

OV CHAMPS DE BATAILLE



règles 1.1

Auteurs :

Stéphane Dumoulin

David Anthoine

David Vandegerde

Maxime Vandegerde

OV 2007

INDEX

1. Présentation
2. Règles de base
3. Personnages
4. Système hiérarchique
5. Points de contrôle
6. Gestion des drapeaux
7. Mots clés
8. Les règles spécifiques aux elfes noirs et aux baronniens

1. PRÉSENTATION

OV Champ de batailles est un jeu de rôle tactique qui retrace les grandes batailles historiques du monde d'OV. Les joueurs incarnent des soldats ayant des fonctions particulières (guerrier, mage, messenger) et répondant à une hiérarchie. Puisqu'il s'agit d'un jeu tactique le respect des consignes de supérieurs et la transmission des informations y jouent un rôle clé.

Le jeu pourra se dérouler en plusieurs manches.

Le but du jeu est de vaincre l'équipe adverse. Ceci peut être réalisé de deux manières :

en tuant le général ennemi (l'équipe gagne alors 1 point pour la manche)

en prenant tous les points de contrôle à l'exception de celui du général ennemi (l'équipe gagne alors 5 points pour la manche)

A la fin de l'activité, les points seront comptés et le résultat de la bataille (l'un ou l'autre vainqueur ou ex aequo) sera inscrit dans le background du monde d'OV

(Si le jeu se termine alors qu'une manche est en cours, l'équipe ayant le plus de points de contrôle gagne 3 points.)

2. RÈGLES DE BASE

Sécurité et respect du lieu

Les frappes doivent être effectuées de manière à ne pas blesser l'adversaire

Les coups à la tête sont interdits

Les arcs doivent être bandés suivant la distance séparant le tireur de la cible

Les charges au boucliers sont interdits

Les coups de tête, pieds, genoux, coudes, poings, etc sont interdits

Il est interdit de jeter les canettes, emballages et autres déchets en-dehors des poubelles

Toute personne ne respectant pas ces principes pourra se voir privée de jeu pour un certain temps ou renvoyée de l'activité.

TI/TO

Tous les actes dans le jeu sont réputés TI (Time-In). Seuls les arbitres ont le droit de décréter un TO (Time-Out) c'est-à-dire un arrêt du jeu. Certaines personnes « sont TO » cela signifie qu'ils ne sont pas dans le jeu et que les personnages ne peuvent pas interagir avec eux (c'est notamment le cas des arbitres)

Les dégâts

Toutes les armes font un dégât. Il n'est pas nécessaire de l'énoncer quand on touche. Certains sorts ou certaines capacités permettent d'infliger des dégâts supplémentaires. Dans ce cas, énoncez le total de dégâts que vous infligez quand vous frappez.

Les localisations

Il existe 5 localisations pour lesquelles les joueurs ont des points de vie : la jambe gauche, la jambe droite, le bras gauche, le bras droit et le torse (la tête n'est PAS une localisation). Lorsqu'une jambe est à 0 points de vie, le personnage doit boiter; lorsqu'elles sont toutes les deux à 0, le personnage doit ramper; lorsqu'un bras est à 0 le personnage ne peut plus rien faire avec cette main (ce qui l'empêche donc d'utiliser toute arme à deux mains tel qu'arc, lance, épée à deux mains); lorsque le torse du personnage tombe à zéro celui-ci est MORT.

Les points de vie délocalisés

Dans certaines circonstances, un personnage peut se voir attribuer un ou plusieurs points de vie délocalisés. Ces points de vie sont des points de vie supplémentaires qui seront toujours perdus AVANT les autres points de vie. Les points de vie délocalisés sont perdus quelle que soit la localisation touchée

Les armures

les points de vie octroyés par les armures sont considérés à tout égard comme des points de vie normaux pour leur perte et leur récupération (sauf exception précisée dans les règles). Ils peuvent donc être récupérés de la même manière que les points de vie classiques, c'est-à-dire dans les hôpitaux de campagne (voir le chapitre points de contrôle).

Les boucliers

Les boucliers ne peuvent être détruits qu'avec le mot-clé « destruction ». Ils peuvent être réparés aux avant-postes.

La mort

Une fois morts, les personnages doivent se rendre dans la zone des limbes ou ils devront attendre que leur général les fassent revenir en tant que renforts.

*les messagers et capitaines tués perdent tous les drapeaux en leur possession une fois tués (ils les remettent aux arbitres des limbes)

*afin d'éviter toute confusion, les morts doivent attendre que le combat soit terminé ou se soit éloigné avant de se rendre aux limbes

Les renforts :

Les généraux ont la capacité d'appeler des renforts. Concrètement, ils envoient un messager aux limbes qui viendra rechercher les soldats de la faction pour les ramener au poste de commandement.

Une fois sortis des limbes les renforts sont Time-In et peuvent donc être interceptés. Les renforts doivent aller en ligne droite et sans s'arrêter au poste de commandement

Règles supplémentaires

Ce manuel ne contient que des règles génériques. Pour les règles spécifiques à chaque faction telles que les bonus et malus de race, les sorts de magie, les capacités spéciales et les appellations spécifiques veuillez vous référer au manuel de faction correspondant.

3. PERSONNAGES

Points de vie et armures

Chaque personnage dispose à la base de deux points de vie par localisation.

Les armures de cuir et cuir clouté offrent un point de vie supplémentaire par localisation.

Les armures lourdes (mailles, plates) offrent deux points de vie supplémentaires par localisation*.

(* les armures « lourdes » qui ne contraignent pas les mouvements ou qui sont légères comme une plume seront considérées comme armure de cuir)

Points de magie

Les personnages ayant choisi le métier de « mage » disposent d'une réserve de 5 points de magie.

Les points de magie peuvent être récupérés dans les avants-postes. (voir le chapitre points de contrôle)

Métiers

chaque personnage doit choisir l'un des deux métiers suivants :

Le mage

Le personnage de type « mage » (dont le nom peut différer selon les factions) peut utiliser toute arme à une main (à l'exception des batardes) et ne peut pas porter d'armure ni utiliser de bouclier. En revanche, il dispose de sorts en rapport avec sa faction (voir le manuel de la faction correspondante)

Le guerrier

Le personnage de type « guerrier » (dont le nom peut différer selon les factions) peut utiliser toute arme, porter tout type d'armure et de bouclier.

4. Système hiérarchique

Des escouades de quatre à huit personnes incluant un sergent pour la diriger constituent les unités de base des armées d'OV Champs de Bataille.

Les sergents sont sous les ordres d'un capitaine, lui-même sous les ordres d'un général. (voir le chapitre factions pour connaître les noms des grades pour chaque faction)

Tous les gradés et messagers doivent porter des brassards spécifiques afin d'être distingués sur le champ de bataille.

La nomination des sergents se fait au sein des escouades. La nomination des capitaines, généraux et messagers passe par l'organisation. Si vous êtes intéressés par l'un de ces postes veuillez nous contacter et présenter vos motivations.

Les gradés doivent, comme tout le monde, choisir l'un des deux métiers de base (mage ou

guerrier). Ils disposent en plus des capacités de leurs grades respectifs

Mission des sergents :

Les sergents doivent gérer leur escouade en accord avec les ordres de leur capitaine. Ils disposent de 5 points de commandement; ils ne peuvent jamais dépasser ce total et peuvent les récupérer aux avant-postes (voir chapitre points de contrôle). Ils peuvent utiliser leurs points de commandement pour lancer des tactiques qui seront appliquées à toute leur escouade, pour cela ils doivent énoncer [nom de l'escouade] + tactique + nom de la tactique

Tactiques

Attaque

Coût : 1 point de commandement

Effet : tous les membres de l'escouade effectuent leur prochaine frappe à +1 (ils infligent donc 2 dégâts)

Défense

Coût : 1 point de commandement

Effet : tous les membres de l'escouade ignorent la prochaine touche qui leur sera infligée (sauf « destruction »)

Charge

Coût : 3 points de commandement

Effet : tous les membres de l'escouade effectuent leur prochaine frappe à « destruction » (voir mots-clés)

Protection

Coût : 3 points de commandement

Effet : la personne ciblée est immunisée à tout tant qu'il y a au moins 2 membres de l'escouade qui l'entourent (les membres de l'escouade sont obligés d'entourer la personne). La personne protégée ne peut lancer de sorts ni utiliser de capacités de commandement. Le sergent peut décider à tout moment d'annuler la protection.

Mission des capitaines

Le capitaine a pour mission de prendre, de conserver et de gérer les points de contrôles et est le seul habilité à les capturer (voir chapitre points de contrôle). Il dispose de plusieurs escouades sous ses ordres. Il est aussi le seul avec les messagers habilité à transporter les drapeaux de faction et les drapeaux d'avant-poste et d'hôpital.

Mission du général

Le général a tous les capitaines sous ses ordres et dispose d'un plan de la bataille et devra les mener à la victoire ultime. Il dispose d'une troupe de messagers (1 par capitaine + 1). Il est aussi le seul habilité à demander des renforts (à faire revenir les morts). Si il meurt, la manche est automatiquement perdue !

Mission des messagers

Le messager a pour mission de transmettre les ordres du général aux capitaines et d'aller chercher des renforts. Il est directement sous les ordres du général. Il est aussi le seul avec les capitaines habilité à transporter les drapeaux de faction et les drapeaux d'avant-poste et

d'hôpital.

5. POINTS DE CONTRÔLE

Le système tactique du jeu repose sur le principe des points de contrôle.

Ces points ne peuvent être capturés que par les capitaines. Les points de contrôle sont signalés par des drapeaux de couleur différentes. A côté de chacun de ces drapeaux peuvent figurer l'un des trois drapeaux spéciaux :

- Le drapeau du général qui lui permet de faire venir des renforts jusqu'à ce point (durant leur transfert entre les limbes et le poste de commandement les renforts PEUVENT être attaqués)
- Le drapeau d'hôpital qui permet de récupérer des points de vie (par minute passée à toucher le poteau du drapeau, un personnage regagne un point de vie; durant ce laps de temps il ne peut pas se battre, lancer de sorts ou utiliser de capacités de commandement). On ne peut utiliser QUE les hôpitaux de sa faction.
- Le drapeau d'avant poste qui permet de récupérer des points de magie et de commandement (par minute passée à toucher le poteau du drapeau un personnage regagne un point de magie OU un point de commandement; durant ce laps de temps il ne peut pas se battre, lancer de sorts ou utiliser de capacités de commandement). Ce lieu permet aussi de réparer un bouclier pour trois minutes passées à toucher le poteau du drapeau (durant ce laps de temps on ne peut pas se battre, lancer de sorts ou utiliser de capacités de commandement). On ne peut utiliser QUE les avant-postes de sa faction.

6. GESTION DES DRAPEAUX

Cette partie n'est importante que pour les capitaines, généraux et messagers.

Pour les autres rappelez-vous que vous ne pouvez à aucun moment transporter, attacher ou détacher un drapeau.

Les drapeaux sont les choses les plus importantes du jeu. Il existe 5 types de drapeaux :

- Les drapeaux de faction
- Les drapeaux d'hospital
- Les drapeaux d'avant-poste
- Les drapeaux neutres
- Le drapeau du général

Les drapeaux de faction servent à prendre les points de contrôle. Lorsqu'un capitaine veut prendre un point de contrôle, il doit être en possession d'un drapeau de son camp. Après une minute passée en contact avec le poteau du drapeau sans rien faire d'autre, il peut enlever le drapeau ennemi (ou le drapeau neutre) et placer le sien (il ne peut pas enlever les drapeaux ennemis si il ne place pas de drapeau de son camp à la place). Le drapeau ennemi pourra ensuite être envoyé (via un messager) au général. Le général peut utiliser les drapeaux

ennemis pour appeler des renforts en envoyant un messenger aux limbes. Par drapeau ainsi dépensé il peut récupérer quatre soldats et/ou sergents OU un capitaine.

Les drapeaux d'hopitaux et d'avant-poste peuvent être placés à côté d'un drapeau de sa faction pour lui donner les effets décrits au chapitre points de contrôle; lorsqu'un capitaine capture un point de contrôle ennemi il prend aussi le drapeau d'hopital ou d'avant-poste ennemi. Le drapeau ennemi pourra ensuite être envoyé (via un messenger) au général. Le général peut les échanger contre des drapeaux hôpital/avant-poste de son camp en envoyant un messenger aux limbes avec les drapeaux hôpital/avant-poste ennemi. (un hôpital s'échange contre un hôpital, un avant-poste contre un avant-poste). Il ne peut y avoir qu'un seul hôpital OU avant-poste par point de contrôle.

Un capitaine peut déplacer ses drapeaux d'avant-poste et d'hôpital entre les différents points qu'il contrôle.

Les drapeaux neutres sont placés sur certains points de contrôle au début du jeu. Lorsqu'un capitaine capture un point de contrôle neutre, il prend aussi le drapeau neutre. Le drapeau pourra ensuite être envoyé (via un messenger) au général. Le général peut l'échanger contre un drapeau hôpital/avant-poste (au choix) de son camp en envoyant un messenger aux limbes avec le drapeau neutre.

Le drapeau du général accompagne toujours celui-ci. Le général ne peut utiliser sa capacité d'appel de renforts que si il est sur un point de contrôle de son camp et qu'il y a placé son drapeau de général. Si il y a un drapeau de général sur un point de contrôle il ne peut pas y avoir aussi d'hôpital ou d'avant-poste.

7. MOTS-CLÉS

Tactiques

Attaque : tous les membres de l'escouade effectuent leur prochaine frappe à +1

Défense : tous les membres de l'escouade ignorent la prochaine touche qui leur sera infligée (sauf « destruction »)

Charge : tous les membres de l'escouade effectuent leur prochaine frappe à « destruction »

Protection : la personne ciblée est immunisée à tout tant qu'il y a au moins 2 membres de l'escouade qui l'entourent (les membres de l'escouade sont obligés d'entourer la personne). La personne protégée ne peut lancer de sorts ni utiliser de capacités de commandement. Le sergent peut décider à tout moment d'annuler la protection.

Frappes

Destruction : le bouclier touché est détruit, si ce n'est pas un bouclier qui est touché, la frappe compte comme une frappe normale.

Coma : le personnage perd un point de vie là où il est touché et tombe au sol, il ne peut rien faire jusqu'à la fin du combat (ou il se relève si il est toujours en vie)

A distance

Peur : le personnage ciblé ne peut plus avancer dans la direction du lanceur ni lui lancer de sorts.

Annihilation : tous les ennemis présents perdent deux points de vie (les victimes choisissent la manière de les répartir) et les mages perdent en plus deux points de magie.

Etats spéciaux

Camouflage : un personnage camouflé est invisible tant qu'il ne bouge pas, qu'il ne parle pas et qu'il croise les bras sur son torse poings fermés. Il ne peut pas tenir d'armes dans ses mains, néanmoins ses armes placées à côté de lui sont considérées comme invisibles aussi.

8. LES RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX ELFES NOIRS ET BARONNIENS

Baronniens (Empire elfe)

*à cette époque les baronniens sont dirigés par l'empire elfe (le terme baronnien n'existe d'ailleurs pas encore). Nous utilisons ce terme pour des questions de simplicité.

Background

Durant la bataille des anciens dieux, les troupes humaines des armées elfes et elfes noirs se sont subitement rassemblées et se sont retournées contre leurs anciens maîtres, massacrant des milliers d'entre eux, gagnant ainsi leur liberté. Certains des humains entraînés par les elfes qui leur avaient inculqués leurs principes d'honneur et de don de soi sont restés au côté des elfes lorsque leurs collègues se sont révoltés. Se battant avec toute la force de leurs convictions ils ont tenu les lignes au prix de leur vie, massacrant les vils traîtres de leur race et évitant ainsi aux elfes blancs de disparaître de la surface du monde.

Cinquante ans plus tard, dans le but d'honorer ces vaillants guerriers qui se sont battus pour eux, les elfes créèrent la caste des samourais au sein de leurs troupes humaines. Dorénavant, tout descendant d'un guerrier s'étant distingué lors de cette bataille aura un statut privilégié au sein de la société.

Les samourais ont peu à peu remplacé les troupes elfes qui sont retournés dans la forêt de leurs ancêtres. Seuls quelques-uns d'entre eux sont restés pour pouvoir diriger les troupes humaines au combat si les elfes noirs venaient à attaquer la forêt sacrée. Obnubilés par la survie de leur forêt sacrée, les elfes n'ont pas imaginé que les elfes pourraient attaquer la bande de terre séparant la péninsule des humains de la forêt sacrée. Pourtant, une fois les humains repoussés derrière les hautes montagnes séparant leur péninsule du continent, les drows auraient le champ libre pour attaquer la forêt sacrée.

Les divinités baroniennes

Les baronniens distinguent deux types de divinités : les divinités matérielles (les elfes et les elfes noirs) et les divinités immatérielles (les mêmes dieux que ceux vénérés par les elfes)

Divinités matérielles

Les baronniens considèrent les elfes blancs comme des dieux qu'ils appellent kamis et les elfes noirs comme des démons qu'ils appellent onis. Parmi les kamis les plus connus en baronnie se trouvent Onotangu et Amaterasu, un couple elfique qui se trouve aussi être deux des énéraux les plus respectés de l'empire elfe. Onotangu a le surnom de dieu-lune et Amaterasu celui de déesse-soleil.

Divinités immatérielles

voici la liste complète des dieux elfes, qui sont aussi vénérés par les baronniens:

Saërti, dieu de la terre et des montagnes
Hanshesa, la nature toute puissante
Heilum'an, dieu protecteur de l'empire
Beilar, dieu de l'équité et de l'honneur
Kamma, dieu du savoir
Teila, dieu de l'inspiration artistique

Spécificités raciales

Tous les guerriers de l'empire elfe sont des humains, ils n'ont donc aucune spécificités raciales. Seul le général est un elfe, il a donc les spécificités raciales suivantes :

Les elfes ont un point de vie en moins au torse
Les elfes ont un point de magie en plus.

Sorts des baronniens

Tous les soldats (sauf le général) de l'empire elfe sont des humains, ils ont donc seulement accès aux sorts baronniens.

Tous les sorts nécessitent une incantation de 7 secondes à haute voix avant de pouvoir être lancés. (les incantations peuvent être improvisées)

Méditation

Coût : 1 point de magie par participant

Effet : le mage doit être accompagné d'au moins une personne pour pouvoir réaliser ce sort. Tous les participants (mage inclus) se lancent dans une méditation sérieuse de 5 minutes au terme de laquelle ils se voient octroyer un point de vie délocalisé et sont immunisés au prochain mot-clés « peur ». (NON CUMULATIF)

Honneur

Coût : 1 point de magie

Effet : ce sort ne peut être lancé QUE sur des gradés (sergent, capitaine, général). Le gradé ciblé ignore les deux premières frappes reçues dans le dos. (NON CUMULATIF)

Kamikaze

Coût : 3 points de magie

Effet : ce sort ne peut être lancé que sur le mage lui-même. Le mage reçoit un bonus de +1 à ses dégâts (il frappe donc à deux) jusqu'à la fin du combat. Il ne peut pas quitter les lieux du combat et meurt à l'issue de celui-ci quel que soit le vainqueur. (NON CUMULATIF)

Sorts des elfes

Seul le général de l'empire elfe, qui est un elfe, a la capacité d'utiliser les sorts elfiques (il ne peut, en revanche, pas utiliser les sorts baronniens).

Tous les sorts nécessitent une incantation de 7 secondes à haute voix avant de pouvoir être lancés. (les incantations peuvent être improvisées)

Transfert de mana

Coût : gratuit

Effet : le lanceur du sort prend la mana d'un allié consentant. Pour chaque point de magie transféré, la cible du sort perd un point de magie supplémentaire (il perd donc deux points de magie quand le lanceur en gagne un). Ce sort permet au lanceur d'accumuler jusqu'au double de son maximum de points de magie. Les points acquis au-delà du maximum de départ de points de magie doivent être utilisés dans les 30 secondes (après ce laps de temps ils sont perdus)

Messenger éthéré

Coût : 6 points de magie

Effet : (ne peut être lancé que sur des messagers) le messenger ciblé est considéré comme étant Time-Out (il ne subit pas de dégâts, ne peut être ciblé par les sorts, ne peut pas attaquer, lancer de sorts, ne peut pas écouter ou parler et est invisible) jusqu'à ce qu'il atteigne sa destination (il doit s'y rendre en ligne droite et ne peut pas s'arrêter en chemin)

Sphère d'annihilation

Coût : 12 points de magie

Effet : le lanceur lève les bras et lance le mot-clé « annihilation » (voir liste des mots-clés)

Capacité spéciale

Seppuku : un sergent dont tous les membres de l'escouade sont morts peut se présenter devant le général de sa faction et exécuter le rituel de seppuku (suicide rituel) durant 5 minutes.

Après cela, le général peut immédiatement et gratuitement faire revenir les membres de l'escouade des limbes.

(Il recevra pour cela un papier de l'arbitre de faction à envoyer aux limbes via un mercenaire, les personnes ainsi ressuscitées sont considérées comme des renforts classiques)

Appellations

Général : O-kami

Capitaine : Samourai

Sergent : Sergent

Mage : Moine

Guerrier : Guerrier

Elfes Noirs

Background

Lors de la « bataille des anciens dieux » il y a 160 ans, les elfes et les elfes noirs ont été tous

deux trahis par leurs esclaves humains. Portant un coup profond à l'empire drow (l'autre nom des elfes noirs) en tuant l'un de leurs plus anciens généraux, les humains ont totalement désorganisé leur société. Les drows, aigris et se sentant de plus en plus menacés après le rituel du « sacrifice de la fertilité » opéré il y a quelques 500 ans par les dirigeants elfes noirs dans une tentative inespérée de tuer tous les elfes et qui les empêche dorénavant de donner naissance à des femmes drows, ont vu récemment une opportunité inespérée de couper les elfes blancs de leurs troupes humaines en attaquant la zone située entre la forêt sacrée des elfes et la péninsule où sont basées leurs troupes.

Les nations humaines libres, bien que trop puissantes pour pouvoir être attaquées tout de suite, se sont lancées dans des guerres civiles, assurant ainsi aux drows qu'ils ne tenteront pas une invasion durant leur attaque des elfes ce qui leur permettrait d'annihiler enfin leur ennemi ancestral une bonne fois pour toutes.

Depuis qu'il est impossible aux elfes noirs de donner naissance à des filles, les femmes drows sont devenues le bien le plus précieux pour la survie de l'espèce et la mort de l'une d'entre elle est considérée comme une véritable tragédie. Néanmoins, certaines d'entre elles ont succombé aux désirs de vengeance et partent au combat, au grand désarroi des dirigeants drows.

Les drows n'ont toujours pas digéré la trahison de leurs esclaves et sont animés par un désir de vengeance sadique et irrationnel. Ils chercheront à torturer tout humain et tout elfe qui tombera entre leurs mains. Comme les dirigeants drows ont interdit à leurs troupes d'attaquer les humains libérés de peur que leurs puissantes armées ne balaient les elfes noirs une fois de plus, les troupes drows n'ont pas pu assouvir leurs désirs de vengeance depuis plus de 160 ans. L'attaque décidée par les dirigeants sur les troupes humaines restreintes de l'empire elfique est donc vue comme un moyen de donner libre cours à leur cruauté.

Les divinités elfes noires

Voici la liste complète des dieux vénérés par les elfes noirs (drows)

Kaer'to, dieu du sang et de la mort
Saoru, dieu protecteur de l'empire
Thalika, dieu de la vie
Tae'kas, dieu de la nature
Khakti, dieu de l'unité de l'empire
Tshiaria, dieu de la fraternité et du soin

Spécificités raciales

Les elfes noirs ont un point de vie en moins au torse
Les elfes noirs ont un point de magie en plus.

Sorts des elfes noirs

Tous les sorts nécessitent une incantation de 7 secondes à haute voix avant de pouvoir être lancés. (les incantations peuvent être improvisées)

Souffle de vie

Coût : 1 point de magie

Effet : une personne morte de sa faction peut se relever et continuer à se battre. Elle ne dispose que d'un point de vie délocalisé (les armures et points de vie ne sont pas pris en compte) et d'aucun points de magie. Il doit rester à vue du lanceur du sort.

Cape d'ombre

Coût : 1 point de magie

Effet : la personne ciblée (qui ne peut pas être le lanceur) peut se camoufler (voir mots-clés)

Arrachage d'âme

Coût : 3 points de magie

Effet : le lanceur exécute sa prochaine frappe à « coma » (voir mots-clés)

(NON CUMULATIF)

Capacité spéciale

Sacrifice : un membre de la faction peut accepter, de son plein gré, de se sacrifier devant son général. Après un rituel de 5 minutes, il est tué et ses points de vie actuels (à l'exception de ses points d'armure), après avoir été doublés sont répartis entre les participants du rituel. Les points ainsi reçus peuvent être convertis en points de magie (sans permettre aux mages de dépasser leur maximum de départ). Les participants du rituel ne peuvent pas se battre, lancer de sorts ou utiliser des capacités de commandement durant le rituel.

Les points de vie reçus ne permettent pas aux personnages de dépasser leur maximum de départ.

Les points de magie de la victime sont perdus.

Les points de vie octroyés par l'armure des bénéficiaires peuvent être régénérés par ce biais.

*exemple : un personnage ayant encore 5 points de vie et 3 points de mana se sacrifie dans un rituel officié par 3 personnes. Après sa mort, ses points de vie sont doublés et les 10 points de vie obtenus sont ensuite répartis. Le premier officiant en reçoit 4 qu'il répartit comme il veut, le deuxième officiant en reçoit 3 qu'il choisit de convertir en points de magie et le dernier en reçoit 3 dont un qu'il conserve pour se soigner et deux qu'il convertit en points de magie.

Appellations

Général : Gardien des souffrances

Capitaine : Maître des ombres

Sergent : Sombre Sergent

Mage : Tisseur de néant

Guerrier : Faucheur