

LIFE : AN AVATAR STORY

Règles : combat et classes

Introduction	2
Intentions du système	3
Vie et magie	4
• Points de vie	4
• Points de magie	4
Combat	5
• Dégâts physiques	5
• Dégâts Magique	5
• Règle absolue	5
Compétences	6
Bénédictions	7
• Les Magisters	9
• Les Maîtres d'armes	11
• Les Virtuoses	13
• Les artisans	15
• L'arbre commun	17
Liste des annonces	18

Introduction

Qui que vous soyez, d'où que vous provenez, chacun d'entre vous a été formé dans un ou plusieurs domaines : Les arts de la magie, l'art de la scène, l'art de la guerre, l'artisanat , l'ingénierie, la filouterie, etc. Innées ou acquises, vos compétences régissent votre vie et vous permettent de surmonter les obstacles que vous trouverez sur votre chemin.

C'est en vous forgeant, tout le long de votre existence, que vous progresserez en tant qu'être et même quand vous penserez avoir atteint le sommet de votre art, vous découvrirez encore de nouvelles choses.

Dans ce monde, à l'apparence paisible, dans lequel vous vivez, vous avez eu le temps de vous développer et vos talents ont fait de vous un champion.

Faites-vous partie de ces gens qui n'ont pas su trouver leur chemin du premier coup et qui ont tenté des arts divers ou des quelques spécialistes qui ont persisté dans une seule voie ?

C'est ce que nous allons découvrir ensemble.

Intention du système

L'introduction de ce système de jeu comporte ses challenges et objectifs. Nous avons tenté au travers du processus de développement de :

- Minimiser le nombre d'annonces
- Palier à des soucis hors-jeu (TO) avec des mécanismes en-jeu (TI) comme les projectiles non ressentis, les frappes trop lourdes sur les joueurs sans armures, etc.
- Mettre en avant les classes de tir
- Augmenter la mortalité et les répercussions des combats pour les personnages
- Donner un nouvel aspect stratégique sur le champ de bataille et contre l'environnement
- Privilégier l'usage des personnages spécialisés tout en gardant la possibilité de multi-classage
- Augmenter le panel des mécanismes possibles pour les donjons, boss, etc.

D'une manière générale, nous avons visé la simplification du (des) système(s) de jeu(x) pour permettre à chacun et chacune de vivre plus intensément ses aventures sans pour autant en limiter les possibilités.

Vie et magie

Points de vie

Le nombre de point de vie **(PV)** maximum est de **6**

- Pour un personnage joueur **(PJ)**, il est **impossible** de dépasser ce nombre par quelque moyen que ce soit.
- Pour un personnage non joueur **(PNJ)**, il est possible, dans le cadre des besoins du jeu, de dépasser ce nombre de PV.

Points de magie

La magie est une ressource finie, mais que l'on peut facilement obtenir à travers la récolte ou les puits de Mana. **Le Mana** est échangeable, mais pas volable (voir système de magie).

Combat

Le système de combat de base se veut le plus simple possible. Il existe deux types de dégâts (dgt.) : des dégâts **physiques** et des dégâts **magiques**.

Dégâts physiques

- Une frappe par petit projectile (flèche, Nerf™, objet de lancer, projectile magique*) : **1** point de dégât.
- Un coup d'une arme de corps à corps (épée, bâton, lance, etc.) : **1** point de dégât.
- Un projectile d'arme de siège/artillerie (canon, baliste, scorpion, catapulte, etc.) : **[COMA]**

Il n'existe pas de touche physique de plus de 1 point de dégât (pas de TWO etc.).

*Voir la compétences de magister correspondante.

Dégâts magiques

- La magie a ses propres règles, mais seul le sort [BURN] fait des dégâts.

Il n'existe pas d'annonce ou de possibilité de faire des touches magiques, pas de frappe, pas de projectile.

Règle absolue

Dans les compétences, ce qui n'est pas précédé de la mention "SORT" n'est pas considéré comme magique. (ex : Sort - Paralyse). De ce fait, les annonces sans SORT sont considérées comme physiques.

Compétences

Quelque soit votre classe, vous pourrez choisir parmi l'intégralité des compétences. Cependant, si vous sortez de votre arbre de compétences de classe, vous perdrez les avantages liés à votre bénédiction (voir ci-après).

Certaines compétences sont dépendantes d'autres et ne pourront donc être acquises que si vous possédez la compétence dont elle dépend, d'autres seront uniquement accessibles en jeu (via les guildes ou tout autres systèmes de jeu mis en place).

Votre personnage aura le choix parmi un grand nombre de compétences réparties en plusieurs arbres. Tout d'abord, on notera un arbre commun dans lequel il vous sera possible de choisir vos compétences librement quelque soit votre classe de prédilection

Ensuite, on distinguera **quatre** types de classes et donc **quatre** arbres de compétences spécifiques :

- Les magisters;
- Les maîtres d'armes;
- Les virtuoses;
- Les artisans.

Bénédictions

Dans le monde de LIFE, les spécialistes qui consacrent leur vie à un art appartiennent à une catégorie de gens bénis, ils sont très nombreux parmi les champions.

Le système a été pensé de façon à ce qu'une personne qui choisit une classe et ne prend des compétences que dans l'arbre principal de cette classe (et dans l'arbre commun) bénéficie d'un bonus en jeu appelé **bénédictions**.

Ces bonus sont conséquents et tendent à modifier les combats pour appuyer les aspects stratégiques et tactiques, mais aussi influencer les mécanismes de jeu tels que : les donjons, les boss, les explorations, etc. Ces bénédictions seront signalées en jeu par des brassards de couleur marqué du symbole de la classe, porté juste en dessous de l'épaule droite.

- Les magisters : **bleu**
- Les maîtres d'armes : **rouge**
- Les virtuoses : **jaune**
- Les artisans : **vert**



Les arbres de compétence ci-dessous sont indiqués à titre d'exemple de ce que nous essayons de mettre en place. Il est donc fort probable qu'ils soient fortement modifiés d'ici la publication des règles officielles.

Vous n'y trouverez pas encore le coût en points de compétence ou de Mana. Les descriptions sont volontairement courtes et non exhaustives. Les balises [NO SPOIL], indiquent des systèmes de jeux encore non présentés, non finalisés ou que nous désirons garder comme surprise pour plus tard.

Le système étant délicat à équilibrer, nous sommes preneurs de tout retour constructif.

LES MAGISTERS



Manipulateurs de Mana sous toutes ses formes, ils sont tout autant de fervents adorateurs des dieux que des érudits accomplis en passant par ceux qui ont un don inné pour la chose. Les magisters sont nombreux en LIFE et leur puissance n'a d'égal que leur sagacité.

Limité dans le nombre de sort utilisable à la Féria pour plus d'équité, ils n'en restent pas moins redoutés.

BÉNÉDICTION

Un magister qui a perfectionné son art et n'est jamais sorti de sa voie, reçoit la **bénédition d'Aphès**.

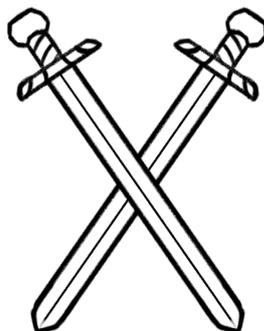
- **Effet** : est immunisé aux attaques de corps à corps sans annonce.

Brassard : Bleu



Compétences	Description
Puits de mana	Permet de recharger son mana à un endroit fixe durant les donjons ou les épreuves
Projectiles magiques	Matérialise un projectile physique, 1 dégât. Mana gratuite (Blocable par Bouclier)
Sort : Maladresse	[FUMBLE] La cible trébuche et tombe par terre
-Sort : Paralysie	[PARALYZE] Paralyse la cible pendant 10 secondes
Sort : Terreur	[TERROR] La cible fuit à l'opposé de la source si possible, pendant 5 secondes.
-Sort : Embraselement	[BURN] La cible brûle et perd 2 PV puis 1 PV par 10 secondes
Sort : Soin 1	[HEAL 1] Soigne la cible de 1. Non utilisable sur un joueur en [COMA]
-Sort : Soin 2	[HEAL 2] Soigne la cible de 2. Non utilisable sur un joueur en [COMA]
- -Sort : Soin 3	[HEAL 2] + Réanimation - Soigne la cible de 2. Peut sortir un personnage de [COMA]
Sort : Sanctuaire	Le magister lève les deux bras vers le ciel et devient intangible. Il doit quitter tout champ de bataille/conflit/donjon.
Transmutation	Permet de transmuter des ressources en une autre
Ritualiste	Permet de canaliser l'énergie pour intercéder auprès des divinités et du panthéon
Concentration lvl 1	Donne 3 pts de mana supplémentaire au début de l'événement
-Concentration lvl 2	Donne 6 pts de mana supplémentaire au début de l'événement
- -Concentration lvl 3	Donne 9 pts de mana supplémentaire au début de l'événement
Lecture de la magie	Permet de lire l'écriture des sages

LES MAÎTRES D'ARMES



Guerriers de tous horizons, les maîtres d'armes excellent dans la stratégie, l'utilisation des lames et des armures. Ils se distinguent par un entraînement rigoureux, une discipline solide et une volonté de fer. Nous parlons ici de la crème des combattants qui ont élevé les rixes physiques au rang d'art.

BÉNÉDICTION

Un maître d'armes qui aura peaufiné ses techniques sans jamais s'éloigner de son entraînement, reçoit la **bénédition de Sétran**.

- **Effet** : est immunisé aux petits projectiles et aux attaques étourdissantes (STUN).

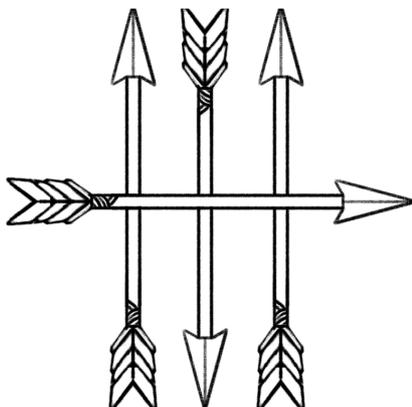
Brassard : rouge



Compétences	Description
Armes légères	Armes légères [61-110cm]
Armes à deux mains	Armes à deux mains [111-150cm]
Armes longues	Armes longues [151-220cm]
Ambidextrie	Deux armes légères/courtes [61-110cm]
-Berzerk	[No Spoil]
Armure légère	+1 PV si port d'armure <i>ad hoc</i> * (cuir, peau).
-Armure intermédiaire	+2 PV si port d'armure <i>ad hoc</i> * (cotte de maille, cuir clouté.)
--Armure lourde	+3 PV si port d'armure <i>ad hoc</i> * (plate, clibanion). Immunité a l'Assassinat si Plate Complète
Bouclier	Port du bouclier. 38cm et plus
-Pavois	Port du Pavois 60*12
--Cri de guerre	Annonce [STUN] sur une cible au corps à corps => 1x com
Résilience	Peut appeler à l'aide en COMA
-Second souffle	Si le MdA n'est pas achevé, il se relève après 2 minutes de COMA Il récupère alors 1PV
Stratège	[No Spoil]
Bagarre	[BAGARRE] Lance une bagarre. Le MdA reçoit "Bagarre" à x +2"points
Duel	[DUEL] La cible du duel est obligé de répondre à la provocation => 1x combat
Insolence	Permet de refuser les duels.

*Les armures doivent couvrir au moins 50% du corps dont le torse

LES VIRTUOSES



Bardes, saltimbanques, archers, filous : les virtuoses sont les experts des arts de la précision et de la manipulation. Qu'ils soient habitués à sillonner les routes, ou spécialisés dans le tir, ils sont reconnus à travers le monde et leur réputation est la hauteur de leur agilité physique comme mentale.

BÉNÉDICTION

Un virtuose qui a perduré dans son chemin à travers les différentes épreuves de la vie, reçoit la **bénédition de Véléopé** .

- **Effet** : est immunisé à la magie néfaste et reçoit une frappe à annonce

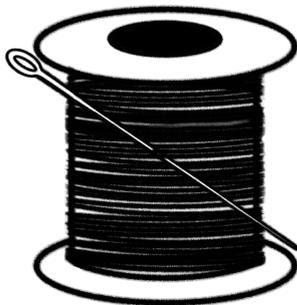
[SPIKE]

Brassard : Jaune



Compétences	Description
Armes légères	Armes légères [61-110cm]
Ambidextrie	Deux armes légères/courtes [61-110cm]
Armes de jet	Dague de lancer, Shuriken etc...
Armes de tir	Arcs, Arbalètes.
-Armes à poudre	Pistolet et Arquebuse à un coup
--Jet de pierre	Permet de jeter une pierre (en latex) une fois par combat et de mettre la cible en STUN
Armure légère	Plus 1PV Cuir, Peau
Assassinat	[No Spoil]
Chemin de traverse	Permet l'utilisation des chemins de traverse
Hypnose	[No Spoil]
Ingénieur	Manipuler et tirer avec des armes de sièges
Rumeur	Accès au grand livre des rumeurs
Voie du Barde	[No Spoil]
Cambriolage	Permet de voler un lieu
Pickpocket	Permet de voler un objet (TI) porté par un PJ/PNJ
Crochetage	Permet de crocheter une serrure (TI)
Entrave	Permet d'entraver une cible

LES ARTISANS



Centre névralgique de la survie et du commerce de chaque nation, les artisans sont le fleuron des professionnels du monde de LIFE; on les retrouve comme médecins, boucher, alchimiste, joaillier, tanneur, etc. Des cycles de perfectionnement de leur savoir-faire en ont fait des monuments incontournables de leur patrie.

BÉNÉDICTION

Un artisan qui a poussé son art à son paroxysme, reçoit la **bénédition d'Ena**.

- **Effet** : gagne un point de vie et un Ether* supplémentaire
- **Brassard** : Vert

**sera expliqué dans les documents Mort et Féria*



Compétences	Description
Armes légères	Armes légères [61-110cm]
Armes longue	Armes longues [151-220cm]
Targe	Bouclier max 37cm de diamètre
Marchand	[No Spoil]
Rebouteux	Soigne 1PV par 30 secondes de traitement.
-Médecin	Peut relever une personne COMA au bout d'1 minute de soins.
Alchimiste	Permet de créer des potions.
-Main de maître	[No Spoil]
Tavernier	[No Spoil]
Contremaître	[No Spoil]
Boucher	[No Spoil]
Meunier	[No Spoil]
Tanneur	[No Spoil]
Charbonnier	[No Spoil]
Distillateur	[No Spoil]
Fondeur	[No Spoil]
Scribe	[No Spoil]
Joillier	[No Spoil]

L'ARBRE COMMUN

Ces compétences peuvent être acquises sans sortir de la spécialisation et donc ne pas perdre la bénédiction.

Compétences	Description
Armes courtes	Armes courtes [20-60cm]
Armes de jet	Dague de lancer, Shuriken etc...
Bannissement	Oblige un intangible* à aller au panthéon s'il est mort, fuir s'il est vivant
Baratin	Permet de mentir une seule et unique fois par [VERITY]
Gouverneur	[No spoil]
Bagarre	[BAGARRE] Lance une bagarre.
Eboueur	[No Spoil]
Archéologue	[No Spoil]
Prêtre	[Titre] uniquement pour booster un rituel et parler avec le panthéon
Cueilleur	Compétences permettant d'accéder à la zone de récolte et gagner des ressources.
Fermier	Compétences permettant d'accéder à la zone de récolte et gagner des ressources.
Mineur	Compétences permettant d'accéder à la zone de récolte et gagner des ressources.
Métier	Peut prendre un métier d'Artisan à coût plus élevé.
Traducteur	Permet de faire traduire un texte gratuitement à la bibliothèque

*Intangible est un état dans lequel la personne est invulnérable et ne peut donc pas être touché ou sujette à un sort autre que bannissement.

Annonce	Effet	Type
Annonces Arbitrales / Orga		
[COMA]	La cible tombe à 0 point de vie et s'allonge au sol, inconsciente. Cet état dure jusqu'à 15 minutes ou jusqu'à la réanimation Si les 15 minutes sont atteinte ou que le fil de vie du personnage est retiré : l'état du personnage passe à [DEAD]	Physique
[DEAD]	La cible décède et devient intangible. Si ce n'est pas déjà fait, elle retire son fil de vie et le remet à son assassin ou un arbitre.	Physique
[TIME FREEZE]	Les personnages entendant l'annonce sont suspendu dans le temps jusqu'à une annonce [TIME IN] (yeux fermés, ne plus bouger)	Physique
[TIME IN]	Déclare l'ouverture ou la reprise du jeu.	Physique
[TIME OUT]	Déclare l'arrêt temporaire ou final du jeu.	Physique
[SILENCE]	La cible ne peut plus parler pendant 30 secondes	Physique
Annonces Joueurs		
[BAGARRE] [X]	Hors combat, la cible est prise dans une bagarre, la plus haute valeur de Bagarre remporte le combat. (peut être scénarisé à l'avance)	Physique
[BANISH]	Bannit l'intangible, le forçant à fuir s'il est vivant, aller au panthéon s'il est mort.	Physique
[DUEL]	La cible se focalise sur la source de l'annonce, ne pouvant pas fuir pendant 1 minute.	Physique
[SPIKE]	Attaque au point faible : La cible touchée subit 1 dégât quelles que soient ses protections. (non cumulable avec la touche)	Physique
[STUN]	La cible ne peut plus bouger pendant 10 secondes. (Maître d'arme immunisé)	Physique
[VERITY]	Force la cible à répondre à 3 questions sans mensonge.	Physique
[ZAP]	Force un enfant/adolescent (- de 16 ans) à quitter la scène s'il n'est pas encadré par l'orga.	Physique
[BURN]	La cible subit directement 2 dégâts et doit mimer le fait de s'éteindre sous peine de prendre 1 dégât supplémentaire par tranche de 10 secondes.	Magique
[FUMBLE]	La cible tombe par terre, fesses au sol. Une fois les fesses au sol, la cible peut se relever. Si elle se trouve dans une ligne de combat, elle sort de la ligne pour s'asseoir en sécurité.	Magique
[HEAL] [X]	La cible est soignée à hauteur de x points de vie.	Magique
[PARALYSE]	La cible ne peut plus bouger pendant 10 secondes. (Virtuose immunisé)	Magique
[TERROR]	La cible fuit dans la direction opposée à la source du sort, si la fuite n'est pas possible elle se recroqueville sur elle-même. Durée 10 secondes.	Magique