Cette troisième édition du présent manuel de règles
du Grandeur Nature *Les Chroniques d'Arkhan*
est le fruit de la collaboration de :

Denis Balencourt
Gilles Cruyplants
Frédéric Diez
Tor Holden
Alexandra Minéo
Thierry Vandevelde

Nous tenons à remercier toutes les personnes et les organisations de Grandeur Nature qui, de près ou de loin, ont contribué à l'élaboration de ce système de règles et sans qui nous n'aurions pu mener à bien ce merveilleux rêve...

INTRODUCTION

Dans ce manuel est résumé tout ce que vous devez connaître concernant les règles de simulation et de création de personnages utilisées dans le jeu de rôle grandeur nature *Les chroniques d’Arkhan.*

Il en va des jeux de rôle comme de tout. Les choses évoluent sans cesse. Beaucoup a changé depuis que nous avons débuté les chroniques d’Arkhan. Les règles de simulation que nous avions élaborées ont été longuement éprouvées tout au long des nombreuses activités que nous avons organisées, en révélant leurs forces et leurs faiblesses.

C'est ainsi que pour entamer les aventures de ce second chapitre des chroniques, nous avons fait le choix de refondre notre système de règles afin qu'il colle autant que possible aux désirs actuels, tant des joueurs, toujours plus exigeants, que des organisateurs, toujours plus enclins à donner le meilleur d'eux-mêmes.

Plusieurs raisons ont amené ces changements : la jouabilité, la suppression des classes de personnage, de nouveaux intérêts ludiques… Il nous semblait dès lors judicieux de les rassembler tous dans un nouveau manuel de règles qui, dès à présent, annule et remplace le précédent.

Le livret que vous tenez entre les mains représente donc le fruit de cette longue réflexion et d'une expérience de plusieurs années d'organisation qui nous ont permis de vous présenter un système de règles capable de résoudre un certain nombre de problèmes rencontrés jusqu'à présent dans les Grandeurs Natures. Nous ne prétendons pas offrir une solution idéale aux problèmes liés à la simulation (le combat, la magie...), mais un compromis que nous jugeons, pour le moment du moins, acceptable.

Néanmoins, il est certain qu'il existe dans un jeu de rôle un *facteur primordial* sans lequel le meilleur système de simulation est voué à l'échec. Les deux questions-réponses qui suivent tenteront d'éveiller vos sens à l'égard de ce facteur que nous considérons fondamental.

1. QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle est semblable à une pièce de théâtre où le metteur en scène (le maître de jeu) et les acteurs (les joueurs) écrivent le scénario ensemble. Le maître de jeu raconte une histoire et les joueurs interagissent relativement aux événements décrits par le maître. Pour ce faire, les participants entrent dans la peau d'un personnage qui peut être aussi différent d'eux-mêmes que l'est un acteur vis-à-vis du personnage qu'il incarne. Les actes des joueurs influencent à leur tour le déroulement de l'histoire, et la boucle est bouclée. Bien sûr, tout ceci ne se passe pas sur une scène de théâtre mais autour d'une table, où l'imagination des joueurs supplante toute autre représentation.

2. QU'EST-CE QU'UN GRANDEUR NATURE ?

Un Grandeur Nature — que l'on appelle aussi « Live » — est la concrétisation d'une partie de jeu de rôle sur table : les joueurs enfilent des costumes, prennent les armes (en mousse ou en latex), et s'en vont « combattre les méchants » dans les bois plutôt que dans leur tête. Mais ne caricaturons pas abusivement. En effet, si le Grandeur Nature trouve son exaltation dans le combat, il puise son essence dans les rapports que les personnages entretiennent les uns avec les autres.

Cette forme de jeu présente des avantages et des inconvénients. Il est nettement plus agréable d'évoluer dans un cadre réel où tous les sens sont sollicités, mais il faut admettre que la simulation comporte certaines limites imposées par la réalité (on ne peut pas tuer réellement, ni s'envoler grâce à un sort). C'est l'une des raisons pour lesquelles un Live demande plus de fair-play et d'honnêteté vis-à-vis des autres joueurs que n'importe quel jeu sur table.

3. CONCLUSION

Nous y voilà : ce **facteur primordial** dont nous vous parlions plus haut, c'est le jeu d'acteur, le fameux *role-play*. Nous insisterons donc grandement sur cet élément du jeu. Il est certain que la qualité générale du role-play ne pourra que renforcer l'intérêt du Grandeur Nature pour tous les participants puisque, comme le dit le proverbe : « *On ne récolte que ce que l'on sème* ».

PRINCIPES DE BASE

Dans un Grandeur Nature, outre les règles concernant la création et l'évolution d'un personnage, le combat et la magie, il existe certaines conventions d'ordre général qui permettent de gérer facilement la plupart des situations auxquelles seront confrontés les joueurs. Les points expliqués ci-après doivent être clairs pour chacun, sans quoi il ne sera pas possible de s'amuser.

1. LIVRET DE PERSONNAGE

Ce livret contient toutes les informations nécessaires au joueur (sortilèges, compétences, points de vie, points de magie...). **Perdre ce livret, c'est perdre le personnage**. Quelles qu'en soient la raison et les circonstances, il doit toujours être présenté à un PNJ qui le demande. De plus, tout changement éventuel dans le livret doit être effectué par l'intermédiaire d'un arbitre (voir *Arbitre*). **Le joueur doit donc toujours avoir son livret de personnage sur lui** et est invité à le présenter à un arbitre pour procéder aux modifications nécesaires après un combat ou une action magique.

2. P.N.J.

Le **PNJ** est un **P**ersonnage **N**on **J**oueur. Cette abréviation regroupe toutes les personnes n'étant pas joueur, c'est-à-dire : les arbitres, les monstres et les personnages spéciaux que les joueurs peuvent rencontrer.

2.1 Arbitre

L'**arbitre** est un PNJ toujours TIME-OUT (voir *Time-Out*). Dans la mesure du possible, chaque monstre ou groupe de monstres

sera accompagné d'au moins un arbitre qui aura pour tâche de vérifier le bon déroulement des combats ou de toute autre action de jeu. Il surveillera les joueurs comme les monstres afin d'éviter les éventuels « débordements ». **Un arbitre doit être présent pour toute action pouvant entraîner des litiges**. Si un joueur éprouve le besoin d'éclaircir un point de règle, mieux vaut qu'il s'adresse à un arbitre plutôt qu'à un PNJ jouant un rôle quelconque, ceci pour des raisons évidentes de role-play.

2.2 Monstre

Le terme **monstre** englobe toutes les créatures que les joueurs seront amenés à rencontrer. Tout monstre est à même de servir d'arbitre, mais s'en tiendra au rôle qu'il joue si un arbitre est présent. Lors d'un STOP-TIME (voir *Stop-Time*), un monstre procédera aux éventuelles modifications du livret de personnage.

3. TIME-OUT, STOP-TIME ET TIME-IN

Ce sont trois concepts sans lesquels il serait impossible de jouer. Il est donc important de bien connaître leur signification.

3.1 Time-Out

Un endroit /un objet /une personne **TIME-OUT** n'existe pas dans le jeu. Il est donc inutile, et surtout interdit, d'y pénétrer /de le prendre /de lui parler (sauf s'il s'agit d'un arbitre). Un endroit Time-Out peut être une zone particulièrement dangereuse au milieu de l'espace de jeu. Un objet Time-Out sera par exemple un portefeuille contenant de l'argent réel, une feuille de personnage ou une voiture : par conséquent, **chaque joueur devra séparer ses biens Time-Out de ses possessions Time-In**. Enfin, **toutes les personnes portant un bandeau blanc autour du front** sont elles aussi Time-Out.

Il est inutile et surtout INTERDIT d'entrer dans un endroit, de prendre un objet ou de parler à une personne Time-Out (sauf s'il s'agit d'un arbitre).

3.2 Stop-Time

Un **STOP-TIME** est décrété lorsqu'une situation ne peut se régler dans le jeu (décompte de points de vie ou de magie après un combat, action particulière due au scénario, mésentente sur le déroulement d'une action...). **Celui-ci ne peut être décrété que par un PNJ.** Il a pour conséquence de « geler » les personnages dans leur espace-temps pour que les joueurs et les PNJ puissent gérer les contraintes liées à la simulation. Durant un Stop-Time, **aucun joueur ne peut bouger** : chacun doit rester à sa place. Seuls les arbitres peuvent circuler librement dans l'aire de jeu. Lorsque les diverses gestions sont résolues, un arbitre décrète un TIME-IN. Les personnages reprennent alors leurs occupations comme s'il ne s'était rien passé. Un joueur ne pourra décréter de Stop-Time que lorsqu'un **danger réel** menace les joueurs et/ou les PNJ (*ex.* un combat à deux mètres d'une falaise...).

3.3 Time-In

Le **TIME-IN** est un terme qui désigne à la fois le contraire du Time-Out (tout ce qui n'est pas Time-Out est Time-In) et marque la fin d'un Stop-Time, lorsque le jeu peut reprendre. Dans le deuxième cas, le Time-In sera signalé par un PNJ.

4. HOMOLOGATION

Malgré la bonne foi des joueurs, certaines armes sont purement et simplement trop dangereuses pour que l'on puisse en autoriser l'usage. C'est pourquoi toutes les armes devront être examinées afin de nous assurer qu'elles ne puissent réellement

blesser quelqu'un. Certaines armures, par trop réalistes, peuvent également présenter un danger pour les participants et, qui plus est, endommager les armes en latex. Elles seront donc également soumises à une vérification drastique. Une arme, une armure ou un bouclier n'ayant pas été homologué sera gardé par l'organisation jusqu'à la fin du Live. **L'organisation ne procurant aucune arme de remplacement**, les joueurs sont invités à prévoir une ou plusieurs armes de rechange.

5. VOL

Le vol a toujours existé, aussi le permettons-nous dans notre univers. Cependant, pour mettre tout le monde d'accord et éviter autant que possible les litiges, nous adopterons les règles suivantes.

1. **Il est interdit de voler un objet Time-Out**. C'est la raison pour laquelle toutes les possessions Time-Out (donc du joueur) doivent être impérativement séparées des possessions Time-In (donc du personnage).

2. **Il est interdit de voler les vêtements**, **les armes et les armures** d'un personnage.

3. **Les possessions Time-In** qui n'ont pas été fournies par l'organisation (*ex.* poème écrit par le joueur, matériel d'écriture personnel, etc.) **doivent être rendues à la fin du Live si le joueur volé en exprime le souhait**. Cela peut bien évidemment être fait par l'intermédiaire de l'organisation.

PERSONNAGE

Dans un jeu de rôle, la chose la plus importante pour un joueur est le personnage qu'il incarne. Certains aiment jouer un guerrier sans peur et sans reproche, d'autres un personnage au centre des intrigues et des conspirations, d'autres encore un marchand gérant ses stocks et faisant fortune.

Le système présenté ici permet la création et la gestion très souple d'un large éventail de personnages, offrant bien plus que les classes archétypales d'antan. Cependant, ces dernières restent d'actualité, dans la mesure où les retardataires à l'inscription n'auront pour choix que ces personnages prétypés afin d'éviter une gestion trop lourde en début d'activité.

1. CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Tout nouveau joueur dispose de 40 Points d'Achat (PA) avec lesquels il peut créer un personnage à la carte en achetant des capacités, des compétences, des sorts et des avantages en Time-In. Certaines compétences et avantages sont soumis à un quota strict pour préserver l'équilibre du jeu. Il se peut donc que l'organisation doive en refuser l'achat. **La liste complète de ce qu'il est possible d'acheter est disponible dans un encart détachable au milieu de ce manuel**.

1.1 Capacités

Les capacités d'un personnage reflètent la « puissance » qu'il peut atteindre. Ce sont des compétences qui lui sont inhérentes mais qu'il doit développer. Ce terme comprend les points de vie (PV), les points de magie (PM), l'Attaque et la Défense. Plus un personnage

investit dans ses capacités, plus il sera habile dans certaines disciplines et compétences (la magie, le combat…)

1.2 Compétences

Ce terme comprend toutes les connaissances qu'un personnage peut apprendre au cours de sa vie. Celles-ci reflétent aussi bien son degré de maîtrise dans un métier ou certaines techniques de combat que la possibilité d'utiliser des sorts.

L'achat d'une compétence ne veut pas dire qu'un personnage peut l'utiliser à tout bout de champ. En effet, beaucoup de compétences nécessitent du matériel pour être utilisées (bandages pour soigner, dague pour égorger...). Ceci sera expliqué au joueur dont le personnage a appris la compétence. Dans certains cas, il pourra aussi être demandé au joueur de se procurer lui-même (donc en Time-Out) les objets nécessaires à la mise en scène de la compétence. Ces objets sont alors Time-In et peuvent être volés avec certaines restrictions (voir *Vol*).

Certaines compétences ont un coût *variable* en PA. Cela implique un accroissement du degré de maîtrise dans la compétence, ce qui signifie que, pour accéder à un niveau de maîtrise quelconque, il faut posséder tous les niveaux inférieurs. Ces compétences sont toutes subdivisées en cinq niveaux, dont le coût est un multiple de 2. Un personnage est considéré comme « apprenti » dès qu'il possède un niveau dans la compétence, « compagnon » lorsqu'il atteint le 3e niveau, et « maître » lorsqu'il atteint le 5e niveau. Etre un « maître » implique donc qu'il aura fallu dépenser 30 PA dans ladite compétence. Le titre de « maître » est purement Time-In et n'est pas lié à l'enseignement d'une compétence à un autre personnage (voir *Apprentissage*).

1.3 Sorts

Les sorts qu'un personnage peut apprendre dépendent tous d'une compétence en magie. Il est donc impératif d'avoir acheté une compétence octroyant l'usage d'un type de magie pour pouvoir acheter les sortilèges correspondants. Il n'est pas possible d'acheter plus d'un type de magie à la création d'un personnage, sauf si le second type est une spécialisation de la magie arcanique (voir *Lanceurs de sorts*). Un personnage ayant acheté un type de magie est défini en Time-In par le type qu'il a acheté (*ex* : « prêtre » pour la magie cléricale, « nécromancien » pour la magie nécromantique, etc.).

1.4 Avantages

Ce terme correspond à tous les éléments d'historique n'entrant pas dans les catégories précédentes. Il s'agit entre autres de l'ethnie du personnage, d'écrits officiels, de l'appartenance à une guilde ou une organisation, de possessions spéciales, etc. Certains de ces avantages ne sont pas conseillés aux nouveaux joueurs dans la mesure où ils requièrent une bonne connaissance du monde dans lequel les personnages évoluent.

2. ETHNIES

Bien que la plupart des personnages viennent de la Magiocratie (voir *Livre des Sages*), il est possible de jouer une autre ethnie spécifique au monde d'Arkhan. Il n'est toutefois pas possible de jouer autre chose qu'un humain. Bien que rien n'empêche en Time-Out l'achat des compétences proposées, certaines peuplades ont une vision très particulière qui conditionne fortement la manière dont elles appréhendent le monde. Cela veut dire qu'il se pourrait qu'un personnage subisse des conséquences drastiques en Time-In s'il était pris à user de techniques contraires aux croyances de son peuple.

2.1 Arkhante

Les **Arkhantes** sont les habitants des 19 provinces de la Magiocratie. Un joueur n'ayant pas spécifiquement choisi une autre ethnie pour son personnage est considéré comme Arkhante.

2.2 Ghanjar

Les **Ghanjars** sont un peuple itinérant doué d'une sagesse et d'un honneur exacerbés. Ce sont des nomades habitués à des conditions de vie difficiles, ce qui a contribué à en faire des gens très résistants et des combattants aguerris. Un clan Ghanjar dispose très souvent d'un shaman avec certains pouvoirs magiques, seule source de magie qu'ils pratiquent.

2.3 Koda

Les **Kodas** sont un peuple exclusivement féminin et entretiennent avec les hommes des rapports pour le moins houleux. Ce sont avant tout des femmes très cultivées et pour lesquelles l'art du combat n'a aucun secret. Bien qu'extrêmement fières, elles sont susceptibles de respecter un homme pour ses hauts-faits.

2.4 Tharbian

Les **Tharbians** sont les habitants des états-marchands de Tharbas. En règle générale, leur vie est vouée au commerce, dans lequel ils excellent. De ce fait, ils ont la langue habile et se sortent des situations critiques par la négociation plus que par les armes.

2.5 Autres

Il est toujours possible de proposer une autre peuplade ou de venir d'une autre contrée que la Magiocratie. Les propositions

seront examinées avec soin, mais en règle générale mieux vaut choisir parmi les ethnies existantes.

3. MÉTIERS

La liste ci-dessous reprend bon nombre de métiers envisageables pour un personnage (ou utilisables comme base pour une idée de background). Pour certains de ces métiers, des compétences ont été spécifiquement créées. ATTENTION ! Au maximum un ou deux joueurs par métier seront acceptés.

Métiers des sciences :

Alchimiste, Apothicaire, Astronome, Avoué (avocat), Cartographe, Chroniqueur, Embaumeur, Herboriste, Médecin, Prélat, Rebouteux, Scribe…

Métiers des Arts :

Comédien, Doreur, Ebéniste, Emballeur, Fondeur, Graveur, Joaillier, Jongleur, Musicien, Orfèvre, Parfumeur, Tailleur de pierre, Tailleur de gemmes…

Métiers du Commerce :

Armurier, Aubergiste, Banquier, Bûcheron, Changeur, Crieur, Cultivateur, Fermier, Forgeron, Huissier, Mendiant, Mercier, Mineur, Négociant, Prêteur-sur-gages, Receleur, Serrurier…

Métiers du Combat :

Arbalétrier, Archer, Assassin, Bourreau, Champion, Dresseur, Garde du corps, Gladiateur, Mercenaire, Milicien, Sentinelle, Soldat, Veilleur, Vigile, Voleur…

4. LANCEURS DE SORTS

Par **lanceur de sorts**, il faut entendre « toute personne intrinsèquement capable de lancer un sortilège ». Ce terme

comprend donc tous les personnages ayant acheté une compétence autorisant l'achat de sorts et de points de magie.

4.1 Initié

Le terme **initié** désigne toute personne ayant appris l'art de la magie arcanique ou nécromantique et que l'on nomme Magicien et Nécromancien.

Le **magicien** est un initié qui a suivi un enseignement polyvalent lui ayant donné une approche générale de la science arcanique. Par la suite, il lui sera loisible de se spécialiser dans des domaines plus précis de la magie. Il pourra alors choisir d'entamer l'étude d'une branche plus avancée de son art : l'*enchantement*, l'*élémentalisme* ou le *magisme*.

Le **nécromancien** emploie une magie beaucoup plus spécifique. Celle-ci l'a obligé à choisir sa voie dès le début de son apprentissage. Aucune spécialisation ne lui sera par conséquent possible par la suite. Ses sortilèges trahissent son affinité avec le monde des morts, ce qui peut contribuer à provoquer un certain malaise chez ceux qui l'entourent.

4.2. Prêtre

Le **prêtre** est un homme qui a voué sa vie à un être divin. Ayant passé un temps considérable à observer les règles de la loi divine, il est pour ainsi dire entré en phase avec son dieu et ce dernier a pu lui accorder certains pouvoirs magiques. Ces pouvoirs sont très différents de ceux de l'initié. Ils résultent plus d'un don que d'un apprentissage assidu.

4.3 Druide

Le **druide** est le représentant de la symbiose entre l'Homme et la Nature, le gardien de l'équilibre naturel et du cycle de la vie.

Comme le prêtre, son dévouement et sa détermination à servir un idéal lui ont conféré certains pouvoirs qui reflètent cette entente avec la faune et la flore terrestres.

4.4 Barde

Baladins, trouvères, troubadours, conteurs, scaldes, tous seront ici assimilés au terme de barde. Le **barde** est capable de lancer des sorts par le biais de sa musique et de ses chants. Le barde doit évidemment savoir chanter juste, sous peine de voir ses sortilèges échouer. Un instrument est fortement recommandé.

5. EVOLUTION D'UN PERSONNAGE

Entre chaque session de jeu (live ou soirée) se passe en Time-In un certain temps. Ce temps est comptabilisé en *jours*, et ce sont ces *jours* qui serviront de base pour calculer le temps qu'il faudra à un personnage pour effectuer certaines actions entre les activités, comme apprendre une compétence, travailler, voyager, effectuer des recherches, etc. Il se peut cependant que pour des raisons scénaristiques, il n'y ait qu'un nombre limité de jours utilisables sur la période qui s'écoule entre deux sessions.

Dans certains cas, ces jours pourront aussi être utilisés pour « punir » le joueur plus que le personnage. Ainsi, les tricheurs ou les joueurs irrespectueux des personnes, du matériel ou de la propreté du site auront moins de temps à leur disposition que les joueurs civils et honnêtes.

Si une action entreprise prend plus de temps que le temps qui s'écoule entre deux sessions, soit cette action est interrompue (un apprentissage n'octroie aucun avantage avant d'être complété), soit le personnage ne peut être joué lors de l'activité suivante (*ex* : un voyage).

5.1 Apprentissage

Les compétences et les sortilèges qu'il est possible d'acheter à la création d'un personnage sont également disponibles en jeu. Il faut alors passer par un apprentissage en Time-In. Pour déterminer le coût en jours d'une compétence, il suffit de multiplier son prix d'achat en PA par 20 (*ex* : Premiers Soins = 2 PA = 40 jours). Plusieurs facteurs peuvent cependant modifier cette durée :

1. Sources de savoir

Une *source de savoir* se présente généralement sous forme d'écrits et **permet de réduire le nombre de jours nécessaires** à l'apprentissage d'une compétence. Il est cependant impossible de réduire le temps nécessaire à moins de la moitié (*ex* : 20 jours minimum avec l'aide d'une source pour apprendre Premiers Soins). **Deux sources ne peuvent être cumulées**, sauf si elles émanent du même auteur et qu'elles constituent deux volumes d'un même titre. Une source peut couvrir plusieurs sujets (compétences, sorts, etc.).

2. Maître

Quelqu'un connaissant une compétence peut l'enseigner à une autre personne. **La durée est alors divisée par 4** (*ex* : 10 jours pour apprendre Premiers Soins avec un maître). Le maître peut ne passer qu'un certain nombre de jours avec un élève, mais ce dernier ne bénéficie dès lors que d'une partie de l'apprentissage en terme de division.

Exemple :

- Un élève passe 5 jours avec un maître pour apprendre Premiers Soins. Il lui faut dès lors encore 20 jours pour terminer son apprentissage seul puisqu'il aura passé l'équivalant de 20 jours d'apprentissage avec son maître — 20 divisé par 4 = 5).

Remarques :

- Un maître ne peut enseigner qu'à une personne à la fois.
- Source de savoir et maître ne sont pas cumulables.

3. Catégories de compétences

Les compétences sont divisées en deux catégories : les *Aptitudes* et les *Techniques*. Si les aptitudes peuvent être apprises en autodidacte, les techniques nécessitent quant à elles obligatoirement un maître pour être apprises. Il est toutefois possible d'apprendre une technique sans maître. Cet apprentissage est alors assimilé à de la recherche (voir *Recherche*).

Remarques :

- A l'inverse de la création d'un personnage, il n'y a aucun quota limitatif à l'apprentissage d'une compétence en Time-In.
- Certaines compétences ou sorts peuvent nécessiter une dépense monétaire couvrant les frais de matériel nécessaire à l'apprentissage.
- Si une compétence magique est achetée en Time-In, elle ne confère pas automatiquement 15 PA en sorts (en termes techniques : apprendre un type de magie en Time-In n'octroie aucun sort).

4. Recherche

Un personnage désirant effectuer des recherches sur une compétence dont il soupçonne l'existence ou un sort qu'il désire inventer doit y consacrer du temps. Le nombre de jours nécessaires est multiplié par 5 par rapport à un apprentissage normal (*ex* : Erudition = 3 PA = 60 jours = 300 jours de recherches pour la découvrir).

En plus des recherches de compétences ou de sortilèges, il est possible d'effectuer d'autres types de recherches, comme la création

d'une source de savoir, des fouilles, etc. Ceci est sujet à des règles spéciales pour lesquelles il sera nécessaire de consulter l'organisation entre deux sessions de jeu.

Effectuer des recherches coûte de l'argent. Le montant de la somme nécessaire dépend en grande partie du type de recherche effectuée et sera communiqué au joueur entre deux sessions.

5.2 Travail

Un personnage ayant investi des points d'achat dans un travail peut gagner un certain nombre de Lüns par jour qu'il décide de consacrer à sa profession. Un personnage faisant partie d'une maison noble gagne de l'argent automatiquement, sans avoir à dépenser de jours pour travailler.

5.3 Voyage

Un personnage peut décider de voyager vers d'autres contrées entre deux sessions de jeu. Le nombre de jours sera communiqué au joueur en fonction de l'endroit où il désire se rendre. Certains facteurs peuvent modifier la durée du trajet (danger, présence de routes, monture…). Il est à noter que voyager coûte cher et ne permet pas d'autre action pendant la durée du voyage (il est donc impossible d'étudier, etc.).

6. MORT DU PERSONNAGE

Un joueur dont le personnage est mort recommence un personnage sans aucune expérience. Toutefois, un joueur gagne un point d'achat (1 PA) par Live auquel il a participé auparavant. Ces points d'achat lui sont acquis pour chaque personnage qu'il créera par la suite.

Exemple :

- Tristan a joué un personnage durant onze Lives. Son personnage meurt au douzième. Il gagne néanmoins 11 PA pour avoir déjà participé à 11 Lives et peut donc désormais créer un personnage avec 51 PA au lieu de 40.

COMBAT

Le combat est un moment critique à gérer dans un Grandeur Nature puisque l'action se déroule extrêmement vite et qu'il est souvent impossible pour les joueurs comme pour les PNJ de comptabiliser tous les coups portés et encaissés. Dans le but de réduire ce problème au maximum, le système de combat reste simple tout en simulant au mieux les blessures fictives subies pendant la mêlée.

1. POINTS DE VIE (PV)

Dans un Grandeur Nature, il est nécessaire de quantifier la constitution d'un personnage afin de se donner une idée du nombre de coups qu'il pourra encaisser avant de mourir. Le système des points de vie permet de simuler les dégâts qu'un personnage subit lorsqu'on le frappe avec une arme, lorsqu'il est intoxiqué par un poison, atteint d'une maladie, ou encore lorsqu'il subit les effets d'un sortilège offensif.

Chaque personnage joueur se voit attribuer un certain nombre de points de vie, répartis dans chaque zone de son corps. La table ci-après donne la répartition de ces points de vie dans les zones du corps pour chaque total de points de vie acquis par le personnage.

Total de PV	**6**	**12**	**18**	**24**	**30**	**36**	**42**	**…**
Tête	1	2	3	4	5	6	7	…
Bras G et D	1	2	3	4	5	6	7	…
Tronc	1	2	3	4	5	6	7	…
Jambe G et D	1	2	3	4	5	6	7	…

2. ARMES

Les armes pouvant être utilisées par un personnage ne répondent qu'à un seul critère : la longueur maximum. Ce critère dépend du degré de maîtrise atteint dans la **capacité d'attaque** du personnage. La longueur définit la longueur TOTALE d'une arme (*ex* : du pommeau jusqu'à la pointe pour une épée).

Niveau	A	B	C	D	E
Armes	50 cm	80 cm	100 cm	120 cm	150 cm

L'ambidextrie n'est pas soumise à une compétence particulière. Cependant, il n'est permis de se battre avec deux armes que si la longueur de l'une est **inférieure ou égale à 80 cm** et celle de l'autre **inférieure ou égale à 1 mètre**.

Même si le type de l'arme importe à présent peu, certains personnages ont, par leur appartenance à un culte ou à une ethnie, des restrictions quant à la forme ou la matière (la texture) de leur arme. Ces restrictions sont d'ordre moral, mais il pourrait y avoir des conséquences en Time-In si elles n'étaient pas respectées.

1. Un Ghanjar ne peut utiliser que des armes tranchantes (épées, haches…) Son arme de prédilection est la hache à deux mains.

2. Un personnage suivant la philosophie druidique ne peut utiliser que des armes non métalliques (armes en bois : gourdins, bâtons, massues…)

3. Un personnage ayant embrassé la voie de Luksos ne peut utiliser que l'épée droite (pas de cimeterre, sabre…)

3. ARMURES ET BOUCLIERS

Les armures et les boucliers disponibles pour un personnage dépendent du degré de maîtrise atteint dans la **capacité de défense**.

Une **armure** octroie un certain nombre de points de protection (PP) qui sont ajoutés aux points de vie du personnage. Toutefois, cette protection ne s'ajoute qu'à la zone du corps qu'elle couvre. Les autres parties du corps restent à zéro point de protection. Pour protéger efficacement une zone (bénéficier des points de protection), il faut que l'armure la couvre convenablement.

Défense	Armures	Protection
A	Matelassé, Cuir souple, Fourrures	**1**
B	Cuir souple clouté	**2**
C	Cuir rigide (bouilli), Ossements	**3**
D	Cotte de mailles	**4**
E	Brigandine, Ecailles	**5**

Remarques :

- Même si un joueur en possède une garde-robe pleine, **son personnage débute le jeu avec UNE SEULE armure**. S'il en désire d'autres, il devra les acquérir en jeu.

- **Pour être considérée comme efficace, il faut que l'armure ait un certain réalisme visuel**. Les points de protection pourraient être diminués si celle-ci ne satisfaisait pas à cette exigence.

- **Il n'est pas possible de porter deux armures** pour profiter de l'addition de leurs protections respectives

- **Un personnage ne peut porter une armure à laquelle il n'a pas droit**, même en diminuant la protection offerte.

Un **bouclier** sert à parer les attaques d'un adversaire et protège efficacement des projectiles (flèches, carreaux...). Un personnage peut se protéger indéfiniment avec son bouclier sauf si ce dernier encaisse 3 points de dégâts ou plus en un seul coup, auquel cas il devient inutilisable et doit être réparé.

Défense	Boucliers	Dimensions
A	-	**-**
B	Rondache, garde-bras	30/40 cm
C	Bouclier rond, écu	60/60 cm
D	Grand écu	60/90 cm
E	Grand écu, pavois	60/120 cm

Remarques :

- **Un personnage ne peut utiliser qu'un seul bouclier** (il n'est pas permis de se battre avec deux rondaches).

- **Rondache et garde-bras** sont des boucliers qui se fixent sur l'avant-bras. Ce **sont les seuls boucliers qui permettent l'usage d'une arme** avec la main dont le bras est ainsi protégé.

Exemples :

- Prosper est un Ghanjar. Il possède au total 24 PV. Une armure de cuir clouté couvre son tronc et des fourrures protègent ses bras et ses jambes. Les points de dégâts maximum qu'il pourra donc subir se répartissent de la manière suivante : 4 PV à la tête, 4 PV et 2 PP au tronc, et 4 PV et 1 PP aux membres.

- Marcel est un guerrier. Il possède au total 18 PV. Une armure d'écailles couvre tout son corps et un camail de mailles protège sa tête. Les points de dégâts maximum qu'il pourra donc subir se répartissent de la manière suivante : 3 PV et 4 PP à la tête, 3 PV et 5 PP aux bras, au tronc et aux jambes.

4. POINTS DE DÉGÂTS

Les points de dégâts simulent les dégâts occasionnés à une armure ou les blessures faites au corps. Toute arme, quelle qu'elle soit, occasionne UN point de dégâts. Cette règle peut, dans certains cas, être modifiée par un arbitre. La touche doit être **franche** (on ne joue pas à touche-touche), mais **pas violente**.

Sauf indication contraire, une arme, quelle qu'elle soit, occasionne UN point de dégâts.

Les points de dégâts sont d'abord déduits de l'armure qui est peu à peu endommagée jusqu'à être inefficace lorsqu'elle tombe à zéro point de protection. Ensuite, les points de dégâts sont soustraits des points de vie du personnage. Lorsqu'une partie du corps d'un personnage tombe à zéro point de vie (ou moins, ce qui revient au même), deux choses peuvent se produire :

1. S'il s'agit d'un membre (un bras ou une jambe), le personnage devient incapable de l'utiliser : le joueur lâche ce qu'il tenait s'il s'agit d'un bras (bouclier, épée), ou met un genou en terre s'il s'agit d'une jambe. De plus, si ce membre n'est pas soigné dans l'heure qui suit, le personnage meurt des suites de sa blessure. Cette heure est divisée par le nombre de membres ainsi rendus inutilisables (2 membres = 30 minutes, 3 membres = 20 minutes...).

2. S'il s'agit de la tête ou du tronc, le personnage meurt « instantanément » (entendre par là qu'il est impossible de lui venir en aide suffisamment rapidement). Il se couche à terre en jouant sa mort et ne bouge plus.

Exemple :

- Nos deux héros précédents, Prosper et Marcel, se disputent et décident de se battre en duel. Prosper utilisera une hache à deux mains. Marcel utilisera une épée bâtarde et un écu. Le combat commence. Prosper frappe 3 fois sur le bouclier de Marcel. Rien ne se passe. Marcel riposte en frappant Prosper à la jambe gauche et au tronc. Prosper perd donc 1 point dans chacune de ces zones et passe à 6 au tronc (son armure perd 1 PP) et à 4 à la jambe gauche (son armure perd 1 PP). Ensuite, Prosper, fou de rage, se précipite sur Marcel et le frappe 5 fois au bras droit. Marcel perd donc 5 points au bras droit et passe à 3 (8-5 = 3). Son armure ne lui offre plus aucune protection; elle est trop endommagée. Marcel touche Prosper à 5 reprises à la jambe gauche. Prosper perd tous ses PP et tous ses PV (4-5 = -1 = 0). Il doit mettre le genou gauche en terre mais peut continuer à se battre. Marcel trop confiant, s'avance trop près de Prosper qui le touche encore trois fois au bras droit. Marcel perd ses 3 derniers PV au bras droit. Comme il est droitier, il doit lâcher son arme. Devant ce qui leur arrive, Prosper et Marcel décident de se réconcilier. Ils ont chacun une heure pour guérir leurs plaies (Prosper est à 0 PV à la jambe gauche et Marcel est à 0 PV au bras droit), sans quoi ils mourront.

Remarques :

- Bien que, une fois arrivé à 0 PV à un membre, on ne décompte plus les dégâts (pas de PV négatifs), il peut arriver que le personnage subisse certaines séquelles du fait de dégâts trop importants. Ceci sera communiqué en jeu par un arbitre.

- A quelques exceptions près (voir plus avant), les points de dégâts subis par un personnage lors d'un Live ne sont pas pris en considération le Live suivant. Un personnage débutera donc chaque Live avec son maximum de PV et de PP.

4.1 Perte d'endurance

L'endurance sert à simuler la fatigue physique d'un personnage. Elle n'est cependant utilisée que dans des cas bien précis (elle ne sert pas à mesurer le taux de fatigue après une longue marche ou après une nuit blanche) et pourra donc être ignorée la plupart du temps.

La manière de comptabiliser la perte d'endurance est la suivante : une action qui fait perdre un *degré d'endurance* équivaut la perte d'un point de vie PAR ZONE. Ces points de vie ne sont récupérables que par le sommeil, c'est-à-dire le jour suivant. Une guérison n'est efficace que pour les plaies occasionnées lors d'un combat et reste donc sans effet sur la fatigue corporelle.

Une guérison n'a aucun effet sur la fatigue.

La perte d'endurance est cumulative avec les pertes de points de vie. Chaque zone du corps tombant à zéro point de vie à la suite d'une perte d'endurance subira le même effet que dans le cas d'une perte de points de vie.

Exemple :

- Raymond a un total de 18 PV et est blessé au bras gauche où il ne lui reste plus que 1 PV (il en a perdu 2). Plus tard dans la journée, il perd un degré d'endurance (1 PV dans chaque zone). Son bras gauche tombe donc à 0 PV. Raymond a une heure pour le soigner, sans quoi il mourra. Il ne pourra cependant récupérer que 2 PV maximum (il a pour l'instant un maximum de 12 PV).

4.2 Dégâts du feu et de l'acide

Si un personnage est victime de brûlures par le feu ou par l'acide, celles-ci sont **permanentes** (elles perdurent de Live en Live) et **ne sont pas soignables** par des soins normaux (fiole, sort ou compétence). Si un membre tombe à zéro PV des suites d'une telle blessure, la règle concernant **l'hémorragie n'est pas appliquée** (il n'y a pas d'hémorragie, donc pas de mort endéans l'heure). Le membre est cependant inutilisable. Une armure protège efficacement contre ces dégâts et peut être réparée normalement.

4.3 Dégâts des armes de tir

Chaque flèche ou carreau d'arbalète touchant sa cible fait 1 point de dégâts. **Le point de dégâts occasionné passe à travers l'armure et blesse directement la zone du corps touchée**. L'armure est inaltérée par le projectile (entendre par là que nous ne jugeons pas les dégâts assez significatifs pour qu'ils occasionnent un point de dégâts à l'armure). Les boucliers protègent d'un nombre illimité de projectiles.

4.4 Dégâts du poison et des maladies

Certaines créatures ou personnes ont la possibilité d'empoisonner et/ou d'infliger des maladies. Si tel est le cas, la victime sera avertie des effets qu'elle subit, soit directement par celui qui a perpétré l'attaque, soit en Time-Out par un arbitre.

Si le poison a été administré en combat, quel que soit son effet, celui-ci prend effet après le Time-Out suivant le combat. De plus, une arme enduite de poison n'empoisonne sa victime que si celle-ci a été touchée à même le corps. Ceci veut dire qu'**il faut que l'arme enlève des points de vie à la victime pour que cette dernière soit intoxiquée**. Une armure protège donc efficacement du poison tant qu'elle possède des points de protection (sauf dans le cas d'une flèche ou d'un carreau d'arbalète).

5. APRÈS LE COMBAT

Une fois le combat terminé, lorsqu'un Stop-Time général a été décrété, les joueurs restent sur place, immobiles, et doivent attendre qu'un arbitre vienne les trouver pour modifier, le cas échéant, leur livret de personnage. L'arbitre notera dans le livret du personnage les modifications qui doivent y être apportées (perte de points de vie, perte de points de magie, dégâts des armures...). Ensuite, le jeu reprend (un Time-In général est décrété par un PNJ) et les survivants peuvent s'occuper des blessés, enterrer les cadavres ou les fouiller…

Toute action de jeu Time-In effectuée par un joueur lors d'un Stop-Time est interdite et considérée comme une tricherie.

6. MORT

Un joueur dont le personnage est **définitivement mort** (qu'il est donc impossible de sauver d'une quelconque manière) est invité à **remettre** le plus rapidement possible **son livret de personnage et ses possessions à un arbitre** et à se rendre chez l'arbitre qui gère la création de nouveaux personnages. Ce dernier se trouve généralement à l'auberge.

Un joueur dont le personnage est mort est considéré comme Time-Out pour un certain temps. Il recevra un bandeau blanc pour le signaler aux autres joueurs. Il est entendu que **le nouveau personnage créé ne connaît pas l'ancien** ni ses compagnons et que tout jeu en conséquence est proscrit.

La mort simulée lors d'un combat est permise, bien que nous soyons conscients du risque que nous prenons de voir des joueurs se relever en nous assurant qu'ils n'étaient pas réellement

morts. Aussi, pour restreindre au maximum le désir de simuler la mort, nous adopterons la règle suivante : **si un personnage simule la mort, un seul coup d'arme le tuera**, quelles que soient ses protections et quel que soit l'endroit où le coup est porté. Mais il faut pour cela que la personne achevant le personnage gisant au sol le lui dise clairement.

7. SÉCURITÉ

Un Grandeur Nature doit rester ce qu'il est : une simulation. Plusieurs personnes (surtout des PNJ) sont déjà retournées chez elles avec des lésions plus ou moins graves, occasionnées par des inconscients qui prenaient leurs adversaires pour des punching-balls. Ce comportement est formellement interdit sous peine d'exclusion. Pour limiter ces risques, certaines règles doivent être respectées à la lettre.

7.1 Passes d'arme dangereuses

Il est interdit de frapper violemment la tête ! Le fait que des points de vie lui aient été attribués ne signifie pas pour autant qu'on puisse se défouler dessus. Dans un autre registre, l**'estocade étant une passe d'armes dangereuse** qu'il est difficile de réaliser correctement sans faire mal à son adversaire, **il est conseillé de la réaliser avec la plus grande prudence** sous peine de voir son usage interdit pour tous. Enfin, **le combat à mains nues, ainsi que certains contacts physiques** (étranglement, pugilat...), sont eux aussi dangereux et **doivent** donc **être absolument évités** (sauf arrangement préalable des protagonistes).

7.2 Zones dangereuses

Au début de chaque combat, il faut s'assurer que la zone dans laquelle celui-ci aura lieu ne comporte **aucun obstacle susceptible**

de présenter un danger réel (précipice, oubliettes, herse, fils barbelés, terrain accidenté...).

7.3 Armes en latex

Vu la légèreté des armes en latex, certains pourraient être tentés de donner dix-huit coups par seconde. En l'occurrence, la victime ne comptera qu'une blessure. Ceci peut paraître injuste, mais il faut garder à l'esprit qu'une arme réelle est beaucoup plus lourde que son homologue en latex et que, de toute façon, on ne saurait pas comptabiliser correctement un si grand nombre de coups. De plus, frapper avec autant d'insistance peut faire très mal, surtout si plusieurs personnes s'acharnent sur quelqu'un.

7.4 Combat de nuit

Afin d'éviter des accidents, **lorsque la visibilité n'est pas suffisante** (nuit, souterrains...), **l'utilisation d'une source de lumière** (torche, flambeau, lanterne) **est très vivement conseillée**. D'aucuns argueront que l'approche discrète s'en verra compromise. Dès lors, pour combler la perte de l'effet de surprise, nous adopterons la règle suivante : si un groupe d'aventuriers n'utilise pas de source de lumière, les monstres qui l'attaqueront seront plus forts et plus difficiles à vaincre. D'autre part, bien que le porteur de torche ne soit pas à l'abri de tout danger, il ne sera pas non plus la cible systématique des monstres. Bien entendu, celui-ci ne peut se défendre ou attaquer avec la torche, ni la lâcher n'importe où.

MAGIE

La magie est la chose la plus difficile à intégrer dans un jeu de rôle Grandeur Nature, car c'est un concept purement imaginaire. Elle demandera donc un effort considérable de fair-play et de role-play de la part des joueurs comme des PNJ pour demeurer l'élément féérique de jeu qu'elle doit être.

1. POINTS DE MAGIE (PM)

L'utilisation de pouvoirs magiques dans le cadre d'un Grandeur Nature est simulée par l'emploi de points de magie qu'un lanceur de sorts doit dépenser pour effectuer un sortilège. A chaque sort correspond un certain nombre de points de magie à dépenser, ce que nous appellerons dorénavant MAGNITUDE. Plus cette magnitude est élevée, plus le sortilège est puissant.

2. LIVRE DE SORTS

Chaque lanceur de sorts possède des feuillets de sorts Time-Out se trouvant dans le livret de personnage et reprenant toutes les données techniques (magnitude, portée...) dont le joueur et les PNJ auront besoin en cas de litige. Ces feuillets sont fournis par l'organisation et le joueur doit **toujours** les avoir sur lui. Chaque joueur peut, s'il le désire, amener un livre de sorts Time-In dans lequel il peut noter les détails du rituel, de la prière ou du chant à exécuter. Ce livre n'est pas obligatoire mais fortement conseillé, dans la mesure où **c'est le seul que le joueur pourra consulter** si, dans le feu de l'action, il ne se rappelle plus des incantations ou des opérations à effectuer.

3. APPRENTISSAGE DE NOUVEAUX SORTS

Tout lanceur de sorts peut apprendre un nouveau sortilège en passant du temps à l'étudier (voir *Evolution du personnage*). Il reçoit alors de l'organisation les données techniques du sort sur un feuillet qu'il insère dans son livret de personnage. Il peut aussi copier dans son grimoire Time-In les détails du rituel à suivre. Certains disposent d'autres moyens d'apprendre de nouveaux sorts, moyens qu'il faudra découvrir dans le jeu.

Les livres de sorts n'apportent pas « l'illumination », la compréhension ultime nécessaire à la connaissance d'un sort. C'est pourquoi il n'est intéressant de posséder le livre de sorts d'un autre que pour parfaire ses connaissances d'un sortilège déjà connu, ou pour connaître les effets d'autres sorts. Un livre de sort n'est pas considéré comme source d'apprentissage.

4. UTILISATION DES SORTS

Pour lancer un sort, il suffit de posséder les éventuelles composantes matérielles nécessaires (fiente de pigeon, cervelle de gobelin, pétale de rose…), de suivre les indications du rituel et de soustraire de son potentiel de points de magie la magnitude du sort. Un sortilège dont la magnitude est plus élevée que le potentiel de points de magie disponibles ne pourra pas être lancé.

Les sorts sujets à la plus grande polémique sont les sorts utilisés en combat, étant donné qu'ils doivent être exécutés rapidement et que la victime doit être certaine de l'effet qu'elle est sensée subir, le tout dans une atmosphère stressante. Nous nous sommes donc efforcés d'octroyer à ce genre de sortilège des incantations qui ne laissent aucun doute possible (l'incantation d'un sort de sommeil contiendra le mot « Sommeil », ou « Dormir »...).

Les sorts de défense, qui sont plutôt lancés en prévision d'un combat ou les sorts « utilitaires » seront généralement plus longs et plus difficiles à lancer.

Remarques :

- **Si un lanceur de sorts utilise, en une fois, plus de la moitié de son potentiel maximum de points de magie** (*ex.* 11 PM avec un potentiel maximum de 20, 13 PM avec 25...), **il perd un degré d'endurance**. Pour chaque tranche supplémentaire de 10 PM, le lanceur de sorts perd un degré d'endurance en plus (*ex.* Perte de 2 degrés d'endurance pour 23 PM avec un potentiel de 25).

- **Il est interdit de lancer un sort et de se battre en même temps**. Le fait de se battre empêche la concentration nécessaire à la matérialisation du sortilège. Ceci est surtout important pour les sorts requérant une incantation permanente (sorts de bardes, anaérobie...)

- **Sauf indication contraire, tous les sorts d'attaque ont une portée d'une *dizaine de mètres* et une durée de *cinq minutes***. Il appartient à un arbitre de décider si le sort est lancé de trop loin et donc d'avoir ou non atteint sa cible.

- Certains sorts peuvent être lancés *en zone*, ce qui signifie qu'un groupe de personnes peut être visé par un sort. **Une *zone* représente un cercle de plus ou moins *5 mètres de diamètre* et peut affecter une *quinzaine* de personnes**.

- Sauf spécification contraire, le fait de **lancer deux fois le même sort sur une cible n'en cumule pas les effets** si le premier sort est toujours actif.

- **Si un personnage est victime d'un sort et qu'il est protégé contre la magie, il doit l'annoncer en criant « Protection »**, auquel cas le lanceur de sorts doit annoncer la magnitude de son sort pour que la victime puisse gérer sa protection efficacement.

4.1 Composantes matérielles

La plupart du temps, pour être efficaces, les sortilèges requièrent certaines composantes matérielles. **Ces composantes, pour bizarres qu'elles soient, sont toutes disponibles dans le jeu**. Il est donc interdit à un joueur d'en apporter de chez lui, même si son personnage n'arrive pas à se les procurer en jeu.

Il est formellement interdit d'apporter au Live les composantes matérielles nécessaires pour lancer ses sorts.

4.2 Sorts de barde

Pour lancer un sort, un barde chante une ritournelle dans laquelle il insère l'incantation (fournie par l'organisation) du sort qu'il désire lancer. Ensuite, il dépense le nombre de PM nécessaires et entame le chant ou la mélodie à proprement parler, qui peut être de son entière composition mais qui doit du reste être en rapport avec le sort (pas de ballade lancinante pour un sort censé exciter la victime).

Un barde peut lancer un sort en ne chantant pas mais doit alors jouer une *mélodie* avec un instrument. Un barde sans instrument peut lancer des sorts, mais **le nombre de points de magie à utiliser pour que le sort agisse est doublé**.

Plusieurs bardes peuvent aussi agir de concert. **La magnitude du sort est alors répartie entre les bardes participant à la chanson à leur discrétion, bien que cela ait dû être convenu avant que le sort soit lancé**. Si le lanceur du sort ne joue pas d'instrument, la magnitude est toujours doublée. Les musiciens ne doivent pas obligatoirement posséder le sortilège mais doivent accompagner le chanteur de manière mélodieuse.

Exemple :

- Jean, Louis, Bertrand et Claude sont quatre bardes inséparables. Les trois premiers possèdent le sort de Technotranse (de magnitude 25). Claude quant à lui ne connaît pas ce sort. Jean ne joue d'aucun instrument, Louis joue du pipeau, Bertrand du luth et Claude du triangle. Si Jean veut lancer ce sort, il devra dépenser 50 points de magie. Par contre, si Louis, Bertrand et Claude l'accompagnent de leurs instruments, ils pourront se répartir la magnitude à dépenser comme ils l'entendent (25-13-6-6, 15-15-10-10, etc.). Louis peut lancer un sort en jouant une mélodie avec son pipeau, mais devra tout de même chantonner l'incantation du sort avant de commencer. Si Bertrand chante et qu'il joue du luth, la Technotranse lui coûtera 25 PM. Si malgré tout il se faisait aider par ses compagnons (en admettant que Jean joue d'un instrument), tous les quatre devraient se partager 25 PM.

Une personne victime d'un sort de barde peut, sauf spécification contraire, s'éloigner du barde et ne plus subir les effets du sort. Si elle s'approche de nouveau et qu'il n'a pas cessé de chanter, elle est de nouveau sous l'influence du sort.

De la même manière que pour les sorts d'initiés, nous nous sommes efforcés d'inclure dans les incantations des mots ne laissant aucun doute quant aux effets du sortilège lancé.

5. RÉCUPÉRATION DES POINTS DE MAGIE

Chaque fois qu'un sort est lancé, sa magnitude est déduite du potentiel de points de magie du lanceur de sort. Un lanceur de sorts qui a utilisé tous ses points de magie est privé de ses pouvoirs. Il existe bien sûr plusieurs manières d'en récupérer, mais il faudra les découvrir dans le jeu.

Le repos pourrait, lui aussi, constituer un moyen de récupérer des points de magie, mais nous considérons que le stress dû à l’aventure ne permet pas de se reposer suffisamment pour en récupérer de manière significative. En revanche, la récupération des points de magie se fera automatiquement entre chaque Live. **Un lanceur de sorts commencera donc toujours un Live avec son potentiel maximum de points de magie**.

INFORMATIONS PRATIQUES

Voici enfin quelques règles et informations générales liées au monde d'Arkhan, qui permettront à tout nouveau joueur d'intégrer les règles d'ordre pratique et les notions Time-In importantes qui n'ont pas été incluses dans le « Livre des Sages ».

1. MONNAIE

Il existe 3 types de monnaie en Arkhan : le **Ter** de bronze, le **Lün** d'argent et le **Sol** d'or. Il est de coutume de parler en Lüns car les Sols sont assez rares. La table de conversion entre ces différentes monnaies est la suivante : **il faut 5 Ters pour faire 1 Lün et il faut 12 Lüns pour faire 1 Sol**.

S'il fallait faire un rapprochement avec notre monde, un Lün a une valeur de 2,5 € ou 100fb.

2. CALENDRIER

Le calendrier magiocratique est simple et précis. L'année dure 336 Soleils et est divisée en 12 Lunes de 28 Soleils chacune. **Les jours sont appelés Soleils, les mois sont appelés Lunes**. La Lune du Faucon (septembre) débute au Soleil de la Balance Stellaire (équinoxe d'automne) c'est-à-dire le premier Soleil de l'an. Ensuite viennent les Lunes du Serpent (octobre), de la Salamandre (novembre) et de l'Ecureuil (décembre) qui débute au Soleil de la Somnolence Essentielle (solstice d'hiver). Puis se succèdent les Lunes du Dragon (janvier), du Kraken (février) et du Minotaure

(mars) qui débute au Soleil du Renouveau Saisonnier (équinoxe de printemps). Par la suite viennent les Lunes du Nain (avril), du Pégase (mai) et de la Loutre (juin) qui commence au Soleil de l'Epanouissement Céleste (solstice d'été). Enfin les Lunes du Sphinx (juillet) et de l'Elfe (août) marquent la fin de l'année.

3. EFFETS DE CERTAINS SORTS

Voici une liste non exhaustive de sorts auxquels un personnage peut être confronté. Cette liste complète celle donnée dans l’encart pour la création d’un initié. Pour certains d’entre eux, la magnitude a été donnée entre parenthèses pour permettre à ceux qui bénéficient d’une Protection Magique de la gérer plus efficacement.

??Cacophonie Insupportable (6 PM)

La victime devient incapable d’écouter un tel bruit et doit se boucher les oreilles et s’éloigner du barde tant qu’il chante et/ou joue.

??Danse Frénétique (4 PM)

Ce sort oblige la victime à danser sur le rythme de la musique du barde tant que celui-ci chante et/ou joue. Cependant, la victime peut continuer à agir tout en dansant (se battre, s’enfuir...)

??Enchevêtrement (4 PM)

Toute partie du corps en contact avec le sol au moment où le sort est lancé est « collée ». La victime ne peut plus se déplacer mais peut toujours éventuellement se battre.

??Envoûtement Musical (8PM)

La victime de ce sort arrête ce qu'elle faisait (même se battre) et écoute calmement la musique du barde. Si celui-ci s'éloigne, la victime le suit, tentant de rester à portée de voix. Mais à la moindre agression (perte d'au moins 1 PV), le sort est brisé.

??Folie Destructrice (9 PM)

La victime attaque la personne la plus proche d'elle, ami comme ennemi, sans prendre garde aux coups qu'elle peut recevoir (elle ne se protège pas). Ses PV sont doublés, ainsi que les dégâts qu'elle occasionne. Lorsque le sort prend fin, elle perd le nombre de PV qu'elle avait gagnés et meurt si sa tête ou son tronc sont à zéro PV. Si la victime est un lanceur de sorts, elle sera incapable de faire usage de ses pouvoirs. Si la victime est sans arme, elle essayera de fuir par tous les moyens. Ses points de vie sont néanmoins doublés.

??Invisibilité

Toute personne avec un voile blanc recouvrant sa tête et le haut de son corps est considérée comme invisible. La présence d'une personne invisible doit être jouée convenablement (ne pas l'éviter « inconsciemment », continuer de parler en sa présence...). Il est interdit de se mettre un voile d'invisibilité sans avoir lancé le sort.

??Irritation (6 PM)

La victime est prise de démangeaisons sur toutes les parties de son corps. Elle lâche ce qu'elle tient en main et se gratte frénétiquement (elle peut toujours bouger et donc s'enfuir).

??Liquéfaction (12 PM)

La victime s'effondre sur le sol, immobile, prise de terribles douleurs dans tout le corps. A la fin du sort, elle se relève sans aucune séquelle.

??Paralysie (10 PM)

La victime du sort est paralysée tant que le lanceur de sorts la maintient dans cet état, peu importe les coups qu’elle reçoit.

??Retour de Coups

Si un personnage crie « Retour de Coups » lors d’un combat, celui qui l’a frappé avec une arme reçoit les dégâts qu’il allait lui infliger, même s’il s’agissait d’une arme de tir. Ces points de dégâts ne détruisent pas l’armure, ils affectent directement les points de vie.

??Retour de Sort

Si un personnage crie « Retour de Sort » lors d’un combat, celui qui lui a lancé un sort en devient la victime. Dans ce cas, une protection magique fonctionne.

??Rire Incoercible (9 PM)

En entendant la chanson du barde, la victime ne peut plus rien faire d’autre que succomber à sa bonne humeur et se tordre de rire sur le sol. Ces effets perdurent tant que le barde poursuit son chant, même si la victime encaisse des points de dégâts.

??Sommeil (8 PM)

La victime se couche à terre et s'endort. Elle se réveille si elle subit une perte d’au moins 1 point de vie.

??Tourniquet (6 PM)

L'effet est identique à une centrifugeuse. La victime doit tourner sur elle-même 12 fois en écartant les bras.

4. INCONSCIENCE TIME-IN

Afin de gérer rapidement les situations de jeu où un personnage tombe inconscient au sol (poison, compétence…), nous utiliserons le terme « K.O. ». Lorsqu'une personne désigne un joueur en criant « K.O. dans X minutes », ce dernier doit tomber à terre et jouer l'inconscience X minutes après qu'on le lui ait dit. Pendant cinq minutes, il ne peut être réveillé de quelque manière que ce soit ; minutes durant lesquelles il est à la merci de n'importe qui. Certains effets complémentaires peuvent aussi être subis par la suite.

5. FOUILLE

La fouille d'un personnage mort ou vivant s'effectue toujours en Time-In. Elle ne doit pas être réellement jouée. Il suffit de poser la main sur le corps à fouiller pour que l'action soit entreprise. Une fouille sommaire (prendre les bourses apparentes, vider les poches, tâter le corps pour déceler des objets sous les vêtements…) ne prend que le temps pour le personnage fouillé de remettre les objets Time-In découverts facilement sur son corps. Une fouille approfondie demande cinq minutes, au terme desquelles le personnage doit remettre tout ce qu'il possédait. Un corps ne peut être fouillé que par une seule personne à la fois. Cette action ne peut être masquée (ce n'est pas discret) et demande toute l'attention du fouilleur.

6. ARBITRAGE SANS ARBITRE

En théorie, certaines situations de jeu nécessitent la présence permanente d'un arbitre. Cela n'étant pas toujours possible, nous utiliserons des enveloppes ou des pots de film Time-Out contenant les informations nécessaires pour la gestion Time-In et Time-Out. Il va de soi que cela demande un effort particulier de fair-play de la part de tous les joueurs, sans quoi nous serons forcés de diminuer la richesse du jeu pour pallier la tricherie.

7. MATÉRIEL À APPORTER

En règle générale, il vous sera demandé d'apporter un sac de couchage et un lit de camp. Certains endroits seront pourvus de lits, ce qui vous sera signalé dans le courrier pour les inscriptions (les *Carnets du Rêve*).

Vous devrez également apporter votre costume. Des habits d'un style médiéval et des armes inoffensives (latex/mousse) font partie de vos affaires personnelles et ne pourront donc pas être volés en jeu. Bien évidemment, chaque joueur pourra apporter du matériel lui permettant d'interpréter son rôle avec plus de détails : un livre de sorts pour les initiés, un instrument de musique pour les bardes, un étendard, un coffre…

8. POSSESSIONS VIRTUELLES

Au cours du jeu, il est possible que votre personnage acquière certaines possessions qu'il n'aura pas matériellement sur lui (*ex* : une deuxième armure). Ces possessions seront alors notées dans son Livret de Personnage. Elles peuvent être vendues, cédées ou échangées, mais ne peuvent pas être volées.

9. DÉCORS

Il nous arrive souvent de placer des objets divers dans des lieux de l'aire de jeu. Nous vous demandons de simuler la réalité de ces objets, bien qu'ils ne soient pas réellement ce qu'ils prétendent être. Un crapaud en latex, un cadenas en mousse, un piège inoffensif et un mur de pierre peint sur du contre-plaqué sont tous des éléments de décor de cette sorte.

En ce qui concerne les animaux simulés, vous ne pourrez les attraper que si vous disposez des compétences requises. Les cadenas en mousse sont incassables en Time-In et assez fragiles en Time-

Out. Ne vous acharnez pas. Pour un piège que vous déclencheriez, il y a soit un arbitre à proximité, soit une enveloppe Time-Out vous expliquant ses effets. Pour tous ces aspects, il vous est demandé de jouer la carte du fair-play.

Enfin, toute proposition de décor et de personnalisation de matériel pourra être soumise à l'organisation. Dès lors, un joueur négociant pourra apporter son échoppe, un alchimiste pourra venir avec son laboratoire…