

RÈGLES

Les Points de Vie

Chaque personnage possède des points de vie dans chacun de ses membres. Les points de vie normaux sont de 1 dans chaque bras, 1 dans chaque jambe et 1 dans le corps.

Les Points d'Essence

L'essence représente la capacité que possède un personnage à gérer ses habiletés et ses compétences lors d'une situation stressante de combat. Chaque personnage débute sa carrière avec un total de 1 point d'essence modifiable par des talents. Les points d'essence ne sont utilisables uniquement qu'en combat et se régénèrent 5 minutes après la fin de celui-ci. Il est impossible d'utiliser un point d'essence dans une situation hors combat sauf si l'utilisation de celui-ci déclenche un combat. Un duel ne génère pas de points d'essence puisqu'il n'est pas considéré comme un combat à moins que celui-ci soit déclaré comme un duel à mort.

Le Combat Corps à Corps

Chaque coup reçu enlève 1 point de vie dans l'endroit touché. Exemple, un coup au bras vous enlève l'usage de votre bras tout comme un coup à la jambe vous enlève l'usage de votre jambe.

Le Combat à Distance

Les projectiles visibles tels que les flèches et les armes de jet font perdre 1 point de vie dans l'endroit atteint. Les projectiles invisibles tels que les tirs de mousquet et les attaques magiques sont considérés comme ayant atteint automatiquement la victime à condition de voir plus de 50% de son corps mais celle-ci décide de l'endroit atteint. Il est important de mentionner que les tirs de mousquet et les attaques magiques ignorent toute armure magique ou naturelle. Une attaque de mousquet lancée à moins de 1 mètre d'une cible est considérée comme ayant atteint automatiquement le corps de celle-ci.

Les Effets d'un 0 Point de Vie

Lorsque votre personnage a perdu tous ses points de vie dans un endroit, cet endroit devient inutilisable. La liste suivante décrit les effets selon les endroits rendus inutilisables.

- 1 bras, vous ne pouvez simplement plus utiliser ce bras dans vos actions.
- 2 bras, vous ne pouvez plus effectuer aucune action nécessitant l'aide de vos bras.
- Corps, vous tombez au sol dans le coma.
- 1 jambe, vous devez boiter et ne pouvez plus courir.
- 2 jambes, vous ne pouvez plus marcher et devez ramper si bien entendu vos bras sont utilisables.
- 3 membres perdus, vous tombez au sol dans le coma.

Le Coma

Le stade de coma peut être atteint de 2 façons, la perte de tous vos points de vie dans le corps ou la perte de 3 membres. Ce stade dure 10 minutes durant lesquelles vous pouvez être guéri par l'aide d'un soigneur ou de la magie divine, de plus, vous êtes également vulnérable, durant cette période, à l'animation en mort-vivant.

Suite à cette période, si personne ne vous est venu en aide, vous pouvez vous enlever 1 point de vie restant dans l'un de vos membres et le placer dans votre corps afin de reprendre conscience, ceci pour représenter le choc que vous venez de subir. Si vous ne pouvez transférer 1 point de vie, votre personnage est mort.

Vous pouvez en tout temps lors de la période de coma décider de mourir plutôt que de rester au sol, vous devez cependant attendre la fin du combat.

La Mort

Lors de la mort de votre personnage, vous devez vous rendre au cimetière sous forme de spectre pour y signer le livre des morts afin de ramener votre personnage à la vie. Un personnage sous forme de spectre doit porter un long bandeau blanc qui sera fourni par l'organisation, tout personnage arborant le bandeau blanc de spectre ne peut en aucun cas interagir avec son environnement ou avec d'autres personnages.

Il est important de mentionner que chaque personnage possède 5 cycles de vie, donc 5 vies, ce nombre est modifiable par l'acquisition du trait *Destin*. Le nombre de cycle de vie est utilisé pour 1 Grandeur Nature et non pour l'ensemble de ceux-ci. Ce nombre sert uniquement à savoir si lors du prochain Grandeur Nature vous pourrez conserver votre personnage d'origine ou si vous devrez en créer un nouveau.

Les Combats

Lors des situations de combat, il est important de faire attention aux coups que l'on donne, les coups à la tête ainsi qu'aux parties sensibles sont interdits et chaque joueur est responsable des attaques qu'il lance.

Toute action offensive déclenche automatiquement un combat. Afin de considérer un combat terminé, pour ce qui est de la récupération de l'essence, un délai de 5 minutes sans aucune action offensive doit être respecté. Par exemple, 3 vagues de monstres attaquant la ville à des intervalles de 3 minutes sont considérées comme 1 seul combat puisque votre personnage ne bénéficie pas d'un moment de calme d'au moins 5 minutes. Un duel n'est pas considéré comme un combat à moins que celui-ci soit déclaré comme un duel à mort.

La Récupération

Il n'existe aucune régénération naturelle pour les points de vie. Le temps étant trop court pour régénérer les blessures, vous devrez vous trouver un soigneur ou un prêtre pour soigner vos blessures ou encore, utiliser des potions de guérison.

Les Armes

Tous les personnages sans exception peuvent combattre avec le bâton, la dague et l'épée courte sans nécessité de talent.

Les Points d'Expérience

Chaque personnage débute sa carrière avec 8 points d'expérience utilisable dans l'acquisition de traits et de talents. Une fois la carrière du personnage commencée, l'accomplissement de diverses quêtes permet d'acquérir des points d'expérience servant à démontrer l'évolution du personnage par l'acquisition de traits et de talents. Les points d'expérience conférés par les quêtes sont attribués au groupe et non à ses membres, ceux-ci se devront de les diviser comme ils le souhaitent à la fin du Grandeur Nature lors de la prise en note des points d'expérience.

Les Compétences

Les traits sont des caractéristiques natales ou acquises depuis longtemps par votre personnage, une fois la création de celui-ci terminée, ils sont difficiles à apprendre. Les talents, quant à eux, sont les compétences développées par votre personnage au cours de sa carrière, ils sont relativement moins coûteux à apprendre que les traits suite à la création de votre personnage. Chaque compétence confère un avantage à votre

personnage et il est impossible d'utiliser une compétence si votre personnage ne la possède pas. Par exemple, un aventurier sans le talent *Herboristerie* ne peut pas récolter les plantes car il ne peut pas les identifier correctement et ne connaît pas la technique pour les récolter convenablement.

Les Points d'Équipement

Chaque personnage commence sa carrière avec 10 points d'équipement, ce nombre est modifiable par le talent *Ressource*. Les points d'équipement servent à acheter armes, armures, outils et ingrédients lors de la création du personnage. S'il y a lieu, les points restants sont conservés en banque pour permettre l'achat d'équipement entre les Grandeur Nature.

La Monnaie

Chaque personnage commence son aventure avec 5 pièces d'argent qui lui seront remis au début du Grandeur Nature. La valeur d'une pièce d'or est de 10 pièces d'argent et une pièce de d'argent est de 10 pièces de cuivre.

Les Points d'Armure

Les points d'armure fonctionnent tous de la même façon, qu'ils soient conférés par une armure ou encore par une source magique. Ceux-ci annulent l'attaque infligée sur l'endroit atteint mais diminuent de 1 les points d'armure conférés dans cet endroit. Les points d'armure doivent être déclarés afin que l'adversaire se rende compte qu'il ne vous a pas infligé de point de dégât. L'annonce déclarée lors des attaques reçues et annulées est tout simplement *Armure*. Il est important de mentionner que l'armure, malgré le fait qu'elle protège des points de dégât, n'élimine pas l'effet d'annulation des invocations à cause des impacts.

Les Groupes

Groupe de 4 personnes maximums.

L'Invocation des Maléfices, Miracles et Sortilèges

La magie se divise en 3 grandes catégories, les maléfices, les miracles et les sortilèges. Les maléfices sont les invocations des sorciers, les miracles sont les invocations des membres de l'Ordre soit, les prêtres ainsi que les initiés et les sortilèges sont les invocations des adeptes de la magie arcane, soit les mages et les apprentis.

Chacune des 3 catégories de magie s'invoque d'une façon différente. Afin d'invoquer un maléfice, le sorcier doit prononcer clairement l'incantation associée à ce maléfice, celui-ci peut demeurer en mouvement ou même en combat sans toutefois avoir le droit de courir. Afin d'invoquer un miracle, le prêtre doit s'immobiliser et tracer le symbole associé au miracle sur le bénéficiaire de celui-ci. Afin d'invoquer un sortilège, le mage doit s'immobiliser, tracer le symbole associé au sortilège dans l'air tout en prononçant clairement l'incantation de ce sortilège. Il est possible d'empêcher un maléfice ou un sortilège d'être invoqué grâce à toute forme d'impact sur l'invocateur lors de son incantation. Le talent *Concentration* permet d'ignorer l'effet d'annulation des impacts lors de l'incantation.

Les Objets Distribuer par l'Organisation

Certains objets sont distribués par l'organisation du Grandeur Nature et doivent être remis aux organisateurs à la fin du Grandeur Nature. Ces objets vous seront remis en mains propres alors assurez-vous de les remettre en mains propres à un membre de l'organisation, ceci inclus mais ne ce limite pas à la monnaie, les objets magiques, les bourses de dissimulation, les objets représentant les charges des outils de médecine et de réparation.

Les Zombies

Il peut arriver, lors du Grandeur Nature, que votre personnage soit transformé en zombie par le maléfice *Animation des Morts* ou encore par un pouvoir spécial de créature. Voici quelques détails importants à savoir concernant les zombies. Un personnage transformé en zombie se doit d'obéir à son créateur et ne peut en aucun cas courir, il peut encore utiliser des armes mais ne peut toutefois effectuer aucune action défensive et n'a pas à simuler la douleur des coups reçus. Les points de vie que possède votre personnage une fois transformé en zombie lui seront annoncés par le sorcier ou la créature l'ayant animé. Le personnage ainsi transformé devient vulnérable au miracle *Vade Retro*.

ANNONCE

Liste et Explication des Annonces

Les annonces sont des mots clés créés afin de faciliter et d'accélérer le déroulement du jeu. Elles doivent être attentivement lues et connues au mieux possible par tous les joueurs pour simplifier et éviter les explications lors des combats. Les annonces sont décrites ci-dessous du point de vue de la personne qui les entend.

Achevé

Cette annonce ne peut être déclarée que lorsque votre personnage est dans un stade de coma et signifie la mort instantanée de votre personnage. Cette annonce est utilisée uniquement par les sorciers lors de l'utilisation de certains sorts utilisant les cadavres comme source.

Armure

Cette annonce signifie que vous avez frappé et endommagé l'armure de votre adversaire. Une annonce d'armure implique un impact et empêche quand même l'invocation de magie si la cible est frappée lors de l'incantation.

Astuce

Cette annonce signifie que l'utilisation du prochain talent ou que l'invocation du prochain maléfice, miracle ou sortilège de la personne l'ayant annoncée ne nécessitera aucun point d'essence.

Charge

Cette annonce signifie, à la suite d'une charge de 5 mètres et d'une attaque sur votre bouclier, la perte de 1 point de vie au bras qui tient votre bouclier.

Charme

Cette annonce, lors qu'elle vous est déclarée, signifie que pour une durée de 10 minutes, vous ne pouvez pas avoir comme cible et donc vous ne pouvez pas attaquer la personne qui l'a annoncée.

Critique

Cette annonce signifie que l'attaque reçue dans vos points de vie annoncée comme critique sera annulée et remplacée par la perte de 1 point de vie dans votre corps. Les attaques critiques ne traversent toutefois pas l'armure et une attaque déclarée critique atteignant un endroit protégé par de l'armure sera simplement ignorée.

Désarmement

Cette annonce signifie, à la suite d'une attaque sur votre arme, que celle-ci doit être lancée à au moins 3 mètres.

Égorgement

Cette annonce signifie que l'attaque surprise de dos que vous venez de subir vous fait perdre instantanément tous vos points de vie dans le corps et vous fait donc tomber de façon instantanée dans le stade de coma.

Esquive

Cette annonce signifie que votre attaque, malgré le fait que vous avez touché réellement votre cible, celle-ci a su esquiver votre attaque ne lui causant aucun point de dégât. Une annonce d'esquive implique que l'impact a été évité et n'annule donc pas l'invocation de magie.

Faïlle

Cette annonce signifie que le coup de votre adversaire ignore votre armure, magique ou normale, faisant ainsi perdre 1 point de vie dans l'endroit où votre adversaire vous a atteint. De plus, vous devez quand même soustraire 1 point d'armure du même endroit.

Hors-jeu

Cette annonce signifie que le jeu doit prendre fin temporairement pour une raison vraiment importante, que ce soit par un animateur pour expliquer un effet du déroulement du jeu ou pour aider la victime d'un accident ou d'une blessure.

Interrogation / Torture

Cette annonce signifie qu'à la suite d'une séance d'interrogation de 5 minutes, que 3 questions vous seront posées et que vous devrez répondre au mieux de vos capacités et connaissances

K.O.

Cette annonce signifie que l'attaque surprise de dos que vous venez de subir vous fait perdre instantanément conscience pour les 5 prochaines minutes.

Marchandage

Cette annonce indique que le personnage la déclarant a utilisé une rune de charisme mineure et que vous devez lui rembourser 10% du prix convenu à la suite de l'achat. Cette annonce n'est efficace que sur les personnages non joueurs et le pouvoir de la rune ne fonctionne que si la transaction ne comportait qu'un seul objet.

Pillage

Cette annonce ne peut être déclarée que lorsque votre personnage est dans un stade de coma et signifie que vous devez remettre toute votre monnaie et tous vos objets au pillard qui vous fouille.

Précision

Cette annonce signifie qu'une attaque à distance d'arme visible, à projectile ou de jet, est considérée comme une attaque à distance d'arme invisible. C'est-à-dire que le projectile est considéré comme vous ayant atteint dans un endroit de votre choix.

Résistance

Cette annonce signifie que votre adversaire a résisté d'une façon indéterminée à votre attaque, votre invocation magique ou à l'utilisation de votre talent. Il est possible qu'il soit sous l'effet d'un sortilège ou encore qu'il soit totalement immunisé à ce type d'attaque.

Sacrifice

Cette annonce ne peut être entendue qu'alors que votre personnage est dans le stade de coma et signifie la mort instantanée de votre personnage. Cette annonce est déclarée lors de l'utilisation du talent *Sacrifice*.

Annonce Bénéficiaire

Les annonces bénéficiaires sont des annonces utilisées par les bénéficiaires des miracles et des sortilèges. Elles fonctionnent de la même façon que les annonces normales mais doivent être déclarées par le

bénéficiaire du miracle ou du sortilège plutôt que par son invocateur, à moins bien sur que l'invocateur en soit aussi le bénéficiaire.

Acide, Bénit, Feu, Foudre, Glace, Maudit

Cette annonce signifie que l'arme qui vous a frappée est enchantée avec l'énergie mentionnée et que, si vous possédez une vulnérabilité, vous en subissez les effets. Si vous ne possédez pas de vulnérabilité particulière à l'énergie mentionnée, traitez l'attaque comme une attaque normale.

Gardien

Cette annonce signifie que l'adversaire que vous venez de frapper est lié avec un prêtre et que les attaques que vous lui lancez sont transférées au prêtre.

Sanctuaire

Cette annonce signifie que votre cible est sous l'effet d'un miracle de protection et vous subissez 1 point de dégât qui ignore l'armure à chaque fois que l'annonce est déclarée.