidia.
 - o **Alliance d'Aulieur** – Méritocratie dominée par les elfes où chaque village ou forêt est mené par un leader sage et bon.
 - o **Baronnies d'Oberon** – Monarchie peuplée majoritairement d'humains découpée en territoires (baronnies) dont chacune est dirigée par un baron.
 - o **Clan Oggugat** – Structure politique décentralisée autour de tribus ou clans, dirigés par un tandem formé d'un chef militaire et d'un chaman. Comptant majoritairement des orques, cette faction a encore recours à l'esclavage.
 - o **Dynastie du Marteau-de-Fer** – Clan de nains dont le chef a été nommé roi du tout nouveau Royaume de Barlynn.
 - o **Empire marthencyte** – Autocratie menée par un empereur où la loi du plus fort domine selon le principe : je te domine, tu suis mes ordres.
 - o **Famille Vandère** – Famille de vampires dont le territoire est officiellement réduit à Lytihamme et ses environs, mais qui influence discrètement le pouvoir dans de nombreux territoires dirigés par d'autres factions.
 - o **Marchands du Sembre** – Nomades originaires du désert de Gharoze qui ont entretenu et continuent d'entretenir des lignes commerciales partout sur Obsidia.
 - o **République d'Expéra** – Démocratie très décentralisée où presque toutes les décisions se prennent à l'échelle locale, lors d'assemblées publiques ou par des conseils d'élus locaux.
 - o **Terres de Poximal** – Terres enneigées du Nord dirigées par un conseil de tribus et de clans. Localement, chaque village ou clan est mené par un chef qui établit les règles de fonctionnement du groupe.
 - o **Union obsidienne** – Communauté qui s'est distancée de la République d'Expéra, jugeant que la démocratie directe permettait trop de dérives morales, mais qui permet à chaque communauté (de race ou de religion) de fixer ses propres règles de fonctionnement.
- **Équipement.** Il faut préciser si le personnage portera une armure (qui lui permet d'augmenter son total de points de vie). Pour offrir des points de vie supplémentaires, l'armure doit couvrir minimalement le torse du personnage, ainsi qu'une paire de membres (bras ou jambes).

Étape 3– Compétences

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

Étape 4 – Historique et profil

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

- Je suis contre tout ce qui est magique ou inexpliqué.
- Je veux atteindre le plus haut niveau de la hiérarchie.
- La connaissance est ma seule raison de vivre.
- La mort et les ténèbres sont ma vocation.
- La puissance et la richesse par la force.
- La voix de mon dieu est la seule voix que je respecte.

- Mon clan, c'est ma vie.
- Protéger la nature avant ma vie.
- Protéger la veuve et l'orphelin : ceci est mon devoir.
- Seulement par la violence, je trouve mon plaisir.
- Si c'est drôle, moi je le fais.
- Une bonne parole vaut mieux qu'une épée bien affûtée.

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