

Règles version 2.7

Introduction

Cher GNiste,

Tu vas commencer la lecture des règles de notre grandeur nature (GN) Reikland ! C'est avec beaucoup de soin et de réflexion que nous les avons élaborées et rédigées. En effet, nous pensons que de bonnes règles, correctement suivies, participent autant à l'ambiance d'un GN que les décors ou encore les scénarios.

Dans cette optique, nous n'y avons mis que les règles couvrant les actions générales. Ici, pas de longues listes de compétences et de sorts ! En essayant de ne mettre que l'essentiel, il vous sera plus facile de les apprendre. De plus, ne pas tout dévoiler augmente le plaisir du jeu et favorise le role-play !!

Afin de garantir un plaisir optimal nous avons tenté de les rendre simples en conservant de la richesse et de la variété.

Nous te souhaitons une bonne lecture et sommes à ton entière disposition pour répondre à tes questions éventuelles.

Toute l'équipe de « Reikland »

1. Notions de base

1.1. Feuille de personnage.

Au début de l'activité vous recevrez un carnet reprenant toutes les informations concernant votre personnage (points de blessures, points de magie, compétences, etc.). Vous serez amenés en cours de jeu à présenter cette fiche à un arbitre pour qu'il y inscrive les modifications qu'entraînent vos actions (conséquences d'un combat, lancement de sortilèges, etc.).

Vous devez toujours avoir ce carnet sur vous durant l'activité ; le perdre, c'est perdre son personnage.

1.2. Temps de jeu.

Le **Time Out (TO)** désigne tout ce qui n'existe pas dans le jeu, que ce soit un endroit, un objet ou une personne. Il est évidemment interdit d'entrer dans un endroit TO, de prendre un objet TO ou de parler à une personne TO (sauf dans le cas d'un arbitre).

Le terme « Time Out » marque aussi la fin de l'activité.

Le **Time In (TI)** désigne tout ce qui n'est pas Time Out. C'est la période durant laquelle vous interprétez votre personnage dans l'univers de Reikland.

Le terme Time In marque aussi le début de l'activité ou la reprise du jeu après un Stop Time ou un Time Freeze.

Le terme « Time In » marque aussi le début de l'activité ou la reprise du jeu après un Stop Time ou un Time Freeze.

Les **Stop Time** désigne une pause dans le jeu afin de régler une situation qui demande l'intervention des arbitres (la gestion des feuilles de personnages après un combat par exemple). Durant un Stop Time, le jeu est en suspens, les joueurs ne peuvent donc ni se déplacer, ni effectuer d'actions qui relèvent du TI (se soigner, lancer un sortilège, fouiller, etc.).

Lorsque la gestion de la situation est terminée, un arbitre déclarera un « Time In ». Le jeu reprend comme si rien ne s'était produit (les personnages peuvent continuer les actions qu'ils s'apprêtaient à faire au moment du Stop Time).

Un joueur ne peut décréter un Stop Time que pour des raisons de sécurité (un combat dans un endroit dangereux, par exemple).

Le **Time Freeze** est une autre forme de pause dans le jeu. Lorsqu'un arbitre décrète un Time Freeze, tous les joueurs doivent fermer les yeux et muser légèrement. Lorsque la gestion est terminée, un arbitre déclarera un « Time In » et le jeu reprendra comme si rien ne s'était produit.

1.3. Arbitrage.

L'arbitre est un PNJ, toujours Time Out, reconnaissable aux bandeaux de sécurité qu'il porte sur la tête ou aux bras. Son rôle est de veiller au bon déroulement du jeu, dans le respect des règles et sanctionnera tout débordement, de la part des joueurs comme des PNJ.

Un arbitre doit être présent pour toute action pouvant entraîner un litige ou une modification de votre feuille de personnage. Il y aura toujours des arbitres présents pendant le jeu, adressez-vous à eux pour toute question d'arbitrage plutôt qu'à un PNJ qui interprète un rôle.

2. Combat

Ce chapitre des règles couvre les diverses situations de combat auxquelles vous pourrez être confrontés lors de nos activités. Le but est que ces situations de jeu soient ludiques, équitables et agréables pour tous. C'est pourquoi nous avons essayé de simplifier au maximum les combats pour faciliter une gestion, souvent difficile au cœur de l'action, des coups portés et reçus.

2.1. Les points de blessures (points de vie).

Les points de **Blessures (B)** symbolisent le nombre de coups qu'une personne peut encaisser avant de mourir. Un personnage peut perdre des points de Blessures lorsqu'il est touché avec une arme, lorsqu'il est la cible d'un sortilège ou lorsqu'il subit les effets d'un poison par exemple.

Par convention le corps du personnage est divisé en 6 zones vitales : la tête, le tronc et les quatre membres. Le tableau ci-dessous montre la répartition des points de blessures dans chaque zone vitale en fonction de la vigueur du personnage.

Points de blessures totaux	Tête	Tronc	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche
18	3	3	3	3	3	3
24	4	4	4	4	4	4
30	5	5	5	5	5	5
36	6	6	6	6	6	6
Etc.

Rem : Tout personnage commence avec un potentiel de 18 points de Blessures et pourra le développer avec l'expérience. Il n'y a pas de limite au nombre de Blessures qu'un personnage peut développer.

2.2. Les armures.

Une armure confère des **points de protection (PdP)** qui s'ajoutent aux points de blessures de la zone protégée par celle-ci. Cependant, pour que la zone soit considérée comme protégée, l'armure doit la couvrir convenablement (80% de la zone au moins). Pour pouvoir porter une armure, un personnage doit maîtriser la compétence **Défense** équivalente à sa catégorie.

Catégorie d'armure	PdP
Etoffe : Tissu matelassé, cuir souple, gorgerin.	1
Cuir : Cuir souple clouté, cuir rigide	2
Cuir lourd : Cuir épais clouté	3
Maille, écaille	4
Plaque	5

Rem 1 : Les armures métalliques, à savoir les mailles, écailles et plaques doivent se porter avec une armure d'étoffe par-dessous.

2 : Il est possible de cumuler le port des armures de maille et de plaque, auquel cas la valeur d'armure des zones ainsi protégées est de 8 PdP. Aucun autre cumul d'armures n'est possible pour profiter de l'addition des points de protection.

3 : Le réalisme d'une armure est pris en compte dans l'estimation de sa valeur de protection. Les armures en matériaux d'imitation (similicuir, plastique, mousse, etc.) pourront voir leur valeur diminuer.

4 : Il n'est pas possible de porter une armure à laquelle on n'a pas accès en diminuant ses points de protection.

5 : Un personnage commence le jeu avec une seule armure, même si le joueur qui l'interprète en possède plusieurs en TO.

Exemple : Jean-Kevin joue un personnage combattant doté de 18 B, il porte un pantalon de cuir, une armure de cuir clouté qui couvre son tronc et ses bras et un camail. Sa résistance aux dégâts est donc de : 3B et 1PP aux jambes, 3B et 2PP aux bras et au tronc et 3B et 4PP à la tête.

Cas particulier,

Le gorgerin : Le gorgerin est une pièce d'armure portée sur la gorge et qui protège de l'égorgement. Il doit être fait de cuir recouvert de métal, de maille ou de plaque. Il protège de la première tentative d'égorgement faite sur le porteur, après quoi le gorgerin doit être réparé ou remplacé.

Le casque : Le casque est une pièce d'armure accessible à tous et ne nécessite pas la compétence défense. Dans ce cas elle doit impérativement comporter une coque en métal et protège uniquement de l'assomment.

2.3. Les boucliers.

Un **bouclier** sert à bloquer les attaques de l'adversaire (coups d'épées, flèches, carreaux d'arbalète, etc.). Contrairement aux armures, les boucliers ne possèdent pas de points de protection et ne se dégradent donc pas.

Pour pouvoir manier un bouclier, un personnage doit maîtriser la compétence **Défense** équivalente à sa catégorie.

Catégorie de bouclier	Taille maximale
De poing	30 cm x 30 cm
Rondache	60 cm x 60 cm
Pavois	120 cm x 60 cm

Rem 1 : Un bouclier qui encaisse au moins 3 points de dégâts en un seul coup est brisé, devient inutilisable et doit être réparé.

2 : Pour être efficace, un bouclier doit être manié par son porteur; s'il est simplement porté (dans le dos par exemple), il n'offre aucune protection.

2.4. Les armes.

Les **armes de mêlée** sont classées en six catégories qui ne répondent qu'à un seul critère : leur longueur totale (du pommeau à la pointe).

Pour pouvoir manier une arme, un personnage doit maîtriser la compétence d'arme équivalente à sa catégorie.

L'arme de poing est accessible à tous et ne nécessite pas de compétence pour l'utiliser.

Catégorie d'arme	Armes de poing	Armes courtes	Armes longues	Armes de guerre	Armes lourdes	Armes d'hast
Longueur maximale	30 cm	60 cm	90 cm	120 cm	150 cm	210 cm

Rem 1 : les armes lourdes et les armes d'hast DOIVENT se manier à deux mains.

- 2 : *le bâton peut être utilisé comme une arme et infligé des dégâts uniquement si la personne qui le manipule possède la compétence armes de mêlée correspondant à sa longueur.*

L'utilisation des **arcs** et des **arbalètes** fait l'objet de deux compétences distinctes. Savoir manier l'un ne permet pas automatiquement de manier l'autre.

Rem 1 : Les flèches et les carreaux doivent répondre à des normes de sécurité strictes : pas de pointe en métal, un empennage correct, une tête de sécurité solidement ancrée au fût, une matelassure épaisse au point d'impact, de plus de 6cm de diamètre, sans scotch ni latex. En cas de doute, contactez l'organisation.

- 2 : *La tension d'un arc ou d'une arbalète ne peut en aucun cas excéder 30 livres.*

Les **armes à poudre** sont un cas particulier dans notre système de simulation : pour utiliser une arme à poudre, vous devez vous procurer en jeu des munitions. Placez la charge (qui se présente sous la forme de petits pétards) sous le percuteur de l'arme. Lorsque vous tirez, vous devez pointer l'arme vers la victime dont le tronc doit être dégagé (un obstacle ou un bouclier bloqueront le tir) et annoncer « Impact, tronc ». Si la munition explose, la victime subit, au tronc, un point de dégât passant au travers de l'armure (les points de blessures encaissent directement les dégâts de l'arme). Si la munition n'explose pas, le tir échoue.

Même si la compétence Armes à poudre permet de toutes les utiliser, on distingue deux catégories :

- Les armes de poing (pistolets) qui ont une portée maximale de 10m.
- Les armes d'épaule (arquebuses, tromblons) qui ont une portée maximale de 20 m.

Rem : pour être autorisées en jeu, les armes à poudre doivent répondre à certains critères :

- *Avoir le canon bouché,*
- *Avoir un chien mobile,*
- *Etre de bonne imitation historique,*
- *Les imitations plastiques sont à proscrire.*

Nous nous réservons le droit de refuser ces armes, même sur des critères esthétiques. En cas de doute, contactez un organisateur.

Sauf cas particuliers, toutes les armes font un point de dégât, quel que soit leur type.

2.5. Simulation.

Toute arme, quelle que soit sa catégorie, occasionne **UN** point de dégât à la localisation touchée.

Dans certains cas particuliers (compétence, sortilège), il est possible d'occasionner plus d'un point de dégât en une seule frappe. Ces blessures et le nombre de points de dégâts infligés sont toujours annoncés au moment de l'action.

Rem : Les touches doivent être franches (pas de « touchette ») mais portées sans violence. De même, les coups donnés trop rapidement (coups « mitraille ») ne seront comptés que comme une seule frappe occasionnant un seul point de dégât. Pour éviter ce genre de litiges, armez vos coups convenablement (30 cm).

Lorsque vous subissez des points de dégâts, ce sont d'abord vos points de protection qui sont décomptés jusqu'à ce qu'ils tombent à zéro et que l'armure n'offre plus de protection efficace (sauf dans le cas des dégâts causés par des armes à poudre qui passent au travers de l'armure). Les dégâts sont ensuite soustraits de vos points de Blessures jusqu'à ce qu'ils tombent à zéro eux aussi.

Lorsqu'une localisation tombe à **zéro point de blessures**, deux choses peuvent se produire :

- Il s'agit du **tronc** ou de la **tête** : **le personnage meurt immédiatement**, sans qu'il soit possible de le soigner.
- Il s'agit d'un **membre** (bras ou jambe) : le personnage perd l'usage de cette localisation, il lâche ce qu'il tenait en main et le laisse pendre s'il s'agit d'un bras, il met le genou en terre s'il s'agit d'une jambe. Si un membre à zéro B n'est pas soigné endéans l'heure, la personne meurt d'hémorragie.

Rem : Une localisation à zéro point de blessures ne comptabilise plus les dégâts causés par la suite, il n'y a pas de valeur négative.

Exemple : Adèle-Muguette et Romuald jouent tous les deux des personnages combattants dotés de 18 B sans armure. Lors d'un combat, ils sont touchés chacun quatre fois : Francis trois fois à la tête et une fois au bras, Adèle-Muguette une fois au torse et trois fois au bras droit. Francis meurt car il est tombé à 0 point de blessures à la tête, une zone vitale. Adèle-Muguette a quitté le combat car son bras droit est tombé à 0 point de blessure et pend, inutilisable, le long de son corps. Elle doit se le faire soigner dans l'heure sinon elle mourra d'hémorragie.

Cas particulier, **le combat d'entraînement** : vous serez peut-être amenés en jeu à pratiquer des combats d'entraînement. Deux manières de faire sont possibles :

- Avec des armes d'usage courant (toute arme sauf spécification contraire), sans porter les coups sur votre adversaire. Tout coup porté à l'adversaire avec une arme courante occasionne des dégâts.
- Avec des armes d'entraînement (à trouver en jeu), considérées comme inoffensives et qui n'occasionnent aucun point de dégât quand le coup est porté.

2.6. Types de dégâts.

Dans notre système de simulation la plupart des dégâts infligés, notamment par les armes, sont de type **physique**.

Vous pourriez aussi subir (en particulier en étant la cible de certains sorts) des dégâts **de feu**, **de froid** ou **aethyriques**. Ces deux premiers types de dégâts ne peuvent être soignés que par des méthodes particulières et les dégâts **aethyriques** n'ont de réelles incidences que si vous

n'êtes pas humains. La règle de l'hémorragie ne s'applique pas aux dégâts de feu ou de froid. Un membre amené à zéro B reste cependant inutilisable. Sauf indication contraire, les armures protègent contre ces dégâts particuliers et peuvent être réparées de manière normale.

2.7. Après le combat.

Un combat terminé, vous serez amené à faire réparer votre matériel ou soigner vos blessures. Un arbitre déclarera un Stop Time afin de gérer les conséquences de celui-ci sur les feuilles de personnage des joueurs (voir *1.2 Les temps de jeu*). Une fois la gestion terminée, le jeu reprendra normalement.

2.8. Points de destin.

Chaque personnage commence avec un seul **Point de destin**. Que vous l'appeliez destin, chance, hasard ou providence, il représente une possibilité d'échapper à une issue fatale.

On peut utiliser un Point de destin dans 3 cas précis :

- Votre personnage devrait mourir de la suite de ses blessures, d'un empoisonnement, etc. : contactez le plus vite possible un arbitre pour lui signaler que vous désirez utiliser votre Point de destin pour survivre.
Attention ! L'utilisation d'un point de destin pour échapper à la mort n'est pas sans conséquences : il est plus que probable que votre personnage ne s'en sorte pas sans une séquelle plus ou moins grave (perte d'un œil, amputation d'un bras, traumatisme, etc.).
Pendant le temps que l'arbitrage statue sur les conséquences de l'utilisation du Point de destin, votre personnage est agonisant, dans un état comateux, sans possibilité d'être ramené à la conscience d'une quelconque manière.
Lorsque l'arbitre revient vous annoncer la séquelle que vous devrez subir, vous pouvez décider de sombrer définitivement dans la mort ou de reprendre conscience et jouer votre survie inattendue et ses conséquences.
- Si votre personnage maîtrise déjà la compétence de combat Coup puissant ou la compétence Coup précis, il peut décider d'utiliser son point de destin pour utiliser l'une ou l'autre une fois supplémentaire.
- Votre personnage peut décider d'utiliser son Point de destin pour lancer un sort déjà connu sans dépenser de point de magie ni utiliser la ou les composantes nécessaires à son lancement.

Dans la mesure du possible, prévenez à l'avance un arbitre pour les deux dernières utilisations du Point de destin. Si vous décidez de l'utiliser dans le feu de l'action, signalez-le à un arbitre dès que possible afin qu'il mette votre feuille de personnage à jour.

Un Point de destin utilisé est définitivement perdu.

3. Sécurité

3.1. Homologation.

Avant chaque activité, tout participant (PJ comme PNJ) doit présenter ses armes au responsable de l'homologation qui vérifiera que celles-ci ne présentent aucun danger. Il en ira de même pour les armures et les boucliers qui ne devront pas présenter de risque de blesser quelqu'un ou d'endommager les armes.

Attention ! L'organisation ne fournit pas d'arme, d'armure ou de bouclier de remplacement si votre matériel devait être refusé à l'homologation.

3.2. Mouvements dangereux.

Même si nous autorisons les coups à la tête, évitez de cibler systématiquement cette localisation et surtout modérez tout coup que vous y portez.

Évitez les coups d'estoc en général, n'en portez jamais à la tête.

***En règle générale, évitez les coups à la tête,
les coups d'estoc et modérez la force de vos frappes.***

3.3. Contacts physiques.

Tout contact physique est à éviter (sauf accord préalable des personnes concernées), y compris pour maîtriser ou ceinturer quelqu'un.

3.4. Situations dangereuses.

Les zones qui présentent un danger réel (fils barbelés, risques de chutes, etc.) seront signalées sur le site par des bandes de chantier bicolores. Il est interdit de pénétrer dans les zones délimitées par ces marquages.

De nuit, privilégiez toujours la sécurité : utilisez des sources de lumière (torche, lanterne, etc.). Même s'ils ne sont pas à l'abri du danger, les porteurs de torches ne seront pas des cibles privilégiées pour les PNJs.

4. Personnages

4.1. Création d'un personnage.

Pour ce premier épisode de Reikland, nous avons opté pour la découverte maximale en jeu des possibilités qu'offre le système de simulation par vous, les joueurs. Dans cette optique nous ne vous proposons pas de créer vous-même votre personnage en vous fournissant un capital de points de création et une liste des compétences, même si tous les personnages partiront sur une base équivalente en terme de points.

Prenez contact avec nous une fois que vous aurez une idée précise du type de personnage que vous souhaitez incarner (soldat, mercenaire, archer, arbalétrier, gladiateur, marchand, médecin, rebouteux, sorcier, prêtre, druide, chroniqueur, musicien, ménestrel, étudiant,

écrivain public, forgeron, mendiant, voleur ne sont que quelques exemples). Sur base de votre concept et de vos attentes de jeu, nous construirons avec vous votre personnage.

4.2. Evolution des personnages.

Après chaque activité vous recevrez un nombre de points d'expérience qui vous permettront d'accomplir certaines actions. Ces points représentent le temps que vous passez entre deux sessions de jeu à apprendre de nouvelles compétences, travailler, effectuer certaines recherches, etc.

Il est possible de n'investir qu'une partie d'Xp dans une action. Les points y resteront en réserve et l'action sera effective lorsque le solde sera complet. Les points investis le sont définitivement et ne peuvent pas être récupérés pour d'autres activités.

Il vous faudra impérativement nous transmettre vos actions au plus tard un mois avant la prochaine activité sinon les points d'expérience seront définitivement perdus.

Exemple : Marcelline est combattante. Elle utilise une épée courte mais aimerait pouvoir en manier une longue et porter une armure légère. A la fin de l'activité précédente, elle a gagné un certain nombre de points d'expérience. Elle investit une partie de points en armes longues et l'autre partie dans le port de l'armure. Elle attendra la fin des prochaines sessions de jeu pour continuer à investir dans ces compétences. Elle utilisera une armure ou une arme longue lorsqu'elle aura investi le nombre d'XP suffisant pour chacune des compétences.

4.3. Apprentissages.

Il existe deux manières d'apprendre une compétence ou un sort, avec un maître ou seul. L'apprentissage avec un maître diminue le coût en Xp. Mais le maître doit impérativement participer à la dépense d'expérience et passer 30 min ininterrompue avec son élève. L'acquisition de nouvelles compétences se déroule toujours entre deux activités.

*Rem : Le maître déterminera durant l'activité combien de temps l'élève doit passer avec lui pour acquérir la compétence.
Toutes les compétences ne sont pas accessibles sans maître.*

4.4. Mort du personnage.

Si votre personnage meurt sans aucune possibilité de le sauver (voir 2.8. *Points de destin*), adressez-vous le plus vite possible à un arbitre à qui vous remettrez votre carnet de personnage et vos possessions. Il s'occupera de créer avec vous un nouveau personnage et de vous remettre en jeu dès que possible.

Il est évident que votre nouveau personnage ne connaît pas l'ancien et n'a pas ses connaissances Time In ni le matériel que possédait celui-ci.

5. Magie

Ce chapitre reprend les diverses règles de magie auxquelles vous pourrez être confrontés lors de nos activités. La magie est un concept abstrait qui repose essentiellement sur le fair-play et le role-play de ceux qui l'utilisent ou la subissent.

Nous vous demandons de connaître les règles de magie et les injonctions de sorts qui sont décrites au chapitre 7.2. *Les annonces*, même si vous n'êtes pas utilisateur de magie, pour pouvoir en appliquer les effets d'un sort si vous en êtes la cible.

5.1. Généralités.

Dans notre système, la magie répond à une série de règles simples, communes à tous les lanceurs de sorts :

- La puissance magique d'un personnage lanceur de sorts est symbolisée par des points de magie lui permettant d'utiliser ses pouvoirs. Un tel personnage commence une activité avec son plein potentiel magique. Ce potentiel lui est attribué pour la durée entière de l'activité, à lui de bien le gérer, s'il l'épuise dès la première journée, il se peut qu'il ne puisse plus lancer un seul sort jusqu'à la fin du jeu.
- Sauf indication contraire, **tous les sorts offensifs ont une portée d'une dizaine de mètres et une durée de 5 minutes**. Nous vous demandons le plus grand fair-play, que vous soyez lanceur de sorts ou la cible de celui-ci. Il appartient toujours à un arbitre de décider si la cible d'un sort est à portée ou non.
- **Il n'est pas possible de lancer un sort et de se battre en même temps**, le combat empêchant d'avoir la concentration suffisante à l'exécution du rituel.
- Sauf indication contraire, **lancer un même sort deux fois de suite sur une même cible ne permet pas d'en cumuler les effets**.
- Un personnage qui est la cible d'un sort et qui bénéficie d'une protection contre la magie doit l'annoncer en disant « Protégé ».
- Même si vous n'êtes pas lanceur de sorts, nous vous demandons de prendre connaissance de la liste des injonctions et de la manière d'y réagir (voir 7.2. *Les annonces*).
- Toutes les composantes matérielles nécessaires au lancement des sorts sont amenées en jeu par l'organisation.

5.2. Livres de sorts.

Tout joueur incarnant un lanceur de sorts recevra dans son carnet de personnage la fiche détaillée reprenant les données techniques de chacun des sorts connus par son personnage. Ces fiches sont des éléments Time Out pouvant servir à l'arbitrage en cas de litige, il ne vous est en aucun cas permis de les utiliser comme aide mémoire en Time In.

Vous pouvez bien évidemment (et nous le recommandons vivement) vous confectionner un carnet de sorts/livre de prières Time In, c'est le seul que vous pourrez consulter en jeu si votre personnage ne se rappelle plus du rituel ou de l'incantation nécessaires au lancement d'un sort.

5.3. Lancer un sort.

Pour lancer un sort il suffit de posséder les composantes nécessaires, d'effectuer le rituel requis et de soustraire de son potentiel de points de magie le coût nécessaire à son activation. Toutes les données nécessaires sont reprises sur la fiche descriptive de celui-ci dans votre carnet de personnage.

Certains sorts ont des incantations très courtes ou ne nécessitent aucune composante, d'autres demandent plus de temps et de manipulations ainsi que plusieurs composantes. En cas de doute sur les effets à appliquer, consultez un arbitre.

5.4. Maîtrise de sorts.

Les sorciers (et seulement eux) ont la possibilité de se spécialiser dans l'utilisation de certains sortilèges, on parle alors de maîtrise. En terme de règles, maîtriser un sortilège offre deux options :

- Lancer le sortilège avec seulement la moitié des points de magie normalement nécessaire à son activation;
- Lancer le sortilège en payant les points de magie nécessaires mais sans devoir recourir aux composantes nécessaires à son activation.

5.5. Récupération des points de magie.

Un lanceur de sort ayant épuisé tout son potentiel magique est temporairement privé de ses pouvoirs mais il existe différentes manières de récupérer des points de magie, à vous de les découvrir en jeu.

Dans notre système, le simple fait de se reposer ne constitue pas un moyen de récupérer des points de magie.

6. Divers

6.1. La fouille.

Les armes et les armures ne sont pas récupérables mais il vous sera remis des composantes de matières de valeur équivalente.

Il n'est pas nécessaire de fouiller réellement la cible. Il suffit de le déclarer au joueur que l'on fouille et de garder durant toute la durée de l'action une main posée sur lui.

Il existe 2 types de fouilles :

- La fouille rapide, qui dure 1 minute et qui vous permet de prendre les possessions se trouvant dans un sac ou une besace facilement accessible de la personne fouillée.
- La fouille approfondie, qui dure 10 minutes et vous permet de faire main basse sur toutes les possessions de la victime (même celles qu'il a dissimulées).

Rem 1: La fouille se fait uniquement en Time In (et non pas durant un Stop Time).

2 : Aucune autre action ne peut être entreprise en même temps que la fouille (soins, réparations, etc.).

3 : La fouille ne peut être masquée ou discrète, c'est une action visible de toute personne présente.

6.2. Le vol.

- Il est évidemment interdit de voler un objet Time Out, c'est pourquoi nous demanderons aux participants de séparer leurs possessions Time In et Time Out.
- Par convention nous n'autorisons pas à voler les armes, armures et boucliers des participants.
- Le matériel qui n'est pas fourni par l'organisation (un livre de sorts ou un carnet de notes, par exemple) devra être rendu en fin d'activité à son propriétaire (par l'intermédiaire d'un arbitre si le voleur veut garder l'anonymat).

6.3. Entraver.

Pour des raisons évidentes de sécurité, il est interdit de ligoter réellement quelqu'un. Pour simuler cette action, vous devez déposer un morceau de corde de minimum 1 mètre sur les membres que vous désirez ainsi ligoter. La victime est obligée de se tenir dans une position adéquate (par exemple les mains dans le dos).

Pour bâillonner, faites un bâillon à l'aide d'une étoffe propre en prenant soin de ne pas le serrer, qu'elle ne rentre pas dans la bouche et qu'elle n'empêche pas de respirer.

Rem : La seule manière de se défaire de liens virtuels sans aide extérieure est de maîtriser la compétence Evasion.

6.4. Matériel de jeu.

En règle générale il vous sera demandé d'apporter un sac de couchage et un lit de camp, votre costume (habits de style médiéval ou renaissance), des armes inoffensives (mousse et latex) ainsi que tout autre petit matériel vous permettant d'incarner plus facilement votre rôle (le livre de sort d'un sorcier, l'instrument de musique d'un ménestrel, le matériel d'écriture d'un scribe, etc.)

7. Informations pratiques.

7.1. Effets divers.

- Un personnage portant un voile blanc sur la tête et les épaules doit être considéré comme invisible : continuez à jouer comme si la personne n'était pas là.

7.2. Les annonces.

- Assommant : coup provoquant une perte de connaissance (matraque fournie par l'organisation)
Durée : 1 min
- Bouclier : La cible est protégée par un bouclier aethyrique. Dès lors le Sorcier/prêtre/druide annonce le coup du sort pour voir si le bouclier aethyrique est détruit ou non.
- Boule de feu : Le sort inflige 1B à toutes les loc. de la cible

- Brise arme : l'arme qui subit le sort est brisée.
- Chute : La cible tombe.
Les fesses et les deux mains doivent toucher le sol.
- Coupe-jarret : le membre touché par le coup tombe à 0B. Ce coup n'occasionne des dégâts que s'il est porté sur un membre non armuré.
- Dissipation : Le sort ciblé perd son effet
- Drain + XB : Le sort absorbe des B à la localisation touchée. Si une des loc. vitales tombe à 0, la cible ne meurt pas. Mais, elle perd conscience et se réveillera une demi heure plus tard en ayant récupérant un point de vie.
- Egorgement : coup provoquant la mort immédiate
- Faiblesse : La cible doit porter son arme (arme courte jusqu'à 120 cm) à deux mains pour l'utiliser. Les armes de plus de 120 cm sont impossibles à soulever ou à utiliser. Les armes à poudre qui se tiennent à deux mains (tromblon) sont inutilisables.
Durée : 5 min
- Paralysie : La cible est entièrement immobilisée et peut subir des dégâts.
Durée : 5 min
- Passe maladroite : La cible lâche ce qu'elle a en main et ne sait plus le reprendre.
Durée : 5 min
- Pétrification : La cible est pétrifiée avec son équipement. Elle ne peut subir aucun dégât et meurt si elle n'est pas dé pétrifiée avant une heure.
Durée : 1 h.
- Pied figé : Les pieds de la cible sont figés et ne savent pas être déplacés.
Durée : 5 min
- Impact + XB + feu + loc. : Le sort provoque des dégâts de feu à la localisation annoncée ou touchée.
- Impact + XB + loc. : Le sort provoque des dégâts à la localisation annoncée ou touchée.
- Impact + XB + toutes loc. : Le sort provoque des dégâts à toutes les localisations.
- Pruritus : La peau de la cible lui démange et elle ne peut pas s'empêcher de se gratter. Elle est donc dans l'impossibilité de se battre ou de lancer un sort.
- Renvoi + nom du sort : La cible subit un renvoi de sort.
- Résiste : Le sort annule de façon ponctuelle ou permanente une action naturelle ou magique au contact ou à distance.
- Sérénité : le degré d'agressivité de la cible est diminué.
- Silence : le sort empêche la cible de parler ou d'émettre des bruits
- Sommeil : la cible s'endort
Durée : 5 min
- Supplice : La cible pousse un cri car le sort provoque à la loc. visées 1 point de dégâts physiques
- Ténèbre : la cible perd la vue

Durée : 5 min

- Terreur : La cible fuit dans le sens opposé au lanceur du sort.

Durée : 5 min

- Tir : coup à dégâts physique provoquer par une arme à poudre. Ces dégâts ne tiennent pas compte de l'armure.
- XB + Aethyr : coup à dégâts aethyrique (qui touche certains êtres surnaturels)
- XB + feu : coup à dégâts de feu (brûlure)
- XB + givre : coup à dégâts de froid (brûlure)
- XB + précis : coup à dégâts physique en ignorant l'armure
- XB + puissant : coup à dégâts physique plus élevés
- XB + sacré : coup à dégâts physique plus élevés contre les êtres surnaturels