

La Confrérie des Chevaliers
de l'Imaginaire asbl



Règles du Jeu et
Background



Bienvenue à vous qui désirez nous rejoindre dans ces grandeurs natures médiévaux fantastiques appelés "*Morthelune*".


Ce livret reprend les règles complètes revues et corrigées (mars 1998). Tout ce que tout un chacun doit connaître sur les armes, les compétences, les classes de personnage, la magie, etc... s'y retrouvent.

Sera présentée également un supplément background vous permettant ainsi d'étoffer votre rôle-play. C'est effectivement un des aspects importants pris en compte par les organisateurs pour l'évolution des personnages.

Outre les règles et les aides au joueurs, nous insisterons sur la sécurité que ce soit sur le site ou en combat (Cfr. règlement).

Si vous avez des questions à poser au terme de la lecture de ce "Livret des règles", vous pouvez contacter un des membres du conseil d'administration dont les adresses et les numéros de téléphone se trouvent à la fin de ces pages.

Remarquez que différents signes apparaissent en marge ou dans le texte. Leur signification est la suivante.

 : Nota Bene : petites explications et éclaircissements.

 : Attention : point important à lire.

 : *Exemple*

La Confrérie des Chevaliers de l'Imaginaire se faisant un point d'honneur à garder des règles "vivantes", vos suggestions et critiques seront les bienvenues.

Nous espérons que la lecture de ce livret vous sera agréable (surtout grâce aux superbes illustrations d'Etienne Willem) et utile.

Ludiquement vôtre,

Le comité de la C.C.I.

Règles de base

I. La feuille de personnage

Elle est là pour concrétiser l'état de santé, l'armement, les protections, la magie, les possessions spéciales, les compétences, etc. de l'aventurier.

Elle peut être demandée à tout moment par un "PNJ" (c'est-à-dire un Personnage Non-Joueur, un animateur, un 'monstre', un arbitre). Si l'aventurier ne la présente pas, il sera considéré comme mort. Prenez en donc grand soin !

Le corps de chaque personne est divisé en 6 parties distinctes (appelées localisations) : 2 bras, 2 jambes, une tête (y compris le cou) et le torse (y compris l'entrejambe). Chaque partie du corps se voit attribuer des points de vie (PV) en fonction de la classe et du niveau du personnage; ces PV pourront fluctuer lors de l'aventure.

☞ *Un clerc de niveau 1 possède 6 PV à chaque localisation.*

Chaque partie du corps peut être protégée par armure ou par magie.

Les points de magie (PM) sont répertoriés sur la feuille de personnage qui reprendra notamment les PM maximums, PM restants (Cfr. **V la magie**) ainsi que les points de protection éventuels contre la magie.

Une liste des sorts connus par l'aventurier y sera aussi inscrite, de même que les diverses compétences (en armes, en occultisme,...).

Un aventurier ne peut en aucun cas modifier les renseignements figurants sur sa feuille ou en rajouter, sous peine de sanctions sévères.

Un joueur dont le personnage meurt pendant le GN, garde **la même feuille de personnage, la même classe et les mêmes compétences de départ.**

RENTREZ DANS
LA PEAU DE
VOTRE PERSO !



II. Les niveaux

Chaque nouvel aventurier commence le jeu au niveau 1. Son personnage peut évoluer, c'est à dire, acquérir des pouvoirs, plus de résistance, des compétences, ... Le niveau reflète donc la 'puissance' d'un aventurier. En général, pour monter de niveau, il faut engranger un nombre de points de compétence (PC) au minimum égal au double du niveau directement supérieur.

2 x Niv sup

Cependant, certaines classes plus avantageuses que d'autres (clerc, druide, guérisseur, barde) nécessiteront 2 PC supplémentaires.

(2 x Niv sup) + 2

☞ *Pour qu'un guerrier monte du premier au deuxième niveau, il lui faut 4 PC (2 × 2); pour monter du deuxième au troisième niveau, il lui faut 6 PC (2×3). Pour qu'un clerc monte du premier au deuxième niveau, il lui faut 6 PC ((2 × 2) + 2); pour monter du deuxième au troisième niveau, il lui faut 8 PC ((2 × 3) + 2).*

Le fait de survivre à un GN complet donne droit à 1 point de compétence. Il est à noter que 0 à 4 points supplémentaires pourront être donnés par les organisateurs en fonction du "role-play" du joueur (0 à 2 points si le joueur est mort une fois). Ainsi, si un aventurier ne meurt qu'une fois pendant le GN, le nouveau personnage pourrait quand même gagner des PC.

Dès qu'un joueur bénéficie d'un nombre de PC **suffisant**, il pourra tenter une **montée de niveau** en misant les PC correspondants; celle-ci consistera en une épreuve établie par

la C.C.I. afin de tester son "expérience". Si la montée de niveau est réussie, le personnage évolue et doit dépenser **tous ses PC (y compris ceux non misés), dont 2 obligatoires dans les compétences de sa classe**. Un personnage montant de niveau, ne peut donc pas garder de PC pour une future montée.

☞ *Thoriul, nécromant du premier niveau à survécu à 2 grandeurs natures et a gagné au total 5 PC. S'il réussit à monter de niveau (en misant 2 x Niv2 = 4 PC) il devra dépenser 5 PC dont 2 dans la pratique des arts nécromantiques (nouveau sort, par exemple).*

Si l'épreuve est ratée, le joueur perd immédiatement la moitié des PC misés.

☞ *Thoriul a raté sa montée de niveau, il lui reste donc 3 PC (2 des 4 misés + le 5ème). Il pourra donc rapidement tenter à nouveau une montée de niveau. Il devra néanmoins attendre le GN suivant.*

Un aventurier qui meurt reprendra un autre **personnage d'un niveau inférieur et de même classe** (avec comme limite inférieure le niveau 0).

☞ le nouveau personnage n'a rien à voir avec l'ancien, il ne l'a pas connu. Les informations relatives à la vie et à la mort de l'ancien personnage ne sont plus connues par le nouveau personnage.

III. Les temps de jeu

A. Le "Time Out" :

Un *Time Out* est un temps de jeu suspendu, c'est-à-dire que tous les personnages s'arrêtent de jouer. Seuls les animateurs ont le droit de les décréter. Les aventuriers ne peuvent le déclarer qu'en cas de force majeure (blessé, personne en danger, ...).

Les *Time Out* sont utilisés pour répertorier les points de dégâts sur la feuille de personnage, par exemple, après un combat, ou encore pour prévenir les participants de la proximité d'un danger réel.

Lors d'un *Time out*, aucun joueur n'a le droit de se déplacer, sauf s'il en est convié par un animateur.

B. Le "Time In" :

A la fin d'un *Time Out*, tout le monde reprend la place qu'il occupait; le jeu est ensuite relancé en déclarant le *Time In*. Les participants reprennent alors les actions qu'ils avaient entreprises avant que l'arrêt soit ordonné.

C. Le "Time Freeze" :

Un *Time Freeze* est également un temps de jeu où tous les personnages s'arrêtent de jouer. Pendant l'arrêt, le joueur doit fermer les yeux et parler bruyamment; Cela permet à l'organisation soit de créer un effet magique impossible à réaliser en temps normal (téléportation au milieu du groupe, ...), soit de faire une action que les personnages sont dans l'impossibilité de voir.

IV. Les Combats

A. Le matériel de combat :

Les armes et armures utilisées devront être inoffensives (mousse et latex par exemple); ainsi, pour des raisons évidentes de sécurité, toutes les armes, boucliers et armures passeront par **une homologation obligatoire**. Tout matériel devra obéir aux normes de sécurité de la C.C.I.. Si votre matériel n'est pas homologué, il ne pourra en aucun cas être utilisé lors du GN. Le résultat de cette homologation sera inscrit sur la feuille de personnage.

✋ si un PJ ou un PNJ utilise une arme non homologuée, il sera passible d'exclusion.

La C.C.I. peut éventuellement donner en location certaines armes. Néanmoins, aucun costume, armure ou bouclier ne sera mis à disposition des PJs.

✋ Seules les armes présentées dans le tableau 'Armes' sont accessibles aux joueurs. De plus, elles ne peuvent dépasser la longueur maximale mentionnée. Nous serons désormais très stricts sur ce point.

B. Règles de combat :

Les contacts physiques sont interdits en combat (c'est à dire pas de combat au corps à corps), sécurité oblige. Tous les coups à la tête sont à éviter au maximum, et les coups d'estoc à la tête sont proscrits. Toute personne combattante est sensée retenir son

coup afin de ne pas courir le risque de blesser réellement l'adversaire.

Toute partie du corps est susceptible de subir des dégâts. Ces dégâts sont gérés par une perte de PV qui est égale aux dégâts de l'arme moins la protection éventuelle fournie par l'armure (Voir tableau "Armures").

☞ Ainsi, un clerc portant une armure de cuir souple (1 point de protection) et recevant un coup d'épée courte (3 points de dégâts) au torse (6 PV), perd 2 PV (3 - 1) à cette localisation. Il lui reste donc 4 PV au torse.

Toute partie du corps qui tombe à 0 PV ou moins est **inutilisable**; s'il s'agit de la tête ou du torse, la personne est considérée comme morte. Si une de ces 2 dernières localisations est à **0 PV juste** (coma) et si elle est soignée magiquement, dans la minute qui suit le coup meurtrier, la personne ne meurt pas. La minute peut être prolongée à ¼ d'heure si la blessure est pansée par une personne possédant la compétence 'Premiers soins' (voir *Les Compétences*).

Si un membre autre que la tête et le torse est en négatif, il perdra 1 PV tous les ¼ d'heures (ou toutes les ½ heures si la blessure est pansée (voir *Les Compétences*)) jusqu'à ce qu'il soit définitivement "mort" (-5 PV) ou qu'il soit guéri magiquement afin de revenir à 0 PV ou en positif.

Si un membre tombe à -5 PV, il est considéré comme étant coupé. Dès qu'un membre est "coupé", il reste au personnage ¼ d'heure à vivre (ou ½ heure si la blessure est pansée); si le membre est soigné afin de revenir à 0 PV ou en positif, il restera bien entendu

coupé (ou inerte; on a endigué l'hémorragie).

☞ Revenons à notre clerc (6 PV par localisation, 1 point de protection du cuir souple). Lors d'un combat, il reçoit plusieurs coups; deux coups d'épée bâtarde le touchent au bras droit, donc celui-ci tombe à -2 PV (2 × (5 - 1)). Un coup de masse à deux mains lui touche le torse (qui était à 4 PV); le clerc se retrouve donc à 0 PV (4 - 4) au torse. Dès qu'il tombe au sol, un de ses compagnons lui fait un bandage au tronc, et un prêtre lui lance un sort de soin (+2 PV) au torse et au bras à la fin du combat (moins d'une minute après ses blessures). Le clerc se retrouve donc à 2 PV au torse et 0 PV au bras droit. Tant qu'il ne reçoit pas un autre sort de soin, son bras reste inutilisable.

**SIMULEZ BIEN
VOS BLESSURES !**



Armes

Armes	Dégâts 1 Main	Dégâts 2 mains	Dégâts sans compétence	Longueur totale en cm
Masse courte	3	---	1	60
Epée courte	3	---	1	60
Epée normale	4	---	2	90
Epée bâtarde	4	5	2	115
Espadon (épée à 2 mains)	---	6	3	150
Masse à 1 main	4	---	2	90
Masse à 2 mains	---	5	3	120
Fléau à 1 main*	4	---	2	90
Fléau à 2 mains*	---	5	3	120
Hache à 1 main	4	---	2	90
Hache à 2 mains	---	6	3	130
Bâton**	---	3	1	200
Dague	2	---	1	40

* : la cordelette reliant les 2 parties du fléau ne peut dépasser 5 cm.

** : le bâton doit être tenu **en son centre** et non à une de ses extrémités.

Armures

Armures	Protection	Résistance aux coups	Guerrier	Barbare	Clerc	Mages	Necro	Barde
Tissus	0	0	*	*	*	*	*	*
matelassé °	1	2	*	*	*	*	*	*
cuir	1	2	*	*	*			*
cuir lourd	2	3	*	*	*			
cuir+ matelassé	2	3	*	*	*			*
cotte de mailles	3	4	*		*			*
plate	3	6	*		*			

° : le matelassé doit être **épais**.

☞ Une armure en un matériau non reconnu (une cotte de maille en tissus, une plate en balatom métallisé, ...) pourra avoir une protection diminuée de 1, voire être refusée.

Boucliers

Type	Surf. max	Diamètre max	Taille max	Exemples (Long/larg)
Grand	5000 cm ²	80 cm	90 cm	(90/56) (80/63) (72/70) ...
Moyen	2825 cm ²	60 cm	70 cm	(70/40) (60/47) (50/57) ...
Petit	1250 cm ²	40 cm	50 cm	(25/50) (31/40) (35/35) ...

C. Gestion des armures :

Pour les points de protection fournis par les armures, reportez-vous au tableau "armures". Il est à signaler que toute chaussure donne automatiquement 2 points de protection (jusqu'à la cheville).

Toute partie d'armure peut encaisser un certain nombre de coups après quoi elle devient inefficace (Cfr. tableau des Armures); elle ne protège donc plus mais, les aventuriers peuvent la faire réparer dans des endroits appropriés tels qu'une forge, une armurerie, une tannerie, ... , ou par magie.

D. Gestion des boucliers :

Normalement, un bouclier protège contre un nombre illimité de coups, mais il n'est pas pour autant inaltérable ...

Notons qu'il existe 3 tailles standard de bouclier : le petit, le moyen et le grand qui ont respectivement un diamètre maximum de 40, 60 et 80 cm.

Il est à préciser que, par définition, un bouclier se tient dans une main et il

est donc impossible de tenir une arme (pour se battre).

E. Assommer :

Afin d'assommer quelqu'un, il faut que la victime ne porte pas d'armure physique à la tête, qu'elle soit surprise, et que le coup se fasse **avec un objet contondant**. Il n'est donc pas possible d'assommer quelqu'un en combat, sauf si la victime est réellement surprise. L'inconscience dure environ 5 minutes.

F. L'égorgement :

Il ne peut se faire qu'avec une dague. Il fait 4 points de dégât à la tête moins la protection éventuelle du cou. Il est inefficace contre les armures métalliques (gorgerins).

Seuls les assassins tuent automatiquement leur victime non protégée par un gorgerin.

G. La mort simulée :

Lors d'un combat, un personnage peut simuler la mort. Toutefois, s'il reçoit un coup alors qu'il reste passif, il se retrouve automatiquement à 0 PV au torse; il est donc dans le coma, et doit être soigné impérativement dans la minute qui suit pour ne pas mourir.



V. La magie

A. Ce que tout le monde sait :

La magie fait partie intégrante du monde de Cocélias. Tout aventurier a donc déjà eu quelques échos de cette mystérieuse force. Tout le monde sait aussi qu'il est possible de se faire guérir magiquement par certains lanceurs de sorts, par des potions magiques ou des pansements magiques, ...

B. Livre de sorts et points de magie:

Chaque lanceur de sort possède un certain nombre de points de magie (PM) par jour; ces PM quantifient son potentiel magique. Chaque sort demande un certain nombre de PM pour être lancé ainsi qu'une incantation à réciter; la plupart du temps, une composante et des gestes précis à effectuer sont nécessaires. Tout ce qu'il faut savoir sur le sortilège est inscrit sur une feuille de sort que le lanceur doit posséder.

Une fois que l'incantation a été récitée, le jeteur de sort voit son nombre de PM diminuer de la quantité de magie requise par le sort.

☞ Les points de magie ne peuvent descendre en aucun cas en dessous de 0.

Les magiciens, les nécromants et les bardes sont obligés d'avoir sur eux leur livre de sorts (qui contient tous les sortilèges qu'ils connaissent) sous peine de voir leurs sortilèges ne pas fonctionner. Ceci pour une raison très simple : le livre a un pouvoir magique qui se mêle

directement au pouvoir du lanceur de sort.

Les clercs, les guérisseurs, les chamans et les druides n'ont pas de livre de sort. Cependant, pour lancer un sort, ils doivent utiliser leur symbole religieux ou leur amulette. S'ils ne sont pas en possession de ces artifices, le sort ne fonctionne pas.

C. Lancement d'un sortilège :

Pour lancer un sort, le praticien doit suivre les indications inscrites sur la feuille de sort. L'incantation doit être récitée **clairement, fortement** et **sans bafouiller** (n'oubliez pas que certains animateurs portent des masques et qu'il ne leur est pas toujours facile d'entendre). Suite à l'incantation, le lanceur de sorts doit résumer à la personne visée l'effet de celui-ci (si le sort est lancé sur quelqu'un, bien entendu).

☞ L'armure n'intervient pas dans les dégâts éventuellement occasionnés par un sort (sauf si précisé).

Si le lanceur est distrait pendant l'incantation, le sort est annulé et les points de magie ainsi que la ou les composante(s) utilisées sont perdus.

D. Les protections magiques

Il y a deux sortes de protections magiques : protection magique d'armure et protection magique contre les sorts.

La protection magique d'armure : le bénéficiaire se voit protégé physiquement par une armure magique. La protection n'est en

aucun cas cumulable avec une autre armure (c'est la protection la plus élevée qui prime).

☞ *Notre valeureux cleric possède une armure de cuir souple (1 point de protection) et se lance une armure magique de 2 points de protection. Sa protection totale sera donc de 2 partout.*

La protection magique contre les sorts: une personne protégée de X PM qui désire s'opposer à l'effet d'un sort, doit crier immédiatement: "**protection magique : X points**". Le lanceur doit alors annoncer à la cible le nombre de points de magie que coûte le sort. Si la protection est supérieure à ce nombre de PM, le sort est annulé et la protection de la "victime" diminue d'autant. La protection magique n'annule pas un sort qui a déjà pris effet.

☞ - Pour améliorer l'animation, il n'est pas nécessaire aux animateurs de déclarer l'intensité de leur protection magique (ils connaissent les PM de tous les sorts).
- Le sort doit toujours être lancé en **présence d'un animateur** et dure 24 heures.

☞ *Notre cleric (protection de 5 PM) est la cible d'un sort valant 4 PM; il se voit protégé s'il le désire. Dans ce dernier cas, sa protection magique n'est plus que de 1 PM.*

E. Les potions

Les potions peuvent avoir différents effets (désirables ou non) : guérison des blessures, guérison des maladies, résurrection, récupération de PM, poison, malédiction, ...

Les potions ne sont efficaces que si elles sont bues d'**un seul coup**. Elles doivent aussi être bues obligatoirement devant un animateur.

☞ Une fois bue, toute fiole doit être rendue **impérativement** à un animateur qui modifiera la feuille de personnage en conséquence.



F. Les parchemins

Il existe deux types de parchemins : les parchemins normaux et les parchemins magiques.

Un parchemin normal reprend généralement des écrits, des plans ou des descriptions de sort. Dans ce dernier cas, le sortilège peut être intégré (ou recopié) dans un livre de sorts. Une fois qu'un sort est recopié, le lanceur ne pourra pas l'utiliser tout de suite; il devra d'abord l'étudier et puis s'entraîner à le lancer en dépensant le nombre de points de compétence requis par le sortilège (Cfr. compétence *Acquisition de sort*).

En ce qui concerne *les parchemins magiques*, ils reprennent une phrase de commande et renferment toute l'énergie magique nécessaire au lancement d'un sortilège. Il ne nécessite donc pas l'utilisation de composante(s) (sauf si indiqué) et doivent être déchirés pour être activés. Le sort prend effet immédiatement. Donc, toute personne sachant lire (Cfr. Les Compétences) peut lancer un sort à partir du parchemin sans utiliser de composante, ni de PM.

- ✂ - Certains parchemins relativement rares fonctionnent dès qu'ils sont déchirés sans qu'il soit nécessaire de les lire.
- Un parchemin doit être obligatoirement rendu à un animateur.
- Un parchemin magique ne peut être recopié.

G. Remarque importante :

Tous les artifices magiques (sorts, potions, parchemins, etc.) **doivent**

être lancés ou utilisés impérativement en présence d'un animateur, ceci afin de pouvoir modifier les feuilles de personnage en conséquence.



VI. Divers

A. L'argent et les trésors

Il existe trois sortes de pièces dans le Duché de Morthelune : la pièce de Mithril (PMi), la pièce d'or (PO), la pièce d'argent (PA).

1 PMi = 10 PO = 100 PA.

Au départ, tout nouvel aventurier reçoit 2 PO, les personnages existant déjà se voient remettre tout ce qu'il possédait à la fin de l'aventure précédente. Cet argent sera le seul accepté dans le jeu (on ne veut pas entendre parler d'argent belge, français, etc...), et couvrira toutes vos dépenses lors du GNMF, c'est à dire boissons, nourriture, matériel, composantes, potions, parchemins, ...

Vous pouvez gagner de l'argent en accomplissant certaines missions, en fouillant des cadavres, ... bref en partant en aventure.

B. Les groupes

Un groupe ne peut contenir plus de 10 aventuriers. S'il en compte plus, des sanctions seront prises envers celui-ci (ex. : mort des joueurs excédentaires pris au hasard, ...). Un plus grand groupe pourrait se former suivant les indications d'un organisateur.

C. La tricherie

Le GN étant destiné à vous amuser, sachez que si vous trichez, vous le faite non seulement avec vous-même, mais vous trompez également vos compagnons d'aventure. En fait, vous vous privez de l'essence même du jeu et de cette ambiance spécifique qui vous fait dire "*ouf ! Je m'en suis sorti malgré tous les déboires que j'ai eus !*".

Si vous trichez, non seulement vous vous privez de tout cela, mais, en plus, dans sa grande mansuétude, la CCI vous privera de certains points de compétence à la fin du GN, mais aussi, peut être, de la fin de votre GN.

☞ La tricherie est passible d'exclusion immédiate de l'activité.

**NE TRICHEZ PAS,
ON VOUS OBSERVE !**





A. Guerrier

L

e guerrier est non seulement un homme d'armes, mais aussi un homme de terrain, capable de prendre les mesures nécessaires face à une situation difficile. En effet, il préfère une tactique bien pensée à une charge hasardeuse.

Plusieurs raisons peuvent entraîner un guerrier en aventure, notamment l'appât du gain, l'honneur, la gloire, etc...

Le guerrier peut avoir accès à toutes les armes et n'importe quelle armure. (Voir tableaux "Armes" et "Armures".)

Au premier niveau, le guerrier possède 8 points de vie à chaque localisation.

Compétences de départ :

- Armes de combat + Tranchantes + Contondantes + Défense
- Armes simples
- Renforcement physique + Techniques de combat + Arts guerriers
- Civilisation

Le guerrier pourra investir 13 PC dans la compétence *Lire (2)* et le tableau de combat (obligatoirement dans les branches : Tranchantes, Contondantes, Défense et Armes simples).

Il dépense un point de moins dans toutes les compétences de l'arbre Armes de combat.

☞ Il est à noter qu'un guerrier entièrement dévoué à un dieu (adepte) peut devenir défenseur de sa foi; il peut ainsi devenir Paladin (Xaënor), Ranger (Käll), Lame (Narwhërt). Il devra toutefois faire ses preuves avant d'accéder à de tels privilèges; il doit être au minimum de niveau 2 et passer les épreuves qui mènent à ces statuts spéciaux. Ces statuts s'accompagnent aussi de contraintes !! Il existe aussi des ordres non-religieux, des guildes, etc... prêts à accueillir les guerriers valeureux.

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV
0	7
1	8
2	10
3	11
4	13
5	14
6	16

B. Barbare

H

abitué dès son plus jeune âge à survivre par ses propres moyens, le barbare possède une vitalité hors du commun.

Les nombreuses guerres entre tribus, en fait un guerrier habile à manier presque toutes les armes. Il ne porte pas d'armure trop imposante afin de bénéficier d'une grande liberté de mouvement lors d'un combat. (Voir tableau "Armes" et "Armures".)

Sa civilisation n'incluant pas le concept de monnaie mais plutôt de troc, il garde généralement un minimum d'argent pour subvenir à ses besoins.

Au premier niveau, le barbare possède 9 points de vie par localisation.

Compétences de départ :

- Armes de combat + 2 compétences parmi Tranchantes, Contondantes ou Défense
- Renforcement physique + Techniques de combat + Arts guerriers
- Nature + Sortir des sentiers seul

Le barbare pourra investir 11 PC dans le tableau de combat et obligatoirement dans les 2 branches (Tranchantes, Contondantes ou Défense) qu'il a choisies ci-dessus. **Il dépense un point de moins dans toutes les compétences de l'arbre Armes de combat.**

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV
0	8
1	9
2	11
3	13
4	15
5	17
6	19

LES BARBARES ONT-ILS LA COMPÉTENCE "MANGER AVEC DES COUVERTS" ?



C. Clerc et druide

D

ans un groupe d'aventuriers, le clerc (ou le druide) est un personnage primordial; en effet, celui-ci joue le rôle de protecteur, de guérisseur et de conseiller spirituel du groupe.

Sa grande sagesse ainsi que ses aptitudes au combat en font un adversaire à redouter.

Le clerc utilise surtout des sorts défensifs bien qu'il puisse posséder quelques sorts d'attaque (beaucoup moins puissants que ceux des magiciens et nécromants).

Il n'a aucune restriction au point de vue de l'armure qu'il peut porter, mais toutes les armes tranchantes lui sont interdites au départ.

Il est évident qu'un clerc devra se munir de certaines composantes, nécessaires pour lancer ses sorts, et aura à charge d'en rechercher d'autres durant l'aventure.

Il bénéficie d'un potentiel de **20** points de magie (**PM**) qu'il peut récupérer après une nuit de sommeil (minimum 6 heures) suivi d'un moment de prière et de méditation (au moins un quart d'heure). Il est à noter, que le nombre de PM à utiliser pour lancer un sort est égal au nombre de PM de base du sort considéré, divisé par le niveau du clerc (arrondis au supérieur).

Au premier niveau, le clerc possède 6 Points de Vie par localisation.

Compétences de départ communes :

- Armes de combat + 2 compétences parmi : Contondantes, Défense ou Armes simples
- Sciences cléricales + Prêtrise + Communion + Sorts divins

Compétences spécifiques aux clercs :

- Civilisation + Lire + Ecrire

Compétences spécifiques aux druides :

- Nature + Sortir des sentiers seul

Le clerc et le druide pourront investir 13 PC dans le tableau de combat et obligatoirement dans les 2 branches (Contondantes, Défense et Armes simples) qu'il a choisies ci-dessus.

✎ le clerc et le druide étant relativement privilégiés, il leur faudra 2 points de compétence de plus pour monter de niveau (quel que soit le niveau à atteindre).

Montée de niveau : (2 x NivSup) + 2

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV (PM)
0	5 (15PM)
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
6	11

D. Guérisseur

L

Le guérisseur est en général le guide spirituel d'une tribu barbare. Il rassemble les croyances de celle-ci, guérit les braves, et les assiste dans les moments difficiles. De ce fait, étant souvent présent dans les combats, il est bon guerrier et bénéficie d'une bonne vitalité.

Comparativement à un druide, il manipule plus difficilement les pouvoirs que lui procure la nature bien qu'il bénéficie aussi de l'appui du dieu que sa tribu vénère (**dieu obligatoirement neutre : Kall**).

En général, une tribu barbare ne comporte qu'un seul guérisseur qui ne léguera ses pouvoirs et ses connaissances qu'à une seule personne de la tribu; cette dernière est généralement désignée par le dieu protecteur du clan.

Un guérisseur devra trouver certaines composantes nécessaires pour lancer ses sorts. Il bénéficie d'un potentiel de **20 PM** qu'il peut récupérer après une nuit de sommeil (minimum 6 heures) suivi d'un moment d'intense méditation (au moins ¼ d'heure). Contrairement à un clerc ou à un druide, le nombre de PM nécessaire pour lancer un sort est égal au nombre de PM de base du sort considéré, divisé par la moitié de son niveau (Niveau / 2, arrondi au supérieur).

Au premier niveau, le guérisseur possède 7 PV à chaque localisation.

Compétences de départ :

- Armes de combat + deux au choix parmi : Tranchante, contondante ou défense.
- Sciences cléricales + Prêtrise + Communion + Sorts divins.
- Nature + Sortir des sentiers seul.

Un guérisseur ne peut pas utiliser d'armes à deux mains. Au niveau des armures, il peut porter au plus le cuir dur (pas d'armures de métal). Il devra investir au premier niveau, 12 PC dans le tableau de combat et de nature.

✎ le guérisseur étant relativement privilégié, il lui faudra 2 points de compétence de plus pour monter de niveau (quel que soit le niveau à atteindre).

Montée de niveau : (2 x NivSup) + 2PC

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV (PM)
0	6 (15PM)
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	15

E. Barde

D

ans un groupe d'aventuriers, le barde occupe une place d'animateur et de touche-à-tout. En effet, celui-ci joue un rôle de médiateur mais aussi de renfort lors des combats.

Sa souplesse de corps et d'esprit lui permet de combattre avec une efficacité suffisante et aussi de lancer quelques sorts grâce à son instrument et/ou à sa voix.

Le barde utilise surtout des sorts affectant l'esprit ou le corps (le sien ou celui des autres), ces derniers ne blessant jamais.

Celui-ci ne peut porter que des armures souples lui permettant de garder une grande agilité (matelassé, cuir léger, matelassé + cuir léger, cotte de mailles).

Du fait de son statut, le barde se doit de ne pas paraître trop "offensif", aussi utilise-t-il uniquement des armes à une main (excepté le bâton) et ne peut combattre avec deux armes à la seule condition qu'une des deux soit une dague, son arme de prédilection. Cette restriction lui permet ainsi de garder son instrument de musique à proximité.

A propos d'instrument, il est évident que le barde doit savoir en jouer **sans fausses notes**. L'instrument faisant généralement partie de ses composantes de sorts, toute fausse note annule les effets du sortilège.

Un barde devra bien sur se munir de certaines composantes, nécessaires

pour utiliser sa magie, et aura à charge de les rechercher durant l'aventure.

Il bénéficie d'un potentiel de **20** points de magie (**PM**) qu'il peut récupérer après une nuit de sommeil (minimum 6 heures). Il est à noter, que le nombre de PM à utiliser pour lancer un sort est égal au nombre de PM de base du sort considéré, divisé par le niveau du barde.

Au premier niveau, le barde possède 6 points de vie à chaque localisation.

Compétences de départ :

- Armes de combat + Armes simples
- Civilisation + Lire + Ecrire
- Nature + Sortir des sentiers seul
- Arts bardiques + Solfège + Orchestration + Sorts bardiques

Le barde pourra investir 10 PC dans le tableau de combat et obligatoirement dans les branches Armes simples, Contondantes ou Tranchantes (qu'il ne possède pas encore).

✋ le barde étant relativement privilégié, il lui faudra 2 points de compétence de plus pour monter de niveau (quel que soit le niveau à atteindre).
Montée de niveau : (2 x NivSup) + 2

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV (PM)
0	5 (15PM)
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
6	11

F. Magicien

Suite à de nombreuses années d'étude, le magicien est à même de manier les forces mystérieuses qui imprègnent le monde de Cocélias.

Sa soif de connaissance l'amenant à fréquenter les bibliothèques plutôt que les salles d'armes, il n'a pas l'habitude des combats et fait preuve d'une piètre vitalité.

Le magicien ne peut porter qu'un plastron rembourré en guise d'armure afin de ne pas le gêner lorsqu'il brasse les effluves magiques qui l'entoure.

Il bénéficie d'un potentiel de **20** points de magie (**PM**) qu'il peut récupérer après une nuit de sommeil (minimum 6 heures). Il est à noter, que le nombre de PM à utiliser pour lancer un sort est égal au nombre de PM de base du sort considéré, divisé par le niveau du magicien (arrondis au supérieur).

Au premier niveau, le magicien possède 5 Points de Vie par localisation.

Compétences de départ :

- Armes simples
- Civilisation + Lire + Ecrire
- Sciences arcaniques + Rituels magiques + Sorts magiques

Le magicien pourra investir 10 PC dont maximum 6 dans le tableau de combat et obligatoirement dans la branche Armes simples, le reste pouvant être investi dans les compétences diverses. Il doit impérativement savoir manier une arme simple.

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV (PM)
0	5(15 PM)
1	5
2	6
3	6 + 3 bas
4	7
5	7 + 3 bas
6	8

G. Nécromant

Suite à de nombreuses années d'étude et de pratiques macabres, le nécromant est à même de manier les forces qui gouvernent la vie et la mort dans le monde de Cocélias.

Sa soif de connaissance l'amenant à fréquenter les bibliothèques et les cimetières plutôt que les salles d'armes, il n'a pas l'habitude des combats et fait preuve aussi d'une piètre vitalité.

Le nécromant ne peut porter qu'un plastron rembourré en guise d'armure afin de ne pas le gêner lorsqu'il brasse les effluves magiques qui l'entoure.

Il bénéficie d'un potentiel de **20** points de magie (**PM**) qu'il peut récupérer après une nuit de sommeil (minimum 6 heures). Il est à noter, que le nombre de PM à utiliser pour lancer un sort est égal au nombre de PM de base du sort considéré, divisé par le niveau du nécromant (arrondi au supérieur).

Au premier niveau, le nécromant possède 5 points de vie par localisation.

Compétences de départ :

- Armes simples
- Civilisation + Lire + Ecrire
- Sciences nécromantiques + Rituels nécromantiques + Sorts nécromantiques

Le nécromant pourra investir 10 PC dont maximum 6 dans le tableau de combat et obligatoirement dans la branche Armes simples, le reste pouvant être investi dans les compétences diverses. Il doit impérativement savoir manier une arme simple.

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV (PM)
0	5(15 PM)
1	5
2	6
3	6 + 3 bas
4	7
5	7 + 3 bas
6	8

H. Chaman

Le chaman est un barbare manipulateur des arcanes. Il acquiert ses sorts grâce à la tradition orale de sa tribu et se procure donc difficilement de nouveaux sorts. De plus, il éprouve plus de mal à manipuler les effluves magiques en comparaison d'un magicien ou d'un nécromant. Le lien qui lui confère ses pouvoirs correspond généralement à une amulette portée autour du cou.

Si le Chaman veut pouvoir copier des sorts, il doit apprendre à lire et à écrire.

☞ Le joueur doit veiller à se confectionner sa propre amulette avant le GN.

En contre partie, il possède une meilleure vitalité qu'un mage et a appris à utiliser quelques armes simples pour protéger sa tribu.

En général, une tribu ne possède qu'un seul chaman qui, durant sa vie, ne forme qu'un seul "apprenti".

Le chaman ne peut porter qu'un cuir souple (fourrure) au maximum en guise d'armure.

Il bénéficie d'un potentiel de **20 PM** qu'il peut récupérer après une nuit de sommeil (minimum 6 heures). Il est à noter que le nombre de PM à utiliser pour lancer un sort est égal au nombre de PM de base du sort considéré, divisé par la moitié du niveau du chaman (Niveau / 2, arrondi au supérieur).

Au premier niveau le chaman possède 6 PV par localisation.

Compétences de départ :

- Armes simples
- Nature + Sortir des sentiers seul
- Sciences Arcaniques + Rituels magiques + Sorts magiques

Le chaman pourra investir 10 PC dans "Armes simples" et dans le tableau "Nature".

Tableau des Points de vie

Niveaux	PV (PM)
0	5(15 PM)
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
6	11

I. Tableau récapitulatif des points de vie

Niveaux	Magicien Nécromant	Clerc, Druide Chaman, Barde	Guérisseur	Guerrier	Barbare
0	5 (15 PM)	5 (15 PM)	6 (15 PM)	7	8
1	5	6	7	8	9
2	6	7	9	10	11
3	6 + 3 PV bas	8	10	11	13
4	7	9	12	13	15
5	7 + 3 PV bas	10	13	14	17
6	8	11	15	16	19

J. Exemples de création d'un personnage

Soit la création d'un guerrier et d'un magicien :

Torg le guerrier

Au départ, Torg a suivi un entraînement où il a pu développer son corps, s'initier aux armes tranchantes et contondantes ainsi qu'aux techniques de défense. Au niveau 1, en plus des compétences générales en "Armes simples" et "Civilisation", il possède donc les compétences "Armes de combat", "Armes tranchantes", "Armes contondantes" et "Défense". Sa formation de guerrier le fait bénéficier, en plus, des compétences "Renforcement physique", "Techniques de combat, et "Arts guerriers".

Il possède 13 PC à investir dans le tableau de combat ou dans la compétence "Lire". **De plus, il dépense un point de moins dans l'arbre "Armes de combat" (Cf. Guerrier).**

Il choisit d'apprendre le maniement de l'épée bâtarde, ce qui lui coûte 6 PC ("Épée" (1) + "Bâtarde" (5)) ; il lui reste donc 7 PC. Avec les points restants, il décide de prendre un bouclier moyen ("Bouclier" (1) + "Bouclier moyen" (2 +1) = 4 PC) ainsi que la compétence "Lire" (2).

Il lui reste 1 PC qu'il investit dans la dague; n'ayant pas tous les PC requis pour cette arme, il ne peut pas l'utiliser efficacement pour le moment mais, lorsqu'il aura de nouveaux PC, il pourra encore en dépenser un dans "dague" pour acquérir cette compétence.

Sirius le magicien

Au départ, Sirius a d'abord appris à lire et à écrire pour ensuite étudier les sciences arcaniques. Parallèlement à cela, il a pu consacrer une petite partie de son temps dans le maniement des armes simples.

Au niveau 1, il possède donc les compétences : "Civilisation", "Lire", "Ecrire", "Armes simples", "Sciences arcaniques", "Rituels arcaniques", et "Sorts arcaniques".

Il a 10 PC avec une obligation d'investir de 2 à 6 PC dans une arme simple. Le reste pouvant être investi dans la table des Compétences Diverses.

Il choisit d'apprendre le maniement de la masse courte (4), il a donc de quoi se défendre. Il lui reste 6 PC qu'il décide d'investir dans "Premiers soins" (2) et dans "Connaissances des lois" (4).

Sirius est donc une personne érudite qui a le pouvoir de lancer des sorts de magie.

Ces deux personnages sont fins prêts à commencer une aventure ...

K. Evolution d'un personnage

Au moins une semaine avant chaque GN, l'organisation devra être impérativement avertie des compétences que les joueurs désirent acquérir, ceci dans le but d'avoir un suivi des personnages.

✎ Dès qu'un joueur obtient des points de compétences, il peut les dépenser sans pour autant les miser dans une montée de niveau.

Lors du jeu, une épreuve est prévue pour tester le personnage joueur. L'organisation ne prévient pas le joueur avant l'épreuve. C'est seulement après que le joueur sait s'il monte de niveau ou non.

✎ Plus le niveau à atteindre est élevé, plus l'épreuve est difficile et étalée dans le temps.

Une fois le Time In décrété (début du jeu), on ne pourra plus dépenser ses PC avant la fin du GN (sauf en cas de montée de niveau).

Les compétences

I. Les points de compétences

Un point de compétence (PC) représente une période d'entraînement. Ces PCs pourront être investis pour l'obtention d'une compétence spécifique, d'un nouveau sort, ... Ce système permet ainsi à chaque joueur de personnaliser l'aventurier qu'il incarne.

Le système des compétences n'alourdit en rien le jeu; en effet, toute distribution de PC se fera **avant ou après un grandeur nature**, sauf cas exceptionnels (montée de niveau, ...). Entre chaque grandeur nature, les joueurs auront donc tout le loisir de réfléchir à la répartition des PCs qu'ils ont gagné.

Une fois que des PCs sont investis dans une compétence, ils le sont **définitivement**.

☞ Certaines compétences requièrent une "épreuve" Time In pour les concrétiser. Ces compétences sont marquées du signe ☒ dans les pages qui suivent.

II. Les arbres de compétences

Les compétences sont distribuées dans divers tableaux tels celui de combat, occultisme, civilisation, artisanat, nature, etc... Ces tableaux se présentent sous forme d'arbres.

Pour atteindre les compétences situées en bout de branche, il faut absolument posséder toutes celles

situées en amont (qui nécessitent elles aussi une dépense donnée de PC).

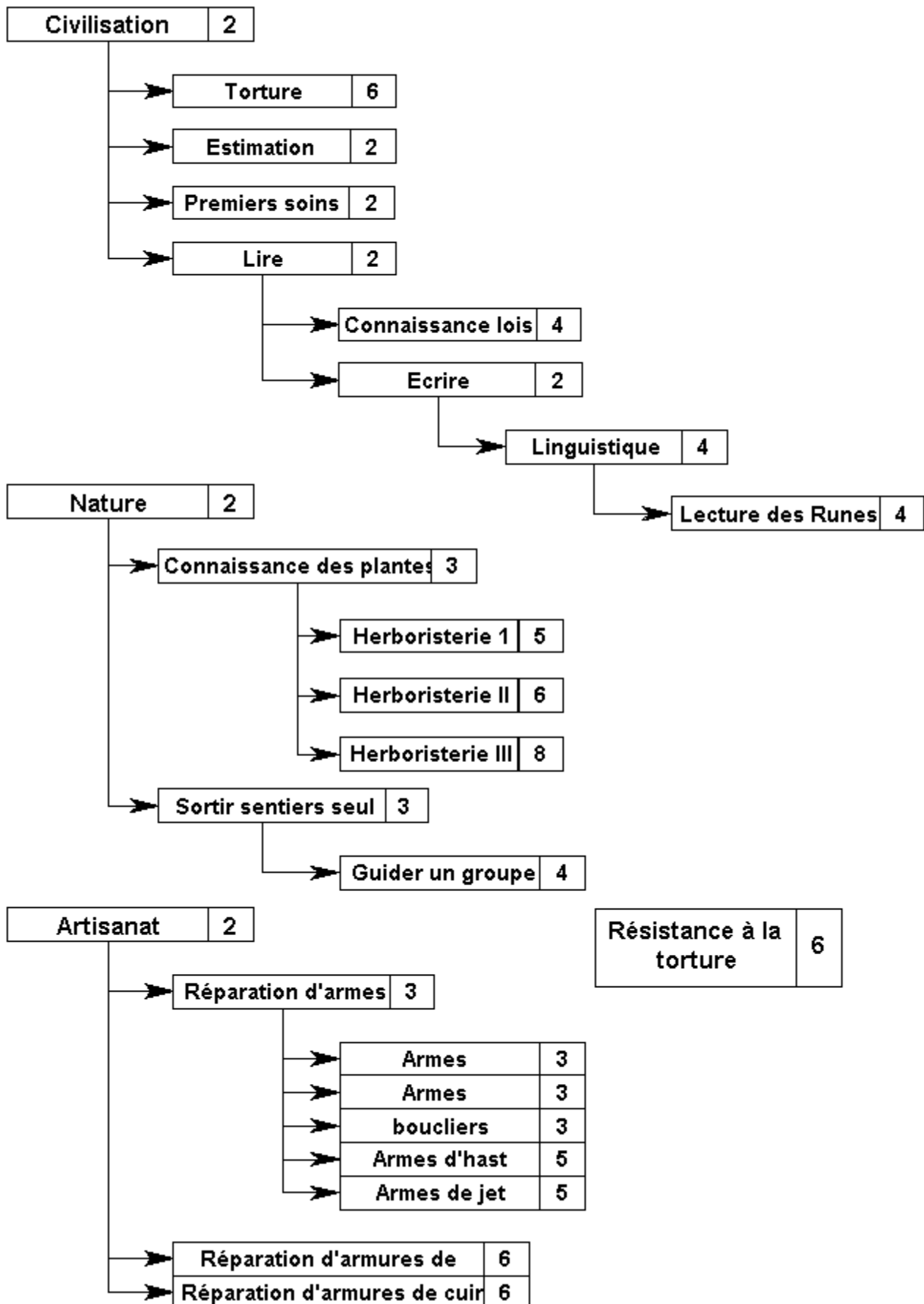
Les PCs à dépenser pour l'obtention d'une compétence sont notés en vis-à-vis de celle-ci dans les arbres et entre parenthèses dans le texte qui suit.

☞ Lorsqu'on dépense ses PCs, on ne peut en aucun cas acquérir plus de 2 compétences successives en une seule fois.

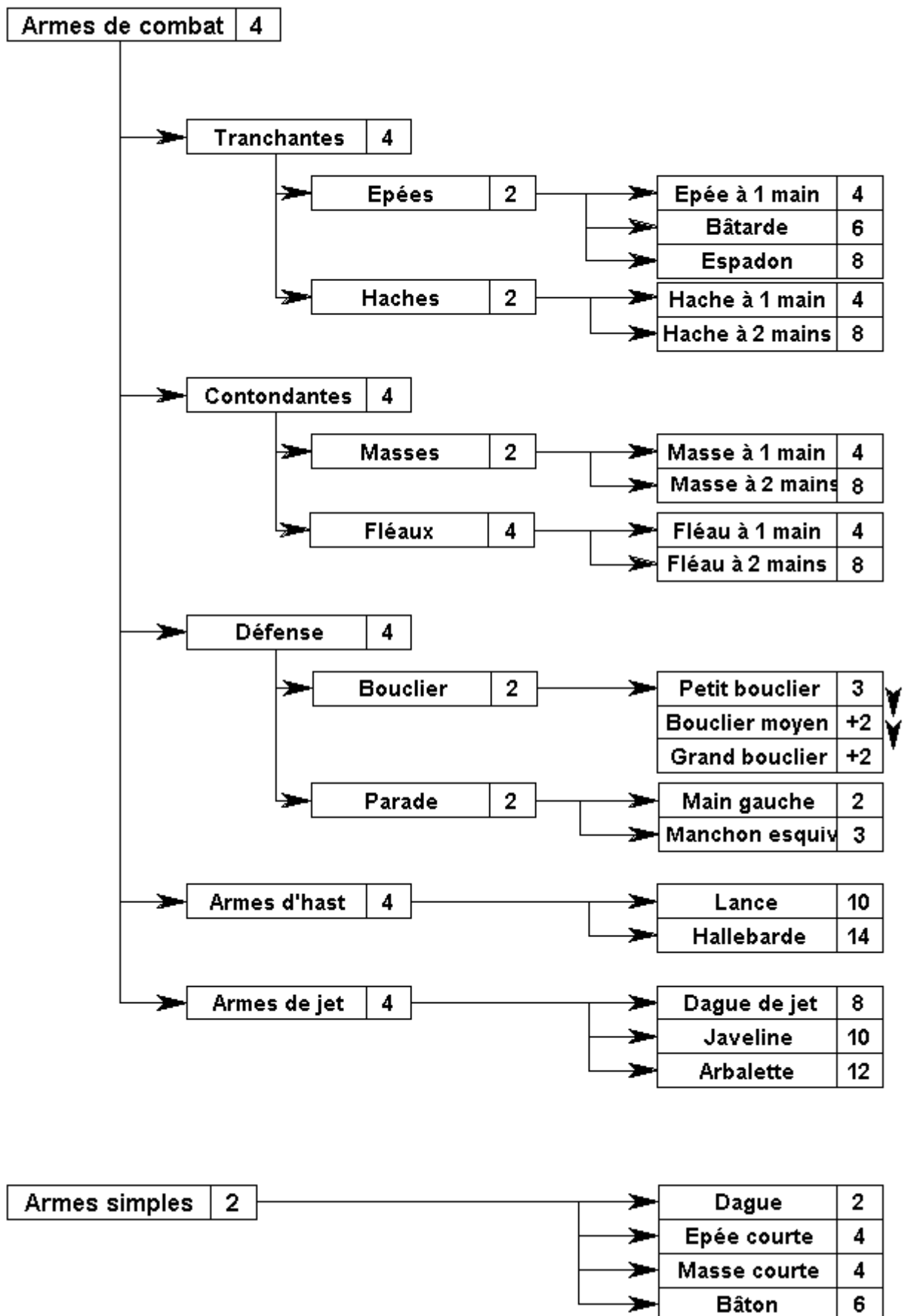
Il est à noter qu'il est possible d'investir une fraction des PCs nécessaires à l'obtention d'une compétence dans le but de compléter la formation ultérieurement. Une compétence pourra être utilisée si et seulement si tous les PCs correspondants ont été dépensés.

☞ *Pour pouvoir utiliser une épée bâtarde (Cfr. arbre de combat), il faudra d'abord dépenser 4 PCs en "Armes de combat", ensuite 4 PCs en "Tranchantes", encore 2 PC en "Epées" et enfin 6 PCs pour atteindre la compétence en "Epée bâtarde"; cela aura donc coûté 16 PCs. Un magicien devra ainsi dépenser l'entièreté de cette dernière somme pour l'obtenir, alors qu'un guerrier, au vu de ses compétences intermédiaires et de ses facilités dans les armes, l'acquerra plus rapidement.*

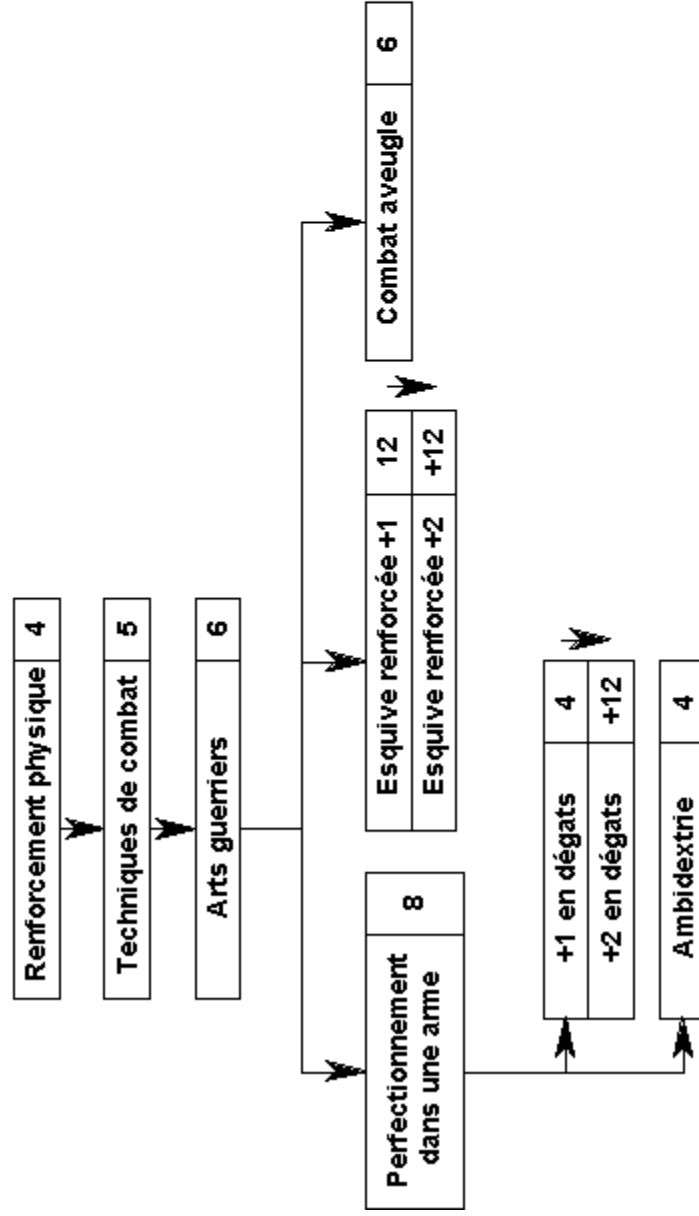
Compétences diverses



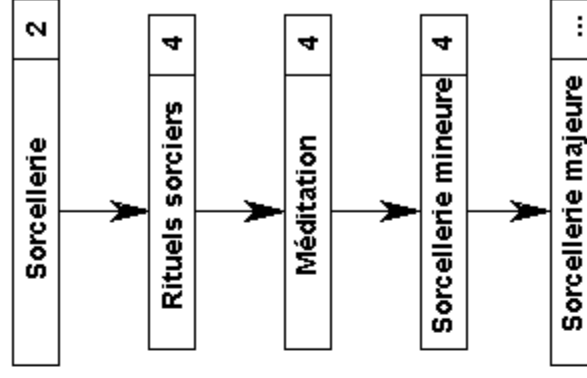
Compétences d'armes



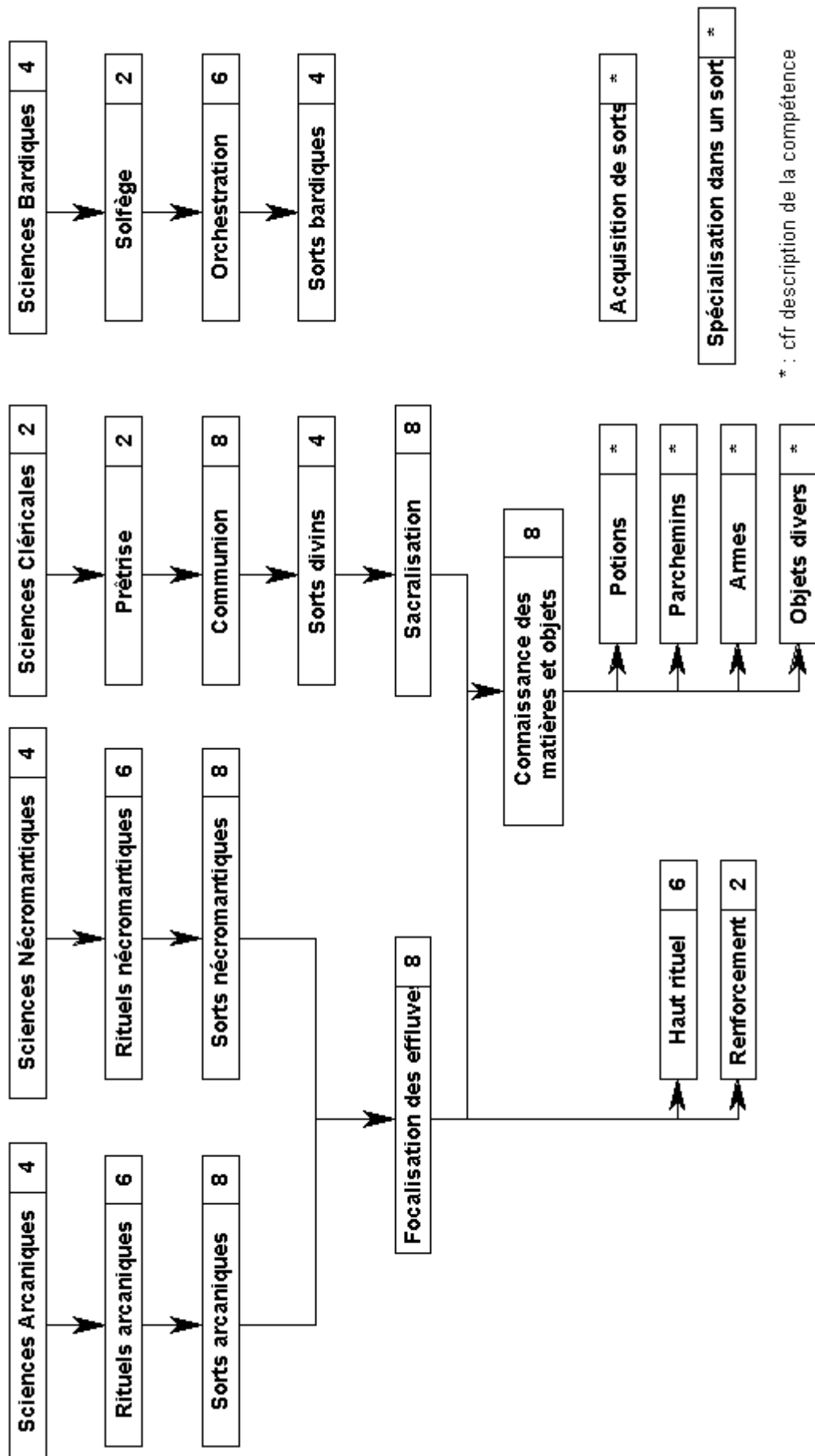
Compétences de combattant



Compétences de sorcellerie



Compétences d'occultisme



* : cfr description de la compétence

III. Description des compétences

A

Acquisition de sorts : Le personnage investit du temps à trouver et à apprendre à lancer un sort. Le coût de cette compétence est le suivant par sort acquis :

(PM du sort / 10) arrondis au supérieur + x + rareté

x : 1 pour magicien, nécromant, chaman

2 pour clerc, druide, barde, guérisseur

rareté : selon la rareté du sort, de 0 à 2 sont rajoutés (excepté si le lanceur a déjà trouvé le sort).

☞ Si le lanceur de sort bénéficie d'un mentor pour apprendre le sort, non seulement le coût de rareté n'est pas compté, mais le coût spécifique au lanceur de sort (le **x**) doit être dépensé par le mentor.

Arbalète (12) : Apprentissage de l'utilisation de l'arbalète.

Ambidextrie (4) : Permet de se battre avec 2 armes de prédilection à 1 main (pas d'épée bâtarde).

Armes :

☞ Un personnage qui utilise une arme dont il n'a pas la compétence, voit ses dégâts réduits (voir tableau "Armes").

Armes de combat (4) : Le personnage apprend à tenir correctement les armes (point d'équilibre, etc...).

Armes contondantes (4): Obtention des techniques d'entraînement visant à l'utilisation d'armes contondantes.

Armes d'hast (4) : Apprentissage des techniques spécifiques aux armes longues. Telles que la lance (10) et l'hallebarde (14).

Armes de jet (4) : Apprentissage des techniques spécifiques aux armes de jet.

☞ L'homologation des armes de jet est très stricte!!!

☞ On ne peut pas utiliser une arme de jet tant que l'on n'a pas investi **tout** les PCs nécessaires

Armes magiques, objets magiques divers : le coût de ces compétences est le suivant par objet créé :

3 pour par sort < 20 PM + 5 par tranche de 20 PM au-dessus de 20

Armes simples (2) : Permet d'accéder à l'utilisation des armes les plus élémentaires.

Armes tranchantes (4) : Acquisition des techniques d'entraînement visant à l'utilisation d'armes tranchantes.

Artisanat (2): Acquisition de talents de bricoleur. Cette compétence débouche sur la possibilité de réparer du matériel en cours de jeu.

☒ **Arts guerriers (8) :** Acquisition des techniques visant d'une part à diriger des troupes (tactique et stratégie), d'autre part à affiner sa maîtrise des armes en général. Dès que tous les PCs ont été dépensés pour cette compétence, le

personnage devient guerrier de niveau 0.

B

Bâton (6) : Apprentissage de l'utilisation du bâton.

Bouclier (2) : Apprentissage des techniques spécifiques aux boucliers.

✋ On ne peut pas utiliser une arme avec la main du bras portant le bouclier (même s'il est petit).

Bouclier, petit (3) : Apprentissage de l'utilisation du petit bouclier.

Bouclier, moyen (petit+2) : Apprentissage de l'utilisation du bouclier moyen.

Bouclier, grand (moyen+2) : Apprentissage de l'utilisation du grand bouclier

C

Civilisation (2) : Connaissance des us et coutumes d'une société civilisée.

Combat aveugle (6) : Cette compétence est une réponse guerrière aux ténèbres magiques. Le guerrier peut combattre dans ces ténèbres en ne fermant qu'un oeil.

Communion (8) : Purification de l'esprit grâce aux prières; cela débouche sur la communion avec le dieu. C'est à ce niveau que le dieu choisit ses représentants "actifs". Seuls les prêtres peuvent obtenir cette compétence.

Connaissance des lois (4) : La personne possédant cette compétence connaîtra les lois en vigueur en Morthelune. Ceci permet notamment d'être crédible devant une cour et offre la possibilité d'y défendre une personne.

Connaissance des matières et objets (8) : (non accessible aux bardes) Le personnage apprend à reconnaître les matières susceptibles de retenir la magie et à les mêler correctement dans des objets. Le personnage ne pourra créer que des objets en relation avec sa magie (cléricale, arcanique, etc...).

Connaissance des plantes (3) : Permet de reconnaître les différentes catégories de plante ainsi que la manière de les cueillir.

Dague (2) : Apprentissage de l'utilisation de la dague.

Dague de lancé (8) : Apprentissage de l'utilisation de la dague de lancé.

Défense (4) : Acquisition des techniques d'entraînement visant à la défense.

Dégâts +1 (4) : Permet d'augmenter de 1 les dégâts réalisés avec son arme de prédilection.

Dégâts +2 (12) : Permet d'augmenter de 1 les dégâts réalisés avec son arme de prédilection.

E

Ecrire (2) : Permet d'écrire le langage humain commun.

Épées (2) : Apprentissage des techniques spécifiques aux épées.

Épée bâtarde (6) : Apprentissage de l'utilisation de l'épée bâtarde.

Épée courte (4) : Apprentissage de l'utilisation de l'épée courte

Épées à 1 main (4) : Apprentissage de l'utilisation de l'épée à 1 main.

Épée 2 mains (8) : Apprentissage de l'utilisation de l'épée à 2 mains.

Esquive renforcée +1 (12) : Cette compétence permet d'augmenter son agilité. Elle se reflète par un bonus de 1 au coefficient de protection et est cumulable avec une armure. On ne peut pas dépasser 3 points de protection d'armure. Cette compétence est donc inutilisable avec une armure métallique (ou simili).

Esquive renforcée +2 (12) : Equivalent à l'esquive renforcée +1, mais l'aventurier ne pourra pas utiliser cette compétence avec des armures dont le coefficient de protection dépasse 1.

Estimation (2) : Permet une estimation approximative de la valeur de tout objet monnayable.

F

Fléaux (4) : Apprentissage des techniques spécifiques aux Fléaux.

Fléaux à 1 main (4) : Apprentissage de l'utilisation du fléau à 1 main.

Fléaux à 2 mains (8) : Apprentissage de l'utilisation du fléau à 2 mains.

Focalisation des effluves (8) : Cette compétence permet de concentrer en un objet ou un lieu les Essences Nécromantiques ou Arcaniques. Certains sorts nécessitent cette compétence pour être appris.

G

Guider un groupe hors des sentiers (4) : Permet de guider et de subvenir aux besoins d'un groupe dans un milieu hostile.

H

Haches (2) : Apprentissage des techniques spécifiques aux haches.

Haches à 1 main (4) : Apprentissage de l'utilisation de la hache à 1 main.

Haches à 2 mains (8) : Apprentissage de l'utilisation de la hache à 2 mains.

Haut rituel (6) : en prolongeant son rituel d'1/4 d'heure, le magicien (ou le nécromant) apprend à mieux manipuler les énergies lui permettant de diminuer le coût de son sort de 1 (avec un minimum de 1 PM).

Exemple : un magicien de niveau 3 voulant lancer un sort coûtant 20 PM devra dépenser $20/3=7$ PM en temps normal, et 6PM grâce au Haut Rituel. S'il avait du lancer un sort coûtant 3 PM, il aurait quand même dut dépenser 1 PM.

Herboristerie I (5) : Permet de confectionner des potions, baumes ou autre préparation de type 1.

Herboristerie II (6) : Permet de confectionner des potions, baumes ou autre préparation de type 2.

Herboristerie III (8) : Permet de confectionner des potions, baumes ou autre préparation de type 3

J

Javeline (10) : Apprentissage de l'utilisation de la javeline.

L

Lecture et écriture des runes (4) : Permet de comprendre la symbolique des runes. Ces dernières sont fréquemment (pas toujours) utilisées pour annoter les objets magiques, des potions, etc.

☒ **Linguistique (4)** : Science qui a pour objet "la langue envisagée en elle-même et pour elle-même". Au niveau du jeu, cela permet de pouvoir comprendre la structure des langues en général et éventuellement des codes secrets. Cette compétence ne permet pas de comprendre d'autres langues que le commun humain.

Lire (2) : Permet de lire le langage humain commun.

M

Main gauche (2) : Obtention des techniques spécifiques à l'utilisation des "mains gauches". Ces dernières consistent essentiellement en une arme simple

(sauf bâton) dont on possède déjà la compétence.

☞ Maximum 60cm de longueur

Manchon d'esquive (3) : Apprentissage des techniques spécifiques à l'utilisation du "manchon d'esquive". Ce dernier consiste en une **pièce d'armure** mise sur le bras pouvant être utilisé pour manier une arme à 2 mains (protection **4**, peut encaisser **6** coups). On ne peut utiliser qu'un seul Manchon d'esquive.

☞ Longueur : celle de l'avant bras maximum (du coude au poignet).
Largeur : 25 cm max

Masses (2) : Apprentissage des techniques spécifiques aux masses et marteaux.

Masse courte (4) (gourdin, os) : Apprentissage de l'utilisation de la masse courte.

Masses à 1 main (4) : Apprentissage de l'emploi de la masse à 1 main.

Masses à 2 mains (8) : Apprentissage de l'utilisation de la masse à 2 mains.

☒ **Méditation (4)** : Le personnage apprend les techniques de concentration et de méditation, et ainsi à se connaître lui-même.

N

Nature (2) : Connaissance fondamentale de la nature.

vêtement doivent être retirés), et ce en présence d'un PNJ.

O

Orchestration (6) : Art de mettre sa musique en harmonie avec les diverses Essences Occultes.

P

Parade (2) : Apprentissage des techniques d'utilisation d'objets spécifiquement prévus pour parer.

Parchemins, potions : le coût de ces compétences est le suivant par objet créé :

2 pour les sorts < 20 PM + 4 par tranche de 20 PM au-dessus de 20

Perfectionnement (8) : Cette compétence reflète un entraînement poussé dans une seule arme, ce qui permet de devenir un virtuose dans la manipulation de cette arme.

Premiers soins (2) : Permet d'appliquer correctement un bandage. Une blessure doit être soignée dans le quart d'heure et récupère automatiquement un point de vie.

☞ Ce point de vie n'est pas récupéré si la personne est dans le coma (0 PV à la tête ou au torse); dans ce cas, cette compétence permet de stabiliser l'état comateux pendant la durée prescrite (Cfr. chapitre des règles de combat)

☞ Toute blessure due à une arme (uniquement, pas par magie) peut être pansée; dans ce cas le bandage devra être conséquent et appliqué impérativement à même la peau (l'armure et/ou le

☒ **Prêtrise(2)** : Apprentissage des cérémonies du culte et prise en conscience de la hiérarchie qui régit l'ordre religieux. Il est à noter que le personnage peut monter dans cette hiérarchie sans pour autant devenir clerc. Pour devenir prêtre de Xaënor ou Nārwhert, il faut impérativement posséder les compétences *Lire* et *Ecrire*. Pour Käll, la compétence *Sortir des sentiers seul* doit être acquise.

R

Renforcement (2) : Cette compétence permet de dépenser plus de PM pour un sort, permettant ainsi de dépasser une éventuelle protection magique. Ainsi, il est possible de lancer un *Viscum Est* à 20 PM au lieu de 4.
stuce : Un magicien niveau 3 possédant renforcement à tout intérêt à renforcer la plupart de ses sorts au multiple de son niveau. S'il veut lancer un sort de 4 PM, cela lui coûtera $4/3=2$ PM. S'il renforce son sort de 2 PM, il devra alors dépenser $(4+2)/3=2$ PM. Même coût, mais puissance accrue.

Renforcement physique (4) : développement du corps visant à renforcer l'agilité, la force, les réflexes, etc... de l'individu.

Réparation d'armes (3) : Permet à l'aventurier de préparer les conditions et le matériel indispensables à la réparation de toute arme.

Réparation d'armes tranchantes

(3) : Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation d'armes tranchantes.

Réparation d'armes contondantes

(3) : Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation d'armes contondantes.

Réparation d'armes d'hast (5) :

Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation d'armes d'hast.

Réparation d'armes de jet (5) :

Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation d'armes de jet.

Réparation des armures de cuir

(6) : Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation des armures de cuir (matelassé compris).

Réparation des armures de métal

(6) : Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation des armures de métal.

☞ Toute réparation de pièces métalliques nécessite une forge qui devra être trouvée sur le site. De plus, le joueur devra prévoir les outils adéquats (factices si possibles).

Réparation de boucliers (3) :

Connaissance des matériaux et des techniques spécifiques à la réparation de boucliers.

Résistance à la torture (6) :

Vous permet de mentir lors d'une séance de torture. Néanmoins, cela ne vous empêchera pas d'endurer les dégâts dus à la torture.

Rituels magiques (6) : Prise en conscience et compréhension de l'Essence Arcanique. Acquisition des techniques de préparation (rituel) des forces magiques. Le personnage peut recopier un sort dans un livre de sorts en dépensant les PCs requis pour apprendre un sort.

Rituels nécromantiques (6) : Prise en conscience et compréhension de l'Essence Nécromantique. Initiation aux techniques de préparation (rituel) des forces nécromantiques. Le personnage peut recopier un sort dans un livre de sorts en dépensant les PCs requis pour apprendre un sort.

☒ **Rituels sorciers (4) :** Prise en conscience et compréhension de la sorcellerie. Acquisition des techniques de préparation des rituels.

S

Sacralisation (8) : Cette compétence permet de purifier un lieu ou un objet en vue d'un enchantement, d'une sacralisation. Elle permet également d'accéder à la fabrication d'objets magiques (Cfr. *Connaissance des matières et objets*).

Sciences arcaniques (4) : Obtention des préceptes arcaniques (historiques, philosophiques et théoriques) et de l'écriture qui en découle. Cela permet donc la lecture des parchemins arcaniques.

☞ Il faut savoir lire et écrire pour apprendre cette compétence.

Sciences bardiques (4) : Initiation aux préceptes bardiques tels que l'histoire et les légendes, la philosophie, les us et coutumes, etc... d'une contrée.



Sciences cléricales (2) : Obtention des préceptes fondamentaux du culte.

Sciences nécromantiques (4) : Obtention des préceptes nécromantiques (philosophiques, historiques et théoriques) et de l'écriture qui en découle. Cela permet donc la lecture des parchemins de nécromancie.

✎ Il faut savoir lire et écrire pour apprendre cette compétence.

Solfège (2) : Prise en conscience des Essences Occultes qui imprègnent le monde. Le personnage apprend également le solfège et le maniement d'un instrument de musique.

☒ **Sorcellerie (2)** : Apprentissage des préceptes de sorcellerie (théoriques et philosophiques) et de l'écriture qui en découle.

✎ La sorcellerie est interdite aux clercs, druides et guérisseurs.

☒ **Sorcellerie mineure (4)** : Apprentissage du contrôle de son corps par l'esprit. Le personnage accède aux sorts mineurs et devient par conséquent sorcier.

☒ **Sorcellerie majeure (...)**

Sortir des sentiers seul (3) : Permet à un joueur de pouvoir s'aventurer et survivre dans un milieu hostile (forêts, marécages, ...).

☒ **Sorts bardiques (4)** : Le personnage apprend à concentrer et diriger les essences qu'il capte grâce à sa musique. Il apprend ainsi à lancer des sorts par l'intermédiaire de son instrument. Une fois cette compétence acquise, le personnage devient barde du niveau 0 et reçoit un sort mineur sans dépense de PC.

☒ **Sorts divins (2)** : Le dieu reconnaît son représentant et lui accorde des pouvoirs c'est à dire des sorts de nature divine. Une fois cette compétence acquise, le personnage devient clerc de niveau 0.

☒ **Sorts magiques (8)** : Permet de capter et de diriger l'Essence Arcanique. Une fois cette compétence acquise, le personnage devient magicien de niveau 0 et est apte à lancer des sorts. Il reçoit un sort mineur sans devoir dépenser de PC.

☒ Sorts nécromantiques (8) :

Permet de capter et de diriger l'Essence Nécromantique. Une fois cette compétence acquise, le personnage devient nécromant de niveau 0 et est apte à lancer un sort. Il reçoit un sort mineur sans dépense de PC.

Spécialisation dans un sort : Le personnage investit du temps à apprendre toutes les subtilités d'un sort. Une fois cette compétence acquise, le lanceur lance le sort comme s'il était d'un niveau supérieur (en ce qui concerne la division du coût du sort, la multiplication, ...). Le coût de cette compétence est le suivant par sort acquis :

(PM du sort / 10) arrondis au supérieur + x + rareté + 2

x : 1 pour magicien, nécromant, chaman.

2 pour clerc, druide, barde, guérisseur

rareté : selon la rareté du sort, de 0 à 2 sont rajoutés (excepté si le lanceur a déjà trouvé le sort).

T

Techniques de combat (5) :

apprentissage des techniques évoluées de combat (bottes secrètes, position d'attaque, de défense)

Torture (6) :

Cette compétence vous permet de faire parler quelqu'un sous la torture. Il vous sera alors possible de poser une question par tranche de 2 PV au torse. La victime devra alors répondre sans mentir. Si la victime atteint 0 PV au torse, elle s'évanouit et ne reprendra ses esprits qu'1/4 d'heure plus tard (avec 1PV au torse).

☒ Toute proposition de nouvelles compétences est la bienvenue et sera étudiée avec attention par la Confrérie des Chevaliers de l'Imaginaire.



Historique du Duché de Morthelune

1. L'ancien Empire

C'est en l'an de grâce 725, après l'ère de Vorgoth, que le glorieux Empire Pélisandre, rongé par de profonds bouleversements internes, fut mené à son éclatement définitif par nombres de seigneurs félons qui, pour la plupart, avaient prêté allégeance au sombre dieu Naruerth. L'Empire se constituait de nombreux duchés et autres fiefs plus petits dont les seigneurs étaient tous vassaux des divers empereurs qui se sont succédés au cours des siècles. En 725, époque de troubles et de tumultes profonds, l'Empereur Eligronth dit "le Juste", diplomate de talents et surtout un homme d'honneur, réussissait encore à maintenir une certaine cohésion dans son vaste Empire; il se faisait alors épauler par une poignée de fidèles, dont Oavorin "le Téméraire", Duc des terres de Morthelune. Ce puissant duché servit son Empereur jusqu'à ce que ce dernier soit assassiné lors d'un sombre complot qui marqua la fin de l'Empire Pélisandre.

2. Naissance du Duché de Morthelune

Depuis lors, en hommage à la grandeur passée de l'ancien Empire, le Duché de Morthelune garda son titre, tradition qui se perpétua au cours des siècles. Le renforcement et la diffusion du culte de Xaënor, la création de l'illustre école de magie de Adrem-Kaal, l'instauration de l'Ordre du Temple et d'une inquisition étatique ont contribué à renforcer les défenses du Duché et à assurer ses victoires dans les nombreuses guerres qu'il dut essuyer. Sa prospérité s'est accrue au fil temps de même que son territoire qui s'est enrichi de nombreux petits fiefs frontaliers, le plaçant ainsi parmi les principales puissances du monde de Cocélias. Le Duché de Morthelune qui regorge de

potentialités économiques, tire sa richesse d'un commerce des plus florissant, d'une prospérité croissante et de contacts fructueux avec les royaumes du sud et du continent d'Élifargh.

Actuellement, 13 siècles après l'ère de Vorgoth, le Duché de Morchelune se compose, dans sa majeure partie, du duché proprement dit (quatre provinces) auquel ont été annexés au cours des siècles diverses baronnies qui bordent les frontières Nord, Est et Sud du pays. Parmi ces dernières seigneuries, une des plus jeunes acquisitions est la baronnie de Montaigle arrachée aux Terres Sauvages un siècle auparavant. Il est à noter que ces dernières contrées font l'objet, à long terme, d'un projet de colonisation qui vise à exploiter les vastes territoires fertiles et les nombreuses richesses qu'elles recèlent encore.

Le Pays

Le Duché de Morchelune se situe sur Althrajin, le second continent de Cocélias (qui en compte trois dont Élifargh et Usirande) et bénéficie d'un climat tempéré. Il se compose de territoires fertiles et prospères répartis en 4 provinces et 17 comtés et baronnies. La capitale, Landranis "la Magnifique" se situe dans la province forestière de Mévraine et représente, du haut de ses sept remparts, la plus grande cité du Duché.

Au nord de Morchelune, s'étendent les Terres Sauvages, ensemble de vastes territoires peu hospitaliers. Ces terres sont partagées entre d'une part de nombreux petits fiefs qui se querellent fréquemment et d'autres parts, d'importantes tribus humanoïdes qui y abondent (gobelins, ogres, etc.); la vie y est paraît-il intense mais courte...

Au sud du Duché, la frontière longe les paisibles terres de Madorth et d'Ibenar se confondant avec le large fleuve Vorthin; ces deux derniers pays bordent l'Élsiduin, seul royaume elfique connu de Cocélias.

Le Duché est délimité à l'est par la côte et la baronnie de Mideneitgh qui, située en pleine mer de Mériaack constitue la principale passerelle maritime vers le continent d'Élifargh.

À l'ouest, par delà les monts Kitghard, Morchelune est bordé par le majestueux fleuve Dévérian qui prend sa source dans le Kraïn-Allard, gigantesque massif montagneux peu exploré. Les vastes contrées qui se situent derrière le Dévérian abritent le royaume orcs d'Ihr-Garaght ainsi que, paraît-il, Venssigriin, le légendaire et inaccessible pays des nuages ...

Le Duché de Morthelune comprend d'immenses forêts qui, pour la plupart, sont en grande partie inexplorées exception faite de la forêt de Mévraine; elles recèlent encore de nombreux mystères et sont à l'origine de nombreuses légendes. D'énormes lacs aux eaux calmes et poissonneuses sont disséminés ci et là sur le Duché et assurent la subsistance des quelques cités lacustres qui les bordent. Les plaines et prairies sont vastes et fertiles et sont réparties sur l'ensemble du Duché. Les collines et les hautes montagnes de l'ouest regorgent de minerais divers et abritent, selon les rumeurs, des terres encore inviolées.

Le territoire de Morthelune est parcouru par de nombreuses routes, qui d'une part assurent des contacts rapides entre les différents points du pays et d'autre part constituent des voies commerciales importantes; les villes et villages qui les jalonnent constituent des relais très fréquentés.

Le contexte politique de Morthelune

Le Duché de Morthelune est en majeure partie occupé par des humains (à 92 %); ces derniers entretiennent des relations amicales avec les populations elfiques (5%) et naines (3%) du pays. Il est à noter que ces dernières populations bénéficient d'une certaine autonomie et sont fréquemment amenées à interagir avec les autorités et l'économie de Morthelune. Chacune de ses races non-humaines est représentée dans le Conseil des Sages et elles ne sont nullement inféodées aux seigneurs humains locaux. Cet esprit de cohabitation est à l'origine de liens forts et d'entraides mutuelles qui ont menés à la création de la "Charte des Peuples de Morthelune".

La sécurité à l'intérieur des terres de Morthelune est garantie par de nombreux forts et cités fortifiées. De plus, les frontières sont gardées par de puissantes forteresses. La côte et la baronnie de Mideneilgh sont protégés par une puissante flotte de guerre dont le principal port d'attache se situe à Ligandir "la Commerçante".

Le territoire de Morthelune est sous la protection et le contrôle permanent des guerriers et paladins de l'Ordre du Temple. Chaque cité, ville ou même gros village possède son propre bailli qui veille à la stricte application des lois par le biais de la milice qu'il dirige.

Le Duché entretient des relations privilégiées avec les royaumes de Madorth, d'Ibenar et l'Esylduin (pays elfique) ainsi qu'avec de nombreux autres pays situés plus au sud et à l'est, par delà la mer de Merrain, sur le continent d'Elifargh.

Les frontières nord et ouest, relativement jeunes, sont encore l'objet de raids de la part de tribus gobelins, ogres et autres; elles sont l'objet de fréquents conflits armés. Les relations avec le Pays Orcs, situé à l'est du Dévérian, restent stables bien que les contacts soient peu fréquents.

Au nord-ouest, de l'autre côté du massif de Kraïn-Allard, se situe le pays de Xilanthar avec lequel les relations diplomatiques sont tendues; ce pays, dirigé par la redoutable reine Golgotha, a soif de conquête et de puissance, à l'image de sa souveraine. Il est craint par nombres de petits pays adjacents qui se sont d'ailleurs groupés en une coalition du nom de "l'Alliance du Bouclier", soutenue indirectement par le Duché de Morthelune.

Le Duché étant connu dans beaucoup de pays de Cocélias, de nombreux aventuriers s'y rendent avec l'espoir d'y faire fortune et de s'y forger une renommée; toutefois, les étrangers sont surpris par la méfiance et la suspicion des indigènes à leur égard.

La vie sociale en Morthelune

Les paysans et autres gens du petit peuple (forgerons, meuniers, ...) représentent la plus grosse partie de la population ainsi que la classe sociale la moins favorisée du Duché. Bien qu'étant généralement pauvres et menant une vie dure, ces gens gardent néanmoins cette bonne humeur et cette ardeur au travail qui les honorent tant; dans tous les villages, de chaleureuses fêtes paysannes sont fréquemment organisées, leur permettant ainsi de fuir le trop banal quotidien.

Les cités de Morthelune abritent de nombreuses guildes qui s'y sont établies au cours des siècles; elles regroupent généralement des gens issus d'un même métier tels que les bouchers, les boulangers, les forgerons, les armuriers, les marchands, les guerriers, les magiciens, etc. Ces associations entretiennent entre-elles des contacts fréquents, privilégiés et souvent constructifs. Leurs membres y bénéficient d'avantages divers, moyennant généralement le respect strict d'un code interne et le paiement d'une cotisation. Toutes les guildes locales sont sous le contrôle d'une guilde "mère" installée à Landranis assurant ainsi une parfaite cohésion dans leurs rangs. Le pouvoir des guildes se

marque par les pressions qu'elles peuvent exercer sur l'économie et sur le peuple; aussi sont-elles en étroite collaboration avec le Conseil des Sages qui conseille le Duc.

La guilde la plus connue est celle des marchands qui possède de nombreux comptoirs disséminés sur l'ensemble du pays et même au-delà de ses frontières. Les nombreux marchands (souvent humains et, parfois elfes gris), souvent devenus bourgeois, négocient généralement leurs affaires dans les cités et villages et contribuent à l'efficacité et la disponibilité de la guilde. En plus d'entretenir une économie saine et prospère, la guilde constitue également une source précieuse en ce qui concerne les nouvelles dans tout Cocélias.

Il est également des guildes bien présentes en Morthelune bien qu'elles restent des plus discrètes; il s'agit, en autres, de la guilde des assassins qui est en marge de la loi ... leurs agissements, dit-on, s'étendent comme une toile d'araignée sur l'ensemble du pays ... bizarrement, le peu de gens qui en dévoilent certaines facettes secrètes meurent quelques temps après.

La classe sociale la plus favorisée en Morthelune est représentée par la noblesse; elle recèle d'éminents diplomates et seigneurs divers, qui loin de vivre dans l'oisiveté d'une vie sans privations, s'impliquent continuellement et activement dans la vie du pays, et ce sous le regard attentif du Duc et du Conseil. Les nobles s'efforcent d'entretenir les différences sociales afin d'offrir une assise solide à leurs privilèges. Il est à noter que les titres de noblesse sont donnés par le Duc et sont obtenus de manière méritoire. Les divers seigneurs du Duché obéissent à une étique purement féodale et exigent de leurs sujets, un dévouement et un respect total; ils doivent néanmoins remplir certains devoirs envers le petit peuple, auquel ils prennent généralement garde de ne pas trop se mêler, prestige social oblige.

De nombreux connétables parcourent le pays afin d'une part d'y résoudre des problèmes juridiques et d'autres parts de récolter les impôts et les taxes.

La magie et les cultes

La magie est reconnue comme une puissance à part entière en Morthelune; l'épanouissement de cet art, pour le moins spectaculaire, est contrôlé par la puissante école de magie de Adrem-Kaal qui siège à Landranis "la Magnifique". Cette dernière institution est en fait une brillante académie de

magie où s'effectuent d'intenses recherches sur les arcanes; toutefois, elle est dotée d'une bureaucratie des plus lourdes.

Les magies arcaniques et divines font l'objet d'un commerce intense comme peuvent en attester les nombreuses échoppes spécialisées présentes dans les cités; les composantes et produits divers de base (c'est-à-dire communs) sont en libre circulation sur tout le territoire et peuvent se trouver facilement.

Les deux seules religions permises dans les terres de Morthelune sont celles de Xäenor (dieu bon) et de Käll (culte druidique, de la nature). La première, très prisée dans les villes et cités possède de nombreux temples disséminés dans tout le pays. Elle se partage l'attention du petit peuple avec les représentants de Käll; ces derniers errent ci et là pour apporter la foi en la nature à qui veut la recevoir. Les croyants de cette dernière religion considèrent que la nature est leur unique temple. De ce fait, l'unique édifice, bâti et sacré, qu'ils possèdent se trouve à Landranis; le "Örakhen - Vorthin", car tel est son nom, consiste en un majestueux jardin entourant une paisible clairière où s'élève un imposant dolmen ainsi qu'un gigantesque chêne millénaire (qui abrite des constructions dans ses branches).

L'adoration du dieu mauvais est interdite dans le Duché de Morthelune; en effet, la religion vénérant le ténébreux Narwerth ayant été vraisemblablement l'instigatrice de la chute de l'ancien Empire, les Ducs successifs de Morthelune se sont jurés d'interdire les pratiques démoniaques sur leurs terres et de traquer les éventuels adorateurs de Narwerth et de tout autre dieu mauvais; l'ordre du Temple fut d'ailleurs créé pour y veiller.

La nécromancie, bien que tolérée dans certaines baronnies et les parties limitrophes du Duché (les régions frontalières du nord et de l'est) est, par contre, peu appréciée à l'intérieur du territoire. Des lois centenaires interdisent sa pratique en public et asservissent en tout cas les représentants connus de cette discipline aux dirigeants de l'Académie de Adrem-Kaal; elles furent promulguées afin de contrôler les tenants et les aboutissants des agissements des nécromanciens sur les terres du Duché.

La loi et ses défenseurs

Une inquisition étatique a été instaurée en Morthelune par d'anciens Ducs et a pour devoir de traquer les hérétiques de Narwerth et également, de surveiller les agissements des divers vassaux du bien aimé Duc actuel, Guillaume de Morthelune.

Les principales lois, en vigueur en Morthelune, émanent du Duc et du Conseil des Sages. Elles sont reprises ci-après :

- 1) le vol, l'assassinat et l'usage de poisons sont interdits;
 - le vol est puni de blâmes publics ou d'emprisonnement selon la gravité du délit;
 - l'assassinat et la trahison envers l'état sont punis de mort;
- 2) le culte de Naruhërt est interdit sur le territoire de Morthelune;
- 3) le fait de commercer en connaissance de cause avec des adeptes de Naruhërt est un délit;
 - il est puni d'emprisonnement ou de mort en temps de guerre;
- 4) la pratique publique de la nécromancie est un délit;
- 5) seuls le Duc et ses vassaux ont droit de vie et de mort sur leurs terres;
- 6) les cadavres doivent être enterrés ou brûlés;
- 7) les elfes et nains issus des terres de Morthelune sont des citoyens à part entière;
- 8) tout citoyen de Morthelune se doit de respecter et de faire respecter les lois;
 - tout citoyen du Duché se retrouve sous la protection de la loi;
- 9) il est interdit de tromper les collecteurs d'impôts ou de taxes;
 - ce délit est considéré comme un vol;

10) les duels sont interdits par la loi sauf s'ils bénéficient de l'approbation d'une autorité juridique;

11) la destruction intentionnée de biens de l'État est un délit;

- passible d'emprisonnement et de fortes amendes (parfois même de mort).

Lors d'un jugement, en plus du seigneur des terres, un représentant de la religion de Käll et de Xäenor sont généralement invités à donner leurs avis quant à la culpabilité de la personne jugée et à la sanction à appliquer, cela restant toutefois au niveau de la formulation de conseils judiciaires. Il est à souligner l'important rôle joué par les baillis et magistrats, qui se font un devoir de mettre à jour leur connaissance des lois et de veiller à ce qu'elles soient respectées et transmises à tous; ils ont le droit (c'est-à-dire le pouvoir) d'intervenir dans tout procès dont ils entendent parler. Les baillis et magistrats sont désignés par le Duc lui-même.

Le commerce en Morthelune

Le Duché de Morthelune entretient des relations commerciales avec nombres de pays des continents d'Althragin et d'Elifargh; il tire sa subsistance de la pêche, du travail du bois, des minerais extraits dans les monts Kilghard (principalement des mines naines), de l'agriculture ainsi que de son artisanat très diversifié et surtout très réputé.

Le Duché exporte beaucoup à l'étranger et importe également beaucoup de denrées peu courantes telles que les épices, les soies etc. Ses principales voies commerciales sont surtout maritimes bien que de nombreuses routes commerciales sillonnent ses terres. Il est à noter que les contacts commerciaux avec le nord sont rares car les pouvoirs en place sont trop instables; les affaires y sont souvent peu fructueuses et donc généralement peu intéressantes pour des marchands avertis.

Vu l'importance du commerce, l'impôt prélevé sur toute les richesses qui transitent en Morthelune grossi les caisses du Duché de façon considérable, hissant ainsi ce pays au rang des plus riches de

Cocélias; une grande partie du Trésor Ducal est investi dans la construction de nouvelles Forteresses et l'infrastructure du pays.

Quant à l'agriculture, bien que prospère, elle ne suffit néanmoins juste qu'à nourrir le Duché de Morthelune tandis que l'élevage, qui est également productif, s'accroît au fil du temps et fait l'objet d'échanges importants avec l'étranger.

Les différentes races de Morthelune

Nous allons dire quelques mots sur les différents monstres et races que vous pourrez rencontrer dans le monde de Cocélias.

La seule race autorisée pour les joueurs est la race humaine. Vous pourrez aussi rencontrer certains aventuriers demi-humains mais ceux-ci n'auront en aucun cas des avantages dus à leur race.

Voici donc les races et monstres principaux :

Gobelin



Êtres qui ont la peau verte, le nez long et crochu (en général). Ce sont des créatures peu intelligentes qui aiment taquiner et se bagarrer. Ils sont très fréquents dans les régions non pacifiées. Ils sont organisés en tribus et se déplacent rarement seuls. Dans la tribu, on peut trouver différentes classes : le chef, le chaman (utilisant la magie), les guerriers et les femmes.

Goule



Morts-vivants de forme humanoïde. Ce sont des corps entièrement créés par une force magique puissante. Ils sont utilisés en général comme guerrier ou pour accomplir les basses besognes de son maître.

Krill



Êtres supérieurs ayant la peau grisâtre, les oreilles en pointe, les cheveux inexistantes, les dents pointues. Ils ont peu de contacts avec les autres races hormis les elfes. Ils sont proches de la nature. Ils utilisent la magie de manière innée. Ils sont très indépendants et n'aiment pas être dérangés : les affaires humaines ne les intéressent pas.

Loup-garou



Hommes qui peuvent se transformer en loup soit partiellement soit entièrement. Certaines rumeurs disent qu'on ne peut les tuer qu'avec de l'argent et sont, paraît-il, doués d'une force incroyable.

Momie

Morts-vivants entourés de bandes. Ce sont des personnes qui ont versé de leur vivant dans la magie noire et qui après une cérémonie d'enterrement spéciale, ont pu être réveillés par une force magique.

Ogre



Humanoïdes belliqueux de stature imposante ayant la peau brune, souvent ils possèdent une ou plusieurs cornes sur le crâne. Ils vivent en tribus et sont peu civilisés. Ils sont très bons guerriers et ont une constitution des plus fortes.

ORC



Race intelligente qui est civilisée dans beaucoup de parties du monde de Cocélias. Ce sont des guerriers redoutés, mais leurs compétences en commerce sont très appréciées par certains comtes et baronnies de Morthelune.

Skaven



Le skaven est un homme rat dont le milieu de vie se trouve dans les tunnels et les égouts. Il est rare de les voir éloignés de leur milieu d'habitation. Ils vivent en clan et ne se rencontrent donc jamais seuls. On dit qu'ils sont rapides et que leurs lames sont empoisonnées. Les plus redoutés sont sans nul doute les chamanes qui sont aussi appelés Prophètes Gris.



Spectre

Esprit d'un esprit humain puissant. Le spectre a des origines diverses : malédiction, rituel effectué par la personne de son vivant, ... Son but est de détruire ou repousser la vie.

Squelette

Morts-vivants, ce sont des squelettes qui ont subi un sortilège et qui sont animés à des fins guerrières.

Troll



Le troll vit dans les bois et est souvent solitaire. Il aime récolter toutes sortes d'objets, de valeurs ou non, qu'il cache soigneusement dans ou près de son antre. Il a une grande force et une résistance exceptionnelle aux coups.

Zombie

Morts-vivants (idem que les squelettes) dont la matière première est un corps plus au moins décomposé.

Autres

D'autres guildes (marchands, artisans, ...), monstres et races différentes peuvent aussi être rencontrés. Vous pourrez vous en rendre compte par vous-même lors d'une grande aventure.



Le règlement

- a) Toute personne inscrite à une activité de Confrérie des CCI est sensée connaître le règlement et s'y soumettre.
- b) Toute personne âgée de moins de 18 ans doit faire parvenir une autorisation écrite de ses parents ou tuteurs légaux en plus du formulaire d'inscription qui peut être requis pour une activité de la CCI.
- c) Les participants ont à charge de respecter la vie des riverains, ainsi que la propreté, l'état du site et des infrastructures mises à leur disposition. Dans cette optique et par souci de réalisme, les véhicules sont donc à garer à l'entrée du site, et toutes boîtes (conserves, boissons, ...), bouteilles, chips, etc. ne seront pas tolérés **sur** le terrain.
- d) Toute personne surprise en état d'ébriété ou sous l'effet d'une substance illicite sera passible d'exclusion immédiate.
- e) Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol.
- f) Toute personne est responsable de ses actes et des conséquences de ces derniers ; elle doit donc veiller non seulement à sa propre sécurité mais aussi à celle des autres participants. Dès lors, les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'incidents ne découlant pas directement d'eux.
- g) Sont interdites d'accès toutes les parties suivantes du site :
- les zones désignées comme dangereuses par les organisateurs.
 - les propriétés privées situées en bordure du site.
- h) Toutes les armes factices devront obligatoirement être présentées aux organisateurs en vue d'une homologation afin d'en vérifier la sécurité. Au cas où un participant est surpris à utiliser une arme non homologuée, il sera passible d'exclusion.
- i) Après paiement, le montant d'une inscription n'est plus remboursable sauf dans le cas de justes motifs et si la CCI est prévenue au minimum deux semaines à l'avance du désistement de la personne intéressée par le remboursement.
- j) Les organisateurs, et eux seuls, se réservent le droit d'exclure toute personne ne se pliant pas à ce règlement.
- k) Ce règlement s'applique à tous les participants (animateurs et joueurs).
- l) La loi qui a officiellement cours dans la région où se déroule une animation de la CCI reste évidemment d'application; nul ne peut y déroger.



Table des Matières

Editorial	1
Règles de base	3
I. La feuille de personnage	3
II. Les niveaux	4
III. Les temps de jeu	5
A. Le 'Time Out'	5
B. Le 'Time In'	5
C. Le 'Time Freeze'	5
IV. Les combats	5
A. Le matériel de combat	5
B. Règles de combat	5
C. Gestion des armures	8
D. Gestion de boucliers	8
E. Assommer	8
F. L'égorgement	8
G. La mort simulée	8
V. La magie	9
A. Ce que tout le monde sait	9
B. Livre de sorts et points de magie	9
C. Lancement d'un sortilège	9
D. Les protections magiques	9
E. Les potions	10
F. Les parchemins	11
G. Remarques importantes	11
VI. Divers	12
A. L'argent et les trésors	12
B. Les groupes	12
C. La tricherie	12
Classes de personnage	13
A. Guerrier	13
B. Barbare	14
C. Clerc et druide	15
D. Guérisseur	16
E. Barde	17
F. Magicien	18
G. Nécromant	19
H. Chaman	20
I. Tableau récapitulatif des points de vie	21
J. Exemples de création d'un personnage	21
K. Evolution d'un personnage	22

Les Compétences	23
I. Les points de compétences	23
II. Les arôres de compétences	23
III. Description des compétences	28
Le Background	36
Historique du Duché de Mortheune	36
1. L'ancien Empire	36
2. Naissance du Duché de Mortheune	36
Le Pays	37
Le contexte politique de Mortheune	38
La vie sociale en Mortheune	39
La magie et les cultes	40
La loi et ses défenseurs	41
Le commerce en Mortheune	42
Les différentes races de Mortheune	43
Le Règlement	46
Table des matières	47
Adresses utiles	49

Adresses utiles



Jean-Philippe Vanonckelen (Doc)
Responsable règles
12, rue Joseph Wauters 7022 Harveng
Tel : 065/58.67.68
Fax : 065/58.67.68



Thierry Colinia (Col)
Responsable magie et inscriptions
35, rue de Lagace 7020 Maisières
Tel : 065/84.55.42
Fax : 065/84.55.42

