

DEUS EX MACHINA



LIVRE DE RÈGLES JOUEURS V1.07

1. Création et évolution.....	5
1.1. Le système.....	5
1.2. Création et évolution du personnage.....	5
1.2.1 Tableau d'évolution.....	6
1.2.2 Origines disponibles :.....	6
1.2.3 Limitations des groupes de joueurs :.....	6
2. Les Classes.....	7
2.1 Le Combattant.....	7
2.1.1 Description des dons :.....	7
2.2 Le Dévot.....	8
2.2.1 Description des dons :.....	8
2.3 Le Roublard.....	9
2.3.1 Description des dons :.....	9
2.4 Le Mage.....	10
2.4.1 Description des dons :.....	10
2.5. Bi-classage.....	10
3. Les compétences.....	11
3.1 Généralités.....	11
3.2 Les compétences.....	11
3.4 L'apprentissage des compétences.....	13
3.5 Serrures et pièges.....	13
3.5.1 Doigts de fée :.....	14
3.6 Dissimulation :.....	14
3.6.1 Effets :.....	15
3.6.2 Coût :.....	15
4. Les Factions.....	16
4.1 L'Église chrétienne.....	16
4.2 Les Maîtres d'armes.....	17
4.2.1 Les Condottières.....	17
4.2.2 L'Armada.....	18
4.3 Paganisme.....	19
4.3.1. Les Totems.....	19
4.4 Les Alchimistes.....	20
4.4.1 Les Métallurgistes.....	21
4.4.2 Les Scienpathes.....	21
4.4.3 Les Praticiens.....	22
4.5 Les Arcanistes.....	22
4.6 Les autres factions.....	22
5. Les combats.....	23
5.1. Les cycles.....	23
5.2. Les points de vie.....	23
5.3. Les dégâts.....	23

5.3.1 Les dégâts physiques :	23
5.3.2 Les dégâts magiques :	23
5.4. Les armures	24
5.4.1. Le port du bouclier	24
5.5. La fouille	24
5.6. Prendre des dégâts	24
5.6.1. Décompte des dégâts	24
5.6.2. Tomber à zéro point de vie	25
5.6.3. Tomber à moins de zéro PV	25
5.6.4. Le coma	25
5.6.5. La mort	25
5.6.6. Hors combat	25
5.7. Récupération de puissance	25
5.8. Le cumul des protections	25
6. La magie	26
6.1. La magie arcanique	26
6.1.1. Les niveaux de sorts	26
6.1.2. Les composantes	26
6.1.3. La dépense et la récupération de points de puissance	26
6.1.4. Apprentissage des sorts	26
6.1.5. Liste, description et coût des sorts du magicien	27
6.2. La magie divine	31
6.2.1. Les niveaux d'oraisons	31
6.2.2. La composante	31
6.2.3. La dépense de points de puissance	31
6.2.4. Apprentissage des oraisons	31
6.2.5. Les cercles de messes	31
6.2.6. Liste, description et coût des oraisons (sorts) du dévot	32
7. L'Homologation	36
7.1. Les armes	36
7.2. Points de protection armures	36
7.2.1 Armures d'apparat :	37
7.2.2 Les boucliers :	37
7.2.3 Sécurité :	37
8. Prix des biens et leurs effets	37
8.1 Valeur des gemmes	37
8.2 Potions et Elixirs	38
8.3 Armes et armures	38
8.4 Les composantes et équipements divers	39
8.5 Système monétaire, coût de la vie et soldes	39
8.5.1 Le système monétaire et autres valeurs :	39
8.5.2 Le coût de la vie dans les bastions :	39
8.5.3 Les soldes :	40
9. Les phases de jeux	40
10. Les mots clés	40
11. Suivi des modifications	42

11.1 Version 1.0.....	42
11.2 Version 1.05.....	43
11.3 Version 1.06.....	43
11.4 Version 1.07.....	43

1. Création et évolution

1.1. Le système

Les règles de Deus Ex Machina sont basées sur des classes prédéfinies, elles sont au nombre de quatre : combattant, dévot, roublard et mage. Vous devez en choisir une. Celle-ci vous donne votre premier don, 6 points de compétence et 2 évolutions de faction (l'une étant déterminée par votre origine, l'autre est au choix).

Ensuite, pour chaque live, vous gagnez 1 niveau dans votre classe. Vous recevez le don correspondant à votre niveau de classe ainsi qu'1 point de compétence et 1 pièce de faction. Les pièces de faction sont développées dans les règles pour une question pratique mais elles sont, en réalité, des éléments purement roleplay.

Notre volonté est que ce soit le jeu qui définisse et développe votre personnage. Pour ce faire, nous avons mis en place deux systèmes liés au jeu. Le premier est classique, il se base sur l'évolution de votre classe et de la recherche d'un maître qui fait ici office de lien avec le jeu. Le second est le jeu des factions, ces dernières dépendent entièrement de votre affiliation et de votre participation à celles-ci. Elles accordent différents avantages : des prix réduits sur certains articles, un accès à certains objets, des services, des armes spécifiques, des accès à certaines magies ou capacités (via des objets), ...

Les pièces de faction acquises le sont pour toujours. Cependant, il faut encore que les factions valident la transformation de vos pièces en jeu, en vous octroyant un rang spécifique. Les factions peuvent même vous dégrader mais, à l'inverse, il vous est tout autant possible de réinvestir vos pièces d'une faction à une autre. Il faudra peut-être souffrir de l'animosité de votre première faction mais tout cela dépendra de votre jeu.

Dans la pratique, vous recevrez des pièces de faction en time-in (**voir plus d'explications dans le Background**), symbolisant toute ou une partie de votre « rétribution » dans votre caravane nommée Kumpania.

La pièce scelle le paiement de votre accession à un grade dans une faction, pour autant que celle-ci vous ait accepté. En cas de rétrogradation, de **départ volontaire** ou de bannissement, toutes vos pièces de faction vous sont rendues.

Ces deux systèmes (l'apprentissage via les maîtres et le système des factions), combinés à votre choix de personnage, définiront peu à peu celui-ci, tout en lui laissant l'opportunité de changer de voie.

1.2. Création et évolution du personnage

Vous jouez un personnage dont le savoir et le savoir-faire sont représentés par une classe qui évolue par niveau. A la création, cette classe vous apporte un ou plusieurs don(s) correspondant(s) à votre premier niveau. Vous obtenez aussi 6 points de compétence (PC) à pouvoir investir librement au niveau 1 maximum (endurance, augmentation de puissance, etc.). Vous êtes dans l'obligation de dépenser tous vos points de compétence. Finalement, vous obtenez 2 évolutions de faction, l'une dépendant de votre lieu d'origine, l'autre étant libre. Votre faction d'origine vous octroie 100 écus d'argent pour le matériel, sans obligation de tout dépenser.

Au préalable, vous devez créer un background en choisissant votre nationalité, votre région de départ et votre classe. (Voir point 1.2.3 origines disponibles).

Vous passez de niveau pour chaque live où vous survivez. En cas de mort prématurée, vous pourrez recréer un personnage. A votre première mort, vous ne subirez pas de malus à la création d'un nouveau personnage.

Si vous deviez réitérer cette expérience douloureuse, vous seriez limité dans vos nouveaux personnages au niveau maximum du GN –1 durant les live 1 à 3 et au niveau maximum du GN-2 par la suite.

A chaque live, votre personnage évolue vers son prochain niveau. Lui permettant la progression dans ses différentes caractéristiques et dons de classe. Au début de chaque opus (y compris au premier), votre personnage gagnera un point de compétence qu’il pourra dépenser au cours du live en l’une des compétences accessibles. Les points non dépensés sont cumulables.

Les évolutions de factions sont une évolution en jeu et en time in, nous les développons ici pour une question pratique. Pendant le jeu, vous gagnez 1 pièce de faction par voyage (live, y compris au premier opus) que votre personnage a effectué. Vous échangerez donc cette pièce de faction avec un responsable de faction, qui pourra vous accorder un grade supplémentaire. La pièce est une condition, pas une accréditation automatique, rien n’oblige la faction à vous accepter ou vous faire monter en grade.

Certaines pièces supplémentaires pourront être octroyées à la suite d’actions d’éclat exceptionnelles réalisées dans l’intérêt d’une faction, de votre Kumpania ou autre. Celles-ci ne seront accordées qu’en interlive par les représentants d’une faction (l’organisation).

1.2.1 Tableau d’évolution

	<u>Don</u>	<u>Compétence</u>	<u>Faction</u>
<i>Live 1</i>	Don niveau 1	6 points de compétence à attribuer à la création + 1 point à investir durant le premier opus (Niv1 max)	2 évolutions de factions à la création (une liée à la région de départ, l’autre libre) + 1 pièce de faction à investir durant le premier opus. 100 écus de matériel offerts par votre faction.
<i>Live 2</i>	Don niveau 2	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 3</i>	Don niveau 3	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 4</i>	Don niveau 4	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 5</i>	Don niveau 5	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 6</i>	Don niveau 6	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 7</i>	Don niveau 7	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 8</i>	Don niveau 8	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 9</i>	Don niveau 9	1 point de compétence	1 pièce de faction
<i>Live 10</i>	Don niveau 10	1 point de compétence	1 pièce de faction

1.2.2 Origines disponibles :

<u>Région de départ</u>	<u>Evolution de faction</u>
<i>Italie</i>	Point de faction au choix
<i>Grande République Cathare (GRC)</i>	Point de faction lié aux Arcanistes ou Alchimistes (Praticiens)
<i>Confédération Celtique Unie (CCU)</i>	Point de faction lié au Paganisme ou Alchimistes (Scienpathes)
<i>Royaume de France</i>	Point de faction lié à l’Eglise chrétienne ou Condottières
<i>Saint-Empire romain germanique</i>	Point de faction lié à l’Eglise chrétienne ou Alchimistes (Métallurgistes)

1.2.3 Limitations des groupes de joueurs :

Les Pj’s peuvent former des groupes et avoir des points communs dans leur background. Cependant, le nombre de personnes dans le groupe ne peut excéder 5.

2. Les Classes

2.1 Le Combattant

De tout temps, le combattant a été, et reste, l'un des combattants les plus répandus au sein de nos belles contrées. Il est le premier à prêter ses qualités martiales. Il aime développer et acquérir de nouvelles compétences mais il aime, par-dessus tout, prouver ses capacités au combat, et n'hésite pas à se porter au-devant de l'ennemi.

Classe	Niveau	Points de vie (PV)	Points de Puissance (PP)	Don
Combattant	1	14	10	Spécialisation I
	2	17	12	Coup puissant ou esquive améliorée
	3	20	14	Coup critique 1/cycle
	4	23	16	Spécialisation II
	5	26	18	Coup puissant ou esquive améliorée
	6	29	20	Coup critique 2/cycle
	7	32	22	Spécialisation III
	8	35	24	Coup puissant + 1 dégâts
	9	38	26	Coup critique 3/cycle
	10	41	28	Spécialisation IV

2.1.1 Description des dons :

<u>Don</u>	<u>Description</u>
<i>Spécialisation I (Arme)</i>	Permet de se spécialiser dans une catégorie d'arme et donc d'augmenter sa frappe de 1. Les catégories d'armes sont : tranchante à une main, tranchante à deux mains, contondante à une main, contondante à deux mains. N'affecte pas l'arme secondaire. Il est à noter que, quelle que soit la source des dégâts avec une arme, ils ne peuvent pas dépasser 10 points.
<i>Spécialisation I (Bouclier)</i>	Permet un coup de « Recul » avec un bouclier. La cible doit reculer de 3 mètres. 1X/combat
<i>Spécialisation I (Armure)</i>	Tant que l'armure est portée, celle-ci vous octroie 3 PV supplémentaires.
<i>Spécialisation (II, III, IV)</i>	<i>Arme</i> : Permet soit d'augmenter encore les dégâts de sa première spécialisation, soit de prendre une nouvelle spécialisation en main principale, soit de l'affecter à une autre arme mais pour la main secondaire. <i>Bouclier</i> : +1 Recul par combat. <i>Armure</i> : +3PV.
<i>Coup critique</i>	Permet de faire un coup non-esquivable et qui traverse l'armure physique ou magique, cumulable avec un coup puissant. (Traverse même le sort « Peau de pierre ». Cependant, en cas d'effet comme « retour de coup », vous recevez aussi un coup critique.)
<i>Le coup puissant/esquive améliorée</i>	Permet de monter (ou d'acquérir) une compétence de coup puissant ou d'esquive d'un niveau supplémentaire. Seul le combattant est capable de tels exploits. Pour plus d'informations sur les effets des évolutions des compétences, voir le point 3 : « Les compétences ».

2.2 Le Dévot

Elu des dieux et détenteur de la foi, il aime discuter et rassembler ses fidèles. Guide spirituel, il définit les actes de chacun dans le respect des préceptes de sa religion. Il est le conseiller et le sage.

<i>Classe</i>	<i>Niveau</i>	<i>Points de vie (PV)</i>	<i>Points de Puissance (PP)</i>	<i>Don</i>
<i>Dévot</i>	1	10	14	Don divin, Sorts de cercle 1 et 2
	2	12	17	Ecriture de parchemin
	3	15	19	Sorts de cercle 3, Repousser MV
	4	17	22	Armure de la Foi 1/cycle
	5	20	24	Sorts de cercle 4
	6	22	27	Sanctification 1/cycle
	7	25	29	Sorts de cercle 5
	8	27	32	Vent de soin 1/cycle
	9	30	34	Châtiment divin
	10	32	37	Sorts de cercle 6

2.2.1 Description des dons :

<i>Don</i>	<i>Description</i>
<i>Don divin</i>	Donne 2 sorts de niveau 1.
<i>Repousser les MV</i>	Permet de repousser un mort-vivant à 10 mètres du dévot, tant que le dévot recite sa prière. En outre, le MV ne peut prendre pour cible le dévot pour quelque action offensive que ce soit. Annonce : « Vade Retro ».
<i>Ecriture de parchemin</i>	Permet d'écrire un parchemin de sort, en insufflant le double de points de puissance. Ne peut se faire qu'à la lumière des étoiles.
<i>Armure de la Foi</i>	Permet de résister au sort de son choix.
<i>Sanctification</i>	Permet de sanctifier un lieu pour en faire un lieu de culte ou de sanctifier une arme, cette dernière frappe à « divin » pour un combat. Si la cible à une réduction de dégâts ou une immunité, celle-ci est ignorée.
<i>Vent de soin</i>	Permet de remettre à 100 % la jauge de point de vie de 10 personnes, après une prière d'une minute avec ces personnes. 1X/Cycle. Ne restaure pas les effets de diminution de maximum de jauge.
<i>Châtiment divin</i>	Permet de lancer un sort de dégâts sans résistance.

2.3 Le Roublard

Il est là, tapi dans l'ombre, préparant un vilain tour. A peine l'avez-vous vu que, déjà, vous avez perdu votre bourse ou plus encore. Cet homme de l'ombre officie généralement contre quelques monnaies ou par pur amour du travail bien fait. Mieux vaut le compter parmi ses amis.

Classe	Niveau	Points de vie (PV)	Points de Puissance (PP)	Don
Roublard	1	8	16	Backstab I, Doigts de fée ET dissimulation améliorée
	2	10	19	6 ^{ème} sens
	3	13	21	Doigts de fée ou dissimulation ou esquive améliorée
	4	15	24	Backstab II
	5	18	26	Doigts de fée ou dissimulation ou esquive améliorée
	6	20	29	Chanceux 1/cycle
	7	23	31	Backstab III
	8	25	34	Chanceux 2/cycle
	9	28	36	Imperceptibilité
	10	30	39	Backstab IV

2.3.1 Description des dons :

Don	Description
<i>Backstab I</i>	Si la cible est surprise, ça perce l'armure et octroie dégâts +1 sur l'arme principale. + Possibilité d'injecter un poison en combat via backstab (coût 3 PP). Seulement avec une arme courte, non cumulable avec un autre coup spécial (coup puissant, tranchant, ...).
<i>6^{ème} sens</i>	Permet de détecter les pièges magiques, même si invisibles.
<i>Chanceux</i>	Permet d'éviter, lors de l'ouverture d'un coffre ou d'une porte piégée, une source de dégâts, fonctionne sur la plupart des sources (gratuit mais il faut avoir 1 PP minimum dans la jauge). 1X /cycle.
<i>Doigts de fée ou Dissimulation améliorée</i>	Donne au choix un niveau de dissimulation ou un niveau de doigts de fée supplémentaire.
<i>Backstab II</i>	Idem Backstab I +1 dégâts + effet lenteur 1 minute sur cible (ne peut plus courir) (coût 3 PP)
<i>Backstab III</i>	Idem Backstab I +2 dégâts + effet glu 1 minute sur cible (effet comme le sort) (coût 2 PP).
<i>Backstab IV</i>	Idem Backstab I +3 dégâts + effet paralysie 15 secondes (ne peut plus agir) (coût 2 PP).
<i>Imperceptibilité</i>	Le roublard peut utiliser sa dissimulation à la vue de tous pour un coût en PP quintuplé.

2.4 Le Mage

Il apprécie la lecture, les arts et la poésie. Le mage cultive un goût sûr pour tout ce qui éveille ses sens. Il est raffiné et cultivé et aime par-dessus tout approfondir son art. Chaque jour qui passe pousse le mage à découvrir de nouveaux tours, de nouveaux sorts et, de pratique en pratique, il développe son art qui peut être destructeur, tout comme innovateur. Le mage peut lancer des sorts en armure, toutefois, il doit acheter la compétence permettant le port d'armure correspondant.

<i>Classe</i>	<i>Niveau</i>	<i>Points de vie (PV)</i>	<i>Points de Puissance (PP)</i>	<i>Don</i>
<i>Mage</i>	1	6	18	Éveil arcanique, sorts de cercle 1 et 2, Détection de la magie
	2	8	21	Écriture de parchemin
	3	10	24	Sorts de cercle 3
	4	12	27	Méditation
	5	14	30	Sorts de cercle 4
	6	16	33	Contre-sort
	7	18	36	Sorts de cercle 5
	8	20	39	Identification / Liaison (1X/Cycle)
	9	22	42	Renvoi de sort 1/cycle
	10	24	45	Sorts de cercle 6

2.4.1 Description des dons :

<i>Don</i>	<i>Description</i>
<i>Éveil arcanique</i>	Donne 2 sorts de niveau 1.
<i>Détection de la magie</i>	Permet de cibler un objet ou une personne et de savoir si de la magie est active sur eux. Le mage doit se concentrer pendant une minute au préalable.
<i>Écriture de parchemin</i>	Permet d'écrire un parchemin de sort, en insufflant le double de points de puissance. Ne peut se faire qu'à la lumière des étoiles.
<i>Méditation</i>	Améliore la compétence « récupération de puissance », en remettant la jauge du mage à 100%. Ne restaure pas les effets de diminution de maximum de jauge. La méditation étant un acte de haute concentration, vous n'êtes pas conscient de votre environnement extérieur.
<i>Contre-sort</i>	Permet au mage de contrer un sort connu par le mage, en mot de pouvoir « Contre-sort ». Il doit dépenser les points de puissance requis pour lancer le sort +1. (On ne peut contrer un contre-sort).
<i>Identification / Liaison</i>	Permet d'identifier un objet ou un sort. Liaison permet de lier un objet à une personne.
<i>Renvoi de sort</i>	Permet de renvoyer un sort dont on est l'unique cible.

2.5. Bi-classage

Le bi-classage est impossible, il faut des années d'entraînement pour atteindre les prérequis, qu'ils soient physiques, mentaux ou spirituels.

3. Les compétences

3.1 Généralités

- Les compétences sont accessibles à toutes les classes aux prix de 1 point de compétence.
- L'utilisation de certaines compétences demande des points de puissance.
- Les compétences ayant plusieurs niveaux (I, II, III, ...) doivent être achetées dans l'ordre.
- Toutes les compétences ne sont achetables qu'une seule fois, sauf si indiqué dans la description.

Les points de puissance sont une jauge universelle variable, utilisée aussi bien par le combattant pour donner des coups spéciaux, que par les mages pour lancer leurs sorts.

Le maximum de cette jauge est fixé par la classe, le niveau du personnage ou la compétence « Augmentation de puissance ».

La jauge de puissance se réinitialise à chaque début de cycle.

Le GN se décompose en 4 cycles :

<u>Cycle</u>	<u>Durée</u>
<i>Premier cycle</i>	Du vendredi soir au samedi matin 8h00
<i>Deuxième cycle</i>	Du samedi 8h00 au samedi 20h00
<i>Troisième cycle</i>	Du samedi 20h00 au dimanche 8h00
<i>Quatrième cycle</i>	Du dimanche 8h00 jusqu'à la fin de l'événement

Il existe différents moyens en jeu pour regagner des points de puissance sans jamais dépasser son maximum de jauge.

3.2 Les compétences

<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
<i>Amateur Passionné (sujet au choix)</i>	Malgré qu'il ne soit pas un professionnel dans le métier, l'amateur a des connaissances rudimentaires sur la théorie du sujet choisi. Ceci se matérialise en jeu par le fait que le personnage connaît un ami/contact qui maîtrise le sujet. (Une seule fois à la création, à valider au cas par cas lors du background)
<i>Arme courante (gratuite à la création)</i>	Permet de manier toutes les armes courtes, le bâton et la dague.
<i>Arme de guerre</i>	Permet de manier toutes les armes longues et toutes les armes à deux mains
<i>Augmentation de puissance</i>	+ 3PP au maximum de la jauge, peut être pris plusieurs fois.
<i>Bourreau</i>	Après 30 minutes de torture, la cible répond aux questions, vous êtes sûr qu'elle dit vrai à 2 questions sur 5. Mais lesquelles ?
<i>Constitution</i>	Le personnage regagne 20% de sa jauge de points de vie à chaque début de cycle. (Seulement à la création)
<i>Coup de main</i>	Permet à une personne d'aider la cible (qui ne peut être aidée que par une personne à la fois) dans sa tâche par des conseils, des encouragements ou de la manutention sous supervision de celle-ci, la personne considère alors son niveau temporaire de compétence utilisée à +1 (sans pouvoir dépasser le maximum), 1 x fois par cycle.
<i>Coup puissant I</i>	Permet de faire 2 points de dégâts supplémentaires, pour 3PP.

<i>Coup puissant II (ne peut être acheté)</i>	Permet de faire 2 points de dégâts supplémentaires, pour 2PP.
<i>Coup puissant III (ne peut être acheté)</i>	Permet de faire 2 points de dégâts supplémentaires, pour 1PP.
<i>Coup puissant IV (ne peut être acheté)</i>	Permet de briser un membre ou un bouclier pour 3PP (annonce : coup brisant)
<i>Coup puissant V (ne peut être acheté)</i>	Permet de trancher un membre pour 5PP (annonce : coup tranchant)
<i>Désarmement</i>	Permet de désarmer un ennemi ou de contrer un désarmement pour 3PP.
<i>Détection des pièges</i>	Permet de détecter des pièges. Voir 3.5 Serrures et pièges
<i>Détection poison ou drogue</i>	Permet de détecter une étrangeté dans un verre ou un repas ou sur un objet. Demande une concentration d'une minute. (N'analyse pas)
<i>Dissimulation</i>	Permet de se dissimuler. Voir 3.6 Dissimulation
<i>Doigts de fée I</i>	Permet de tenter des crochetages et des désamorçages. Voir 3.5.1 Doigts de fée (seul le niveau 1 est achetable)
<i>Éclaireur</i>	Permet d'arriver avant les autres joueurs et d'avoir fait une reconnaissance des lieux. Cela se traduit en jeu par le fait d'avoir quelques informations sur la présence d'ennemis, nombre de personnes sur place, hostiles ou non, quelle bannière, ... Cette compétence n'est active qu'au début du live et si on vient vous chercher pour une mission. Cela ne fait pas de vous un pisteur.
<i>Endurance</i>	+ 3 PV au maximum de la jauge des points de vie, peut être pris plusieurs fois.
<i>Érudit</i>	Permet de lire et écrire le français, d'avoir des notions de latin et de mathématiques. Permet aussi d'enseigner vos compétences à d'autres personnes.
<i>Esquive I</i>	Permet d'esquiver un coup que vous voyez venir, pour 3PP. (même les coups spéciaux sauf le coup critique)
<i>Esquive II (ne peut être acheté)</i>	Permet d'esquiver un coup que vous voyez venir, pour 2PP.
<i>Esquive III (ne peut être acheté)</i>	Permet d'esquiver un coup que vous voyez venir, pour 1PP.
<i>Esquive IV (ne peut être acheté)</i>	Permet d'esquiver un sort de <u>dégâts de zone</u> pour 3PP. (Annonce : esquive totale)
<i>Esquive V (ne peut être acheté)</i>	Permet d'esquiver un sort de dégâts pour 5PP. (Annonce : esquive totale)
<i>Estimation</i>	Permet d'estimer un type d'objet au choix : objet d'art, joaillerie, objet magique, objet religieux, matières premières.
<i>Estimation II, III, IV et V</i>	Un type supplémentaire
<i>Évasion</i>	Permet de se défaire de liens (pas de menottes) (1 minute, doit être joué)
<i>Fouille rapide</i>	Permet de fouiller une cible en 5 secondes. (1x / combat)
<i>Poche secrète I</i>	Permet de cacher un petit objet de la taille d'un anneau.
<i>Poche secrète II</i>	Permet de cacher un objet de la taille d'une bourse.
<i>Poche secrète III</i>	Permet de cacher un objet de la taille d'une dague.
<i>Port de l'armure I</i>	Permet de porter les armures de cuir et cuir clouté.
<i>Port de l'armure II</i>	Permet de porte la maille.
<i>Port de l'armure III</i>	Permet de porter une armure de plate.

<i>Récupération de puissance</i>	Permet de récupérer sa jauge (actuelle) de PP à 50 % après une méditation de 10 minutes. Cette méditation peut prendre une forme personnelle. Cela peut être un kata, une séance d'entraînement, une prière, un banquet barbare... Le seul élément nécessaire est un cérémoniel récurrent et qui dure un minimum de 10 minutes. 1X/cycle.
<i>Résistance à la magie</i>	Permet de résister naturellement à un sort par cycle (le sort est au choix, pas le premier offensif)
<i>Force de l'esprit et du corps</i>	Permet de mentir 1 fois de plus lors d'une séance de torture et de résister à un glu 1x/cycle.
<i>Seconde main</i>	Permet de manier, dans sa main secondaire, un bouclier ou une arme de maximum 45 cm. Donne un bonus de 1 point de dégâts lors du maniement d'une arme à 2 mains (pas les armes d'hast) et permet le maniement des armes d'hast. (L'un ou l'autre mais pas les trois en même temps).
<i>Stoïcisme I</i>	Permet de résister à la peur, 1 combat par cycle.
<i>Stoïcisme II</i>	Immunise à la peur et permet de résister à la terreur pendant 1 combat ou 15 minutes, 1x par cycle.
<i>Stoïcisme III</i>	Permet de résister aux effets de charme pendant 1 combat ou 15 minutes, 1x par cycle.
<i>Stoïcisme IV</i>	Permet de résister aux effets de domination pendant 1 combat ou 15 minutes, 1x par cycle.
<i>Stoïcisme V</i>	Permet de résister aux effets de possession pendant 1 combat ou 15 minutes, 1x par cycle.
<i>Tête Dure</i>	Permet de résister au premier assommement, 1x/cycle.

3.4 L'apprentissage des compétences

Pour apprendre une compétence, il est nécessaire de faire appel à un maître désireux de vous l'enseigner. Il faut garder à l'esprit que l'apprentissage ne se fait pas en quelques secondes, et qu'un temps d'étude est nécessaire.

On ne peut pas enseigner les dons.

La compétence Érudit permet aussi d'enseigner vos compétences à d'autres personnes.

3.5 Serrures et pièges



Quand vous trouvez une porte ou un coffre verrouillé, vous trouverez un symbole à droite et une enveloppe. Seules les personnes ayant Doigts de fée peuvent voir le niveau de la serrure et du piège, le cas échéant. La confiance est de mise, il ne faut pas appeler de référé si vous avez le niveau et les points de puissance pour ouvrir la serrure et désamorcer le piège.

Si vous n'êtes pas capable de désamorcer le piège et que vous décidez quand même d'ouvrir, là encore, pas besoin de référé, l'effet du piège est aussi dans l'enveloppe, vous le jouez.

Que cela soit une porte ou un coffre, vous trouverez un papier à rendre à la salle monstre. Pour la porte, rien de plus, nous savons que celle-ci est ouverte. Pour le coffre, nous vous l'échangerons contre le contenu du coffre. C'est toujours le crocheteur qui doit se présenter à la salle monstre. Cette règle est basée sur la confiance entre l'organisation et les joueurs. Il vous est toujours possible d'appeler un référé.

Rappel : Même si certaines actions ne coûtent pas de points de puissance (coût 0 et donc gratuit), il est néanmoins obligatoire d'en avoir au moins 1 dans sa réserve, pour pouvoir l'effectuer.

3.5.1 Doigts de fée :

Un roublard voit toujours les pièges de son niveau de compétence ou inférieur. Pour détecter s'il y a un piège de niveau supérieur à sa compétence, sans vouloir le désamorcer, le roublard peut simplement payer 1 PP. Les tentatives sur des serrures ou pièges de niveau trop élevé sont automatiquement des échecs et entraînent la dépense des PP à payer. Il existe des moyens pour améliorer temporairement son niveau de compétence et de tout de même arriver à ses fins.

<u>Niveau de Doigts de fée</u>	<u>Niveau de la serrure ou du piège</u>	<u>Coût PP serrure</u>	<u>Coût PP piège</u>
1	1	2	3
2	2	2	3
2	1	1	2
3	3	2	3
3	2	1	2
3	1	*	1
4	4	2	3
4	3	1	2
4	2	*	1
4	1	*	1
5	5	2	3
5	4	1	2
5	3	*	1
5	2	*	1
5	1	*	1

* Ne coûte pas de points mais nécessite au minimum d'avoir un point dans sa jauge.

Au niveau de la compétence, le roublard peut crocheter des serrures de même niveau que sa compétence « Doigts de fée », pour un coût de 2 PP et désamorcer des pièges de même niveau pour un coût de 3 PP.

Exemple :

Au niveau 1 de compétence, le roublard peut crocheter des serrures de niveau 1 au prix de 2 PP et il peut désamorcer un piège de niveau 1 au prix de 3 PP.

Au niveau 2 de compétence, le roublard peut crocheter des serrures de niveau 1 au prix de 1

PP et il peut désamorcer un piège de niveau 1 au prix de 2 PP.

Au niveau 3 de compétence, le roublard peut crocheter des serrures de niveau 1 au prix de 0 PP (gratuit à condition d'avoir au moins 1 point dans sa jauge) et il peut désamorcer un piège de niveau 1 au prix de 1 PP.

Pour la pose de piège, le coût est identique au coût de désamorçage.

Pour la récupération de piège, le coût est celui du désamorçage doublé.

3.6 Dissimulation :

La dissimulation est une action qui ne peut être entreprise que dans un coin d'ombre ou de nuit, le long d'une surface permettant de se cacher en partie (mur, arbre, etc.). Il n'est donc pas possible de se dissimuler dans le coin d'une auberge, quand toutes les sources de lumière sont effectives ou en plein jour dans la plaine.

Toutefois, l'apport d'une source lumineuse après que la dissimulation ait été effectuée ne la rompt pas.

Il est impossible d'utiliser la dissimulation en armure intermédiaire ou lourde.

Il est également impératif de ne porter que des vêtements de couleur neutre ou sombre (gris, noir, couleurs foncées), l'écharpe jaune fluo est un exemple d'handicap visuel, rendant l'action de dissimulation impossible.

Pour finir, il existe une dernière condition, la dissimulation ne fonctionne pas contre des personnes ou créatures qui voient la personne au moment où elle se dissimule, l'idéal étant d'être seul ou déjà bien caché à ce moment-là.

Il est également évident que, si vous vous dissimulez dans un couloir étroit et que quelqu'un essaie de passer, il vous touchera et rompra alors votre dissimulation, cela vous laissant tout de même un avantage de surprise. Cette règle est basée sur le bon sens et le fair-play, ne nous décevez pas. La dissimulation n'est repérable que par certains moyens spécifiques ou certaines créatures qui la détectent naturellement.

Sauf si le niveau de dissimulation le permet, se déplacer de plus d'un pas par rapport à la position initialerompt la dissimulation.

L'utilisateur de la dissimulation indique qu'il est dissimulé en croisant les bras sur sa poitrine, les doigts sur les clavicules opposées (forme de X). Le niveau de la compétence n'est communiqué à qui que ce soit.

Il est autorisé à la personne de se dégourdir les bras ou de remuer les jambes, tant qu'elle ne se déplace pas et reprend sa position de signalement (forme de X sur la poitrine).

3.6.1 Effets :

Tout d'abord, et sans grande surprise, la dissimulation permet d'être caché.

Cela ne dure pas éternellement, jusqu'à 1 minute par niveau de compétence ou jusqu'à déplacement au-delà de ce qui est autorisé par le niveau de dissimulation.

Pendant la dissimulation, il est autorisé d'effectuer un nombre de pas de déplacement équivalent au niveau de la compétence. Au-delà, la dissimulation est rompue (pendant le déplacement, on lève un bras et signale un chiffre cinq avec la main ouverte).

Utiliser la dissimulation pour frapper un adversaire garantit l'utilisation du backstab pour un voleur, et ce, même s'il n'est pas dans le dos de son adversaire, c'est son avantage de surprise.

3.6.2 Coût :

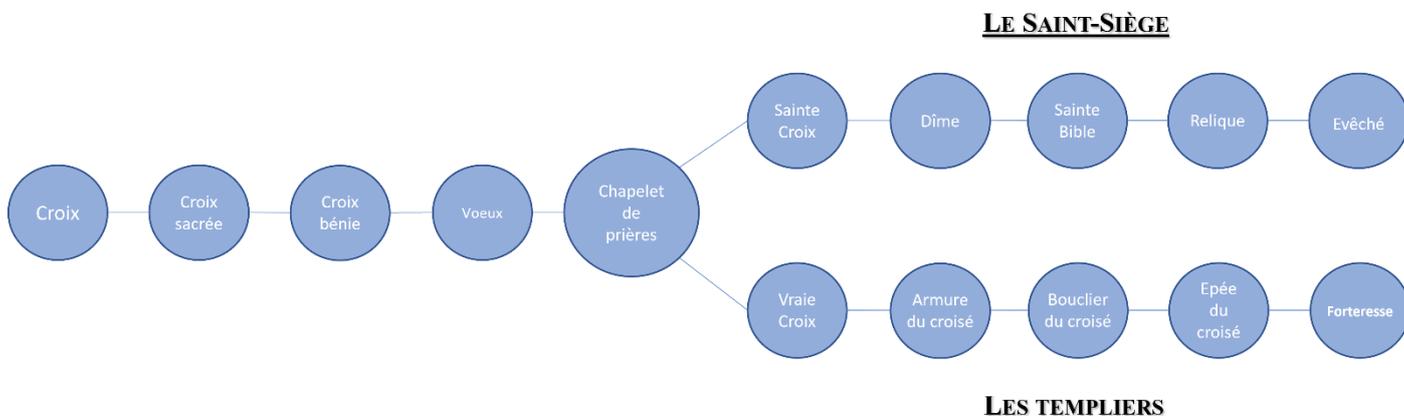
Le coût minimum de 1PP est atteint au niveau 5 de compétence. Ce niveau permet également un backstab coûtant 1PP de moins.

<u>Niveau Dissimulation</u>	<u>Nombre de pas</u>	<u>Durée</u>	<u>Coût en PP</u>
1	1 pas	1 minute	3
2	2 pas	2 minutes	2
3	4 pas	3 minutes	2
4	7 pas	4 minutes	1
5	12 pas	5 minutes	1 (+ backstab à 1 PP de moins)

4. Les Factions

Comme décrit plus haut, les différentes factions offrent des avantages. Faire partie de plusieurs factions est possible selon les règles mais peut être sujet à des difficultés en jeu. Si nous avons développé certaines explications pour étayer les avantages, vous trouverez beaucoup plus d'informations sur les factions dans le Background du monde.

4.1 L'Église chrétienne



L'Église chrétienne est l'organisation religieuse la plus puissante au monde, tant par son influence que par sa magie et ses reliques. Si, vis-à-vis des ennemis de la chrétienté, l'Église est très forte, c'est en elle-même que l'on retrouve sa plus grande faiblesse. En effet, l'Église, bien qu'officiellement sous l'autorité du pape, est divisée en son sein. D'une part, le Saint-Siège au Vatican, qui dirige la foi des croyants dans toutes les cités-États et, d'autre part, les Templiers, qui tiennent les rênes du pouvoir divin sur les routes et dans les bastions des croisés.

Ainsi, l'évolution dans la faction chrétienne est unique au départ mais, à un moment, il faudra faire un choix et suivre soit le Saint-Siège, soit les Templiers.

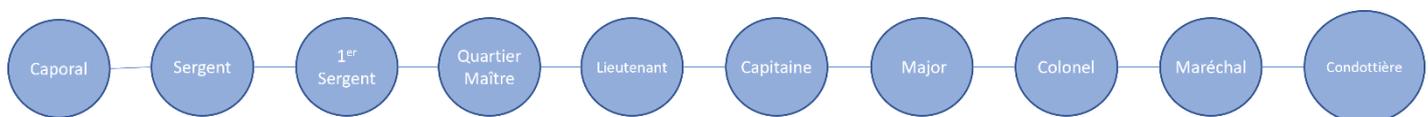
<i>Relique</i>	<i>Description du pouvoir de l'objet</i>
Croix	Une simple croix qui n'a de spécifique que le sceau de l'Église. Elle n'a aucun effet magique mais elle permet d'avoir 10 % de réduction chez les marchands (pour les marchands, ces 10% sont déduits de leur dîme à l'église). En outre, elle « ouvre » certaines « portes ». Elle permet également de participer à la messe.
Croix sacrée	Cette croix permet de repousser les démons comme un Dévot repousse les morts-vivants.
Croix bénie	Votre croix peut bénir <u>soit</u> votre arme principale <u>soit</u> servir de focalisateur pour vos sorts (divins ou arcaniques). Les frappes <u>ou</u> les sorts de dégâts sont dès lors bénis. Demande une prière de minimum 10 secondes (à haute voix). 1 x/combat. Durée : le combat.
Vœux	Première étape de l'ordination, les vœux. Vous êtes devenu un « frère » ou une « sœur ». Vous pouvez dès lors mener une messe. Vos vœux font de vous une personne de confiance pour les chrétiens. Tant que vous respectez vos vœux, vous pouvez invoquer le nom du seigneur pour sanctifier un cercle de messe.
Chapelet de prière	Le chapelet vous donne accès à certains sorts, quelle que soit votre classe.

<u>Sorts du chapelet</u>	<u>Description</u>
<i>Imposition des mains</i>	Soigne 1 PV pour 1 PP.
<i>Résistance aux maladies</i>	Immunise contre toute maladie durant 15 minutes ou 1 combat. Pour 3 PP
<i>Détection de la souillure</i>	Vous percevez les traces de la magie noire ou assimilée.
<i>Transfert de jauge</i>	Transfert d'une partie de votre jauge de points de vie (max 10PV). Le maximum de votre jauge diminue d'autant de points de vie que la cible en reçoit. Une fois par combat mais on ne peut être qu'une seule fois donneur et receveur par combat. A la fin du combat, les jauges reviennent à la normale, l'un regagnant les points de vie prêtés, l'autre les perdant avec toutes les conséquences que cela peut avoir.
<i>Réparation d'armure</i>	Par une prière de 10 minutes, le fidèle voit son armure réparée intégralement. Coûte 2PP.
<i>Paix du défunt</i>	Par une prière de 10 minutes, le fidèle peut lancer l'oraison « paix du défunt » mais sans dépenser de PP.
<i>Grâce divine</i>	Permet de conserver un corps d'une personne morte ou comateuse pendant un maximum de 30 minutes, permettant l'utilisation d'un souffle de vie ou d'une adrénaline. Cet acte est gratuit mais le fidèle doit rester prier à côté du corps pendant toute la durée de la grâce.

4.2 Les Maîtres d'armes

Les Maîtres d'armes sont des vétérans de guerre et des stratèges. Ils commandent les troupes, ils développent les stratégies militaires et obtiennent de leurs hommes plus qu'il ne serait possible, en ne travaillant pas de concert. L'Armada constitue toutefois une exception. En effet, celle-ci n'offre ses services qu'aux nobles et leurs enseignements sont plus dirigés vers l'art du combat personnel, on l'appelle la « voie de l'épée ». De notre côté de l'histoire (l'Italie en 1499), les maîtres d'armes sont représentés par les Condottières.

4.2.1 Les Condottières



Chez les Condottières, il n'y a pas de soldat, c'est l'école des officiers des différentes armées des cités-États. Officiellement, ils ne s'occupent pas de politique, ils forment les officiers. Les armées ne pouvant œuvrer qu'hors des cités-États, votre « origine » d'Impur n'a pas d'importance.

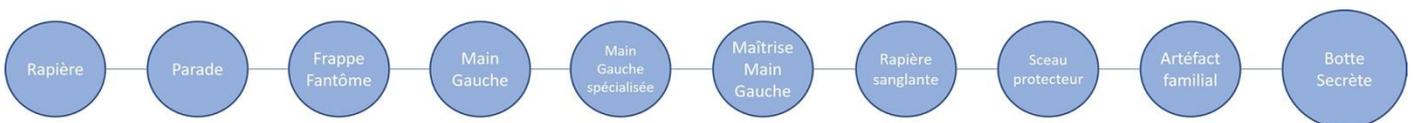
<u>Grade</u>	<u>Description</u>
<i>Caporal</i>	Solde 1 - Apprend une formation
<i>Sergent</i>	Solde 2 - Apprend une formation
<i>1^{er} Sergent</i>	Solde 2 – Apprend une formation – Octroie un tabard aux armes de l'unité : 2 points d'armure / combat.
<i>Quartier Maître</i>	Solde 3. Ils s'occupent de la solde, de la caisse de l'unité. Apprend une formation.
<i>Lieutenant</i>	Solde 4. Devient gradé. Il obtient le symbole de sa charge, un collier de commandement. 1X/cycle donne un ordre direct à ses alliés (tous), ils sont obligés de le suivre durant 30 secondes.

4.2.1.1 Les formations :

<u>Formation</u>	<u>Description</u>
<i>Charge</i>	+1 point de dégâts lors de la première frappe.
<i>La ligne</i>	1 esquive gratuite du premier coup reçu.
<i>La pointe</i>	Pour chaque personne en plus du commandant, ce dernier reçoit un +1 à sa première frappe.
<i>Le mur de bouclier</i>	L'unité ne peut bouger sans rompre la formation mais elle reçoit une résistance au premier coup brisant et 1 retour de coup lors de la première attaque.
<i>Le piège en V</i>	Permet de piéger en « encerclant » l'ennemi, cela se traduit par un coup tombant sur la cible pour chaque membre de l'unité lors de la première frappe qui touche.
<i>La ligne latérale</i>	Si tous les membres d'une unité sont dissimulés, ils peuvent faire une charge surprise, cela se traduira par la possibilité de considérer les ennemis comme surpris, même s'ils ne le sont pas vraiment et donc de pouvoir placer un backstab si le don est possédé (le backstab est toujours payant).
<i>La retraite</i>	Lors d'une retraite, les membres de l'unité sont insensibles aux trois premières agressions physiques ou magiques. L'unité entière doit fuir dans la même direction.
<i>La percée</i>	Idem Retraite pendant la percée.
<i>La contre-charge</i>	Les membres de l'unité doivent avoir une arme dans chaque main, ils peuvent réceptionner une charge et, après en avoir subi les effets, ils acquièrent 1 esquive et 1 désarmement.

Pour que les formations soient possibles, il faut que l'unité s'entraîne au minimum 30 minutes par jour ensemble. Une unité est composée d'un commandant qui connaît la formation et de 4 combattants (pas forcément des membres de la faction).

4.2.2 L'Armada



L'Armada est réservée à l'élite, les nobles. Le contrat ancestral entre ces deux factions est indéfectible. Cette faction n'est pas accessible aux joueurs à la création.

<u>Enseignement</u>	<u>Description</u>
<i>Rapière</i>	Donne une rapière magique.
<i>Parade</i>	Permet d'esquiver toutes les attaques visibles, même les coups critiques.
<i>Frappe fantôme</i>	Ignore les armures.
<i>Main gauche</i>	Arme de seconde main, double frappe : double la frappe pour un coup touché.
<i>Main gauche spécialisée</i>	Permet d'attribuer sa spécialisation à sa main gauche.

4.3 Paganisme

Ce que l'on nomme communément paganisme est, en réalité, le culte de Gaïa mais l'Église n'aurait pas vraiment permis qu'un autre culte que celui de Dieu puisse exister. Il a donc fallu être créatif et discret. Tout le monde sait très bien ce que l'on veut dire par païens mais le nom de Gaïa est proscrit pour tout bon chrétien.

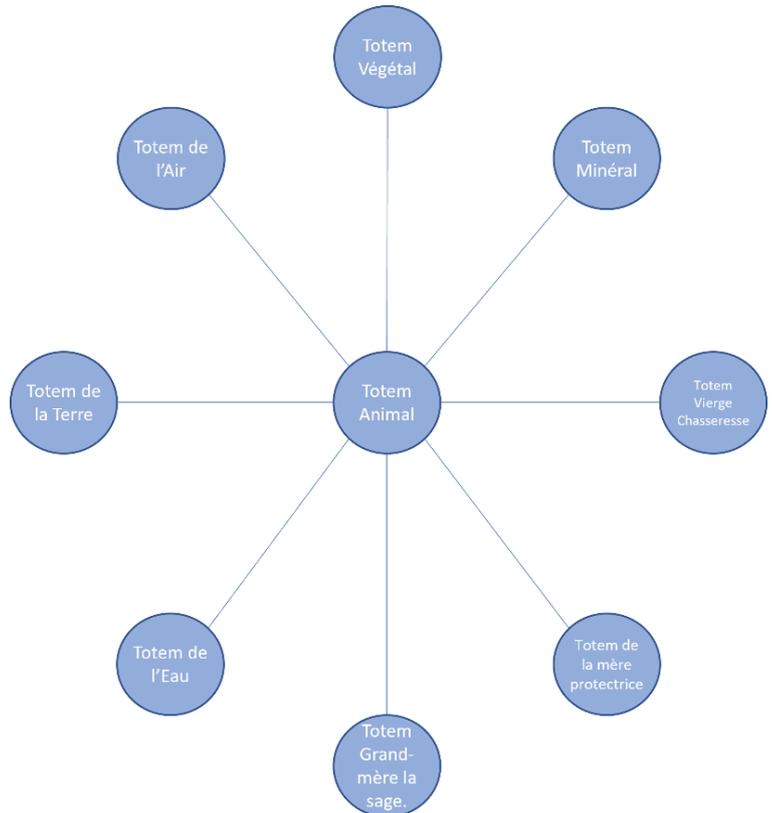
4.3.1. Les Totems

La voie druidique est triple, ses trois voies sont liées à Gaïa pour pouvoir s'ouvrir au monde et atteindre la transcendance.

L'ordre d'apprentissage importe peu. La seule condition étant d'apprendre à communiquer avec un totem animal en premier lieu. Les autres totems ne doivent pas être obtenus dans un ordre particulier. En revanche, les opportunités de rencontre durant le jeu influenceront sur vos possibilités de lien.

Les trois voies se décomposent comme suit :

- **La voie des Esprits** : on retrouve les Esprits dans tout ce qui est vivant : les animaux, les végétaux et les minéraux. Certains Esprits veulent bien se lier à des personnes qui leur semblent dignes de leurs pouvoirs. Chacun d'une façon particulière. Les Esprits animaux se lient à des communautés et pas à des personnes. Les Esprits végétaux se lient par groupe de personnes, généralement entre 2 et 5. Quant aux minéraux, chacun d'eux ne se lie qu'à une unique conscience. Les Esprits minéraux sont les plus durs à appréhender pour les humains et vice versa. Au contraire des Esprits animaux, qui comprennent très bien les relations qui existent entre les humains, avec certaines limites dues à leur nature.
- **La voie des Faÿs** : les Faÿs sont divisés en clans. Leurs porte-paroles sont les Faÿs du clan « Naturel », représentant la vierge chasseresse. Les Faÿs de ce clan ne sont pas des plus aimables mais leur cœur dit vrai. Il existe deux autres clans : l'un représentant la Mère protectrice et l'autre, Grand-Mère la Sage.
- **La voie des Djinns** : les Djinns sont les gardiens des portails élémentaires. Leur royaume est peu propice à la survie des humains, sans compter qu'ils sont très territoriaux. On dit que les Djinns vénèrent Hélios comme leur dieu.

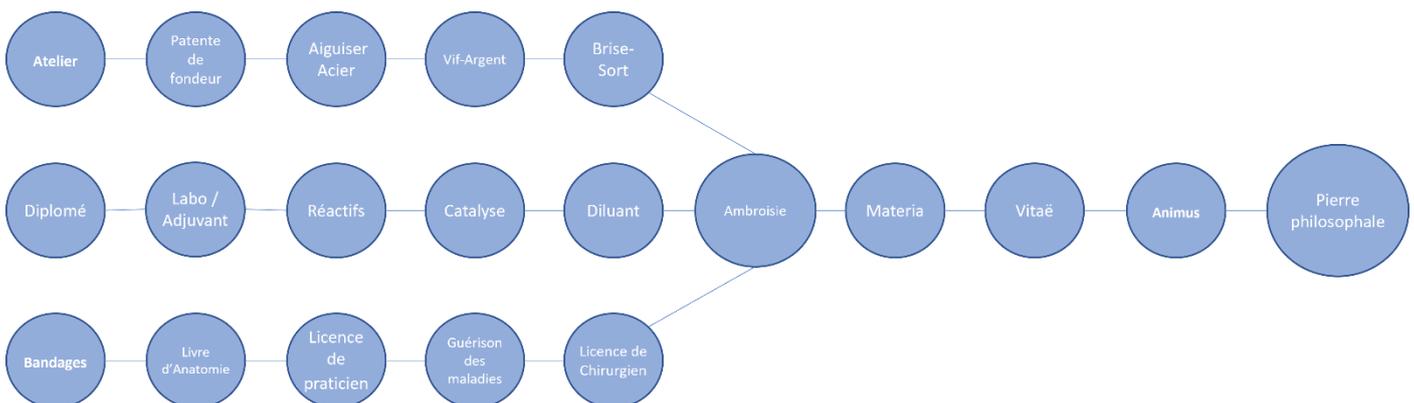


Les totems sont représentés par des objets personnels qui doivent être portés pour pouvoir jouir de leurs pouvoirs. Ils sont considérés comme des reliques liées à votre personnage. Ils peuvent néanmoins être volés, même s'ils n'auront aucune valeur pour autrui.

<u>Totem</u>	<u>Description</u>
<i>Totem Animal</i>	Permet de communiquer avec un Totem Animal dans un cercle.
<i>Totem Végétal</i>	5 Herbes de soins mineur à ramasser à la fin de la messe de Gaïa. 5PV / Herbe.
<i>Totem Minéral</i>	Le Totem Minéral permet de voyager dans le monde des Esprits. Attention, le monde des Esprits peut être dangereux. Demande un cérémoniel.
<i>Totem de la Vierge Chasseresse</i>	Accès à la rage, qui donne Frappe +2, pas de compétence défensive, + 10 PV. Frappe la personne la plus proche dans son champ de vision, s'il ne trouve personne, il cherche. Durée 1 minute, après cela il perd les 10 PV avec toutes les conséquences que cela peut avoir.
<i>Totem Mère Protectrice</i>	Sanctifie un cercle (comme le sort). 1x/cycle. Sans aucune composante.
<i>Totem Grand-Mère la Sage</i>	Permet de voyager dans le monde des Faÿs. Demande un cérémoniel.
<i>Totem d'Eau</i>	Octroie un pouvoir de régénération personnelle. Tant qu'elle est à 5 mètres d'un cours d'eau ou d'un étang naturel ou s'il pleut, la personne est soignée de 1 PV par minute. En outre, ses membres se régénèrent un par un, en 10 minutes chacun.
<i>Totem de Terre</i>	Octroie un pouvoir de protection personnelle : Peau de fer, armure de 6 pour 3PP. (pas cumulable avec armure ou armure magique, mais n'est pas considéré comme un sort de corps)
<i>Totem d'Air</i>	Permet de voyager dans les plans élémentaires. Les élémentaires sont très territoriaux, aller sur leurs terres sans invitation est peu indiqué. Demande un cérémoniel.

4.4 Les Alchimistes

Les Alchimistes sont des scientifiques éclairés, des savants connaissant les plantes et des praticiens. Une fois leur première voie terminée, la voie de la pierre philosophale s'ouvre à eux.



On ne peut choisir qu'une seule voie de l'Alchimie, la faction refuse catégoriquement qu'une personne seule puisse détenir ce savoir. C'est un des préceptes majeurs des Alchimistes, cela n'est pas négociable. Ainsi, les Alchimistes très évolués se regroupent en « Triade » : un Métallurgiste, un Scienpathe et un Praticien. Ensemble, ils ont les connaissances pour réaliser leurs œuvres et développer leur savoir.

4.4.1 Les Métallurgistes

<u>Dotation</u>	<u>Description</u>
<i>Atelier</i>	Vous donne accès à l'atelier. Permet de faire des rafistolages et de créer des objets très simples. Une fois par live, le Métallurgiste peut créer et appliquer un baume d'armure qui rend cette dernière inaltérable. Elle ne doit donc pas être rafistolée, ni réparée pendant un cycle. (L'armure est immunisée au sort de destruction pendant le cycle).
<i>Patente de Fondateur</i>	Permet d'acheter des métaux, même les plus rares. Sans cette patente, les marchands ne peuvent vous vendre ces matériaux. Il y a, certes, le marché noir mais les prix sont tout autre. Vous pouvez fondre des métaux et créer des alliages (pas les forger).
<i>Aiguiser acier</i>	Permet d'aiguiser une lame pour augmenter les dégâts de 1 pour le prochain combat. Pour 2PP.
<i>Vif-Argent</i>	Permet de mettre une couche de vif-argent sur une arme. Durée 1 combat (besoin d'une dose de mercure).
<i>Brise-sort</i>	Permet de mettre une couche d'un alliage qui annule la magie sur un objet. Il y a plusieurs applications possibles. Demande des composants métalliques spécifiques pour composer l'alliage.

4.4.2 Les Scienpathes

<u>Dotation</u>	<u>Description</u>
<i>Diplômé</i>	Vous avez suivi des études, vous vous intéressez à toutes les sciences, les mathématiques, l'ingénierie, ... mais la chimie est votre but ultime... Apprendre comment la nature permet de transformer un élément en un autre. Accès aux bibliothèques, s'il y en a dans le bastion.
<i>Laboratoire / adjuvants</i>	Dans chaque bastion, il y a un laboratoire. Le Scienpathe y a gagné l'accès, il peut y rentrer sans invitation. Dans le laboratoire, l'Alchimiste peut préparer 3 adjuvants par live. Ceux-ci doublent la durée de la potion. (1 min à 2 min, 1 combat à 2 combats, ...). Doit être bu juste après l'ajout de l'adjuvant, doit être joué dans un laboratoire. Pas cumulable avec les autres réactifs.
<i>Réactifs</i>	Si la magie n'est pas votre apanage, il est néanmoins très utile d'avoir les moyens de ses prétentions. Et les magiciens sont bons payeurs. Vous savez récupérer de simples pierres, branches, feuilles...pour récupérer des réactifs nécessaires à la création de composantes de sorts pour une valeur de 50 écus (1X/live). Pas cumulable avec les autres réactifs.
<i>Catalyse</i>	Vous avez accès à des réactifs catalyseurs qui augmentent la qualité de certaines potions (3X par live). Doit être bu juste après catalyse, qui doit être jouée dans un laboratoire. Effet de la potion doublée (si possible). Pas cumulable avec les autres réactifs.
<i>Diluant</i>	Vous avez accès à un diluant/live qui multiplie par 5 une potion. Ainsi, une fois diluée, la potion peut être bu par 5 personnes. Doivent être bues juste après la dilution, celle-ci doit être jouée dans un laboratoire. Pas cumulable avec les autres réactifs.

4.4.3 Les Praticiens

<u>Dotation</u>	<u>Description</u>	<u>Kit</u>
Bandages et matériel de premiers soins	Permet de soigner un blessé une seule fois par application de bandage. Donne un kit de bandages au début du live. (Non fourni par l'organisation)	Kit de base : 10 bandages simples. 4PV + 1PV par niveau dans la faction. Vous pouvez vous procurer d'autres kits de bandage.
Livre d'anatomie	L'utilisation de l'adrénaline remet le patient comateux à 1PV et sort la personne du Coma. Permet d'utiliser un bandage pour réduire une fracture.	Kit amélioré : kit de base + 5 adrénalines. (Au même prix que le kit de base).
Licence de praticien	Solde 3. Dans un lieu approprié, permet de réaliser des opérations médicales simples sur un corps humain. Ces soins peuvent être complémentaires à ceux appliqués avec les bandages.	Kit supérieur : 10 bandages + 10 adrénalines. Grâce à vos compétences de Praticien, vos bandages remettent 6PV + 1PV par niveau dans la faction. (Au même prix que le kit de base).
Guérison des maladies	Permet d'identifier une maladie et d'éventuellement déterminer les éléments naturels permettant de soigner celle-ci.	Kit Maladie Vademecum (2/live). Permet de soigner un effet d'une maladie avec le Vademecum, améliore ce dernier de 1 effet/ 2 rangs dans la faction.
Licence de chirurgien	Solde 5. Dans un lieu approprié, permet de réaliser des opérations chirurgicales sur un corps humain.	Kit de chirurgie : 15 bandages + 15 adrénalines. Bandages 10PV + 2PV par niveau dans la faction. Peut recoudre un membre ou un égorgement. (Au même prix que le kit de base).

4.5 Les Arcanistes

Cette faction regroupe toutes les personnes qui vouent leur existence à la compréhension de la magie et de son arrivée dans le monde. Elle comprend bien évidemment des mages mais aussi de nombreux sympathisants ne pratiquant pas les arts magiques, qui participent pleinement à leur quête de la connaissance.



<u>Cercle</u>	<u>Description</u>
Initié	Les « Loupes d'initié », permettent au personnage de lire la magie, quelle que soit sa classe. Elle est le prérequis afin d'utiliser un parchemin ou un objet lié par les Arcanistes.
Apprenti	Peut transférer une partie de son énergie à un autre membre de sa faction, 1x/cycle en tant que donneur et 1x/cycle pour le receveur (celui-ci doit être aussi au moins un apprenti). Permet de transférer 5 (donneur) points par niveau acquis dans la faction.
Chercheur ésotérique	Parchemin magique lié : un sort de niveau 1 qui rend l'arme magique (+0 magique) (coût OPP). Le parchemin ne disparaît pas à l'utilisation. Personnel, durée de 15 minutes ou un combat.
Invocateur	Reçoit de la faction un nombre de parchemins liés correspondant à son rang (perdurent 1 live puis tombent en poussière). Ils disparaissent également à l'utilisation.
Maître des secrets	Permet de décoder un texte 1x par live. Reconnaît les glyphes de la faction.

4.6 Les autres factions

Certaines factions sont totalement inconnues de la plupart des personnes. Elles peuvent toutefois devenir accessibles aux joueurs à la suite d'une rencontre et de la découverte d'éléments présents dans le jeu.

5. Les combats

5.1. Les cycles

Le GN se décompose en 4 cycles :

<u>Cycle</u>	<u>Durée</u>
<i>Premier cycle</i>	Du vendredi soir au samedi matin 8h00
<i>Deuxième cycle</i>	Du samedi 8h00 au samedi 20h00
<i>Troisième cycle</i>	Du samedi 20h00 au dimanche 8h00
<i>Quatrième cycle</i>	Du dimanche 8h00 jusqu'à la fin de l'événement

A chaque cycle, votre jauge de puissance revient à son maximum. La durée de certaines protections, sorts ou autres arrivent à son terme.

5.2. Les points de vie

Les points de vie sont délocalisés. Ils constituent un total de points, duquel il faut retrancher les points de dégâts reçus lors des combats.

5.3. Les dégâts

5.3.1 Les dégâts physiques :

<u>Types d'armes</u>	<u>Longueur max</u>	<u>Dégâts de base</u>
<i>Dague</i>	045 cm	1
<i>Arme courte</i>	070 cm	1
<i>Arme longue</i>	110 cm	1
<i>Arme à deux mains (avec seconde main)</i>	160 cm	1 (2)
<i>Arme d'hast</i>	210 cm	1
<i>Bâton*</i>	180 cm	1

**L'utilisation du bâton, bien qu'à deux mains, n'occasionne qu'un point de dégâts.*

Cependant, différentes choses peuvent interférer sur la puissance d'un coup. Exemple : le coup puissant, la spécialisation, la force magique, ... et encore bien d'autres que vous aurez le plaisir de découvrir en jeu

La frappe maximum avec une arme est de 10, quels que soient les bonus utilisés, spécialisation, coup puissant, sorts, poison, ...

Les dégâts physiques sont réduits par l'armure physique (voir point 5.4) mais pas par les armures magiques. Attention, certains sorts augmentent votre armure physique et fonctionnent donc contre les coups. Les dégâts d'une arme enchantée sont considérés comme physiques.

Pour finir, il existe des armes de divers niveaux de qualité : simple, supérieure (résiste 1 bris), exceptionnelle (résiste 2 bris), de maître (résiste 4 bris) et magique permanente (résiste à tous les bris).

5.3.2 Les dégâts magiques :

Les dégâts magiques sont occasionnés par des sorts ou des pouvoirs, votre armure physique ne vous protège pas des dégâts magiques. En revanche, des armures magiques le font bien. Exemple : bouclier du mage.

5.4. Les armures

Les armures suivent le système délocalisé (à l'instar des points de vie). L'armure portée au torse définit votre armure en jeu et donc votre protection.

On décompte les points d'armure à concurrence des points de dégâts que l'on reçoit. Quand ce nombre arrive à zéro, on commence à décompter les points de vie. Il est à noter que l'armure physique ne protège pas des dégâts provenant de sorts et que l'armure magique ne protège pas des dégâts physiques.

Les armures physiques disposent d'une valeur d'armure et de points de structure. A la fin de chaque combat, si la personne a été touchée (quel que soit les dégâts, même une touche qui n'occasionne pas de perte de point de vie), l'armure perd un point de structure. La valeur d'armure reste, elle, identique à chaque combat suivant.

Quand les points de structure arrivent à zéro, l'armure doit être réparée par un forgeron (classe de PNJ) pour être de nouveau opérationnelle. Elle est inutilisable tant qu'elle n'est pas réparée.

Tant que l'armure ne tombe pas à zéro point de structure, elle peut être rafistolée (Métallurgiste) et voir ainsi sa durée de vie prolongée d'un combat supplémentaire.

Concrètement, sur la fiche du joueur, le prochain point de structure qui devrait être perdu est celui du rafistolage apporté, ce qui prolonge la durée de vie de votre armure.

Le nombre de points de rafistolage maximum sera attribué à l'homologation, selon la nature de l'armure.

Une fois réparée par un forgeron, l'armure regagne tous ses points de structure.

<u>Type d'armures</u>	<u>Type de protection</u>	<u>Points d'armure</u>	<u>Points de structure</u>	<u>Points de rafistolage minimum</u>
<i>Armures légères</i>	Armure de cuir, gambison	5	2	2
<i>Armures légères</i>	Armure de cuir clouté	7	3	3
<i>Armures intermédiaires</i>	Cotte de maille, brigandine	9	4	4
<i>Armures lourdes</i>	Armure de plate, brigandine lourde, maille lourde	12	5	5

5.4.1. Le port du bouclier

Le bouclier n'apporte pas de points d'armure supplémentaires. Il peut être employé pour parer les coups adverses et ne doit donc, en aucun cas, être une arme.

Comme pour les armes, il existe des boucliers de divers niveaux de qualité : simple, supérieure (résiste 1 bris), exceptionnelle (résiste 2 bris), de maître (résiste 4 bris) et magique permanente (résiste à tous les bris).

5.5. La fouille

La fouille doit être simulée et non tactile, elle doit durer un minimum de 1 minute.

5.6. Prendre des dégâts

5.6.1. Décompte des dégâts

Comme précisé plus haut, une fois les points d'armure absorbés, le capital de points de vie diminue en fonction de chaque coup reçu.

5.6.2. Tomber à zéro point de vie

Une fois le décompte de vos points de vie à zéro, vous tombez inconscient mais votre état est stable. On peut être soigné afin de reprendre conscience immédiatement.

5.6.3. Tomber à moins de zéro PV

Si vous tombez à moins de zéro PV, vous êtes dans le coma jusqu'au négatif de votre jauge de PV.

Exemple : Charles Ingals a 12 PV (beau bébé), il est attaqué par des brigands qui lui assènent un total de 20 points de dégâts. Il est donc à -8PV. Il est dans le coma. Si les brigands blessent encore Charles de 4 PV, il tombe à -12V et est mort. (Voir point 5.6.5).

5.6.4. Le coma

Dans le coma, vous êtes soignable (magiquement ou pas) mais il faut remonter la jauge en positif dans les 15 minutes après la fin du combat, sinon vous mourrez (voir point suivant).

Une dose d'adrénaline ou le sort de souffle de vie peuvent servir à vous remettre directement à 1 PV.

5.6.5. La mort

Vous avez reçu un effet de mort ou êtes tombé en négatif ou au-delà de vos PV, vous êtes mort ! Il n'y a que peu de solutions : l'adrénaline ou le sort de souffle de vie qui vous remettent à 0 PV dans les 5 minutes après la fin du combat.

Après ce laps de temps de 5 minutes, vous êtes mort définitivement. Seul l'élixir de vie ou un miracle pourrait vous sauver.

Même dans ces deux cas, devenez « hors combat » pendant une heure. (Voir point suivant)

5.6.6. Hors combat

Vous ne pouvez pas courir, vous ne pouvez pas combattre, vous ne pouvez pas lancer de sorts, ni de pouvoirs, ni utiliser d'objets magiques. En cas de doute, vous ne pouvez pas le faire ! ☹️

5.7. Récupération de puissance

Les points de puissance sont entièrement récupérés au début de chaque cycle.

En outre, il vous est possible de vous recharger avec des potions et des élixirs. Ceux-ci peuvent notamment être achetés auprès de marchands suivant stock disponible.

Une limite de 10 potions par cycle (et ce quelle que soit la potion) ne peut être dépassée.

5.8. Le cumul des protections

Il existe 4 emplacements de sorts qui peuvent coexister :

<u>Emplacement de sort</u>
<i>Le corps</i>
<i>L'arme</i>
<i>L'armure</i>
<i>Une composante permanente</i>

Vous pouvez donc avoir un maximum de 4 sorts actifs sur vous, 1 sur chacun des emplacements.

6. La magie

6.1. La magie arcanique

6.1.1. Les niveaux de sorts

Il existe 7 cercles de magie. Certains sorts sont dépendants du niveau du lanceur de sort. Le coût du sort ainsi que l'effet varient alors en fonction du nombre de points de puissance investis dans le lancement. Le lanceur pouvant choisir un niveau inférieur au sien pour un coût et effet moindres.

Exemple : Un magicien de niveau 5 peut lancer le sort niveau 1 de bouclier de mage mineur pour obtenir une protection magique de 10 points, pour un coût de 5 points de puissance, mais il peut choisir de lancer ce sort en n'investissant qu'1 point de puissance, comme un magicien de niveau 1, et ne bénéficier alors que de 2 points de protection magique.

6.1.2. Les composantes

Un mage a besoin de plusieurs composantes pour lancer un sort :

- Une composante verbale : qui est de 7 mots minimum, sans compter les effets du sort. Exemple : « Que les éléments te foudroient sur place », attaque élémentaire 4 ! Il est à éviter les incantations ridicules, telles que : « un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept ».
- Une composante gestuelle : vous devez pointer la cible du doigt si c'est un sort à distance et poser la main sur la personne pour les sorts de contact. Vous devez toujours avoir une main complètement libre pour lancer votre sort.
- Une composante matérielle : un focalisateur (un objet de votre choix) et parfois une composante extérieure.

6.1.3. La dépense et la récupération de points de puissance

Chaque sort possède un coût de puissance décrit sur son parchemin... Ce coût sera déduit des points de puissance du mage. Une fois son potentiel de puissance épuisé, il est incapable de lancer des sorts jusqu'à récupération d'un ou plusieurs points de puissance.

6.1.4. Apprentissage des sorts

L'apprentissage d'un sort peut se faire de deux façons. Soit en apprenant à partir d'un parchemin, soit via un maître. On ne peut étudier qu'un total de 2 niveaux de sort par niveau de classe à chaque live.

Une fois le sort maîtrisé, vous prendrez soin d'en noter toutes les caractéristiques dans un grimoire de sorts (nom-incantation-effet-composantes-coût du sort). Chaque page du grimoire doit être signée par un référent, il acquiert ainsi l'homologation de l'orga.

Le grimoire est un objet Time-In, qui peut être volé Time-In.

Vous devez apprendre vos sorts de façon pyramidale. Ainsi, pour apprendre un sort de niveau 3, il vous faut 2 sorts de niveau 2 et 3 sorts de niveau 1. A la création, vous avez 2 sorts de niveau 1. Au premier live, vous pourrez donc soit apprendre 2 sorts niveau 1, soit un sort niveau 2.

Tout mage sait lancer le sort de lumière, ce sort ne rentre pas dans le système pyramidal.

6.1.5. Liste, description et coût des sorts du magicien

Niv	Sort	Description	Durée	Portée	Emplacement / Composante	Coût en PP
0	<i>Lumière</i>	Rend un objet lumineux (lampe de poche)	1 heure	Personnel		0
1	<i>Arme magique mineure</i>	Rend une arme magique, elle frappe à +0,	1 combat	Toucher	Arme	2
1	<i>Armure de magicien mineure</i>	Renforce l'armure physique portée par le lanceur de 1	1 combat	Personnel	Armure	2
1	<i>Attaque élémentaire (élément)</i>	Inflige 2 points de dégâts d'un élément (Eau, Terre, Air ou Feu) +1 par PP investi. On peut investir 1PP supplémentaire par niveau (max Niv 3).	Instantané	15 mètres		2+1/Niv (max 3)
1	<i>Bouclier de magicien mineur (corps)</i>	Confère au lanceur 2 points d'armure magique +1 PA par PP investi. On peut investir 1PP supplémentaire par niveau (max Niv 3).	1 combat	Personnel	Corps	2+1/Niv (max 3)
1	<i>Compréhension des langues</i>	Permet de comprendre une langue déjà entendue mais pas de la parler. Doit préciser la langue au lancement du sort. Il faut lancer le sort pour chaque langue différente.	1 heure	Personnel	Composante permanente : une plume	2
1	<i>Détection du poison</i>	Permet de détecter si du poison est présent sur la créature ou l'objet ciblé	Instantané	1 mètre		2
1	<i>Identification mineure</i>	Identifie un sort ou un effet contenu dans un objet ; ne marche que sur les sorts ou effets de Cercle 1 et 2.	Instantané	Toucher		2
1	<i>Peur (mental)</i>	La cible évite le lanceur de sorts	1 minute	15 mètres		2
1	<i>Verrou magique</i>	Verrouille une porte ou un coffre. Verrou de niveau 1.	1 live	Toucher		2
2	<i>Arme élémentaire mineure (élément)</i>	L'arme bénéficie de +0 d'un élément (eau, air, terre et feu)	1 combat	Toucher	Arme	3
2	<i>Assaut de pierre (terre)</i>	Inflige 5 points de dégâts à chaque cible avec un maximum de 2 cibles différentes qui doivent être adjacentes de +- 1 mètre	Instantané	15 mètres		3/Cible
2	<i>Bégaiement (mental)</i>	La personne ciblée est prise de bégaiement, elle doit incanter deux fois pour lancer un sort	1 minute	15 mètres		3
2	<i>Bourrasque (air)</i>	Inflige 4 points de dégâts à la cible qui doit reculer de 3 mètres (si possible)	Instantané	15 mètres		3
2	<i>Bris d'arme</i>	Brise une arme simple ou endommage sa qualité (sauf les armes magiques permanentes)	Instantané	15 mètres		3
2	<i>Bris d'armure</i>	Endommage l'armure, ce qui diminue sa structure de 1 (sauf les armures magiques permanentes), si la structure tombe à 0 elle ne protège plus de rien	Instantané	15 mètres		3
2	<i>Bris de bouclier</i>	Brise un bouclier simple ou endommage sa qualité (sauf les boucliers magiques permanents)	Instantané	15 mètres		3

2	Charme-personne (mental)	La personne ciblée est réceptive (attitude cordiale) à la conversation avec le lanceur, comme si elle le connaissait (il faut parler la langue de la personne). Après coup, elle peut se rendre compte de la supercherie en fonction de la situation. Ne fonctionne pas en combat.	5 minutes	15 mètres		3
2	Dissipation de la magie mineure	Dissipe un sort ou un effet au choix du lanceur de sort, sauf si la cible est une personne ou une créature (la cible choisit); ne marche que sur les sorts ou effets de Cercle 2 maximum.	Instantané	Toucher		3+Niveau sort (max 2)
2	Don des langues	Permet de comprendre et parler une langue déjà entendue. Doit préciser la langue au lancement du sort. Il faut lancer le sort pour chaque langue différente.	1 heure	Personnel	Focalisateur permanent : une plume	3
2	Endurance élémentaire (élément)	Permet d'absorber jusqu'à 8 points provenant des attaques d'un élément spécifié (Eau, Terre, Air ou Feu)	1 combat	Toucher	Corps	3
2	Force mineure	Permet à la cible de frapper à +1 pendant 1 combat ; non cumulatif avec un autre effet de force	1 combat	Toucher	Corps	3
2	Glu	Toutes les parties du corps de la cible en contact avec le sol sont gluées	1 minute	15 mètres		3
2	Injonction mineure (mental)	Ordonne à la personne ciblée de faire quelque chose : 1 seul mot	10 secondes	15 mètres		3
2	Invisibilité aux morts-vivants	Rend le lanceur de sort invisible aux morts-vivants basiques ; cesse à la première action offensive	5 minutes	Personnel	Composante permanente: voilette jaune	3
2	Lance de glace (eau)	Inflige 3 points de dégâts à la cible qui est ralentie et ne peut plus courir pendant 1 minute	Instantané	15 mètres		3
2	Rayon ardent (feu)	Inflige 5 points de dégâts à la cible	Instantané	15 mètres		3
2	Résistance arcanique mineure	Permet au lanceur de sort de résister au premier sort néfaste	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	4
2	Sommeil (mental)	La personne ciblée s'endort ; elle peut être réveillée par un coup de pied ou en la secouant ou dégâts	1 minute	15 mètres		3
2	Transfert d'essence mineur	Transfère X points de puissance vers un autre magicien avec un maximum de 10 (ou son total actuel s'il a moins) ; la cible ne peut dépasser son maximum	Instantané	Toucher		3+X
3	Boule de feu (feu)	Permet de faire 7 points de dégâts sur une cible ; il est possible d'étendre le sort sur d'autres cibles adjacentes (toutes différentes) pour chaque niveau de lanceur de sort avec un maximum de 3 si le coût du sort est payé à chaque cible supplémentaire	Instantané	15 mètres		4/cible (max 3)
3	Contrecoup	Au premier coup qu'il reçoit, renvoie les dégâts à la cible. Le lanceur subit quand même les dégâts.	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	4

3	Éclair (air)	Inflige 8 points de dégâts sur une cible ; si la cible est en armure métallique, elle se prend 2 points de dégâts supplémentaires	Instantané	15 mètres		4
3	Générosité arcanique mineure	Permet au lanceur de lancer son prochain sort de Cercle 1 ou 2 qui a une portée personnelle sur une autre cible	1 Minute	Personnel		3
3	Hébètement (mental)	La cible devient débile, incapable de parler correctement, elle ne peut ni incanter ni se battre, si attaquée elle fuit	1 minute	15 mètres		4
3	Identification majeure	Identifie un sort ou un effet contenu dans un objet ; ne marche que sur les sorts ou effets de Cercle 4 ou inférieur	Instantané	Personnel		4
3	Lecture de « langue »	Permet de savoir lire, comprendre et parler une langue	1 heure	Personnel		4
3	Mur de force	Ne fonctionne que sur une embrasure de porte / une fenêtre ; impossible de passer physiquement, les armes non plus	15 minutes	Toucher		4
3	Non-agression (mental)	Le monstre ou la personne ne sera plus agressif envers le lanceur de sorts (mais peut attaquer les autres) ; tant que le lanceur de sorts ne commet pas d'action offensive envers lui (y compris verbale)	1 combat	15 mètres		4
3	Peau de pierre	Le mage ignore le premier coup qu'il reçoit, alors que l'arme de l'assaillant se brise ou voit sa qualité endommagée (sauf arme magique permanente)	1 cycle ou utilisation	Toucher	Corps	4
3	Protection élémentaire (élément)	Permet d'absorber jusqu'à 10 points provenant des attaques d'un élément spécifié (Eau, Terre, Air ou Feu)	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	4
3	Résistance arcanique	Permet au lanceur de sort de résister aux 2 premiers sorts néfastes	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	4
3	Vision de l'invisible	Permet de voir l'invisible (pas les créatures dissimulées)	1 Minute	Personnel	Focalisateur permanent : lunette, loupe, ...	4
3	Vocalise arcanique mineure	Permet au lanceur de sort de lancer son prochain sort de Cercle 1 ou 2 qui a une portée de 15 mètres à portée de voix	1 Minute	Personnel		4
4	Esprit impénétrable mineur	Immunise le lanceur contre tout sort mental (sorts seulement)	1 combat	Personnel	Bandeau de protection	6
4	Arme magique majeure	Rend une arme magique. De plus, elle frappe à +1 et est considérée de qualité exceptionnelle pour la durée du sort (résiste à 2 bris)	1 combat	Toucher	Arme + Poudre de diamant	6
4	Armure de magicien majeure	Renforce l'armure physique portée par le mage de 2	1 combat	Personnel	Armure	6
4	Bouclier de magicien majeur	Confère au lanceur 8 points d'armure magique	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	6
4	Bris d'équipement	Sur une même cible : Endommage la qualité d'une arme et d'un bouclier et d'une armure (sauf si magiques permanents), ce qui diminue leurs structures de 1, si la structure tombe à 0, ils ne protègent plus de rien.	Instantané	15 mètres		6

4	Charme de combat (mental)	Charme une personne qui défend le lanceur de sort. On ne peut tisser plus d'un lien de contrôle à la fois. Un nouveau lien rompt le précédent et l'inconscience rompt le lien. Si le lanceur agresse la cible, le sort se dissipe.	1 combat	15 mètres		6
4	Dissipation de la magie majeure	Dissipe un sort ou un effet au choix du lanceur de sort sauf si la cible est une créature (la cible choisit) ; ne marche que sur les sorts ou effets de Cercle 4 maximum	Instantané	15 mètres		6 + Niv sort
4	Éclair triple (air)	Inflige 10 points de dégâts sur trois cibles différentes ; chaque cible qui est en armure métallique prend 5 points de dégâts supplémentaires	Instantané	15 mètres		6/Cible (max 3)
4	Fléau élémentaire mineur (eau, terre, air et feu)	Crée 3 projectiles infligeant chacun 8 points d'un élément différent (Eau, Terre, Air ou Feu). Chaque projectile touche une cible différente.	Instantané	15 mètres		6/Cible (18)
4	Furie (mental)	La cible essaye de tuer tous ceux qu'elle voit, amis ou ennemis – le plus proche de lui	1 combat	15 mètres		6
4	Immobilisation de personne	Immobilise une personne, elle peut encore parler et avaler un liquide qu'on lui ferait boire	1 Minute	15 mètres		6
4	Injonction majeure (mental)	Ordonne à la cible de faire quelque chose : 3 mots	1 Minute	15 mètres		6
4	Invisibilité	Rend invisible jusqu'à la première action offensive (sort ou attaque)	1 Minute	Personnel	Composante permanente : Voilette blanche	6
4	Liquéfaction	Tous les os de la cible deviennent mous, elle ne peut plus combattre, ni incanter, ni se déplacer ; immunisé à la plupart des coups mais pas aux dégâts de sorts	1 minute	15 mètres		6
4	Résistance arcanique majeure	Permet au lanceur de sort de résister aux 3 premiers sorts néfastes	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	6
4	Retour de coup	Le lanceur renvoie les dégâts du prochain coup sur son assaillant sans les subir	1 cycle ou utilisation	Personnel	Composante permanente : voilette bleue	6
4	Retour de sort	Renvoie le premier sort subi par le lanceur	1 cycle ou utilisation	Personnel	Corps	6
4	Transfert d'essence majeur	Transfère X points de puissance vers un autre magicien avec un maximum de 25 (ou son total actuel s'il a moins) ; la cible ne peut pas dépasser son maximum	Instantané	Toucher	Poudre de diamant	6+X
4	Vague de glace (eau)	Inflige 6 points de dégâts à chaque cible avec un maximum de 4 cibles différentes qui doivent être adjacentes ; elles sont ralenties et ne peuvent plus courir pendant 1 minute.	Instantané	15 mètres		6/Cible (max 4)

6.2. La magie divine

6.2.1. Les niveaux d'oraisons

Il existe 7 cercles de magie divine. Les oraisons sont des prières faites à votre dieu pour qu'il vous accorde un effet. Dans la pratique, l'effet peut être assimilé à une oraison divine et les mêmes règles s'appliquent.

6.2.2. La composante

- Une composante verbale : qui est de 7 mots minimum, sans compter les effets de l'oraison. De plus, il est important que l'incantation contienne le nom de la divinité. Exemple : « Dieu, donne-lui la force de vaincre, Force ! ».
- Une composante gestuelle : Vous devez pointer la cible du doigt si c'est une oraison à distance et poser la main sur la personne pour les oraisons de contact. Vous devez toujours avoir une main complètement libre pour lancer votre oraison.
- Une composante matérielle : Un focalisateur (Symbole divin) et parfois une composante extérieure.

6.2.3. La dépense de points de puissance

Chaque oraison possède un coût de puissance décrit sur son parchemin. Ce coût sera déduit des points de puissance du dévot. Une fois son potentiel de puissance épuisé, il est incapable de lancer des oraisons jusqu'à récupération d'un ou plusieurs points de puissance.

6.2.4. Apprentissage des oraisons

L'apprentissage d'une oraison peut se faire de deux façons. Soit en apprenant à partir d'un parchemin, soit via la prière (l'acte RP de prier). On ne peut étudier qu'un total de 3 niveaux d'oraison par niveau de classe à chaque live.

Le dévot aura obligation de rassembler toutes ses prières dans un livre particulier, le livre de prière. Dans lequel il tiendra à jour les prières nouvellement apprises, mentionnant les caractéristiques (nom-incantation-effet-composantes-coût). Chaque nouvelle prière devra comporter la signature d'un référent pour être valable. Tout dévot sait lancer l'oraison de lumière, cette oraison ne rentre pas dans le système pyramidal.

Vous devez apprendre vos oraisons de façon pyramidale. Ainsi, pour apprendre une oraison de niveau 3, il vous faut 2 oraisons de niveau 2 et 3 oraisons de niveau 1. A la création, vous avez 2 oraisons de niveau 1. Au premier live, vous pourrez donc soit apprendre 3 oraisons niveau 1, soit une oraison niveau 2 et 1 niveau 1.

6.2.5. Les cercles de messes

Les cercles de messes s'activent par une oraison de Sanctification. Pour tous les 3 rangs dans la faction religieuse correspondante, on active 1 pouvoir. Les pouvoirs de cercle 1 sont actifs tout le temps dans le cercle, les deuxième et troisième cercles ne s'activent qu'à la fin de la messe.

On ne peut faire qu'une seule messe par jour.

Cercle de messe chrétienne

Le cercle dispose d'une relique par 3 rangs dans la faction du dévot qui lance la Sanctification

<i>Première relique</i>	Soin amélioré (décrit dans l'oraison de soin niveau 1)
<i>Deuxième relique</i>	Aura de lumière : résistance au prochain poison ou maladie jusqu'à la fin du prochain combat. Ne compte pas dans le cumul de protections.
<i>Troisième relique</i>	Récupération de puissance à 50% de la jauge maximum. Pour les personnes présentes à la messe.

Cercle de messe druidique

Le cercle dispose d'une pierre par 3 rangs dans la faction du dévot qui lance la sanctification

<i>Première pierre</i>	Soin amélioré (décrit dans l'oraison niveau 1)
<i>Deuxième pierre</i>	Peau d'écorce pour tous les participants : armure physique de 4 pour le prochain combat. Ne compte pas dans le cumul de protections.
<i>Troisième pierre</i>	Régénération de Puissance, 1 point de puissance par minute de « messe ».

En outre, tout cercle protège les participants comme l'oraison de Sanctuaire supérieur et produit des colonnes de feu (10 Feu divin) si des MV ou des extérieurs hostiles tentent de pénétrer dans le cercle (10PV/seconde). La Sanctification doit être jouée pour que les pouvoirs de défense et différents pouvoirs soient actifs.

6.2.6. Liste, description et coût des oraisons (sorts) du dévot.

Niv	Oraison	Description	Durée	Portée	Emplacement /Composante	Coût
0	<i>Lumière</i>	Rend un objet lumineux (lampe de poche)	1h	Toucher		0
1	<i>Apaisement</i>	Apaise la peur chez la cible	Instantané	Contact		2
1	<i>Assistance divine</i>	Confère au lanceur et à sa cible une frappe à +1 à son prochain coup	1 cycle	Personnel	Corps	2
1	<i>Bénédictio d'arme mineure</i>	Confère un bonus de +0 béni à l'arme du lanceur	1 combat	Personnel	Arme	2
1	<i>Bénédictio d'eau</i>	Permet de créer deux fioles d'eau bénite	Instantané	Contact		2
1	<i>Bouclier de la Foi</i>	Permet au lanceur d'ignorer le premier point de dégâts subi +1 par niveau de lanceur de sort (et tout effet lié comme sommeil ou autre si les dégâts ne dépassent pas ce nombre)	1 combat	Personnel	Corps ou bouclier	2
1	<i>Destruction mineure de mort-vivant</i>	Inflige 3 points de dégâts d'énergie positive par niveau du lanceur avec un maximum de 9 points de dégâts pour un cout évolutif ; ne fonctionne que contre un mort-vivant	Instantané	15 mètres		1 à 3
1	<i>Détection de la magie</i>	Permet de détecter si de la magie est présente sur l'objet ou la créature ciblée	Instantané	1 mètre		2
1	<i>Détection du poison</i>	Permet de détecter si du poison est présent sur la créature ou l'objet ciblé	Instantané	1 mètre		2
1	<i>Faveur divine</i>	Augmente le maximum de la jauge de points de vie du lanceur de 1 +1 par niveau	1 cycle	Personnel	Corps	2+1/Niv

		de lanceur de sort, soignable le temps du sort				
1	Paix du défunt	Empêche qu'un corps soit nécroanimé de quelque façon que ce soit	Instantané	Toucher		2
1	Préservation des corps	Rallonge le temps maximal de coma avant la mort à 30 minutes (utilisable une seule fois lors du coma d'une cible)	Instantané	Toucher		2
1	Purification de nourriture et d'eau	Purifie un repas complet par niveau de lanceur de sort avec un maximum de 5 repas	Instantané	Toucher		2
1	Résistance divine	Permet au lanceur et à sa cible d'ignorer le premier point de dégâts reçu (et tout effet lié comme sommeil ou autre si les dégâts ne dépassent pas 1)	1 cycle	Personnel	Corps	2
1	Sanctuaire	Immunisé à tous les coups physiques mais pas à la magie (sorts ou pouvoirs). Persiste si pas d'action offensive et pas de déplacement et tant que le dévot prie son dieu à haute voix	Spécial	Personnel		2
1	Soin mineur	Soigne 4 points de vie + 2pv par PP supplémentaire (6 + 3 points dans le cercle de messe)	Instantané	Toucher		2+
2	Aide divine	Confère au lanceur 1 esquive à utiliser sur le prochain coup reçu	1 cycle	Personnel	Corps	3
2	Anathème	La cible frappe à -1 avec un minimum de 0, non cumulable	1 combat	15 mètres		3
2	Armure élémentaire	Diminue de 2 tout dégât subi d'une source de l'élément choisi	1 combat	Personnel	Corps	3
2	Courage	Apaise la peur et/ou la terreur chez la cible	Instantané	15 mètres		3
2	Délivrance de la paralysie	Libère la cible de toute paralysie	Instantané	Toucher		3
2	Dissipation de la magie mineure	Dissipe un sort ou un effet au choix du lanceur de sort sauf si la cible est une personne ou une créature (la cible choisit) ; ne marche que sur les sorts ou effets de cercle 2 maximum	Instantané	Toucher		3+ Niv Sort
2	Fusion dans la terre	Le lanceur se fond dans la terre, ne fonctionne que sur un sol composé de terre meuble, réapparaît au même endroit à la fin du sort.	1 minute	Personnel		3
2	Guérison de la cécité/surdité	Guérit la cible de la cécité/surdité	Instantané	Toucher		3
2	Guérison du poison mineure	Guérit la cible de tout poison niveau 1	Instantané	Toucher		3
2	Prière	Tant que le lanceur prie, 2 de ses alliés (au maximum à 5m) bénéficient d'une bénédiction d'arme et d'un bouclier de la foi au niveau du lanceur. Cesse dès que le dévot se déplace, frappe ou incante un autre sort ou subit des dégâts	1 combat	Spécial		3/cible (max 3)

2	Restauration partielle	Libère la cible des effets d'affaiblissement	Instantané	Toucher		3
2	Soin mineur exalté	Un soin 6 PV mais permet au lanceur de bénéficier du même effet de soin que sa cible pour 3 points de puissance supplémentaires	Instantané	Toucher		3/cible (6)
2	Souffle de vie	Redonne le statut comateux à une personne morte depuis moins de 5 minutes après la fin d'un combat ou après l'incident qui aurait causé sa mort hors du combat	Instantané	Toucher		3
3	Ange ou esprit gardien	Le lanceur est automatiquement stabilisé et remis à zéro si ses points de vie chutent en-dessous de zéro, l'effet s'active quelques instants après la chute au sol	1 cycle	Personnel	Composante permanente : Plume d'ange ou Pierre spirituelle	4
3	Armure du sage	Confère au lanceur 2 résistances aux sorts ou effets mentaux (y compris les pouvoirs)	1 cycle	Personnel	Corps	4
3	Cécité/Surdité	La cible devient presque aveugle ou sourde au choix du lanceur. Ne peut combattre ou cibler.	1 minute	15 mètres		4
3	Délivrance des malédictions	Libère une personne de toute malédiction	Instantané	Toucher		4
3	Endurance divine	Augmente la jauge de points de vie de 5 PV	1 Cycle	Toucher	Corps	4
3	Force divine	La cible et le lanceur frappent à +1	1 combat	Toucher		4/cible (8)
3	Frères d'armes	Le dévot et la cible reçoivent un +1 aux dégâts et 1 esquive s'ils combattent côte à côte ou dos à dos (cumulable avec tout autre bonus de frappe)	1 combat	Spécial		4/cible (8)
3	Guérison mineure des maladies	Accélère une seule fois la guérison d'une maladie d'une cible, diminuant son état de gravité de 1 avec un minimum de 1	Instantané	Toucher		4
3	Liberté mineure de mouvement	Libère la cible de toute paralysie, immobilisation ou lenteur	Instantané	Toucher		4
3	Protection contre la mort	Absorbe le premier effet de mort (sort ou pouvoir) subi par le lanceur	1 cycle	Personnel	Corps	4
3	Sanctification	Permet de consacrer un lieu pour en faire un cercle de messe, ne fonctionne pas si un autre cercle (de la même confession) de messe est consacré dans un rayon de plusieurs kilomètres mais indique alors la direction.	Permanent	Spécial	Composante permanente : Bénitier	4
3	Soin majeur	Soigne 12 points de vie à la cible (18 points dans le cercle de messe)	Instantané	Toucher		4
3	Terreur	La cible fuit à l'opposé du lanceur, si cela n'est pas possible, elle se recroqueville dans un coin et ne réagit plus	15 minutes	15 mètres		4
4	Ancre dimensionnelle	La cible ne peut plus se téléporter ou utiliser d'effets similaires	1 combat	15 mètres	Chaîne alchimisée	6

4	Bénédictio d'arme majeure	Confère un bonus de +1 béni à l'arme du lanceur	1 combat	Personnel	Arme	6
4	Colonne de feu	Inflige 15 points de dégâts divins (sans résistance possible)	Instantané	15 mètres		6
4	Destruction majeure de mort-vivant	Inflige 15 points de dégâts d'énergie positive ; ne fonctionne que contre un mort-vivant	Instantané	15 mètres		6
4	Dissipation majeure de la magie	Dissipe un sort ou un effet au choix du lanceur de sort sauf si la cible est une personne ou une créature (la cible choisit) ; ne marche que sur les sorts ou effets de cercle 4 maximum	Instantané	Toucher		6+Niv sort
4	Fusion dans la pierre	Le lanceur se fond dans le sol, réapparaît au même endroit à la fin du sort	1 minute	Personnel		6
4	Guérison du poison majeure	Guérit la cible de tout poison niveau 2 maximum ou diminue une unique fois la puissance du poison choisi d'une catégorie	Instantané	Toucher		6
4	Négation de l'invisibilité	Dissipe toutes les invisibilités (y compris contre les morts-vivants) dans un rayon de 15 mètres	Instantané	15 mètres		6
4	Protection contre les sorts	Permet au lanceur de sort de résister au sort de son choix +1. (Max 3)	1 cycle	Personnel	Corps	6/sort (max 3 sorts)
4	Restauration majeure	Libère la cible des effets d'affaiblissement et de diminution de maximum de jauge	Instantané	Toucher	Potion	6
4	Soin majeur exalté	Comme soin majeur mais permet au lanceur de bénéficier du même effet de soin que sa cible pour 3 points de puissance supplémentaires	Instantané	Toucher		6/Cible (10)
4	Souffle divin	Comme souffle de vie mais le délai maximal passe de 5 minutes à un nombre de minutes équivalent au niveau du lanceur.	Instantané	Toucher		6

7. L'Homologation

Tout matériel utilisé lors de contacts avec d'autres joueurs (armes – armures, ...), doit recevoir l'approbation de l'organisation lors de l'homologation pour pouvoir être employé. Il en va de la sécurité de l'individu et de tous, ainsi que de la conformité aux règles.

Tout matériel refusé d'utilisation à l'homologation ne pourra être utilisé lors du live. Tout manquement aux consignes de sécurité se verra sanctionné par l'orga.

Remarques :

- Afin d'éviter les personnages portant une quantité invraisemblable d'armes sur eux, nous limitons le nombre d'armes à trois. La combinaison des trois armes ne peut excéder 2 armes + 1 dague. Ce qui n'empêche pas d'en posséder plus, mais pas sur soi.
- Les points d'armure sont attribués en fonction du type d'équipement que le joueur porte au torse.
- Au niveau de l'équipement, le joueur n'est autorisé à porter qu'un seul bouclier.
- Le port d'un camail, d'un casque ou encore d'un gorgerin est autorisé. Il permet de se protéger contre certaines compétences. Néanmoins, il faut le port de l'armure correspondant au type de gorgerin, casque ou camail.
- L'organisation se réserve le droit de déclasser une arme au cours du live, même si elle a été homologuée en début de GN.

7.1. Les armes

<u>Types d'armes</u>	<u>Longueur max</u>	<u>Dégâts de base</u>
<i>Dague</i>	045 cm	1
<i>Arme courte</i>	070 cm	1
<i>Arme à une main</i>	110 cm	1
<i>Arme à deux mains (avec seconde main)</i>	160 cm	1 (2)
<i>Arme d'hast</i>	210 cm	1
<i>Bâton*</i>	180 cm	1

*Remarque : le bâton doit être manipulé avec une main de chaque côté du centre, contrairement à l'arme d'hast.

Les armes doivent être, bien entendu, sans danger pour les autres et pour soi-même. Il est possible de trouver de nombreuses armes en latex dans le commerce ou auprès de particuliers bien connus du monde du jeu de rôle grandeur nature.

7.2. Points de protection armures.

<u>Type de protection</u>	<u>Type de protection</u>	<u>Points d'armure</u>	<u>Points de structure</u>	<u>Points de rafistolage minimum</u>
<i>Armures légères</i>	Armure de cuir, gambison	5	2	2
<i>Armures légères</i>	Armure de cuir clouté	7	3	3
<i>Armures intermédiaires</i>	Cotte de maille, brigandine	9	4	4
<i>Armures lourdes</i>	Armure de plate, brigandine lourde, maille lourde	12	5	5

7.2.1 Armures d'apparat :

Les armures en latex, plastique et autres seront considérées comme des armures d'apparat et n'offrent que la protection similaire à une armure de cuir. Vous devez quand même avoir le port de l'armure approprié à son aspect. En jeu, il y a des matériaux plus légers et tout aussi solide. Une telle armure coute assez cher mais pourrait être représentée TO par ce type d'armure.

7.2.2 Les boucliers :

Taille autorisée : la plus grande distance entre deux points du bouclier ne peut excéder 65 cm.

7.2.3 Sécurité :

Il faut attirer votre attention sur la sécurité et le maniement du bouclier, ainsi que le port de l'armure. En aucun cas, l'armure ne doit servir d'arme. En effet, il est interdit d'utiliser son armure comme arme pour une quelconque raison. De plus, il est à éviter de porter une armure comportant des parties qui pourraient blesser d'autres personnes. En ce qui concerne les boucliers, le contour de ce dernier doit être bien protégé pour éviter de blesser d'autres joueurs.

8. Prix des biens et leurs effets

La monnaie utilisée par la Marche est l'écu d'argent et parfois le Florin d'or, qui est la monnaie de Florence et de la banque des Médicis.

Les prix affichés sont à titre indicatif et susceptibles d'être modifiés en fonction de la situation.

8.1 Valeur des gemmes

<u>Type de gemme</u>	<u>Brute</u>	<u>Valeur</u>	<u>Vierge</u>	<u>Valeur</u>	<u>Pure</u>	<u>Valeur</u>
<i>Rubis</i>		30		60		120
<i>Émeraude</i>		50		100		200
<i>Saphir</i>		80		160		320
<i>Diamant</i>		150		300		600

8.2 Potions et Elixirs :

Niveaux	Potion	Effet	Durée	Prix
Potion de niveau 1	Soin I	Soigne 5 PV	Instantané	20
	Potion de puissance I	Regain de 5 points de puissance	Instantané	25
	Vademecum I	Contre 1 effet de maladie et contre un poison niveau 1	Instantané	15
Elixir de niveau 1	Elixir de vie I	Soigne 25% des PV	Instantané	30
	Assainissement	Purifie de la putréfaction un membre ou 5 plats	Instantané	20
	Vomitif	Permet de se faire vomir	Instantané	20
	Sommeil	Endort la cible en 5 minutes	15 minutes	50
Potion de niveau 2	Soin II	Soigne 10 PV	Instantané	30
	Puissance II	Regain de 10 points de puissance	Instantané	40
	Vademecum II	Contre 2 effets de maladie et contre un poison niveau 2	Instantané	30
Elixir de niveau 2	Elixir de vie II	Soigne 50% des PV	Instantané	60
	Affaiblissement	La cible voit sa frappe diminuer de 1	15 minutes	70
	Paralyse	La cible est paralysée en 5 minutes	1 minute	80
	Illogisme	La cible ne peut plus incanter de sort après 5 minutes	1 minute	80
	Rage	La cible entre en rage	5 minutes	50
Potion de niveau 3	Soin III	Soigne 20 PV	Instantané	50
	Puissance III	Regain de 20 points de puissance	Instantané	100
	Vademecum III	Contre 3 effets de maladie et contre un poison niveau 3	Instantané	50
	Dépétrification	Dépétrifie une cible	Instantané	50
Elixir de niveau 3	Restauration partielle	Restaure une jauge qui a subi une diminution permanente ou temporaire	Instantané	250
	Elixir de Vie III	Régénère un membre et soigne 100 % des PV	Instantané	150

8.3 Armes et armures :

Armures	Coût	Armes	Coût
Armure légère simple	10	Arme courte simple	10
Armure légère supérieure	50	Arme courte supérieure	50
Armure légère exceptionnelle	100	Arme courte exceptionnelle	100
Armure légère de maître	200	Arme longue de maître	200
Armure intermédiaire simple	25	Arme longue simple	25
Armure intermédiaire supérieure	75	Arme longue supérieure	75
Armure intermédiaire exceptionnelle	150	Arme longue exceptionnelle	150
Armure intermédiaire de maître	250	Arme longue de maître	250
Armure lourde simple	50	Arme à deux mains simple	50
Armure lourde supérieure	100	Arme à deux mains supérieure	100
Armure lourde exceptionnelle	200	Arme à deux mains exceptionnelle	200
Armure lourde de maître	300	Arme à deux mains de maître	300
Bouclier simple	10	Arme d'hast simple	60
Bouclier supérieur	50	Arme d'hast supérieure	120
Bouclier exceptionnel	100	Arme d'hast exceptionnelle	250
Bouclier de maître	200	Arme d'hast de maître	350

Réparation Arme, armure et bouclier : +/- 5% de la valeur d'achat avec un minimum d'1 Ecu.

8.4 Les composantes et équipements divers :

<u>Objet</u>	<u>Description</u>	<u>Prix</u>	<u>Objet</u>	<u>Description</u>	<u>Prix</u>
<i>Absinthe (1 Verre)</i>	Regain de 1 point de puissance, 3X par cycle max	5	<i>Menottes simples</i>	Permet d'empêcher une personne de lancer ses sorts et de combattre.	40
<i>Bandeau de protection</i>	Composante de sort	10	<i>Mercure</i>	Composante alchimique / Métal	10
<i>Bénitier</i>	Composante permanente	50	<i>Message par taxi (carte)</i>	Un message magique rapide de la taille d'une carte de visite	50
<i>Bière du Saint-Empire germanique</i>	Vous octroie l'effet du sort de courage, 2X par cycle max	10	<i>Message par taxi (lettre)</i>	Un message magique rapide de la taille d'une lettre	100
<i>Botte de libre voie</i>	Botte qui vous octroie un "résist" contre un effet de "glu" (1x/cycle)	250	<i>Miroir</i>	Composante de sort	25
<i>Cadenas simple</i>	Permet de verrouiller un coffre	40	<i>Perle</i>	Composante de sort	50
<i>Chaîne alchimisée</i>	Composante de sort	100	<i>Pierre spirituelle</i>	Composante de sort	100
<i>Dague en argent</i>	Petite dague de 20cm en argent pur	150	<i>Plume</i>	Composante de sort	1
<i>Eau bénite</i>	Permet à un dévot de bénir une personne ou un objet	10	<i>Poudre de diamant</i>	Composante de sort	50
<i>Gemme élémentaire</i>	Composante de sort	30	<i>Kit de soin</i>	Kit de bandages	25
<i>Gemme élémentaire pure</i>	Composante de sort	300	<i>Vin florentin (1 Verre)</i>	Le vin florentin est fortement apprécié	25
<i>Granit</i>	Composante de sort	50	<i>Voilette blanche</i>	Composante permanente	200
<i>Grimoire</i>	Grimoire de magicien	50	<i>Voilette bleue</i>	Composante permanente	250
<i>Loupe/ Lunette</i>	Composante de sort	30	<i>Voilette jaune</i>	Composante permanente	150

8.5 Système monétaire, coût de la vie et soldes :

8.5.1 Le système monétaire et autres valeurs :

Le système monétaire est basé principalement sur trois « objets » : les Ecus d'argent, les gemmes et les lettres de crédit. Plus rarement, vous pourrez croiser des Florins d'or (qui valent chacun 10 écus d'argent) ou des monnaies étrangères mais, dans un souci de simplification du jeu, cela sera assez rare.

Les lettres de crédit sont généralement octroyées par des banques ou contre signée par elles. Dans le même ordre d'idée, la lettre de crédit n'est généralement pas acceptée comme moyen de paiement, elle doit être échangée à la banque.

8.5.2 Le coût de la vie dans les bastions :

Dans les bastions et endroits assimilés, vous payez votre séjour en entier. Ce qui inclut votre logement, votre nourriture et vos boissons. Le prix est de 5 écus par nuitée. Certaines boissons spécifiques ne sont pas comprises dans ce forfait. Comme plusieurs services que peut vous rendre une auberge selon ses moyens (table au calme, pièce réservée, service à table, ...).

8.5.3 Les soldes :

<i>Solde</i>	<i>Prix</i>
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	250
7	300
8	400
9	500
10	1000

Certaines factions ou rôles dans votre Kumpania peuvent faire en sorte que vous soyez rémunéré de façon régulière, pour chaque voyage.

Bien sûr, votre faction ou votre employeur attendra de vous que vous mettiez en œuvre votre savoir ou votre savoir-faire. Si, par exemple, un Praticien venait à ne plus soigner personne car il est trop occupé par son rôle de marchand, la faction des Alchimistes pourrait ne plus lui verser sa solde.

Les soldes sont à considérer par voyage (événement), ils sont à récupérer auprès de votre faction ou employeur.

9. Les phases de jeux

- **Time-in** : le Time-in représente la phase de jeu durant laquelle le joueur est amené à jouer son personnage, en considération des règles du jeu. Le Time-in est décrété le vendredi soir par les organisateurs et ne prend fin qu'à la fin de la période du live, moment où le Time-out est annoncé.
- **Time-out** : le Time-out correspond à la suspension de la phase de jeu « Time-in ». Il est déclaré par une personne compétente : un arbitre ou référé.
- **Time-freeze** : le Time-freeze correspond à la suspension de la phase de jeu « Time-in ». Elle s'accompagne également d'une obligation de ne pas effectuer de mouvements, de garder sa position. Cette période prend fin lorsque la phase de jeu « Time-in » reprend. Il est également pris en charge par des personnes compétentes : organisateur, arbitre ou référé. Le time-freeze est, par exemple, utilisé en cas de téléportation ...
- **Time-stop** : Il peut être déclaré par n'importe qui en cas de situation dangereuse. Cette phase bloque le jeu le temps de remédier à la situation dangereuse. Par exemple, un combat qui déborde vers un escalier, le bord d'un chemin de ronde, un dénivelé assez important, etc.

N.B. : Si un PNJ porte au bras un brassard blanc, il est considéré comme ne jouant aucun personnage, il doit être considéré comme un observateur invisible. (Time-Out/TO).

10. Les mots clés

Chaque fois que vous serez victime d'un sortilège, d'un effet magique ou d'un poison, votre assaillant ou un référé présent vous signifiera le(s) mots-clés correspondant(s), ainsi que sa durée. Si vous n'avez rien pour résister, vous devez impérativement exécuter les instructions suivantes :

<i>Annonce</i>	<i>Effet</i>
<i>Air X</i>	Vous subissez x points de dégâts d'air, vos protections magiques comptent mais pas votre armure
<i>Assommement</i>	Le joueur doit s'écrouler sans faire de bruit volontaire et sans faire de pas vers une direction ou autre. Peut se faire uniquement par derrière et par surprise, même si invisible.
<i>Backstab X</i>	Vous subissez x point de dégâts, sans tenir compte de votre armure. La cible doit être surprise. (Non esquivable)

Bégaïement	Vous devez incanter deux fois pour que votre sort puisse se déclencher
Bris d'arme X	Votre arme subit un malus de X points de structure, à zéro, elle se brise
Bris d'armure X	Votre armure subit un malus de X points de structure, à zéro, elle se brise
Bris de bouclier X	Votre bouclier subit un malus de X points de structure, à zéro, il se brise
Charme combat	Vous devenez le meilleur ami du lanceur mais pas de ses compagnons. Si le lanceur tente le moindre acte offensif à votre rencontre, le sort est brisé. (Fonctionne en combat)
Charme	Vous devenez le meilleur ami du lanceur mais pas de ses compagnons. Si le lanceur tente le moindre acte offensif à votre rencontre, le sort est brisé. (Ne fonctionne pas en combat)
Coma	Vous vous écroulez immédiatement au sol, vous êtes inconscient et rien ne peut vous réveiller. Si 15 minutes plus tard, rien n'a été tenté pour vous aider, vous mourrez.
Contrecoup	Les dégâts d'une attaque physique sont renvoyés à l'agresseur, la cible reçoit quand même les dégâts
Contre-sort	Dissipe un sort qui vient d'être lancé. Il ne faut pas forcément en être la cible.
Coup critique x	Vous subissez x points de dégâts, sans compter votre armure, ne peut être esquivé mais peut être paré (Parade Faction Armada)
Coup écrasant	Le coup doit vous toucher sur un membre, celui-ci est "brisé"
Coup puissant X	Vous subissez X points de dégâts
Coup tombant	Vous devez tomber en arrière (toujours sans vous blesser ni quelqu'un d'autre) et puis vous relever si vous le désirez
Coup tranchant	Si vous êtes touché à un membre, celui-ci est tranché
Courage	Permet de résister à la prochaine peur
Désarmement	Vous êtes désarmé et devez jeter votre arme à 1 mètre de vous
Désintégration	Il ne reste rien de vous, vous êtes mort définitivement
Dissimulation	La personne est dissimulée, vous ne la voyez pas
Dissipation Cercle X	Dissipe un sort de X ^{ème} cercle ou moins
Mort	Vous êtes mort
Eau/Glace X	Vous subissez x points de dégâts d'eau, vos protections magiques comptent mais pas votre armure
Egorgement	Si une lame courte passe sur votre gorge alors que vous êtes surpris, vous êtes mort
Esquive	Esquive une frappe
Esquive totale	Permet d'esquiver un sort de dégâts de zone (esquive 4) ou permet d'esquiver un sort de dégâts (esquive 5)
Feu X	Vous subissez x points de dégâts de feu, vos protections magiques comptent mais pas votre armure
Forme Ethérée	Vous voyez une forme floue et elle passe à travers les objets, elle ne peut être ciblée ni par un coup ni par un sort et vice versa
Fouille rapide	Permet de fouiller une personne en 5 secondes
Glu	Toute partie du corps au contact avec le sol y reste collée pour 1 minute
Hébètement	La cible devient débile, incapable de parler correctement, elle ne peut ni incanter, ni se battre. Si attaquée, elle fuit.
Hors combat	Vous ne pouvez vous déplacer qu'en marchant et parlant, vous ne pouvez plus courir, ni combattre, ni incanter
Immunité	La cible est immunisée à ce type d'attaque
Injonction	Vous devez obéir à l'ordre donné

<i>Invisibilité</i>	La personne est invisible, elle doit porter une voilette blanche
<i>Lenteur</i>	Vous ne pouvez plus courir
<i>Liquéfaction</i>	Tous les os de la cible deviennent mous, elle ne peut plus combattre, ni incanter ni se déplacer ; immunisé à la plupart des coups mais pas aux dégâts de sorts
<i>Mise à mal</i>	La cible tombe à 4 PV directement
<i>Non-agression</i>	Le monstre ou la personne ne sera plus agressif envers le lanceur de sorts (mais peut attaquer les autres) ; tant que le lanceur de sorts ne commet pas d'action offensive envers lui (y compris verbale)
<i>Oblitération</i>	La frappe de la cible est réduite de 2 points avec un minimum de 0, ce sort ne peut être cumulé sur la même cible
<i>Paralyse</i>	La cible ne peut plus bouger mais peut respirer et bouger les yeux (durée 1 minute)
<i>Peau de pierre</i>	Le mage ignore le premier coup qu'il reçoit, alors que l'arme de l'assaillant se brise ou voit sa qualité endommagée (sauf arme magique permanente)
<i>Pétrification</i>	Pétrifie une personne, immunisée contre toute forme de dégâts et pas déplaçable
<i>Peur</i>	La personne ne s'approche plus du lanceur
<i>Rage</i>	La personne cible la personne la plus proche dans son champ de vision
<i>Recul</i>	Vous reculez de 3 mètres
<i>Résist'</i>	La cible résiste à votre action
<i>Retour de coup</i>	Retourne le coup à l'envoyeur
<i>Retour de sort</i>	Renvoie le sort à l'envoyeur
<i>X Sanglant</i>	Vous subissez X points de dégâts, vous ne pouvez plus être soigné durant ce combat
<i>Soin X</i>	Soigne de X points de vie
<i>Soin X %</i>	Soigne X % de points de vie
<i>Sommeil</i>	La cible s'endort instantanément, si secouée ou blessée, elle se réveille aussitôt
<i>Terre X</i>	Vous subissez x points de dégâts de Terre, vos protections magiques comptent mais pas votre armure
<i>Terreur</i>	La cible fuit à l'opposé du lanceur. Si cela n'est pas possible, elle se recroqueville dans un coin et ne réagit plus.
<i>Vade Retro</i>	Permet de repousser un mort-vivant à 10 mètres du dévot, tant que le dévot recite sa prière. En outre, le MV ne peut prendre pour cible le dévot pour quelque action offensive que ce soit.

11. Suivi des modifications

11.1 Version 1.0

Première version. À chaque changement, nous modifierons le numéro de version du document et nous viendrons placer ici les « Titres » des modifications ainsi que leur page, et ce, version après version.

Nous comptons sur la relecture de chacun et attendons vos conseils avec bienveillance.

Pour un souci de clarté, quelles que soient les modifications apportées, la version qui sera jouée durant le premier opus sera la version 2.0. Ainsi, quelques semaines avant le premier opus, nous éditerons une version 2.0. À partir de ce moment-là, plus aucune modification ne sera faite pour cet opus.

11.2 Version 1.05

- [Totem de terre](#) : Peau d'écorce à été modifié en Peau de fer pour éviter l'amalgame avec le sort peau d'écorce.
- [6.2.4. Apprentissage des oraisons](#) : L'exemple de nombre de sort à la création et durant le premier live a été modifié. De plus rajout d'une précision « Acte RP de prier ».
- [6.2.6. Liste, description et coût des oraisons \(sorts\) du dévot](#) : Modification du sort de « sanctification ».

11.3 Version 1.06

- [4.1 L'Église chrétienne](#) : Modification de l'ordre des « pouvoirs « » dans le tableau descriptif des compétences « croix sacrée » et « croix bénie » pour qu'il corresponde au schéma. Modification de la description de « croix bénie ».
- [2.2 Le Dévot](#) : Suppression de la limitation due au genre.

11.4 Version 1.07

- [3.2 Les compétences](#) : Modification du lien pour les compétences « Dissimulation » et « Détection des pièges ». Précisions pour la compétence « Esquive ».
- [5.4. Les armures](#) : Précision sur la perte de point de structure.
- [8.1 Valeur des gemmes](#) : Modification valeur saphir.
- [8.3 Armes et armures](#) : Ajout des coûts de réparation des armes et armures.