



Manuel des joueurs

v2.4.5

Julien Chamberland
Mai 2015

Table des matières

Mécaniques de base	1
Mécanique des combats	1
Points de vie	1
Dégât.....	1
Armes et bouclier.....	1
Armure	1
Le karma et la mort.....	1
Création d'un personnage	2
Départ	2
Progression.....	2
Remplacement	2
Magie.....	3
Sorts.....	3
Rituel	3
Effets de jeu	4
Objets de jeu et objets personnels.....	4
Habiletés et techniques	5
Discipline commune	5
Endurance [l]	5
Énergie [l].....	5
Discipline combattante	6
Discipline [c]	6
Karma [l]	6
Offense [c]	6
Défense [c]	6
Discipline sournoise.....	7
Alchimie [l]	7
Embuscade [c]	7
Fourberie [c]	7
Travail de précision [c].....	7
Discipline magique	8
Artisanat Arcane [c].....	8
Rituel [l]	8
Sorcellerie [c].....	8
Thaumaturgie [c]	8
Discipline professionnelle.....	9
Baratin [c]	9
Marchandage [l].....	9
Médecine [c]	9
Métier [c]	9
Production.....	10
Rituels de départ.....	12
Annexe 1 : exemple de progression de personnage.....	14
Annexe 2 : points de protocole	15

Mécaniques de base

Mécanique des combats

Points de vie

Chaque joueur commence avec 3 points de vie et ne peut jamais en avoir plus que 10. Quand un joueur tombe à 0 point de vie, la prochaine touche sur un de ses membres le prive de ce membre (jusqu'à guérison d'un point de vie utilisé à cet effet). La prochaine touche au torse ou sur un membre coupé le rend *assommé*.

Dégât

Toutes les armes de mêlée ou de lancer infligent 1 point de dégât. Les flèches font 2 points de dégât. Il n'est jamais possible d'infliger plus de 3 de dégât avec une arme.

Armes et bouclier

On considère à deux mains toute arme d'une longueur totale entre 130 cm et 210 cm, aucune arme ne peut dépasser cette dimension. Un joueur ne peut manier une autre arme, ou utiliser un bouclier, s'il utilise une arme à deux mains. Une arme brune est considérée comme étant en bois et ne fait aucun dégât. Tous les boucliers doivent mesurer moins de 100 cm dans leur plus grande dimension et être conçus de matériaux réalistes. Les boucliers bloquent tous les projectiles, incluant les sorts, mais pas ceux des engins de siège. L'organisation se réserve le droit de refuser toute arme ou tout bouclier qu'elle juge dangereux.

Armure

Un plastron de cuir confère 1 point de vie. Un plastron de métal confère 2 points de vie. Une protection aux jambes et aux bras confère 1 point de vie supplémentaire. Les points de vie de l'armure sont les premiers à être perdu en combat. Une armure ainsi brisée doit être réparée par la technique *forgeron* hors-combat au cout d'un d'énergie pour conférer à nouveau ses points de vie.

Le karma et la mort

Un joueur *assommé* n'est pas *mort*. Pour tuer un joueur, il faut lui faire une touche au torse alors qu'il est *assommé* en déclarant achever ce joueur. Cette action incombe une pénalité d'un au karma du joueur qui achève. Le karma est la mesure d'un personnage par rapport à la faveur divine. Quand un joueur meurt et qu'aucun autre joueur n'a la capacité de le ramener à la vie, il peut se rendre au cimetière 2 minutes après les hostilités, payer 5 de karma et attendre 10 minutes au cimetière avant de retourner au jeu au maximum de sa capacité (excepté pour ses habiletés de production et rituel). Les joueurs commencent chaque jeu avec 10 de karma, et peuvent revenir à la vie au cimetière s'il leur reste au moins 1 de karma. Si un joueur n'a plus de karma, ou un karma négatif, il peut abandonner son personnage ou attendre au sol d'être ramené à la vie par un autre joueur.

Création d'un personnage

Départ

Un nouveau personnage commence avec 2 points d'énergie et 6 points d'expérience à distribuer. Le joueur peut choisir jusqu'à deux disciplines parmi les 4 suivantes : combattante, sournoise, magique et professionnelle. Pour chaque discipline, il doit choisir deux habiletés. Il peut ensuite dépenser ses points d'expérience de départ parmi les habiletés choisies et celles de la discipline commune. Il n'est pas possible d'avoir plus de 3 points d'expérience dans une habileté donnée au départ.

Progression

Chaque jeu, un personnage obtient 1 point d'expérience. Le joueur investit ce point d'expérience dans l'une de ses habiletés, jusqu'à concurrence de 3 points par habileté. Quand un joueur atteint 3 d'expérience dans chacune de ses habiletés en dehors de la discipline commune, il obtient 4 nouvelles habiletés. Cela n'arrive qu'une seule fois dans la vie d'un personnage. Comme au départ, il choisit 2 habiletés pour 2 disciplines, ou deux fois la même discipline. Il est possible de choisir une habileté que l'on possède déjà. À ce moment, le joueur pourra investir 2 points d'expérience additionnels dans cette habileté. Il peut alors aller chercher les 5 techniques de l'habileté visée. Voir l'annexe 1 en page 14 pour un exemple de progression de personnage.

Remplacement

Un nouveau joueur peut toujours changer de personnage sans pénalité d'expérience à son second jeu. Il peut refaire les statistiques de son personnage ou le changer au complet à sa guise.

À tout autre moment, un joueur peut créer un nouveau personnage selon la mécanique décrite en début de section. Il ajoute à ses points d'expérience de départ la moitié des points d'expérience cumulés par son personnage actuel. Un changement de personnage est irrévocable.

Magie

Sorts

Toutes les techniques de la discipline magique n'étant pas passive sont considérées comme des sorts. Afin d'utiliser un sort, il est nécessaire de prononcer une formule de 12 syllabes au choix du joueur qui est attaché à la technique précise que l'on désire utiliser en plus de dépenser un point d'énergie. La formule doit être crédible dans l'univers de jeu de Traître-Lame. Dans le cas d'une technique de production, il est nécessaire de produire une formule pour chacun des objets que l'on crée. Cette formule est consignée dans un livre de sort. Sans livre, un magicien ne peut pas faire usage de ses sorts.

Les sorts ayant la portée [touché] ou [balle] peuvent être transmis au moyen d'une arme de bois. Tout sort peut être invoqué et conservé pour utilisation future. Au moment de prononcer la formule d'un tel sort, le joueur doit lever sa main, son arme de bois ou sa balle au ciel. Tant que la main du joueur est au ciel, le sort est maintenu. Toute hostilité physique envers le joueur (ex. : une touche avec une arme ou avec la main) met fin au sort, gaspillant le point d'énergie. Cette règle est applicable aux rituels à portée similaire.

Rituel

Un rituel est un sort de pouvoir supérieur nécessitant une mémorisation avant usage. L'usage d'un rituel se décline en trois étapes : l'apprentissage, la mémorisation et l'utilisation.

Apprentissage : Au moment de choisir l'habileté *rituel*, le joueur choisit une école de spécialisation parmi les suivantes : élémentaire, protection, nécromancie, démonologie ou naturelle. Il choisit ensuite deux des trois rituels présentés pour son école aux pages 12 et 13. Il peut aussi apprendre l'école de création avec la technique *infusion*, cette école répondant à des règles particulières présentées en page 13. Il existe aussi plusieurs rituels à apprendre en jeu. Tous les rituels et leurs détails doivent être inscrits dans un livre de sort (ou l'équivalent).

Mémorisation : Pour mémoriser un rituel, le joueur doit produire une cérémonie spécifique pour chacun de ces rituels connus. Ces cérémonies doivent cumuler autant de points de protocole que le nombre de composantes magiques nécessaires pour faire la cérémonie. La façon d'obtenir des points de protocole est décrite à l'annexe 2 : points de protocole en page 15. La cérémonie de mémorisation ne peut être accomplie que hors combat.

Utilisation : Une fois le rituel mémorisé, le joueur doit prononcer la formule de 12 syllabes qu'il a composée pour son rituel, en suivant les mêmes règles que pour tout autre sort. Il applique l'effet de son rituel selon sa description.

Note : les objets *baguette* et *baguette enchantée* permettent à un mage de mémoriser instantanément le dernier rituel mémorisé en payant son coût en composantes. Une *baguette* est détruite après usage, alors qu'une *baguette enchantée* peut être utilisée une fois par combat. L'usage de baguettes successives mémorise toujours le même rituel.

Effets de jeu

Assommé : tombe inconscient jusqu'à la fin des hostilités. Après 2 minutes de calme, le joueur revient à ses esprits sans énergie et avec deux points de vie.

Aveugle : ferme les yeux pour 5 secondes.

Caché : ne peut être vu. Le joueur doit croiser les bras devant lui. Toute personne l'ayant vu croiser les bras est immunisée à l'effet.

Calme : *enrager* et *peur* prennent fin et sont sans effet tant que l'effet perdure.

Cassé : L'arme ou le bouclier doit être rangé. Peut être réparé par la technique forgeron hors-combat pour un point d'énergie.

Démembré : membre touché est inutilisable. Le regain d'un point de vie doit être consacré au membre pour le guérir.

Désarmé : jette son arme au sol ou la remet à sa ceinture (au choix de la cible).

Dominé : obéis aux ordres verbaux de l'initiateur.

Enragé : attaque la personne la plus près d'elle sans considération pour les autres. Prend fin que le joueur ou sa cible est *assommé*.

Foudroyé : place un genou au sol.

Hors-combat : ne peut être utilisée si le joueur peut entendre une bataille.

Immatérielle : est invisible et intangible. Le joueur croise les bras au-dessus de sa tête.

Mort : tombe au sol et ne prend aucune action. Voir *le karma et la mort* pour plus de détails.

Muet : perds l'usage de la parole. Reviens au moment d'un repos.

Paralysé : ne peut pas bouger.

Peur : s'éloigne de l'initiateur au meilleur de ses capacités pour 10 pas.

Repos : méditation de 5 minutes hors-combat à la fin de laquelle le joueur reprend l'ensemble de ses points de vie (sauf ceux liés à l'armure) et d'énergie.

Nécrose : enlève un point de vie maximum. Cumulable.

Objets de jeu et objets personnels

Il est possible de dépouiller un joueur *assommé*, *mort* ou *paralysé*. Pour se faire, il faut chercher le corps du joueur pour la représentation de cet objet et le déposer à côté de lui. Par exemple, une armure magique peut être dérobée en retirant l'armure de sur le cadavre. Si un joueur traîne des potions, il faudrait trouver ses récipients. Un objet sans représentation physique décorum (comme un bloc) est représenté par son carton. Une fois l'objet déposé au côté du corps, le joueur remet les cartons d'objet à son détrousseur, si applicable. Il n'est jamais permis de cacher des possessions dans ses sous-vêtements.

Chaque joueur est responsable de représenter lui-même ses objets de jeu. Par conséquent, si un joueur vole une arme magique, il doit lui-même fournir une arme réglementaire pour la représenter.

Les objets remis par l'organisation, à l'exception des papiers d'objets, doivent toujours être redonnés à l'organisation à la fin du jeu (en personne ou au cabanon de rangement).

Habiletés et techniques

Les habiletés déterminent les possibilités d'un personnage en jeu. Chaque joueur peut puiser ses habiletés parmi cinq disciplines : commune, combattante, sournoise, magique et professionnelle. Chaque habileté donne accès à 5 techniques selon deux modèles:

Linéaire [l]

Les techniques sont acquises dans l'ordre présenté. Elles ont une progression numérique régulière affectant une statistique ou une production précise.

Choix [c]

Chaque point d'expérience investi dans l'habileté permet de choisir une technique parmi les 5.

Les techniques représentent les possibilités du joueur en jeu. L'usage d'une technique coûte toujours 1 d'énergie. Ceci inclus, mais n'est pas limité à, l'usage d'une sauvegarde, la production d'un objet, annoncer une technique, mais rater sa cible, faire usage d'un rituel ou désarmer un piège.

Légende

[Production] génère 4 blocs de production du nom de la technique à chaque jeu.

[Touche] frappe avec une arme à l'endroit précisé.

[Dague] frappe avec une arme de mêlée de moins de 60 cm.

[Sauvegarde] contre l'effet spécifié. Le joueur doit dire le mot « sauvegarde ».

[Touché] main libre touche la cible.

[Balle] main libre, arme de bois ou une balle touche la cible.

[Passif] toujours active, ne nécessitant pas d'énergie ou d'activation.

[Toxine] il est nécessaire d'appliquer une *toxine* sur sa lame pour utiliser l'habileté.

Discipline commune

Endurance [l]

1. +1 point de vie maximum;
2. +1 point de vie maximum;
3. +1 point de vie maximum.

Énergie [l]

1. +2 points d'énergie maximum;
2. +2 points d'énergie maximum;
3. +2 points d'énergie maximum.

Discipline combattante

Discipline [c]

- Résilience [passif] n'a pas à simuler la douleur en combat;
- Endurcie [passif] *peur* est remplacé par *foudroyé*;
- Loyauté [passif] sous *domination*, peut refuser de trahir sa faction;
- Doctrine [passif] choisit une cible qu'il peut atteindre en mêlée lorsqu'*enragé*;
- Vigilance [pointe la cible et attends 5 secondes] perçoit l'effet *caché*;

Karma [l]

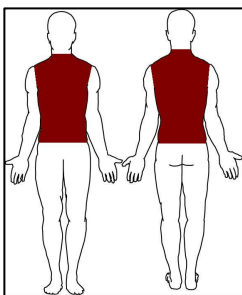
1. +2 points de karma au début du jeu;
2. +2 points de karma au début du jeu;
3. +2 points de karma au début du jeu;
4. +2 points de karma au début du jeu;
5. +2 points de karma au début du jeu.

Offense [c]

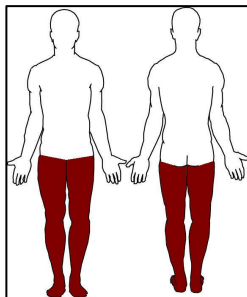
- Assaut [touche au torse] +1 dégât physique;
- Jambette [touche à la jambe] *foudroyée*;
- Désarmement [touche à l'avant-bras] *désarmé*;
- Coupe-souffle [touche au ventre] *muet*;
- Charge [après une course de 3 pas] +1 dégât physique.

Défense [c]

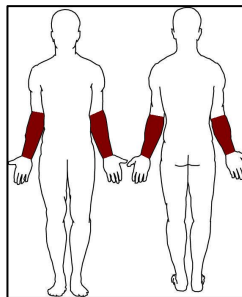
- Esquive [sauvegarde] *foudroyé*;
- Déflexion [sauvegarde] *désarmé*;
- Déviation [sauvegarde] *démembré*;
- Santé [sauvegarde] *nécrose*;
- Second Souffle [sauvegarde] *assommé* (sauf si à 0 point de vie).



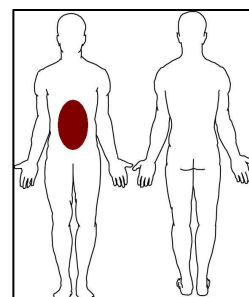
Assaut



Jambette



Désarmement



Coupe-souffle

Discipline sournoise

Alchimie [l]

1. Alchimie [production] *poison, toxine et venin*;
2. +2 blocs de production alchimique;
3. +2 blocs de production alchimique;
4. +2 blocs de production alchimique;
5. +2 blocs de production alchimique.

Embuscade [c]

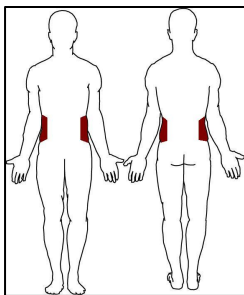
- Camouflage [immobile] peut se *cache* en forêt;
- Dissimulation [immobile] peut se *cache* dans le noir;
- Capture [avec une *corde*] la cible ne peut faire usage d'*évasion*;
- Piège [attacher les deux extrémités du piège] permet de poser un *piège*;
- Aveuglement [Toxine, Dague au torse] *aveuglé*;

Fourberie [c]

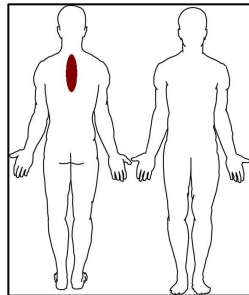
- Attaque sournoise [touche au dos] +1 de dégât physique. Cumulatif avec *venin*.
- Coup bas [Toxine, Dague à un rein] *paralysé* 5 secondes;
- Coup sonnante [Toxine, Dague entre les omoplates] *assommé*;
- Coupe-jarret [Dague derrière la jambe] *démembré*;
- Stylet [Dague à la main] *démembré*.

Travail de précision [c]

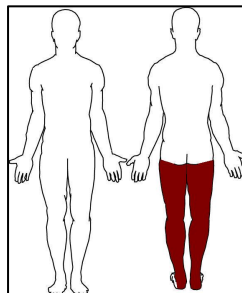
- Serrurier [touché, 30 secondes] ouvre un *cadenas*;
- Évasion [30 secondes sans bouger ou être touché, sauvegarde] *paralysé*;
- Désamorçage [touché, 30 secondes] désarme et détruit un *piège*;
- Torture [touché, 30 secondes] doit répondre à une question (pas un effet de vérité);
- Vol à la tire : place un objet sans être vu dans une poche. Peut prendre le contenu de la poche ou y déposer un objet au choix.



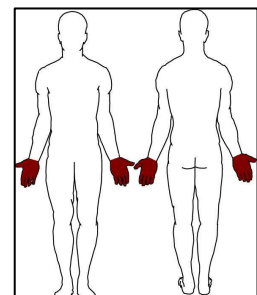
Coup bas



Coup sonnante



Coup-jarret



Stylet

Discipline magique

Artisanat Arcane [c]

- Mixture de potions [production] *potions*;
- Enchantement [production] *objets enchantés*;
- Infusion [passif] accès aux rituels de création;
- Réparation [touché] répare une armure ou un objet *cassé*.
- Disjonction [touché, 1 composante] retire l'aspect *enchanté*. Mets fin à un rituel.

Rituel [l]

1. +6 composantes au début du jeu;
2. +3 composantes au début du jeu;
3. +3 composantes au début du jeu;
4. +3 composantes au début du jeu;
5. +3 composantes au début du jeu.

Sorcellerie [c]

- Frénésie [balle] *enragée*;
- Terreur [balle] *apeurée*;
- Noirceur [balle] *aveuglée*;
- Silence [balle] *muette*;
- Éclair [balle] 3 de dégât.

Thaumaturgie [c]

- Guérison [touché] redonne 1 PV;
- Réanimation [touché] réveille d'*assommée* avec 0 point de vie et tous ses membres;
- Résurrection [touché, hors combat] passe de *mort* à *assommé*.
- Liberté [touché] met fin à la *paralysie*;
- Voix [touché] met fin à *muette*.

Discipline professionnelle

Baratin [c]

- Diplomatie : permets de savoir si la dernière affirmation est vraie;
- Mensonge [sauvegarde] *vérité* et *diplomatie*;
- Revenu [passif] génère 10 piécettes par jeu;
- Verbomoteur [sauvegarde] *muet*;
- Discours [parle à la cible pendant 30 secondes] met fin à *dominé*.

Marchandage [l]

1. 4 blocs de production ou composantes, au choix, par jeu;
2. +2 blocs de production ou composantes, au choix, par jeu;
3. +2 blocs de production ou composantes, au choix, par jeu;
4. +2 blocs de production ou composantes, au choix, par jeu;
5. +2 blocs de production ou composantes, au choix, par jeu.

Médecine [c]

- Opération [touché, 30 secondes] retire une *nécrose*;
- Suture [touché, 30 secondes] redonne 2 points de vie;
- Psychiatrie [touché] la cible devient *calme*;
- Relaxation [touché, 5 secondes] met fin à *muet*;
- Pharmacie [touché, 5 secondes] peut utiliser les *médicaments*.

Métier [c]

- Artisanat [production] *filet, corde, baguette, fortification* et *piège*.
- Forge [production] *arme* , *armure, bouclier, cadenas* et *engin de siège*;
- Herboristerie [production] *médicaments*;
- Spécialiste I : +2 blocs de production à une production existante (sauf alchimie);
- Spécialiste II : +2 blocs de production à une production existante (sauf alchimie).

Production

Pour produire un objet, un joueur doit écrire sur son bloc de production l'objet qu'il désire créer selon les listes de la présente section. Il doit dépenser un d'énergie et il doit être hors-combat. Il existe deux types d'objet :

- Consommable [c] : l'objet est détruit après usage. L'objet de jeu est représenté par son carton lors d'un dépouillement;
- Permanent [p] : l'objet n'est pas détruit par l'usage. L'objet de jeu est représenté par une représentation crédible appartenant au joueur lors d'un dépouillement. Au moment de déposer la représentation au côté du propriétaire, le voleur peut réclamer le carton de jeu à son propriétaire.

Alchimie

Il est généralement nécessaire d'appliquer un produit alchimique sur sa lame en la frottant 5 secondes avec une main libre pour en faire usage.

- Poison [c] réduit de 2 l'énergie de tous ceux qui ingèrent la boisson ou la nourriture contaminée jusqu'à ce qu'un *antidote* soit administré;
- Toxine [c] nécessaire à l'utilisation de certaines techniques surnoises.
- Venin [c] ajoute 1 de dégât sur la prochaine touche faite avec l'arme. Cumulatif avec *attaque surnoise*;

Artisan

- Baguette [c] permet, une fois par combat, de payer le cout en composante du dernier rituel mémorisé pour le mémoriser de nouveau. Usage unique;
- Corde [p] permet de *paralyser* une cible désarmée. Peut être détruit par une lame;
- Filet [p] permet de *paralyser* une cible dont on couvre la tête du filet. Peut être détruit par une lame;
- Fortification [c] redonne un point de vie à une forteresse. Une forteresse peut avoir jusqu'à 5 points de vie, mais commence le jeu avec 3;
- Piège [c] corde avec une clochette. Inflige 2 de dégât à qui touche la corde quand la clochette sonne.

Mixture de potions

Utiliser une potion demande de boire une gorgée dans un contenant rempli d'un liquide quelconque que le joueur transporte sur lui.

- Fortitude [c] donne une sauvegarde contre le *poison*;
- Guérison [c] guérit 1 point de vie;
- Sagesse [c] redonne 2point d'énergie;

Forgeron

- Armure [c] permet au forgeron de réparer une armure en combat en 15 secondes;
- Arme [c] remplace une arme *cassée*;
- Bouclier [c] remplace un bouclier *cassé*;
- Cadenas et clef [p] empêche l'ouverture d'un coffre sans la clef;
- Engin de siège [p] inflige 1 de dégât à une fortification. Une personne touchée par un projectile d'engin de siège est *morte*. Représenté par une baliste, une catapulte ou un bélier fonctionnel et sécuritaire.

Herboriste

Appliquer un médicament demande de toucher la cible avec une main libre pour 5 secondes et d'avoir la technique *pharmacie*.

- Baume [c] guérit 2 points de vie;
- Injection [c] guérie *assommé*;
- Antidote [c] contre les effets d'un *poison*.

Enchantement

Voici la liste des objets sujets à l'enchantement et l'effet associé.

- Armure [p] +1 point de vie à la valeur de l'armure. Ne peut plus être utilisée pour faire une réparation;
- Arme [p] une sauvegarde contre *cassée* par combat;
- Baguette [p] peut être utilisé une fois par combat;
- Bouclier [p] une sauvegarde contre *cassée* par combat.
- Cadenas [p] ne peut être ouvert par la technique *serrurier*;
- Corde [p] ne peut être détruit par une lame (le nœud doit être défait pour libérer la cible);
- Engin de siège [p] inflige 2 points de dégât à une fortification;
- Filet [p] ne peut être détruit par une lame (le filet doit être retiré de sur sa cible);
- Fortification [p] peut être fortifié jusqu'à 10 points de vie.

Rituels de départ

Au moment de choisir l'habileté *rituel*, un personnage peut inscrire deux des trois rituels disponibles à son école dans son livre de sort. Il peut faire de même pour l'école de création quand il choisit la technique *infusion*.

Les rituels sont présentés comme suit. Le nombre entre parenthèses est le cout en composantes. Le nom du rituel suit. L'information entre crochets précise la durée et la portée du sort si applicable. La description conclut.

Démonologie

- (4) Possession [jeu, personnel] le personnage accepte un démon en sa chaire. Il doit inclure une mutation à son costume ainsi qu'un motif rouge à son visage. Le joueur choisit une technique parmi toutes les habiletés qui lui sont disponibles et l'ajoute à son personnage.
- (1) Dissipation [touché] met fin à tous les *sorts* non permanents sur la cible.
- (1) Sacrifice [personnel] l'initiateur peut convertir ses points d'énergie actuels en points de vie, jusqu'à son maximum habituel. Il peut aussi choisir de transformer ses points de vie en énergie, toujours jusqu'à son maximum usuel.

Élémentaire

- (2) Peau de pierre [jeu, personnel] l'initiateur doit porter un maquillage gris sur sa peau. La peau de l'initiateur est considérée comme une armure conférant 4 points de vie. Elle se répare avec une *composante* pendant un repos.
- (1) Combustion [touché] *cassée*.
- (1) Armes élémentaires [personnel] +1 de dégât aux 2 prochaines touches.

Naturelle

- (4) Armure d'écorces [jeu, personnel] la peau se couvre d'écorces, conférant une armure de 3 points de vie. Le joueur doit porter un maquillage brun ou une représentation d'écorces sur son costume. Réparer l'armure d'écorce coûte un repos.
- (1) Séisme [à vue] la forteresse désignée reçoit 3 points de dégât.
- (1) Camouflage [touché] *caché* tant qu'immobile.

Nécromancie

- (4) Nécromorphose [jeu, personnel] l'initiateur doit porter un maquillage (un motif visible) ou un masque blanc. L'initiateur peut discuter avec les morts. Il est aussi immunisé à la *peur* et à la *domination*.
- (1) Animation [touché, joueur *mort*] revient à la vie en tant que zombie sous la *domination* de l'initiateur avec 5 points de vie et aucune énergie. Un zombie est sans intelligence et ne peut pas communiquer, utiliser une technique ou retenir d'information. Quand un zombie tombe *assommé* ou que 15 minutes se sont écoulées, le joueur se rend au cimetière où il revient à la vie selon les règles normales, mais sans coût de karma.
- (1) Décomposition [touché] *nécrose*.

Protection

- (2) Aura [jeu, personnel] l'initiateur est baignée d'un halo de lumière. Il doit porter un symbole blanc et jaune au visage. Sa peau est considérée comme une armure conférant 2 points de vie et se répare avec le sort *réparation*.
- (1) Bouclier [touché] la cible gagne un point de vie additionnel.
- (1) Vérité [hors-combat] la cible doit répondre à la prochaine question par la vérité.

Création

L'école de création est un art rituel expérimental. Il permet aux joueurs de créer des objets magiques permanents ou temporaires et certaines formes de bénédictions et de malédictions. Le facteur qui détermine cela est l'objet cible du rituel, qui peut être n'importe quel objet se trouvant dans la section production.

La puissance du rituel est à la hauteur du nombre de composantes sacrifiées dans celui-ci, avec le nombre de points de protocole équivalent. Dans un rituel de création, il est possible de remplacer jusqu'à la moitié des composantes requises par des blocs de production. Ces blocs doivent tous être du même type, et orientent le résultat final du rituel. Aucun rituel de création ne fonctionne en dessous de 6 composantes, et un investissement de plus de 30 devrait toujours être associé à une piste en jeu.

Tous les détails de l'expérience sont consignés au livre de sort du joueur. L'effet du rituel est déterminé par l'organisation après l'expérience. Le joueur pourra créer le même objet avec le même rituel une fois la première expérience complétée.

NOTE : Les rituels de création n'offrent aucune garantie. Il est possible de composer deux rituels différents et de finir avec le même effet. Il est aussi possible de maudire son propre personnage à travers un rituel de création.

Annexe 1 : exemple de progression de personnage

ROUGE : points de départ;

JAUNE : progression nécessaire pour accéder à la 3e et 4e discipline;

VERT : habiletés sélectionnées une seconde fois, avec progression limitée à 2 points d'expérience;

BLEU : nouvelles habiletés dans la 4e discipline qui ont une progression normale;

MAUVE : Discipline commune, peut être investie à tout moment dans la progression du personnage.

Endurance		Total : 3	Énergie		Total : 8	Bloc de Production
ROUGE	+1 point de vie maximum		ROUGE	+2 points d'énergie maximum		Alchimie :
MAUVE	+1 point de vie maximum		MAUVE	+2 points d'énergie maximum		8
MAUVE	+1 point de vie maximum		MAUVE	+2 points d'énergie maximum		Artisan :
1ere Discipline :		Combattante	2e Discipline :		Sournoise	
Habilité A		Discipline	Habilité A		Alchimie	Potion :
ROUGE	Résilience		ROUGE	4 blocs		
JAUNE	Endurcie		JAUNE	+2 blocs		Forgeron :
JAUNE	Loyauté		JAUNE	+2 blocs		
Habilité B		Karma	Habilité B		Fourberie	Herboriste :
ROUGE	+2 karma		JAUNE	Attaque Sournoise		
ROUGE	+2 karma		JAUNE	Coup bas		Enchantement :
JAUNE	+2 karma		JAUNE	Styler		4
3e Discipline :		Combattante	4e Discipline :		Magique	Rituel/École
Habilité A		Discipline	Habilité A		Artisanat Arcane	Création
VERT	Doctrine		JAUNE	Enchantement		
VERT	Vigilance		JAUNE	Infusion		Composantes Magiques :
JAUNE			JAUNE	Disjonction		
Habilité B		Karma	Habilité B		Sorcellerie	
VERT	+2 karma		JAUNE	Terreur		Revenu :
VERT	+2karma		JAUNE	Noirceur		
JAUNE			JAUNE	Silence		

Annexe 2 : points de protocole

Pour composer une cérémonie de mémorisation conforme pour un rituel, il faut cumuler un nombre de points de protocole égal au cout de base en composante. Comme pour les formules, il est demandé de maintenir le décorum de jeu dans la composition des cérémonies. La cérémonie de mémorisation doit être inscrite avec son protocole complet dans le livre de sorts du joueur.

Protocoles de temps			Protocoles de sacrifice			
Plus de 5 minutes	Durée	1PP	Un bloc de production	Matériel	1/2 PP	
Plus de 15 minutes		2PP	Un objet transformé		1/2 PP	
Chaque 10 minutes supplémentaire		+1PP	Une composante (tout autre type)		1/2PP	
Le jour ou la nuit	Moment	1PP	Une composante (même type que le rituel)		1PP	
Matin (6 à 12), après-midi (12 à 6), soir (6 à minuit) ou nuit (minuit à 6)		2PP	Un fragment (tout autre type)		5PP	
Levé du soleil, couché du soleil, midi ou minuit		3PP	Un fragment (même type que le rituel)		10PP	
Phase de la lune précise		4PP	Un lingot de bluame, sanglite ou malachite		1PP	
Mois précis		5PP	Un fragment de météore		1PP	
Tout facteur météorologique précis		+1 PP	Un objet magique (non-spécifique)		5PP	
Protocoles d'assistance			Un objet magique (spécifique)		15PP	
Assistant (sans rituel)	Assistant	1/2PP	Un bijou		2PP	
Assistant (autre école)		1PP	Un point de vie	1/8PP		
Assistant (même école)		2PP	Un point d'énergie	1/8PP		
Conclave (un représentant de chaque école)		10PP	Un point de karma	1/4PP		
Foule (spectateurs, au moins 10 personnes)		2PP	Sacrifice d'un personnage (volontaire)	2PP		
Protocoles d'action			Sacrifice d'un personnage (victime)	1PP		
Allumer un feu	Action	1PP	Sacrifice d'une créature (non-spécifique)	1PP		
Éteindre un feu		2PP	Sacrifice d'une créature (spécifique)	5PP		
Manipulation de liquide		1PP	Protocoles de lieu			
Manipulation de feu , feux d'artifice et autres.		2PP	Territoire précis	Lieu	1PP	
Tracer un pentacle (Plus d'un mètre de diamètre)		1PP	Bâtiment précis		1PP	
Tracer un pentacle (plus de 3m de diamètre)		2PP	Nexus du même type		1PP	
Tracer un pentacle (plus de 10m de diamètre)		3PP	En Enfer ou dans une zone de corruption		3PP	
Ajout à un autel		1PP	Près d'un cours d'eau		1PP	
Construction d'un autel		3PP	Lieu à accès occasionnel (ex :: Prison Astrale)		5PP	
Toute autre action (confirmer avec organisation)		+1PP	Tout autre lieu (confirmer avec organisation)		+1PP	

Un joueur sacrifié dans un protocole doit se rendre au cimetière. Il ne peut pas être ramené à la vie autrement. À l'exception de ceux d'assistance et de sacrifice, chaque protocole ne peut être utilisé qu'une fois par cérémonie.