Les Échos d'un Commencement

Livret de Regle

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE 1 : INSCRIPTION, SECURITE ET FAIR PLAY....3
Inscription....3
La base de la sécurité....3
Les coups interdits....3
Que faire en cas de danger ?....3
Le minimum à respecter....3
Le Fair-Play....4
PARTIE 2 : ANNONCES ET REPERAGE VISUEL....4
Les annonces et lexique....4
Le repérage visuel....4
Le temps....4
PARTIE 3 : L'UNIVERS....5
L'ambiance....6
L'époque....6
PARTIE 4 :CREATION DU PERSONNAGE....7
Les bases de chaque joueurs....7
Choisir son clan....7
Choisir ses spécialisations....7
Les spécialisations....8
PARTIE 5 : LE ROLEPLAY....13
Les Bases du RP....13
Interpréter son personnage....13
Interpréter un combat RP....13
PARTIE 6 : LA MAGIE....15
Fonctionnement de la magie....15
Jouer et interpréter les sorts....15
Concernant la durée....16
PARTIE 7 : JOUER SUR PLACE....17
Les soins et la convalescence....17
Les spectres....17
L'apprentissage....17
Les ressources....17
Le vol, le sabotage....18
CONTACT....18

PARTIE 1 : INSCRIPTION, SECURITE ET FAIR PLAY

Inscription

Pour t'inscrire au GN, rien de plus simple : Va sur le site internet :

www.lesechosdeslimbes.com

Tu y retrouveras aussi toutes les informations relatives au GN sur la page associée.

Pour la création de ton personnage, tu trouveras ici les bases. Il est donc obligatoire de lire ton livret de faction (bien plus court, je te rassure), pour choisir ton métier et ce que tu pourras connaître sur le GN !

La base de la sécurité

Il est obligatoire de lire le **LIVRET DE SECURITE**, tu peux le retrouver aussi sur le site plus haut. C'est vraiment important et tout écart aux règles dans ce livret sera sanctionné.

Ton équipement doit être validé par ton Orga de groupe ; si ce n'est pas fait, ce dernier devra rester en tente ou voiture hors-jeu.

Rubalise : Si tu voies une rubalise blanche et rouge, **il est interdit de pénétrer cette zone**.

Les coups interdits

- Coups violents
- Coups à la tête
- Coups d'estoc
- Coups dans les parties genitales et à la poitrine pour les dames

Que faire en cas de danger ?

Si tu remarques un accident ou un danger immédiat, **STOP IMMEDIATEMENT LE JEU**, met-toi à l'abri avec tes copains et tes victimes, puis reprenez.

S'il y a un éventuel blessé, sécurise la zone et préviens les secours et Organisateurs.

Le minimum à respecter

- Le terrain est loué, ne jette rien par terre et tout dans les poubelles. Effectue le tri si demandé ;
- Urine dans les toilettes et préviens si jamais elles sont pleines ;
- Les animaux ne sont pas autorisés sur le terrain de jeu ;
- Si tu remarques un danger quelque part, préviens les Organisateurs ;
- Respecte les règles, les autres joueurs et l'implication de tous dans leur jeu ;
- Le matériel et le lieu.

Le Fair-Play

Le fair-play est la base de tout GN. Bien qu'il y ait des règles, sois fair-play et fais tout pour que l'immersion soit la plus réaliste possible. Cela apportera plus de jeu que n'importe quoi.

Le fair-play prévaut toujours, mais jamais au-dessus de la sécurité.

PARTIE 2 : ANNONCES ET REPERAGE VISUEL

Les annonces et lexique

STOP : On stoppe tout à ce moment-là, ça signifie qu'il y a un danger et qu'il faut faire attention à ce qu'il se passe autour de toi.
Tu peux utiliser cette annonce si nécessaire. Cependant, tout abus sera sanctionné. Si c'est un Orga qui l'annonce, arrête tout et vérifie que tout le monde va bien ;

TIME FREEZE : Le temps est gelé, tu deviens immobile, tu ne regardes rien, tu n'entends rien. Le Jeu reprend à l'annonce de **TIME IN ;**

Orgas : les organisateurs ;

PNJ : Personnage non joueur – ils jouent des rôles temporaires pour ton animation et sont aussi des joueurs de ton groupe.
Il n'y a pas de distinction RP à faire entre un PJ et un PNJ ;

PJ : Personnage joueur ;

RP : Rôle play – Interprétation d'un personnage ;

Fair-play : Le beau jeu, et être réaliste selon une situation donnée.

BG : Background, votre histoire

Le repérage visuel

Plusieurs rubans et bandeaux de différentes couleurs symboliseront des effets ou des informations :

En Hors-jeu

- **Bracelet lumineux rouge** :Organisateur ;
- **Ruban Jaune :** Personnage mineur – il est interdit de lui proposer de l'alcool et d'effectuer un jeu de torture et/ou sexuel en sa présence ;
- **Ruban orange :** Personne en risque physique – Il est interdit de la prendre pour cible. Elle ne peut pas intervenir dans un combat mais peut être fait prisonnière. Si un combat éclate à proximité, elle lèvera le poing en l'air pour mettre le ruban visible ;
- Lever le poing : Participant Hors-jeu.

En Jeu

- **Ruban vert :** Créature ou arme empoisonnée ;
- **Papier bleu :** Information dédié à ceux qui possèdent « v**oir l'invisible** »
- **Pastille rouge :** objet volable ;
- **Ruban Violet :** Objet saboté et inutilisable ;

Le temps

La plupart des effets du GN doivent se compter selon certaines notions de temps, et cela dépend surtout des incantations et mots employé.
A défaut, si le temps n'est pas défini, c'est à vous de le décider.

PARTIE 3 : L'UNIVERS

Nous sommes un jeu d'inspiration de l'univers de Warhammer. Planète exotique, merveilleuse, remplis de créatures amusantes (les hommes bêtes, les peaux vertes, les démons, les dragons, les manticores, etc.) et d'autres plus insignifiantes (les humains, les elfes, nains, etc.)

Ces races sont toutes les jouets des dieux, ils placent leurs pions sur ce monde pour pouvoir un jour le détruire, ou y créer la paix.

Selon la chronologie de Warhammer, nous sommes vers les -2000. A cette époque, le chaos le plus total régnait sur le monde.

Les elfes noir, hauts elfes et nains sont en pleine guerre. Les guerriers du Chaos s'entretuent afin de trouver un champion, les hommes lézards s'exilent et la civilisation humaine la plus développée est dans les terres désertiques du Sud et Arabie.

Bien entendu, vous n'avez aucune idée des choses qui vous entours. **Le Chaos n'est qu'un mot mais vous n'en avez pas la notion**, vous n'avez jamais entendu le mot Elfe. Bref vous êtes un parfait ignorant qui ne sait que ce qu'il y a sur son BG et le BG du clan.

Notre histoire commencera à cette époque fort sympathique. Les orcs et gobelins ainsi que d'innombrables créatures considèrent les hommes comme leurs garde-manger. Mais les hommes savent se défendre et apprennent rapidement avec le temps. C'est dans ce monde, rempli de danger, que quelques humains, appelés « barbares » par ceux du sud et « déchets » par les autres races, luttent pour survivre et construiront peut-être un jour, les grands empires porteurs du salut de l'humanité contre le chaos. C'est dans ce qui deviendra plus tard (peut être) les Principautés Frontalières que commence votre histoire.

Nous gardons tel quel plusieurs éléments dans l'univers d'origine jusqu'à cette époque.

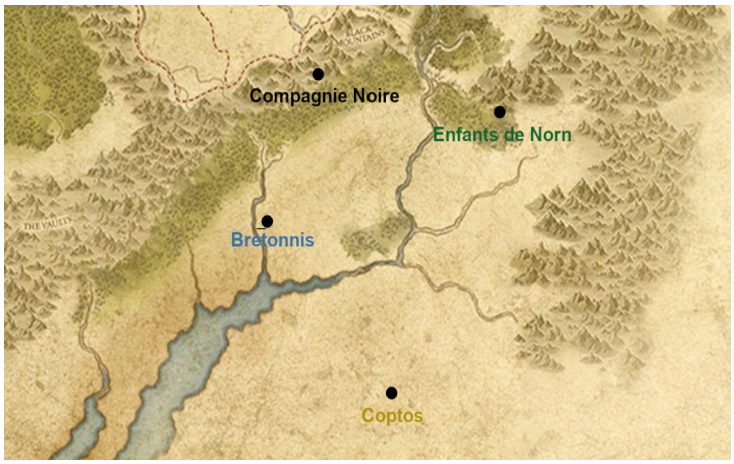
- Les elfes noirs sont en guerre avec les Hauts Elfes qui se retrouvent sur 2 fronts : contre les Nains et les Elfes noires,

- Les Nains sont en pleine guerre de la Barbe, si bien qu'ils sont très rares,

- Les Peaux vertes sont nombreuses et en plus grande majorité par rapport aux hommes.

Parler de la totalité du monde serait extrêmement long et beaucoup de site internet sont spécialisés sur ce sujet (la Bibliothèque Impériale).

Nous allons donc simplement nous concentrer sur le Vieux monde et l'époque.



L'ambiance

L'humanité est en extrême minorité par rapport au reste voir même en voie d'extinction. Vous vous battez pour votre survie avant tout, même un Clan qui a prit une ampleur énorme en 200 ans peut être rasé du jour au lendemain par les peaux-vertes, si ce n'est pire.

Les Orcs et les Gobelins possèdent la quasi totalité des terres où vous êtes, à savoir les Principautés Frontalière. Les Clans donnent généralement un tribus aux Peaux-vertes afin d'avoir la paix pendant un moment. Ces monstres sont tout sauf complêtement idiots. Ils sont simple, ce qui est un avantage comme un inconvenient.

C'est une époque sombre où un clan allier peut très bien se retourner contre vous du jour au lendemain pour avoir la paix pendant quelques années de plus.

L'époque

Nous sommes en -1950 avant sigmar. Pour vous donner une image, c'est comme notre monde en - 2000 avant JC. L'empire romain n'existe même pas encore. La médecine et la science sont quasiment au point mort et l'espérence de vie excède rarement les 40 ans. Bref ce n'est pas la joie.

Au niveau des infrastructures :

A l'exception de l'Empire Nehekhara du Sud, des Nains et des Elfes (donc rien qui ne vous concerne). Les constructions sont généralement faites de bois, de terre et de boue. La base d'une maison peut être faites en pierre dans quelques rares cas, mais tailler la roche est quelque chose d'extrêmement long, temps que vous n'avez pas forcément à cause des dangers aux alentours.

Pour les tenues vestimentaires :

La forge des armures en métal n'est pas connu, ni celle des arbalêtes et ne parlons même pas de la poudre. Toutes vos armes sont en Fer et très raremement en Acier. De même pour les tissus : pour la broderie et les ornements il faut du temps, c'est un luxe que vous le pouvez pas vous offrir. Vous êtes donc en tenue médiévale type.

Concernant les échanges commerciaux :

Selon votre Background, votre Clan peut avoir plus ou moins d'importance et de villages qui lui sont rattachés. Dans tous les cas, il faut effectuer des échanges commerciaux avec les alliés pour tenir face aux dangers du monde et tout particulièrement les peau-vertes. Pour cela, il vous faut visualisé le temps que prend le transport. Il faut plusieurs semaines voir plusieurs mois pour ce rendre chez un autre Clan. En tenant compte de la longueur du trajet et les potentiels détours, vous pouvez patienter la moitier d'une année sans nouvelle, si ces dernières sont bonnes. Nous ne disons pas que vous ne pouvez rien échanger, simplement que ce n'est pas quelque chose de simple et qui demande reflexion.

PARTIE 4 : CREATION DU PERSONNAGE

Les bases de chaque joueurs

De base, chaque joueur saura :

- Manier n'importe qu'elle arme,
- Porter une armure de cuir,
- Chaque joueur peut emmener n'importe quelle arme qui lui plaît et se battre avec,
- Faire un bandage basique.
- Voler, assassiner, piéger un coffre, empoisonner, tout ça se fait de manière RP et réaliste.

Vous ne pouvez pas :

- Avoir d'arme à feu ou d'arbalètes
- Posséder une armure métalliques
- Créer et imaginer des choses qui sont très loin dans le futur.

Choisir son clan

Dans le jeu, vous appartenez obligatoirement à un clan. Actuellement il en existe 4 :

Nehekhara

Bretonnis

Enfants de Norn

Compagnie Noire

Les différents groupes existants sont tous sur notre site internet, discord et Facebook (voir page contact).

Nous demandons des efforts de costume pour votre personnage, afin que celui ci montre bien a quel clan il appartient

Choisir ses spécialisations

Il existe 2 styles de vie, chacun d'entre eux définis ce que vous êtes au moment du GN. Vous pouvez être plus orienté :

CONNAISSANCE

ARCANE

Dans chaque style de vie il y a des spécialisations, les choses que votre personnage aime faire et qu'il a effectué jusqu'à ce jour, il sagit de votre métier et ce que vous faites la plupart du temps pour votre Clan.

Il n'y a pas d'archetype, toutes les spécialisations peuvent se mélanger et être aprisent tant que vous les comprenez et qu'elles sont logiques avec votre background.

Etant donné que nous sommes dans un jeu sans système de PV, il est inutile d'avoir un style de vie « Guerrier ». Dans un monde où le danger est omniprésent, chacun doit savoir se défendre un minimum. Le reste c'est à vous de le décider selon votre background, un personnage qui a passé sa vie à accumuler des connaissances et participer rarement aux combats souffrir bien plus d'une grosse coupure qu'un personnage ayant passé sa vie à protéger les terres du clan.

Votre style de vie et vos spécialisations doivent être justifié par le BG.

Les spécialisations

CONNAISSANCE

Médecin

Herboriste

Chasseur

Forgerons

Cueilleur

Géologue

Savoir Ancien

Arcane

Magie

Divination

Ritualisme

Chamanisme

Magie du clan niveau 1 et/où 2
(chaque niveau coûte 1 spécialisation)

Voir l'invisible

Elementisme

CONNAISSANCE

Toutes les spécialisations demandent un grand effort d'improvisation et d'interprétation. Afin que le jeu soit le plus réaliste possible, nous vous demandons de faire votre maximum. Les matériaux utilisés ne vous seront pas fournis pour la médecine, la forge, le tannage et l'écriture, nous ne pouvons pas apporter suffisamment de parchemins et bandage pour tout le monde. C'est à vous de l'apporter.

Médecin

Vous avez acquis durant votre vie de grandes connaissances à force de soigner les blessures des habitants du village. Ainsi vous êtes capable d'apaiser les douleurs et de recoudre une plaie ou même effectuer une attelle pour réparer un membre brisé. En revanche, pour une raison de logique, un membre tranché n'est pas réparable.

Herboriste

Du poison à la potion revitalisante, vous êtes capable de fabriquer quelques décoctions à l'aide de plantes. Un livret vous sera remis. Attention cependant, vous n'êtes pas en mesure de cueillir et reconnaître les plantes.

Chasseur

Il faut se nourrir pour vivre. Ainsi, vous avez l'habitude de traquer les bêtes en forêt. En suivant les traces vous pourrez trouver l'animal traqué, quelques morceaux, ou les 2. Un livret vous sera remis

Forgerons

Vous êtes capable de réparer les armes ou autres objets métalliques du clan. Un petit livret avec la quantité de matériaux nécessaire à la réparation vous sera remis

Cueilleur

Vous avez une connaissance des fleurs et des plantes que vous pouvez cueillir dans divers endroits. Plusieurs contraintes et conditions seront imposées pour la récupération et la conservation de certaines plantes. Un livret vous sera remis.

Savoir Ancien

Vous avez trouvé des écrits anciens, de votre clan ou d'un autre qui vous permettent d'en savoir un peu plus sur le passé du monde bien avant votre naissance. Quelques informations vous seront remises

Géologue

Vous avez l'habitude de partir explorer les environs et de tout noter sur une carte. Un parchemin et un crayon vous seront remis au début du jeu, vous pourrez y noter les zones de récolte et partager votre savoir. Vous êtes également en mesure de récolter certaines pierres et minerais. Un livret vous sera remis.

Arcane

La maîtrise des arcanes est quelque chose qui demande des années et des années d'apprentissages pour comprendre ne serait ce que la théorie sur les Vents de Magie.

Marcher sur les voies de la magie revient à emprunter un chemin rempli d'épines. L'ésotérisme est complexe et demande de l'investissement RP et une très bonne improvisation.

Une chose importante à savoir : un mage ne possède pas de mana mais simplement un certain nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Passé ce nombre vous avez 2 choix :

- Vous continuez et ressentez de la fatigue, évanouissement, avec peut-être quelques séquelles pour le GN suivant. Il vous faudra prévenir votre Orga de groupe.
- Vous vous reposez et attendez de pouvoir relancer un sort plus tard (dormir, méditer, faire un rituel, etc.). La récupération du nombre de sorts doit être validé par un orga.

A vous de jouer le jeu en donnant ces information à la fin du GN ou à votre orga de groupe. Les séquelles peuvent être moindre, comme importante ; une mutation du chaos ou pire encore... Alors soyez Fairplay

Magie

Vous avez une bonne compréhension de la magie ce qui vous permet de manipuler les vents de magie pour lancer quelques sorts. Chaque sort demande une incantation clair et précise pour la compréhension de tous. Si, en plus, vous avez un objet permettant de symboliser ce sort, ce sera un grand avantage.

Voici les 4 sorts que vous connaissez :

Projectile d'éther

Vous lancez un projectile de magie condensé. Le coup fait tomber un joueur à la renverse.

Soin

Permet de refermer une plaie, réparer un membre. Pour une blessure mineur type coupure, saignement, le sort vous coûte **1 point**. Pour une blessure mineure (coupure, saignement) le sort coûte 1 point, tandis que pour une blessure grave elle vous demandera plus de temps et de concentration donc **3 points**

Choc mental

Vous effectuez un énorme brouillage au cerveau, ce qui désoriente le joueur.

Apaisement

Vous calmez les esprits énervés autour de vous tant que vous incanté.

Divination

Grâce à une grande connaissance des arts mystiques, vous êtes capable de déceler des messages complexes que vous envoie votre Dieu.

Afin de comprendre ce que vous transmet l'au-delà, vous aurez besoin de temps et d'une grande concentration (ainsi que de votre propre matériel). Elle ne peut être faite qu'en présence de l'orga ou du PNJ référent de votre clan.

Ritualisme

Les vents de magie sont très complexes à maîtriser. Afin d'effectuer un sort à grande échelle ou conjurer une force particulière, réaliser un rituel reste la manière la plus sûre d'accomplir ce que l'on souhaite (plusieurs personnes peuvent y participer).

Il faudra :

- l'incantation,
- des ingrédients
- le maître de cérémonie pour gérer le rituel.

Un livret vous sera remis pour vous expliquer le fonctionnement du ritualisme. A vous de créer vos propres rituels.

Magie du clan (niveau 1 ; 2)

Comme annoncé, vous pouvez créer votre propre magie de Clan si cette dernière n'est pas encore crée. Il peut s'agir d'une version évoluée d'une magie existante ou quelque chose de nouveau.

Cette spécialisation possède 2 niveau avec 4 sorts à chaque niveau. Chaque niveau vous demande 1 point de spécialisation.

Elementisme

Vous êtes en mesure de comprendre les Vents de magies présents dans les éléments primordiaux du monde. L'eau, la terre, le feu et l'air.

Grâce à votre maîtrise, vous pouvez désormais lancer 1 sort avec chacun de ces éléments

Feu

Fonte des armes (l'arme brûle et se désagrège)

Eau

Évaporation corporelle (l'eau présente dans le corps de la cible s'évapore rapidement)

Air

Bourrasque (l'adversaire tombe en arrière)

Terre

Enchevêtrement (l'adversaire ne peut plus bouger les jambes)

Voir l'invisible

Vous êtes extrêmement sensible aux Vents de magie,vous pouvez voir certaines choses que d'autres sorciers n'auraient pas vu. Elle comprend :

- la capacité à voir et parler au spectre d'un personnage mort (symbolisé par une lumière bleue).
- la capacité à voir diverses choses symbolisées par des annotations disposés en jeu (papier bleu ou phosphorescent)

Chamanisme

Certains acquis du domaine ésotérique possèdent un aspect particulier, en effet, le chamanisme possède une forme de magie proche de la nature. Cependant, les sorciers ont besoin d'un catalyseur afin d'obtenir le résultat escompté. La drogue utilisée varie selon chaque sorcier (chacun sa propre fabrication) et les effets peuvent varier d'un individu à l'autre. On retrouve 4 types d'utilisation pour le chamanisme :

Communication avec les animaux

Durant le temps deffet de votre drogue, vous pouvez parler avec tous les animaux.

Métamorphose partiel

Vous pouvez transformer l'un de vos membres en un membre animal. A vous d'avoir le costume approprié

Message de l'au-delà

Vous entrez en communication avec votre Dieu ou les esprits durant quelques secondes (acquiert le spécialisation « voir l'invisible » le temps de la drogue)

Bête sympa

Au prix d'une utilisation de sort par jour, vous pouvez être accompagné d'un petit animal qui sera votre familier (si vous en possédez un). Selon l'animal, il pourra vous fournir quelques informations où ressources (à récupérer chaque matin et début de soirée (18h) au PC orga)

PARTIE 5 : LE ROLEPLAY

Les Bases du RP

Ça peut sembler étrange mais le fait de ne pas mettre de système de PV rendra le jeu bien plus intéressant pour vous et pour les autres.

2 choses importent, la **sécurité** et le **Fair play** vous n'avez besoin de rien d'autre. Si vous souhaitez effectuer une action, faites la. Cependant, ne forcez jamais un joueur qui ne souhaite pas jouer une situation trop particulière ou qu'il/elle estime dangereuse.

La règle de base afin de savoir si un joueur souhaite ou non jouer un jeu particulier avec vous est de **le regarder dans les yeux**. Si vous avez un doute, demandez lui tout simplement.

Le RP est la base de tout, il n'y a donc ni système de PV, ni décompte de point par membre ou points d'armure, le mana n'existe pas. C'est à vous d'agir de manière logique avec la situation. Seul les mages ont une petite règle pour la magie qui est expliqué plus loin.

Interpréter son personnage

Personne ne saura mieux vous satisfaire que vous même. Pour créer votre personnage vous aurez besoin de :

- **Préparation**

Pour rédiger votre Background, posez-vous quelques questions Comment je vois mon personnage ? Quelle vie a t il vécu ? Comment a t il forgé son caractère ? Quels sont ses objectifs ? Comment réagira t il dans les X situations qu'il rencontrera ?

- **Imagination**

Essayez d'imaginer comment il réagira face aux créatures, aux joueurs…

- **L'interprétation**

Il est important de faire la distinction entre vous et votre personnage. Vous n'aurez pas les mêmes vécus, caractères, réactions. N'ayez pas peur du regard des autres, lancez-vous ! Lâchezvous et le jeu n'en sera que plus plaisant pour vous et les autres joueurs.

Ne soyez pas passif et n'attendez pas que les choses viennent d'elle même, vous avez beaucoup à faire en très peu de temps. Lachez prise, immergez vous dans votre personnage et amusez vous.

La connaissance du background de votre Clan vous aidera tout au long du GN.

Interpréter un combat RP

Règle d'or :

Il vaut mieux SURJOUER un coup que ne rien jouer du tout.

Les dégâts subis dépendent :

- **types de blessure**

Un effleurement ou un légère coupure n'auront pas beaucoup d'impact contrairement à une grosse entaille ou une blessure profonde. En plus de la douleur, la perte de sang ne vous permettra pas de tenir bien longtemps lors d'un combat

- **types de personnage**

Un combattant aguerri ne surmontera pas de la même manière une estafilade qu'un paysans qui n'a jamais bravé de grand danger

- **types d'arme**

Que ce soit le poids, la taille, la forme, chaque arme aura un impact différent (flèche, masse, bouclier, fleurs, chaise, nain, ...). Jouez-le en conséquence !

- **types d'armure**

Elles permettent d'amortir et d'encaisser quelques attaques, mais une armure en cuir ne résistera pas à une flèche ni à un marteau

- **de la fatalité**

Le combat peut être long, mais un seul coup peut aussi suffire pour y mettre fin (égorgement, écrasement, etc.)

La perte de sang et la douleur :

VOUS N'ÊTES PAS INSENSIBLE A LA DOULEUR.
Une flèche dans la jambe n'est pas anodin, un membre coupé non plus. Vous ne pouvez plus continuer à vous battre, d'autant que la perte de sang ne mettra que quelques minutes à vous achever.

Le "hors combat" en RP

Plusieurs possibilitées : une blessure grave, la perte de sang, la peur, la douleur, l'inconscience, etc. A vous de réagir selon la situation

Par exemple : Pour jouer un membre couper, la perte de sang et le manque de soin dans la minute vous donnera une atroce douleur, des vertige, une vision floue, la perte des sens, l'engourdissement... et la mort. Faites vous plaisir !

La Mort

Mourir en GN est normal, il est important de savoir mettre fin à l'histoire de son personnage. A sa mort, venez en créer un nouveau au PC orga !

PARTIE 6 : LA MAGIE

Fonctionnement de la magie

Pour lancer un sort, vous devez d'abord essayer de croiser le regarde de votre cible.Incantez en la désignant avec votre bâton, doigt, sceptre, et lancez votre sort. Votre incantation doit :

- Etre aussi longue que claire, pour que la cible sache comment réagir (vous pouvez y ajouter vos ingrédients, projectiles, poudres, etc.)
- Cinématographiquement correcte en rajoutant vos ingrédients, projectiles, poudre, etc..
- Comporter toujours les mêmes mots clefs, restez plus objectif de subjectif

Les personnes qui ne sont pas à portée de voix, ne sont pas impactées.

Quelques règles pour lancer un sort :

- Une incantation doit comporter : Le ou les effets Le nom du sort La durée (si besoin)
- Vous ne pouvez PAS vous battre, parer de coups ni courir pendant la durée de l'incantation. Considérez que vous êtes en train de vous concentrer pour éviter de faire exploser la magie dans vos mains.
- L'incantation doit être dite à voix Haute et de manière intelligible. Si votre adversaire ne comprend pas, recommencez, sinon passez à un autre joueur.
- Lorsque vous êtes à cours de Magie (le nombre de sorts limite par jour est atteint) vous pouvez toujours continuer à lancer des sorts, mais vous devrez jouer une immense fatigue après ce sort. Ensuite, signalez le à votre orga de groupe à la fin du jeu ou lorsque vous le croisez. Soyez Fair play là dessus, ça nous permettra de faire des choses extrêmement amusantes l'année suivante.
- Si vous ne faites pas d'incantations ou que vous faites une simple annonce sans RôlePlay (''bourrasque, recule''), le sort sera considéré comme inexistant.

Le nombre de sorts que peut lancer un mage est de 7 par Jour.

La compréhension d'un sort s'effectue dans son incantation. Soyez à l'écoute et interprété à votre manière .

Jouer et interpréter les sorts

Chacun de vos mots possèdent une grande importance ; lors d'un rituel, tous les participants vous écoutent avec attention, la cinématographie est tournée vers vous, et surtout, SURTOUT, l'orga pour épie avec son sourire sadique..

Pour vous aidez à jouer ce type de rôle, vous pouvez préparer vos sorts, vos incantations et ce que vous direz lors de vos rituels et visions divinatoires est quelque chose qui vous aidera à jouer ce type de rôle.

Il existe 2 types de sort :

- Les sorts avec projectiles (boule de feu, projectile magique, flèche d'acide…)
- Les sorts immatériels (mutisme, reversement, entrave…)

Quelques exemples d'incantations :

Un sort avec projectile

« Par les vents de magie, que cette boule d'éther te fasse tomber. »

Comment la cible peut l'interpréter :

Dans les informations du sort nous avons «Boule d'éther» (avec le projectile lancé) ainsi que « tomber ».

Boule d'éther : On peut voir quelque chose de concentré, de la magie, du vent, etc. La cible peut choisir de se sentir aspiré ou étourdit selon ou elle touche mais ce n'est pas spécifié dans l'incantation.

Tombe : «tombe» peut-être joué de bien des manières. Un petit choc qui le fait reculer, un renversement au sol, le bras touché qui se fait détruire, un assommement,...

Si votre boule d'éther a un but précis, choisissez le mot le plus adéquat.

*« Par les vents de magie, que cette boule d'éther te **renverse** au sol »*

*« Par les vents de magie, que cette boule d'éther **t'assomme** »*

*« Par les vents de magie, que cette boule d'éther te **projète en arrière** »*

Un sort immatériel

Pour un sort de mutisme

« Par le Dieu du Vent et du tonnerre, qu'aucun son ne sorte de ta bouche »

« Par le Dieu du Vent et du tonnerre, que tes lèvres soient scellées »

« Par le Dieu du Vent et du tonnerre, que tu sois incapable de parler »

Le but est le même (être muet, ne pas pouvoir ouvrir la bouche ou parler), mais pas l'effet !

Vous pouvez vous délier du sort de scellement en ouvrant vous-même votre bouche à l'aide d'une dague par exemple, ou avec l'aide d'un autre mage (désenchantement).

Concernant la durée

Quand la durée n'est pas annoncée, l'effet n'est pas limité. En revanche, soyez logique dans son interprétation. Par exemple "**enchevêtrer**" n'a pas de durée, mais la cible sortira tôt ou tard de son entrave, ce ne sont que des racines et plantes qui cherchent à l'immobiliser, selon son interprétation et sa gestuelle il peut aisément s'en sortir.

Lorsque la durée doit être annoncée, elle doit être la plus RP possible (jusqu'au zénith, coucher du soleil, lever du soleil, prochain repas, momentannement, prochain coup, ...).

PARTIE 7 : JOUER SUR PLACE

Les soins et la convalescence

Lors que vous êtes blessé, en plus d'avoir mal il vous faut du temps pour récupérer. Une jambe tranché, même soigné par magie, demande un certain temps pour vous réhabituer.

Nous définisons un temps de convalescence simple pour quelques types de blessures, ensuite c'est à vous de jouer votre RolePlay en fonction de votre BackGround (Cf : "spécialisation et style de vie") et de la zone touchée.

✗ Blessure légère : Quelques minutes

✗ Coup cotondant violent sans blessure grave : une dizaine de minutes

✗ Membre brisé (soin physique) : Plusieurs heures

✗ Membre brisé (soin magique) : 30 minutes à 1h

✗ Membre coupé (soin magique) : 30 minutes à 1h

Les spectres

Lorsque vous mourrez, le jeu n'est pas fini. Vous avez la possibilité (si vous le souhaitez) d'incarner un spectre de vous-même durant 1h, avant d'être appelé par votre dieu. Cependant, vous ne pouvez pas parler de votre mort ni de qui vous a tué, le traumatisme vous empêche d'avoir une idée précise des dizaines de minutes avant votre mort. Vous pouvez vous venger, hanter l'esprit de vos anciens compagnons ou simplement semer la zizanie.

Seul ceux pouvant « Voir l'Invisible » peuvent entendre et parler aux spectres.

Ils sont caractérisés par un costume blanc/gris/noir et une lumière bleue.

L'apprentissage

Durant le GN, vous avez la possibilitée d'apprendre des spécialisations. C'est à vous de trouver quelqu'un capable de vous l'apprendre et qui sache comment. Nous ne donnons aucune méthode d'apprentissage c'est à vous d'y rélféchir.

Nous demandons juste un réel apprentissage sur la dite spécialisation et une épreuve final imposé par le maitre. Une fois l'apprentissage fini, le maitre et l'élève doivent venir au PC orga afin de valider l'apprentissage.

L'apprentie devra ensuite attendre le GN suivant pour avoir officiellement la spécialisation (mais il pourra l'utiliser durant le GN tant qu'il sera accompagné de quelqu'un la maîtrisant).

Les ressources

Certaines ressources en jeu sont symbolisées par des cartes avec des valeurs 1,2,5. Chaque personne ne peut transporter sur lui qu'un maximum de 5 de ces ressources. Si vous souhaitez en prendre plus, il vous faudra faire un aller retour. Vous récupérez les ressources sous leur vrai forme (fagot de bois, morceaux de fer ou de cuir), vous devez rapporter vos récoltes au PC orga qui vous donneront des cartes en échange.

Chaque jour, vous aurez besoin de manger. Pour cela, des cartes nourriture seront mises en jeu, vous devrez alors rapporter 2 rations de nourriture par jour lors d'un repas (sinon, vous vous exposez à quelques malus....)

Le vol, le sabotage

Vous pouvez voler une arme, armure, plantes et toutes ressources ou équipements utilisés durant le GN. Lors du check arme, votre équipement personnel sera étiqueté avec une référence qui symbolise le groupe et votre numéro. Lorsque l'arme est volée, le joueur voleur doit tout de suite passer au PC orga, l'orga notera la référence, le nom IRL du PJ voleur et la faction à laquelle il appartient.

Les coffres de factions ne sont ni transportables ni déplaçables, même d'un millimètre.

Si vous souhaitez saboter un équipement, vous devez mimer le sabotage et accrocher un **ruban violet** à ce que vous avez détruit. Vous trouverez les rubans dans votre coffre de faction, ils sont non volables. Lorsque vous retrouvez votre équipement détruit, vous devrez aller voir un forgeron pour le faire réparer

CONTACT

Pour nous contacter, ou retrouver les infos :

FACEBOOK

DISCORD

WEB

MAIL

VOUS AVEZ MAINTENANT TOUT LU.

A VOUS DE CRÉER LES GROUPES, VOS PERSONNAGES ET VENEZ VIVRE UNE NOUVELLE AVENTURE.

VENEZ RÉÉCRIRE L'HISTOIRE !