

Ars Magna : recueil de règles



Addendum : Les Handicaps

Handicaps

Seuls les handicaps pour lesquels il est spécifié un prérequis sont progressifs. Les points de ces handicaps contiennent déjà la somme de leurs prérequis et ne s'additionnent donc pas.

Faire	1	Limite d'arme : compatibilité	Tu ne peux manier qu'une famille d'arme (arme à 1 main ou arme à 2 mains)
Faire	1	Déni de l'art scénique	Les sorts de représentation sont sans effets positifs sur toi.
Faire	1	Deuxmainsgauchisme	Tu rends les matières premières naturelles irraffinables.
Faire	2	Limite d'arme : inaptitude	Tu ne peux manier qu'un type d'arme précis (bâton, dague, épée, masse, etc) prérequis : compatibilité en limite d'arme
Faire	2	Limite de bouclier	Tu ne peux manier les boucliers
Faire	2	Limite d'armure : compatibilité	Tu ne peux porter qu'un type d'armure (cuir, naturel, métal)
Faire	2	Larsen-ique	Les sorts de représentation sont sans effets positifs et les effets négatifs sont doublés. Prérequis : Déni de l'art scénique
Faire	2	Gastonlagaffisme	Tu rends les matières premières naturelles inutilisables. Prérequis : Deuxmainsgauchisme
Faire	2	T'es vu	Tu es incapable de se dissimuler
Faire	2	Allergie : potions	Les potions n'ont pas d'effets bénéfiques sur toi
Faire	2	Allergie : herboristerie	Les préparations n'ont pas d'effets bénéfiques sur toi
Faire	2	Pandore	Tu refuses le crochetage
Faire	2	Coyote	Tu subis les effets et durées des pièges x 2
Faire	3	Forge	A la fin de chaque combat, le(s) arme(s) utilisée(s) se brisent. Tout objet raffiné forgé se brise après utilisation.
Faire	3	Bourrelerie	A la fin de chaque combat, ton armure et tes boucliers se brisent. Tout objet raffiné en cuir se brise après utilisation.
Faire	3	Limite d'armure : unicité	Tu ne peux porter qu'une armure unique. Prérequis : compatibilité en limite d'armure.
Faire	3	Limite d'arme : unicité	Tu ne peux manier qu'une seule arme unique. Prérequis : inaptitude en limite d'arme
Faire	4	Limite d'armure : totale	Tu ne peux pas porter d'armure. Prérequis : unicité en limite d'armure.
Faire	4	Limite d'arme : totale	Tu ne peux pas manier d'arme. Prérequis : unicité en limite d'arme

<i>Etre</i>	1	<i>Méconnaissance extraplanaire</i>	<i>Tu as peur des êtres extra-planaires</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Refus du système monétaire</i>	<i>L'argent ne vaut rien à tes yeux</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Inaptitude mathématique</i>	<i>Tu comptes sur tes doigts et ne sais ni multiplier ni diviser</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Agoraphobie</i>	<i>Tu as peur des grands espaces et évites de t'y trouver.</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Arachnophobie</i>	<i>Tu as peur des araignées. Tu évites de les approcher.</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Clown</i>	<i>Tu ne peux t'empêcher de sortir des blagues et de rigoler quand tu ou un des tiens es(t) en situation de stress</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Complexé</i>	<i>Tu es incapable de faire un choix quelqu'il soit</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Iatrophobie</i>	<i>Tu as peur de la médecine traditionnelle. Tu éviteras de te faire soigner par les médecins.</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Lunatique</i>	<i>Tu changes d'état d'esprit assez régulièrement.</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Sympathie</i>	<i>Tu copies inconsciemment le comportement de ton interlocuteur.</i>
<i>Etre</i>	1	<i>Handicap mental : Triste Sire</i>	<i>Tu n'as pas une once d'humour et si on essaie de t'expliquer pourquoi c'est drôle, tu t'énerves</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Objet fétiche</i>	<i>Tu es incapable de te concentrer/suivre une discussion sans tripoter ton objet fétiche</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Hermétisme magique</i>	<i>Tu ne peux subir d'enchantements corporels positifs</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Langage primitif</i>	<i>Tu es à peine compréhensible par le commun des mortels</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Manadéficient</i>	<i>Tu as 0 point de mana</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Handicap mental : Cruauté animale</i>	<i>Tout petit déjà, tu t'amusais à disséquer les grenouilles avec un vieux couteau rouillé. Par pure curiosité scientifique (bien entendu), tu es passé aux chiens dans ton adolescence. Et maintenant, ben t'es grand...</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Handicap mental : Don juanisme</i>	<i>Tu tentes ta chance sur toutes les personnes du sexe convoité.</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Handicap mental : Etourdi</i>	<i>Tu as beaucoup de mal à te souvenir de faits précis.</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Handicap mental : Manichéen</i>	<i>Tout est soit blanc, tout est soit noir. Si quelqu'un n'est pas innocent, c'est qu'il est coupable. S'il ne dit pas la vérité, c'est qu'il est coupable.</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Handicap mental : Mégalomanie</i>	<i>Tu as un goût pour la démesure. Tu aspiras toujours à surpasser les autres car c'est un besoin irrationnel.</i>
<i>Etre</i>	2	<i>Handicap mental : Obsession</i>	<i>Tu as une véritable obsession que tu te dois de satisfaire dès que possible</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Allergie : ferveur</i>	<i>Les sorts cléricaux n'ont pas d'effets bénéfiques sur toi</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Aura de mort</i>	<i>Tu subis les effets néfastes réservés aux morts-vivants (bannissement, vade-retro)</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Force affaiblie</i>	<i>Tu portes les coups à - 1 point de dégât</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Faiblesse physique</i>	<i>Les coups encaissés font 2 points de dégâts minimum</i>

<i>Etre</i>	3	<i>Hémophile</i>	<i>Tu as besoin d'un soin pour stopper l'hémorragie puis d'un soin pour gagner des points de vie.</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Handicap mental : Mythomanie</i>	<i>Ton personnage trouve le salut dans le mensonge. Il déforme sans cesse la réalité même si cela lui cause des problèmes. Cet acte est inconscient et sera d'autant plus tentant que l'information à révéler est importante.</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Handicap mental : Paranoïa</i>	<i>Tout le monde en veut à ta peau : c'est un complot interbaronnial contre toi et personne ne peut mériter ta confiance</i>
<i>Etre</i>	3	<i>Handicap mental : Sanguinaire</i>	<i>Tu ne supportes pas les faibles : laisser un affaibli en vie ne fait pas partie de tes principes.</i>
<i>Etre</i>	4	<i>Incompatibilité extraplanaire</i>	<i>Les extra-planaires te sont invisibles.</i>
<i>Etre</i>	4	<i>Mutisme</i>	<i>Tu es muet</i>
<i>Etre</i>	4	<i>Dégénérescence</i>	<i>Si on te brise un membre, il se décroche...</i>

<i>Savoir</i>	1	<i>Créduilité</i>	<i>Tu es persuadé du bien fondé de toutes divinations</i>
<i>Savoir</i>	1	<i>Etalagiste</i>	<i>Tu reformules toutes les phrases avec des synonymes</i>
<i>Savoir</i>	1	<i>Inaptitude littéraire</i>	<i>Tu ne sais pas reconnaître des symboles est un défi pour vous</i>
<i>Savoir</i>	1	<i>Pointillisme</i>	<i>Tu relèves toutes les fautes de français autour de toi</i>
<i>Savoir</i>	1	<i>Refus du système légal</i>	<i>Le papier, ça sert à se torcher</i>
<i>Savoir</i>	1	<i>Technophobie</i>	<i>Tu n'aimes pas les objets complexes (objets dont toutes les composantes ne sont pas visibles) et les évites</i>
<i>Savoir</i>	1	<i>Invivabilité souterraine</i>	<i>Tu ne supportes pas la vie souterraine</i>
<i>Savoir</i>	2	<i>Inaptitude littéraire aiguë</i>	<i>Tu es incapable de reconnaître ou de recopier un symbole</i>
<i>Savoir</i>	2	<i>Hématophobie</i>	<i>Tu as peur du sang. Tu n'approches pas à moins d'1 mètre</i>
<i>Savoir</i>	2	<i>Roundupisme</i>	<i>Tu rends les composantes d'officine inutilisables et sans effet sur toi.</i>
<i>Savoir</i>	2	<i>Dexterisme</i>	<i>Tu empêches l'alchitalie sur les cadavres</i>
<i>Savoir</i>	3	<i>Natural Born Sacrifice</i>	<i>Le ritualisme, c'est mortel ! Surtout pour toi</i>
<i>Savoir</i>	3	<i>Méconnaissance arcanique</i>	<i>Les sorts arcaniques te causent plus de dégâts (x2 : durée puis dégâts)</i>
<i>Savoir</i>	3	<i>Allergie : arcanisme</i>	<i>Les sorts arcaniques n'ont pas d'effets bénéfiques sur toi</i>
<i>Savoir</i>	3	<i>Illogisme</i>	<i>Tu es incapable de suivre une procédure</i>

<i>Général</i>	1	<i>Crise de foi</i>	<i>Tu n'as ni Dieu ni Maître : tu ne croies en rien et le fais entendre.</i>
<i>Général</i>	1	<i>Accoutumance</i>	<i>Tu es accro à un produit légal (alcool, clope, Gal, filet américain...)</i>
<i>Général</i>	1	<i>Alimentation répugnante</i>	<i>Tu te nourris en grande partie de choses repoussantes pour le commun des mortels (insectes, cannibalisme, étrons, fruits...)</i>
<i>Général</i>	2	<i>Revanchard</i>	<i>Tu cherches toujours à te venger des torts commis à ton égard (Violent ou pas, cela dépend de ta nature).</i>
<i>Général</i>	2	<i>Dur de la feuille</i>	<i>Tu ne comprends que les gens faisant un effort pour te parler fort</i>
<i>Général</i>	2	<i>Toxicomanie</i>	<i>Tu es accro à un produit illégal (cadavre, Souillon, ...)</i>
<i>Général</i>	3	<i>Fanatique</i>	<i>Tu es persuadé d'agir pour un idéal élevé. Bien sûr, tu as toujours raison</i>
<i>Général</i>	3	<i>In ego veritas</i>	<i>Tu as toujours raison. Ce n'est pas parce qu'ils sont des milliers à avoir tort, qu'ils en ont pour autant raison.</i>
<i>Général</i>	4	<i>L'arbin de la faucheuse</i>	<i>Tu as un deal avec Vateria : tu as une liste de cibles à tuer ou tu meurs</i>
<i>Général</i>	4	<i>Surdité</i>	<i>Tu es sourd</i>
<i>Général</i>	4	<i>Qu'est-ce t'as dit ?</i>	<i>Tu es incapable de résister à une provocation (insulte, sort, etc.)</i>
<i>Général</i>	5	<i>Hanté</i>	<i>Tu es, à certains moments, « possédé » par un esprit.</i>