



# CREATION DE PERSONNAGE

## ► 1. AVANT PROPOS POUR LA CREATION DE PERSONNAGE

La création de personnage comprend plusieurs parties :

- La création d'un historique/background soumise à validation des Zorgas, qui peut concerner votre personnage et votre groupe si vous venez avec des amis. Pour cette étape, nous vous conseillons de vous référer au Livret Univers afin de créer un avatar haut en couleurs et adapté au contexte du GN. Ce livret vous permettra notamment de définir votre Famille, (conditionnée par votre origine, qui représente votre groupe), et votre Division (qui représente la fonction que vous occupez sur l'Anserus).

- Une création « technique » du personnage par l'attribution de compétences, qui lui permettront d'avoir des forces et des faiblesses, et des moyens d'agir sur son environnement. Il est impossible de savoir tout faire, par contre, dans ce que vous savez faire, vous pouvez être un spécialiste.

Rappel : Les divisions sont au nombre de sept : Ingénierie, Sécurité, Medias, Théurgie, Médicale, Recherche & Analyse, Colons.

La création de personnage se fait sur le formulaire dédié du site A Place To Geek, dont le lien précis vous sera communiqué par mail.

## ► 2. LES COMPETENCES

Vous disposez de 15 points de génération pour choisir vos compétences à la création de votre personnage, chacune ayant un coût à l'achat différent.

### ► LA MAITRISE

Il existe quatre niveaux de maîtrise de compétence : **Novice**, **Compagnon**, **Expert** et **Maître**, représentant chacun un rang de spécialisation dans chaque compétence ou savoir-faire. Il est nécessaire de passer par l'étape novice pour pouvoir devenir compagnon, et par l'étape compagnon pour devenir maître.

Un **Novice** est une personne en début de maîtrise de compétence, il est compétent mais a encore du chemin à faire avant de pouvoir être considéré comme une référence dans sa maîtrise.

Un **Compagnon** est l'équivalent d'un spécialiste, il maîtrise correctement ce qu'il sait faire, il n'est pas pour autant encore suffisamment compétent pour être considéré comme la personne à faire intervenir en cas de problème majeur (mais on fait parfois avec ce que l'on a sous la main ☺).

Un **Expert** a développé sa compétence à un tel niveau qu'il est très recherché car capable de résoudre la plupart des situations nécessitant son expertise. On lui reconnaît un grand nombre de succès, qui prouve autant par la pratique que la théorie de sa capacité à découvrir la solution adéquate.

Un **Maître** a passé toute sa vie à apprendre son art, il l'a développé à un haut point de maîtrise. Il est extrêmement compétent, ses savoir-faire sont à même de répondre aux nécessités pour lesquelles ont fait appel à lui (attention il n'est pour autant pas infaillible et peut aussi se tromper).

Si vous pouvez devenir Novice, Compagnon ou Expert par un apprentissage, en autodidacte ou sur le tas, il est nécessaire d'apprendre avec un maître EN JEU pour pouvoir devenir maître soi-même. Bien sûr, les maîtres sont très rares et l'apprentissage demande un certain temps d'apprentissage, en jeu lui aussi, et la validation du mentor.

Il est donc impossible d'être un maître à la création de votre personnage (exception faite de la compétence « armure »).

Attention, il sera certainement nécessaire de suivre plusieurs enseignements pour accéder à la maîtrise, il n'est pas aisé de comprendre un savoir-faire ou appréhender une compétence spécifique en une fois alors que certains y passent une vie sans jamais y parvenir.

Tout Maître peut donc enseigner son art à un élève et à l'issue de cet apprentissage, lui donner une carte de « Certificat d'apprentissage » que vous obtenez si vous arrivez à satisfaire à l'enseignement, à faire valider en fin de GN. Ce certificat d'apprentissage vaut pour 1 point d'expérience dans la compétence enseignée.

Obtenir une carte de « Certificat d'apprentissage » se mérite et nécessite d'avoir passé au moins 2 heures entières en compagnie du maître à travailler la compétence en question. Dans tous les cas c'est au Maître de décider si un(e) élève est assez méritant(e).

REMARQUE : La seule exception est la compétence « armure » ne suit pas les règles de l'apprentissage, le niveau maître peut donc être acheté à la création.

### ► COMPETENCES ET DIVISIONS

S'il est logique et utile d'avoir des compétences en fonction de la **Division** que vous avez choisi pour votre personnage, cela n'a rien d'obligatoire. Les divisions sont décrites dans le livret univers.

Si vous souhaitez être un boulet, il vous est donc possible d'être un scientifique ne sachant pas lire ou analyser quoi que ce soit mais très fort en combat, ou vous pouvez faire un théurge ne possédant aucun pouvoir divin.

Nous vous le déconseillons bien sûr fortement, sauf background permettant de le justifier et de faire du jeu, et vous serez tout seul à assumer d'être un boulet pour les vôtres.

### ► LISTE DES COMPETENCES

La liste complète des compétences est la suivante, dont la description est donnée dans le Livret des Compétences :

#### Les compétences Cromesques

Ambidextre  
Armes a distance  
Arme de mêlée  
Arme légère  
Armure  
Bouclier  
Développement corporel  
Lancer  
Résistance a la torture

#### Les compétences fourquesques

Assommement  
Attaque sournoise  
Contrefaçon  
Crochetage / piège  
Pickpocket  
Torture

#### Les compétences Zythoesques

Artisanat/ingénierie  
Connaissance et fabrication des potions  
Médecine  
Littérature  
Evaluation  
Hacker

#### Les compétences pamelesques (théurgiques)

Les soins Contractuellesques  
Les manipulations Jalquesques  
Les projections Molltorpiennes

#### Les compétences némotionnelles

Connaissance de la magie  
Rituel  
Voie némotionnelle

## 4. LE COMBAT, LA MORT & TOUT ÇA

En temps que voyageur interdimensionnel, votre personnage risque de se retrouver dans des situations périlleuses et de devoir combattre (ou soigner !), mettant ainsi sa vie en danger. Voici l'ensemble des règles permettant de gérer le combat.

### ► LES POINTS DE VIE ET LES BLESSURES

Un personnage lors de sa création dispose de 3 points de vie. Ces points de vie peuvent évoluer au fil du temps, certaines compétences ou sorts pouvant les augmenter définitivement ou temporairement.

Il y a trois niveaux de blessures, qui représentent des niveaux de soins qui conditionnent le temps de convalescence du blessé et sont plus ou moins bien soignés selon la compétence des soigneurs :

- Perte d'un tiers des points de vie : **blessure légère**
- Perte de deux tiers des points de vie : **blessure grave**
- Perte de la totalité des points de vie : **mortellement blessé**

Un personnage non-blessé est dit **indemne**.

Même si les points de vie sont globaux (peu importe la partie du corps touchée, on perd un point de vie par blessure), nous vous demandons de simuler la douleur lorsque vous êtes blessé, notamment en accusant le coup, en trainant la jambe derrière vous, en vous tenant le ventre, etc.

Tant qu'il vous reste au moins un point de vie, vous êtes toujours conscient, pouvez parler et indiquer la nature, l'emplacement et la gravité de la blessure ou des blessures reçue(s).

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous êtes inconscient, vous ne pouvez plus parler ni indiquer quoi que ce soit sur votre état (remarque : bien sûr, en hors-jeu vous pouvez communiquer avec la personne qui tente d'en savoir plus sur votre état pour qu'elle puisse agir en jeu en conséquence).

Si vous ne recevez ni de premiers soins, ni de soins réels, au bout de 5 minutes, vous êtes mort. Bien sûr, le jeu ne s'arrête pas là pour autant pour vous, vous devez alors trouver un Zorga pour pouvoir faire un autre personnage ou devenir PNJ.

### ► DOMMAGES DES ARMES

Toute arme pour pouvoir être utilisée devra d'abord avoir été contrôlée par les organisateurs durant le check arme.

Toute arme, même lancée, fait un point de dommage. Grâce à certaines compétences cependant, on peut utiliser des avantages supplémentaires des armes pour déclencher des effets particuliers (voir plus loin).

Les flèches et les carreaux ignorent la protection de l'armure. Toutes les touches occasionnées par ce biais réduisent votre nombre de points d'autant (et ce quelle que soit l'armure portée), il s'agit de dommages « PERCE-ARMURE ».

### ► LES ARMURES

L'armure absorbe les dommages et augmente le nombre de fois où vous pouvez être touché avant d'être blessé, en absorbant un nombre de coups. Le port d'armure est conditionné à un niveau de compétence, ainsi qu'au matériel réel porté, et permet de gagner 1 à 4 points de protection supplémentaire, selon le type d'armure portée.

L'aspect de l'armure doit en effet être en accord avec l'indice de protection qu'elle apporte. Une armure de cuir doit donc être en cuir, une cotte de maille doit être constituée d'anneaux de métal et une armure

lourde doit ressembler à ce qu'elle est censée être. Elle doit également couvrir une partie conséquente de votre corps.

Si l'armure est endommagée au cours d'un combat, la protection qu'elle fournit est réduite d'un point par point de dommage reçu et ce jusqu'à ce que l'armure soit réparée et réajustée. Ce processus nécessite de faire appel à une personne capable de la réparer.

Les armures ne protègent pas contre les armes de distance qui sont toutes perce armure, c'est-à-dire que si vous êtes blessé par une flèche ou une balle de NERF, vous perdez automatiquement les points de vie correspondant au nombre de fois que vous avez été touché.

L'indice de protection de l'armure que vous serez amené à porter si jamais vous avez fait le choix d'en avoir une vous sera donné par les Zorgas suite au check de début de séjour. Voir le livret des compétences pour savoir quel type d'armure apporte quel niveau de protection.

### ► LES SOINS

Les **Théurges utilisant la voie contractuellesque**, peuvent faire des soins magiques, un joueur doit pour cela déchirer une de ses cartes de soins et poser ses mains sur la zone blessée pendant une minute et réciter une prière. La personne regagne alors un certain nombre de rangs de vie, dépendant de la puissance du sort jeté.

Les **Médecins** peuvent pour leur part soigner avec la compétence « Médecine ». Un joueur doit poser un emplâtre et un bandage sur les plaies. Ces soins nécessitent 5 minutes.

La personne blessée regagne un rang de vie (elle passe ainsi de mortellement blessée à gravement blessée, de gravement blessée à légèrement blessée et de légèrement blessée à indemne).

Les soins à apporter sont les mêmes quel que soit l'état de blessure, seule la perte totale des points de vie nécessite des soins de façon urgente sous peine de mort.

### ► CONVALESCENCE

Après avoir blessé, puis soigné, votre personnage aura besoin d'une période de convalescence de 10 minutes avant de reprendre toute activité physique ou mentale demandeuse en énergie (pas de combats, pas d'efforts physiques violents, pas de sorts).

### ► ACHEVER UN MORT

Un personnage meurt instantanément s'il est achevé durant le laps de temps où il est mortellement blessé. Un achèvement prend 30 secondes (compter à voix haute), et le geste de l'achèvement devra être mimé avec des gestes amples et visibles pour simuler le sang qui gicle et le fait que cela ne passe pas inaperçu.

L'achèvement n'est pris en compte que sur les personnages inconscients ou ligotés de façon qu'ils ne puissent pas du tout bouger.

Seuls les personnages au moins Compagnon dans une compétence « ASSASSINAT », « TORTURE » ou « VOIE DE LA GUIGNE » peuvent achever.

Cela représente le fait qu'ils connaissent des méthodes secrètes que mêmes des soins magiques ou provenant de mixture ne peuvent contrer.

Dans les deux cas (achevé ou non soigné 5 minutes après avoir reçu une blessure mortelle), le personnage est définitivement mort, il se relève, lève le poing et se rend le plus directement possible au PC Zorga afin de passer en premier lieu dans la Chambre des Morts avant de choisir un nouveau personnage à incarner.

Lorsque vous pratiquez un achèvement, vous devez IMPERATIVEMENT effectuer les tâches suivantes:

+ Prévenir en la victime en lui annonçant « ACHEVÉ ».

- + Compter à voix haute jusqu'à 30.
- + Mimer la mort en faisant des gestes amples pour simuler le sang qui gicle.

La mort est le destin cruel réservé à grand nombre de personnages, mais c'est vrai que pour le simple plaisir du jeu, nous comptons sur votre bon sens et bon esprit pour ne pas achever des joueurs si cela ne se justifie pas pleinement. Il est toujours dommage de perdre un personnage gratuitement.

#### ► LES AUTRES DESAGREMENTS

Il est également possible de tomber malade / d'être maudit / d'être empoisonné. Les effets seront alors clairement énoncés selon le type de potion/poison/malédiction employée.

#### ► LES ANNONCES / MOTS CLEFS

Il existe un certain nombre d'**annonces** ou **mots clefs**, qui permettent aux joueurs par des moyens magiques ou des compétences de déclencher des effets, auxquels vous devez vous soumettre. Si lorsque vous utilisez un mot clef le(s) joueur(s) concernés ne réagit(ssent) pas, n'hésitez pas à rajouter une phrase pour expliquer l'effet voulu.

Pour permettre un jeu plus fluide, nous demandons à tous les joueurs de lire au moins une fois la liste des mots clefs, de la feuilleter aux toilettes ou de la lire le soir avant de s'endormir.

La liste des mots clefs est la suivante, détaillée dans le Livret des mots clefs :

Amitié	Esquive + niveau de maîtrise	Recule
Assassinat	Fatal	Résiste
Assommé	Frénésie	Ressource des fous
Au sol	Fuis	Restauration
Brise	Lâche	Silence
Confusion	Lien	Souffrance
Contre	Magique	Suggestion
Damnation	Maladie	Torture + niveau de maîtrise
... De Masse	Mort simulée	Vampirisation de l'essence
Désarme	Oubli	Vérité
Déshydratation	Oubli de + compétence	Zone de ...
Deux	Paralysé	Zone de majesté
Donne	Perce armure	
Enchevêtrement	Purge	

## 4. LA MAGIE, LES THEURGES & LES COMPETENCES ZYTHOESQUES

#### ► UTILISATION DE LA MAGIE : LES VOIES NEMOTIONNELLES

La magie sur l'Anserus se manifeste par la canalisation de Némotions, qui permettent de modeler la réalité. Concrètement, les joueurs doivent se présenter aux Zorgas chaque matin pour échanger des Némotions contre des cartes à déchirer qui leur permettent de lancer des sorts. Le nombre de sorts pouvant être jetés par jour dépend du niveau de maîtrise des compétences magiques.

Les sorts se lancent à l'aide de l'incantation suivante :

**« Par la Némotion de + nom de la Némotion + Mot clef »**

Si l'incantation est interrompue avant la fin de la phrase (par exemple si le personnage est transpercé par une flèche), le sort n'est pas lancé mais la carte de sort est tout de même déchirée et perdue.

Si vous subissez une telle annonce, vous devez donc obéir au mot clef, à moins que vous ne possédiez une compétence permettant d'y résister.

Attention : Les personnages engagés dans une voie némotionnelle ne peuvent pas utiliser les voies pamelesques (et donc être théurges).

#### ► LES THEURGES : LES VOIES PAMELESQUES

Les théurges modèlent eux aussi la réalité, mais ils font pour cela appel aux grands Elus de la Source. Ils possèdent un certain nombre de dons par jour qui leur permettent de lancer des sorts en fonction de la grande voie dans laquelle leur divinité est versée (voir les compétences pour plus de détails).

Ils doivent eux aussi se rendre au PC Zorga le matin pour recevoir leurs cartes de dons à déchirer en échange de Némotions offertes à leur divinité.

Les dons se lancent à l'aide de l'incantation suivante :

**« Par la voie de + Nom de la voie + Mot clef »**

Si l'incantation est interrompue avant la fin de la phrase (par exemple si le personnage est transpercé par une flèche), le don n'est pas lancé mais la carte de sort est tout de même déchirée et perdue.

A noter que les voies pamelesques sont incontrables.

Attention : Les personnages engagés dans une voie pamelesque ne peuvent pas utiliser les voies Némotionnelles (et donc être magiciens).

#### ► LES COMPETENCES ZYTHOESQUES, SKYDOS ET LES QR CODES

Dans un vaste multivers, nombre d'objets permettent de déclencher divers effets et pouvoirs, lorsque l'on possède la compétence adéquate pour pouvoir comprendre son fonctionnement.

Vous remarquerez donc sur certains objets des QR codes. Ceux-ci peuvent être analysés à l'aide de l'interface de Skydos, qui permet de gérer les capacités de vos personnages. Selon la nature de l'objet, il se peut cependant que vous n'y trouviez rien (ex : un magicien ne trouvera rien sur un QR code d'un objet scientifique). Il est également possible de créer des objets ou de traduire des textes en langue étrangère en utilisant l'interface de Skydos.

Toutes ces compétences nécessitent cependant un certain temps de recherche, plus ou moins long selon la nature de l'objet analysé ou créé.

Les personnages ayant pris une compétence zythesque recevront un petit Livret guide pour apprendre à se servir de Skydos. Pour ceux ne possédant pas de Smartphone ou ne souhaitant pas utiliser leur propre appareil, un ordinateur sera mis à disposition pour utiliser ces compétences.

## 5. L'EXPERIENCE

Grâce à ses actions en jeu, votre personnage acquiert de l'expérience et donc des points d'expérience qui lui permettent de faire évoluer votre alter ego dans le jeu. Tout comme les points de générations, ils sont à dépenser pour faire évoluer votre personnage.

Il y a trois types de points d'expérience mais tous s'utilisent de la même manière.

Les trois types de points d'expérience sont :

- L'expérience automatique

Aussi bête que logique, vous survivez, vous vous voyez crédité(e)s d'un certain nombre de points d'expérience.

- **L'expérience d'apprentissage**

Les Maîtres (c'est-à-dire ceux qui ont développé une compétence jusqu'au niveau de maîtrise « Maître ») ont la possibilité de dispenser leur savoir sous forme de cartes « Certificat d'apprentissage » valant chacune 1 point d'expérience, ainsi il est peut être possible de bénéficier de leurs connaissances et progresser plus rapidement.

- **L'expérience d'interprétation**

Les Zorgas se réservent la possibilité de récompenser un joueur ayant fait preuve d'un excellent « Rôle play », d'un « fair play » remarquable ou autre par une attribution de points d'expérience.

Remarque : Les points d'expérience sont évidemment attribués au personnage et non au joueur, de sorte que si vous changez de personnage vous ne pouvez plus prétendre aux points d'expérience que vous auriez pu gagner précédemment.





# COMPÉTENCES

Ce livret vous détaille toutes les compétences accessibles pour vos personnages, ainsi que les coûts d'achat à la création. Elles ont été catégorisées par type d'action ou de capacité naturelle requise, sous le nom des grands héros qui en sont les meilleurs exemples.

Les coûts d'achat des compétences sont mentionnés entre parenthèse à côté du niveau de compétence ou du niveau de maîtrise s'il y en a plusieurs pour la compétence.

Rappel : Pour acquérir une compétence au niveau compagnon, il faut d'abord la maîtriser au niveau novice, les compétences de niveau expert ne s'acquièrent qu'en ayant d'abord maîtriser la compétence au niveau compagnon. Les compétences de niveau maître ne sont accessibles qu'après avoir suivi l'entraînement d'un maître en jeu.

## 1. Les compétences Cromesques

Ces compétences permettent de survivre en combat, elles sont appelées Cromesques en l'honneur de Crom, le plus grand des héros.

### *AMBIDEXTRE (2)*

Cela permet à un personnage d'avoir une arme à une main dans chacune de celles-ci et de les utiliser simultanément, ou alors d'utiliser son autre main au combat si sa main directrice a été touchée. Valable pour les NERFS à une main comme pour les armes de corps à corps.

### *ARMES A DISTANCE (5)*

Permet à un personnage d'utiliser toutes les formes d'arme utilisant des projectiles, par exemple les arcs, arbalètes, fusils, et toutes armes technologiques symbolisées par des NERFS... Le projectile ignore la protection de l'armure (PERCE-ARMURE), la personne touchée subit donc des dégâts immédiats à ses points de vie sans pour autant pouvoir bénéficier de la protection conférée par son armure le cas échéant. Un bouclier protège des projectiles, mais on ne peut parer un projectile avec son arme, sauf si on est Expert dans la compétence d'arme.

### *ARME DE MELEE*

Cette compétence permet de manier une arme de mêlée parmi les grands types suivants :

- **Arme à une main** : Toute arme de contact entre **45 et 110 cm** (épée, hache, sabre laser, etc...). Capacité spéciale / Mot clef : *DESARME*
- **Arme à deux mains** : Toute arme de contact entre **110 et 180 cm** (bâton lesté, épée 2 mains, hache de guerre, etc.) obligatoirement maniée à deux mains Capacité spéciale / Mot clef : *AU SOL*
- **Arme d'hast** : Toute arme de contact entre **180 et 220 cm** (hallebarde, vouge, lance de guerre, etc.). Capacité spéciale / Mot clef : *RECULE*

Pour chaque type d'armes qu'il souhaite maîtriser, le personnage doit investir dans un type d'arme précis, il peut ainsi par exemple être compagnon en armes à une main et novice pour les armes à deux mains (ce qui lui coûtera 5 points de générations (1 novice arme à une main, 3 compagnon arme à une main, 1 novice arme à deux mains)).

**Novice (1)** : Le personnage est capable de manier l'arme choisie

**Compagnon (3)** : Le personnage ne peut plus subir la capacité spéciale de ce genre d'armes (désarme ou recule) que par un sortilège. Le personnage devra répondre au mot-clef par « Résiste ».

**Expert (5)** : Le personnage a la capacité de parer les projectiles Le personnage a la possibilité d'essayer d'utiliser la capacité spéciale de ce type d'arme une seule fois par combat ou bataille (quelque soit le type d'armes).

- Pour utiliser la capacité spéciale, il doit crier le mot-clef (RECULE / DESARME / AU SOL), en frappant l'arme de son adversaire avec la sienne. L'adversaire devra alors soit jeter son arme (et non pas changer

de main ou rengainer) derrière lui s'il a subi un « *Désarme* », soit faire trois grands pas en arrière s'il a subi un « *Reculé* », soit s'allonger au sol s'il a subi un « *Au sol* ».

### **ARME LEGERE**

Toute arme de moins de 45cm (dague, couteau, etc...)  
Peut être utilisée par toute personne

### **ARMURE**

Permet à un personnage de développer sa musculature et son endurance pour porter des armures qui pourront être de plus en plus lourdes selon la maîtrise de cette compétence. Bien évidemment, il faut réellement porter une armure pour pouvoir bénéficier de sa protection. Les armures doivent être les plus réalistes possibles à défaut de l'être réellement. Pour les réparer, il faut un ingénieur (voir compétence Artisanat/Ingénierie). Une armure ne protège que les zones réellement couvertes.

- **Novice (1)** : Les Novices peuvent porter une armure de cuir souple, grosse fourrure, veste de motard, etc. : confère **1 point de protection**.
- **Compagnon (3)** : Les Compagnons peuvent porter un cuir rigide, clouté (ou équivalent), gilet pare-balles etc : confère **2 points de protections**. De plus le personnage, résiste à « ASSASSINAT NOVICE » auquel il devra répondre « RESISTE ».
- **Expert (5)** : Les experts peuvent porter des armures lourdes et entièrement métalliques, armures technologiques lourds. Les cottes de maille, brigandine, lamellaire (ou équivalent), armures énergétiques de moyenne qualité apportent **3 points de protections**. Les armures de bataille, harnois complet, armures de plaque qu'elles soient futuristes (Warhammer 40K) ou médiévales, armures énergétiques de hautes qualités apportent **4 points de protection**. De plus le personnage, résiste à « ASSASSINAT COMPAGNON » auquel il devra répondre « RESISTE ».
- **Maître (5)** : Cette compétence octroie au personnage deux « Résiste » aux sorts par jour pour contrer les voies némotionnelles (et non les voies théurgiques). De plus le personnage, résiste à « ASSASSINAT EXPERT » auquel il devra répondre « RESISTE ». Pour pouvoir bénéficier de la protection au niveau maître, il faut porter au minimum une armure lourde (**3 ou 4 points de protections**).

### **BOUCLIER (2)**

Cette compétence permet à un personnage de pouvoir utiliser et manier un bouclier. La taille maximum admise pour celui-ci est de 150 cm en hauteur et 70 cm de large. Inutile contre « FATAL » et « DAMNATION ».

### **DÉVELOPPEMENT CORPOREL**

Certaines personnes travaillent et développent leur corps pour qu'il soit plus résistant aux coups. Cela permet concrètement de bénéficier de points de vie (PV) supplémentaires.

**Novice (2)** : Cette compétence permet de bénéficier d'un point de vie supplémentaire venant s'ajouter aux points de vie générationnels.

**Compagnon (5)** : Cette compétence permet de bénéficier de deux points de vie supplémentaires venant s'ajouter aux points de vie générationnels. De plus, le personnage, plus fort, peut ramener deux ressources lourdes à la fois au lieu d'une jusqu'à une réserve ou un chariot.  
Pas de cumul avec le point de vie supplémentaire du Novice.

**Expert (5)** : Cette compétence permet de bénéficier de trois points de vie supplémentaires venant s'ajouter aux points de vie générationnels. De plus, le personnage, plus fort, peut ramener trois ressources lourdes à la fois au lieu d'une jusqu'à une réserve ou un chariot.  
Pas de cumul avec les points de vie supplémentaires du Novice et du Compagnon.

### **LANCER (1)**

Permet à un personnage de lancer des armes de mêlée telles que les dagues et autres armes légères (moins de 30 centimètres et n'ayant pas une âme rigide : purement mousse plus latex).

### **RESISTANCE A LA TORTURE**

Pas de résistance au niveau Novice.

**Compagnon (2) :** Le personnage n'est pas obligé de crier sous la douleur et peut se taire sous la torture NOVICE

**Expert (5) :** Le personnage peut se taire sous la torture COMPAGNON. Il peut mentir sous la torture NOVICE. Le personnage à la possibilité de se mettre en léthargie pendant 15 minutes. Pendant ce temps, il est incapable de toute action mais sa durée d'agonie est prolongée de 15 minutes (soit 20 minutes). De plus, la léthargie suspend (mais n'annule pas) les effets de maladies, potions ou poisons. Un personnage en léthargie peut passer pour mort pour la plupart des gens, seuls les médecins à partir de Compagnon seront capables de déterminer s'il est mort ou s'il a ralenti ses fonctions vitales suffisamment pour passer pour mort. Si le personnage est démasqué par un médecin, il peut être achevé.

## 2. Les compétences fourguesques

Ces compétences regroupent toutes les capacités à tromper l'autre, en hommage au très célèbre Fourgue, considéré comme un maître en la matière.

### *ASSOMMEMENT (2)*

Cette compétence permet d'assommer une personne, à l'aide d'un objet contondant, prise par surprise et de dos à la condition qu'elle ne soit pas dans une situation de combat. La victime tombe alors inconsciente pendant 5 minutes, toute action violente exercée sur la victime la réveille. Le port du casque protège logiquement contre l'assommement.

### *ATTAQUE SOURNOISE*

Cette compétence permet de frapper avec une dague une personne dans le dos par surprise dans une situation hors d'un combat en cours et de réduire à zéro les points de vie d'un adversaire et de le plonger ainsi dans l'inconscience. Le personnage devra annoncer « ASSASSINAT + NIVEAU DE MAITRISE », ce qui indiquera à sa victime si son assassin peut effectivement l'atteindre ou pas (dépend de son armure). Si c'est le cas, la victime plongée dans l'inconscience mourra, si elle n'est pas soignée, dans les 5 minutes qui suivent.

Cette compétence permet également au personnage d'achever son adversaire selon les règles décrites dans le livret principal. La situation de combat comprend toute situation où des adversaires sont en train d'échanger des coups ou projectiles, d'être en observation pour ne pas se faire blesser, etc. Leur vie en jeu les rend trop attentifs pour être vulnérables à une attaque sournoise.

**Novice (3) :** peut tenter d'assassiner que des personnes portant au mieux une armure de novice

**Compagnon (5) :** peut tenter d'assassiner que des personnes portant au mieux une armure de compagnon, peut aussi achever directement un personnage en état d'agonie.

**Expert (5) :** peut tenter d'assassiner toute personne portant au mieux une armure expert.

### *CONTREFAÇON*

Cette compétence permet de reconnaître si un objet est bien ce qu'il semble être. Quand il est combiné avec littérature, il permet de révéler si un document écrit est authentique (original) ou si c'est une contrefaçon. A haut niveau, il est possible de fabriquer des contrefaçons.

**Novice (2) :** Permet de reconnaître une contrefaçon exécutée par un Novice. Permet de fabriquer une contrefaçon basique, reconnaissable par les autres personnages possédant la compétence.

**Compagnon (5) :** Permet de reconnaître une contrefaçon exécutée par un Compagnon et un Novice. Permet de fabriquer une contrefaçon uniquement reconnaissable par un personnage de niveau compagnon minimum.

**Expert (5) :** Permet de reconnaître une contrefaçon exécutée par un Expert, un Compagnon et un Novice. Permet de fabriquer une contrefaçon uniquement reconnaissable par un personnage de niveau expert minimum..

### *CROCHETAGE / PIÈGE*

Cette compétence permet d'ouvrir (et refermer) les portes et coffres fermés par un cadenas ou un autre moyen non magique. Les dispositifs de fermeture seront symbolisés par des codes représentant leurs complexités et donc leurs difficultés d'ouverture. Elle permet aussi à plus haut niveau de détecter les pièges sur les portes et de les désamorcer, voire même d'en fabriquer.

**Novice (2) :** Permet d'ouvrir des portes marquées d'un code pour Novice, en scannant le QR code. Certains codes nécessitent la résolution d'un casse tête pour avoir la solution. Permet aussi la détection des pièges et le désamorçage de pièges de niveau novice. Si le crocheteur ouvre la porte dont il connaît le code, l'effet du piège doit être ignoré. De plus le personnage peut se libérer de tous liens qui l'entravent en 10 minutes.

**Compagnon (5) :** Permet d'ouvrir des portes marquées d'un code pour Compagnon en scannant le QR code. Certains codes nécessitent la résolution d'un casse tête pour avoir la solution. Permet aussi la détection des pièges et le désamorçage de pièges de niveau compagnon. Si le crocheteur ouvre la porte dont il connaît le code, l'effet du piège doit être ignoré. De plus le personnage peut se libérer de tous liens qui l'entravent en 5 minutes.

**Expert (5) :** Permet d'ouvrir des portes marquées d'un code pour Expert. Permet aussi la détection des pièges et le désamorçage de pièges de niveau expert. Si le crocheteur ouvre la porte dont il connaît le code, l'effet du piège doit être ignoré. L'expert peut également fabriquer des pièges. De plus, le personnage peut se libérer de tous liens qui l'entravent en 30 secondes.

## *PICKPOCKET*

Cette compétence est l'art d'être agile de ses doigts et de pouvoir subtiliser des objets sans être vu. L'objet subtilisé ne devra pas être plus grand qu'une dague, ni tenu par la victime. Pour utiliser cette compétence, le voleur doit parvenir à placer une pince à linge (fournie par les Zorgas) sur l'objet ou le contenant qu'il souhaite voler. Il va ensuite voir le Zorga qui va demander au joueur volé de lui donner le butin. Le voleur est ainsi parfaitement inconnu.

**Novice (3) :** Le personnage peut commettre des vols grâce aux pinces à linge.

**Compagnon (3) :** L'utilisateur peut, une fois dans la semaine, subtiliser un objet possédé par un personnage sans avoir besoin de poser de pince à linge. Pour ce faire, il devra passer 5 minutes proche de sa victime, et cela en présence d'un Zorga (qu'il aura appelé avant).

**Expert (5) :** Cette fois, l'utilisateur peut subtiliser une fois par jour un objet possédé par un personnage sans avoir besoin de poser de pince à linge.

## *TORTURE*

Cette compétence est l'art de faire parler quelqu'un qui n'a pas envie de parler. En général, cela se traduit par des tortures et douleurs intenses au corps pour la faire répondre aux questions posées. Chaque séance de torture fait perdre un point de vie à la personne torturée. Par soucis de plaisir de jeu, il est nécessaire de demander le consentement à la victime de l'interprétation « d'acteur » de la torture. Si cette dernière n'est pas intéressée par un tel jeu, le bourreau et la victime devront simplement passer le temps demandé à ne rien faire.

Cette compétence permet également au personnage d'achever son adversaire selon les règles décrites dans le livret principal.

**Novice (2) :** Le bourreau peut torturer un personnage ligoté. Par 10 minutes (où il ne fait que ça), il peut poser une question au personnage torturé. Ce dernier devra répondre du mieux qu'il peut au terme des 10 minutes à la question posée, sans chercher à biaiser, ni jouer sur les mots d'une question peut-être « mal » posée. Le personnage ainsi torturé perdra un point de vie. Le Novice peut poser autant de question qu'il le juge nécessaire, cependant, il n'est pas assez expérimenté pour ne pas faire perdre de points de vie à sa victime qui tombe en inconscience si jamais elle n'a plus de point de vie, s'applique alors les règles dues à la blessure mortelle. Durant la séance, le bourreau devra annoncer à la victime « TORTURE NOVICE ». Il est possible de résister avec la compétence « RESISTANCE COMPAGNON » qui est à annoncer.

**Compagnon (3) :** Même effet que la torture novice, mais seule une « RESISTANCE EXPERT » peut la contrer et le personnage torturé ne perd un point de vie que toutes les deux questions.

**Expert (5) :** Même effet que la torture compagnon, mais il est impossible d'y résister, c'est un vrai artiste, un esthète en son genre. Le personnage torturé ne perd un point de vie que toutes les trois questions.

## Les compétences Zythoesques

Ces connaissances regroupent toutes les capacités de recherches scientifiques, qu'il s'agisse de potion, d'alchimie, de langage, en l'honneur de l'éminent professeur Zytho, dont il est dit qu'il découvrit tous les secrets du multivers.

## *ARTISANAT/INGENIERIE*

L'Artisan ou l'Ingénieur peut créer, utiliser et réparer des objets technologiques. Il peut également étudier des machines inconnues pour en révéler les fonctionnalités. Plus son niveau de maîtrise est élevé, plus il peut créer des objets aux fonctionnalités complexes et plus il a de facilité à réparer les objets abîmés.

L'Ingénieur peut être un créatif ou vouloir reproduire des machines existantes, l'Anserus possède en effet son catalogue de processus qui permettent de fabriquer des objets utiles aux missions.

Cette compétence est destinée aux joueurs un peu bricoleurs, puisque vous devez crafter pour de vrai les objets que vous souhaitez créer. Du matériel est mis à disposition à cet effet. L'identification et le temps de création (pendant lequel vous pouvez crafter) passent par la plateforme Skydos.

**Novice (2) :** Le personnage peut créer des objets basiques. Il peut identifier des machines et se servir de machines ou objets technologiques basiques et supérieurs. Il peut réparer des objets de qualité basique.

**Compagnon (3) :** Le personnage peut créer des objets de qualité supérieure. Il peut identifier des machines et se servir de machines ou objets technologiques basiques, supérieurs et exceptionnels. Il peut réparer des objets de qualité basique ou supérieure.

**Expert (5) :** Le personnage peut créer des objets de qualité exceptionnelle et des machines complexes. Il peut identifier des machines et se servir de machines ou objets technologiques basiques, supérieurs et exceptionnels. Il peut réparer des objets de toutes qualités.

Le tableau ci-dessous donne les temps de réparation en fonction de la qualité de l'objet et du niveau du personnage (à la condition d'avoir les matériaux nécessaires) :

		Qualité de l'objet		
		Basique	Supérieure	Exceptionnelle
Niveau de maîtrise	Novice	15 minutes	-	-
	Compagnon	5 minutes	1 heure	-
	Expert	3 minutes	Maître 15 minutes	1 heure

## ***CONNAISSANCE & FABRICATION DES POTIONS***

Cette compétence permet d'identifier les potions et à plus haut niveau de les fabriquer. Pour fabriquer des potions en jeu, il faut impérativement disposer d'un laboratoire (zone de préparation d'ingrédients, fioles, chaudron, etc.). Il peut trouver ou acheter les ingrédients nécessaires en jeu. La fabrication de potions se fait à l'empirisme, on mélange les ingrédients pour pouvoir créer des effets. La création comme l'identification de potions demande du temps, plus ou moins élevé selon la complexité de la potion. De manière concrète, la gestion et l'identification des potions sont intégrées dans la plateforme Skydos.

**Novice (3) :** Permet d'identifier ou de reconnaître les effets d'une potion, et de fabriquer des potions avec 1 ingrédient. L'alchimiste commence le jeu avec la connaissance des effets de 3 ingrédients pour faire des potions simples.

**Compagnon (4) :** Permet d'identifier et de fabriquer les effets d'une potion alliant 2 ingrédients en voie sèche (voie la plus simple de l'alchimie). L'alchimiste commence avec la connaissance de fabrication de 2 potions simples de plus qu'en novice et 5 potions de deux ingrédients en voie sèche.

**Expert (5) :** Permet d'identifier et de fabriquer les effets d'une potion alliant 2 ingrédients en voie humide (voie la plus complexe de l'alchimie). L'alchimiste commence avec la connaissance de la fabrication de 2 potions simples de plus qu'en compagnon, 2 potions de plus de deux ingrédients en voie sèche et 5 potions en voie humide.

Note importante sur la sécurité : Pour éviter les allergies, il faut toujours dire à un joueur ce qu'il y a dans une potion avant qu'il ne la boive. De plus, si un personnage doit ou veut boire une potion et qu'il y a un doute sur son contenu, il peut la vider par terre et les effets sont résolus en jeu comme s'il l'avait bu.

## ***MÉDECINE***

La quantité de soins n'est limitée que par la quantité de medikit dont vous disposez (un kit par blessure). Dès qu'il a commencé les soins, le décompte du temps avant le décès est suspendu (il reprend où il en était si le soin est interrompu). En fonction de son niveau, un médecin peut soigner plusieurs personnes/blessures en même temps, mais le temps est multiplié (Le temps de soins étant lié au niveau de maîtrise de la compétence, trois minutes pour un Novice, 2 minute pour un Compagnon et 1 minute pour un Expert. Il faut ainsi faire le bon choix pour soigner qui en a besoin en premier selon non niveau de maîtrise). Les médikit sont considérés comme des objets en jeu. De plus, si le médecin est aussi ingénieur compagnon (cf règle de l'ingénierie) il peut fabriquer des médikit. Si un médecin soigne un personnage

tombé à 0 torse, la règle de convalescence s'applique (Cf. livret I création de perso, chapitre convalescence).

**Novice (2) :** Le personnage est étudiant en médecine. Il est capable de soigner les blessures légères et graves mais pas les personnes mortellement blessées. De tels soins nécessitent un médikit et prennent 3 minutes. Il ne peut ni diagnostiquer des maladies ou empoisonnements, ni les soigner. Il dispose d'un médikit au début du jeu.

**Compagnon (3) :** Le personnage est un médecin confirmé. Il est capable de soigner tous les types de blessures. De tels soins nécessitent un médikit et prennent 2 minutes. Il peut diagnostiquer une maladie non magique et la soigner, il peut diagnostiquer un empoisonnement non magique mais ne peut le soigner. Il dispose de trois médikit au début du jeu.

**Expert (5) :** Le médecin est un spécialiste éminent. Il est capable de soigner tous les types de blessures et soigne deux rangs à chaque fois (ex : mortellement blessé à légèrement blessé). De tels soins nécessitent un médikit et prennent 1 minute. Il est capable de diagnostiquer les maladies et les empoisonnements non magiques et de les soigner. Il dispose de 6 médikit au début du jeu.

## *LITTÉRATURE / ERUDITION*

Cette compétence permet de savoir lire et écrire les langues étrangères. L'Anserus possède une langue écrite imprimée dans le cerveau de tous ses passagers, qui s'inscrit comme une compétence gratuite. Tout document écrit en langue étrangère sera muni d'un QR code qui permettra de décoder le document.

**Novice (1) :** Permet de savoir lire et écrire une langue étrangère (souvent sa langue natale).

**Compagnon (2) :** Permet de savoir lire et écrire deux langues étrangères. De plus, il sait lire ou dessiner une carte et peut décrypter une information écrite avec un code simple. Le personnage est également capable d'enseigner sa langue natale en distribuant une carte de maîtrise, à l'issue de deux heures d'entraînement pendant le GN de la personne qui veut apprendre la langue.

**Expert (5) :** Permet de savoir lire et écrire trois langues étrangères. L'expert sait décrypter une information écrite avec un code complexe. Le personnage est également capable d'enseigner une langue de son choix (à la condition qu'il la maîtrise bien sûr) en distribuant une carte de maîtrise, à l'issue de deux heures d'entraînement pendant le GN de la personne qui veut apprendre la langue.

## *HACKER*

La plateforme Skydos recèle d'informations précieuses et cryptées... Le Hacker peut faire des recherches sur des mots clefs et trouver des informations secrètes dans les dossiers confidentiels. Il peut ainsi évoluer sur trois niveaux et casser les codes du système pour en apprendre plus.

**Novice (2) :** Permet d'avoir accès aux dossiers communs, peu sécurisés et aux informations facilement accessibles.

**Compagnon (3) :** Permet d'avoir accès aux dossiers et informations classés « sensibles ».

**Expert (5) :** Permet de décrypter les dossiers top secrets présents sur Skydos.

## *EVALUATION*

Cette compétence permet à un personnage de reconnaître la qualité des objets (en scannant le QR code attaché).

**Novice (1) :** Le personnage sait compter et connaît la valeur de services, et biens courants. Le personnage sait reconnaître la qualité d'un objet. Permet également de commencer avec un nombre de Némotions supérieur à la moyenne.

**Compagnon (2) :** Le personnage connaît la valeur de tous les biens et services même ceux ayant traits aux arts de la magie ou technologiquement très évolués. Permet également de commencer avec un nombre de Némotions largement supérieur à la moyenne.

## Les compétences pamelesques (théurgiques)

Les théurges sont les représentants des divinités. Ils sont là pour prêcher, transmettre, faire respecter et suivre les commandements et volontés de leur divinité, et sont généralement recrutés sur l'Anserus car utiles à l'entretien d'une certaine moralité. Ils peuvent par la prière en appeler à la magie divine, issue des Elus de la Source, ces derniers étant de puissantes entités qui auraient trouvé le moyen de puiser directement dans l'énergie créatrice du monde.

Les théurges disposent d'un certain nombre de Dons par jour (jour signifie entre deux levers de soleil). Ces "dons divins" n'agissent pas comme les sorts et ne peuvent pas être contrés magiquement. Pour les obtenir, ils doivent se rendre au PIB le matin pour échanger des Némotions avec des cartes théurgiques. Les cartes qui ne sont pas utilisées dans la journée sont perdues et ne peuvent être cumulées au fil du séjour.

Un théurge se doit de prier au minimum 30 minutes par jour (en une ou plusieurs fois) dans un lieu consacré à sa divinité (autel, temple, chapelle, sanctuaire, terrain de foot, piscine, etc.). La Foi et la prière peuvent aussi permettre un Miracle, c'est très rare, mais cela peut arriver (voir avec Zorga). Lorsqu'un théurge incante un soin, un sortilège divin, celui-ci doit, tout en chantant, déchirer une carte de théurgie correspondante à l'action entreprise.

Note : les sorts des théurges ne peuvent être contrés, même par la voie de magie de la Tristesse. Ces compétences sont appelées Pamelesques en l'honneur de la Sainte Trinité Pamela, la plus grande divinité majeure connue, garante de la tenue en équilibre du multivers et les sorts sont catégorisés en trois grandes parties en l'honneur des héros devenus divins pour l'occasion. Attention, cela ne signifie pas que la trinité de Pamela est la seule déesse à révéler, le joueur pourra créer sa propre divinité de toute pièce, il s'agit plutôt ici d'une catégorisation de pouvoirs selon des référents populaires dans tout le multivers.

**Novice (4) :** Le personnage peut en invoquant sa divinité soigner les blessures d'un autre personnage ou de lui-même. Le personnage peut lancer 3 sorts de soins par jour (c'est-à-dire qu'il peut en imposant les mains et en incantant 60 secondes rendre à une personne un degré de santé. Il déclare le mot clef « SOIN » à la fin de l'incantation.

**Compagnon (5) :** Le personnage peut en invoquant sa divinité guérir les maladies ou purger le poison, mais aussi soigner une blessure (il soigne deux degrés de blessure d'un coup). Après deux minutes d'incantation, il déclare le mot clef « PURGE » pour lancer l'effet. Le personnage peut lancer 6 sorts de soins, 2 sorts de purge et un sort de niveau compagnon de la voie choisie (Jalquesque, Moltorpienne ou Contractuellesque) par jour.

Le sort de soin est bien sûr acquis, il se traite de la même manière que le ferait le Novice.

**Expert (5) :** Le personnage peut en invoquant sa divinité guérir les maladies ou purger le poison, mais aussi soigner une blessure (il soigne trois degrés de blessure d'un coup). A la fin d'une incantation de 4 minutes, il utilise le mot clef « RESTAURATION » pour appliquer l'effet. Le personnage peut lancer 10 sorts de soins, 4 sorts de purge, 2 sorts de restauration, 3 sorts de niveau compagnon et un sort de niveau expert de la voie choisie par jour.

## *Les soins Contractuellesques*

Ce type de magie divinatoire est appelé ainsi en hommage à Contractuelle, déesse capable de résoudre tous les dilemmes et paradoxes, refusant obstinément la guerre comme solution finale.

## *Les manipulations Jalquesques*

Les manipulations Jalquesques sont celles qui embrouillent l'esprit et permettent de manipuler ou de forcer contre sa volonté une personne à faire quelque chose, grâce à la force de l'énergie mentale donnée par sa divinité au théurgiste. Ces sorts sont appelés ainsi en hommage au célèbre Jingle-à-la-con, dieu capable de rendre fou n'importe quel sujet à l'écoute de ses chansons. On dit d'ailleurs que les meilleures incantations prennent la forme de slogans.

## *Les projections MollTorpiennes*

Ces sorts sont généralement utilisés en sorts de combat, ils servent à infliger de la souffrance aux adversaires. Ils ont été nommés ainsi en l'honneur de Moll Torp, dernier dieu de la Trinité, grand combattant et mangeur de légumes.

## Les compétences némotionnelles

Les magiciens canalisent l'Onde, provenant de la Source, une forme d'énergie qui modèle la réalité et se trouve à l'état de latence tout autour d'eux. Celle-ci est présente à l'état brut partout, elle est intangible et seuls les magiciens peuvent la ressentir et l'utiliser.

Tout magicien en se concentrant peut donc sentir la magie, ce n'est pas un don, mais des années d'études qui le lui ont permis. Il sait aussi lire et utiliser des parchemins magiques en plus ou moins grande importance, cela dépend de son niveau de connaissance. Et enfin il sait canaliser l'énergie brute pour la retranscrire sous la forme de sorts aux effets divers et variés selon la Voie de magie qu'il maîtrise. Pour se faire, il utilise les némotions (équivalent du populaire mana des jeux vidéos) pour aller acheter ses sorts pour la journée, qui lui sont remis au PIB sous forme de papiers à déchirer. Pour produire de la némotion, il faut exécuter des rituels grâce à la compétence dédiée.

Il est à noter que les armures posent des problèmes aux mages pour canaliser les flux d'énergies magiques. Un vrai mage ne porte donc pas d'armure pour ne pas être gêné dans l'utilisation de ses Voies magiques. Les malus sont les suivants :

- **Port d'armure légère (novice)** : utilisation possible de sortilèges jusqu'à COMPAGNON
- **Port d'armure moyenne (compagnon)** : utilisation possible de sortilèges jusqu'à NOVICE (Compagnon).
- **Port d'armure lourde (expert)** : pas de possibilité de lancer des sorts

De même que les armures, les armes sont des gênes pour lancer des sortilèges. Il est impossible de lancer un sortilège en tenant une arme à la main autre qu'un bâton de mage, une baguette magique ou tout autre focus magique précisé dans la description du sortilège.

Toutes les voies némotionnelles ont trois niveaux de sorts. L'incantation vocale pour catalyser les flux d'énergie et permettre au sort de se réaliser doit toujours commencer par l'appel de la Némotion et du niveau de sortilège suivi de l'effet recherché.



Ex : « Par la Némotions de la colère, ...description de l'effet avec Mot-clef ».

Chaque mage à sa propre description de l'effet. Les incantations données dans la description de sort ne sont que des exemples.

La Némotions de la **Tristesse** est la Voie de la contre-magie. La plupart des sorts des autres Némotions peuvent être contrés (annulation, renvoi, etc.) par cette Voie à partir de moment où le sortilège est toujours « actif » (le sort vient juste d'être lancé, effet toujours présent, etc.). A partir du moment où le sortilège n'a plus d'effet actif, il ne sert plus à rien d'essayer de contrer ses effets passés ou les conséquences de ses effets (comme une arme brisée, une fois brisée, elle est brisée). Les sorts des théurges ne peuvent être contrés.

## **CONNAISSANCE DE LA MAGIE**

Cette compétence permet à une personne en se concentrant d'identifier les objets magiques dans un lieu, ou dans un objet (symbolisé par un QR code attaché à l'objet). Plus la magie est complexe, plus le processus prend du temps. Le fait d'identifier l'objet permet également au magicien de l'utiliser par la suite.

**Novice (2)** : Permet d'identifier les objets magiques basiques.

**Compagnon (3)** : Permet d'identifier les objets magiques supérieurs.

**Expert (5)** : Permet d'identifier les objets magiques exceptionnels.

## **LES VOIES NEMOTIONNELLES**

Les magiciens arrivent à manipuler et maîtriser une ou deux Voies némotionnelles (rarement plus) après de longues années d'apprentissage. Plus le magicien comprend les mystères de la Voie qu'il étudie, plus il pourra comprendre et utiliser des sortilèges puissants dans cette Voie. L'esprit du mage ne peut maîtriser et mémoriser qu'un certain nombre de sortilèges par jour (par jour signifie entre deux levers de soleil).

Tout mage désirant atteindre un niveau Compagnon dans une voie de magie doit préalablement avoir acquis la compétence Littérature au niveau Novice au minimum. Pour progresser dans une voie, on doit toujours avoir acquis le niveau inférieur de cette même voie (exemple : un novice de la voie de la Tristesse peut devenir compagnon de la voie de la Tristesse mais pas compagnon de la voie de la joie).

Pour jeter leurs sorts, les magiciens doivent chaque matin après une méditation ressourçante (le sommeil), se rendre au PIB pour échanger des Némotions selon la voie de magie voulue en cartes de sorts (concrètement, il faut des némotions de joie pour acheter des sorts de la voie de la joie). Les cartes qui ne sont pas utilisées dans la journée sont perdues et ne peuvent être cumulées au fil du séjour.

Les différentes voies de magie sont les suivantes :

- Voie de la Tristesse
- Voie de la Joie
- Voie de l'Amour
- Voie de l'Honneur
- Voie de la Peur
- Voie de la Guigne
- Voie de Awww
- Voie de la Colère

La voie de la colère ne peut être prise à la création du personnage. Pour pouvoir apprendre cette voie, il faut en effet pactiser avec une créature d'un plan négatif (démon, mort vivant, sith, etc.), qui acceptera d'enseigner cette voie mais qui

Les Némotions de la Guigne sont quant à elles particulièrement difficiles à obtenir, l'énergie n'étant disponible qu'aux plus malchanceux.

Pour lancer un sortilège, un mage doit incanter à haute voix afin d'attirer les énergies magiques à lui pour pouvoir ensuite les canaliser et les modeler pour lancer son sort, le sort étant jeté lorsqu'il déchire une carte de sort du niveau correspondant.

#### **Novice (4)**

A ce niveau le magicien est un apprenti de la voie concernée.  
Il peut incanter trois sorts par jour de niveau Novice de la voie.

#### **Compagnon (5)**

A ce niveau le magicien mérite le titre de mage de la voie concernée.  
Il peut incanter six sorts par jour de niveau Novice.  
Il peut incanter trois sorts par jour de niveau Compagnon.

#### **Expert (5)**

A ce niveau le magicien mérite le titre de mage supérieur de la voie concernée.  
Il peut incanter neuf sorts par jour de niveau Novice.  
Il peut incanter six sorts par jour de niveau Compagnon.  
Il peut incanter trois sorts par jour de niveau Expert.

## **Le rituel**

### ***RITUEL***

La magie rituelle est beaucoup plus compliquée que les voies de modification de la réalité mais les effets en sont bien plus puissants et durables. Elle implique de longues cérémonies avec des groupes de ritualistes dirigés par un Compagnon ou un Expert ritualiste. Les rituels sont normalement lancés dans un cercle de rituel, sorte de catalyseur d'énergies magiques. L'efficacité d'un rituel magique est jugée en fonction du role-playing, de l'originalité, de l'organisation des accessoires de la durée. Meilleurs seront les éléments du rituel, meilleur en sera le résultat. Un groupe de rituel doit être composé d'au moins un Compagnon ou un Expert ritualiste.

Il se peut que plusieurs officiants veuillent réaliser un rituel, il faut alors nous décrire celui-ci en terme de décorum, de mise en ambiance, d'effets recherchés pour que nous puissions calibrer les besoins mais aussi les réusites induites (ou les échecs). En terme de mise en ambiance pour le jeu, ces sorts demandent, de la part de tous les joueurs, un réel investissement. Attention les Zorgas se réservent le droit de ne pas valider tout ou partie de l'incantation si celle-ci est bâclée selon leur propre point de vue et leur décision est souveraine. Bien sur une incantation non validée peut aussi avoir des conséquences fâcheuses au mieux, désastreuses au pire. Si l'incantation est interrompue pour une raison ou une autre (officiants blessés, officiants rendus muets...), il n'y aura pas d'effet, mais pour autant l'énergie divine engagée n'est pas perdue.

Les rituels servent également de manière plus « banale » à canaliser la Némotion pour obtenir de l'énergie Némotionnelle qui permettra ensuite d'acheter des sorts.

Le ritualiste sait canaliser les énergies magiques qui sont en lui et autour de lui, et peut aider un maître ritualiste à accomplir un rituel, normalement, dans un Cercle de Rituel (en participant au rituel et en lui donnant des cartes « Energie Rituelle »).

**Novice (1) :** Dispose de deux cartes « Energie Rituelle » par jour, elles sont perdues en cas de non utilisation dans ce délai imparti. Il peut seulement participer à un rituel en tant qu'officiant mineur mais en aucun cas le diriger.

**Compagnon (2) :** Dispose de quatre cartes « Energie Rituelle » par jour, elles sont perdues en cas de non utilisation dans ce délai imparti. Le personnage peut diriger un rituel par jour.

**Expert (3) :** Dispose de sept cartes « Energie Rituelle » par jour, elles sont perdues en cas de non utilisation dans ce délai imparti. Le personnage peut diriger autant de rituel qu'il le désire par jour.

Pour qu'un rituel soit considéré comme valide (sans certitude que le résultat escompté soit le bon), il faut que les officiants et le maître de rituel déchirent leurs cartes « Energie Rituelle » afin de libérer l'énergie magique nécessaire à sa réalisation. Si l'incantation ne peut aller à son terme et qu'elle est interrompue, le

rituel ne sera pas finalisé et il sera sans effet (dans ce cas-là, l'énergie magique n'a pas été consommée en totalité, seule les cartes « Energie Rituelle » déjà déchirée ont été utilisées et sont donc perdues. Celles qui ne l'ont pas été ne le sont pas par conséquent).

Un Zorga doit être présent à tous les rituels. Avant que le rituel ne commence, le dirigeant du rituel doit expliquer exactement quels effets le ritualiste cherche à atteindre en le réalisant. Le MJ indiquera alors au ritualiste la durée minimum du rituel et à la fin du rituel annoncera les effets obtenus.

Attention : manipuler d'importantes forces magiques peut ne pas être sans risque.

Les rituels sont jugés sur les points suivants :

- **Energie rituelle** : Un minimum de 15 points est nécessaire pour espérer voir un rituel réussir et un excès d'énergie rituelle augmente les chances de succès.
- **Role-Playing** : Les participants au rituel doivent être convaincants. Meilleure sera la qualité du role-playing de tous les membres du groupe rituel, plus le rituel aura de chance de réussir ou de ne pas rater.
- **Apparence** : Cela porte sur les costumes et les accessoires utilisés. Une erreur grave sur ce point de notation porterait fortement atteinte au résultat du rituel.
- **Organisation** : Un rituel désorganisé est un mauvais rituel. Si le Zorga voit que les participants savent quoi faire et quand le faire, il sera impressionné. D'un autre côté si c'est le foutoir...
- **Originalité du contenu** : Des bonus seront accordés si le rituel contient des éléments originaux.
- **Qualité du matériel** : Seuls des objets de qualité supérieure ou exceptionnelle peuvent être enchantés. De manière générale la qualité des objets utilisés lors d'un rituel influe sur la réussite de celui-ci.
- **Originalité de l'intention** : Comme ci-dessus, des bonus sont donnés pour l'originalité du résultat demandé.
- **Durée** : Des bonus (malus) sont accordés en fonction de la durée du rituel. Néanmoins préférez un rituel court mais captivant à une messe monocorde et désorganisée qui dure une éternité.
- **Hors du cercle de rituels** : Les cercles de rituels sont des lieux de puissance élémentaire qui canalisent l'énergie rituelle ainsi il est extrêmement difficile et instable d'exécuter un rituel en dehors d'un cercle de rituel. Et ceci est d'autant plus instable que le Cercle de rituel le plus proche est puissant.

Important : Les Zorgas ont toute autorité pour arrêter un rituel s'ils voient toutes procédures ou objets utilisés qui pourraient être considérés comme dangereux et/ou au détriment d'une bonne image de la manifestation.