

Sommaire

[Introduction](#)

[Le fair-play & le role-play](#)

[Le mot de sécurité \(Safe word\)](#)

[PJ / PNJ / Arbitres](#)

[Les personnages joueurs \(PJ\)](#)

[Les personnages non joueurs \(PNJ\)](#)

[Les arbitres](#)

[Notion de temps.](#)

[Création de personnage](#)

[Choisir son peuple :](#)

[Le royaume d'Era](#)

[L'empire de Lystria](#)

[Les tribus de Wolgüldunn](#)

[L'Empire d'Élaria](#)

[Construire son histoire :](#)

[Les Compétences](#)

[Compétences du peuple Bestiale](#)

[Compétences du peuple Humain](#)

[Compétences du peuple magique](#)

[Le combat](#)

[L'équipement](#)

[Gestion de l'inventaire.](#)

[Les armes](#)

[Les armures.](#)

[La vie et la mort.](#)

[Le cimetière](#)

[Limite infranchissables](#)

[Les Métiers.](#)

[Les métiers de la récolte.](#)

[Les métiers d'érudition.](#)

[Se nourrir.](#)

[Campements](#)

[Les annonces.](#)

CHANGELOG

V2.0 :

- Passage à 1PV & 2Mana à la création
- Ajout arme de départ par race
- Obligation de casque ou un plastron pour valider une armure.

Introduction

Le fair-play & le role-play

Les 3 mondes est un Jeu de rôle grandeur nature, se déroulant dans un univers médiéval fantastique, créé et mis en scène par l'association LARPassion en tant qu'événement privé. Ce guide vous présente l'univers, les règles en jeu et de sécurité et comment les appliquer.

A vous les joueurs qui allez faire partie de ce monde, l'équipe compte sur votre investissement en ce qui concerne votre rôle-play, votre costume et votre comportement. Nous savons qu'il est laborieux de lire des pavés de règles. Nous essayons de faire en sorte qu'elles soient le plus simple et concise possible. Pour que vous passiez un bon moment sur le GN, nous vous demandons de lire ces règles et de tout faire pour qu'elles soient respectées.

Pour ce qui est du Rôle-play, même si nous sommes conscient que pour de nouveaux joueurs il peut être difficile de s'immerger totalement, nous souhaitons que les joueurs restent dans leur personnage à tout moment.

Nous espérons ne pas devoir vous rappeler de bien vous comporter envers les autres personnes et l'environnement ; ne vous énervez pas hors-jeu envers une personne qui vous a fait un sale coup en jeu, ne polluez pas les lieux, respectez l'arbitrage de l'équipe d'organisation et soyez fair-play. Nous vous souhaitons une excellente lecture.

Le mot de sécurité (Safe word)

Le vraiment vraiment.

Afin d'assurer la sécurité de ses participants, tout en conservant l'immersion pour tous, l'équipe organisatrice du GN les trois monde a décidé d'utiliser le safe word "Vraiment vraiment".

Le 'vraiment vraiment' permet d'exprimer votre état HRP et également, vérifier celui d'un autre participant : lorsque vous l'entendez, n'hésitez pas à l'utiliser aussi en réponse afin de vérifier ce qu'autrui a voulu demander ou transmettre. Plus il sera utilisé, plus son usage deviendra réflexe et fluide, bordant le RP des uns et des autres à chaque moment du jeu. Exemple :

Le personnage 1 vient de tomber violemment en mêlée.

Le personnage 2 est émetteur du "vraiment vraiment", il s'approche et lui demande ; "Tu t'es vraiment vraiment fait mal ?"

Si le personnage 1 répond "Je me suis fait mal", sa réponse est RP, il est en train de dire au joueur 2 qu'il n'est pas blessé HRP et que le jeu peut continuer.

Si personnage 1 répond "Je me suis vraiment vraiment fait mal" sa réponse est HRP, il est en train de dire au joueur 2 qu'il s'est vraiment blessé hors jeu. "

Il est toujours possible pour vous d'aller vers les organisateurs, arbitres ou secouristes si vous êtes victime d'une atteinte à votre sécurité, intégrité physique ou émotionnelle, ou d'inviter une personne vers ces mêmes interlocuteurs si vous êtes témoin d'une scène ou d'une situation lui portant des atteintes similaires.

Une F.A.Q est disponible sur notre discord, n'hésitez pas à la consulter.

Lien vers la F.A.Q : <https://discord.gg/tjd5sUsE3G>

PJ / PNJ / Arbitres

Les personnages joueurs (PJ)

Qu'est ce qu'un PJ

Un Personnage Joueur est écrit par le joueur qui l'interprète en accord avec l'univers, le lore, et les règles du jeu. Les Pjs sont les plus nombreux et sont le moteur principal du jeu.

Devenir PJ

Aujourd'hui, notre GN peut accueillir environ 60 joueurs.

Les personnages non joueurs (PNJ)

Qu'est ce qu'un PNJ

Un Personnage Non-Joueur est écrit par l'organisation pour des besoins scénaristique, mais il s'agit avant-tout d'un personnage, il vit, combat et meurt donc comme tout personnage du GN.

Devenir PNJ

En fonction des besoins du GN, certaines éditions ouvriront des places PNJ.

Cette année, nous prévoyons d'accueillir jusqu'à 40 Pnjs. Mais si le GN était complet, on pourrait sûrement vous trouver une petite place.

Dans certaines situations, l'organisation pourrait se rapprocher de participants s'étant signalés lors de l'inscription afin d'incarner, le temps d'un événement (en général le temps d'une heure maximum), un PNJ.

Les arbitres

Qu'est ce qu'un Arbitre ?

Les arbitres sont des personnes garantes du respect des règles, ils s'occupent également de la résolution d'action de jeu. Vous pouvez les solliciter sur des points de règles ou pour d'autres besoins à tout moment.

Notion de temps.

Les durées dans notre GN sont exprimées selon plusieurs termes :

Une scène (/scène) : Une scène est une durée assez courte, une discussion, un combat, un donjon. Quand le cadre en lui-même change, la scène change.

Jusqu'au prochain repos (/repos) : L'effet dure jusqu'au prochain repos. Il y a des capacités qui sont disponibles une fois par repos, cela signifie donc qu'elles sont récupérées après un repos.

Repos : Un repos est un temps calme d'environ 10-15 minutes en ville ou dans votre campement. Un personnage (et donc le joueur) qui effectue un repos doit réellement se reposer, il peut manger, boire, aller aux toilettes, jouer à la taverne.

Un personnage qui fait du commerce, fabrique un objet, tente de convaincre quelqu'un, ne se repose pas.

Un période (/période) : Il existe trois périodes :

Le matin : c'est quand on se réveille jusqu'au repas du midi.

L'après midi : C'est entre le repas du midi et la tombée de la nuit.

La nuit : C'est quand le soleil se couche jusqu'au matin.

Une journée (/jour) : Une journée est une période entre deux levés de soleil.

Un GN (/GN) : La période commence au TIME-IN du premier jour du GN jusqu'au TIME-OUT du dernier jour du GN.

Création de personnage

Par défaut, un personnage dispose de 1 point de vie par localisations et 0 point de mana. (Plus de détails partie "le combat").

Choisir son peuple :

La première étape de la création de personnage est de choisir son peuple et sa race.

Le royaume d'Era

Le royaume d'Era a été fondé il y a environ 1000 ans, il est uniquement composé d'humains. La capitale de leur royaume se nomme Calintor. Les terres du royaume des hommes sont riches en céréales et de nombreuses mines sont encore exploitables et font du peuple humain, une civilisation très avancée technologiquement.

Le gouvernement humain est composé d'un roi et de personnes de statuts nobles. Le Roi actuel se nomme Theon BEMETHOS, il est entré au pouvoir en l'an 302 de l'ère Bemethos. Le royaume d'Era est composé de 5 grandes familles nobles, la famille Bemethos est la famille royale, elle gouverne la terre des hommes. La ville de Deretos, Le cercle, Darle et Terebum sont dirigés par des seigneurs, cousins de la famille royale.

Au Nord de la grande chaîne de montagne des cols croisés, se trouvent des terres occupées par de petits villages de bûcheron et de mineurs. Au Nord-Ouest un marais vierge de vie accueille des créatures immondes et extrêmement dangereuses.

Au Nord-Est, c'est la famille Loraces qui est responsable des Mines de Fuminel, un minerai utile dans la forge d'armures robustes. Ils dirigent la ville d'Austris et Kaldrim.

A l'Est, ce sont les terres de la famille Corn, Ils défendent les rivages du royaume où de nombreux pillages se font sentir pendant les périodes chaudes.

A l'Ouest, la famille Fallone tient le Fort Erbra, une place défensive qui protège des créatures et bandits des montagnes.

Au Sud, après la grande chaîne de montagne de Dimon, c'est l'ancien royaume de Lystria. Actuellement à la charge de la famille Meranne, l'ancien royaume est presque indépendant bien qu'il verse un gros tribut à Calintor pour cause de rébellion récente.

Race jouable :

Humain :

Les humains ont un corps solide et un esprit adaptable. Leurs capacités évoluent rapidement et ont évolué avec les années. De par cette capacité d'adaptation, les humains commencent avec les bonus suivant :

Statistique : +1 Point d'endurance.

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main".

Métiers : Niveau 3 dans deux métiers de récolte ou un seul d'artisanat.

Arme de départ : "arme à une main"

L'empire de Lystria

La nation de Lystria, souveraine et indépendante, dirigée aujourd'hui par l'impératrice Jeanne Laroche. La scission avec le royaume d'Era et la fondation de l'empire ont eu lieu il y a 400 ans.

Depuis ce jour, le royaume d'Era cherche à soumettre Lystria et à briser sa culture de liberté et d'égalité.

En plus de l'impératrice, l'empire est dirigé par un conseil des guildes. Enfin, dans les villes et hameaux, des élections ont lieu tous les 10 ans pour choisir le dirigeant.

Même si Lystria se veut plus égalitaire, un certain respect est de rigueur envers les supérieurs.

La religion dominante est le culte de Malielka, divinité androgyne tenant une balance et des chaînes brisées, symbole de liberté.

Le code moral place la puissance au-dessus des promesses, même si les trahisons flagrantes restent mal vues.

Race jouable :

Humain :

Les humains ont un corps solide et un esprit adaptable. Leurs capacités évoluent rapidement et ont évolué avec les années. De par cette capacité d'adaptation, les humains commencent avec les bonus suivant :

Statistique : +1 Point d'endurance.

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main".

Métiers : Niveau 3 dans deux métiers de récolte ou un seul d'artisanat.

Arme de départ : "arme à une main"

Les tribus de Wolgüldunn

Wolgüldunn est la terre des bestiaux. Woldalaress est le seul endroit qu'on pourrait appeler ville. C'est la plaque tournante des terres bestiales, le seul réel lieu de paix. Les tribus de Wolgüldunn sont plutôt nomades, elles possèdent des larges territoires et se battent pour le conserver, s'étendre, jusqu'à absorber les autres.

La tribu de Vert-Eclat est dirigé par un orc du nom d'Ukgar Vert-Eclat, appelé ainsi car son armure d'écaille de fer brille d'une lueur verte.

La tribu de Roche-noir est dirigé par un orc du nom de Shasha Roche-noir, il manie une hache aussi grande que lui composé d'une pierre d'un noir ébène.

L'orc Grümdar est le chef de la tribu Rouge-Loup, tous ses plus puissants guerriers doivent passer l'épreuve du loup, tuer un loup géant pour ensuite arborer sa peau teinte en rouge.

La tribu du feu est dirigé par l'orc Aguk Large-Mâchoire, il est secondé d'un Shaman appelé Mabo Bâton de braise.

Le goblin Okolog Hurle-orage contrôle la tribu de l'eau et est secondé par le Shaman Narfim Bâton de pluie, un troll.

Au Nord-Est des terres de Wolgüldunn se trouve l'Autel des esprits, un lieu où les bestiaux se rendent pour parler aux esprits et cela au moins une fois tous les 5 ans.

Les chefs bestiaux s'autoproclament, on peut défier le chef de la tribu dans un combat à mort pour lui prendre son pouvoir, ce n'est pas un acte à prendre à la légère car un bestial qui défie un chef de tribu et qui perd, voit son esprit renier et banni du monde avant d'être exécuter. Alors qu'un chef de tribu qui perd voit son esprit rejoindre ceux de ses ancêtres. Un chef de tribu peut refuser un duel s'il est blessé ou s'il en a fait un le jour même. Un duel se fait avec une arme à une main, sans bouclier ni aucune forme d'armure. La magie sous toutes ses formes est interdite et honteuse.

Races jouables :

Orcs / Gobelins des plaines.

Apparence : Peau verte, grise ou noir. Le visage doit posséder d'importantes prothèses couvrant au moins les 2 tiers du visage ou un masque intégral. Aucune parcelle de peau sans maquillage ne doit être visible.

Statistique : +1 Point d'endurance.

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main" + une compétence commune.

Arme de départ : "arme à une main"

Faunes.

Apparence : Le visage doit posséder des cornes proéminentes pour les mâles, pour les femelles il n'y a pas de tailles minimales. Les mâles doivent posséder une prothèse sur le front afin d'augmenter légèrement sa taille. Une queue de biche ou de cheval et des jambes de cheval doivent être portées.

Statistique : +1 Point d'endurance.

Compétence commune : entraîné à l'arme d'hast" + une compétence commune.

Arme de départ : "arme d'hast"

Hulons.

Apparence : Le visage et une grande partie du corps doit être couvert de plumes.

Statistique : +1 Point d'endurance.

Compétence commune : "à définir" + une compétence commune.

Arme de départ : "à définir"

Sheyons.

Apparence : Le visage doit être entièrement couvert de poil, des prothèses oculaires animal, de grandes oreilles et une queue.

Statistique : +1 Point d'endurance.

Compétence commune : "à définir" + une compétence commune.

Arme de départ : "à définir"

Semi-Bestiaux :

Assez mal vue des bestiaux et souvent rejetée comme guerrier. Généralement, ils se rabattent sur le commerce et l'artisanat. Un semi-bestial ne peut pas être chef de guerre ou de clan.

Les Semi-bestiaux sont nés de l'unions de deux races, par exemple un faune et un orc, généralement ils prennent les traits de la mère, très rarement ceux du père.

Un semi-bestial né de l'union d'un faune et d'un orc aura une apparence humanoïde avec quelques traits du faune OU de l'orc mais pas des deux.

Compétence commune : “entraîné à l'arme à une main”.

Métiers : Niveau 5 dans un métier de récolte ou N3 dans un métier d'artisanat.

Arme de départ : “arme à une main”

PRECISER LES RACES JOUABLE

L'Empire d'Élaria

L'Empire d'Élaria est composé d'Elfes, de créatures magiques (telles que les dryades, nymphes, élémentaires, fées) mais également de semi-elfes et semi-créatures.

L'Empire est divisé en différentes grandes cités et petits hameaux.

La dirigeante suprême actuelle se nomme Elaria et règne depuis la capitale. Considérée comme une déesse, la divine reine ne sort pour se montrer à son peuple que pendant de rares occasions et seul certain élu parmi les Elfes royaux peuvent lui adresser la parole.

Les différentes cités possèdent un gouverneur qui est bien souvent un elfe de sang royal, mais chacun sait qu'il doit se rendre utile afin que les rouages de la société restent stables. Dans les grandes villes, on ne voit presque que des elfes. Aucune créature magique n'y vit, car la présence de la mana y est moindre. Mis à part dans la capitale où un puits de magie s'y trouve.

Les hameaux sont principalement des regroupements d'individus autour d'une même profession, et n'ont pas de gouverneur. Ils sont auto-gérés par les membres qui le composent, et si nécessaire peuvent faire intervenir le gouverneur d'une cité proche.

Les Elfes maîtrisent souvent la magie dès le plus jeune âge.

Race jouable :

Elfe de sang originel (peut être refusé par les organisateurs)

Statistique : +1 Point d'endurance +2 Points de mana.

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main" + 1 sort de rang 1 en "Vrai Magie"

Métiers : Niveau 5 dans deux métiers d'artisanat.

Arme de départ : "arme à une main"

Elfe

Statistique : +2 Points de mana.

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main" + 1 sort de rang 1 en "Vrai Magie"

Métiers : Niveau 5 dans un métier d'artisanat.

Arme de départ : "arme à une main"

Semi-Elfes

Statistique : +1 Point d'endurance

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main"

Métiers : Niveau 3 dans deux métiers d'artisanats.

Arme de départ : "arme à une main"

Créature magique : Dryades, Élémentaire et autres créatures magiques.

Statistique : En fonction du costume.

Compétence commune : En fonction du costume.

Métiers : Aucun

Arme de départ : "arme à une main"

Semi-Créature magique :

Statistique : +1 Point d'endurance OU +2 points de mana

Compétence commune : "entraîné à l'arme à une main"

OU

Métiers : Niveau 3 dans deux métiers d'artisanats.

Arme de départ : "arme à une main"

Elfes des bois :

Statistique : +1 PE

Compétence commune : "entraîné à l'arme à distance" ou "entraîné à l'arme de jet" ou "entraîné à la lance".

Métiers : Niveau 5 dans un métier de récolte.

Arme de départ : "arme à une main"

Construire son histoire :

La deuxième étape de la création de personnage est de construire son histoire. Une fois votre peuple choisi et votre place prise, un questionnaire vous sera envoyé, y répondre permettra à notre équipe de vous aider à confectionner une histoire cohérente et de vous attribuer des objectifs de jeu, ces objectifs sont une ligne directrice non obligatoire.

Les Compétences

Un personnage peut dépenser de l'expérience pour acheter des compétences. Les points d'expériences sont acquis lors de l'achèvement d'un adversaire et de la récupération de son fil d'âme. L'expérience peut également s'acquérir au travers de quêtes.

L'expérience est propre à un personnage et ne peut donc pas être échangée.

Dans les trois mondes, il n'existe pas d'archétype de personnage, ni de classe. Chaque joueur peut acheter n'importe quelle compétence du moment qu'il a assez de points d'expérience (à l'exception de compétence de peuple, réservée aux membres dudit peuple). Certaines compétences pourraient ne pas être décrites ici.

La plupart des compétences sont récupérées à chaque repos. Un repos est valide lorsqu'un joueur effectue une pause de 10-20 minutes dans un camp allié ou en ville. Attendre dans le camp d'une faction ennemi n'est pas valide.

Les fils d'âmes sont des ressources et par conséquent peuvent être volés par votre tueur. Il est donc sage "d'absorber" les fils de d'âmes en retournant les rendre au stand orga.

Les annonces sont résumées et détaillées dans les 2 dernières pages de ce document.

Compétences de combat

Assommer [3 points] (ANNONCE : KO)

Une fois par repos, vous avez appris à rendre votre cible inconsciente.

En pratique : vous devez, avec une arme courte et dans le dos de votre cible, tracer une diagonale d'une épaule à la hanche opposée en annonçant KO. Si la cible n'a pas vu le coup venir elle subit le KO. Il est impossible de mettre KO une cible en combat avec cette technique.

Une cible KO, est inconsciente pendant 1 minute. elle ferme les yeux et fait comme si elle n'entendait rien.

Endurance [3 points]

Le personnage gagne un point d'endurance supplémentaire.

Esquive [3 points] (ANNONCE : ESQUIVE)

Une fois par repos, vous pouvez, à la place de prendre un dommage physique, annoncer "Esquive". Vous pouvez esquiver une annonce si elle est lancée avec un coup au corps à corps uniquement. Les annonces reçues par surprises, même si elles sont lancées avec une arme au corps à corps, sont inéquivables.

Recul 5 [3 points] (ANNONCE : REcul 5)

Une fois par repos, vous pouvez annoncer "Recul 5" en frappant un adversaire avec une arme de corps à corps.

Renversement [5 points] (ANNONCE : RENVERSEMENT)

Une fois par repos, vous pouvez annoncer "Renversement" en frappant un adversaire avec une arme de corps à corps.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Recul 5"

Entraîné à l'arme à une main [3 points]

Vous pouvez utiliser une arme à une main ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Combattant à l'arme à une main [5 points]

Vous pouvez utiliser une arme à une main de qualité ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné à l'arme à une main"

Expert à l'arme à une main [7 points]

Vous pouvez utiliser une arme à une main de maître ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Combattant à l'arme à une main"

Coup précis [10 points]

Une fois par repos, vous pouvez annoncer KO en portant un coup avec **une arme à une main**.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Expert à l'arme à une main"

Frappe mortelle [15 points]

Une fois par repos, vous pouvez annoncer COMA en portant un coup avec **une arme à une main**.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Coup précis"

Entraîné à l'ambidextrie [5 points]

Vous pouvez utiliser une arme d'une longueur maximale de 70 cm dans votre main secondaire, cependant vous ne pouvez utiliser les pouvoirs d'une seule de vos armes.

L'arme en question doit être choisie avant le début d'un combat et ne peut plus être changée avant le repos à un camp.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné à l'arme à une main"

Combattant ambidextre [7 points]

Vous pouvez utiliser une arme d'une longueur maximale de 110 cm dans chaque main, cependant vous ne pouvez utiliser les pouvoirs d'une seule de vos armes. L'arme en question doit être choisie avant le début d'un combat et ne peut plus être changée avant le repos à un camp.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné à l'ambidextrie"

Expert à l'ambidextrie [10 points]

Vous pouvez utiliser une arme d'une longueur maximale de 110 cm dans chaque main, vous pouvez utiliser les pouvoirs de ces deux armes.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Combattant à l'ambidextrie"

Entraîné à l'arme à deux mains [3 points]

Vous pouvez utiliser une arme à deux mains ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Combattant à l'arme à deux mains [5 points]

Vous pouvez utiliser une arme à deux mains de qualité ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné à l'arme à deux mains"

Expert à l'arme à deux mains [7 points]

Vous pouvez utiliser une arme à deux mains de maître ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Combattant à l'arme à deux mains"

Entraîné à l'arme de jet [5 points]

Vous pouvez utiliser une arme de jet ainsi que les compétences qui lui sont associées. Une arme de jet n'a pas besoin de carte pour être considérée comme valide, mais doit être fabriquée

Entraîné à l'arc [3 points]

Vous pouvez utiliser un arc ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Combattant à l'arc [5 points]

Vous pouvez utiliser un arc de qualité ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné à l'arc"

Expert à l'arc [7 points]

Vous pouvez utiliser un arc de maître ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Combattant à l'arc"

Entraîné à la lance [3 points]

Vous pouvez utiliser une arme d'hast ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Combattant à la lance [5 points]

Vous pouvez utiliser une arme d'hast de qualité ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné à la lance"

Expert à la lance [7 points]

Vous pouvez utiliser une arme d'hast de maître ainsi que les compétences qui lui sont associées.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Combattant à la lance"

Entraîné au bouclier [3 points]

Vous pouvez utiliser un petit bouclier.

Combattant au bouclier [5 points]

Vous pouvez utiliser un bouclier moyen.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Entraîné au bouclier"

Expert au bouclier [7 points]

Vous pouvez utiliser un grand bouclier.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Combattant au bouclier"

Compétences sociales

Calmez vous [3 points]

Une fois par jour, vous pouvez annoncer CALME 60.

J'engage ma parole [5 points]

Une fois par jour, vous pouvez dire "j'engage ma parole" les personnages présents vous font confiance tant que cela ne les met pas en danger.

Exemple :

"J'engage ma parole que le bois que je vous vend pour 5 pièces est une bonne offre"

'J'engage ma parole que cet homme n'est pas digne de confiance, je l'ai vu trahir son ami".

En revanche, un joueur qui prouvera que votre parole n'est pas digne de confiance peut le signaler au responsable de la ville, toute la ville sera alors informée que votre personnage n'a aucune parole et une annonce sera faite. Tant que vous ne vous êtes pas racheter, vous ne pourrez plus utiliser cette compétence.

Nécessite d'avoir appris la compétence "calmez vous"

J'engage mon honneur [7 points]

Une fois par jour, vous pouvez dire "j'engage mon honneur" les personnages présents vous font entièrement confiance.

Exemple :

"J'engage mon honneur, je viendrai vous prêter main forte durant le combat si vous partez avec moi"

En revanche, un joueur qui prouvera que votre honneur ne vaut rien peut le signaler au responsable de la ville, toute la ville sera alors informée que votre personnage n'a aucun honneur et qu' une annonce sera faite. Tant que vous ne vous êtes pas racheté, vous ne pourrez plus utiliser cette compétence.

Nécessite d'avoir appris la compétence "J'engage ma parole"

Profits [3 points]

Une fois par opus, vous pouvez aller au stand orga pour récupérer 10 pièces.

Profits II [5 points]

Une fois par opus, vous pouvez aller au stand orga pour récupérer 10 pièces supplémentaires (20 en tout).

Nécessite d'avoir appris la compétence "Profits"

Profits III [7 points]

Une fois par opus, vous pouvez aller au stand orga pour récupérer 10 pièces supplémentaires (30 en tout).

Nécessite d'avoir appris la compétence "Profits II"

Recruteur [3 points]

Une fois par opus, vous pouvez aller au stand orga pour récupérer 1 Colon

Recruteur II [5 points]

Une fois par opus, vous pouvez récupérer un Colon supplémentaire (2 en tout).

Nécessite d'avoir appris la compétence "Recruteur"

Recruteur III [7 points]

Une fois par opus, vous pouvez récupérer à nouveau un Colon supplémentaire (3 en tout).

Nécessite d'avoir appris la compétence "Recruteur II"

Empathie [3 points]

Une fois par jour, vous pouvez après une discussion de quelques minutes, annoncer VERITY.

Menteur [5 points]

Une fois par jour, lorsqu'on vous annonce VERITY, vous **DEVEZ** annoncer RESIST, à la place de répondre à la question. (Aucune émotion n'est perceptible sur son attitude).

Nécessite d'avoir appris la compétence "Empathie"

Manipulateur [7 points]

Vous choisissez entre :

1 VERITY en plus par jour.

1 RESIST à VERITY en plus par jour.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Menteur"

Compétences du peuple Bestiale

Endurance bestiale [5 points]

Le personnage gagne un point d'endurance supplémentaire.

Berserker [7 points]

Une fois par repos, lorsque vous tombez à 0 points de vie au torse, vous pouvez mettre un genou à terre, puis, vous pouvez continuer à combattre en hurlant pendant 5 secondes avant de vous effondrez sur le sol et de tomber à COMA.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Endurance bestiale"

Mise à mort [10 points]

Lorsque vous achevez un personnage de façon spectaculaire, vous récupérez un point de vie.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Berserker"

Compétences du peuple Humain

Absolution [5 points]

Une fois par GN, après une courte prière d'une minute auprès d'un prêtre, celui-ci peut vous apporter l'illumination, vous récupérez alors l'ensemble de vos points de vie immédiatement. Cela peut être utilisé en combat si le prêtre et vous ne prenez pas de coup. Si vous êtes interrompu, Absolution reste disponible.

Résistance magique [7 points]

Si votre armure possède l'enchantement "Resist", vous devenez immunisé aux dommages magiques.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Illumination"

Vrai foi [10 points]

Une fois par événement, vous ne perdez pas de fragments de votre âme.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Résistance magique"

Compétences du peuple magique

Source de pouvoir [5 points]

Relié à la source de mana du peuple magique, l'utilisateur est capable d'apprendre des sorts de la magie universelle avec un coût en xp réduit de 1.

Régénération magique [7 points]

Lorsque l'utilisateur consomme une potion de soin ou de mana, il récupère 1 point supplémentaire.

De plus, il gagne 2 points de mana à sa réserve.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Source de pouvoir"

Le sang n'est que mana [10 points]

L'utilisateur peut sacrifier 3 points de mana à la place de perdre 1 PE. Si l'utilisateur n'a plus de PE, il est impossible d'utiliser la compétence.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Régénération magique"

Le combat

Un personnage possède 1 point de vie par localisation (torse, bras droit, bras gauche, jambe droite et jambe gauche). Tous les points supplémentaires ("points de vie bonus") sont appelés des points d'endurance (PE). Une armure, un sort ou une compétence vous confère des points d'endurance. Ces points ne sont pas localisés et sont toujours décomptés avant les points de vie localisés.

Quand un bras n'a plus de point de vie, le joueur peut le mettre collé à son torse, le laisser pendre ou le mettre dans son dos, cependant, ce bras n'est pas un bouclier. Ce qui signifie que si le joueur reprend un coup dans ce bras "mort", il est considéré comme étant pris sur son torse.

Quand une jambe n'a plus de point de vie, le joueur la place en jambe arrière (comme si il la traînait) nous ne demandons pas de la traîner réellement lors d'un combat, vous risqueriez de vous fouler la cheville. Il est impossible de courir avec une jambe à 0 point de vie. Si vos 2 jambes tombent à 0, vous tombez au sol, mais vous pouvez continuer à vous battre.

Quand votre torse n'a plus de point de vie, vous tombez COMA. (Voir La vie et la mort).

Les touches à la tête et aux parties génitales sont interdites, si vous frappez l'une de ces zones, assurez-vous que votre adversaire va bien avant de reprendre le combat. Les "coups mitrailleurs", rapides, sans réarmement et au même endroit que votre précédente frappe sont non comptabilisés. Soyez fair-play, une arme lourde n'a pas à être manipulée de la même façon que la rapière, une dague ou qu'une lance.

On joue à la touche, elles comptent toutes, qu'elles soient sur les mains, les pieds ou qu'elles soient partiellement bloquées.

Par défaut, toutes les armes infligent 1 point de dommage.

Ce qui est interdit :

Frapper à la tête

Dans les parties génitales.

Les coups d'estocs.

Attraper l'arme de son adversaire.

Les charges (foncer sur un ennemi et le pousser avec son corps, son bouclier ou son arme).

Frapper son adversaire avec son bouclier. (on peut frapper une arme)

Les endroits où l'on ne se bat pas.

Les zones dangereuses seront signalées par des rubalises. Il est interdit de sortir une arme dans ces lieux.

Le roleplay dans les combats :

Quand vous êtes touchés, vous êtes blessé, ce qui signifie que votre personnage souffre de sa blessure. Nous vous demandons de jouer la blessure. Un joueur qui ne joue pas sa blessure, montre à son adversaire qu'il n'a pas été touché.

Les mains et les pieds sont des zones pouvant être touchées.

La "parade molle" n'existe pas dans notre GN, si une touche frappe votre arme ou votre bouclier et qu'elle vous touche, elle est comptée.

L'équipement

Gestion de l'inventaire.

Dans le jeu, toutes cartes objets, armes et armures possèdent une valeur d'encombrement.

La plupart des cartes ont une valeur d'encombrement à 1.

Un personnage peut porter jusqu'à 10 points d'encombrements dans son sac (ou ses poches etc ...)

Les objets réellement matérialisés, comme une épée à votre ceinture ou une armure sur vous doit posséder sa carte, mais n'est pas comptabilisé dans le nombre de points d'encombrement que votre personnage peut transporter dans son sac puisqu'il le possède physiquement. Les potions par exemple ne sont pas décomptées non plus, car elles sont physiquement présentes.

Il vous sera donné lors de votre accueil, un mousqueton, les cartes associées à des objets portés par votre personnage (armes et armure) doivent y être accrochés et facilement accessibles. Votre fil d'âmes doit également être fixé sur celui-ci.

Exemple :

Jean possède une épée et une armure en cuire composé d'un plastron et de 2 jambières. Il possède une carte arme à une main, et une carte armure légère. Il décide d'aller couper du bois, il ne pourra prendre sur lui que 10 cartes ressources bois.

Il est donc bien plus intéressant de ~~piller~~ récolter en groupe ...

Les armes

L'homologation

Toutes les armes, armures et boucliers sont soumis à homologation des orgas, en arrivant sur le site vous vous présenterez au stand orga qui validera votre matériel. L'utilisation d'objets non valide entraînera votre exclusion de l'événement.

Toutes les armes, armures et objets en jeu sont représentés par une carte.

Si une arme est portée par un joueur, il doit **OBLIGATOIREMENT** avoir la carte arme à son mousqueton.

Si une pièce d'armure est portée par un joueur, il doit **OBLIGATOIREMENT** avoir la carte armure à son mousqueton.

Un objet en jeu (objet de scénario) est toujours accompagné d'une carte à proximité. Ces objets peuvent être volés.

Un objet ne possédant pas de carte n'est pas volable en jeu, il est sûrement là pour décorer ne le touchez pas.

Il est interdit de voler de vrai objet aux joueurs, cependant s'ils laissent traîner leurs cartes armes, bouclier, ressources et autres, servez vous.

Description des armes.

En dehors des armes de jet (sans âme), une arme de moins de 20 cm ne peut pas être utilisée pour le combat.

Une arme courte est une de maximum 60 cm (Aucune compétence requise pour le maniement).

Une arme à une main est une arme comprise entre 61 et 110 cm.

Les armes à deux mains sont des armes comprises entre 111 et 140 cm. (il est obligatoire d'avoir ses deux mains sur l'arme pour porter un coup).

Les armes d'hast sont des armes supérieures à 140 cm. (il est obligatoire d'avoir ses deux mains sur l'arme pour porter un coup).

Il n'y a pas d'armes à feu (nerf) dans le jeu actuellement.

La puissance d'un arc doit être de 30 livres maximum.

Les boucliers :

Petit bouclier : Longueur et largeur inférieures à 50 cm.

Bouclier moyen : Longueur et largeur inférieures à 80 cm.

Grand bouclier : Longueur et largeur supérieures à 80 cm.

Les armures.

Notion de pièce d'armure :

Une armure, pour être considérée comme complète et donc donner des bonus, doit comporter **trois pièces d'armures**, incluant au moins un casque ou un plastron.

Une armure incomplète ne donne pas de point d'endurance.

Les pièces d'armures valides sont :

Un casque (qui doit couvrir le crâne et les joues).

Une paire de gants (qui doivent au moins couvrir des doigts jusqu'à la moitié des avant bras. Ou les deux tiers de l'avant bras).

Une paire de jambières (qui doivent au moins couvrir les tibias).

Le plastron (qui couvre l'ensemble du torse).

Des épaulettes (recouvrant entièrement une épaule).

Il existe trois types d'armures dans notre GN ;

L'armure légère.

Une armure légère est une armure constituée de pièces d'armure en cuir. Si le personnage est équipé de trois pièces d'armure en cuir, son armure est considérée comme valide.

L'armure légère vous rapporte de base 1 point d'endurance.

L'armure intermédiaire.

Une armure intermédiaire est une armure constituée de pièces d'armure en cuir rigide et métal (plaque ou cotte de maille). Le personnage peut avoir une pièce en métal et deux en cuir. Il peut également avoir deux pièces en métal et une en cuir. La cotte de maille est acceptée.

L'armure intermédiaire vous rapporte de base 2 points d'endurance.

L'armure lourde.

Une armure lourde est une armure constituée de pièces d'armure en métal (plaque uniquement). Si le personnage est équipé de trois pièces d'armure en métal, son armure lourde est considérée comme valide.

L'armure lourde vous rapporte de base 3 points d'endurance.

La vie et la mort.

Un personnage possède des points de vie et possiblement des points d'endurances, par défaut, si vous êtes touché par une arme ou un projectile, vous perdez un point d'endurance, si vous n'en n'avez plus, vous perdez un point de vie sauf si le joueur qui vous touche annonce un autre nombre de dommages.

Un personnage qui vous inflige des dommages avec un sort en vous pointant du doigt touchera automatiquement votre torse.

Les annonces "MASS" touchent également votre torse.

Votre personnage récupère tous ses points de vie localisés après un repos voir "Notion de temps". Cependant seul le soin peut rendre les PE d'un personnage.

Etat COMA

Si votre personnage est à zéro point de vie sur son torse, vous tombez dans l'état COMA et vous préparez votre fil d'âme.

Dans cet état, vous ne pouvez pas bouger et vous devez faire comme si vous n'entendez pas les discussions alentours. Votre personnage est inconscient, il ne voit pas, n'entend pas, ne ressent pas.

Attention, peu importe la durée dans laquelle vous avez été COMA, vous ne pourrez pas vous rappeler les personnes qui étaient présent avec vous lorsque vous êtes tombé. Même si on vous raconte les événements passés, il sera impossible pour vous de reconnaître une personne qui vous a fait du tort, de même, si vous êtes tombé COMA lors d'une bataille, vous vous souviendrez qu'il y a eu un affrontement mais pas de qui était présent.

Un personnage en état COMA **ne peut plus subir de soin**, sauf si une capacité le précise (Chirurgien, prêtre etc ...). Un personnage en état COMA passe en état DEAD au bout de 15 minutes.

Etat DEAD

A zéro point de vie sur votre torse, une personne peut vous achever en simulant l'action et en annonçant "Achèvement", vous passez alors en état DEAD. Vous donnez à la personne qui vous achève votre fil d'âme, **le joueur n'a pas à le réclamer**.

Vous devenez alors une âme intangible et invisible.

Le joueur lève le poing en l'air, signalant qu'il est hors-jeu et se rend immédiatement au cimetière sans parler. Une fois en état DEAD, personne ne peut interagir avec vous. Tous vos objets deviennent alors intangible et invisible rendant également le vol impossible.

(Pour faire preuve de Role-play, une fois que vous êtes achevez, restez au sol et laissez vous fouiller. Une fois que plus personne ne s'occupe de votre corps, passez en état DEAD).

Le cimetière

Le cimetière est tenu par un PNJ. Il vous accueillera afin de gérer la perte de fragments d'âme de votre personnage. Le cimetière est ouvert de 9H00 à 02h00 du matin. Si l'organisateur responsable du cimetière est absent, vous passez hors-jeu jusqu'à l'ouverture.

Si vous égarez votre fils d'âme, votre personnage passe immédiatement en État DEAD.

Si vous égarez votre fiche de personnage, vous devrez en recréer un.

Limite infranchissables

Dans notre GN, il existe des limites infranchissables. Même si quelqu'un vous donne des bonus, il est IMPOSSIBLE de dépasser ces limites.

Il est impossible de posséder plus de 1 points de vie par localisation, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite et jambe gauche.

Il est impossible de posséder plus de 10 points d'endurance. Pour rappel, les points d'endurance ne sont pas localisés et sont décomptés avant les points de vie.

Il est impossible de posséder plus de 20 points de mana.

Il est impossible de posséder plus de 10 cartes sur soi, qui ne sont pas représentés par un objet physiquement présent sur le personnage.

Il est impossible d'équiper plus d'une amulette et de deux anneaux.

Les Métiers.

Un personnage peut apprendre jusqu'à trois métiers.

Les métiers de la récolte.

Un joueur peut ramasser des ressources dans la nature, il existe des ressources spécifiques, en fonction des niveaux de métier.

Lorsque vous trouvez ces ressources, vous devez mimer pendant 30 secondes la récolte.

Chaque fois que le joueur fabrique un objet de son tier, le niveau de métier monte de 1.

Tier I (Niv 0 à Niv 9), Tier II (Niv 10 à Niv 19), Tier III (Niv 20 à Niv 29).

Voici les différents métiers de récolte :

- Mineur.
- Herboriste.
- Bûcheron.
- Paysan.
- Chasseur.

Les métiers d'érudition.

Les métiers d'érudition (artisanats) sont des métiers de fabrication d'objets avancés.

Chaque fois que le joueur fabrique un objet de son Tier, le niveau de métier monte de 1.

Voici les différents métiers d'érudition :

- Forgeron
- Armurier
- Bijoutier
- Alchimiste
- Cuisinier
- Bricoleur
- Enchanteur
- Soigneur.
- Explorateur

L'explication complète des métiers et des mécaniques se trouve dans l'annexe métier.

Campements

Un campement doit être déclaré auprès de l'organisation et doit avoir **un seul et unique coffre** comme emplacement de stockage. Le coffre est placé par l'orga et ne peut pas être déplacé.

Il est interdit de faire des faux coffres, le coffre doit être visible par tous les joueurs.

Le coffre de groupe n'est pas déplaçable une fois le jeu lancé, il ne possède aucune limite de stockage.

Un joueur peut ouvrir **n'importe** quel coffre de groupe et prendre autant d'objets qu'il le souhaite tant que son personnage peut les porter.

Les annonces.

Esquive : Vous pouvez, à la place de prendre un dommage physique, annoncer "Esquive". L'annonce Esquive ne fonctionne pas sur les autres annonces.

COMA : Un personnage qui subit cette annonce, passe immédiatement en état COMA. Un personnage en état COMA ne peut plus être soigné. Au bout de 15 minutes le personnage passe en état DEAD. Une touche à COMA ne fonctionne que si elle touche le tronc (torse ou dos) de la victime.

KO : Un personnage KO s'écroule sur le sol et se réveille au bout de 1 minute. Si la personne qui vous a assommé, reste à côté de vous, il peut maintenir votre personnage en état KO maximum 15 minutes. Une touche KO ne fonctionne que si elle touche le tronc de la victime.

Désarme : Un personnage désarmé doit lâcher son arme (elle doit être entièrement couchée sur le sol) ou la ranger dans son fourreau jusqu'à la garde. Il peut ensuite la ramasser ou la dégainer. Un désarmement doit être effectué sur le bras qui tient l'arme.

2 : Le personnage qui subit "2" perd deux points de vie. (D'autres chiffres peuvent être annoncé)

Renversement : Le personnage qui subit "renversement" doit s'allonger sur le sol, les deux épaules doivent toucher le sol.

Empalement X : Le joueur qui subit "Empalement X" ne peut plus bouger et meurt à la fin du décompte. Un allié ne peut pas vous déplacer pour vous sauver de l'effet. Un Empalement ne fonctionne que s'il touche le tronc de la victime.

Burn X : Le joueur qui subit "Burn X" doit simuler le fait d'être en feu, il ne peut rien faire d'autre que s'enfuir en hurlant, se rouler par terre, simuler le fait de s'éteindre et cela jusqu'à la fin du décompte.

Strike : Le joueur qui subit "strike" perd l'utilisation du membre touché, le membre est récupéré au prochain soin. Un repos ne suffit pas pour récupérer l'utilisation du membre, il faut un soin actif, sort, bandage, etc

RECU X : Le joueur qui subit "Recul X" doit se retourner et s'éloigner du lanceur de X pas (Attention à vérifier ce qui se trouve derrière vous), si il est dans l'incapacité de le faire peut importe la raison (mur, gouffre etc ...), il tombe les fesses sur le sol et compte X secondes avant de se relever.

Brise : L'arme, bouclier ou pièce d'armure touchée est détruite, elle est considérée comme réparée si un forgeron passe du temps à lui rendre son intégrité dans un campement ou une ville. (aucun coût matériel n'est nécessaire).
Sur un membre, le Brise produit le même effet qu'un strike.

Achèvement : Un personnage à 0 point de vie peut être achevé pour le faire passer à l'état DEAD.

Peur X : Le joueur qui subit peur, est effrayé par le lanceur et ne l'attaquera plus pendant X secondes. Il peut attaquer une autre cible. S'il se retrouve dans une situation où la fuite est impossible, il se met en boule en attendant sa mort.

Terror X : Le joueur qui subit Terror est terrorisé pendant X secondes, il fuit le combat, lâchant tout objet autre que ses armes pour s'enfuir. S'il se retrouve dans une situation où la fuite est impossible, il se met en boule en attendant sa mort.

Paralyze X : Le joueur qui subit Paralyze ne peut pas bouger pendant X secondes, il ne peut pas non plus être déplacé par quelqu'un.

MASS : Exprime un effet de zone. Par exemple, "Mass Renversement" signifie que le joueur inflige renversement à toutes les personnes devant lui.

POISON : Le personnage ne peut plus récupérer de point de vie ou de PE tant qu'il n'a pas reçu d'antidote.

VERITY : Le personnage DOIT répondre la vérité à une question fermée (réponse par oui ou par non). Si le personnage ne connaît pas la réponse, il reste silencieux.

CALMEZ-VOUS X : Quand une situation risque de partir au drame un joueur qui annonce CALMEZ-VOUS X force les joueurs à s'expliquer pendant X secondes. Si un combat est déjà en cours, la compétence ne fonctionne pas. De plus, plusieurs joueurs ne peuvent pas enchaîner cette annonce.

Il peut exister d'autres annonces en jeu qui vous seront expliquées le moment voulu.