

La Flamme des Arcanes

Manuel de base

<u>Introduction au règles de base.....</u>	<u>3</u>
<u>Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature?</u>	<u>3</u>
<u>Matériel obligatoire.....</u>	<u>3</u>
<u>Matériel recommandé</u>	<u>3</u>
<u>Règles hors-jeu</u>	<u>3</u>
<u>Arrêt de jeu.....</u>	<u>4</u>
<u>Les Symboles</u>	<u>4</u>
<u>Les différents systèmes de points.....</u>	<u>4</u>
<u>Les points de vie (PV)</u>	<u>4</u>
<u>Les points de fatigue (PF).....</u>	<u>4</u>
<u>Les points de magie (PM) et les points psioniques (PP).....</u>	<u>4</u>
<u>Les points de capacité (PC).....</u>	<u>5</u>
<u>Les points de sort (PS).....</u>	<u>5</u>
<u>Les traits physiologiques.....</u>	<u>5</u>
<u>Modificateurs (MOD).....</u>	<u>5</u>
<u>Agilité (Agi).....</u>	<u>5</u>
<u>Constitution (Con).....</u>	<u>5</u>
<u>Force (For).....</u>	<u>6</u>
<u>Intelligence (Int).....</u>	<u>6</u>
<u>Sagesse (Sag).....</u>	<u>6</u>
<u>Spiritisme (Spi).....</u>	<u>6</u>
<u>La classe d'armure (CA)</u>	<u>6</u>
<u>La magie et les incantations.....</u>	<u>6</u>
<u>Les incantations Arcaniques.....</u>	<u>7</u>
<u>Les incantations Divines.....</u>	<u>7</u>
<u>Les incantations Psychiques.....</u>	<u>7</u>
<u>Les incantations Élémentales.....</u>	<u>7</u>
<u>Le coût des sorts.....</u>	<u>7</u>
<u>Les forces.....</u>	<u>8</u>
<u>Les sauvegardes</u>	<u>8</u>
<u>La sauvegarde réflexe</u>	<u>8</u>
<u>La sauvegarde vigueur</u>	<u>8</u>
<u>La sauvegarde volonté</u>	<u>8</u>
<u>Le coma.....</u>	<u>9</u>

<u>La mort</u>	<u>9</u>
<u>La procédure d'achèvement.....</u>	<u>9</u>
<u>La fouille</u>	<u>9</u>
<u>Les différents métaux et leur propriétés.....</u>	<u>9</u>
<u>Adamantium.....</u>	<u>9</u>
<u>Argent.....</u>	<u>9</u>
<u>Fer.....</u>	<u>10</u>
<u>Or.....</u>	<u>10</u>
<u>Solcium.....</u>	<u>10</u>
<u>Vorpalium.....</u>	<u>10</u>
<u>Les types d'attaques particulières.....</u>	<u>10</u>
<u>Les attaques critiques</u>	<u>10</u>
<u>Les attaques fatales</u>	<u>10</u>
<u>Les attaques spéciales</u>	<u>10</u>
<u>L'enseignement.....</u>	<u>11</u>
<i><u>Évolution d'un personnage.....</u></i>	<i><u>12</u></i>
<u>Le nom véritable et le nom commun.....</u>	<u>12</u>
<u>Les points d'expérience.....</u>	<u>12</u>
<u>Le coût d'évolution du personnage.....</u>	<u>12</u>
<u>Niveau.....</u>	<u>12</u>
<u>Le coût d'évolution des traits physiologiques.....</u>	<u>12</u>
<u>Trait.....</u>	<u>12</u>
<u>Les capacités.....</u>	<u>12</u>
<u>Le coût des capacités.....</u>	<u>13</u>
<u>Les connaissances.....</u>	<u>13</u>
<u>Le coûts des connaissances.....</u>	<u>13</u>
<u>Les dons.....</u>	<u>13</u>
<i><u>L'équipement de votre personnage.....</u></i>	<i><u>13</u></i>
<u>L'équipement de départ de votre personnage.....</u>	<u>13</u>
<u>Les armes</u>	<u>13</u>
<u>Dégâts.....</u>	<u>14</u>
<u>Taille.....</u>	<u>14</u>
<u>Les armures.....</u>	<u>14</u>
<i><u>Différents statuts possible.....</u></i>	<i><u>14</u></i>

Introduction au règles de base

Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature?

Un Grandeur Nature est un jeu de nature fantastique, réaliste ou futuriste où les gens doivent incarner un personnage du monde où se déroule l'action. Ces personnages évolueront dans cet univers et ils interagiront entre eux selon cette évolution, que ce soit socialement, psychologiquement ou physiquement. Il est fortement recommandé de jouer votre personnage de la meilleure façon possible, pour le plaisir des autres, mais surtout pour votre propre plaisir.

Matériel obligatoire

Voici une liste du matériel obligatoire pour votre séjour. Notez que vous pourriez vous faire refuser l'accès au site de jeu en cas de manquement.

- Carte d'assurance maladie
- Formulaire d'autorisation parentale (si vous êtes mineur)
- Fiche d'informations personnelles (à jour, version 2008 pour les anciens joueurs)

Matériel recommandé

Voici une liste du matériel utile pour votre séjour :

- Vos médicaments s'il y a lieu
- Le costume de votre personnage et les accessoires qui s'y rattachent (il est à noter que certains accessoires sont obligatoires pour certaines races : les oreilles pour les elfes par exemple)
- L'équipement de combat de votre personnage (un bouclier, une armure, une arme, ...)
- Un atout fort utile : papier, crayons, lampe de poche, ...
- De la nourriture pour 3 jours de camping (du vendredi soir au dimanche après-midi). Prévoyez une glacière pour tout transporter et entreposer. Il est fort probable que le feu de camp ne soit pas adéquat pour faire cuire un poulet, donc choisissez votre nourriture avec intelligence.
- Une tente ou tout autre abri pour dormir durant ces 3 jours
- Des vêtements adéquats pour 3 journées dans la forêt.
- Cela inclut plusieurs paires de bas, de bonnes bottes de marche, des vêtements chauds si nécessaire, etc. Il est obligatoire d'avoir des vêtements médiévaux, que ce soit une cape, une toge, une chemise ou simplement des pantalons et un chandail mat. Aucun vêtement de marque ou jeans ne sera accepté.
- Un petit sac pour y mettre vos vidanges (soyez elfe : protégez la forêt!)

Règles hors-jeu

Un Grandeur Nature reste un endroit où des gens viennent jouer dans un endroit public. Certaines règles s'appliquent et le manquement à l'une ou plusieurs d'entre elles peut mener à l'expulsion immédiate et sans dédommagement du joueur fautif.

- Le vol et le vandalisme sont strictement interdits. En jeu, le d'armes ou d'objets doit être signalé à la personne volée et à un animateur. Un objet en jeu ou hors-jeu trouvé par terre doit être rapporté aux animateurs
- Si un problème physique vous incommoder, avant la partie, il serait bon d'en avertir l'équipe d'animation. (Feuille de décharge)
- La violence, sous toutes ses formes, est interdite.
- L'alcool et la drogue sont interdits.
- Les armes véritables telles que couteaux, épées ou armes à feu sont prohibées. Seul un couteau à bout rond est accepté pour faire de la nourriture seulement.

- Tout acte à connotation sexuelle est interdit.
- Il est interdit de fumer hors d'un endroit désigné à cette fin.
- Les déchets doivent être jetés dans des sacs appropriés. Les sacs à déchets personnels doivent être ramenés en fin de partie au lieu désigné à cet effet.
- Le bon jugement de chacun est de mise afin de prévenir toute forme d'accident. En cas de doute, veuillez vous adresser à un administrateur du jeu.

Arrêt de jeu

L'arrêt du jeu est nécessaire dans un Grandeur Nature pour interrompre brièvement le jeu. On appelle un « TASS » pour faire arrêter le jeu lorsqu'un sortilège, un pouvoir, ou un effet visuel arrive en jeu. Lorsque le « TASS » se fait entendre, tout personnage doit s'arrêter de faire QUOI QUE CE SOIT. Le sortilège ou l'effet sera décrit, et les personnages ne peuvent bouger que lors du « DÉ-TASS », ce qui signifie que le jeu peut poursuivre. Pour les effets minimes concernant un seul personnage, par exemple décrire une lueur dans les yeux, un « entre-tass » peut être utilisé. L'entre-tass ne provoque pas d'arrêt de jeu.

Les Symboles

- Le poing fermé au niveau de la tête veut dire que vous êtes hors-jeu
- Le poing fermé avec le petit doigt qui pointe vers le ciel veut dire que vous êtes invisible
- Le poing fermé avec le petit doigt et l'index qui pointe vers le ciel veut dire que vous êtes invisible et silencieux
- Le poing fermé avec le bras tendu vers le haut veut dire que vous êtes en vol (n'oubliez pas de spécifier à quelle altitude vous volez)
- La paume ouverte, à la hauteur des épaules, signifie que vous êtes camouflé
- Le poing fermé avec l'index et le majeur qui pointe vers le ciel veut dire que vous êtes sous forme éthérée

Les différents systèmes de points

Les points de vie (PV)

Les points de vie représentent la capacité du corps d'un personnage à encaisser les coups graves avant de mourir. Le total des points de vie d'un personnage est égal au nombre correspondant à son score de constitution. Ainsi, un personnage qui a 13 de constitution possèdera 13 points de vie. Un personnage tombant à 0 PV tombera dans un état comateux. Voir la section « *Le coma* ».

Les points de fatigue (PF)

Les points de fatigue représentent le nombre de coups qu'un personnage peut encaisser avant que ses blessures ne deviennent graves. Par exemple, il est admis qu'un guerrier peut encaisser plus de coups qu'un prêtre, et ce sont les points de fatigue qui représentent cette marge. Les dommages faits aux PF sont l'équivalent de coups tout à fait douloureux, mais pas mortels, tel un coup tranchant sur un bras ou une jambe. Vous devez tout de même bien simuler des dégâts faits aux PF (vous devez simuler la réception de coups même si les dégâts sont minimes). Toutefois, il faudra être davantage blessé pour que vos capacités au combat en soient atteintes. Les dégâts aux PV sont mortels, et doivent être intensément simulés. Cela représente un coup qui percerait votre torse, ou qui vous couperait au niveau de la gorge. Les points de fatigue sont déterminés par votre race et votre classe. Votre voie vous donne une base de PF et chaque niveau de votre classe en ajoute (voir la section classes et voies à ce sujet). Lorsqu'un personnage n'a plus de points de fatigue, il doit soustraire les dégâts sur ses points de vie et simuler la douleur à un point où vos capacités de combat en seront grandement pénalisées.

Les points de magie (PM) et les points psioniques (PP)

Les points de magie/psioniques représentent la quantité d'énergie magique/psionique d'un personnage. Cette énergie est utilisée pour lancer des sorts, utiliser certaines capacités magiques, ou encore activer des pouvoirs spéciaux. Cette énergie est directement liée au spiritisme, au même titre que les PF à la constitution. Attention, une classe n'accordant pas de PP ou signifie que peu importe son score de spiritisme, il a automatiquement 0 PP. Un personnage n'ayant plus de point de magie est

très faible, et doit jouer ainsi. Un personnage ayant utilisé tous ses PP (s'il en a seulement) se sent extrêmement fatigué et n'est plus en mesure de réfléchir correctement.

Les points de capacité (PC)

Les points de capacité sont obtenus à l'obtention d'un niveau. Ces points ne servent qu'à augmenter des capacités ou les apprendre par enseignement. Tout dépendant de la classe du personnage, ces points varieront en quantité.

Au niveau 1 seulement, vous avez le droit d'acheter des capacités avec les PC que votre classe vous accorde, selon les coûts de celles-ci. Par la suite, vous devrez recevoir un enseignement « *en-jeu* » pour apprendre une capacité ou une connaissance. Les coûts des capacités sont inscrit dans la section « *Évolution du personnage* ».

Les points de sort (PS)

Les points de sort sont obtenus lors de l'évolution de certains personnages. Les lanceurs de sorts, qu'ils soient arcaniques, divins ou psychiques, reçoivent ces points à chaque niveau, suivant l'évolution de leur classe. Avec ces points, ils peuvent acheter des sorts au coût de 1 PS par niveau du sort, toutefois, un niveau de sort maximal s'impose selon le niveau de la classe du personnage :

Niveau 1 et 2: Sorts niveau 1
Niveau 3 et 4 : Sorts niveau 1 ou 2
Niveau 5 et 6 : Sorts niveau 1, 2 ou 3
Niveau 7 et 8 : Sorts niveau 1, 2, 3 ou 4
Niveau 9 et 10 : Sorts niveau 1, 2, 3, 4 ou 5

Les traits physiologiques

Il existe 6 traits physiologiques: Agilité, Constitution, Force, Intelligence, Sagesse et Spiritisme. Un personnage, selon sa race, commence avec des traits plus ou moins hauts.

Modificateurs (MOD)

Un modificateur est un chiffre représenté par votre trait physiologique. Ce sera ce modificateur qui sera utilisé 99% du temps, pour modifier le score d'une technique, d'un sortilège, ou d'une sauvegarde. Le tableau est simple, et va comme suit :

Trait	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Mod	-2	-1	-1	0	0	0	+1	+1	+2	+2	+3

Agilité (Agi)

L'agilité est la dextérité, la souplesse, les réflexes et l'équilibre du personnage.

Ajustement au dégât :

L'agilité impose toujours un modificateur de dégâts avec les armes de jet (armes à distance).

Ajustement aux réflexes :

L'agilité impose son modificateur à la sauvegarde réflexe.

Constitution (Con)

La constitution représente la santé et l'endurance physique du personnage.

Ajustement aux points de fatigue (PF) :

Le Mod de constitution est applicable à chaque niveau que gagne votre personnage (incluant le 1^{er}). Ce Mod vient s'ajouter aux PF déterminés par la classe et le niveau du personnage.

Exemple :

Un guerrier niveau 3 avec 12 en constitution (Mod de +1). Le guerrier donne 10 + 8/niveau PF. Cela signifie qu'au niveau 1, le guerrier débute avec 10 PF (+ Mod de constitution). Au niveau 2, il a gagné (8 PF + Mod de Con), et même chose au niveau 3. Total : 29 PF.

Valeur des points de vie (PV) :

La constitution détermine aussi le nombre de PV du personnage.

Ex : si votre personnage a 12 en valeur de constitution, il aura alors 12 PV.

Ajustement à la vigueur :

La constitution impose son Mod à la sauvegarde vigueur.

Force (For)

La force est la capacité physique et la puissance musculaire de votre personnage.

Ajustement au dégât :

La force impose toujours un modificateur aux dégâts avec les armes de mêlée (corps à corps).

Poids possible de soulever :

Le poids maximal qu'un personnage peut soulever est égal à 100 livres (lb), +100 par modificateur de force au dessus de 0, et -10 par point de force en dessous de 10. Ainsi, un personnage à 7 de force peut soulever 70 lb, et un personnage ayant 14 peut en soulever 300.

Intelligence (Int)

L'intelligence est la vitesse de raisonnement et la facilité d'apprentissage du personnage.

Ajustement aux points de capacité :

Le Mod d'intelligence est additionné à vos points de capacité à chaque fois que vous augmentez de niveau.

Facilité d'apprentissage :

Votre Mod d'intelligence est aussi additionné à la réduction de temps d'apprentissage lorsque votre personnage se fera apprendre quelque chose (voir la capacité *enseigner*).

Sagesse (Sag)

La sagesse est le bon sens, la volonté, l'intuition, le niveau de perception et la connaissance du personnage.

Ajustement à la volonté :

Le Mod de sagesse est imposé à la sauvegarde volonté.

Spiritisme (Spi)

Le spiritisme symbolise la quantité d'énergie magique ou psionique de votre esprit, l'intensité du lien entre vous et votre dieu. Le spiritisme est l'équivalent de votre lien avec la magie.

Ajustement aux points de magie (PM) et aux points psioniques (PP) :

Votre Mod de spiritisme s'ajoute à vos PM/PP, *si votre classe vous en donne*, à chaque obtention de niveau (même le premier).

La classe d'armure (CA)

La classe d'armure est la représentation de la protection que votre personnage possède contre les attaques de mêlée ou de jet. Il représente l'armure, la dextérité, la taille, la résistance naturelle de la peau ou autre. La classe d'armure est soustraite des dégâts de mêlée ou de jet, mais à un minimum de 1. Certaines attaques peuvent outrepasser la classe d'armure (attaques critiques) : voir les capacités dans le manuel approprié.

La classe d'armure ne peut être fournie que par trois façon : Une armure réelle, des sortilèges ou la dextérité dans certains cas. Les trois sortes d'armures ne peuvent être mêlés entre elles. Ainsi, quelqu'un possédant une armure ne pourra JAMAIS profiter de la C.A. Provenant d'un sortilège ou du don « Esquive ». Ainsi, si le joueur possède différents types de CA, seul la plus élevée doit être prise en considération. Par contre, certains pouvoirs de classe ou pouvoirs divins peuvent l'augmenter.

Exemple :

Jean-Romuald le Brave reçoit un coup d'épée lui faisant 3 points de dégâts. Heureusement pour lui, son armure de cuir cloutée sert à le protéger contre de telles attaques. De plus, il possède un modificateur d'agilité de 2. Compte tenu du fait qu'il porte une armure légère (Voir section sur les armures), il devra diviser son modificateur par deux. Ainsi, Sa C.A. totale est de 3. Étant donné que le minimum est toujours de un, il ne recevra donc qu'un seul point de dégâts de l'attaque.

La magie et les incantations

La magie regroupe tous les pouvoirs et sortilèges d'origine arcanique, divine ou psychique. Ces différents pouvoirs ou sortilèges doivent être lancés selon une incantation ou une concentration selon la nature du lanceur de sorts. Il existe plusieurs façons de lancer des sorts, toutefois le mot de pouvoir du sort lancé doit être

prononcé, sous forme arcanique, peu importe la forme d'incantation d'appel. Une incantation est interrompue lorsque le lanceur reçoit des dégâts, lorsqu'il se trompe en la récitant, ou lorsqu'il se déplace pour certaines formes (arcanique, nécromantique, élémentale et psychique) Voici ces incantations d'appel :

Les incantations Arcaniques

Ce sont des formules ancestrales, transmises par les Maîtres-mages à leurs élèves. Certains croient que les formules proviennent directement des Dieux, mais nul n'a pu le vérifier. Les mages doivent rester immobiles lors de l'incantation, ils doivent avoir une main de libre, les pieds au sol et ne peuvent aucunement se battre.

Sortilèges niveau 1 :

Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus

Sortilèges niveau 2 :

Magnitudo vis magicus ficta eam meus auxilium gratia quae meus spontis sum actum

Sortilèges niveau 3 :

Per eam via quae meus sum transmissum ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis arcanus quae ficta meum servitius

Sortilèges niveau 4 :

Quae eam magnitudo de arcanus circum auditum noster vocatus! Sui, Magus de eam magnitudo potestas, ficta vocatus vester magnitudo, vester vis, vester regnum, irista Terra. Summum noster arma, noster telum, noster vocis, atque quae ista spontis sum actum, unus comagicus firmus!

Sortilèges niveau 5 :

Per eam potestas celestus ed orbitas, ego decretum ed momentum, ad vis arcanus ad audio, ego, [Nom usuel du personnage] que eam tuus ficta meus voluntas. Quae ed vis inconsuptus ed bonum atque malus, flectere sub potestas supremacum de eam artis. Dominus ad ego, vis arcanus, nihilus ed impedimentum, sitis ed flumen, cremare ed silva. Quae completum meus voluntas supra maxis ad completus ed apocalysis.

Les incantations Divines

Les incantations divines sont en fait des prières que les prêtres et autres membres du clergé adressent à leur divinité. Ces prières doivent toujours être prononcées haut et fort et doivent refléter le désir du prêtre. Chaque prière doit être une imploration du prêtre envers son dieu et elle doit être faite dans le plus grand respect et la foi la plus totale. Le personnage devra prier durant 5 secondes par niveau du sort à lancer, toutefois il peut le faire en se déplaçant (sans courir) ou en bloquant des coups (seulement; il ne peut pas frapper) et ils ne sont pas restreints par les armures ou les armes qu'ils tiennent.

Les incantations Psychiques

Les psychiques étant des êtres à part de nature, leurs incantations sont différentes de toutes les autres. En effet, un être psychique n'a pas besoin d'incantation d'appel ni de mot de pouvoir. Il doit par contre garder une concentration de 3 secondes par niveau du sort. (qu'il doit compter à voix haute : *Mil et un, Mil et deux*, etc) Les psychiques peuvent lancer des sorts en armure légère, mais ils ne peuvent se déplacer aucunement sans posséder le don « Incantation en mouvement ». De plus, il ne leur est pas possible de bloquer un coup sans perdre leur concentration.

Les incantations Élémentales

Les membres de la confrérie élémentale ont une façon bien à eux de lancer des sortilèges. Suite à l'accord qu'ils ont avec les forces élémentales, ils peuvent utiliser leur nature psychique pour contrôler les forces élémentales qui obéiront à la volonté des élémentalistes. Toutefois, ces derniers doivent prononcer leurs désirs à voix haute, comme un prêtre, mais il n'est pas tenu d'implorer l'élément, bien au contraire. Les élémentalistes peuvent littéralement ordonner aux éléments d'accomplir leur volonté, tant qu'ils incantent durant 3 secondes par niveau du sort. Ils doivent bien sûr prononcer le mot de pouvoir du sort. Ils sont tenus par les mêmes règles qu'un mage quant à l'interruption des sorts.

Le coût des sorts

Chaque sortilège coûte un certain nombre de points de magie (P.M.) ou points de psychisme (P.P.) à être lancé. Tout dépendamment de certaines classes ou pouvoirs, ces coûts peuvent varier. Par défaut, voici le coût des sortilèges par niveau :

- 1- 2 PM
- 2- 5 PM
- 3- 10 PM
- 4- 20 PM
- 5- 50 PM

Les forces

La force magique d'un sortilège (FM), d'un sort divin (FD), d'un pouvoir psychique (FP), d'une capacité, ou tout autre pouvoir représente le degré de compétence que vous avez en pratiquant cette action. Elle devra lutter contre une sauvegarde, ou une autre force. Deux forces égales donnent toujours la victoire à celui qui se défend contre l'attaque.

La force d'une capacité est représentée par le nombre de sélections, plus le modificateur, s'il y en a un (voir les capacités en question).

Pour ce qui est de la force des sortilèges ou des pouvoirs, elle dépendra de votre classe et des spécialisations obtenues par des dons.

Les progression de forces magiques, divines ou psioniques sont les suivantes :

- Élevée : 1/lvl
- Moyenne : 1 au niveau 1,3,4,6,7,9,10
- Faible : 1 au niveau 2,4,6,8,10

Il est important de noter que l'alerte est toujours une attaque, car c'est l'alerte qui essaie de découvrir le personnage qui ne veut pas se faire remarquer, donc l'alerte devra toujours être supérieure à la force de l'adversaire.

Les sauvegardes

La grande majorité des pouvoirs, capacités ou sortilèges peut être résistée par le personnage ciblé, s'il le désire. La force du sortilège, pouvoir ou capacité devra être supérieure à la sauvegarde de la cible, pour que la cible soit affectée pleinement par l'attaque. Il y a 3 sortes de sauvegardes : Vigueur, Volonté et Réflexe. La progression de chacune des sauvegardes est décidée par la voie du personnage et suivra la même progression que les forces magiques, divines ou psychiques.

Se référer à l'échelle de progression des forces, dans la section « Les forces »

La sauvegarde réflexe

Elle est la capacité de votre personnage d'éviter, par exemple une boule de feu, ou de rester stable suite à un tremblement de terre, etc.

Vous ajoutez votre modificateur de dextérité à votre sauvegarde réflexe.

La sauvegarde vigueur

Elle englobe tout ce qui affecte le métabolisme, comme le poison, les maladies, etc.

Vous ajoutez votre modificateur de constitution à votre sauvegarde vigueur.

La sauvegarde volonté

Elle englobe tous les effets qui ciblent l'esprit du personnage, comme les contrôles mentaux, le sommeil magique, etc.

Vous ajoutez votre modificateur de sagesse à votre sauvegarde volonté.

Voici les progressions des sauvegardes selon la voie choisie :

	Arcanes	Clergé	Esprit	Guerre	Peuple	Ruse
Réflexe	Moyen	Faible	Faible	Moyen	Élevé	Élevé

Vigueur	Faible	Élevé	Moyenne	Élevée	Moyen	Faible
Volonté	Élevé	Moyen	Élevée	Faible	Faible	Moyenne

Exemple :

Goran, magicien, lance une boule de feu à Peep, la pixie rusée. La force du sortilège de Goran est de 8, et la sauvegarde réflexe de Peep est de 8. Peep réussira donc à éviter le sortilège, et n'en subira que la moitié des effets. Si sa sauvegarde avait été de 7 ou moins, il aurait reçu la boule de feu de plein fouet.

Le coma

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, il tombe dans un état comateux. Il peut, à ce stade ci, se permettre de se faire guérir par moyens magiques ou par les soins d'un médecin. Ainsi, s'il se fait réveiller par un pareil pouvoir, il pourra reprendre le cours normal de sa vie. Il se rappellera des circonstances de son coma, mais ne saura pas ce qui s'est passé DURANT son coma, bien entendu. Si par contre il ne se fait pas réveiller par des soins, il se réveillera de lui-même 15 minutes après être tombé dans le coma. Le personnage ne se souviendra plus des 15 minutes précédant son coma, et sera très faible. Il ne pourra donc pas courir, se battre, ni incanter pour les 15 prochaines minutes ! De plus, il sera toujours à 0 PF, et ne pourra pas les régénérer avant la fin de ce 15 minutes. S'il est attaqué, un personnage peut bloquer les coups reçus, mais rien de plus.

La mort

Un personnage se retrouvera souvent dans un coma, s'il ne fait pas attention. Par contre, dans des conditions extraordinaires, un personnage va mourir. La mort est définitive, et lorsqu'un personnage est mort, il perd son personnage. Peu importe les dégâts qu'un personnage reçoit, il tombera toujours dans un coma. Même à -1 000 000, il restera comateux. Par contre, Un personnage trop nuisible peut être achevé.

La procédure d'achèvement

Un personnage peut achever un autre personnage, pour ainsi s'en débarrasser définitivement. Le personnage devra passer 30 minutes à lui enlever son dernier souffle, et ne pourra rien faire d'autre. Si la procédure est interrompue pendant plus de 30 secondes, le personnage devra recommencer son temps à zéro. Ainsi, le personnage achevé mourra, et ne pourra pas être ramené à la vie sauf avec une intervention divine directe. Si aucun pouvoir n'est utilisé pour le ramener à la vie, le personnage est perdu à tout jamais et le joueur devra se créer un nouveau personnage.

La fouille

Un personnage peut se faire fouiller s'il est mort, inconscient, ou consentent. Ainsi, pour 10 secondes de fouille par partie du corps (les 2 pieds, jambes, ceinture, torse, les 2 bras, et la tête, donc 90 secondes en tout), il peut fouiller une personne de tout ce qu'il/elle possède sur les parties fouillées.

Les différents métaux et leur propriétés

Il existe plusieurs sortes de métaux différents dans notre système de jeu et dans le but de rendre le jeu agréable et réaliste, nous utilisons différentes couleurs de rubans adhésifs (Duct tape™).

Adamantium

Ruban adhésif blanc au complet

Métal blanc très recherché pour la douleur caractéristique qu'il cause aux créatures surnaturelles mauvaises. (X2 dégâts).

Argent

Bande de ruban adhésif blanc sur fond gris

Métal de couleur gris argenté, l'argent s'avère particulièrement efficace contre les lycanthropes, les vampires et certains lycans. (X2 dégâts)

Fer

Ruban adhésif gris au complet

Métal commun dans la plupart des mines, le fer est abordable et de bonne qualité pour en faire des armes et armures.

Mithril

Ruban adhésif bleu au complet ou une bande

Métal argenté aux reflets bleus, le mithril est un métal rare et précieux, réagissant particulièrement bien à la magie. Les enchantements les plus puissants doivent souvent être faits sur une pièce en mithril. Tout enchantement fait sur une arme en mithril durera 50% plus longtemps.

Or

Ruban adhésif jaune au complet ou une bande.

Métal précieux très prisé par les nobles pour sa rareté. Certaines créatures psychiques, sous forme astrale, sont sensibles à l'or. Voir la section « *Les types d'attaques* »

Solcium

Ruban adhésif jaune au complet ou une bande.

D'une source inconnue, le solcium est un métal ayant une forte réaction en présence de magie. Il a également la faculté de percer les défenses magiques. Voir la section « *Les types d'attaques* »

Vorpalium

Ruban adhésif noir au complet

Métal rare tout aussi recherché que l'adamantium, mais pour ses propriétés inverses. Le vorpalium est particulièrement efficace contre les créatures surnaturelles bonnes. (X2 dégâts)

Il est à noter qu'une arme fabriqué d'un matériau autre que le fer causera toujours -1 points de dégâts. Il en va ainsi pour L'adamantium, l'argent, l'or, le mithril, le solcium, le Vorpalium, le bois et l'os.

Les types d'attaques particulières

Les attaques critiques

Les attaques critiques sont généralement faites au corps à corps, le mot « critique » doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup. Ces attaques ne peuvent pas être bloquées d'aucune façon, les dégâts seront comptés par la victime, même si le coup a touché l'arme ou le bouclier (le coup doit tout de même être porté vers la cible et non vers l'arme). De plus, la CA ne compte pas contre les coups critiques (à l'exception de la CA naturelle).

Les attaques fatales

Les attaques fatales sont extrêmement dangereuses, et représentent que le coup portée est très souvent mortel pour la victime. Les dégâts de type fatals sont complets et touchent directement les PV de la cible, sans passer par les PF.

Les attaques spéciales

Une attaque spéciale est une attaque qui n'est pas simplement tranchante ou contondante. Donc à chaque fois que vous utilisez une attaque de type [magique, d'argent, de feu, de glace, d'électricité, d'énergie, etc.], le mot X de la liste doit être dit après le nombre de dégâts infligés par votre coup.

Certaines attaques spéciales impliquent des ajustements aux dégâts, par exemple :

Blanc

Une arme blanche fera double dégâts sur toute créature de la nuit (morts-vivants, nécromanciens puissants, toute créature surnaturelle et mauvaise ou à tendance mauvaise, les anges noirs, les dragons mauvais, ...). On doit dire « *Blanc* » après les points de dégâts. Une créature de la nuit recevant un coup de 5 points de dégâts blanc devra faire comme si son adversaire avait donné un coup de 10. La CA s'applique après le double des dégâts.

Note : Un personnage d'alignement mauvais ne peut utiliser l'adamantium, son contact lui brûlera la chair.

Exemple :

Evans McMacalister donne un coup d'épée longue en adamantium sur une liche pour ne pas mourir. Il frappe « 5 BLANC ». La liche devra compter 10 points de dégâts.

Noir

Une arme noire fera double dégâts sur toute créature de la lumière (les anges, les émyrin, toute créature surnaturelle et bonne ou à tendance bonne, les dragons métalliques, les licornes, ...). On doit dire « noir » après les points de dégâts. La CA s'applique après le double des dégâts. Un personnage d'alignement bon ne peut utiliser le vorpalium.

Exemple :

Edgar le Normand donne un coup d'épée courte en vorpalium sur une licorne, espérant récolter son sang. Il frappe « 3 NOIR ». La licorne devra compter 6 points de dégâts.

Antimagique

Une arme antimagique ignore toutes les protections magiques de l'adversaire, que ce soit une armure magique, un coussin de vent, une armure invincible, etc. Les dégâts sont de type « anti-magique ». Une cible de dégâts anti-magiques devra faire comme s'il n'avait pas de sortilèges ou objets magiques actifs sur lui.

Exemple :

Ricardo le véloce arrive vers l'auberge, un ogre de 9 pieds lui barre la route. L'ogre s'approche et brandit sa massue. Ricardo en profite pour donner un coup de rapière en solcium sur l'ogre. Il frappe « 3 ANTI-MAGIQUE ». Si l'ogre avait des protections magiques, il ne doit pas les utiliser pour réduire les 3 points de dégâts...

Argent

Les armes en argent causent des dégâts de type « d'argent », et sont particulièrement efficaces (double dégâts) contre certains lycans et morts-vivants, comme les vampires. La CA s'applique après le double des dégâts. L'argent est le moins dispendieux des métaux précieux.

Or

L'or est reconnu pour sa couleur jaune et sa rareté en fait un métal convoité par les plus riches afin de s'en faire des parures resplendissantes. Une arme d'or est particulièrement efficace contre les êtres éthérés. Même sous leur forme spectrale, ces créatures seront affectées par l'arme et devront calculer le double des dégâts. La CA est calculée après le X2 dégâts. De plus, l'or est le deuxième métal à recevoir si bien les enchantements magiques; faits sur une arme d'or, ils durent 50% plus longtemps.

Magique

Les armes causant des dégâts de type « magique » vont tout simplement affecter leur cible. Peu importe leurs résistances, une arme magique fera les dégâts normaux à la créature en question. La CA s'applique tout de même.

Électriques, Feu, Glace, Énergie

Les armes causant des dégâts élémentaux (de feu, de glace, d'énergie) affecteront les créatures faibles à ce type de dégâts.

L'enseignement

Il est possible d'apprendre des capacités, des connaissances et même des classes par enseignement. Un personnage désirant obtenir l'une ou l'autre des possibilités citées devra passer un certain temps selon ce que l'élève désire apprendre. Pour pouvoir enseigner quelque chose à quelqu'un, le personnage doit être niveau 3 dans cette capacité ou cette classe ou simplement posséder la connaissance convoitée.

Enseignement d'une capacité : 30 minutes par PC investi

Enseignement d'une connaissance : 1 heure

Enseignement d'une classe : 3 X 1 heure (1 fois / jour maximum)

Évolution d'un personnage

Le nom véritable et le nom commun

Le nom véritable est l'empreinte de l'aura d'une personne, un peu comme l'empreinte digitale qui se retrouve sur ses doigts, mais il touche l'entité complète de l'être. Rarement utilisé dans la vie courante, le nom véritable reste souvent un secret pour la plupart des gens. Seul le détenteur du nom le connaît, ainsi que les personnes les plus proches de lui ou elle à qui il ou elle aura confié le secret de son nom. Il est utilisé majoritairement par les prêtres/sorciers/chevaliers/priants lors d'invocations, d'appels ou de cérémonies religieuses à une entité et/ou dieu. Certains pouvoirs requièrent l'utilisation du nom véritable, soient à des fins néfastes ou bénéfiques; il peut donc devenir une arme mortelle qui peut être utilisée à des milles de distances par un être malveillant qui connaîtrait le nom véritable de sa victime.

N.B. Lors d'un sacrifice humain, un priant doit connaître le nom véritable du sacrifié afin de diriger son âme vers son maître.

Le nom commun et/ou courant est le nom que la personne emploie dans la vie de tous les jours. La plupart des gens s'interpellent par leur nom commun, ou un diminutif familial. Le nom commun ne peut être utilisé en remplacement du nom véritable dans un rituel; il sert donc un peu de couverture à la personne qui peut ainsi garder son nom véritable secret.

Les points d'expérience

Les points d'expérience est le meilleur moyen d'illustrer qu'un personnage se développe physiquement et mentalement à chaque expérience, moment risqué qu'il surmonte. Chaque jour de jeu, vous obtiendrez 10 points d'expérience assurés, avec un 10 PX de plus qui variera selon votre implication et votre qualité de jeu (*Roleplay*). Ces points d'expérience servent à obtenir des niveaux à prime abord, mais vous pouvez aussi les utiliser pour augmenter vos traits physiologiques, vos capacités, ou obtenir des connaissances.

Le coût d'évolution du personnage

Le personnage suit une évolution constante dans les niveaux de sa ou ses classes. Un personnage peut décider d'obtenir une deuxième classe, toutefois il devra avoir atteint le niveau 3 de sa classe précédente. De plus, il devra atteindre le niveau 3 de sa deuxième classe avant de pouvoir réinvestir sur sa première classe. Le coût d'un niveau 1 d'une deuxième classe est le même que si le personnage suivait son évolution normale. Un personnage ayant atteint le niveau 5 d'une classe de base peut obtenir une des classes de prestige associées à cette classe de base, tant qu'il respecte les prérequis.

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PX	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Le coût d'évolution des traits physiologiques

Un personnage débute avec des traits physiologiques définis par sa race et sa classe, toutefois il peut décider d'augmenter ses traits selon un coût de PX basé sur les traits de base de la race du personnage.

Trait	+1	+2	+3	+4	+5	...
PX	5	10	15	20	25	...

Les capacités

Les capacités sont divisées selon 4 catégories que se partagent les différentes voies de personnages. Elle peuvent être augmentées avec des PX ou des points de capacité (PC), lesquels sont obtenus à chaque augmentation de niveau. Le coût de base d'une capacité est de 1 PC (ou 10 PX) par niveau de la capacité, plus un ajustement qui varie selon la voie du personnage.

Au niveau 1 seulement, vous avez le droit d'acheter des capacités avec les PC que votre classe vous accorde, selon les coûts de celles-ci. Pour obtenir une capacité par la suite, un personnage doit se la faire **enseigner** préalablement. Une fois la capacité acquise, le personnage peut la monter sans aide. Le coût pour augmenter

une capacité est le nombre de sélections de cette capacité. Donc, pour augmenter une capacité de 1 à 2, cela coûte 2 PC (ou 20 PX) sans oublier de calculer l'ajustement selon la voie du personnage. Le nombre de sélections d'une capacité ne peut jamais dépasser le niveau d'un personnage. Plus la capacité est de haut niveau, plus elle est efficace (et/ou plus sa force est élevée).

Lorsqu'une capacité raciale ou un niveau de classe donne une capacité, ça signifie que vous gagnez la 1^{ère} sélection de cette capacité. Vous pourrez ensuite l'augmenter avec vos points de capacité. Si une classe donne une capacité que vous avez déjà, vous ajoutez 1 sélection à cette capacité.

Le coût des capacités

(1 PC par niveau + ajustement)

	Générales	Physiques	Mentales	Sournoises
Arcanes	+1	+2	+0	+1
Clergé	+1	+1	+0	+2
Esprit	+1	+1	+0	+2
Guerre	+1	+0	+2	+1
Peuple	+0	1	+1	+1
Ruse	+1	+1	+2	+0

Les connaissances

Les connaissances sont comme des capacités, mais sans sélections. Ce sont des choses que votre personnage sait à divers sujets. Souvent, ces connaissances sont des prérequis pour certaines classes ou pouvoirs. Par exemple, un magicien se doit de connaître les doctrines magiques de base pour incanter des sortilèges. Pour obtenir une connaissance, c'est la même procédure que pour obtenir une première sélection de capacité. Une fois acquise, nul besoin de l'augmenter.

Le coûts des connaissances

Le coût des connaissances est fixé à 2 PC et ne varie pas selon la voie du personnage.

Les dons

Un don représente une faculté spéciale, une technique particulière, ou un degré de maîtrise particulièrement bon dans l'une ou l'autre de vos habiletés. Selon l'évolution de sa classe, le personnage obtiendra des dons spécifiques ou au choix. Certains dons demandent d'avoir déjà un autre don ou ont des pré requis de niveau minimal. Si une classe vous donne un don que vous avez déjà, vous ne le gagnez pas une deuxième fois, à moins que ce don puisse être sélectionné plus d'une fois.

L'équipement de votre personnage.

L'équipement de départ de votre personnage.

Lorsque vous créez un nouveau personnage, vous avez droit à deux objets de départ. Que ce soit armes, bouclier, armure, grimoire, outils, vous ne pourrez qu'en choisir deux. Il est à noter qu'un mage a besoin d'un grimoire pour lancer ses sortilèges. Il serait donc sage qu'un de ces objets soit son grimoire.

Les armes

Voici les dégâts des armes. Un personnage qui ne possède pas le maniement d'une catégorie d'arme ne causera qu'un (1) point de dégât avec cette catégorie d'arme La seule exception est le bâton qui peut être utilisé sans en posséder le maniement en causant 2 dégâts (3 si le joueur possède le maniement des armes du peuple). Voir le manuel des capacités.

Il est à noter qu'une arme fabriqué d'un matériau autre que le fer causera toujours -1 points de dégâts. Il en va ainsi pour L'adamantium, l'argent, l'or, le mithril, le solcium, le Vorpallium, le bois et l'os.

Armes	Dégâts	Taille
Arbalète de poing	4	P
Arbalète lourde	6	G
Arbalète moyenne	5	M
Arc court	4	M
Arc long	6	G
Armes d'hast	6	TG
Armes de siège	30*	Siège
Arquebuse	7**	G
Bâton	4	G
Bô	4	G
Bokken	4	M
Canon	20***	Siège
Cimeterre	4	M
Couteau	2	P
Dague	2	P
Dague de jet	2	P
Épée bâtarde	4	G
Épée courte	2	P
Épée large	4	M
Épée longue	4	M
Épieu	4	M

Fauchon	4	M
Flamberge	6	G
Fléau de guerre	4	M
Fléchettes	2	P
Fronde	2	P
Gourdin	4	M
Hache à fendre	2	M
Hache à 2 mains	6	G
Hache de guerre	4	M
Hache de jet	2	P
Lance	6	G
Marteau de forge	2	M
Marteau de guerre	4	M
Masse	4	M
Masse à 2 mains	6	G
Pistolet	5****	P
Pistolet miniature	3***	P
Rapière	4	M
Sabre	4	M
Saï	2	P
Shuriken	2	P
Styler	2	P

* Les armes de sièges doivent être fabriquées et fonctionner réellement hors-jeu. Elle doivent être approuvées par l'animation et doivent tirer réellement. Ces armes nécessitent 1 minute à recharger si on utilise

** L'arquebuse cause des dégâts de type « fatal » si la cible est à moins de 20 pieds. Sinon, elle a une portée de 100 pieds.

*** Le canon cause des dégâts de type « fatal » si la cible est à moins de 30 pieds, sinon il cause des dégâts complets. Le canon est la seule arme à feu à devoir utiliser de vraies munitions hors-jeu.

**** Les pistolets causent des dégâts de type « fatal » si la cible est à moins de 10 pied. Sinon, ils ont une portée de 50 pieds.

Les armures

Voici les armures et les différentes classes d'armure de chacune.

Nom de l'armure	CA
Cuir partielle	2
Cuir complète ou métal partielle	4
Métal complète	6

Pour qu'une armure soit considérée comme complète, elle doit contenir, en plus du plastron, deux des trois éléments suivants:

- Avants-bras
- Jambes
- Casque

Si votre armure est réelle, elle bénéficie d'un bonus de +1 C.A.

Différents statuts possible

À la Flamme des Arcanes, votre personnage en verra de toutes les couleurs. Il se fera tabasser, couper, brûler et même plus encore. Pour une assimilation plus rapide des règles de base, un regroupement de tous les statuts possible que votre personnage peut avoir a été fait.

Blessures dans les Points de fatigue

Un personnage recevant des dégâts devra les soustraire à son nombre de Points de fatigue, puis de ses points de vie. Lorsqu'il est encore dans ses points de fatigue, le personnage est légèrement blessé. Les blessures ne sont pas assez grave pour importuner le personnage, mais le joueur devra tout de même jouer en conséquence.

Rappelez-vous: Se cogner le petit orteil sur une patte de table vous occasionne sûrement 1 point de dégâts. Même si c'est minime, ça fait tout de même très mal.

Blessures dans les Points de vie

Lorsqu'un personnage a perdu tous ses points de fatigue, il doit commencer à soustraire dans ses points de vie. Les blessures sont graves, et le personnage devra jouer en conséquence. Même si aucune règle précise ne stipule comment jouer un personnage blessé dans ses points de vie, il en va de tous et chacun de bien jouer son rôle.

Paralysé

Une cible paralysée ne peut plus bouger aucun de ses membres. Ainsi, son membre sera flasque et avec aucune sensation. Il ne pourra aucunement l'utiliser, le membre ne répondant pas au cerveau.

Aveuglé

Une cible aveuglé subit des malus de -4 Dégâts et -4 C.A. Elle peut toutefois, en obtenant le don « Combat aveugle », réduire les malus à -1 Dégâts et -1 C.A. Un aveuglement est normalement contre une sauvegarde vigueur.

Endormi

Une cible endormie tombera au sol, inconsciente de son entourage. Ainsi, elle ne peut entendre, sentir, voir son entourage d'aucune façon. Aussitôt qu'elle reçoit 3 points de dégâts et plus, elle se réveillera automatiquement. Un sort ou pouvoir de sommeil est normalement contre une sauvegarde vigueur ou volonté

Apeuré

Une cible apeurée tentera par tous les moyens de partir hors de la vue de ce qui l'effraie. Ainsi, elle ne pourra faire autre chose que fuir tant et aussi longtemps que ce qui l'effraie est dans son champ de vision. Une peur est toujours contre une sauvegarde volonté, qui peut être augmentée par la capacité « courage », par la capacité raciale « Bravoure » ou par d'autres moyens..

Maintenu

Un personnage maintenu ne peut bouger ou se concentrer (donc aucun sortilège ou pouvoir demandant de la concentration), ni parler, à moins que le personnage effectuant le maintien le lui permette. Un maintien est toujours contre une sauvegarde réflexe. Dès qu'un personnage, soit celui qui maintien ou celui qui est maintenu, reçoit des dégâts, le maintien est rompu automatiquement

Muet

Un personnage muet ne peut parler d'aucune façon. Ainsi, toute incantation requérant la parole ne peut être faite (Incantation arcanique, élémentale ou divine). Vous pourrez par contre combattre et faire appel à vos dégâts sans problème.

Comateux

Un personnage tombe dans un coma lorsqu'il arrive à 0 points de vie. Ainsi, pendant 15 minutes, il sera inerte, au sol. Le joueur devra faire le mort pendant ces 15 minutes, et ne pourra AUCUNEMENT interragir avec son entourage. L'animation met l'accent sur le fait qu'un « mort » ne parle pas. Il est donc interdit de parler avec vos camarades lorsque vous êtes comateux. Après les 15 minutes de coma, le personnage va se réveiller, à 1 point de vie. Il sera très faible et dans un état de choc **post-traumatique**

Choc post-traumatique

Un personnage qui se réveille d'un coma est évidemment très faible. Ainsi, pendant les 15 minutes suivant son réveil du coma, le personnage ne pourra courir, se battre ni incanter. De plus, même s'il peut se faire guérir ses Points de Vie, ses Points de fatigue resteront toujours à 0. Après les 15 minutes, par contre, le personnage

reprend du poil de la bête. Il pourra se battre à pleine capacité, courir et incanter. Attention, il devra tout de même se faire soigner pour regagner les PV ou PF perdus.