

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](#)

[Création de personnage](#)

[Choisir son peuple :](#)

[Le royaume d'Era](#)

[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.](#)

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 90 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 pourra 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.

Un arbitre n'est pas en jeu, il ne peut pas être la cible d'action de jeu.

Création de personnage

Par défaut, un personnage dispose de 2 points de vie par localisations et 2 points de mana. (Plus de détails partie "le combat").

Il entre en jeu avec une carte "arme à une main".

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.

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 Gründar 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 Hurlé-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.

Race jouable :

Bestiaux :

Les Bestiaux sont très résistants et possèdent de puissantes musculatures. Ils s'entraînent au combat dès qu'ils peuvent tenir une arme et mettre une armure. On y retrouve des Orcs, gobelins, troll, faunes etc ...

Statistique : +1 Point d'endurance.

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

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.

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

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

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.

L'Empire est entouré d'un immense mur de marbre blanc, aucune entrée, n'y aucune sortie n'est visible, l'empire vit donc enfermé dans son propre monde.

La dirigeante suprême actuelle se nomme Elaria et règne depuis la capitale. Considéré 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 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 pur 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 :

Hauts elfes : Elfes royaux

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 un métier d'artisanat.

Elari : Elfes du peuple.

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 de récolte ou Niveau 3 dans un métier d'artisanat.

Semi-Elfes : Semi-Elfes

Statistique : +1 Point d'endurance

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

Métiers : Niveau 3 dans deux métiers d'artisanats.

Créature magique : Dryades, Élémentaire et autres créatures magiques.

Statistique : En fonction du costume.

Compétence commune : En fonction du costume.

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.

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.

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).

La plupart des compétences sont récupérées à chaque repos. Un repos est valide lorsqu'un joueur effectue une pause de 20 minutes dans un camp allié. Attendre 20 minutes 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" ses fils de vie en retournant les rendre au stand orga.

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

Compétences communes

Assommer [3 points] (ANNONCE : KO)

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)

Vous pouvez, à la place de prendre un dommage physique, annoncer "Esquive". Vous ne pouvez pas esquiver une annonce avec cette technique.

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

Vous pouvez annoncer "Recul 5" en frappant un adversaire avec une arme de corps à corps.

Renversement [5 points] (ANNONCE : RENVERSEMENT)

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 épée d'une longueur maximale de 110 cm dans chaque main, cependant vous ne pouvez utiliser les pouvoirs d'une seule de vos armes. L'épée 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, de plus une arme de jet est un consommable ce qui signifie qu'il est détruit après avoir été jeté.

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 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, 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 événement, 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 à distance.

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 de lui même les sorts de la vraie magie sans maître.

Il peut également enseigner les sorts de "vraie magie" de rang 1 s'il en possède au moins 1 de rang 2.

Régénération magique [7 points]

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

Il peut également enseigner les sorts de "vraie magie" de rang 2 s'il en possède au moins 1 de rang 3.

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. Ne fonctionne pas avec les points de vie.

Nécessite d'avoir appris la compétence "Régénération magique"

Le combat

Un personnage possède 2 points de vie localisés, au torse, le bras droit, le bras gauche, la jambe droite et à la jambe gauche. Tous les points supplémentaires (“points de vie bonus”) sont appelés des points d’endurance. Une armure, un sort ou une compétence peut vous conférer des points d’endurances. 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 tombe 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 inconscient. (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 mitraillettes”, 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.

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. Les fils de vie sont également fixés sur celui-ci.

Exemple :

Jean possède une épée et une armure légère. Il possède une carte arme à une main, deux cartes accessoires de cuir et une carte plastron de cuir. 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 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. Par ailleurs, une arme de jet n'a pas besoin de carte pour être considérée comme valide. Mais doit être fabriqué, de plus une arme de jet est un consommable ce qui signifie qu'il est détruit après avoir été jeté.

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 150 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**

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).

Une ou 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'endurance, 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.

État Inconscient

Si votre personnage est à zéro point de vie sur son torse, vous tombez dans l'état inconscient 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.

Un simple soin vous sort de l'inconscience.

Attention, peu importe la durée dans laquelle vous avez été inconscient, 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 inconscient lors d'une bataille, vous vous souviendrez qu'il y a eu un affrontement mais pas de qui était présent.

Etat COMA

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 COMA. Vous donnez à la personne qui vous achève votre fil de vie, le joueur n'a pas à le réclamer.

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

Dans cet état, votre personnage n'est qu'une âme intangible et invisible, il lève alors 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.

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 2 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.

Les Métiers.

Un personnage peut apprendre jusqu'à trois métiers.

Les métiers de la récolte.

Un joueur peut ramasser dans la nature des ressources neutres. Il existe des plantes, des graines, des minerais et du bois.

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

Un joueur peut apporter une ressource neutre au PNJ métier de sa faction afin d'obtenir une ressource spécifique, en fonction de son niveau de métier.

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

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

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.

Se nourrir.

La nourriture aura un impact sur votre aventure. Si votre personnage a suffisamment de ration par temps de jeu, il gagne des bonus.

Ne pas se nourrir ne vous fera pas mourir de faim, mais il est possible que votre personnage gagne des malus.

Campements

Un groupe (6 à 10 personnes) doit posséder un campement 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 que son personnage peut porter.

Les annonces.

Esquive : Une fois par combat, 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. Un COMA ne fonctionne que s'il touche le tronc 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. Un KO ne fonctionne que s'il 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 COMA

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.

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