

LIVRE 1



RÈGLES DE JEU



La troupe bat d'ours

ASSOCIATION LOI DU 1ER JUILLET 1901 - DÉCRET DU 16 AOÛT 1901

Sommaire

I. Principes fondamentaux	4
A) Présentation générale du jeu	4
B) Univers et enjeux du scénario.....	5
C) Décorum	6
D) Rôle-play	6
E) Protagonistes.....	7
1) Personnages joueurs (PJ).....	7
2) Personnages non-joueurs (PNJ)	8
3) Organisateurs.....	9
II. Fonctionnement du jeu.....	11
A) Professions	11
1) Professions communes (PC)	12
2) Professions uniques (PU)	13
B) Quêtes	14
1) Quêtes personnelles (Objectifs de jeu)	15
2) Quêtes de profession	15
3) Quêtes publiques	16
C) Académies	17
D) Jeux.....	17
E) Rituels	18
F) Déplacements	20
G) Combats.....	21
1) Défense	21
2) Attaque.....	25
H) Bagarre	28
I) Magie.....	29
1) Branches de la magie	29
2) Sorts	30

3)	Points de mana (PM)	33
4)	Résistance	34
J)	Objets	35
1)	Matières premières	36
2)	Bonbons.....	36
3)	Potions.....	36
4)	Menottes.....	38
5)	Reliques	38
6)	Dralons	38
7)	Objets divers	39
8)	Coffres	39
9)	Vol	39
K)	Services.....	40
1)	Médecins.....	40
2)	Gardes	41
3)	Diplomates	41
4)	Trésoriers.....	42
5)	Forgeron	43
6)	Professions uniques.....	43
L)	Lois.....	43
M)	Mort et réanimation des personnages.....	44
III.	Hors Rôle-play (HRP).....	46
1)	Vraiment-vraiment.....	46
2)	Poing de Skâar	47
3)	Zones HRP.....	47
4)	Safe-Word.....	48
5)	Safe-Song	48
IV.	Fair-play	49
V.	Respect et sécurité	50

Règles du jeu

Avant de prendre connaissance de toutes les étapes préalables et indispensables à la participation à notre jeu au travers du « Livre II – Création de personnage » et du « Livre III – Informations pratiques », il est essentiel de vous plonger pleinement dans ce merveilleux monde qui vous attend : Les terres d'Egysior.

Comme tout univers, notre monde dispose de ses propres règles et de son propre fonctionnement. Laissez-nous donc, à travers ce premier livre, vous expliquer tout cela en détail afin que vous puissiez pleinement comprendre l'environnement dans lequel vous serez immergé, mais également afin que vous puissiez profiter du jeu dans le respect des règles qui lui sont propres.

Si à l'issue de ce livre vous avez encore la moindre question concernant les règles de jeu, n'hésitez pas à nous contacter via la messagerie interne du site internet « Une Question ? » (en bas à droite de l'écran).

I. Principes fondamentaux

A) Présentation générale du jeu

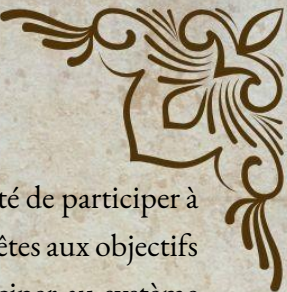
Egysior est un jeu de rôle grandeur nature (GN), c'est à dire une expérience entièrement immersive, à échelle humaine, qui plonge l'ensemble des joueurs au cœur d'un univers imaginaire : celui des terres d'Egysior.

Dès le début du jeu, chaque joueur entrera dans la peau d'un personnage fictif, qu'il aura préalablement créé avec le maître de jeu (MJ). Chaque joueur va ainsi se retrouver propulsé dans une nouvelle vie, une nouvelle société, dans laquelle il aura un statut social, une profession, des relations, des objectifs...

Dès lors, chaque joueur n'interagira plus en tant que joueur mais en tant que personnage (notion de rôle-play). Cela signifie que les actions du joueur ne seront non plus guidées par les envies et le caractère du joueur mais par l'histoire, la personnalité et les convictions de son personnage.

Tant qu'il incarne son personnage, chaque joueur fait partie intégrante de l'univers et son personnage est donc soumis aux règles qui régissent son fonctionnement. Bien entendu, que ce soit pour des besoins quelconques ou pour des raisons de sécurité physique ou émotionnelle, les joueurs peuvent à tout moment décider de se mettre en situation de « hors-jeu », également appelée « hors rôle-play » (HRP) et ainsi quitter temporairement l'univers fictif pour s'ancrer dans le monde réel le temps nécessaire.

Tout au long du jeu, les joueurs évolueront librement dans un univers entièrement pensé et mis sur pied par le MJ. C'est ce dernier qui écrit les grandes lignes directrices du scénario qui sera proposé aux joueurs, et qui tenteront alors de le mener à bien. Cependant, malgré l'aspect planifié du scénario, une très large place est laissée au rôle-play et aux initiatives des joueurs, ce qui peut donner lieu à de nombreux rebondissements inattendus. Le rôle du MJ est alors d'adapter le scénario en temps réel afin de prendre en compte ces événements spontanés.



Enfin, en parallèle du scénario principal qui leur sera proposé, les joueurs auront la possibilité de participer à des combats aussi épiques que dangereux, de partir à l'aventure au travers de nombreuses quêtes aux objectifs aussi divers que variés, d'exercer une profession afin d'accumuler des richesses et de participer au système économique en place, de pratiquer une religion et de prendre part à des rituels religieux aux finalités parfois obscures, et encore tout un tas d'autres choses que nous ne pourrions décrire intégralement au travers d'une seule page... En réalité, une fois plongé dans le jeu, la seule limite que connaissent les actions de votre personnage est votre imagination, car au sein d'Egysior vous êtes le seul maître de votre destin...

B) Univers et enjeux du scénario

Au-delà d'une simple aventure Egysior est avant tout un monde à lui tout seul, un véritable univers dans lequel vous vous retrouverez plongé l'espace de quelques jours, et il serait erroné de croire que, parce qu'il est entièrement fictif, son fonctionnement est simpliste.

En effet, bien que l'univers soit abordable et facilement compréhensible de tous au travers de la seule lecture des informations principales dont chacun de vous doit avoir pris connaissance en amont du jeu (voir « Livre II – Création de personnage »), l'univers est en réalité bien plus riche et complexe qu'il n'y paraît à première vue, fait dont les plus curieux d'entre vous pourront aisément se rendre compte en épluchant l'ensemble des informations disséminées au sein de notre site internet.

De ce fait, nous ne pouvons que vivement vous recommander de vous intéresser à notre univers avant d'entrer dans le jeu. Car, une chose est sûre, plus vous vous intéresserez à lui, à son histoire et à son fonctionnement, plus vous le comprendrez et plus vous serez en mesure d'appréhender ce qu'il se passe autour de vous durant le jeu. Que ce soit au niveau de votre environnement ou au niveau des enjeux de scénario qui vous seront proposés, la compréhension vous permettra de mieux vous adapter, de mieux réagir et peut-être même d'influencer directement le cours du jeu. Cela vous permettra également d'enrichir et de fluidifier vos interactions au cours du jeu, et pourrait donc réellement vous permettre d'avoir un net avantage sur les autres joueurs si vous avez une bonne mémoire et que vous savez correctement utiliser les informations que vous tenez à votre disposition.

Enfin, au-delà de l'univers en lui-même de manière générale, l'évènement s'inscrit dans un contexte particulier qui lui est propre. Ainsi, afin de comprendre le contexte et les enjeux du scénario proposé pour cet évènement, nous vous invitons à porter une attention toute particulière à la chronique principale dédiée au Chapitre III d'Egysior.

A noter que, bien qu'ils se suivent et qu'il y ait une continuité entre eux, l'ensemble de nos évènements sont indépendants. Ne pas avoir participé aux jeux précédents ne vous empêchera donc en rien de pleinement profiter du Chapitre actuel.

C) Décorum

Pour vous permettre de réellement plonger en plein cœur de l'univers d'Egysior, les organisateurs vous feront évoluer tout au long du jeu dans un environnement qu'ils souhaitent le plus immersif possible. Pour cela, ils mettront tout en œuvre afin que l'ensemble des décors et des accessoires de jeu utilisés au cours de l'évènement soient « décorum » et respectent de ce fait l'univers et l'immersion.

Véritablement au centre de nos priorités, nous souhaitons à travers cet engagement garantir la qualité de l'évènement en vous offrant une expérience de jeu la plus immersive possible.

Cependant, en dépit de tous les efforts imaginables qui pourront être fournis de la part des organisateurs, l'immersion totale ne peut être atteinte que si chaque participant contribue à l'effort collectif. Il vous est ainsi demandé de vous prêter au jeu et de respecter le « décorum » durant toute la durée de l'évènement. Cela passe notamment par le port d'un costume cohérent avec l'univers, mais également par le respect du décor visuel (pas de matériel non immersif visible dans les campements) et de l'anachronisme (non-utilisation de technologie telles que les téléphones portables, les montres...).

Vous l'aurez compris, la qualité du jeu dépend donc directement de l'effort que chacun d'entre vous effectuera pour respecter l'immersion, tant dans son costume que dans ses accessoires ainsi que dans son comportement.

D) Rôle-play

En su des décors dans lesquels vous évoluerez tout au long de l'évènement, un autre pilier fondamental du jeu est l'incarnation et l'interprétation de votre personnage. C'est d'ailleurs sur ce dernier concept, dit de « rôle-play » (RP), que l'entièreté du jeu repose.

Cela signifie qu'une fois dans le jeu, vous devrez entrer dans la peau de votre personnage et agir de manière immersive de la façon dont votre personnage agirait, et non plus en tant que vous même. Vous devrez ainsi guider les actions et les dires de votre personnage selon ses goûts, son caractère, ses convictions et ses ambitions, et non pas en fonction de votre personnalité à vous en tant que joueur.

Cette distinction est absolument indispensable au bon fonctionnement du jeu car chaque personnage est une pierre à l'édifice du jeu et est donc indispensable à son ensemble. La bonne incarnation des personnages par les joueurs est ainsi un élément essentiel du jeu à ne pas négliger.

A noter que pour aider à la bonne incarnation et faciliter le rôle-play, les personnages sont créés sur mesure en fonction des envies de jeu des participants (voir « Livre II – Création de personnage »), évitant ainsi qu'un joueur ne se retrouve à devoir incarner un personnage contre-intuitif ou déplaisant pour lui.

Pour résumer, le rôle-play regroupe donc l'ensemble des interactions physiques et verbales qu'auront les joueurs au cours du jeu au travers de l'incarnation de leur personnage.

Enfin, en théorie, le RP ne connaît pas de limites et les participants sont donc relativement libres tant au niveau de leurs actions qu'au niveau de leurs dires. Cependant, nous attirons toutefois votre attention sur le fait que le RP doit rester cohérent avec les fiches personnages, et ne doit en aucun cas porter atteinte au bon sens ni aux autres participants (physiquement ou moralement).

E) Protagonistes

Lors du jeu, de nombreux participants seront présents. Vous serez donc amené à croiser un grand nombre de personnes, chacune ayant son propre rôle et ses propres objectifs. Toutefois toutes les personnes présentes sur place ne seront pas nécessairement des joueurs et pourront donc avoir un rôle tout autre dans la bonne tenue de l'évènement.

Cette partie a donc pour objectif de vous présenter en détail les différentes catégories de participants que vous serez amenés à croiser durant le jeu.

1) Personnages joueurs (PJ)

Tout d'abord, lorsque vous arpenterez les terres d'Egysior, la grande majorité des individus que vous rencontrerez au cours du jeu seront des personnages dits « joueurs ».

En effet, tout comme vous disposez de votre propre personnage à incarner, chaque autre joueur dispose également de son propre personnage à incarner durant toute la durée du jeu. Ainsi, à chaque fois que vous rencontrerez un autre joueur au cours du jeu, vous interagirez en réalité avec son personnage. Ces personnages étant incarnés par les participants joueurs, ils sont tout simplement appelés des personnages joueurs (PJ).

Vous l'aurez compris, les PJ que vous croiserez sont donc les identités fictives incarnées par les autres participants joueurs de l'évènement au titre du rôle-play. Tout comme votre personnage, ces PJ ont donc vocation à participer au jeu dans son ensemble (scénario, quêtes, combats, professions...) et sont donc guidés par leurs propres caractères, leurs propres intérêts et leurs propres objectifs. Gardez ainsi à l'esprit que ce n'est pas parce que vous appartenez tous à la même catégorie de participants que vous avez tous des intérêts communs, bien au contraire... Certains PJ seront sans doute de redoutables alliés pour vous, tandis que d'autres seront vos pires ennemis. A vous de bien vous entourer et de ne pas vous laisser surprendre.

Enfin, il est essentiel de ne pas oublier que, au-delà du jeu et du rôle-play, derrière chaque PJ se trouve un réel joueur qui, tout comme vous, est là pour s'amuser et profiter du jeu qui lui est proposé par les organisateurs. Ainsi, bien que vous soyez entièrement libre de vos actions au cours du jeu (dans le respect du bon sens et des autres participants bien évidemment), essayez de garder cet élément en tête lorsque vous interagissez avec des PJ, et de mesurer les répercussions que peuvent avoir vos actions sur les joueurs qui se trouvent derrière ces PJ (sans que cela ne doive toutefois vous empêcher de leur nuire si nécessaire, le tout étant simplement d'éviter de gâcher leur jeu inutilement et de manière disproportionnée).

A noter que chaque PJ portera à sa ceinture une bannière et un badge afin de vous permettre de facilement identifier sa faction et sa profession.

2) Personnages non-joueurs (PNJ)

Bien que les PJ représentent la grande majorité des participants, et donc la plupart des interactions qui auront lieu au cours du jeu, d'autres personnages seront également présents dans le jeu, sans pour autant qu'ils soient incarnés par des participants dits « joueurs ».

En effet, certains personnages du jeu seront incarnés par des participants dits « non-joueurs » et sont donc tout simplement appelé des personnages non-joueurs (PNJ).

Contrairement aux participants joueurs, les participants non-joueurs ne participent pas à l'évènement afin d'incarner le personnage de leur souhait et de profiter du jeu proposé. Au contraire, les participants non-joueurs sont présents pour incarner, à la demande des organisateurs, des personnages de manière permanente ou éphémère, et ce afin de permettre le bon déroulement du jeu.

Comme nous venons de le mettre en lumière, il existe deux grandes catégories de PNJ au sein de notre jeu :

- Les PNJ permanents : Qui sont des personnages incarnés de manière continue par le même participant non joueur tout au long du jeu. Ces PNJ ont généralement une place importante dans la société, et ont pour objectif principal de guider les joueurs dans le jeu. A titre d'exemple, on retrouve parmi eux Tyra ou encore les maîtres des professions communes.
- Les PNJ éphémères : Qui sont quant à eux des personnages incarnés de manière ponctuelle par un participant non joueur. Leur existence dans le jeu est subordonnée à la réalisation d'un évènement, d'un enjeu de scénario, ou d'une quête particulière voulue par les organisateurs. Ainsi, une fois la raison d'exister du PNJ éteinte, celui-ci disparaît généralement du jeu. Contrairement aux PNJ permanents, ces PNJ sont donc des personnages de second plan, uniquement présents pour faire progresser le jeu et apporter des rebondissements et des opportunités de jeu aux PJ.

Vous l'aurez compris, les PNJ que vous croiserez lors du jeu ne sont donc pas des personnages guidés par leurs propres envies de jeu, mais bien par les besoins des organisateurs tant au niveau des quêtes, des professions que du scénario. Cela étant dit, bien que les PNJ puissent être considérés comme des personnages « neutres », uniquement présents pour permettre aux organisateurs de proposer du jeu aux participants joueurs, il serait erroné de penser qu'ils sont des personnages plats, sans caractère et sans impact dans le jeu. En effet, tout comme vous, chaque PNJ dispose de ses propres caractéristiques, de son propre caractère, et encore plus de son propre objectif, raison pour laquelle il a été intégré au jeu. Ne pensez donc pas qu'interagir avec ces personnages est sans conséquence, bien au contraire ! Gardez à l'esprit qu'un PNJ reste d'abord et avant tout un personnage du jeu, au même titre qu'un PJ, et donc que, bien qu'il ne soit pas incarné pour les

mêmes raisons, sa présence dans le jeu a exactement le même poids que celle d'un PJ. Réfléchissez donc bien aux conséquences de vos actes avant de les effectuer en jeu, même sur un PNJ !

De plus, nous attirons votre attention sur le fait qu'au-delà du jeu et du rôle-play, derrière chaque PNJ se cache un participant, et bien que ce participant soit non-joueur et que vous n'ayez donc pas à vous soucier de gâcher son jeu, le respect de l'individu qui incarne le personnage reste de mise. D'autant plus que c'est grâce au dévouement de ces chers PNJ que les organisateurs ont la possibilité vous proposer l'ensemble des éléments qui composeront votre jeu, mieux vaut donc les chérir avec le plus grand soin !

Enfin, bien que les PNJ ne représentent qu'une proportion relativement faible comparée au nombre de PJ, leur présence dans le jeu est telle que vous serez régulièrement amené à en côtoyer. Afin que vous puissiez facilement les différencier des PJ, chaque PNJ portera à sa ceinture une bannière particulière, différente de celles des PJ. Les maîtres de profession porteront également un badge afin que vous puissiez rapidement identifier la profession à laquelle ils sont rattachés.

3) Organisateurs

En dehors de tous les personnages (PJ et PNJ) qui seront présents sur les terres d'Egysior et avec lesquels vous pourrez interagir de manière immersive afin de créer du jeu, des organisateurs seront également présents afin d'assurer la sécurité des participants et le bon déroulement du jeu.

Il est important de noter que les organisateurs sont considérés comme « hors-jeu » et ne sont donc pas considérés comme des personnages. Ainsi, bien qu'ils soient présents sur l'espace de jeu pour les raisons évoquées ci-dessus, votre personnage ne pourra en aucun cas interagir avec eux car ces derniers n'existent pas dans l'univers d'Egysior. Pour votre personnage, les organisateurs n'existent donc pas, il ne les voit pas, ne les entend pas et ne les ressent pas. Pour votre personnage, les organisateurs ne sont rien de plus que de simples courants d'air, qui éventuellement le frôlent ou ouvrent miraculeusement une porte pour se frayer un chemin. Nous comptons sur votre imagination débordante pour éventuellement justifier en jeu toute conséquence provoquée par l'intervention nécessaire d'un organisateur !

Cela étant dit, bien que votre personnage, lui, ne peut aucunement interagir avec un organisateur dans le cadre du jeu, vous, en tant que participant, avez bien entendu la capacité de vous rapprocher de l'un d'eux en cas de besoin. Ainsi, si vous avez la moindre question, que ce soit au sujet des règles de jeu, d'une situation de jeu à laquelle vous avez été ou souhaitez-vous confronter, d'un point organisationnel pratique, ou d'un tout autre sujet, n'hésitez pas à aborder un des organisateurs afin d'en échanger avec lui. Le temps de votre interaction avec l'organisateur, votre personnage sera à son tour considéré comme « hors-jeu » et sera donc protégé de tout ce qu'il se déroule dans le monde d'Egysior (voir « Hors rôle-play » page 46).

Nous comptons bien entendu sur le fair-play des oreilles indiscretes d'Egysior pour faire abstraction des brides de conversations qu'elles pourraient entendre durant un dialogue « hors-jeu » et qui n'ont pas lieu d'entraîner des conséquences au sein de l'univers d'Egysior.

Afin de piloter au mieux le jeu qui vous sera proposé, l'ensemble des organisateurs ont été répartis et spécialisés en 4 pôles distincts. Vous pourrez ainsi retrouver 4 catégories d'organismes au sein de l'espace de jeu :

- Les organisateurs « scénario » : Ces organisateurs sont ceux qui créent, développent, déclenchent et adaptent en temps réel le scénario qui sera proposé au cours du jeu. Si vous avez une question à propos des règles de jeu, de l'univers ou du scénario proposé ; ou si vous souhaitez effectuer une action de jeu particulière mais que vous avez pour cela besoin de matériels particuliers ou de vous rassurer en ayant l'autorisation préalable des organisateurs avant de vous lancer, n'hésitez donc pas à vous adresser à eux, ils seront les plus à même de vous répondre sur ces sujets ! Ces organisateurs sont facilement reconnaissables grâce à leur brassard mauve arborant le symbole d'une plume.
- Les organisateurs « quêtes » : Ces organisateurs sont ceux qui créent, déclenchent et supervisent l'ensemble des quêtes qui seront proposées au cours du jeu. Si vous cherchez une quête ou si vous avez une question sur l'une d'entre elle, n'hésitez donc pas à vous adresser à eux, ils seront les plus à même de vous répondre sur ces sujets ! Ces organisateurs sont facilement reconnaissables grâce à leur brassard mauve arborant le symbole d'un parchemin.
- Les organisateurs « professions » : Ces organisateurs sont ceux qui supervisent le bon fonctionnement des professions et qui veillent à l'équilibre et à la régulation du système économique au cours du jeu. Si vous avez la moindre question quant à l'exercice de votre profession ou quant à la compréhension du système économique global du jeu, n'hésitez donc pas à vous adresser à eux, ils seront les plus à même de vous répondre sur ces sujets ! Ces organisateurs sont facilement reconnaissables grâce à leur brassard mauve arborant le symbole d'une pièce de monnaie.
- Les organisateurs « coordination » : Ces organisateurs sont ceux qui assurent le bon déroulement de tous les aspects organisationnels et pratiques de l'évènement, comme notamment le confort, l'hygiène, la nutrition, la sécurité et la santé (physique et mentale) des participants. Si vous avez, en tant que participant (et non en tant que personnage), le moindre besoin ou la moindre question sur les modalités pratiques de l'évènement, n'hésitez donc pas à vous adresser à eux, ils seront les plus à même de vous répondre sur ces sujets ! Ces organisateurs sont facilement reconnaissables grâce à leur brassard mauve arborant le symbole d'un bouclier.

Vous l'aurez remarqué, l'ensemble des organisateurs sont donc facilement reconnaissables par la présence d'un brassard autour de leur bras (arborant un symbole particulier en fonction de leur domaine d'intervention). Vous pourrez également noter que le fait que les organisateurs soient distingués à l'aide d'un brassard et non d'une bannière attachée à leur ceinture, permet de facilement les différencier de tous les autres protagonistes en jeu.

Enfin, comme la majorité des organisateurs seront amenés à déambuler à travers l'espace de jeu pour des raisons diverses et variées qui leurs sont propres, il peut parfois s'avérer difficile pour vous de trouver un organisateur à votre proximité. C'est pourquoi, un point fixe appelé le « PC Orga » sera aménagé au sein de l'espace de jeu, afin que vous ayez en permanence accès à un point de repère contenant un organisateur. Ainsi, en cas d'urgence ou d'impossibilité de vous rapprocher rapidement d'un organisateur ambulant sur le terrain de jeu, n'hésitez pas à vous rendre au « PC Orga ». Les organisateurs présents sur place sauront répondre à vos besoins !

II. Fonctionnement du jeu

A) Professions

En fonction du nombre d'XP que vous avez placé dans la caractéristique « Profession » de votre fiche personnage, et de la répartition secondaire que vous avez fait des niveaux de profession ainsi débloqués, votre personnage aura la possibilité d'exercer une ou plusieurs professions lors du jeu.

Pour rappel, dès sa création, chaque personnage dispose automatiquement des XP nécessaires pour exercer au moins 1 profession. Par la suite, chaque joueur a la possibilité de spécialiser son personnage dans sa profession (3 niveaux de maîtrise différents : apprenti, confirmé, reconnu) ou de lui en faire exercer de nouvelles s'il le souhaite (3 professions maximum, dont une seule peut être une profession unique).

Quoi qu'il en soit, le jeu est fait de telle manière que chaque personnage occupe une réelle place dans le système économique de la communauté, et ce non seulement afin de permettre à la société de fonctionner correctement, mais également afin de permettre à chacun d'obtenir des Dralons, éléments indispensables du jeu, car même si vous ne recherchez pas spécialement à vous enrichir, ces petites pièces vous serviront à bien des égards pour évoluer dans le jeu.

Bien que chaque personnage soit de fait rattaché à au moins une profession, les joueurs n'ont en réalité aucune obligation d'exercer la ou les professions de leur personnage au cours du jeu. En effet, dans tous les cas, les professions ont vocation à être une possibilité de jeu proposée aux joueurs, et non une obligation qui pèse sur eux. Chaque joueur est ainsi libre d'exercer ou non la ou les professions de son personnage au cours du jeu, aux moments où il le souhaite. Nous attirons toutefois votre attention sur deux points importants liés au non-exercice de votre ou vos professions :

- **D'un point de vue personnel** : Les professions restent tout de même le moyen le plus simple et le plus sûr dont disposent les joueurs pour gagner de l'argent au sein du jeu. Bien que non obligatoires, les professions sont donc un axe central du jeu à ne pas négliger pour quiconque souhaite convenablement évoluer dans le jeu.

- D'un point de vue global : Le système économique du jeu repose en grande partie sur les professions. Chaque joueur a donc un rôle actif à jouer dans le bon fonctionnement du système économique global de la communauté et le non-exercice de sa profession pourrait, dans certains cas, avoir de lourdes conséquences et perturber le système tout entier. *Par exemple, si plusieurs sourciers n'exercent pas leur profession, alors le manque de matières premières pourrait rapidement se faire ressentir au sein de la communauté, ralentissant alors les autres professions qui dépendent de ces matières pour pouvoir être exercées.*

Vous l'aurez compris, les professions représentent donc un véritable axe jeu, que chaque joueur aura la possibilité d'expérimenter, que ce soit par nécessité financière ou par simple plaisir. En effet, demandant du temps et de l'investissement, chacune d'elles est construite de manière à être ludique et agréable à jouer pour les participants et peut de ce fait être considérée comme un jeu à l'intérieur du jeu. Il est donc probable que certains joueurs trouvent leur plaisir de jeu au sein des professions, considérant que cet aspect du jeu les stimule plus que les autres activités proposées (quêtes, tournois, jeux, combats, académies, rituels, interactions...).

De plus, afin de faire des professions un véritable axe principal de jeu dans lequel les joueurs pourront pleinement s'investir s'ils en ont l'envie, ces dernières sont pensées de manière évolutive. S'ils le souhaitent, les joueurs auront ainsi l'occasion d'évoluer au sein de leur profession au fil des jeux (en plaçant des XP en Profession au sein de leur fiche personnage) afin de débloquent de nouvelles compétences professionnelles et d'obtenir une meilleure rémunération. Des XP dans la profession exercée pourront également être attribués aux joueurs en cours de jeu grâce à l'accomplissement des quêtes de profession (voir pages 15-16), et ce afin de récompenser les joueurs investis dans leur profession en les faisant progresser immédiatement, sans attendre le prochain jeu.

Chaque profession ayant son propre fonctionnement, les règles qui leur sont propres ne seront pas développées ici mais seront fournies aux participants en même temps que leur fiche personnage, en fonction de la ou des professions qu'ils auront choisies au sein de celles-ci.

Vous pourrez toutefois noter qu'il existe deux grandes familles de professions dans le jeu : Les professions communes (PC) et les professions uniques (PU), chacune ayant un mode de fonctionnement bien différent.

1) Professions communes (PC)

Les professions communes sont les professions de base initialement prévues par le jeu. Il en existe 10 (dont vous retrouverez le détail dans l'onglet « Professions » de notre site internet), chacune étant indispensable au bon fonctionnement de la société.

Comme dans tout système économique, une grande partie de ces professions sont en réalité interdépendantes (comme peut le montrer l'organigramme du système économique à retrouver sur le site internet dans l'onglet



« Professions »). Il est donc essentiel que chacune d'elles fonctionne correctement afin que les autres PC ne soient pas perturbées.

Afin de permettre au système économique de correctement fonctionner, chaque PC est organisée sous forme de Guilde. Chacune d'elles est ainsi exercée simultanément par plusieurs PJ, tout en étant chapeautée par un maître de profession (PNJ) chargé de superviser et de guider les PJ en question dans l'exercice de leur profession. Cette organisation permet non seulement de maintenir les PC à un niveau d'activité élevé, tout en permettant à chaque joueur de profiter pleinement du jeu sans qu'il ne se retrouve enfermé contre son gré dans l'exercice de sa profession ; mais également d'aider et d'accompagner les joueurs dans l'exercice de leur PC et ainsi de leur fournir un cadre structuré simplifiant grandement leur jeu.

Chaque PC dispose de son propre point d'exercice, appelée « tente de profession ». Tout au long de la journée, les maîtres de professions demeurent au niveau de leur tente de profession afin de la faire fonctionner. Dès qu'un joueur souhaite exercer sa profession, il n'a donc qu'à se rendre à sa tente de profession où il y trouvera le maître de profession ainsi que tout le nécessaire pour effectuer sa profession.

Au sein de certaines PC, il est toutefois possible que les joueurs soient amenés à effectuer leurs actions de profession en dehors de leur tente de profession. Dans le cas où d'éventuels objets devraient être disséminés sur le terrain de jeu à destination des joueurs exerçant une PC particulière, les objets en question seront marqués d'un sceau orange afin que tous puissent facilement les identifier. Seuls les joueurs exerçant la PC indiquée sur le sceau et disposant d'un niveau de maîtrise suffisant pourrons alors se saisir de l'objet en question (voir pages 35-36).

Au sein du campement, la majorité des tentes de professions sont regroupées et forment ensemble ce qui est appelé « le Quartier des Affaires ». Cette zone, neutre de toute bannière, est une zone particulièrement active et dynamique où les échanges et les personnes affluent tout au long de la journée afin de conclure les plus belles affaires. Si vous cherchez un bien, un service ou même une belle opportunité, vous savez maintenant où vous rendre !

Pour conclure, les PC sont idéales pour les joueurs débutants, du fait de leur encadrement et de leur stabilité, mais sont également suffisamment riches pour permettre aux joueurs expérimentés d'y trouver leur compte.

2) Professions uniques (PU)

Contrairement aux PC, les PU ne sont pas préconstruites par le jeu mais sont créées sur mesure à la demande des joueurs. Les professions uniques ne font donc pas partie intégrante du système économique de base, mais viennent l'enrichir de telle sorte que chacune de ces professions apporte quelque chose à la société, sans pourtant y être indispensable.

Chaque joueur souhaitant exercer une PU est libre d'en faire la demande au MJ lors de l'envoi de sa fiche gameplay, en y indiquant simplement ses idées et ses envies de profession. Le MJ jugera alors de la faisabilité

de la PU et tentera de l'intégrer au jeu si cela est possible (respect de l'immersion, faisabilité technique, intérêt pour le jeu...).

Comme les PU sont créées sur mesure pour chaque joueur le désirant, il n'existe pas de liste préconstruite de ces professions. Toutefois, à titre d'exemple, il serait possible de créer une profession de mercenaire, de conteur, de musicien, de maître d'arme, d'enchanteur, ou même de mendiant.

Du fait de leur création sur mesure et de leur caractère unique intrinsèque, les PU ne sont donc, contrairement aux PC, exercées que par un seul et unique joueur, celui pour qui la profession a été créée. Les joueurs sont ainsi livrés à eux-mêmes dans l'exercice de leur profession et ne disposent ni d'un maître de profession pour les guider, ni d'un lieu particulier pour l'exercer.

Les PU sont beaucoup plus complexes à jouer que les PC, notamment en raison de leur instabilité économique. En effet, là où les PC garantissent une rémunération certaines aux joueurs qui réalisent leurs actions de profession, les PU ne permettent de générer une rémunération que si d'autres joueurs acceptent de recourir aux services proposés. Toutefois, si vous arrivez à tirer votre épingle du jeu, et pourquoi pas même à vous rendre indispensable à la communauté, une telle profession agira sans aucun doute comme un véritable tremplin, car vous serez le seul en mesure de proposer ces services. Votre réputation et votre richesse n'en seront alors que décuplées.

Pour conclure, ces professions sont recommandées aux joueurs expérimentés ayant une bonne maîtrise du RP et souhaitant s'illustrer dans une carrière atypique.

B) Quêtes

Tout au long du jeu, de nombreuses quêtes seront proposées aux participants. Les quêtes sont des missions ou des objectifs proposés aux PJ dans le but de faire évoluer le jeu et/ou un ou plusieurs personnages.

En plus d'apporter du jeu aux PJ et de permettre au scénario d'évoluer, les quêtes permettent aux joueurs qui les achèvent d'obtenir des récompenses (de toutes formes, et plus ou moins importantes selon la durée et la complexité de la quête).

Les quêtes sont donc également un très bon moyen pour les joueurs d'évoluer dans le jeu, notamment grâce aux récompenses matérielles qu'elles peuvent procurer (Dralons, ressources, objets divers...), mais également grâce aux avantages indirects qu'elles peuvent apporter (interactions RP, informations privilégiées, nouvelles affinités, réputation...).

Quoi qu'il en soit, bien que de très nombreuses quêtes soient proposées au cours du jeu, faisant d'elles un aspect non négligeable du jeu, aucune d'elle n'est obligatoire. Les PJ sont donc libres, selon leurs envies de jeu, de participer ou non aux quêtes proposées.

Il existe de très nombreuses formes de quêtes, dont les objectifs et les modalités varient drastiquement d'une quête à l'autre. Pour ces raisons, il n'est pas possible de dresser une liste exhaustive des formes de quête que vous pourrez trouver au sein du jeu. Toutefois, il existe 3 grandes catégories de quêtes qui méritent d'être distinguées : les quêtes personnelles, les quêtes de profession et les quêtes publiques.

1) Quêtes personnelles (Objectifs de jeu)

Les quêtes personnelles sont des objectifs de jeu personnalisés directement proposés aux joueurs au sein de leur fiche personnage.

Créés sur mesure par le MJ pour chaque PJ, ces objectifs ont vocation à guider les joueurs dans l'évolution de leur personnage au sein du jeu. Chaque joueur se voit ainsi doté de 3 quêtes personnelles à réaliser au cours du jeu.

Bien qu'il soit fortement recommandé aux joueurs de tenter de réaliser leurs quêtes personnelles, notamment afin d'apporter du RP et des rebondissements au jeu, il n'existe en réalité aucune obligation pour les joueurs de les mener à bien. Chacun est donc libre de relever ou non le défi d'atteindre ses objectifs de jeu.

Enfin, contrairement aux autres quêtes, les quêtes personnelles n'attribuent pas de récompenses directes aux joueurs lorsqu'elles sont achevées (abstraction faite de la satisfaction personnelle que peut apporter le fait d'avoir relevé le défi proposé). Cependant, réaliser vos quêtes personnelles peut vous permettre, en plus de vous créer du jeu, de tirer d'éventuels avantages indirects, notamment dans vos relations, votre réputation...

2) Quêtes de profession

Disponibles uniquement au sein des professions communes, les quêtes de profession se présentent sous la forme d'objectifs professionnels à atteindre.

Fixés par le maître de profession, les objectifs à atteindre diffèrent selon le niveau de maîtrise de la profession des joueurs. Il existe ainsi 3 quêtes différentes pour chaque profession : une à destination des apprentis, une à destination des confirmés et une à destination des reconnus.

Bien que la réalisation de ces quêtes ne soit aucunement obligatoire, leur accomplissement permet aux joueurs de démontrer à leur maître de profession qu'ils maîtrisent pleinement leur niveau de profession actuel et qu'ils sont ainsi prêt à évoluer vers de nouvelles compétences. Une fois leur quête de profession accomplie, les joueurs peuvent donc suivre une formation auprès de leur maître de profession afin de gagner immédiatement un niveau au sein de leur profession (soit l'équivalent de 2 XP dans leur fiche personnage).

Les objectifs à atteindre étant différents pour chaque profession, ainsi que pour chaque niveau de maîtrise (apprenti, confirmé, reconnu), ces premiers seront directement explicités au sein des règles de profession que les joueurs recevront en même temps que leur fiche personnage.

3) Quêtes publiques

Contrairement aux deux premières catégories, les quêtes publiques sont ouvertes et proposées à tous. Ainsi, n'importe quel joueur est libre d'y participer s'il le souhaite, sauf si, par rare exception, la quête est réservée à une catégorie de personnages particuliers (quête réservée aux femmes, à une espèce particulière, à un âge particulier...).

Ces quêtes, liées ou non de manière directe au scénario principal, peuvent être assimilées à des aventures ou à des missions à mener à bien par les PJ afin de faire évoluer le jeu.

Etant systématiquement contextualisées, et faisant régulièrement intervenir des PNJ, les quêtes publiques peuvent revêtir de nombreuses formes différentes. Elles peuvent ainsi être liées à un personnage, à un événement ou encore à un objet ; être destinées à un nombre limité ou non de personnes ; s'inscrire sur un court laps de temps ou au contraire s'inscrire dans la durée ; faire appel à des capacités intellectuelles, physiques ou manuelles... Vous l'aurez compris, chaque quête étant unique, les informations qui y sont relatives vous seront données de manière immersive au cours du jeu, que ce soit par le biais de personnages (PNJ), d'affiches, de messages ou encore par tout autre moyen...

Comme pour toutes les autres catégories de quêtes, la participation à une quête publique n'est aucunement obligatoire. Ainsi, ce n'est pas parce qu'un PNJ loufoque vous aborde que vous êtes obligés de vous embarquer dans ses histoires. Dire non c'est parfois éviter de tremper dans le pétrin, mais c'est parfois aussi passer à côté de belles opportunités...

En effet, la réussite d'une quête publique, en plus de parfois faire avancer le scénario, apporte généralement de belles récompenses. Il peut donc être intéressant pour les joueurs de participer à certaines d'entre elles afin d'évoluer plus rapidement au sein du jeu. Cependant, nous attirons votre attention sur le fait que, contrairement aux autres catégories de quêtes, des effets néfastes peuvent parfois atteindre les PJ en cas d'échec, et parfois même de réussite... A vous donc de bien choisir vos combats !

Enfin, les quêtes publiques pouvant être proposées aux joueurs d'une multitude de manières différentes, nous vous invitons à ouvrir l'œil si vous souhaitez participer à l'une d'entre elles. Regardez autour de vous, certains PNJ ou certains détails attireront peut-être votre attention. Des panneaux d'affichages situés au niveau du « Quartier des Affaires » et de la taverne font également souvent mention de quêtes à effectuer.

Comme de nombreuses quêtes peuvent avoir lieu simultanément, une codification sera utilisée afin de clairement identifier les objets et les indices relatifs à chaque quête. Tous les éléments de jeu rattachés à des quêtes porteront ainsi un sceau vert et seront marqués d'une numérotation correspondant à la quête à laquelle ils se rattachent. Afin de ne pas perturber le déroulement des quêtes au sein du jeu, il est ainsi interdit aux joueurs de prendre, déplacer ou modifier les objets se rattachant à des quêtes (marqués d'un sceau vert) s'ils ne participent pas eux-mêmes à la quête en question (numérotation de la quête).

C) Académies

Afin de permettre aux joueurs de faire évoluer leur personnage au sein même du jeu, sans avoir à attendre le jeu suivant pour gagner de nouveaux XP, des institutions appelées « académies » organisent des cours afin de développer les aptitudes des personnages.

Chaque personnage participant à un cours obtient immédiatement, à la fin des enseignements de celui-ci, de nouveaux XP sur sa fiche personnage dans la caractéristique visée par le cours. *Par exemple, un cours visant à améliorer son maniement des armes attribuera des XP dans la caractéristique Combat.* Les académies sont donc un excellent moyen pour les joueurs de faire progresser leur personnage au sein même du jeu.

Il existe deux académies distinctes, chacune ayant vocation à développer des aptitudes bien particulières :

- **L'académie de combat :** Cette institution a vocation à développer les compétences martiales des personnages. Elle organise donc des cours afin d'améliorer les caractéristiques Vie, Armure, Combat ou encore Déplacement des personnages.
- **L'académie de la magie :** Cette institution a vocation à développer les compétences magiques des personnages. Elle organise donc des cours afin d'améliorer la caractéristique Magie, Mana ou encore Résistance des personnages.

Lorsqu'un cours est organisé par une académie, il est systématiquement annoncé au préalable sur le panneau d'affichage de la taverne. Si vous êtes intéressé par un cours particulier, pensez donc à vous rendre régulièrement à la taverne afin de surveiller les cours proposés et de vous y inscrire.

D) Jeux

Tout au long du jeu, de nombreux événements seront organisés par le Parieur afin de divertir les personnages.

Événements sportifs, intellectuels ou encore artistiques, chacun y trouvera son bonheur ! Pouvant prendre la forme d'événement spontanés, ou de véritables tournois inscrits dans la durée, ces jeux ouverts à tous sont une excellente opportunité pour les joueurs, en plus de s'amuser, de grandement s'enrichir.

En effet, chaque jeu promet au(x) vainqueur(s) une récompense grandiose, tenant son pesant d'or !

Dès qu'un jeu est organisé par le Parieur, une affiche est systématiquement posée sur le panneau d'affichage de la Taverne. Si vous êtes intéressé par le jeu proposé, il vous suffira alors simplement de vous y inscrire auprès du tavernier et de payer le droit de participation correspondant (en Dralons). Présentez-vous alors à l'heure et au lieu indiqué et tentez de remporter le titre de grand vainqueur !

A noter que même si vous n'êtes pas intéressés pour participer directement aux jeux du Parieur, vous pouvez toujours vous installer confortablement et profiter du spectacle pour encourager vos favoris et éventuellement huer vos ennemis.



En dehors de l'organisation de ses jeux mythiques, le Parieur déambule également régulièrement au sein du campement afin de proposer à quiconque souhaite bien s'y prêter, les derniers jeux qu'il a inventé (jeux de cartes, de plateaux, de dés, de mémoire...).

Si vous le croisez, libre à vous de vous installer ou non à sa table pour le défier. Posez votre mise, l'avenir vous dira si vous êtes assez malin ou chanceux pour la récupérer. Si vous remportez le jeu contre le Parieur, vous doublerez votre mise. Mais dans le cas contraire, vous aurez juste perdu votre argent !

Le parieur est donc un excellent moyen de vous divertir et pourquoi pas, pour les plus déterminés d'entre vous, de vous enrichir. Après tout, tout n'est toujours qu'une question de risque... et parfois de chance...

Gloire au vainqueur, peine aux vaincus !

Les règles relatives à chaque jeu proposé par le Parieur étant différentes les unes des autres, ces premières seront expliquées aux joueurs par le Parieur lui-même au début de chacun de ses jeux.

E) Rituels

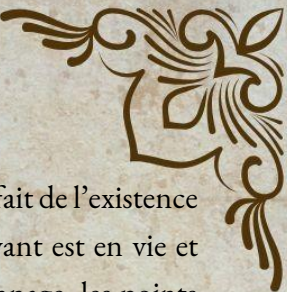
Plusieurs religions étant présentes dans l'univers, il est fort probable que des rituels religieux soient tenus au cours du jeu.

Organisés par les prêtres, ces rituels peuvent avoir de nombreux objectifs différents. En effet, là où certains ne seront organisés que pour rassembler les fidèles et resserrer les liens qui lient la communauté, d'autres sont quant à eux organisés dans un but précis (mariages, rituels funéraires, intronisations de nouveaux fidèles, démonstrations de foi, demandes particulières au dieu, accomplissements de miracles...).

Lorsqu'un rituel est organisé, seuls les croyants du culte en question (choix effectué au sein de la fiche personnage) sont autorisés à y participer, sans qu'il n'existe toutefois aucune obligation pour eux d'y prendre absolument part. Chaque croyant est donc libre de participer ou non aux rituels organisés par sa religion. Si un joueur ne croit en aucune religion, alors il ne peut participer à aucun rituel. Un joueur a toutefois la possibilité de se convertir à une religion au cours du jeu en en faisant la demande auprès d'un prêtre de la religion en question et en faisant l'objet d'un rituel d'intronisation. A noter qu'un personnage ne peut être rattaché qu'à un seul culte à la fois (ce qui n'empêche en rien le changement de culte).

Chaque rituel suivant un fonctionnement bien différent, et ces premiers étant intégralement menés par les prêtres, nous ne détaillerons pas ici l'ensemble des différents rituels existants. L'idée est plutôt ici de vous expliquer le fonctionnement général des cultes et l'impact des rituels sur ces derniers afin que vous puissiez comprendre les enjeux que cela implique.

Tout d'abord, pour bien aborder la religion, il est essentiel de comprendre que la puissance de chaque dieu est directement liée à son nombre de croyants et à la ferveur que ceux-ci lui démontrent.



Chaque croyant attribue ainsi 10 points de ferveur à son culte en début de jeu, par le simple fait de l'existence de sa foi. Bien entendu ces points de ferveur ne bénéficient au culte que tant que le croyant est en vie et rattaché au culte en question. En cas de mort ou de changement de croyance d'un personnage, les points ferveur du culte sont ajustés afin de tenir compte de ces changements.

Par la suite, certains rituels organisés par les prêtres permettent également de générer des points de ferveur. Le nombre de points de ferveur généré dépend alors du niveau du rituel exécuté. Plus un rituel est grand et difficile à tenir, plus il rapporte de points de ferveur (entre 20 et 60 points).

Enfin, au-delà des points de ferveur générés par la simple tenue des rituels eux-mêmes, la présence des croyants à ces rituels permet également de générer des points de ferveur. Chaque croyant présent à un rituel permet ainsi de générer 1 point de ferveur supplémentaire pour son culte. De ce fait, plus les croyants sont investis et actifs au sein de leur religion, plus ils génèrent de points de ferveur au sein de leur culte, et donc plus ils contribuent à son développement. *A noter que plus le niveau du rituel est élevé, plus le nombre de croyants requis pour tenir le rituel est élevé, entraînant de fait un gain exponentiel des points acquis par ce biais.*

A présent que vous savez comment sont générés les points ferveur, passons maintenant à leur utilité.

Tandis que certains rituels sont organisés par les prêtres afin de renforcer le culte et de collecter des points de ferveur, d'autres rituels sont quant à eux organisés afin de recourir à la puissance divine.

Chacune de ces interventions divines nécessite de consommer un certain nombre de points ferveur pour pouvoir être réalisée (entre 100 et 300 points). Le nombre de points ferveur consommé par le rituel en question dépend alors directement de la puissance de l'intervention divine souhaitée. Plus une intervention divine souhaitée est puissante, plus elle nécessitera de points de ferveur pour être réalisée. De ce fait, plus un culte dispose de points ferveur, plus le dieu qui y est rattaché se voit ainsi capable d'agir de nombreuses et/ou de puissantes fois sur le monde d'Egysior.

Toutefois, bien que les dieux soient capables de réaliser de véritables miracles, parfois même impensables, le recours à leurs pouvoirs doit être soigneusement mesuré et réfléchi. En effet, comme nous l'avons vu, à chaque fois qu'un dieu intervient pour agir sur le monde d'Egysior, il s'affaiblit de manière considérable et perd donc une grande partie de sa puissance. Recourir de manière inappropriée ou irraisonnable à la puissance d'un dieu pourrait alors s'avérer fortement regrettable pour ses fidèles, qui pourraient alors se retrouver dans l'impossibilité de mobiliser sa puissance au moment où ils en ont vraiment besoin... Qui plus est, si jamais un culte devait, pour une raison ou pour une autre, se retrouver totalement démunie de points de ferveur, alors le dieu en question cesserait immédiatement d'exister, disparaissant dans les méandres de l'infini...

Les rituels ont donc une place plus qu'importante au sein du jeu car ils permettent de manière directe de grandement influencer la place et l'importance des cultes au sein de l'univers. Qui plus est, au-delà d'apporter de belles actions RP aux joueurs, certains rituels ont un réel impact significatif sur le jeu, en attribuant par

exemple des bonus aux croyant qui y participent, ou en accomplissant des réels miracles (actions normalement impossibles au vu des règles de jeu).

F) Déplacements

En fonction du nombre d'XP qu'ils ont placés dans la caractéristique Déplacement au sein de leur fiche personnage, les joueurs sont autorisés à se déplacer plus ou moins rapidement au cours du jeu.

Il existe 3 vitesses de déplacement au sein du jeu : la marche, la course et l'insaisissabilité.

Par défaut, et sans que cela ne requière aucun XP particulier dans la caractéristique Déplacement, l'ensemble des personnages ont la capacité de marcher. La marche est le mode de déplacement le plus lent du jeu. A noter que, bien que sa vitesse puisse légèrement varier d'une situation à une autre, la marche doit conserver une allure relativement lente en toute situation (la marche ultra rapide n'est donc pas autorisée).

Bien que la marche soit le mode de déplacement de base du jeu, la quasi-totalité des personnages disposent en réalité également de la capacité de courir dès leur création. Débloqué dès lors qu'un personnage dispose d'au moins 6 XP en Déplacement, la course permet aux joueurs de se déplacer aussi vite qu'ils le souhaitent/peuvent et ainsi d'atteindre des allures rapides, voire très rapides selon leurs capacités physiques réelles.

Enfin, la course permettant déjà aux joueurs de se déplacer à leur vitesse maximale, il ne leur sera pas possible, dans les faits, de se déplacer plus rapidement qu'en courant. Toutefois dès lors qu'un personnage dispose de 12 XP en Déplacement, une ultime aptitude de déplacement lui est débloquée, lui permettant alors de devenir « insaisissable ». Dès lors qu'il dispose de cette capacité, un personnage est alors considéré comme irrattrapable par les autres personnages n'étant pas eux-mêmes insaisissables. Pour utiliser cette capacité, il suffit au personnage qui la possède d'annoncer qu'il est insaisissable pendant qu'il court. Les personnages non-insaisissables qui tentaient alors de le suivre sont désormais dans l'incapacité de le rattraper et doivent donc décélérer progressivement afin de le laisser s'échapper. Les personnages insaisissables sont quant à eux autorisés à poursuivre d'autres personnages insaisissables, laissant alors les aptitudes physiques de chacun décider de l'issue de la course poursuite.

A noter qu'hormis la restriction de vitesse, les déplacements des joueurs ne sont aucunement limités dans l'espace. Chacun est donc libre de se déplacer à sa guise au sein de la zone de jeu, les seuls obstacles existants étant les obstacles réels (et éventuellement magiques, voir sorts de matérialisation page 33). Libre à vous de contourner ces obstacles comme bon vous semble, en les escaladant, en rampant, en vous contorsionnant, en nageant ou bien en passant tout simplement par un autre chemin.

G) Combats

Au cours du jeu, il n'est pas exclu que des combats puissent survenir, cela est même plus que courant. Les joueurs vont donc, pour la plupart, être amenés à se battre, que ce soit à des fins d'enjeux politiques ou militaires, par nécessité de protection personnelle, par animosité, ou bien tout simplement pour dépouiller un malheureux qui passait par là...

Afin d'assurer la sécurité de tous et de rendre les combats équilibrés et intéressants, un système de touche est mis en place. L'objectif de ce système est alors d'organiser les règles d'attaque et de défense applicables lors des combats, afin de déterminer le nombre de frappes nécessaires et les coups autorisés pour abattre un adversaire.

Pour comprendre le fonctionnement du système de touche, il est essentiel de comprendre sa logique, à savoir qu'il est basé sur deux grands principes :

- Les attaques infligent des dégâts à l'adversaire lorsqu'elles sont réussites (ni parées, ni esquivées),
- Lorsque la défense d'un adversaire ne peut plus absorber de point de dégâts, il meurt.

1) Défense

Avant toute chose, il est essentiel de comprendre comment la défense d'un joueur est structurée pour ensuite comprendre comment elle est affectée par les attaques des adversaires.

Chaque joueur dispose de deux composantes pour absorber les dégâts de ses adversaires : ses points de vie (PV) et ses points d'armure (PA).

a) Points de vie (PV)

Les points de vie d'un personnage traduisent son état de santé physique. Plus un personnage a de PV, plus il est en bonne santé et donc difficile à tuer. A contrario, moins un personnage a de PV, plus il est affaibli. Lorsqu'un personnage perd l'intégralité de ses PV, il meurt (voir plus bas pages 44-45).

A sa création, chaque personnage dispose d'un certain nombre de « PV max », variables selon les XP placés dans la caractéristique Vie au sein de sa fiche personnage (voir « Livre II – Création de personnage »).

Les « PV max » représentent le nombre de PV maximum qu'un personnage peut avoir au cours du jeu. En aucun cas, un personnage ne peut donc avoir plus de PV que son nombre de PV max.

Au début, chaque personnage arrive en principe en jeu avec l'intégralité de ses PV. Sauf mention contraire au sein de sa fiche personnage, ses PV sont donc égaux à son nombre de PV max. Par la suite, les PV d'un personnage peuvent être amenés à évoluer en raison de l'absorption de dégâts ou de soins reçus.

En effet, à chaque fois qu'un joueur absorbe des dégâts à l'aide de ses PV (car son armure ne lui permet pas ou plus d'absorber des dégâts, voir plus bas pages 22-24), il perd 1 PV par dégât reçu. A noter que les PV sont affectés par tous les types de dégâts (physiques et magiques).

Une fois perdus, les PV ne peuvent pas être récupérés par le temps. Le seul moyen de récupérer des PV est donc de recevoir des soins de la part d'un médecin, de faire appel à la magie vitale, de boire une potion ou de manger un bonbon adéquat. Selon la puissance du soin reçu, le joueur récupère alors un certain nombre de PV, qui sera indiqué par la personne ou l'objet qui procure le soin. Pour rappel, les PV d'un personnage ne peuvent jamais être supérieurs à son nombre de PV max.

Enfin, chaque joueur ayant la charge de compter ses propres PV, les joueurs doivent constamment retenir et ajuster le nombre de PV qu'ils possèdent en fonction des dégâts qu'ils subissent et des soins qu'ils reçoivent. Chaque joueur doit également connaître son nombre de PV max afin d'éventuellement limiter les soins qu'il reçoit. Le système de touche étant basé sur la confiance que nous avons en nos joueurs, nous comptons sur votre fair-play pour rendre le jeu juste et agréable pour tous !

b) Points d'armure (PA)

Afin d'améliorer leur défense et de protéger leurs PV, les joueurs ont la possibilité de s'équiper de pièces d'armure.

Chaque pièce d'armure **équipée** octroie à son porteur un certain nombre de points d'armure (PA), qui varie en fonction de l'emplacement et de la matière de la pièce d'armure, comme le montre le tableau suivant :

Pièces d'armures	En cuir	En fer
Casque	+ 1 PA	+ 2 PA
Plastron	+ 1 PA	+ 2 PA
Epaulettes	+ 0,5 PA	+ 1 PA
Brassards	+ 0,5 PA	+ 1 PA
Jambières	+ 0,5 PA	+ 1 PA

Pour pouvoir équiper des pièces d'armure, un joueur doit toutefois disposer de PA « max ». Les « PA max » représentent le nombre maximum de PA qu'un personnage peut équiper au cours du jeu. A aucun moment, un personnage ne peut donc porter une armure octroyant plus de PA que son nombre de PA max.

A sa création, chaque personnage dispose d'un certain nombre de « PA max », variables selon les XP placés dans la caractéristique Armure au sein de sa fiche personnage (voir « Livre II – Création de personnage »). Si un personnage n'a pas d'XP dans la caractéristique Armure, alors il ne dispose pas de PA max et ne peut donc pas porter de pièce d'armure.

S'ils disposent de PA max, les joueurs sont libres d'équiper les pièces d'armure qu'ils souhaitent pour composer l'armure qu'ils sont autorisés à porter. Les joueurs doivent toutefois respecter les limites du corps humain pour composer leur armure. Les jambières, les brassards et les épaulettes peuvent ainsi être portées en deux exemplaires chacun (un du côté gauche et un du côté droit). Les plastrons et les casques ne peuvent quant à eux être portés qu'en un seul exemplaire. Une armure complète est donc composée de 8 éléments : 2 jambières, 2 brassards, 2 épaulettes, 1 plastron et 1 casque. Bien évidemment, rien n'interdit de mélanger des pièces d'armure en cuir et des pièces d'armures en fer au sein du même équipement. Un même joueur peut donc sans aucun problème porter un brassard en cuir du côté gauche et un brassard en fer du côté droit.

A noter que les PA ne sont attribués aux personnages que si ces derniers portent effectivement les pièces d'armure correspondantes sur eux. Les joueurs pouvant librement s'équiper et se déséquiper de leurs pièces d'armure au cours du jeu, les joueurs doivent donc recalculer leurs PA à chaque fois qu'ils modifient la composition de leur armure.

Une fois équipés, les PA permettent aux joueurs d'absorber les **dégâts physiques** qu'ils subissent. Les sorts (dégâts magiques) ignorent donc les PA et s'imputent directement sur les PV. En ce qui concerne les dégâts physiques, les PA sont impactés par priorité aux PV. Si un joueur subit des dégâts physiques alors il diminuera dans un premier temps ses PA, puis, s'il n'en a plus, diminuera ses PV. Les PA servent donc à protéger les PV des joueurs des dégâts physiques.

De plus, contrairement aux PV, les PA permettent d'absorber des **frappes** et non des dégâts. Les armes à deux mains et les projectiles ne retirent donc qu'un seul PA par frappe réussie, même si elles infligent 2 points de dégâts (voir page 26). Les balistes ne peuvent toutefois pas être contrées par les PA et restent donc mortelles en cas de touche. A noter que comme certaines pièces d'armure n'octroient pas un nombre entier de PA, il se peut qu'un joueur n'obtiennent pas un nombre entier de PA au vu des pièces d'armure qu'il a équipé. Si tel est le cas, alors seuls les PA « entiers » permettent d'absorber des frappes, le solde résiduel est alors considéré comme inutile.

Au début du jeu, toutes les pièces d'armure d'un joueur sont considérées, sauf mention contraire au sein de la fiche personnage, comme opérationnelles et lui permettent ainsi de bénéficier de l'intégralité de ses PA.

Par la suite, lorsqu'ils perdent des PA, les joueurs sont libres de déterminer les pièces d'armure qui ont été endommagées. Ainsi, s'ils le souhaitent, les joueurs peuvent se déséquiper et ne conserver sur eux que les pièces d'armures qui correspondent aux PA qu'il leur reste. A noter que le choix n'a pas à être effectué immédiatement, les joueurs peuvent donc se décider au moment où ils souhaitent se déséquiper. Une fois effectué, le choix est toutefois irréversible.

Les PA perdus au combat ne peuvent pas être récupérés par le temps. Le seul moyen de récupérer des PA est donc d'amener les pièces d'armures endommagées chez le forgeron. Ce dernier réparera alors les pièces d'armures souhaitées afin de les remettre à neuf. Une fois réparées, une pièce d'armure octroie à nouveau au joueur qui la porte les PA qui lui sont attachés.

Enfin, à l'image des PV, chaque joueur a la charge de compter ses propres PA (en parallèle de ses PV). Les joueurs doivent donc constamment retenir et ajuster le nombre de PA réels qu'ils possèdent en fonction des pièces d'armure qu'ils portent et des dégâts qu'ils subissent. Chaque joueur doit également connaître son nombre de PA max afin d'éventuellement limiter les pièces d'armure qu'il peut porter sur lui simultanément. Le système de touche étant basé sur la confiance que nous avons en nos joueurs, nous comptons sur votre fair-play pour rendre le jeu juste et agréable pour tous !

c) Parade, esquive et résistance

Comme nous avons pu le voir, les PV et les PA d'un joueur lui permettent d'absorber les dégâts qu'il subit de ses adversaires lors des combats.

Toutefois, la défense d'un joueur n'est affectée que si l'attaque de l'adversaire est considérée comme réussie.

Une attaque physique (armes à distance ou corps à corps) n'est considérée comme réussie que si elle touche effectivement le corps de la cible, et qu'elle n'est donc ni parée par une arme ou par un bouclier, ni esquivée par la cible de l'attaque.

Une attaque magique (sorts à distance ou corps à corps) n'est quant à elle considérée comme réussie que si elle touche effectivement le corps de la cible, et qu'elle n'est pas contrée par une résistance de la cible à ce sort (voir pages 34-35).

Bien se défendre consiste donc, d'abord et avant tout, à apprendre à bloquer les attaques de ses adversaires et non pas à simplement se contenter d'absorber leurs dégâts.

d) Boucliers

Les boucliers sont des équipements que les joueurs peuvent porter, si le poids de leur combinaison d'armes le leur permet (voir pages 25-26), afin de se protéger des dégâts physiques. Peu importe le poids qu'ils sont autorisés à manier, les personnages ne peuvent manier qu'un seul bouclier à la fois.

En effet, chaque attaque physique (corps à corps ou distance) atterrissant sur le bouclier est considérée comme parée et n'inflige donc aucun dégât à son porteur.

Les attaques magiques quant à elles ignorent cependant les boucliers à l'image des PA et infligent donc directement des dégâts aux PV des joueurs, même si elles atterrissent sur son bouclier.

Contrairement aux PA, les boucliers sont considérés comme étant incassables et peuvent donc absorber une infinité de dégâts sans jamais se briser.

2) Attaque

A présent que nous avons vu comment fonctionne la défense des joueurs, il est temps de nous intéresser au fonctionnement de l'attaque afin de comprendre comment cette dernière affecte la défense des adversaires au travers des dégâts qu'elle inflige.

Il existe deux catégories de dégâts différents au sein du jeu : les dégâts physiques (infligés par les armes) et les dégâts magiques (infligés par les sorts).

a) Dégâts physiques

Les dégâts physiques sont infligés aux joueurs au travers des armes (au corps à corps et à distance).

i) Combinaison d'armes

Afin d'infliger des dégâts physiques à leurs adversaires, les joueurs ont la possibilité de manier des armes.

Chaque arme du jeu dispose d'un certain poids, dont le détail est fourni dans le tableau ci-dessous :

Armes corps à corps	Poids de l'arme
Dague	0,5
Arme à 1 main	1
Bouclier à 1 main	1
Arme à 2 mains	2
Bouclier à 2 mains	2

Armes à distance	Poids de l'arme
Couteaux de lancé	0,5
Arc / Arbalètes	1
Balistes	4

A noter qu'au sein des armes corps à corps, sont considérées comme des dagues les armes mesurant moins de 45 centimètres et sont considérées comme des armes à 2 mains les armes mesurant plus de 120 centimètres. Toutes les autres armes sont considérées comme étant des armes à 1 main.

A sa création, chaque personnage est autorisé à manier une combinaison d'armes, dont le poids total est plus ou moins lourd en fonction du nombre d'XP dont il dispose dans la caractéristique Combat de sa fiche personnage (voir « Livre II – Création de personnage »). Si un personnage n'a pas d'XP dans la caractéristique Combat de sa fiche personnage, alors il ne peut pas manier d'arme.

Dès lors qu'ils en ont la capacité, les joueurs sont libres de manier les armes qu'ils souhaitent, tant que le poids de leur combinaison d'armes est inférieur ou égal au poids maximum qu'ils sont autorisés à manier. A noter

que les joueurs doivent respecter les limites du corps humain pour composer leur combinaison d'armes. Un joueur ne peut donc avoir au maximum qu'une seule arme dans chaque main.

Enfin, contrairement aux autres armes, les balistes peuvent être maniées par plusieurs personnages simultanément (3 maximum). Le poids de la baliste peut alors être réparti entre l'ensemble des personnages s'attellant à la manier, qui doivent donc cumuler à eux trois un poids maniable de 4 minimum.

ii) Dégâts des armes

Une fois maniée, chaque arme permet d'infliger des dégâts aux adversaires. Le nombre de dégâts infligés par frappe réussie dépend alors de l'arme utilisée, dont le tableau ci-dessous fourni le détail :

Armes corps à corps	Dégâts physiques infligés par frappe
Dague	1
Arme à 1 main	1
Arme à 2 mains	2

Armes à distance	Dégâts physiques infligés par projectile
Couteaux de lancé	1
Arc / Arbalètes	2
Balistes	Mort imminente

Pour rappel, une arme ou un projectile n'inflige des dégâts physiques à la cible que si l'attaque est considérée comme réussie (voir page 24).

iii) Projectiles

Contrairement aux armes corps à corps, les armes à distances nécessitent des projectiles pour être utilisées.

Il n'existe pas de limite au nombre de projectiles que les joueurs peuvent porter sur eux.

Les projectiles ne peuvent être lancés qu'un par un.

Lorsqu'un joueur n'a plus de projectile à sa disposition, il ne peut plus utiliser son arme à distance.

Dans une telle situation, le joueur doit alors se procurer de nouveaux projectiles afin de pouvoir se resservir de son arme. Pour ce faire, les tireurs sont autorisés à aller récupérer des projectiles sur le champ de bataille afin de pouvoir les réutiliser. Il est également admis que les autres joueurs puissent ramasser les projectiles afin de les faire glisser en arrière et ainsi faciliter le travail de ramassage des tireurs.

A noter que tant qu'un projectile est adapté à l'arme à distance utilisée, les joueurs sont autorisés à l'utiliser pour le lancer, même si le projectile ne leur appartient pas initialement.

A la fin de chaque bataille, les tireurs doivent toutefois veiller à rendre les projectiles à leurs propriétaires. Si les propriétaires ne sont pas retrouvés, les tireurs doivent amener les projectiles ne leur appartenant pas au PC orga afin que les organisateurs puissent remettre les projectiles à leurs propriétaires, qui s'y rendront en cas de non-récupération de leur matériel.

iv) Règles de sécurité

Afin de garantir la sécurité de tous, un certain nombre de règles sont à respecter lors des combats.

Concernant le maniement des armes corps à corps, il est ainsi interdit de :

- Lancer une arme corps à corps,
- Frapper son adversaire à main nue,
- Frapper son adversaire à la tête,
- Frapper son adversaire dans les parties génitales,
- Faire des estocades (planter son adversaire avec la pointe de son arme),
- Faire des coups « mitraillettes » (frapper très rapidement un adversaire au même endroit plusieurs fois de suite).

Pour rappel, les boucliers étant considérés comme des équipements de défense, il est également strictement interdit de frapper un autre joueur avec un bouclier.

De plus, dans la même optique de sécurité, il est demandé aux participants de maîtriser leur force afin de ne pas blesser leurs adversaires.

Concernant le maniement des armes à distance, il est ainsi interdit de :

- Ne pas respecter les distances de sécurité (c'est-à-dire de lancer un projectile sur un adversaire considéré comme étant au corps à corps, ou presque),
- Viser la tête de son adversaire,
- Viser les parties génitales de son adversaire.

De plus, dans la même optique de sécurité, il est demandé aux tireurs d'ajuster la puissance de leurs tirs en fonction de la distance qui les sépare de leur cible (plus la cible est proche, moins le tir doit être puissant).

Enfin, lorsque cela est possible, il est demandé aux tireurs d'éviter les tirs directs et de favoriser les tirs légèrement en cloche.

La sécurité de nos joueurs nous tenant à cœur, nous attirons votre attention sur le fait que tout comportement dérogeant à ces règles de sécurité sera immédiatement sanctionné par les organisateurs, pouvant alors aller d'un simple rappel à l'ordre à l'exclusion du jeu selon la situation.

Nous rappelons également que seules les armes homologuées par les organisateurs en amont du jeu sont autorisées à être utilisées lors des combats. En cas de perte d'un bracelet d'homologation sur une arme, rendez-vous au PC orga afin que l'arme soit de nouveau homologuée.

Pour connaître les critères d'homologation des armes, voir « Livre III – Informations pratiques ».

b) Dégâts magiques

Les dégâts magiques sont infligés aux joueurs au travers des sorts. Seuls les personnages maîtrisant la magie et plus particulièrement des sorts offensifs sont donc en mesure d'infliger de tels dégâts aux autres joueurs.

Le fonctionnement général de la magie étant expliqué en détail dans la partie « Magie » (voir pages 30-31), nous n'expliquerons ici que les spécificités liées aux sorts offensifs.

Tout d'abord, pour qu'un sort soit considérée comme réussi et donc inflige des dégâts à une cible, les règles de lancement du sort en question doivent être respectées par le mage (voir pages 31-33, selon s'il s'agit d'un sort de contact, d'un sort à distance ou d'un sort de projection) et l'adversaire ne doit pas être résistant au sort en question (voir « résistances » pages 34-35).

Lorsqu'un sort offensif est réussi, il inflige immédiatement des dégâts magiques à sa cible. Le nombre de dégâts infligés dépend alors du sort utilisé et du niveau de maîtrise de ce sort par le mage (niveau 1, et ou 3).

Pour votre culture personnelle, vous pouvez retrouver l'intégralité des sorts dans l'onglet « Magie » de notre site internet. Toutefois, bien que lire cette liste au moins une fois puisse être intéressant afin de connaître les différents sorts qui peuvent vous attendre lors du jeu, les dégâts associés aux sorts seront systématiquement annoncés par les mages au moment du lancement de son sort. Vous n'aurez donc simplement qu'à écouter les mages pour connaître le nombre de dégâts infligés par leurs sorts.

Dans le cas particulier des sorts de projection, où il n'est pas possible pour le mage d'annoncer le nombre de dégâts infligés par son sort car il ne se trouve pas à proximité de sa cible, un système de différenciation des projectiles a été mis en place afin de permettre aux cibles d'eux-mêmes déterminer le nombre de dégâts infligés par le projectile qu'ils ont reçu :

- Les petits projectiles (de la taille d'une balle de golf) infligent ainsi 1 dégât magique ;
- Les projectiles standards (de la taille d'une balle de tennis) infligent 2 dégâts magiques ;
- Les gros projectiles (de la taille d'un ballon de foot) tuent instantanément la cible.

H) Bagarres

Bien que le combat à main nue soit strictement interdit lors des combats pour des raisons de sécurité et qu'il n'inflige de toute façon aucun dégât, nous pensons qu'il peut trouver son utilité en dehors des combats, notamment lors d'actions de RP.



C'est pourquoi nous souhaitons laisser la possibilité à nos joueurs, s'ils le souhaitent, de se battre à main nue en dehors des combats, afin de mettre éventuellement fin à des conflits ou bien tout simplement d'offrir un spectacle époustouflant aux passants.

Pour initier une bagarre avec un autre joueur, il suffit simplement de prononcer le mot « bagarre ». Bien que la bagarre puisse résulter d'un accord commun entre deux joueurs à la suite d'une joute verbale, rien ne nécessite que les deux parties soient consentantes et prévenues pour qu'une bagarre éclate. Vous pouvez ainsi tout à fait vous approcher d'un autre personnage et déclencher spontanément une bagarre sans aucune raison.

Dès qu'une bagarre est déclenchée, les deux joueurs s'annoncent discrètement leur aptitude à la bagarre (égal à leur nombre d'XP respectifs dans la caractéristique Combat, voir « Livre II – Création de personnage »). Le joueur ayant la meilleure aptitude sortira alors vainqueur de la bagarre.

Après avoir simulé un échange de coups, le perdant tombe au sol et simule une perte de connaissance. Le joueur ne pourra alors se relever que lorsqu'un autre personnage viendra le réveiller, ou à défaut, 5 minutes plus tard.

Bien évidemment les joueurs restent libres de l'interprétation qu'ils souhaitent donner à leurs bagarres. Si les joueurs ne souhaitent pas scénariser leur combat, alors un seul coup de poing de la part du vainqueur de la bagarre suffira à représenter l'action de jeu. Toutefois, si vous souhaitez faire de votre bagarre un spectacle époustouflant, rien de vous empêche de vous concerter rapidement avec votre adversaire sur la chorégraphie de la bagarre à venir avant de réellement vous lancer dans votre lutte effrénée.

Pour des raisons de sécurité tant physiques qu'émotionnelles, il est strictement interdit de toucher l'autre joueur sans son accord lorsque vous simulez une bagarre. Si vous n'avez pas eu l'occasion de vous entretenir avec votre adversaire sur la manière de scénariser la bagarre, simulez donc des frappes sans jamais qu'elles ne le touchent.

I) Magie

La magie regroupe l'ensemble des aptitudes surnaturelles des personnages au sein du jeu.

Exercée au travers de sorts, la magie est une véritable composante du jeu à ne pas négliger en raison de son omniprésence et de l'impact qu'elle peut avoir sur les personnages.

1) Branches de la magie

Au sein des terres d'Egysior, la magie se divise en 3 branches : la magie élémentaire, la magie mentale et la magie vitale.

Une fois qu'un personnage est sensibilisé à une branche de la magie (grâce aux XP qu'il possède au sein de la caractéristique Magie de sa fiche personnage), celle-ci lui offre la possibilité de développer des aptitudes surnaturelles qui lui sont propres.

i) Magie élémentaire

Essentiellement maîtrisée par les Telluriens, cette branche de la magie permet à ceux qui la maîtrise d'interagir avec les 4 éléments fondateurs de l'univers : l'eau, le feu, la terre et l'air.

Sans avoir spécialement besoin de se spécialiser dans l'un des 4 éléments, les mages élémentaires peuvent donc manier les éléments à leur guise au travers de leurs sorts (dont la liste figure dans l'onglet « Magie » de notre site internet) afin par exemple de créer des obstacles, d'attaquer leurs adversaires, de les désarmer, de les affaiblir... La magie élémentaire est donc une magie offensive essentiellement orientée vers le combat.

ii) Magie mentale

Essentiellement maîtrisée par les Elrynnns, cette branche de la magie permet à ceux qui la maîtrise de contrôler et d'altérer les esprits.

L'emprise psychologique que les mages mentaux sont capables d'exercer sur leurs cibles peut ainsi prendre de nombreuses formes comme la paralysie du corps, l'oubli ou l'altération de souvenirs, l'obtention de vérité... (comme pour les autres branches, la liste des sorts de cette branche de la magie figure dans l'onglet « Magie » de notre site internet). La magie mentale est donc une magie utilitaire généralement active, c'est-à-dire qu'elle impacte généralement des adversaires.

iii) Magie vitale

Essentiellement maîtrisée par les Dryades, cette branche de la magie permet à ceux qui la maîtrise de manipuler les énergies vitales.

Les mages vitaux peuvent ainsi altérer les PV ou le Mana des autres joueurs en effectuant des soins, des réanimations, des drainages ou encore des transferts d'énergies vitales... (comme pour les autres branches, la liste des sorts de cette branche de la magie figure dans l'onglet « Magie » de notre site internet). La magie vitale est donc une magie utilitaire généralement passive, c'est-à-dire qu'elle impacte généralement des alliés.

2) Sorts

Une fois qu'un joueur est sensibilisé à une branche de la magie, il a la possibilité d'apprendre des sorts au sein de cette branche afin d'user de ses aptitudes surnaturelles au cours du jeu. Selon les XP dont il dispose au sein de la caractéristique Magie de sa fiche personnage, un joueur peut apprendre jusqu'à 5 sorts différents (qui peuvent appartenir à des branches différentes, voir « Livre II – Création de personnage »). Une fois appris, un sort ne peut pas être oublié et le joueur est donc obligé de le conserver dans sa fiche personnage.

Dès lors qu'un joueur a appris un sort, il a la possibilité de l'améliorer. En effet, chaque sort existe en 3 niveaux de maîtrise différents. Lorsqu'un joueur apprend un sort, le sort est considéré comme étant de niveau 1. Puis par la suite, le joueur peut améliorer son sort afin de le faire passer niveau 2, puis éventuellement niveau 3. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus le sort est puissant. Lorsqu'un sort est amélioré, le nouvel effet remplace le précédent. Lorsqu'il souhaitera utiliser son sort, le joueur sera donc obligé d'appliquer l'effet du niveau actuel du sort et ne pourra pas choisir d'appliquer l'effet d'un de ses niveaux inférieurs. Améliorer un sort revient donc à obtenir un effet plus puissant mais aussi à renoncer à ses anciens effets.

Au cours du jeu, un joueur peut donc recourir à l'un de ses sorts à n'importe quel moment tant qu'il dispose des points de mana nécessaires pour le lancer (voir pages 33-34). Bien entendu, plus un sort est puissant, plus son coût en mana pour être lancé est important.

Pour lancer un sort, en plus de dépenser le nombre de point de mana nécessaires au lancement du sort, le joueur doit également respecter les règles relatives à la catégorie à laquelle appartient le sort. Il existe 4 catégories de sorts : Les sorts de contact, les sorts à distance, les sorts de projection, les sorts de matérialisation, dont les règles de lancement sont explicitées dans les paragraphes ci-dessous. Si les règles relatives au lancement du sort sont respectées, alors le sort réussit, sinon il échoue.

Dans tous les cas, que le sort réussisse ou non, les points de mana dépensés pour lancer le sort sont perdus.

Un temps de canalisation de 3 secondes doit également être respecté entre chaque sort. Il n'est donc pas possible pour un joueur d'enchaîner ses sorts afin de « mitrailler » une ou plusieurs cibles en enchaînant ses sorts dans un faible laps de temps.

i) Sorts de contact

Les sorts de contact sont les sorts qui nécessitent un contact physique avec la cible pour être lancé. Il s'agit donc de sorts de proximité, pour lesquels le mage et la cible sont très proches physiquement.

Pour lancer un tel sort, le mage doit poser la paume de l'une de ses mains sur sa cible puis énoncer l'effet de son sort afin que sa cible puisse en appliquer l'effet. Si une notion de durée est énoncée dans l'effet du sort, la cible doit alors en appliquer l'effet durant le temps indiqué par le mage. Si la durée énoncée est « jusqu'à nouvel ordre » cela signifie que le sort produit ses effets jusqu'à ce qu'un soin ou qu'un sort les annule.

Chaque sort nécessitant son propre contact physique, si un joueur souhaite enchaîner deux sorts sur une même cible il devra retirer sa main puis la reposer sur sa cible afin de lancer un nouveau sort.

Afin de garantir la sécurité de tous, les joueurs doivent respecter un certain nombre de règles lorsqu'ils souhaitent utiliser un sort de contact. Il est ainsi interdit :

- D'établir un contact physique sur la tête de la cible,
- D'établir un contact physique sur les parties génitales de la cible.

Dans la même optique de sécurité, il est demandé aux joueurs de maîtriser leur force lorsqu'ils établissent le contact physique afin de ne pas blesser leur cible.

ii) Sorts à distance

Les sorts à distance sont les sorts qui ne nécessitent qu'un simple contact visuel avec la cible pour être lancé. Il s'agit donc de sorts à courte distance, pour lesquels le mage et la cible se trouvent à moins de 5 mètres l'un de l'autre.

Pour lancer un tel sort, le mage doit tendre la paume de l'une de ses mains vers sa cible puis énoncer l'effet de son sort afin que sa cible puisse en appliquer l'effet. Si une notion de durée est énoncée dans l'effet du sort, la cible doit alors en appliquer l'effet durant le temps indiqué par le mage. Si la durée énoncée est « jusqu'à nouvel ordre » cela signifie que le sort produit ses effets jusqu'à ce qu'un soin ou qu'un sort les annule.

A noter qu'en aucun cas un sort à distance ne peut traverser des personnages. Le sort s'applique donc nécessairement à la première cible située dans la direction pointée par la paume de main du mage.

Du fait de la distance qui sépare les deux joueurs et de l'agitation qu'il peut y avoir autour d'eux, il est possible que la cible ne se rende pas immédiatement compte qu'elle est la cible d'un sort à distance. Dans ce cas, le mage est autorisé à l'interpeller afin qu'elle se reconnaisse et applique l'effet de son sort.

iii) Sorts de projection

Les sorts de projection sont les sorts qui nécessitent des projectiles pour être lancés. Il s'agit donc de sorts à moyenne distance pour lesquels le mage et la cible ne se situent pas nécessairement à proximité ni en contact visuel.

Pour lancer un tel sort, le joueur doit disposer du projectile adéquat et le lancer en direction de sa cible. Si un joueur n'a plus de projectile à sa disposition, il ne peut plus lancer son sort.

Dans un tel cas, à l'image des projectiles des armes à distance (voir pages 26-27), les joueurs sont autorisés à ramasser les projectiles des autres mages afin de pouvoir les relancer.

Toutefois à la différence des projectiles des armes à distance, seul un mage disposant d'un sort de projection est autorisé à récupérer les projectiles correspondant se trouvant au sol. En effet, les projectiles magiques ne sont utilisés en jeu que pour matérialiser l'effet de la magie, mais ils n'existent pas réellement en tant que projectiles saisissables au sein de l'univers d'Egysior. Les autres joueurs n'ont donc pas le droit de faire passer les projectiles magiques en arrière, comme cela peut être le cas avec les flèches, qui elles sont des éléments matériels existants physiquement pour les personnages d'Egysior.

A la fin de chaque combat, les mages doivent veiller à rendre les projectiles magiques à leurs propriétaires. Si les propriétaires ne sont pas trouvés, les joueurs doivent amener les projectiles ne leur appartenant pas au PC

orga afin que les organisateurs puissent remettre les projectiles à leurs propriétaires, qui s'y rendront en cas de non-récupération de leur matériel.

Afin de garantir la sécurité de tous, les joueurs doivent respecter un certain nombre de règles lorsqu'ils souhaitent utiliser un sort de projection. Il est ainsi interdit :

- De viser la tête de leur cible,
- De viser les parties génitales de leur cible,
- De lancer un projectile sur une cible trop proche d'eux (considérée comme étant au corps à corps ou presque).

Dans la même optique de sécurité, il est demandé aux joueurs de maîtriser leur force lorsqu'ils lancent leur projectile et de l'adapter à la distance à laquelle se trouve leur cible afin de ne pas la blesser.

iv) Sorts de matérialisation

Les sorts de matérialisation sont les sorts qui affectent le terrain de jeu et non une cible particulière. Il s'agit donc de sorts à courte distance pour lesquels le mage place un élément matériel sur le terrain de jeu afin de matérialiser son effet.

Pour lancer un tel sort, le mage doit tendre la paume de l'une de ses mains vers la zone du terrain de jeu ciblée, puis énoncer l'effet de son sort afin que tous les joueurs à proximité puissent en prendre connaissance. Le mage place ensuite l'élément matériel sur le terrain de jeu afin de délimiter son sort.

Si une notion de durée est énoncée dans l'effet du sort, l'élément matériel doit être pris en compte durant la durée indiquée par le mage. Si la durée énoncée est « jusqu'à nouvel ordre » cela signifie que le sort produit ses effets jusqu'à ce que le mage retire l'élément matériel du terrain ou qu'un autre sort les annule.

Du fait de l'arrivée tardive d'un joueur au niveau du sort matérialisé ou de l'agitation qu'il peut y avoir autour de l'obstacle, il est possible qu'un joueur ne se rende pas immédiatement compte de l'obstacle magique qui se trouve devant lui. Dans ce cas, n'importe quel joueur se trouvant à proximité de l'obstacle se doit de l'interpeller afin de lui faire prendre conscience de ce dernier et de lui en faire appliquer l'effet.

3) Points de mana (PM)

Le mana représente l'énergie interne qui permet à un personnage d'utiliser ses capacités magiques. Au cours du jeu, cette énergie est quantifiée au travers des points de mana (PM).

A sa création, chaque personnage dispose d'un certain nombre de « PM max », variables selon les XP placés dans la caractéristique Mana au sein de sa fiche personnage. Les « PM max » représentent le nombre de PM maximum qu'un personnage peut avoir au cours du jeu. En aucun cas, un personnage ne peut donc avoir plus de PM que son nombre de PM max.

Au début, chaque personnage arrive en principe en jeu avec l'intégralité de ses PM. Sauf mention contraire au sein de sa fiche personnage, ses PM sont donc égaux à son nombre de PM max. Par la suite, les PM d'un personnage peuvent être amenés à évoluer en raison des sorts qu'il lance et/ou des soins qu'il reçoit.

En effet, chaque sort nécessite de consommer un certain nombre de PM pour être lancé, on parle alors de « coût en Mana ». Le coût en mana d'un sort dépend directement de son niveau. Plus un sort est puissant, plus son coût en mana est important. Les sorts de niveau 1 coûtent ainsi 1 PM pour être lancé, les sorts de niveau 2 coûtent 2 PM et les sorts de niveau 3 coûtent 3 PM. Pour pouvoir lancer un sort, le joueur doit donc disposer des PM nécessaires, c'est-à-dire que ses PM doivent être supérieurs ou égaux au coût en mana du sort en question.

Immédiatement après avoir lancé son sort, le joueur ajuste ses PM afin de déduire les PM qui viennent d'être consommés. A noter que les PM sont dépensés même si le sort échoue (projectile jeté dans le vide par exemple) ou a été bloqué en raison d'une résistance de la cible.

Une fois perdus, les PM ne peuvent pas être récupérés par le temps. Le seul moyen de récupérer des PM est donc de recevoir des soins de la part d'un médecin, de faire appel à la magie vitale, de boire une potion ou de manger un bonbon adéquat. Selon la puissance du soin reçu, le joueur récupère alors un certain nombre de PM, qui sera indiqué par la personne ou l'objet qui procure le soin. Pour rappel, les PM d'un personnage ne peuvent jamais être supérieurs à son nombre de PM max.

Enfin, chaque joueur ayant la charge de compter ses propres PM, les joueurs doivent constamment retenir et ajuster le nombre de PM réels qu'ils possèdent en fonction des sorts qu'ils utilisent et des soins qu'ils reçoivent. Chaque joueur doit également connaître son nombre de PM max afin d'éventuellement limiter les soins qu'il reçoit. Le système de magie étant basé sur la confiance que nous avons en nos joueurs, nous comptons sur votre fair-play pour rendre le jeu juste et agréable pour tous !

4) Résistance

Par principe, tous les personnages sont affectés par la magie. Cependant, certains personnages peuvent développer des aptitudes à résister à certains sorts afin de ne plus être affectés par leurs effets.

En fonction des XP dont ils disposent dans la caractéristique Résistance de leur fiche personnage, les joueurs peuvent ainsi, après avoir débloqué l'aptitude à résister à la magie en tant que telle, sélectionner une ou plusieurs catégories de sorts (5 maximum) afin d'y résister définitivement. Pour effectuer leurs choix, les joueurs peuvent retrouver la liste des sorts présents en jeu dans l'onglet « Magie » de notre site internet.

Dès lors qu'un joueur résiste à une catégorie de sorts particulière, il obtient la faculté de contrer l'ensemble des sorts appartenant à cette catégorie, et ce peu importe la puissance de ces sorts (niveau 1, 2 ou 3). Lorsqu'un joueur souhaite contrer un sort auquel il résiste, il annonce oralement « résiste ». L'annonce doit être suffisamment audible pour que les joueurs aux alentours, et en particulier le mage lui ayant lancé le sort,

puissent comprendre la situation et en tirer les conséquences qui s'imposent. Lorsqu'un joueur contre un sort, il y devient totalement insensible et en ignore donc tous les effets.

A noter que le fait de contrer ou non un sort auquel il résiste résulte uniquement de la volonté du joueur. Ainsi, ce n'est pas parce qu'un joueur a la possibilité de résister à un sort, qu'il est systématiquement obligé de le contrer. Si le joueur ne souhaite pas contrer le sort, alors il ne fait aucune annonce et applique simplement l'effet du sort dont il est la cible.

J) Objets

Tout au long de l'évènement, les joueurs auront la possibilité d'interagir avec une multitude d'objets présents au sein du jeu. Bien que certains d'entre eux n'aient une utilité que pratique pour les joueurs (parchemins, fusains, sacoches, etc...) d'autres sont absolument indispensables au bon fonctionnement du système économique (comme c'est le cas pour les matières premières au sein des professions). D'autres objets bénéficient quant à eux de certains effets particuliers pouvant impacter les joueurs (menottes, potions, bonbons, reliques...). Quoi qu'il en soit, peu importe la nature et l'utilité des objets, tous seront matérialisés au sein du jeu de la manière la plus immersive possible.

Par principe, tous les joueurs sont en mesure de saisir n'importe quel objet se trouvant à sa portée de main. Par exception certains objets peuvent être réservés à une certaine catégorie de joueurs et ne peuvent donc être saisis que par eux. Afin de permettre à tous d'identifier les objets à usage réservé, un système de marquage est mis en place par les organisateurs. Ainsi, l'ensemble des objets dont l'usage est libre ne sont pas marqués. Les objets dont l'usage est réservé à une certaine catégorie de joueurs sont quant à eux marqués à l'aide de sceaux selon le code couleur suivant :

- Orange : Chaque objet marqué d'un sceau orange est considéré comme un objet de profession. Sur chacun de ces sceaux figure le logo de la profession concernée ainsi que le niveau de maîtrise nécessaire pour pouvoir se saisir de l'objet (1, 2 ou 3). Seuls les joueurs appartenant à la profession indiquée et disposant du niveau de maîtrise nécessaire au sein de celle-ci sont donc autorisés à le saisir.
- Vert : Chaque objet marqué d'un sceau vert est considéré comme un objet de quête. Sur chacun de ces sceaux figure le numéro de la quête à laquelle appartient l'objet. Seuls les joueurs participants à la quête en question sont ainsi autorisés à le saisir.

Quel que soit l'objet non marqué qu'ils possèdent, les joueurs sont autorisés à en disposer comme ils le souhaitent. Les joueurs peuvent ainsi conserver, consommer, vendre ou encore échanger ces objets à leur convenance, avec n'importe quel autre joueur et à n'importe quel prix.

Les objets marqués ne peuvent quant à eux pas être utilisés à la convenance des joueurs. Ces objets ne peuvent en effet pas être vendus, échangés, conservés ou consommés en l'état par les joueurs qui ont en leur possession. Pour pouvoir être utilisés par les joueurs ces objets doivent ainsi être ramenés à un PNJ afin que celui-ci les

transforme en objets non marqués, et donc utilisables. Les objets de professions doivent ainsi être ramenés au maître de la profession à laquelle il se rattache, tandis que les objets de quêtes doivent être ramenés au PNJ de la quête en question.

Le « Quartier des Affaires » étant l'épicentre du système économique, n'hésitez pas à vous y rendre si vous êtes à la recherche d'un objet particulier, ou si vous souhaitez au contraire vous défaire d'un objet pour un prix d'or. Peu importe ce que vous cherchez à faire, vous aurez de grandes chances de trouver votre bonheur là-bas. A noter qu'afin de simplifier les échanges de bien, un « Comptoir » sera installé dans le « Quartier des Affaires ». Les joueurs pourront ainsi s'y rendre afin d'acheter ou de vendre n'importe quel objet.

Afin de vous donner de la visibilité sur les principaux objets non marqués que vous pourrez rencontrer au cours du jeu, nous vous expliciterons au travers des paragraphes suivants leurs particularités :

1) Matières premières

Les matières premières sont des ressources produites par les professions se situant à la base du système économique (sourciers et chasseurs-cueilleurs).

N'ayant absolument aucune propriété ni aucun effet particulier en tant que tel, les matières premières sont toutefois indispensables dans le fonctionnement du système économique en raison du fait que de nombreuses professions en dépendent pour être exercées. Il est également possible que les matières premières puissent trouver d'autres utilités comme au travers de d'actions RP, de quêtes ou de rituels.

2) Bonbons

Fabriqués par les alchimistes, les bonbons permettent aux joueurs **vivants** de se soigner.

Il existe deux catégories de bonbons : les Valkorito et les Skâar-abbés. Un Valkorito permet au joueur qui le mange de soigner 2 PV, tandis qu'un Skâar-abbé permet au joueur qui le mange de soigner 2 PM.

3) Potions

Également fabriquées par les alchimistes, les potions permettent aux joueurs **vivants** de bénéficier de divers effets en fonction de la potion consommée.

Il existe quatre catégories de potions, chacune d'elle étant présente sous la forme d'elixir et de poison. Sous la forme d'elixir, la potion octroie un effet bénéfique au joueur qui la consomme, tandis que sous la forme de poison, la potion octroie un effet négatif à son buveur. Les effets des différentes potions sont récapitulés dans le tableau suivant :

Catégories de potion	Effet de l'éllixir (+)	Effet du poison (-)
Potion de vie	Restaure l'intégralité des PV du joueur qui l'a consommé. Après avoir bu une telle potion, les PV du joueur sont donc égaux à ses PV max.	Retire l'intégralité des PV du joueur qui l'a consommé. Après avoir bu une telle potion, le joueur est donc considéré comme mort.
Potion de Mana	Restaure l'intégralité des PM du joueur qui l'a consommé. Après avoir bu une telle potion, les PM du joueur sont donc égaux à ses PM max.	Retire l'intégralité des PM du joueur qui l'a consommé. Après avoir bu une telle potion, le joueur est donc dans l'incapacité de lancer un quelconque sort.
Potion de sort	Libère le joueur qui l'a consommé de tous les sorts qui l'affectent. Après avoir bu une telle potion, le joueur est donc débarrassé de tous les effets magiques qui pesaient sur lui.	Retire l'intégralité des résistances magiques du joueur qui l'a consommé. Après avoir bu une telle potion, le joueur redevient donc sensible à l'intégralité des sorts du jeu. Seul un éllixir de sort permet d'annuler l'effet de ce poison.
Potion de maladie	Guéri le joueur qui l'a consommé de toutes les maladies qui l'affectent. Après avoir bu une telle potion, le joueur est donc libéré de tous les maux qui le consumaient.	Fait tomber malade le joueur qui l'a consommé. Après avoir bu une telle potion, le joueur est donc pris de symptômes (état fiévreux, vomissements, toux...) et se retrouve dans l'incapacité d'effectuer la moindre action normalement. Les déplacements sont également restreints à la marche (très lente).

Pour bénéficier (ou subir) de l'effet d'une potion il suffit au joueur de la boire. Une fois qu'un joueur a débouchonné une potion, il ne lui est plus possible de revenir en arrière et il est donc obligé de la consommer. Immédiatement après avoir terminé sa potion l'effet du breuvage s'applique.

Afin de permettre aux joueurs d'identifier facilement les potions qu'ils boivent et ainsi d'en appliquer correctement les effets, les potions suivent une codification particulière. Les catégories des potions sont ainsi traduites par un code couleur : Les potions de vie sont rouges, celles de Mana sont bleues, celles de sort sont violettes et celles de maladie sont vertes. Les formes des potions sont quant à elles traduites par un symbole inscrit sous le bouchon de la potion : Les éluxirs sont ainsi marqués d'un « + » tandis que les poisons sont marqués d'un « - ». Lorsqu'ils boivent une potion, les joueurs doivent donc non seulement regarder sa couleur, mais également vérifier le symbole qui est inscrit sous son bouchon.

L'ensemble des potions étant contenues dans des fioles en verre, il est demandé aux participants d'y porter une attention particulière lorsqu'ils les portent sur eux ou lorsqu'ils les manipulent, et ce non seulement dans une optique de respect du matériel, mais également dans une optique de sécurité.

De plus, une fois les potions consommées, les joueurs n'ont pas d'intérêts à conserver les fioles. Ils peuvent donc les ramener au Comptoir afin d'en tirer un prix de rachat et de récupérer quelques Dralons.

4) Menottes

En théorie à disposition des gardes, les menottes permettent de restreindre les mouvements du joueur qui les porte. Un joueur menotté ne peut ainsi ni courir, ni trotter, ni utiliser ses bras pour effectuer un quelconque mouvement.

Pour des raisons de sécurité, lorsqu'un joueur en menotte un autre, il doit toujours le faire en lui attachant les mains devant le corps et non dans le dos.

Seul un garde est autorisé à retirer une paire de menotte sur un joueur. Les joueurs ne peuvent donc pas retirer seul les menottes qui les entravent, ni aider leurs amis à se libérer de leurs chaînes.

5) Reliques

Les reliques sont des objets extrêmement rares disposant de puissants effets divins.

Chaque relique disposant de son propre pouvoir, leurs effets sont expliqués aux joueurs au moment de leur attribution. En cas de contradiction entre les règles de jeu et l'effet d'une relique, l'effet de la relique l'emporte.

Durant le jeu, les reliques sont facilement reconnaissables grâce à leur couleur entièrement dorée et du sceau noir en forme de tête d'ours qui leur est apposé.

6) Dralons

Les Dralons sont les pièces de monnaie faisant office d'intermédiaire d'échange au sein du jeu. Il existe trois catégories de pièces différentes :

- Les Dralons de bronze, dont la valeur faciale est de 1,
- Les Dralons d'argent, dont la valeur faciale est de 5,
- Les Dralons d'or, dont la valeur faciale est de 10.

La majorité des transactions étant effectués par l'intermédiaire de Dralons au cours du jeu, ces derniers ont une place centrale au sein du système économique. Chaque joueur devra donc à un moment ou à un autre se procurer des Dralons s'il souhaite évoluer dans le jeu, voire parfois même simplement subsister...

Pour se procurer des Dralons les joueurs ont la possibilité d'exercer une de leurs professions, d'accomplir une quête, de remporter un jeu, de recourir aux services d'un trésorier ou encore de prendre toute autre initiative, moralement condamnable ou non tels que la proposition de services, la vente d'informations, le vol...

Bien que les Dralons tiennent une place particulièrement importante dans l'économie, les joueurs restent toutefois libres d'échanger des biens et des services selon les modalités qui leurs conviennent. Le troc et toute autre forme d'accord restent donc également valable si les joueurs souhaitent procéder ainsi.

7) Objets divers

En plus des divers objets vus précédemment, de nombreux autres objets pourront être rencontrés au cours du jeu, notamment en raison de la présence des professions uniques et des diverses créations que pourront apporter les joueurs avec eux (cartes du monde, grigris en tout genre...).

Là où les objets amenés volontairement par les joueurs ne disposent d'aucun effet particulier (hormis celui d'apporter du RP), les objets amenés dans le jeu au travers des professions uniques disposent quant à eux de réels effets en jeu. Chaque joueur ayant une profession unique disposera ainsi d'un parchemin officiel fourni par les organisateurs afin de prouver l'effet de ses objets en jeu.

En cas de doute sur l'effet d'un objet, les joueurs peuvent à tout moment se rendre au PC orga ou consulter un organisateur « profession » afin de s'assurer de son effet.

8) Coffres

Les coffres sont des objets permettant aux joueurs de protéger leurs biens.

En effet, les coffres ne portant ni cadenas, ni serrure fonctionnelle ne peuvent être ouvert que par leur(s) propriétaire(s). Ces coffres sont donc considérés comme inviolables et offrent une protection absolue contre les vols (tel est le cas du coffre du Trésor par exemple).

Les coffres munis d'un cadenas ou une serrure fonctionnelle peuvent quant à eux être ouvert par n'importe quel joueur une fois la clé ou le code correspondant en sa possession. Ces coffres n'offrent donc qu'une protection relative contre les vols car leur ouverture reste possible par n'importe qui, bien qu'elle puisse être laborieuse.

9) Vol

Par principe, tous les biens fournis par le jeu (voir ci-dessus) peuvent être volés aux joueurs. Toutefois, comme vu précédemment, les coffres peuvent permettre de protéger du vol les biens qu'ils renferment. A noter que bien qu'un coffre inviolable offre une protection absolue contre les vols et ne puisse donc jamais être ouvert par une autre personne que son propriétaire, le coffre lui-même reste utilisable. Les voleurs auront alors simplement interdiction de l'ouvrir.

En ce qui concerne les effets personnels des participants (armes, projectiles, pièces d'armure ou tout autre objet personnel), il est strictement interdit de les voler sans l'accord explicite (hors RP) du propriétaire. En cas d'accord du propriétaire, les équipements ainsi subtilisés pour créer du jeu devront bien évidemment être rendus à leur propriétaire au plus tard à la fin du jeu.

Pour rappel, les tentes personnelles des joueurs étant considérées comme des zones hors-jeu, il est strictement interdit d'y pénétrer sans l'accord explicite du joueur à qui elle appartient.

K) Services

Au-delà des divers objets présents dans le jeu, les joueurs ont également la possibilité de recourir à des services.

Bien que chaque joueur ait la possibilité de proposer ses services, quels qu'ils soient, aux autres joueurs afin de créer ou de répondre à une action RP, certains services particuliers, dont vous trouverez la liste ci-dessous, sont toutefois prévus par le jeu lui-même et disposent de réels effets en jeu.

A noter que comme pour les objets, le « Quartier des Affaires » est l'endroit idéal auquel vous devez vous rendre si vous souhaitez recourir ou proposer un service. Peu importe ce que vous cherchez ou ce que vous proposez, il y aura toujours quelqu'un pour faire votre bonheur, aussi démentiel soit-il. Il est également précisé que vous avez la possibilité d'accrocher un parchemin sur le panneau d'affichage pour demander ou proposer des services.

1) Médecins

Les médecins ont la possibilité de prodiguer des soins aux personnages afin de les soigner des maux qui les affectent.

Les médecins sont capables d'effectuer 4 catégories de soins différents :

Catégories de soin	Effets
Soins vitaux	Ces soins permettent au joueur qui les reçoit de récupérer l'intégralité de ses PV. Après avoir reçu un tel soin, les PV d'un joueur sont donc égaux à ses PV max.
Soins mentaux	Ces soins permettent au joueur qui les reçoit de récupérer l'intégralité de ses PM. Après avoir reçu un tel soin, les PM d'un joueur sont donc égaux à ses PM max.
Soins magiques	Ces soins permettent au joueur qui les reçoit de se débarrasser immédiatement des effets des sorts qui l'affectent (temporairement ou jusqu'à nouvel ordre). Après avoir reçu un tel soin, le joueur est donc libéré de tous les sorts qui pesaient sur lui.
Soins infectieux	Ces soins permettent au joueur qui les reçoit de guérir immédiatement de toutes les maladies qui l'affectent. Après avoir reçu un tel soin, le joueur est donc libéré de tous les effets des maladies qui le consumaient.



Bien que les effets des soins soient strictement les mêmes que ceux des élixirs, les soins sont quant à eux prodigables sur des personnages morts. Un soin vital peut donc permettre de ramener à la vie un personnage mort, là où un élixir en sera incapable.

Lorsqu'il souhaite être soigné par un médecin, un joueur doit se rendre (ou être conduit) à la tente des médecins au sein du « Quartier des Affaires ». Le joueur y sera alors pris en charge et soigné après l'intervention d'un médecin compétent pour réaliser le soin souhaité.

A noter que les soins reviennent généralement moins cher que les élixirs, mais sont en revanche plus contraignants pour les joueurs. En effet, là où les élixirs peuvent être consommés n'importe quand et n'importe où par les joueurs, les soins ne peuvent quant à eux être reçus qu'au sein de la tente des médecins. De plus, les soins des médecins prennent généralement de nombreuses minutes tandis que la consommation d'une potion est instantanée.

2) Gardes

Bien que les gardes soient directement employés par le Cercle afin d'assurer la sécurité de la communauté, les joueurs ont également la possibilité de recourir à leurs services à des fins personnelles.

En cas de besoin d'un service de protection pour veiller sur une personne, un endroit ou encore un objet, les joueurs peuvent ainsi se rendre à « l'Avant-Poste » afin de demander au Commandant des armées la mise à leur disposition d'un ou plusieurs gardes.

Le prix alors demandé par le Commandant des armées dépendra alors de plusieurs facteurs comme le nombre de gardes mobilisés, la durée de la mission ou encore la complexité de la tâche à effectuer.

À tout moment, les joueurs ont également la possibilité de se rendre à « l'Avant-Poste » afin de porter à la connaissance du Commandant des armées des faits dont ils ont été témoin. Si cela est nécessaire, des gardes seront alors dépêchés afin d'intervenir et d'agir en conséquence afin de maintenir l'ordre au sein de la communauté.

3) Diplomates

Qu'elle qu'en soit la raison, il est possible que le personnage d'un joueur se retrouve à un moment ou à un autre confronté à la justice au cours du jeu, que ce soit par choix ou par obligation.

Si tel devait être le cas, le joueur serait alors dans l'obligation de recourir aux services d'un diplomate pour défendre ses intérêts car seuls ces derniers sont autorisés à porter des affaires devant l'Erudit (PNJ).

Bien que les services d'un diplomate soit payant, les joueurs ne doivent pas hésiter à recourir à la justice pour mettre fin aux litiges qu'ils rencontrent. En effet, dans la plupart des cas, la partie perdante se retrouve dans l'obligation de rembourser à l'autre partie l'ensemble des frais de justice qu'il a engagé pour obtenir gain de cause, en sus des éventuels dédommagements prononcés.

Les joueurs peuvent également décider de recourir aux diplomates afin de conclure des contrats avec d'autres joueurs. L'acte authentique ainsi rédigé par le diplomate rend alors officiel l'accord des joueurs aux yeux de la loi, ce qui leur permet, en cas de difficulté ultérieure dans la relation contractuelle, de se prévaloir de leurs droits auprès de l'Erudit et ainsi d'obtenir gain de cause facilement et rapidement.

Bien qu'également payant, ce service permet donc aux joueurs de fortement protéger leurs intérêts en les sécurisant juridiquement, ce qui est fortement recommandé pour les transactions et les accords importants.

Lorsqu'un joueur souhaite recourir aux services d'un diplomate, il peut directement se rendre à leur tente de profession au sein du « Quartier des Affaires » afin de gagner du temps. Un diplomate l'y attendra sûrement déjà là-bas. A défaut, l'Erudit se chargera d'envoyer le diplomate souhaité à sa rencontre dans les plus brefs délais.

4) Trésoriers

En se rendant auprès du « Trésor », installé au sein du « Quartier des Affaires », les joueurs ont la possibilité d'ouvrir un compte auprès des trésoriers.

Ne coûtant que quelques Dralons pour être ouvert, un compte permet au joueur qui le possède de confier tout ou partie de son argent aux trésoriers afin que ceux-ci le conserve en sécurité et le fasse fructifier. En effet, dès lors qu'un joueur dispose d'un compte, il peut y déposer ou en retirer des Dralons à sa convenance, sur simple demande auprès du « Trésor ». Tant qu'il est en possession des trésoriers, l'argent est placé au sein de leur coffre sécurisé et est ainsi protégé de toute tentative de vol. Qui plus est, les sommes ainsi placées auprès du « Trésor » permettent aux joueurs de générer des intérêts, et donc de faire fructifier leur argent. A noter que les intérêts sont calculés à la fin de chaque demi-journée, à hauteur d'1 Dralon pour chaque tranche complète de 10 Dralons placés. Bien que leur ouverture soit payante, les comptes sont donc un excellent moyen pour les joueurs de protéger leur argent, sans compter les gains que cela peut leur rapporter.

En cas de besoins financiers, les joueurs ont également la possibilité d'emprunter des Dralons auprès du « Trésor », à charge bien entendu pour eux de les rembourser ultérieurement, accompagné des intérêts correspondants. Lorsqu'un joueur contracte un emprunt, il définit au préalable avec un trésorier le montant qu'il souhaite emprunter, la durée de mise à disposition des fonds ainsi que les modalités de remboursement du prêt. En fonction de ces paramètres, des intérêts seront appliqués au prêt en guise de rémunération pour le service rendu. A noter qu'en cas de non-respect d'un personnage quant à ses obligations de remboursement envers le « Trésor », ce dernier est autorisé à recourir à la justice afin d'obtenir le paiement des sommes qui lui sont dues.

5) Forgeron

Lorsqu'un joueur souhaite récupérer l'usage de son armure, il doit se rendre à la « Forge », située au sein du « Quartier des Affaires », afin de la faire réparer.

Une fois pris en charge par le Forgeron, le joueur lui indique les pièces d'armure qu'il souhaite réparer (et donc le nombre de PA qu'il souhaite récupérer). Plus un joueur souhaite récupérer de PA, plus la réparation nécessitera de temps et sera onéreuse.

Le temps de la réparation, le joueur a le choix de rester à la forge (dans ce cas il peut conserver son armure sur lui) ou bien de confier ses pièces d'armure endommagées au Forgeron (dans ce cas il doit se déséquiper des pièces d'armures correspondante avant de quitter la Forge).

Lorsque la réparation est terminée, le joueur peut récupérer les pièces d'armure réparées et à nouveau bénéficier des PA qu'elles procurent.

6) Professions uniques

En plus des divers services vus précédemment, de nombreux autres services pourront également être proposés aux personnages au cours du jeu, notamment en raison de la présence des professions uniques et des diverses actions RP que pourront mettre en place les joueurs (espionnage, vente d'information, protection d'une personne...).

Là où les services proposés spontanément par les joueurs au travers d'actions RP ne disposent d'aucun effet particulier hormis celui qu'ils apportent réellement au RP, les services proposés au travers des professions uniques disposent quant à eux de réels effets en jeu.

Ne pouvant recenser ici tous les services proposés au travers de professions uniques, les effets procurés par ces services seront directement expliqués par les joueurs eux-mêmes au cours de l'exercice de leur profession unique. Chaque joueur ayant une profession unique disposera ainsi d'un parchemin officiel fourni par les organisateurs afin de prouver l'effet de ses services en jeu.

En cas de doute sur l'effet d'un service, les joueurs peuvent à tout moment se rendre au PC orga ou consulter un organisateur « profession » afin de s'assurer de son effet en jeu.

L) Lois

Afin d'assurer la pérennité et la sécurité des membres de la communauté de nombreuses lois sont adoptées par le Cercle.

Ecrites par les diplomates puis votées par le Cercle, les lois ont un caractère obligatoire pour tous les membres de la communauté, qui doivent donc les respecter au risque de devoir être confrontés à la justice. A noter

qu'une fois adoptées, les lois ont un effet immédiat et non rétroactif. Un joueur ne peut donc être mis en cause que pour un comportement postérieur à l'adoption de la loi qui le condamne.

Lorsqu'un joueur enfreint une loi, un procès à son encontre est organisé par le système judiciaire. Présenté sous la forme d'un débat contradictoire entre l'accusation et la défense, le procès a alors pour objectif de déterminer si oui ou non l'accusé est coupable, et dans l'affirmative quelles sont les peines qui doivent lui être appliquées.

Chaque partie étant obligatoirement représentée par un diplomate de son choix, chacun d'eux expose ses arguments à l'Erudit. Une fois le procès terminé, ce dernier annoncera alors son verdict en se basant sur ce qu'il a constaté et entendu au cours du procès.

En cas de condamnation lors d'un procès, un personnage peut être condamné à différentes peines plus ou moins lourdes selon la gravité des faits qui lui sont reprochés. A titre d'exemple, les peines prononcées peuvent aller du simple rappel à l'ordre à la peine capitale, en passant par une amende, un dédommagement, une interdiction particulière, des travaux d'intérêts généraux, une humiliation publique ou encore une peine d'emprisonnement.

Afin que chacun ait pleinement conscience des lois qui régissent le fonctionnement de la communauté, chaque citoyen est libre de venir les consulter au Tribunal situé au sein du Quartier Général. De plus, dès lors qu'une loi est adoptée, modifiée ou supprimée, une communication est inscrite sur les panneaux d'affichage de la Taverne et du Quartier des Affaires afin que chaque citoyen en soit informé.

Vous pourrez ainsi noter que, bien que chacun soit libre de ses faits et gestes, le comportement de votre personnage pourra se voir réprimander au sein même du jeu. Ainsi, ce n'est pas parce qu'une chose est en théorie autorisée par les règles de jeu (le vol de matériel de jeu par exemple), que cela sera sans conséquence pour votre personnage au sein du jeu, bien au contraire. Pensez donc bien à peser le pour et le contre avant d'agir, car même si rien ne vous empêche théoriquement d'être un malfrat, cela pourrait vous coûter cher si vous vous faites prendre la main dans le sac...

M) Mort et réanimation des personnages

Un personnage meurt dès lors qu'il perd l'intégralité de ses PV, et ce peu importe la manière dont cela se produit (suite à des dégâts physiques, suite à des dégâts magiques, suite à un empoisonnement...).

Lorsque cela se produit, le joueur doit alors s'allonger sur le sol (ou se mettre à genoux, arme vers le bas, si cela n'est pas possible ou trop dangereux) afin de matérialiser la mort de son personnage.

Un personnage mort ne peut ni parler, ni bouger, ni effectuer une quelconque autre action (boire une potion, lancer un sort...). Le joueur doit donc rester immobile et silencieux en attendant la réanimation de son personnage.

Un personnage mort peut être réanimé de 2 manières différentes :

- Grâce à la magie vitale : Les sorts de réanimation permettent de réanimer des personnages. Une fois le sort lancé, le personnage réanimé revient alors à la vie avec le nombre de PV que lui a indiqué le mage. Le nombre de PV rendu par le sort, dépend du niveau de celui-ci (pour plus de détail, voir la liste de sorts dans l'onglet « Magie » du site internet).
- Grâce à la médecine : Les médecins peuvent également, s'ils sont assez expérimentés pour cela, ramener des personnages à la vie. Les médecins ne peuvent toutefois administrer leurs soins qu'au sein de leur tente de profession. Le corps du défunt devra donc y être amené afin qu'il puisse recevoir les soins nécessaires. Une fois le soin terminé, le joueur revient à la vie avec l'intégralité de ses PV.

A noter que les Valkoritos et les élixirs de vie, ne peuvent être consommés que par un joueur vivant et ne peuvent donc pas être utilisés pour ressusciter un joueur mort.

Une fois réanimé, le joueur peut reprendre l'incarnation de son personnage normalement. Le personnage revient alors en jeu dans le même état qu'avant sa mort et est donc toujours affecté par les effets qui l'affectaient avant sa mort (sorts, maladies...). Le joueur retrouve également les PA et les PM dont il disposait encore au moment de sa mort. *En effet, comme les dégâts magiques ignorent l'armure, il est possible qu'un personnage meurt tout en ayant encore des PA. Dans ce cas, lorsqu'il revient à la vie, le personnage retrouve ses PA restants au moment de sa mort, son armure n'ayant pas été endommagée par les dégâts magiques l'ayant fait trépasser.*

Une fois mort, les personnages disposent de 10 minutes pour être réanimés. Si à l'expiration de ce temps, le personnage n'est pas réanimé, le joueur a alors le choix de décider de la mort définitive de son personnage ou non.

Si le joueur décide de tirer les conséquences normales de sa mort et ainsi de faire mourir définitivement son personnage, alors il se relève et se rend immédiatement au PC orga afin d'en informer les organisateurs. En accord avec les organisateurs, un nouveau personnage (nécessairement différent du premier) lui sera alors attribué.

Si le joueur décide malgré tout de continuer à incarner son personnage car il se trouve à un moment de son jeu où la mort définitive de son personnage lui pèse trop, alors il se relève et se rend immédiatement à la tente des médecins, afin d'être réanimé. Toutefois, des séquelles irréversibles seront nécessairement appliquées à son personnage afin de matérialiser la chance inouïe qu'il a eu de se sortir vivant de ses blessures.

Dans les deux cas, une fois debout le joueur doit marcher en brandissant le poing de Skâar (voir page 47) afin de signifier aux autres joueurs que son personnage est « hors-rôle play » durant son trajet.

III. Hors Rôle-play (HRP)

Bien que le jeu soit sans interruption tout au long de la durée de l'évènement, il est fort probable qu'un joueur ait, à un moment ou à un autre, besoin de sortir de l'incarnation de son personnage, que ce soit pour répondre à un besoin physique ou émotionnel ou pour communiquer avec un autre joueur (et non son personnage).

Qu'elle qu'en soit la raison, à chaque fois qu'un joueur sort de l'incarnation de son personnage, on parle de « hors rôle-play » (HRP).

Afin de permettre aux joueurs de sortir temporairement de l'incarnation de leur personnage, sans pour autant perturber le déroulement du jeu en cours, plusieurs mécanismes sont mis à disposition des joueurs.

1) Vraiment-vraiment

Parfois, dans certaines situations, il peut arriver qu'un joueur ait du mal à faire la distinction entre les paroles d'un joueur et celles de son personnage. Par exemple, si un joueur est cloué au sol et se plaint d'avoir des douleurs, il se peut très bien qu'il soit entrain de simuler afin d'incarner son personnage, mais il se peut également que le joueur ait réellement mal et ait besoin d'aide.

Dans une telle situation, le seul moyen de s'assurer que le joueur va bien et qu'il ne fait qu'incarner son personnage serait de lui poser la question HRP. Pour éviter cela et conserver l'immersion des joueurs sans couper leurs actions de jeu inutilement, les joueurs peuvent recourir au système du « vraiment-vraiment ». Ainsi lorsqu'un joueur a un doute sur une situation ou une parole prononcée, il formule ou reformule une question en utilisant les termes « vraiment-vraiment » au sein de sa phrase.

Par exemple, si un joueur déclare s'être tordu la cheville suite à une chute, le joueur se trouvant à côté et ayant un doute peut lui poser la question suivante : « Tu t'es vraiment-vraiment tordu la cheville ? ». Si le joueur à terre répond : « Oui je me suis vraiment tordu la cheville », alors cela signifie qu'il ne fait qu'incarner son personnage. En revanche, si le joueur à terre répond « Oui je me suis vraiment-vraiment tordu la cheville », alors cela signifie que le joueur s'est réellement fait mal et qu'il a besoin d'aide.

Très pratique pour lever les doutes et les ambiguïtés pouvant survenir en jeu, n'hésitez pas à recourir au « vraiment-vraiment » si besoin. Son utilisation ne gêne aucunement le RP et permet de s'assurer de la sécurité physique et/ou émotionnelle de tous.

Si vous avez un doute, pensez au « vraiment-vraiment ».

N'hésitez également pas à recourir au « vraiment-vraiment » afin de clairement faire comprendre vos limites aux autres joueurs, sans pour autant casser l'immersion. Si vous ne souhaitez pas participer à une action de jeu informez-en votre interlocuteur en lui disant par exemple « je ne veux vraiment, vraiment pas faire cela ».

2) Poing de Skâar

Pour des raisons pratiques il peut arriver que vous soyez amenés à vous retrouver en situation de HRP.

Dans une telle situation, afin de signifier aux autres joueurs que vous n'êtes pas en train d'incarner votre personnage actuellement et donc qu'ils ne doivent pas tenir compte de vous car vous n'existez pas dans le jeu, vous devez lever le « poing de Skâar ». Pour ce faire, levez le coude devant vous au niveau de votre épaule et levez l'avant-bras, poing fermé vers le ciel. En arborant cette attitude, les autres joueurs sauront immédiatement en vous voyant qu'ils doivent faire abstraction de vous. Pour eux, vous n'êtes à présent rien de plus qu'un simple courant d'air.

Très pratique pour éviter d'induire les autres joueurs en erreur quant à votre présence ou non dans l'univers, le « poing de Skâar » peut par exemple vous éviter de vous prendre un coup d'épée alors que vous vous rendiez tranquillement à l'espace d'hygiène pour faire votre toilette du soir. Cela peut également vous éviter de vous faire agresser alors que vous étiez en train de discuter avec un autre joueur ou un organisateur d'un point de règle. Le « poing de Skâar » peut également être utilisé rapidement afin de faire passer un message, de s'expliquer ou de se coordonner avec un autre joueur. En utilisant ce signe, le joueur vous faisant face saura que vous parlez alors de joueur à joueur et non de personnage à personnage.

Nous attirons toutefois votre attention que le fait que le recours au « poing de Skâar » ne doit être qu'exceptionnel et justifié. Il est ainsi interdit de sortir du jeu et d'entrer en HRP uniquement pour éviter une situation de jeu qui pourrait nuire à votre personnage (éviter de se faire voler par exemple). En revanche, utiliser le « poing de Skâar » pour éviter ou mettre fin à une action de jeu qui vous met mal à l'aise est tout à fait possible et est même recommandé.

3) Zones HRP

Que ce soit pour vous reposer, pour répondre à des besoins pratiques ou tout simplement pour prendre du temps pour vous et sortir un peu de l'incarnation de votre personnage, il existe au sein du terrain de jeu des zones qui ne sont pas considérées comme étant en jeu, et qui ne sont donc accessibles qu'aux joueurs étant en situation de HRP.

Tel est le cas du PC ORGA, de l'espace hygiène, des toilettes et de la zone fumeur. Dès l'instant où vous entrez dans l'une de ces zones, vous êtes immédiatement considéré comme hors-jeu. Aucune action RP ne peut donc s'y dérouler.

Les tentes personnelles des joueurs sont également considérées comme des zones HRP. Lorsqu'un joueur rentre dans sa tente, il sort donc temporairement du jeu. Au-delà de permettre aux joueurs de dormir sur leurs deux oreilles, cela permet également de protéger leurs effets personnels car il est strictement interdit aux joueurs d'entrer dans la tente d'un autre joueur sans son accord explicite (que ce soit pour effectuer une action de jeu ou non). Une application stricte de cette règle est attendue par les organisateurs, qui se montreront intransigeants vis-à-vis de tout écart de conduite sur ce point.

4) Safe-Word

Bien que, nous l'espérons, cela ne soit en théorie pas amené à se produire au cours du jeu, nous prévoyons un mécanisme afin que les joueurs puissent appeler à l'aide en cas de danger imminent pour leur personne et de fait recevoir de manière immédiate l'aide dont ils ont besoin.

Afin qu'aucun doute ne soit possible lorsqu'un joueur appelle réellement à l'aide, nous avons banalisé un mot qui ne devra être prononcé qu'en cas d'extrême urgence par les joueurs. Ainsi, si un joueur prononce le mot « Bat d'Ours » cela signifie qu'il est en danger imminent et qu'il a besoin d'aide le plus vite possible. Si jamais vous devez en arriver là, n'hésitez pas à crier ce Safe-Word le plus fort possible afin de vous assurer d'être entendu par un autre participant et ainsi d'obtenir l'aide dont vous avez besoin.

Tout participant entendant un tel appel à l'aide se doit d'intervenir au plus vite en apportant directement son aide à la personne en détresse ou à défaut à minima en s'empressant d'alerter les organisateurs les plus proches.

Il va de soi qu'à partir du moment où un tel appel à l'aide est lancé, le jeu et le RP n'ont plus leur place face à l'urgence de la situation.

Rassurez-vous toute fois, bien que la présence d'un tel système puisse faire peur au premier abord, il ne s'agit là que d'une manière préventive de protéger nos joueurs d'un éventuel danger en leur offrant un ultime outil pour assurer leur sécurité. Bien qu'existant, ce système n'a encore jamais été mobilisé par l'un de nos joueurs au cours de nos précédents événements.

5) Safe-Song

De la même manière que nous espérons ne jamais avoir à recourir au « Safe Word » lors du jeu, le « Safe Song » est avant tout un mécanisme préventif, pensé pour votre sécurité en cas de survenance d'un danger imminent.

Notamment pensé pour répondre aux risques d'incendies découlant du vaste terrain rempli de végétation et du climat estival, le Safe Song revête l'allure d'une sirène d'alarme (qui vous sera présentée lors du briefing du jeu afin que chacun puisse l'identifier clairement). A noter que pour éviter toute confusion avec un son qui pourrait être entendu de manière immersive au cours du jeu, la sirène émettra un signal moderne, aisément distinguable de tout le reste.

Déclenchée uniquement par les organisateurs en cas d'extrême urgence, le Safe Song marque un arrêt de jeu immédiat pour l'intégralité des participants. Ainsi, si pendant le jeu, à un quelconque moment, vous êtes amenés à entendre la sirène retentir, arrêtez immédiatement tout ce que vous étiez en train de faire et rapprochez-vous calmement du plus proche organisateur que vous trouverez. Les organisateurs, formés à ce genre de situations, seront disposés à des endroits stratégiques du site de jeu afin de permettre la bonne

évacuation des participants. Si vous ne trouvez pas d'organisateur à proximité, conservez votre sang froid et rendez-vous au PC Orga, un organisateur vous y attendra.

Rassurez-vous toute fois, bien que la présence d'un tel système puisse faire peur au premier abord, il ne s'agit là que d'une manière préventive de protéger nos joueurs d'un éventuel danger extérieur. Bien qu'existant, ce système n'a encore jamais été mobilisé par les organisateurs au cours de nos précédents évènements.

IV. Fair-play

Comme nous avons pu le voir au travers de toute cette partie, le jeu est régi par de nombreuses règles afin de permettre son bon déroulement. Encore faut-il maintenant que l'ensemble de ces règles soient appliquées en cours de jeu par les joueurs.

Le jeu étant en effet grandement basé sur la confiance que nous avons en nos joueurs, il est essentiel que chacun applique correctement l'ensemble des règles de jeu et surtout fasse preuve de fair-play à l'égard des autres joueurs afin de garantir une expérience agréable et équilibrée pour tous.

Nous comptons ainsi sur votre honnêteté et sur votre bienveillance pour respecter et correctement appliquer les présentes règles de jeu et ne pas recourir à la triche, de quelque manière que ce soit.

Gardez en tête que chacune de vos actions vous impacte non seulement vous, mais également le jeu de l'ensemble des autres joueurs, de manière directe ou non. Ne faites donc pas ce que vous n'aimeriez pas que l'on vous fasse.

Bien entendu, il est possible qu'une règle particulière vous échappe au cours du jeu, ou qu'un doute survienne dans une situation donnée. Dans ce cas, n'hésitez pas à interroger un organisateur ou un autre joueur afin d'éclairer votre lanterne.

Dans le doute, on demande.

En cas de triche manifeste de la part d'un joueur, les organisateurs pourront appliquer des sanctions à son égard (pouvant aller d'un simple rappel à l'ordre à l'exclusion du jeu selon la situation).

Si vous êtes victime ou témoin de la triche manifeste d'un joueur, n'hésitez pas à aller en informer les organisateurs afin de faire cesser le comportement et ainsi de pouvoir profiter du jeu dans les meilleures conditions possibles.

V. Respect et sécurité

Outre le respect des règles de jeu, il est également indispensable de respecter les autres joueurs en tant que personne.

Bien qu'il s'agisse d'un jeu et que chacun est amené à incarner un personnage, n'oubliez jamais que derrière chaque costume se trouve une réelle personne, avec ses propres limites émotionnelles. Assurez-vous donc de toujours obtenir l'accord explicite d'un joueur avant d'effectuer une quelconque action qui pourrait potentiellement porter atteinte à son confort.

Dans le doute, on demande.

En cas de refus de la part d'un joueur de réaliser une action de jeu avec vous, mettez fin à l'action et trouver éventuellement une autre manière d'interagir avec lui (avec laquelle il sera d'accord cette fois-ci).

Le confort et la sécurité émotionnelle avant tout.

Bien entendu il va de soi que la sécurité physique est joueurs est tout aussi primordiale que leur sécurité émotionnelle. Il est donc strictement interdit aux joueurs de porter atteinte à l'intégrité physique d'un autre participant.

Au-delà de tout agissement mal intentionné, les joueurs sont également invités à être vigilants à leur environnement et à prévenir et protéger les autres joueurs de toute situation dangereuse imminente qui pourrait se présenter à eux, même s'ils doivent mettre fin à leur action de jeu pour cela.

La santé et la sécurité physique avant tout.

Bien que la consommation d'alcool soit autorisée lors du jeu, il est également demandé à chacun de rester responsable et de garder la pleine possession de ses moyens. Toute consommation de produits illicites étant par ailleurs strictement interdite.

Les organisateurs mettant à disposition de nombreux objets et décors à la disposition des joueurs pour le bon déroulement du jeu, il est également demandé aux joueurs de porter une attention particulière à ce matériel lors du jeu. Il en va de même avec l'ensemble du matériel personnel des autres joueurs. Toute manipulation d'objets pouvant se révéler dangereux pour la sécurité des autres joueurs est par ailleurs interdite.

Enfin, le jeu prenant place dans un milieu naturel, il est demandé aux joueurs de respecter la faune et la flore qui les entoure. N'oubliez pas que vous évoluerez tout au long du jeu au sein d'un écosystème existant et obéissant à son propre équilibre. Prenez donc garde à ne pas détruire la nature qui vous accueille.

Aucun comportement inadmissible, irrespectueux ou dangereux envers les autres joueurs, le matériel ou le terrain de jeu ne sera toléré par les organisateurs.