



Médiévalys – Guide du participant

Saison 2026



Sommaire

Médiévalys, précédemment connu sous les noms Aeternia et Fête médiévale de Béthanie, est une expérience de jeu de rôle immersive pour grand public. Venez vivre pour une fin de semaine, en famille ou entre amis, les tribulations d'un groupe d'aventuriers. Vous serez alors mis à l'épreuve afin de résoudre des quêtes, vaincre de redoutables créatures ou plus simplement assister aux spectacles des troubadours.

Médiévalys vous accueille sur le site boisé avec rivière ayant fait notre réputation avec son village médiéval, deux forts, notre auberge et plus encore! Médiévalys saura plaire aux adeptes de Grandeurs Nature (GN) comme à toute personne intéressée par le fantastique inspiré du Moyen-Âge.

Le site est ouvert aux participants du vendredi à partir de 16h jusqu'au dimanche 16h. Les participants de tous âges sont les bienvenus.

Un Événement pour le grand public

Médiévalys est d'abord un événement pour le grand public. Nul besoin d'être un adepte de jeu de rôle pour profiter des lieux et des spectacles. L'horaire des spectacles varie d'un événement à l'autre et peut être consulté sur notre site www.medievalys.com. À noter que tous les participants doivent être costumés et qu'un costume peut vous être offert en location.

Les participants qui souhaitent être explicitement exclus du volet jeu de Médiévalys peuvent obtenir un bracelet lumineux rose qui indique clairement que vous ne souhaitez pas prendre part au jeu ni aux combats. Par ailleurs, les zones principales du Village et du Nexus sont consacrées aux spectacles et sont généralement sans combat.

Les spectacles sont le plus souvent en après-midi le samedi entre 13h et 17h. Veuillez noter qu'il n'y a pas de tarif réduit offert pour les visiteurs qui souhaitent uniquement assister aux spectacles. En tout temps, ces derniers sont libres de demander leur accès au jeu et de créer leur personnage s'ils le souhaitent. Ils ont accès au site selon les mêmes horaires que tout autre participant.

Tous les règles et règlements qui suivent sont pour permettre aux participants de prendre part au volet jeu de Médiévalys. Si vous ne souhaitez que visiter les lieux et assister aux spectacles nul besoin de lire plus avant ce document à l'exception de la section « Code de conduite » qui suit et qui s'applique à tous.



Médiévalys – le Jeu

Médiévalys s'inspire librement des jeux de rôles et de l'univers médiéval fantastique pour offrir une expérience interactive immersive. Prenant exemple sur les Grandeurs nature (LARP), Médiévalys vous permet d'incarner le rôle de votre choix.

Que ce soit seul, en famille ou entre amis, Médiévalys offre un scénario détaillé vous permettant de vous illustrer, des quêtes pour la progression de votre personnage et des événements divertissants et spectaculaires. Le village, permet aux familles de vivre l'expérience sans craindre les combats qui sont réservés aux Héros les plus téméraires seulement. Sécuritaires, ces combats se font avec des armes de mousse à l'aide d'un système simple dit « à la touche ». Certaines créatures pourront avoir divers pouvoirs que vous pourrez découvrir durant le jeu.

Les habitués peuvent apporter leurs armes et armure bien qu'il soit également possible d'obtenir un équipement de départ en location.

Code de Conduite

Les quelques règles qui suivent s'appliquent en toutes circonstances et à tous les participants à l'événement. Elles sont essentielles afin de garantir une expérience sécuritaire et harmonieuse pour tous. Tout manquement aux règles ci-dessous peut conduire à l'expulsion sans remboursement.

- ❖ Le jugement des Officiels de jeu est sans appel. Merci de vous y conformer sans délai pour le bien être et la sécurité de tous. Il vous sera possible de débattre avec l'Officiel de jeu ou le Service à la clientèle une fois la situation particulière terminée.
- ❖ Aucun contact physique n'est permis entre les participants à l'exception des combats avec armes de mousses sécuritaires. D'ailleurs, il n'est jamais nécessaire de prendre part à un combat alors qu'il vous suffit d'abdiquer.
- ❖ Les participants munis d'un Bracelet lumineux rose sont exclus de toutes les interactions relatives au jeu incluant les combats.
- ❖ Les flammes vives sont interdites dans tous bâtiment. De même veillez à ne pas déplacer le mobilier ni grimper aux bâtiments. Soyez attentif aux risques inhérents à une activité en plein air (foulures, branches, etc.) et protégez-vous adéquatement (bottes, crème solaire, etc.).
- ❖ Les alcools et les drogues sont à proscrire pour une expérience de jeu sécuritaire pour tous. Il est toutefois permis de consommer votre alcool en accompagnement avec les repas en quantité modérée.
- ❖ Bien qu'il n'y ait pas de couvre-feu, merci de respecter la quiétude de tous la nuit entre 23h et 7h. Parlez normalement ou chuchotez lorsque vous êtes à proximité des campements.
- ❖ N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un jeu. Prenez des initiatives mais gardez toujours à l'esprit l'impact de vos actions sur le plaisir des autres participants. Amusez-vous!

L'Univers de Médiévalys

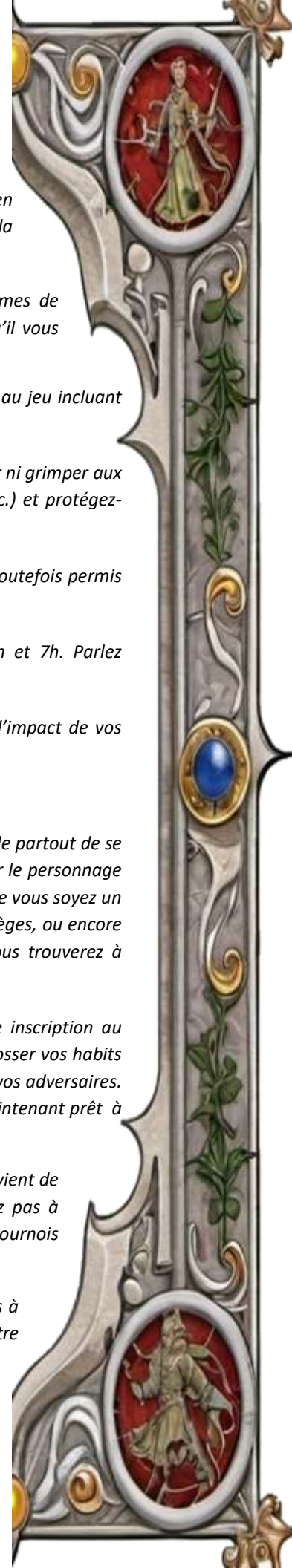
Le Nexus est ce pont entre les mondes au centre du jeu Médiévalys. Ce portail permet aux aventuriers de partout de se joindre à Médiévalys puis de retourner dans le monde d'où ils viennent. Ainsi, il est possible d'incarner le personnage de votre choix. Point central entre les mondes, le Nexus attire à lui des aventuriers de tous horizons. Que vous soyez un guerrier venu pour la Gloire des champs de bataille, un occultiste pour y apprendre de nouveaux sortilèges, ou encore un marchand ou un noble venu pour vous enrichir ou tout simplement pour assister à la fête, vous trouverez à Médiévalys l'endroit qui vous convient.

Vous serez accueilli à Médiévalys par le Gardien du Nexus qui procédera dès votre arrivée à votre inscription au Registre des Aventuriers. Une fois cette formalité réglée et votre paiement effectué, vous pourrez endosser vos habits et fourbir vos armes (de mousse) pour ce jeu de rôle où vous devrez interagir avec vos compagnons et vos adversaires. Puis, vous serez invité à prêter serment au Code de conduite en vigueur dans Médiévalys. Vous êtes maintenant prêt à vous mettre dans la peau de votre personnage et à débiter l'aventure.

Vous l'aurez compris, Médiévalys vous permet un large éventail de personnage et d'époques. Il vous revient de définir les motivations de votre personnage et des autres Héros qui vous accompagnent. N'hésitez pas à fonder avec vos compagnons de voyage une Nation afin de prendre part à la vie politique, aux tournois comme aux prises de fiefs.

Des nombreuses quêtes seront accessibles pour ceux qui cherchent l'aventure. Ne tardez pas non plus à explorer les lieux afin de découvrir les sites magiques et les personnages qui vous permettront d'accroître vos pouvoirs ou de vous aider dans vos quêtes.

Échangez avec les autres Héros afin de tisser des alliances et déterminer vos ennemis. Ce ne sont que les aventuriers les plus dynamiques et téméraires qui pourront amasser des richesses et développer leur influence!





Concepts fondamentaux

Le volet jeu de Médiévalys peut se résumer aux éléments qui suivent :

- ❖ Votre personnage peut généralement faire tout ce qu'il vous est réellement possible de faire. Au-delà de cela, vos pouvoirs surnaturels dépendront de la Vocation de magie que vous choisirez.
- ❖ La Magie dans Médiévalys est divisée en l'une des six Vocations suivantes : L'Alchimie associée à la magie ainsi qu'au feu et à la couleur rouge. Le Chaos représente la confrontation naturelle entre la vie et la mort et est associé à la couleur jaune. Le Divin associé aux Dieux, à la foi ainsi qu'à leurs émissaires est de couleur blanche. Le Néant est associé au mal ainsi qu'à la mort et à la couleur noire. La Société, en bleu, est associée à la culture et à la civilisation. Le Vivant permet généralement de guérir ou de mettre un terme aux effets néfastes affectant le corps et est représenté en vert.
- ❖ Il y a trois États principaux pour les Héros soit : Vivant (et en santé), Moribond (genou au sol et hors d'état de combattre, d'agir ni de parler jusqu'à la fin de l'Affrontement) ou Mort (lorsque le Héros n'a plus d'Essence vitale).
- ❖ Un Affrontement est une courte séquence de combats et d'attaques dans un même lieu. La durée est généralement d'au plus 10 minutes mais peut varier selon les circonstances. Lorsque vous quittez un Affrontement vous ne pouvez généralement pas y retourner tant qu'il ne soit pas terminé.
- ❖ Il y a six effets ayant un impact sur les combats soit : Béné (immunité contre les sabliers magiques et permet d'échanger les Bracelets activés), en Retrait (ne peut courir ni prendre part à l'Affrontement et permet de piller les Moribonds), Protégé (immunité contre les sphères magiques et rend les Moribonds invalides), Fortifié (permet de porter armes et armures et de capturer un Moribond), Vivifié (immunité contre l'Invalidité et permet de guérir les Moribonds) et Sournois (permet d'ignorer les armures des autres et de réanimer les Moribonds). Consultez la section « Effets » pour plus d'informations sur ceux-ci.

Création de Personnage

Les Héros débutent avec 3 points de Vocation qu'ils peuvent attribuer dans l'une ou l'autre des six types de magies ou Vocations (Alchimie, Chaos, Divin, Néant, Société, Vivant). Pour chaque point investi dans une ou l'autre de ces Vocations, vous recevrez au début de chaque événement, une Influence du type correspondant. Ces Influences sont en quelque sorte la source de magie qu'il vous faudra utiliser pour accomplir des sortilèges et utiliser les objets magiques.

- ❖ S'il est possible d'échanger librement ses Influences, on ne peut jamais en avoir plus sur soit que le nombre de point investi dans chaque Vocation.
- ❖ Il n'y a pas de limite de progression dans une même Vocation. Par contre un Héros ne peut progresser dans plus de trois Vocations différentes qui doivent pas être des Vocations dites opposées soit : Néant vs Divin; Chaos vs Société; Alchimie vs Vivant.
- ❖ Bien que ce ne soit pas une obligation, il est conseillé, à votre première participation à Médiévalys, d'investir tous vos points dans une seule et même Vocation.

Les Héros reçoivent également trois Essences vitales leur permettant d'annuler presque tous les Effets affectant le Héros mais seulement une fois l'Affrontement terminé. Un Héros reçoit seulement 2 Essences vitales à sa 2^{ème} participation puis une seule par la suite.

Finalement, les Héros reçoivent chacun un Écu d'or afin de leur permettre d'acquérir divers objets magiques. Ces objets ont un usage limité et doivent être acquis de nouveau au début de chaque événement. Les Héros peuvent également acquérir d'autres objets, armes et armures. Un personnage adulte ou adolescent reçoit un Écu d'or à son arrivée à chaque Événement. Les Héros peuvent posséder ou s'échanger des Écus et cela peu importe leur âge.

Aucun écu ni Influence n'est remis aux enfants de 7 ans et moins afin de simplifier le jeu et d'éviter la perte des pièces et objets. Ils reçoivent toutefois un Bracelet magique de leur choix qu'ils peuvent porter en tout temps et qui est toujours activé. Certaines zones, quêtes ou événements sont réservés aux différentes catégories d'âge (adultes, adolescents de 8 à 15 ans, et enfants de 7 ans et moins).

Règles d'Affrontement

Inévitablement, lorsque les négociations ont échouées, deux ou plusieurs adversaires n'ont plus d'autre choix que de se battre avec leurs armes de mousse. Si l'issue est toujours incertaine, les règles qui régissent les combats sont simples.

Les combats se font à l'arme de mousse sécuritaires. Pour porter un coup, il suffit qu'une arme touche l'adversaire à un endroit donné; ce peut être un membre (bras ou jambe) ou le buste (avant comme arrière). Tous les coups à la tête sont interdits de même que ceux aux mains, aux pieds et à l'entrejambe.

Toute touche sur une armure est sans effet sauf pour les projectiles. En mêlée (combat corps-à-corps) le premier Coup porté par un nouvel adversaire est toujours sans effet. Tout Coup porté subséquemment rend le Héros Moribond. Il doit se mettre à l'écart du combat, genou à terre, et attendre la fin de l'Affrontement. Les coups portés à un bouclier sont toujours sans effet.

- ❖ À noter que le bouclier comme les Armures ne peuvent être portés et n'ont d'effet que pour un Héros ayant un Effet Fortifié activé.
- ❖ Les projectiles (arcs et flèches en mousse) ignorent les armures et comptent comme toujours comme un Coup porté. Chaque projectile (flèche, dague) peut être réutilisé pendant un Affrontement mais un Héros ne peut employer plus d'une arme de jet (dague).
- ❖ Aucun projectile ne peut être utilisé sous la menace imminente d'une attaque de mêlée ce qui requiert une distance minimale de 3 mètres ou la présence d'un obstacle entre le Héros et sa cible.
- ❖ À noter que les Sphères magiques affectent les armures comme les boucliers puisque leur Effet compte peu importe la partie de la cible touchée, mais ne portent aucun Coup.
- ❖ Pour des fins de sécurité, les griffes des monstres sont considérées comme des Sphères magiques et touchent peu importe l'armure ou le bouclier et comptent toujours comme un Coup porté.

Il revient ultimement au Héros qui reçoit un coup de déterminer s'il est porté ou non et aucun débat ne devrait avoir lieu pendant le combat.

Guérison, Essence vitale et Mort

À Médiévalys, pendant un Affrontement, seuls quelques objets magiques permettent de soigner ses blessures comme celles des autres. Un Héros Moribond ne peut toutefois plus prendre part au combat, ni utiliser de magie ou objets pas plus qu'il ne peut parler avec les vivants ou les autres Moribonds.

Un Héros Moribond peut recouvrer la santé à la fin de l'Affrontement si et seulement s'il dispose encore d'une Essence vitale. Il ne garde autrement aucune conséquence de l'Affrontement. Ceci ne compte pas comme une utilisation de l'Essence vitale.

En tout temps, en dehors d'un Affrontement ou une fois terminé, il est possible de remettre une Essence vitale à un Officiel de jeu pour mettre fin à (presque) tous les Effets affectant un Héros. À noter que l'Officiel de jeu vous avisera alors que certains effets imposés par le Scénario pourraient ne pas être révoqués.

Un Héros qui ne dispose plus d'Essence vitale, doit contacter un Officiel de jeu puis réussir la quête du « Jugement dernier » ou risquer de périr définitivement et de devoir refaire un nouveau personnage. Pour tout nouveau personnage, il est exceptionnellement possible de transférer ses points d'expérience d'un personnage à l'autre mais seulement sous autorisation d'un Officiel de jeu.

Par ailleurs, un Héros ayant atteint son 25ième points d'expérience meurt de vieillesse à la fin de l'événement en cours (i.e. à la fin de son 23ième événement). Il est éligible à la quête de « Destinée légendaire » s'il désire l'accomplir. S'il échoue cette quête, il doit faire un nouveau personnage au prochain événement qui est toutefois gratuit pour ce Héros.

À tout moment, un Officiel de jeu peut sanctionner un Héros qui ne respecte pas un règlement quelconque par la perte d'une Essence vitale ou, dans le cas d'un manquement grave au Code de conduite, au civisme ou à la sécurité, d'une expulsion immédiate et sans remboursement de l'événement. Ces décisions sont sans appel.





Influences

Plus précieuses encore que l'or, les Runes magiques (aussi appelées Influences) sont fort prisées car elles sont essentielles pour activer de nombreux pouvoirs. Ces runes magiques de couleur (indiquée entre parenthèse), appelées Influences sont associées aux six Vocations selon : le Chaos (jaune), le Vivant (verte), l'Alchimie (rouge), la Société (bleue), le Divin (blanche) et le Néant (noire). Elles valent généralement un Mérite d'argent chacune, parfois plus selon leur rareté. Dans tous les cas, vous en recevrez une au début de chaque activité pour chaque point de Vocation dont dispose votre personnage. Vous ne pouvez en aucun cas et en aucune circonstance pendant un jeu, accumuler plus d'Influence que ce maximum.

Vocations

Les Influences sont les sources de magie nécessaires pour les divers objets magiques, sortilèges et rituels. Ils ne peuvent généralement pas être volées mais peuvent être échangées librement entre Héros.

- ❖ L'**Alchimie** est associée à la magie ainsi qu'au feu. Les fantastiques pouvoirs magiques sont le domaine des aventuriers de cette Vocation. Qu'ils soient mages, sorciers ou alchimistes, ils connaissent les potions et les sortilèges. L'effet associé est l'Invalidité. Il peut être causé par une blessure, un poison ou encore une maladie. C'est la Vocation recommandée pour les Héros qui souhaitent utiliser la Magie et réaliser des sortilèges. La Vocation opposée est celle du Vivant.
- ❖ De tous temps, les combattants ont forgé le destin des peuples. Sous différentes formes selon les cultures, Chevaliers, Samourais, ou mercenaires, ils sont les maîtres des champs de bataille. La Vocation **Chaos** leur rend hommage alors qu'elle représente la confrontation naturelle entre la vie et la mort. Sa maîtrise est nécessaire afin de bénéficier des effets du port d'armure ou de bouclier. Il n'y a pas de type de dégât associé au Chaos. L'Effet associé est Fortifié. C'est la Vocation recommandée pour tous ceux qui souhaitent prendre part à de nombreux combats. La Vocation opposée est la Société.
- ❖ Le **Divin** est associé aux Dieux, à la foi ainsi qu'à leurs émissaires au Nexus. Ces aventuriers sont bénis des Dieux. Ils sont parfois leurs prêtres et dirigent les offices religieux. Cette Vocation permet d'annuler les Malédictions. Le type de dégât associé est simplement considéré Béni. L'Effet associé est la Bénédiction. La Vocation recommandée pour ceux qui souhaitent protéger les autres et de prier les Dieux. La Vocation opposée est celle du Néant.
- ❖ Dans toute société il y a quelques individus malfaisants qui cherchent parfois à nuire ou à profiter des autres. D'autres recherchent des pouvoirs occultes qui ne devraient pas être réveillés. Le **Néant** est ainsi associé au mal ainsi qu'à la mort. Le type de dégât correspondant est simplement considéré Maudit. L'Effet associé est la Malédiction. C'est la Vocation recommandée pour ceux qui souhaitent agir dans l'ombre et manigancer. La Vocation opposée est celle du Divin.
- ❖ La **Société** est associée à la culture et à la civilisation. Qu'ils soient marchands, bardes ou politiciens, les aventuriers de la Vocation Société ont d'autres moyens que les armes pour réussir. Le type de dégât associé est généralement le Froid. L'Effet associé est le Retrait. C'est donc la Vocation recommandée pour les Héros qui ne souhaitent pas prendre part aux combats. La Vocation opposée est celle du Chaos.
- ❖ De tous les temps la nature a exercé une profonde influence et un grand attrait dans toutes les cultures. Les druides, les paysans comme les chasseurs sont des exemples de Vocations vouées au respect et aux interactions avec le vivant. Le **Vivant** permet généralement de guérir ou de mettre un terme aux effets néfastes affectant le corps. Le type de dégât associé est généralement l'acide ou le poison. L'Effet associé est Vivifiant. C'est la Vocation pour ceux qui souhaitent prendre soin des autres. La Vocation opposée est celle de l'Alchimie.

Les Influences de types opposés en possession d'un Héros peuvent être annulées par un Officiel de jeu. De même, diverses Quêtes et personnages permettent de convertir 3 influences de tous types contre une du type au choix du Héros.

Les Effets

Les différentes Vocations de magie donnent accès à six Effets principaux qui ont un impact sur les Affrontement entre Héros. Chaque Vocation confère un Effet statique conféré par le Bracelet magique et un Effet actif conféré par le Sablier magique correspondant.

Effet Invalidité (Alchimie)

Le Bracelet Alchimique dont l'Effet est appelé Protégé confère une protection magique qui permet d'ignorer toutes les Sphères magiques lancées contre soi sauf Vivant qui lui est opposé.

Le Sablier alchimique entraîne l'Invalidité de la cible. Un Héros Invalide ne peut plus prendre part à un combat tant qu'il n'est pas Guéri, que l'Affrontement soit terminé ou non. Cet effet ne prend pas fin avec l'Affrontement et devra éventuellement être Guéri.

Effet Béni (Divin)

Le Bracelet du Divin entraîne la Bénédiction de la cible. Un Héros Béni ignore tous les Effets des Sabliers magiques qui pourraient l'affecter jusqu'à la fin de l'Affrontement sauf le Sablier du Néant qui lui est opposé.

Le Sablier Divin permet également de désactiver le bracelet d'une cible afin d'activer un bracelet de même couleur d'une autre cible (qui peut être soi-même). Les cibles Moribondes ou Capturées ne peuvent pas s'opposer à cet effet.

Effet Vivifiant (Vivant)

Tout effet du Vivant appelé Vivifiant, qui immunise contre l'Effet Invalidité.

Le Sablier du Vivant permet de guérir un Moribond qui peut alors reprendre part à l'Affrontement. Pendant un Affrontement, il n'est toutefois pas possible de guérir un Moribond qui est Invalide ou qui ne dispose plus d'Essence vitale. Un Invalide ne peut être Guéri qu'une fois l'Affrontement terminé. Un Héros même immunisé contre cet Effet peut toujours accepter de recouvrer la vie.

Équipement, Trésors et Pillage

Divers biens et richesses pourront être acquis tout au long des aventures. Ce sont principalement les Écus, les Influences et les objets magiques. Tout objet qui n'est pas déjà en la possession d'un autre Héros peut être dérobé. Par contre, les biens qu'un aventurier porte sur lui ne peuvent être volés, qu'il soit vivant ou Moribond. Les objets spécialement identifiés avec le logo Médiévalys sont une exception et peuvent être dérobés à tout Héros Moribond ou Capturé.

Autrement, seuls les Héros de Vocation Société utilisant un sablier magique peuvent voler des Écus à un Moribond. Les Influences, ou Runes magiques, ne peuvent être volées mais peuvent être échangées librement.

Effet Fortifié (Chaos)

Le Bracelet Chaos, dont l'Effet est appelé Fortifié, est nécessaire pour l'utilisation d'armures comme d'un bouclier.

Le Sablier du Chaos entraîne la Capture de la cible, Moribonde ou non, qui doit suivre son ravisseur jusqu'à la fin de l'Affrontement. Le ravisseur doit garder une main sur l'épaule de son captif en tout temps. Cet Effet Capturé prend fin dès que meurt le ravisseur ou peut être annulé par un autre Sablier du Chaos qui permet de libérer le captif.

Effet Sournois (Néant)

Le Bracelet du Néant active l'Effet Sournois au porteur qui ignore dès lors l'effet des armures de ses adversaires.

Le Sablier du Néant quant à lui permet de relever un Héros Moribond en Revenant qui reprend le combat en tant que son protecteur. Cet effet prend fin dès que se termine l'Affrontement ou lorsque le Revenant redevient Moribond.

Effet Retrait (Société)

Le Bracelet de Société entraîne le Retrait de la cible qui doit se retirer du combat et ne peut donner ni être la cible de coups portés en corps-à-corps ou avec des projectiles. Un Héros en Retrait ne peut courir mais est autrement libre de ses actions. Il peut être affecté par la Sphère du Chaos qui lui est opposé. L'effet Retrait ne prend autrement fin que lorsque l'Affrontement est terminé.

Seule le Sablier de Société permet de piller les Écus des Héros Moribonds. Certains Héros ayant des conditions médicales ne permettant pas le combat devraient porter le Bracelet rose qui est l'équivalent d'un Effet Retrait permanent.

Les Vocations

Vocation Alchimie

L'ésotérisme, la magie, le surnaturel, la transformation.

- Effet Invalidité

Vocation Société

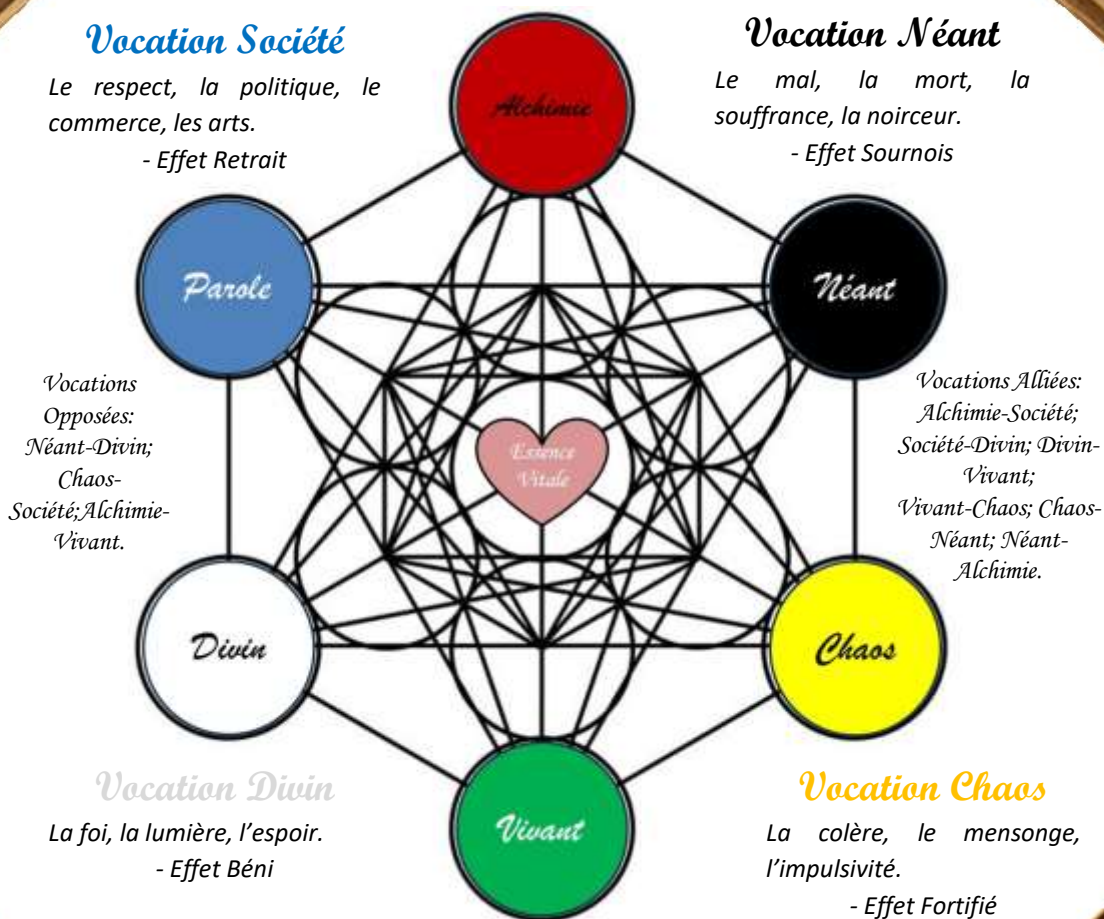
Le respect, la politique, le commerce, les arts.

- Effet Retrait

Vocation Néant

Le mal, la mort, la souffrance, la noirceur.

- Effet Sournois



Vocation Divin

La foi, la lumière, l'espoir.

- Effet Béni

Vocation Chaos

La colère, le mensonge, l'impulsivité.

- Effet Fortifié

Vocation Vivant

La vitalité, la naissance, la guérison.

- Effet Vivifiant



Équipement et Mérites

À Médiévalys, la pièce d'or est appelée Mérite. Seuls les écus officiels de Médiévalys ont cours, qu'ils soient de cuivre, d'argent ou d'or. Le Mérite d'or vaut cinq d'argent qui en vaut cinq de cuivre.

Tous les Héros (sauf les enfants de 7 ans et moins) reçoivent un Écu d'or en début d'événement qu'ils peuvent attribuer à leur équipement de départ qui pourra être amélioré par la suite. Les Écus sont parmi les rares objets pouvant être transférés d'un événement à l'autre. Seul un Héros Moribond peut être Pillé de ses Mérites par un Héros utilisant un sablier de Vocation Société. Les Mérites doivent être portés sur soit et ne peuvent pas être cachés. L'équipement comme les objets magiques ne servent que pour l'événement en cours et doivent être rachetés au début de chaque événement.

Coût : 1 Écu
d'argent

Chaque Arme courte (moins de 2'1/2" ou 75 cm) de même que chaque membre protégé par une Armure doit être validée et payée avant son utilisation pendant un événement.

Coût : 2 Écus
d'argent

Chaque Arme longue (entre 3' et 4' ou 90 et 120 cm), de même que chaque Projectile (dague ou arc avec au plus 6 flèches) doit être validé et payé avant son utilisation pendant un événement.

Coût : 3 Écus
d'argent

Armure protégeant le buste de même que chaque Arme d'Hast (4' ou 120 cm ou plus) doit être validée et payée avant son utilisation pendant un événement.

Coût : 4 Écus
d'argent

Chaque Bouclier (maximum de 3' ou 90 cm dans sa plus grande dimension) doit être validé et payé avant son utilisation pendant un événement.

Coût : 1 Écu
d'or

La Ration permet à un Héros qui n'est pas déjà Moribond de recouvrer une Essence vitale sans toutefois pouvoir dépasser le maximum admissible (3 pour un nouveau Héros, 2 au 2^{ème} événement puis 1 seule par la suite). Les Rations ne peuvent être obtenues et consommées sur place qu'à l'Auberge ou la Taverne.

Coût : 3 Écus
d'or

Des Matériaux et outils peuvent être requis pour la réalisation de diverses quêtes.

S'il n'est pas possible de piller les Écus d'un Héros Moribond sans Sablier de Société (bleu), les créatures peuvent être pillées lorsqu'elles sont vaincues. Certaines pourront vous conférer un sac au trésor de différentes couleurs et valeurs. Rapportez-les à un Officiel de jeu afin d'obtenir votre récompense.

25 écus de cuivre = 5 écus d'argent = 1 écu d'or
Les Mérites sont également appelés Écus.



Écus d'or

Écus d'argent

Écus de cuivre

Objets Magiques

Les Objets magiques peuvent être acquis en payant le Coût en Écus d'argent indiqué en début d'événement lors de l'Accueil ou au Marché du Village lorsqu'il est ouvert.

À noter qu'il est généralement impossible de porter des Bracelets magiques activés correspondants aux Vocations qui sont opposées (Néant vs Divin, Chaos vs Société, ou Alchimie vs Vivant). Les objets magiques sont perdus à la fin de chaque Événement et doivent donc être achetés de nouveau. À noter qu'en dehors des Affrontement, une Essence vitale peut être remise à un Officiel de jeu pour annuler presque tous les Effets néfastes qui vous affligent.



Coût : 1 Écu
d'argent

Bracelets Magiques

Les Bracelets magiques procurent divers bénéfices au porteur. Ils demeurent actifs tant qu'ils ne sont pas désactivés mais tout au plus pour la durée d'un seul Affrontement. Ils n'affectent généralement que le Héros qui le porte. À noter qu'un Bracelet activé immunise contre les Effets du même type mais ne protège pas des coups portés.



Coût : 2 Écus
d'argent

Sabliers Magiques

Les Sabliers magiques servent à invoquer les longs rituels spécifiques à chaque Vocation. Ils affectent généralement qu'un seul Héros ciblé à proximité. Ils ne peuvent être manipulés que par les détenteurs de Bracelets correspondants et activés. L'utilisation d'un Sablier permet aussi de mettre fin à l'activation du Bracelet de Vocation opposée de la Cible. Un Bracelet désactivé ne peut généralement pas être réactivé pendant un Affrontement.



Coût : 3 Écus
d'argent

Sphères Magiques

Les Sphères magiques servent à jeter un sortilège à la cible touchée. Elles peuvent simplement être appelées Sortilèges. Elles n'infligent aucun Coup porté mais désactivent le Bracelet de la Vocation opposée de la cible. Les Sphères peuvent être réutilisées pendant un Affrontement tant que le Bracelet correspondant du lanceur demeure activé. Comme pour les Épées magiques, elles peuvent également infliger des dégâts à certaines créatures autrement immunisées.



Coût : 4
Écus
d'argent

Épées Magiques

Les Épées magiques ne servent à combattre que certaines créatures autrement immunisées à un type de dégât. Elles ne confèrent donc aucun Effet magique. Elles ne peuvent être manipulées que par les détenteurs de Bracelets correspondants et activés. Elles sont particulièrement efficaces contre les créatures des Vocations opposées. À ne pas confondre avec les Épées sacrées des Lieux sacrés qui ont des pouvoirs accrus mais qui ne peuvent être achetées.



Coût : 5 Écus
d'argent

Étendards Magiques

Les Étendards magiques servent de points de ralliement. Un étendard ne peut être manipulé que par un détenteur d'un Bracelet et d'un Sablier correspondants et activés qui soit encore en vie. Peu importe la Vocation de l'Étendard, ils permettent aux Héros qui s'y présentent de recouvrer l'activation des Bracelets correspondants après l'écoulement d'un Sablier. Une fois activés, les Étendards ne peuvent être déplacés. Ils ne servent que pour toute la durée d'un seul Affrontement.

Récapitulatif des objets magiques

Étendards magiques

- Ne peuvent être déplacés;
- Permettent aux Héros de recouvrer l'activation des Bracelets correspondants après un Sablier.



Sabliers Rituels

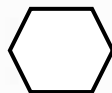
- Permet d'affecter une cible une fois le temps écoulé;
- Permet de désactiver le Bracelet de la Cible de la Vocation opposée.

Alchimie : La cible devient Invalide;
 Chaos : Au choix, la cible devient Capturée ou Libérée;
 Divin : Permet l'échange de Bracelets activés/désactivés;
 Néant : La cible devient un Revenant protecteur;
 Société : Pille les écus de la cible;
 Vivant : Guérit les Moribonds.



Sphères magiques

- Correspond à jeter un sortilège;
- Inflige aucun coup porté;
- Peut être lancée peu importe la distance;
- Tous: Annulent le Bracelet de la Vocation opposée de la Cible touchée et cela peu importe l'armure ou le bouclier.



Bracelets magiques activés

- Immunise contre les Effets du même type;
- Nécessaire pour l'utilisation des Sphères, des Sabliers, des Épées enchantées et des Étendards;
- Il faut 1 Influence du type donné pour activer un Bracelet pour un Affrontement;
- Un Bracelet activé cesse de l'être après l'Affrontement.



Alchimie : Effet Protégé au porteur (ignore les sphères magiques);

Chaos : Effet Fortifié au porteur (port d'armures et bouclier);

Divin : Effet Bénédiction au porteur (ignore les sabliers mais peut être désactivé par Néant);

Société : Effet Retrait au porteur (ne peut prendre part au combat);

Vivant : Effet Vivifiant au porteur (immunité aux Invalidités);

Néant : Effet Soursnois au porteur (ignore les armures).

Épées enchantées

- Infligent des dégâts aux créatures autrement immunisées;
- Affectent tout particulièrement les Vocations opposées.

Alchimie : Dégât Alchimique (feu);

Chaos : Dégât de type Chaos;

Divin : Dégât de type Béni;

Société : Dégât de type Société (froid);

Vivant : Dégât de type Vivant (acide);

Néant : Dégât de type Maudit.





Nations

Les aventuriers sont invités, dès leur arrivée dans le Nexus à fonder leur Nation. Regroupant un minimum de dix Héros, les Nations permettent de prendre part à la vie politique ainsi qu'aux prises de fiefs et aux guerres. Ce sont les Nations qui forgent le destin de Médiévalys bien que les aventuriers solitaires puissent également œuvrer comme mercenaires.

Les Créatures

Médiévalys n'est pas un lieu sûr. Les Héros téméraires qui s'aventureront en dehors des sentiers battus peuvent rencontrer des redoutables créatures. Les épées magiques sont généralement requises pour percer l'armure des monstres les plus résistants. Les plus connues sont les armes de glace (bleue), les armes de feu (rouge), d'acide (verte), bénie (blanche - nécessaire contre certains morts-vivants et démons) et maudite (noire - nécessaire contre certaines créatures divines). Certains monstres, lorsqu'ils sont vaincus, peuvent conférer des récompenses tels des sacs au trésor, Écus, de l'Influence ou plus encore. Les griffes des monstres sont considérées comme des projectiles et touchent peu importe l'armure ou le bouclier et comptent toujours comme un Coup porté.

Sites Magiques

Il existe un Site magique pour chacune des six Vocations de magie. Il vous est conseillé de ne pas trop tarder à découvrir ces emplacements importants pour Médiévalys. Il est aussi possible d'y compléter des quêtes afin de recouvrer 1, 2 ou 3 Influences du type correspondant. De plus, chaque site donne accès à différents effets qu'il vous faudra découvrir pendant le jeu.

Artefacts

Les Artefacts sont les plus puissants objets magiques. Ils sont obtenus en accomplissant, le premier, une quête sur leur site dédié. Le détenteur d'un artefact doit écouler un sablier du type correspondant avant qu'il ne fasse son effet. Ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par Événement et sont remis à un Officiel de jeu après utilisation. Il existe un Artefact pour chacune des Vocation de magie. Il vous faudra découvrir leurs effets pendant le jeu.

Les Pièges

Les pièges sont généralement déclenchés par le tintement de clochettes que vous aurez frôlées, par inadvertance ou non. Généralement, le tintement d'une clochette vous rend aussitôt Moribond.

Certains pièges auront des effets encore plus néfastes. Ils pourront prendre la forme de fumée, de projectiles (sécuritaires) ou encore de faisceaux lumineux. Dans tous les cas, l'effet du piège sera clairement indiqué, le plus souvent sur un panneau portant la mention « hors-jeu ». Il vous faudra le lire attentivement avant d'interagir avec l'obstacle afin d'en comprendre les conséquences le cas échéant. À d'autres occasions, l'effet des pièges vous sera annoncé par un Officiel de jeu. Veuillez alors vous plier à ses instructions.

Parfois, lorsqu'indiqué explicitement, les Héros sous l'influence de l'Effet Surnois peuvent manipuler les clochettes pour désamorcer ou réamorcer un piège.

Magie

La Magie est un élément important de l'univers médiéval fantastique de Médiévalys. Bien que généralement limitée aux effets indiqués dans ce document, la Magie peut avoir toutes sortes de conséquences. Ce peut être un enchantement qui vous affligera, une potion qu'il vous faudra boire pour réussir une épreuve ou encore un sortilège qui vous aidera contre vos ennemis. Dans tous les cas, la magie qui dépasse le cadre de ce document est gérée au cas par cas, le plus souvent à l'aide de panneaux ou de documents portant la mention « hors-jeu » ou par l'intermédiaire d'un Officiel de jeu. Vous devrez alors vous conformer aux indications données.

Pour l'essentiel, les sortilèges, artefacts, sites magiques et objets magiques nécessiteront l'utilisation de vos Influences (Runes magiques). Vous ne pourrez donc invoquer les sorts ou utiliser les objets les plus puissants que si vous avez la Vocation nécessaire pour les activer. Il vous revient de découvrir, au fil des aventures, les sorts, bâtiments et objets magiques disponibles dans l'Univers de Médiévalys.



Fief des
Hautes-Collines

Campement
arboricole



Auberge

Fief de
l'Auberge

Cimetière

Cabane de la
Sorcière

Fief
de Malforêt

Campement
des Malfrats

Nexus

Fermette

Poste de traite

Fief de la
Forêt Sacrée

Village

Taverne



Fortin et
Chapelle

Fief du Portail

Portail

Hameau

Halles



Donjon

Accueil



Manoir



Carte des Fiefs
et des chefs-lieux du Nexus

Médiévalys – Horaire typique

Vous êtes conviés à ne pas manquer les événements ci-dessous. L'horaire ainsi que l'emplacement des activités est approximatif et peut varier. Veuillez vous informer auprès des Officiels de jeu afin de ne rien manquer.

Accueil et Départ

Le paiement pour l'événement doit se faire au Bâtiment d'accueil de 19h à 22h le vendredi soir puis de 9h à midi le samedi. Les participants peuvent ensuite enregistrer leur personnage depuis l'Accueil de 19h à 22h le vendredi soir alors que toute inscription subséquente devra se faire au Village. À votre départ, veuillez remettre tous vos avoirs et objets magiques à l'Accueil. Les véhicules ne peuvent accéder au site après 20h le vendredi soir et avant 9h le dimanche matin. Merci!

Portail

Vendredi 21h-22h – Ne manquez pas l'ouverture rituelle du Portail par le Gardien qui vous permet d'accéder au monde fantastique du Nexus.

Samedi 11h – La Dragonne peut se montrer généreuse envers ceux qui sollicitent son audience.

Village

Vendredi 21h-22h – À votre arrivée au Nexus, écoutez les saltimbanques et passez faire un tour à la Taverne pour obtenir des rumeurs ou des boissons fraîches. Sinon, il est généralement possible de s'y rafraîchir en soirée comme de jour.

Samedi 12h – Si vous disposez d'Écus sonnants et réverbérants, le Marché public devrait vous permettre d'acquérir des objets magiques ou uniques. À ne pas manquer.

Samedi 13h – Ne manquez pas le départ de l'Expédition commerciale dès 13h le samedi. Vous pouvez y prendre part en tant que marchand ou mercenaire afin de protéger le convoi essentiel pour l'approvisionnement en Rations.

Samedi 17h – Cherchez les bois avoisinants le Village afin d'y trouver audience auprès du Faune.

Auberge

Samedi 12h – Le Golem peut recevoir les Héros en audience.

Samedi 13h – Deuxième prise de Fief.

Samedi 15h – Venez participer en grand nombre au Tournoi des Guildes.

Samedi 17h – Tous les chefs de Faction sont conviés à prendre part à la grande Assemblée afin d'y voter les lois qui auront cours au Nexus.

Malforêt

Vendredi 23h à 24h – Les aventuriers pleins de fougue pourront partir à la chasse aux monstres. Pour les plus courageux seulement.

Samedi 1h – Demandez audience auprès du malfaisant Démon Rascatar. À vos risques et périls.

Scénario principal

Vendredi 22h – Prélude généralement au départ depuis le Village.

Samedi 10h – Les Héros doivent se présenter au Village pour débiter l'aventure.

Samedi 14h – L'aventure se poursuit au départ du Village.

Samedi 19h – Conclusion de l'aventure.

Fief des Hautes-Collines

Samedi 16h – Les courageux explorateurs peuvent tenter leur chance sur le territoire de la Basilisk. Si la croiser peut être dangereux ses trésors peuvent en valoir le risque.

Fortin et Chapelle

Samedi 11h – Les croyants ne voudront pas manquer la bénédiction de la Messe matinale se déroulant dans la Chapelle.

Samedi 13h – Les plus fervents peuvent parfois croiser l'Archange depuis les sentiers de la Forêt sacrée.

Samedi 16h – La défense du Fortin constitue la Troisième et dernière prise de Fief.

Nexus

Vendredi 24h – Les courageux peuvent chercher audience auprès de l'imprévisible Tyranoeil.

Samedi 11h – Les Nations qui souhaitent revendiquer de nouveaux territoires peuvent prendre part à la Première prise de Fief.

Samedi 16h – Spectacle de clôture (sur annonce seulement).

Samedi 21h – Bataille Finale.

Spectacles pour tous

Aucun spectacle n'est malheureusement à l'horaire de Médiévalys pour la Saison 2026. Autrement, les spectacles sont généralement offerts le samedi de 16h à 17h depuis la Scène du Nexus puis au village à 21h tous les soirs.

Activités pour enfants

Des jeux pour jeunes enfants sont offerts au départ du Village le samedi de 9h à 10h, de 13h à 15h puis de 16h à 17h. Un parent doit accompagner l'enfant à ces quêtes et ces jeux adaptés à leur âge. À l'occasion, un jeu gonflable peut être mis à la disposition des plus jeunes à différents moments de la journée.







Paiement et Réservation

Médiévalys est offert au tarif de \$50 par personne (40\$ pour les 8 à 15 ans inclusivement) taxes incluses. Les enfants de 7 ans et moins accèdent au jeu gratuitement mais doivent toutefois être supervisés par un adulte en tout temps et ne peuvent prendre part aux combats entre participants.

Le paiement se fait depuis notre site internet www.medievalys.com ou sur place en argent comptant, ou par virement Interact.

Il est possible de louer son costume (+\$40 par adulte, +\$30 par adolescent et enfant) et son équipement de jeu sur place. Lorsque disponible, notre service de repas (+\$40 pour le dîner et souper du samedi pour les adultes et adolescents et +\$25 par enfant) peut également être réservé en ligne. Finalement, le camping avec tente est inclus avec l'inscription. Il est également possible de réserver l'une de nos maisonnettes au village (bâtiment décors seulement) pour \$50 supplémentaires (taxes incluses). Selon le cas, l'inscription au Donjon ou toutes autres activités optionnelles est en sus. Ces services additionnels ne sont offerts que sur réservation seulement.



Préparatifs et Directions

Nous demandons à tous les participants de se vêtir comme pour une activité sportive en extérieur. Des vêtements souples et de bonnes chaussures ou bottes de sport sont requis pour votre confort et votre sécurité. Le jeu se déroule peu importe les conditions météorologiques. Habillez-vous en conséquence.

À moins que vous n'ayez réservé votre forfait repas, aucun repas ou breuvage ne sont fournis. L'eau potable pour remplir vos gourdes est disponible à l'accueil. Seul l'alcool pour accompagner vos repas est admis sur le site. Aucun contenant en verre n'est autorisé.

L'hébergement se fait sous la tente. Un espace est prévu pour les tentes non-décorum alors que ces dernières peuvent être installées directement en jeu.

Les participants qui disposent d'armes et d'armures de Grandeur Nature sécuritaires peuvent les apporter. La dimension des armes et des boucliers sont limités tel que décrit à la section Équipement. Soyez avisé que tout équipement jugé non conforme par les Officiels de jeu ne pourra être utilisé. Vous devrez alors utiliser l'équipement que nous fournissons.

Médiévalys se déroule au 1801 Chemin de Béthanie à Béthanie (J0H 1E1). Veuillez arriver vers 19h afin de vous préparer à l'événement qui débute à 22h le vendredi et qui se termine vers 22h le samedi soir. L'accès au site est autorisé de 16h le vendredi jusqu'à 16h le dimanche. N'hésitez pas à nous rejoindre au (514) 504-9120 pour tout problème ou question.



Médiévalys

Vous, votre famille ou vos amis sont désormais prêt pour relever le défi de Médiévalys. Que vous soyez un adepte du Moyen-âge, des jeux de rôles ou simplement curieux de découvrir un nouveau loisir, Médiévalys est pour vous.

Les habitués des Grandeurs natures (GN) quant à eux pourront y vivre un jeu aux règles simples mais offrant un large éventail de possibilités.

Tous pourront profiter de l'animation, des spectacles et de notre site exceptionnel dédié au Moyen-âge.

Bienvenue à tous!