

Document d'ajustement de règles - Juin 2015

Rouge = Supprimé

Vert = Ajouté

Orange = Modifié

Règles de Jeu

Fouiller un cadavre : Lorsqu'un personnage désire fouiller un cadavre ou une personne inconsciente, il doit obligatoirement se mettre à genou près de la personne et énoncer: «Je te fouille». La personne fouillée doit obligatoirement donner toutes ses possessions en-jeu excluant le costume, l'arme et le bouclier.

RÉCUPÉRATION D'ARMURE : Si le personnage ne fait pas entretenir son armure au moins une fois aux 12 heures, elle ne se régénère plus d'aucune manière. Un personnage disposant du talent «Forge» peut entretenir une armure.

MANIEMENT D'ARMES & PORT D'ARMURE

À moins d'avis contraire, tous les personnages peuvent utiliser tout type d'arme, d'armures ou de boucliers. Si le personnage manie une arme dans chaque main, la longueur totale des deux armes ne doit pas dépasser 150 cm.

Talents

Forge (Réparation): Le personnage peut réparer des armes et boucliers brisés en 10 minutes de travail continu. La réparation permet d'utiliser à nouveau une arme ou un bouclier ayant été détruit par le talent destruction.

La réparation d'une arme ou d'un bouclier brisé est gratuit.

Forge (Renforcement): Le personnage peut également renforcer des sections d'armure en 10 minutes de travail continu. Le renforcement augmente le niveau de protection d'une section de 1 point. Cependant, le niveau de protection d'une section d'armure ne peut jamais dépasser 4 points. De plus, l'effet du renforcement cesse une fois l'activité terminée. Pour renforcer une section d'armure, le personnage doit dépenser un minerai de fer.

Premier soin (Stabilisation): Avec ses connaissances en sauvetage d'urgence, le personnage peut stopper la dégradation d'une victime ayant subi une blessure au torse. Tant que le personnage simule de façon active et ininterrompue l'application d'une manoeuvre tel que la respiration artificielle ou une pression sur une blessure ouverte, la cible ne décède pas lorsque le 10 minutes d'inconscience est écoulé. L'interruption de la manoeuvre alors que le torse n'est toujours pas soigné et que le 10 minutes d'inconscience est écoulé tue instantanément la victime.

Premier soin (Chirurgie): Avec ses connaissances des blessures graves, le personnage peut soigner une blessure au torse d'une cible inconsciente en travaillant 5 minutes. L'intervention requiert l'utilisation d'un bandage.

Herboristerie: Les ingrédients possibles sont:

- Feuille de Chêne
- Écorce de bouleau
- Feuille de cèdre
- Champignon
- Lichen
- Framboise
- Bleuet
- Merise
- Thé du Labrador
- Cône de conifère
- Fleur

Le talent herboristerie donne accès aux recettes suivantes:

- Soin (rouge): Requièr **trois des** ingrédients suivants: bouleau, cèdre, champignon, **thé du Labrador et cône de conifère**. La potion soigne une blessure, torse inclus, et peut être utilisé lorsque hors de combat.
- Antidote (bleu): Requièr **trois des** ingrédients suivants: chêne, lichen, champignon, **thé du Labrador et fleur**. Neutralise le poison chez un personnage.
- Poison (jaune): Requièr **trois des** ingrédients suivants: chêne, lichen, merise, **cône de conifère, et fleur**. Doit être appliqué sur une arme de moins de 30cm de lame et être utilisé dans la minute après l'application. La cible devient empoisonnée et subit un malus permanent de 1 sur son dé de la mort si elle meurt alors qu'elle était toujours empoisonnée (le malus total sur le dé de la mort est donc de 2). Plusieurs instances de poison ne sont pas cumulables.

Races

Voleur de vie

Un pied dans la tombe :Le personnage débute avec un malus de 5 à son dé de la mort.

Olfarie

Fidèle : Si le personnage renie sa croyance, il ne peut plus jamais bénéficier de bonus de croyance, quelle qu'en soit la source.

Homme des bois

Affinité végétale : Le personnage prend 25% moins de temps et subit un temps de recharge 25% moins long lorsqu'il utilise le talent Herboristerie.

Croyances

Réintégration de la croyance **Voie de l'illumination**

Grimoire

Peau de pierre

Durée: Illimité

Description: Chaque membre non protégé par de l'armure de la cible gagne un point d'armure **pour cinq minutes**. Cependant, l'armure ajouté par ce sort ne peut être régénérée une fois perdue.

Bouclier d'antimagie

Durée: 5 minutes

Description: La cible perd tous ses effets magiques actifs (qu'ils soient bénéfiques ou pas) et ne peut plus être la cible d'aucun sort pendant **cinq minutes**.

Bras vengeur

Durée: 5 minutes

Description: Durant **cinq minutes**, le personnage ne peut être blessé sur le bras portant l'arme (un seul bras s'il tient deux armes) OU les deux bras s'il porte une arme à 2 mains.

Orage mental

Durée: 5 minutes

Description: La cible subit une violente attaque mentale qui l'empêche d'utiliser toute forme de magie pendant **cinq minutes** (les talents sont toujours autorisés).

Cris d'endurance

Durée: Illimité

Description: Trois alliés du lanceur de sort gagnent un point d'armure temporaire au torse **pendant 20 secondes** tant qu'ils restent aux côtés du lanceur de sort. L'armure ajouté par ce sort n'est pas régénéré une fois perdu.

Cris de courage

Durée: Illimité

Description: Trois alliés du lanceur de sort gagnent l'immunité contre tous les effets altérants pendant 20 secondes ignorent le prochain effet altérant qu'ils auraient normalement subi. L'effet persiste tant que les cibles restent aux côtés du lanceur de sort. Cependant, le sort se dissipe de la cible aussitôt que celle-ci reçoit un effet altérant.

Main glaçées

Durée: 5 minutes

Description: La cible est gelée au point de ne plus pouvoir utiliser ses compétences pendant cinq minutes (les sorts sont toujours autorisés).

Vie d'outretombe

Durée: Instantané

Description: Si le personnage accepte, le lanceur de sort doit noter son nom (en jeu et hors jeu) avec la signature du joueur et en faire part à l'organisation lors de la prise de possession à la fin de l'activité.

Corruption de fidèle

Description: Notes : Le lanceur de sort doit noter le nom du joueur/personnage, la clause de rachat et exiger une signature du joueur afin d'approuver l'entente. Le lanceur de sort doit en faire part à l'organisation lors de la prise de possession à la fin de l'activité.