

Règlement de jeu 2021

Association GN Azoria



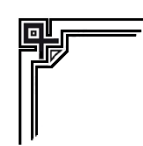
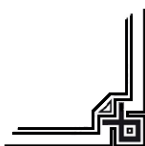
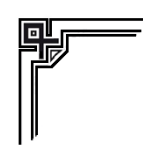


Table des matières

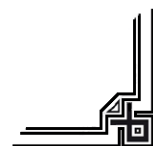
1. Préface	3
2. Civilités	3
3. Comment créer un personnage.....	4
3.1 Races	4
3.2 Factions.....	4
3.3 Points de vie.....	4
3.4 Carte de personnage	4
3.5 Sauvegarde de personnage	4
3.6 Compétences supérieures	5
4. Compétences	5
5. Armes et équipement de combat	7
5.1 Armes.....	7
5.2 Boucliers.....	7
5.3 Armures	8
5.3.1 Règle spéciale	8
6. Armes et combat.....	9
6.1 Règles de combat	9
7. Règles de jeu.....	9
7.1 Racket.....	9
7.2 Pickpocket.....	9
7.3 Pillage	10
7.4 Guérison.....	10
7.5 Duel.....	10
7.6 Argent.....	10
7.7 Archéologie.....	10
7.8 Dissimulation.....	11
7.9 Langues mortes.....	11
7.10 Regard noir.....	11
7.11 Assassinat.....	12
7.12 Objets magiques	13
8. Magie	13
8.1 Niveau de magie	13
8.2 Puissance de magie	13





Association GN Azoria

8.3	Mana.....	13
8.4	Matérialisation des sorts.....	14
8.5	Incantation.....	14
8.6	Tableaux des sorts.....	14
8.6.1	Niveau 1.....	14
8.6.2	Niveau 2.....	15
8.7	Règle spéciale Magie.....	16
9.	Récolte.....	17
9.1	Alchimie.....	17
9.1.1	Ingrédients.....	17
9.1.2	Recettes.....	17
9.1.3	Utilisations.....	17
9.2	Chasse.....	17
10.	La mort.....	18





1. Préface

Le présent règlement a été rédigé par l'association GN Azoria dans le cadre de ses jeux de rôles Grandeur Nature (GN). Chaque participant aux GN s'engage à le respecter.

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association info.azoria@gmail.com. Cela nous permettra également de mettre à jour le présent règlement.

Nous vous remercions d'avance pour votre attention tout au long de cette lecture.

2. Civilités

Avant d'aborder les règles du jeu à proprement dites, il nous paraît nécessaire de parler savoir-vivre. Nous sommes là pour nous amuser certes, mais cela n'en implique pas moins courtoisie et respect mutuel entre joueurs et PNJ. Eviter les disputes inutiles, en cas de situations compliquées avec un autre participant au GN, et que le dialogue ne peut pas être établi, n'hésitez surtout pas à faire appel à l'un des membres du comité, nous avons la chance d'être un comité mixte.

Être mauvais perdant ne vous amènera pas grand-chose à part ruiner votre week-end et celui des autres.

Nous trions les déchets : une zone de tri est systématiquement disponible dans la zone principale de jeu, il suffit d'observer les indications ou de demander. Merci de débarrasser vos déchets quand vous quittez une table, et d'emporter avec vous vos déchets à la fin du jeu, lorsque vous quittez le terrain.

Emportez vos effets personnels lorsque vous quittez la zone de jeu sous risque qu'elles disparaissent, dans un tel cas l'association GN Azoria décline toutes responsabilités.

Merci de ne pas fumer dans les zones rôle-play et de ne pas laisser les mégots dans la nature, leurs places sont dans les poubelles.

L'alcool est autorisé, pour autant que vous ayez l'âge légal, et que vous maîtrisiez les effets liés à sa consommation. L'association GN Azoria ne sera pas tenue responsable en cas de débordement lié à la surconsommation.

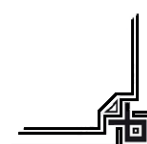
Les substances illicites au sens de la « Loi sur les stupéfiants » sont prohibées. N'oubliez pas un GN est lieu d'échange et de prouesse où les effets de CBD ou autres ne sont pas utiles, le comité se réserve le droit de réprimander, voir même exclure les membres qui abusent de substances tel que CBD ou autres et qui n'assument pas leurs actes et paroles.

Aucun feu ne peut-être allumé sans l'accord préalable du Président.

Toute personne portant un gilet de sécurité fluorescent est considérée comme hors-jeu, il s'agira de PNJ, d'Organisateurs (Orga) en déplacement.

L'organisation se réserve le droit d'exclure du jeu tout participant présentant un comportement dangereux ou inadéquat pour lui-même ou les autres participants.

La limite d'âge pour participer à nos événements est de 18 ans.





Il se peut que lors de nos GN, vous assistiez à des événements, préparés à l'avance, qui peuvent être « impressionnants » (cascades ou autres), ce genre d'événements est réservé aux acteurs désignés et eux seuls ont le droit de les pratiquer.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol ou déprédation de biens appartenant aux participants.

Dans le cadre des événements, des photos ou vidéos des participants peuvent être utilisées en vue de promouvoir les activités de l'association. Toutes personnes participantes aux événements délivrent leurs consentements automatiquement à l'association GN Azoria d'utiliser leur image, si des participants ne sont pas d'accords. Contactez : info.azoria@gmail.com

Tous les participants (organiseurs, bénévoles et joueurs) engagent leurs responsabilités personnelles pour tout dommage causé à autrui et à eux-mêmes.

Tout comportement déplacé (gestes, paroles...) ou harcèlement sexuel devra être signalé à un membre du Comité afin d'éviter tout débordement.

3. Comment créer un personnage

Pour créer votre personnage, il vous suffit de faire votre choix dans les chapitres qui suivent et de remplir correctement la feuille de personnage.

3.1 Races

Il est possible d'incarner n'importe quelle race durant le jeu, vous devez cependant respecter les traits physiques de ceux-ci. (Il n'y a aucun avantage ou malus de race)

3.2 Factions

Vous devez rejoindre l'une des factions disponibles.

3.3 Points de vie

Votre personnage a 3 PV de base.

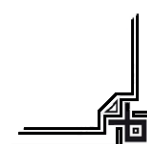
3.4 Carte de personnage

En début de jeu, vous recevrez une carte de personnage communément appelée « Memoria », celle-ci représente votre « carte d'identité » pendant tout le GN. Il est essentiel de l'avoir sur vous afin de pouvoir la présenter. Elle pourra vous être demandée en cas de compétences acquises/perdus, lors d'un contrôle par un PNJ ou lors de votre mort etc...

En cas de perte de celle-ci, votre personnage est définitivement mort et vous serez alors réorienté par Les Orgas pour un rôle joueur ou PNJ selon leurs besoins.

3.5 Sauvegarde de personnage

Durant le GN, il est possible de faire une sauvegarde de votre personnage et des acquis en compétences, fortune et mana. Pour ce faire, vous devez vous rendre auprès du PNJ (indiqué durant le briefing) et réussir les épreuves qu'il vous demande. Cette sauvegarde peut être faite à n'importe quel moment du GN.





À la fin du GN, quand vous rendrez votre matériel de jeu, nous récupérerons les informations et l'équipement à vous remettre lors du prochain opus de la série. Attention, à chaque Opus, il est nécessaire de sauvegarder son personnage.

Si vous ne le sauvegardez pas au deuxième opus, il sera perdu pour le troisième opus, et ainsi de suite. Si vous décidez finalement de faire un nouveau personnage malgré la sauvegarde, merci d'indiquer dans la fiche d'inscription que vous abandonnez votre sauvegarde précédente et que vous repartez à zéro.

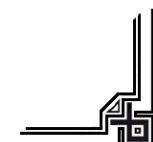
3.6 Compétences supérieures

Elles sont accessibles durant le jeu par le biais de PNJ qui donneront la formation :

Types de compétences	Consignes	Qui
Dissimulation Niv 2	Se dissimuler n'importe où, en s'asseyant par terre et en croisant les pieds et les mains	PNJ « Iudex »
Endurance Niv 2	Procure deux points de vie supplémentaire	PNJ « Iudex »
Langues ancestrales	Permet de déchiffrer des parchemins ancestraux, symbole LA2	PNJ « Iudex »
Magie Niv 3	Accès à une série de sort supplémentaire à découvrir en jeu	PNJ « Iudex »
Assassinat Niv 2	Permet l'assassinat de face	PNJ « Iudex »
<p>- Attention, les compétences supérieures peuvent être perdue durant le jeu, si tel est le cas il faudra alors refaire la formation pour les récupérer.</p> <p>- Lorsqu'une compétence est acquise, au GN suivant, elle va devoir être validée afin de confirmer son acquisition, pour autant que votre personnage ait été sauvegardé.</p>		

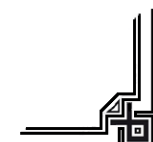
4. Compétences

Ci-dessous, vous trouverez le tableau des compétences vous permettant de créer et personnaliser votre personnage. Pour ce faire, vous recevez un certain nombre de points que vous devez distribuer dans les compétences voulues (le nombre exact est indiqué dans la fiche d'inscription au GN).





Types de compétences	Consignes
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Archéologie	Permet de récupérer des objets antiques.
Assassinat	Permet d'assassiner (voir « règles de jeu »).
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Arcs/arbaleètes	Permet de manier les arcs et arbaleètes.
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbaleètes à une main.
Bouclier Niv 1	Voir « tableau bouclier ».
Bouclier Niv 2	Prérequis bouclier Niv 1 (voir « tableau bouclier »).
Bouclier Niv 3	Prérequis port de l'armure Niv 2 + bouclier Niv 2 (voir « tableau bouclier »).
Chasse	Permet de récolter des ingrédients. (Arcs/arbaleètes obligatoire ; voir « règles de jeu »).
Connaissances historiques	Commencer le jeu avec des informations supplémentaires sur le background et les quêtes.
Dissimulation Niv 1	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir « règles de jeu »).
Endurance Niv 1	Procure un point de vie supplémentaire.
Langues mortes	Permet de lire et écrire des langues « mortes ».
Maniement armes de dernier recours	Dagues ; poignards ; tabouret ; petits outils ; pierres ; etc...
Port de l'armure Niv 1	Gambison, cuir tendre (voir « tableau des armures »).
Port de l'armure Niv 2	Cuir dur, cotte courte (Niv 1 obligatoire ; voir « tableau des armures »).
Port de l'armure Niv 3	Métal, cotte longue (Niv 2 obligatoire ; voir « tableau des armures »).
Récolte	Permet de récolter des ingrédients d'alchimie (Langues mortes obligatoire ; voir « règles de l'alchimie »).
Regard noir	Permet de voir les morts et de leur poser une question (Langues mortes obligatoire ; voir « règles de jeu »).
Richesse	Commencer le jeu avec le double de l'argent.
Utilisation de magie Niv 1	Permet l'utilisation de la magie (langues mortes obligatoire ; voir « règles de jeu »).
Utilisation de magie Niv 2	Permet l'utilisation de la magie (Niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu »).
Pickpocket	Permet de voler un adversaire (voir « règles de jeu »).





5. Armes et équipement de combat

5.1 Armes

Voici les différents groupes d'armes que votre personnage peut utiliser :

Catégories	Longueur	Dégâts	Avec Bouclier
Maniement armes de dernier recours	Max 50cm	1	Oui
Armes à une main (épée, hache, masse...)	- de 115cm	1	Oui
Armes à deux mains	De 115 à 240cm	2	Non
Armes de jet / arbalète à une main	- de 25cm	1	Oui
Catégories	Particularité	Dégâts	Avec Bouclier
Arc (25livres max)	Ignore l'armure	1	Non
Arbalète (25livres max)	Ignore l'armure	2	Non

- Attention celles-ci doivent être sécurisées pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
 - Le comité se réserve le droit de refuser une arme si elle représente un danger.
 - Si votre arme ne rentre pas dans ces catégories, merci de contacter info.azoria@gmail.com

5.2 Boucliers

Pour s'équiper du bon bouclier, il faut choisir la bonne compétence dans la fiche de personnage.

Catégories	Taille Long - larg. (cm)	Compétence
Écu léger / Targe	30-89 x 30-55 / 10-75 de diamètre	Bouclier Niv 1
Écu moyen / Targe	90-109 x 40-60 / 75-90 de diamètre	Bouclier Niv 2
Écu lourd	110-150 x 60-80	Bouclier Niv 3

- Attention, ils doivent être sécurisés pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
 - Le comité se réserve le droit de refuser un bouclier s'il représente un danger.





5.3 Armures

Voici les différents types d'armures et leurs bonus. Il suffit de connaître sa catégorie d'armure pour connaître le nombre de PA (point d'armure) supplémentaires. Une fois les PA perdu, il faut les faire réparer chez le PNJ « Maître Forgeron », cette démarche sera détaillée et expliquée pendant le briefing en début de jeu. Quand vous revenez de la mort, les PA sont à nouveau au maximum.

Armures ↓	Matière →	Clouté / Gambison	Niv 1	Cuir dur	Niv 2	Métal	Niv 3
Casque		0		0.25		0.5	
Camail		0		0		0.5	
Torse / Dos		0.25		1		2	
Gantelet / Brassard / Jambière / Epaule / Tassette		0.25		0.5		1	
<i>Chaque PA correspond à une unité de pièce d'armure et non au duo</i>							
		Alu		Acier courte		Acier longue	
Cottes de maille		0.5		1		2	
Divers et esthétique	Bonus ou malus attribué durant le check armure au briefing						

Il est possible de mélanger plusieurs types d'armure en sélectionnant les compétences adéquates. Attention, les totaux s'arrondissent au chiffre le plus proche ou si le total est au demi-point arrondir au chiffre inférieur.

Exemple 1 : Un casque métal (0.5) + un camail métal (0.5) + un torse métal (2) + un dos métal (2) + un brassard métal (1) + un brassard cuir dur (0.5) + deux gantelets cuir dur (1) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1) + un torse gambison (0.25)

Total des points calculés : 10.75 arrondis à 11.00

Exemple 2 : Un casque métal (0.5) + un camail métal (0.5) + un torse métal (2) + un dos métal (2) + deux brassards cuir dur (1) + un gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1)

Total des points calculés : 9.50 arrondis à 9.00

5.3.1 Règle spéciale

En sélectionnant la compétence « utilisation de la magie 1 et 2 », il n'est pas possible de bénéficier des armures de types « métal » ni « cote de maille ».





6. Armes et combat

6.1 Règles de combat

Les coups d'estoc sont interdits même avec les lances, bâton et armes de nouvelle génération.

Les coups à la tête sont proscrits, ainsi que dans les parties sensibles (poitrine pour les femmes, entrejambe pour tout le monde). Les coups sur la tête et à l'entrejambe n'infligent donc aucun dégât. Le jeu pourra être momentanément stoppé à la suite d'un tel coup.

Merci de simuler le poids des armes, **il est interdit de donner des doubles coups rapides.**

Il faut retenir ses coups pour toucher, cela ne sert à rien de blesser son adversaire.

Il est interdit de simuler une mort de votre personnage pour de vrai.

De plus, il est interdit de :

- Ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs, mais il est possible de dérober un fil d'arme (et qu'un seul !), ce qui rendra l'arme de l'adversaire inefficace. Ensuite utilisez-le pour vous-même ou apporter-le au PNJ « Maître Forgeron » afin de recevoir une récompense.
- Combattre à mains nue
- Lancer des armes (sauf les armes de jet, les munitions d'arc et arbalète et les projectiles magiques) sur les autres.

Les armes doivent être en latex ou équivalent.

7. Règles de jeu

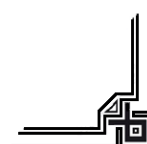
7.1 Racket

Il est tout à fait possible de racketter un adversaire, soyez imaginatif quant à la manière de le faire.

7.2 Pickpocket

Il est possible de voler un autre joueur en lui plaçant une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller (poches, sacoches) sans que celui-ci ne le remarque. N'oubliez pas de prendre vos pincettes (exemple : des pinces à linges, non fournies par l'association).

Lors d'une réussite, vous pouvez voler votre cible, et prendre tout l'or et les ingrédients ou un artefact qui se trouve dans cet endroit. De plus, le joueur volé ne peut pas crier après votre vol et ne saura pas qui l'a volé. En cas d'échec... Courez !





7.3 Pillage

Il est possible de piller un joueur assommé ou mort, mais pas besoin de compétence ou de pincette. Un joueur assommé ou mort ne peut être pillé qu'une seule fois. S'il a déjà été dépouillé, le joueur devra le dire au joueur qui tente de le voler. On peut piller un seul fil d'arme ou 1/3 de sa richesse ou 1/3 de son mana ou 1/3 des ingrédients (alchimique ou chasse) ou un objet de jeu.

7.4 Guérison

Des soins sont disponibles en jeu par le biais de potion ou de sortilège. De plus, la plupart des PNJ sont des spécialistes de la guérison ; n'hésitez pas à vous adresser à eux.

7.5 Duel

Les duels permettent de régler certains conflits, de parier certaines choses, etc. Pour ce faire, une personne voulant lancer un défi à quelqu'un doit choisir un juge impartial qui s'occupera de comptabiliser les touches. Lors d'un duel, le nombre de touches à effectuer est préalablement définit. Celles-ci sont fictives (pas de perte de PV à l'issue du duel). Si cela est décidé en commun accord au début du combat, il est possible de faire des duels à mort.

Au sein de la zone du Clergé tout combat est interdit mais il est possible d'aller voir le PNJ « Laniste » est accédé à l'arène selon ces conditions bien entendu.

7.6 Argent

L'Aureus : pièce de monnaie courante, elle permet de payer les choses de la vie quotidienne, tel que les consommations à la taverne, les petits-services, les ingrédients rares, les améliorations à la forge etc...

7.7 Archéologie

La compétence « archéologie » permet de ramasser les objets reconnaissables par l'étiquette en bois accrochée sur l'objet marqué d'un « chiffre romain ».

Une fois l'objet récupéré, le joueur doit retourner auprès du PNJ s'occupant de l'archéologie afin de lui demander de l'aider.

La carte représente un chiffre, le joueur doit alors lancer un jeu de dés afin d'obtenir un bonus ou un malus. Le lancer de dés représente alors la technique et surtout la chance lors de la fouille ainsi que l'étude de l'objet. Le malus sera lié au PJ effectuant le lancer de dés, cependant le bonus gagné peut-être utilisé par le PJ lui-même ou il pourra le redistribuer à un autre PJ. En résumé, un objet pourra autant apporter un bonus qu'un malus.





7.8 Dissimulation

Cette compétence permet de se cacher aux yeux des autres joueurs. Au niveau 1, il suffit d'entourer un arbre de vos bras. Au niveau 2, il faut s'asseoir, bras et jambes croisés.

La dissimulation est réussie que si vous vous dissimulés en étant hors de vue des joueurs dont vous voulez vous cacher. Cependant, certains PNJ pourront tout de même vous voir.

Si le joueur qui se dissimule se rend compte que les joueurs autour de lui ne joue pas le jeu, il a le droit de mettre ses bras en croix au-dessus de sa tête et de quitter la zone !

7.9 Langues mortes

Vous recevrez une clé de codage en début de jeu vous permettant alors de lire et écrire les langues.

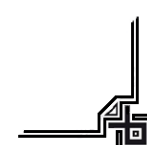
Les langues communes (français) sont lisibles par tous.

Le PNJ « Archiviste » sera responsable de cette compétence.

7.10 Regard noir

Permet de poser UNE question à un mort qui devient une âme errante, qui doit répondre sans mentir, en fonction de ce qu'il sait vraiment. Pour ce faire, vous devez montrer le symbole (indiqué durant le briefing) à un mort.

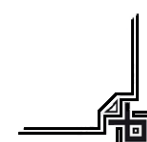
Attention : « Je peux poser une question ? » Ne correspond PAS à une question !





7.11 Assassinat

Procédure de l'assassin	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « PARALYSIE » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions ou la racketter – la compétence « pickpocket » peut être utilisée à ce stade.
Etape 4	A ce stade vous lui ôtez la vie – Appliquer votre lame près d'un point vital (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et annoncer « ASSASSINER » de façon claire et distincte.
Etape 4bis	Vous pouvez laisser partir votre victime.
Etape BONUS	Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un BONUS de point au clan de l'assassin.
Procédure de l'assassin niveau 2	
De dos, suivez la procédure ci-dessus - Si vous êtes de face :	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de face.
Etape 2	Annoncer « PARALYSIE » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions ou la racketter – la compétence « pickpocket » peut être utilisée à ce stade.
Etape 4	A ce stade vous lui ôtez la vie – Appliquer votre lame près d'un point vital (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et annoncer « ASSASSINER » de façon claire et distincte.
Etape 4bis	Vous pouvez laisser partir votre victime.
Etape BONUS	Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un BONUS de point au clan de l'assassin.
Procédure de la victime	
Etape 1	Un assassin se trouve dans votre dos ou face à vous et pose sa main sur votre épaule. Il annonce « PARALYSIE » - vous êtes dans l'obligation de vous figer ! Interdiction de se débattre – Si l'assassin veut vous mener par l'épaule dans un autre endroit vous êtes obligés de vous laisser faire (toujours en rôle-play) – vous avez le droit de communiquer avec l'assassin.
Etape 2	Vous pouvez coopérer ou non aux demandes de l'assassin, à vos risques et péril. Si l'assassin appose une pincette sur vous (voir règle « Pickpocket » du règlement), vous êtes dans l'obligation de vous laisser voler.
Etape 3	A ce stade, l'assassin applique une lame près de l'un de vos points vitaux (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et vous assassine en annonçant « ASSASSINER ».
Etape 3bis	L'assassin vous laisse repartir.
Etape BONUS	Si l'assassin vous donne une carte d'assassin, vous devez la présenter à la zone de résurrection, ce qui vous permettra de ne subir aucun MALUS de points pour votre clan.





Règle spéciale ASSASSINAT

- L'assassinat est permis en combat (MERCI de respecter les étapes ci-dessus et surtout le ROLE-PLAY même lorsque vous êtes en mêlée !).
- Les joueurs ayant la compétence « assassinat Niv 2 » peuvent assassiner de face.
- Les PNJ peuvent assassiner de n'importe quel côté.
- Aucune pièce d'armure ne protège de l'assassinat ni aucune compétence.

7.12 Objets magiques

Ces objets s'acquièrent ou se gagnent auprès des PNJ.

8. Magie

8.1 Niveau de magie

Les utilisateurs de magie sont divisés en 2 niveaux :

Niveau / Titre	Puissance magique	Mana (nbres d'enveloppes)	Prérequis	Coûts
Niv 1 : Sorcier	7	5	Aucun	3
Niv 2 : Mage	7 + 3	7	Niveau 1	2

(Le titre est le même au masculin comme au féminin)

8.2 Puissance de magie

Chaque niveau donne droit à des points de puissance magique qui peuvent être dépensé pour apprendre des sorts (Voir le tableau).

8.3 Mana

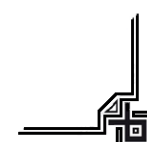
Chaque joueur reçoit au début du jeu un nombre d'enveloppes dépendant de son niveau de maîtrise de la magie. Ces enveloppes représentent le mana du personnage joueur (non les PNJ). Peu importe les couleurs de son contenu le sort est réussi. Cela signifie qu'en résumer tous les sorts fonctionnent.

Cependant, pour récupérer des enveloppes neuves, il faudra non seulement ramener les usagées auprès du PNJ responsable (Intendant des Clés Archiviste) mais également réussir les invocations de récupération de mana.

Voici certains exemples :

Réussir une traduction de teste
Faire un travail pour un PNJ
Payer en Aureus
Donner des ingrédients de chasse, de l'alchimie ou même des avantages liés à l'archéologie

Ce qu'il faut comprendre, c'est que le contexte RP du GN actuel permet la réussite totale des





sorts de magie. Mais attention, récupérer le mana demandera du temps, des ressources et de l'énergie. Il faudra peut-être réfléchir avant d'utiliser à tout va son mana.

8.4 Matérialisation des sorts

Certains sorts nécessiteront des objets plus spéciaux pour fonctionner. Les objets seront par exemple une corde, de la farine, une balle de mousse, etc. Vous devrez seulement posséder les objets qui seront demandés pour les sorts que votre sorcier ou mage a choisi. Si le joueur ne prend pas les objets qui matérialisent ces sorts, il ne pourra tout simplement pas les utiliser. N'oubliez donc pas votre matériel !

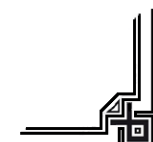
8.5 Incantation

Le joueur doit lire l'incantation qui se trouve sur chaque enveloppe et ne doit pas être **interrompu**. Lorsqu'un joueur récite une incantation, il ne peut pas attaquer ou se protéger avec son arme, s'il reçoit un dégât ou un sort cela interrompt l'incantation. Une fois l'incantation terminée, il doit déchirer l'enveloppe et indiquer le nom, les dégâts ou l'effet du sort et utiliser l'objet correspondant.

8.6 Tableaux des sorts

8.6.1 Niveau 1

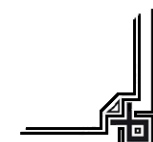
Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
Désarmement	Désarme un joueur ciblé (le joueur doit poser son arme au sol et attendre 10 secondes avant de pouvoir la reprendre).	Enveloppe	1
Lumière	Le sorcier ou le mage crée de la lumière.	Lampe de poche	1
Parole maudite	Rend muet un joueur touché par la boule en mousse jusqu'à sa mort ou jusqu'à dissipation.	Enveloppe + boule en mousse	2
Peau d'écorce	Augmente de 1 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort.	Enveloppe + ruban vert	2
Secousse	Met à terre le joueur ciblé.	Enveloppe	1
Soins	Soigne 2 PV, jusqu'à deux joueurs ciblés (pas cumulable sur le même joueur) Voir règle spéciale de la magie.	Enveloppe	1
Trait magique	Délivre un dégât au touché (dégât non direct si présence de PA) N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le joueur doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 1 dégât »).	Boule en mousse	1





8.6.2 Niveau 2

Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
Bouclier magique	Voir règle spéciale de la magie.	Enveloppe	2
Paralyse	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant 30 secondes.	Enveloppe	2
Peau d'écorce	Augmente de 2 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort. Les PA sont non cumulables avec le niveau 1.	Enveloppe + 2 rubans vert	2 + Niv 1
Rage	Attaque amis et ennemis, insensible aux attaques, il est bloqué dans un rayon de 3m pendant 1min, à la fin du sort, il est assommé (Attention ne pas confondre avec le sort Berserker/fureur qui n'est pas utilisé chez nous).	Enveloppe	2
Ralentissement	Le joueur ciblé fait les gestes au ralenti pendant 10s. Pour ce faire le joueur doit déchirer l'enveloppe devant le joueur en citant l'incantation, puis tourner le sablier face au joueur.	Enveloppe + sablier	2
Soins	Soigne 3 PV, jusqu'à quatre joueurs ciblés (pas cumulable sur le même joueur) Voir règle spéciale de la magie.	Enveloppe	2 + Niv 1
Souffrance	Le joueur touché par la boule en mousse doit hurler de douleur pendant 30 s.	Enveloppe + boule en mousse	2
Trait magique	Délivre 2 dégâts au touché (dégâts non directs si présence de PA) N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le mage doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 2 dégâts »).	Boule en mousse	2 + Niv 1
Protecteur	Voir règle spéciale de la magie	Une enveloppe par mort	3





8.7 Règle spéciale Magie

Bouclier magique	<p>Crée un bouclier autour du mage (qui ne peut ni attaquer ni lancer des sorts). Le mage tend ses bras de côté (Comme T) après avoir déchiré l'enveloppe de Mana (en citant l'incantation) ; il peut protéger un joueur de chaque côté, mais pour cela le joueur doit prendre la même position en tenant l'avant-bras du mage. Dure tant que le mage à les bras tendus. Les joueurs n'ont pas besoin de tendre le bras non relié au mage. Protège de tout sauf de « dissipation des sorts ».</p>
Soin	<p>Le joueur effectuant le sort doit commencer par demander au(x) joueur(x) de mettre un genou à terre devant lui. Ensuite il peut lancer son sort selon la procédure standard. Particularité : Ces sorts peuvent être utilisés également pour un nombre inférieur de joueur présent. Exemple : pour le « soin Niv 2 », il peut très bien y avoir que trois joueurs et non quatre recevant le sort.</p>
Protecteur	<p>Le mage ne peut posséder que deux protecteurs en même temps ! Le joueur transformé doit être mort au préalable. Le protecteur possèdent 5 PV peu importe son armure, ses compétences etc.... Il perd tout lors de sa transformation. Il voue une loyauté et une obéissance sans faille à son maître (le mage qui l'a transformé). Attention ne pas confondre avec un zombie ! Une fois mort, le protecteur redevient un mort normal et rentre dans le processus standard de la mort. Si le maître (Mage) meurt, les protecteurs meurt aussi. Le mage, possède la vision des âmes mortes, s'il voit un joueur mort se rendre au lieu de résurrection, il peut se positionner devant lui (de façon RP !) et procéder au rituel avec l'enveloppe de Mana.</p>
Magie PNJ	<p>Les PNJ utiliseront une magie qui sera adaptée à leur personnage. Leurs sorts ne correspondront pas toujours à la liste des sorts ci-dessus et ne demandent pas d'enveloppe ou d'objet. Ils peuvent se contenter de crier le sort et les effets.</p>
RAPPEL GENERAL	<p>La plupart des joueurs ne connaissent pas les sorts par cœur, si un doute ou une incompréhension se fait ressentir - Hors RP expliquez aux joueurs et reprenez l'action</p>





9. Récolte

9.1 Alchimie

La compétence « Récolte » permet d'accéder à l'Alchimie.

9.1.1 Ingrédients

En début de jeu, il vous faudra vous rendre auprès du PNJ « Maître Alchimiste » afin qu'il vous délivre votre livre personnel de recette et qui vous indique la marche à suivre pour les récoltes.

Grace à la compétence « récolte », le joueur peut récupérer des cartes représentant la matière première. Il est possible de trouver des ingrédients sur les postes d'ingrédients dans la nature mais également sur certains monstres ou alors auprès de certain PNJ qui en vendent aussi.

9.1.2 Recettes

Les recettes sont disponibles chez le PNJ « Maître Alchimiste », il suffit de s'y rendre pour connaître la liste des ingrédients nécessaire à la création des potions souhaitées, vous devrez tenir à jour un livre d'alchimie qui sera mis à disposition.

9.1.3 Utilisations

Pour faire effet, les potions doivent être bues mais dans certain cas, il est aussi possible de recouvrir une arme ou un projectile du contenu de la fiole à l'aide d'un ruban fourni par le PNJ « Maître Alchimiste ».

Il faut annoncer les effets aux personnes concernées de façon claire et distincte.

9.2 Chasse

La compétence « chasse » vous permet de pister des animaux et de pouvoir obtenir des ingrédients. Certains pourront être :

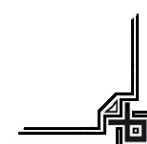
- Vendus au tavernier
- Utilisé pour réparer et améliorer armes et armures chez le PNJ « Maître Forgeron »
- Également comme ingrédient pour des potions chez le PNJ « Maître Alchimiste ».

En début de jeu, il vous faudra Vous rendre auprès du PNJ « Maître de Chasse » afin de recevoir l'emblème de chasse. Vous pourrez le compléter en étudiant la faune locale auprès du PNJ « Maître de Chasse » à tout moment.

La chasse se déroule en différentes phases :

- Vous rendre auprès du PNJ « Maître de Chasse » afin de vous acquitter de la taxe
- Pister des empreintes au sol
- Ramener un objet lié à l'animal pisté au PNJ « Maître de Chasse »
- Puis effectuer le parcours de tir sur cible pour obtenir les ingrédients.

(Le PNJ « Maître de Chasse » vous indiquera la marche à suivre exact).





9.2.1 Emblème de chasse

L'emblème de chasse est une marque que le PNJ « Maître de Chasse » distribue moyennant finances.

- Si vous possédez la compétence « chasse », vous pouvez recevoir cet emblème en vous acquittant d'une petite taxe. Vous pourrez ainsi passer autant de temps que vous voulez à chasser.
- Si vous ne possédez pas la compétence « chasse », vous pouvez recevoir cet emblème en vous acquittant d'une grande taxe. Vous pourrez ainsi passer 1 heure pour chasser. Passé ce délai que vous ayez attrapé du gibier ou non, si vous n'avez pas ramener cet emblème auprès du PNJ « Maître de Chasse » vous serez considéré comme braconnier avec les risques inhérents.

10. La mort

La mort du personnage intervient lorsque le joueur a perdu tous ses PV. Lors de grande bataille et grosse mêlée générale, le joueur doit se déplacer pour se mettre à l'abri. Une fois à l'abri, il doit rester au sol pendant 2 minutes. Lors de ces deux minutes, le joueur peut être pillé.

Par la suite, il pourra mettre son poing en l'air ou tenir son arme à l'envers devant lui.

Le joueur est dès lors une âme errante, qui ne peut ni communiquer ni intervenir avec les gens du monde des vivants sauf les joueurs qui possède la compétence « regard noir », les mages avec le sort « protecteur » ou certains PNJ.

Il rejoint le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité. Ces PNJ sont reconnaissables par les nombreuses clés qu'ils transportent.

Cependant, à chaque mort au minimum un point d'âme vous sera prélevé (les « A » marqués sur votre Memoria reçu en début de jeu, c'est pourquoi il est essentiel de la garder sur soi tout au long du jeu).

Présenter cette carte à la demande des PNJ.

Lorsque vous aurez réussi à vous faire ressusciter, vous vous souviendrez de votre mort, de votre passage dans le royaume des morts ainsi que ce qu'il vous a été demandé sauf information contraire.

