

LA TROUPE BAT D'OURS

Association Loi du 1er juillet 1901 - Décret du 16 août 1901

RÈGLE DU JEU



Sommaire

I.	But du jeu.....	4
II.	Création de personnage.....	4
A)	Informations préalables.....	4
B)	Mise en relation avec le MJ.....	4
C)	Ecriture du Background.....	5
D)	Création de la fiche personnage.....	5
E)	Création du costume.....	6
F)	Le matériel.....	6
a.	La magie.....	6
b.	Les armes.....	7
c.	Critères d'homologation.....	7
d.	Les armures.....	8
e.	Les tentes.....	8
III.	Accès à l'information.....	8
A)	En amont du jeu.....	8
B)	Lors du jeu.....	8
IV.	Etapes préalables au jeu.....	9
V.	Déroulement du jeu.....	9
A)	Contexte et enjeux du scénario.....	9
B)	Le décorum.....	10
C)	Les protagonistes.....	10
1)	Les personnages joueurs (PJ).....	10
2)	Les personnages non joueurs (PNJ).....	12
3)	Les Héros.....	15
4)	Les organisateurs.....	15
D)	Le fonctionnement de la société.....	15
a)	Le système social.....	16
b)	Le système économique.....	16
c)	Le système légal et judiciaire.....	16

E)	Le rôle-play	17
F)	Les professions.....	17
a.	Les professions de fond	18
b.	Les professions communes.....	18
c.	Les professions uniques.....	18
G)	Les quêtes.....	19
a)	Les quêtes personnelles.....	19
b)	Les quêtes impersonnelles	20
H)	Les combats	21
a)	Le système de touche	21
b)	Le contrôle des combats.....	28
c)	Les blessures	28
d)	La mort.....	29
I)	Les biens.....	30
a.	Les matières premières.....	30
b.	Les objets.....	30
c.	La monnaie	31
d.	Le vol.....	31
J)	La sécurité	31
K)	L'après jeu	31

RÈGLE DU JEU

I. But du jeu

Le jeu de rôle grande nature (GN) est une expérience immersive qui plonge les joueurs au cœur d'un univers imaginaire.

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, un métier, des relations, des objectifs...

Dès lors, chaque joueur n'interagira plus en tant que joueur mais en tant que personnage. 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.

L'univers dans lequel vont évoluer les joueurs est pensé et mis sur pied par le MJ. C'est ce dernier qui écrit les grandes lignes directrices qui guideront le jeu. Cependant, malgré l'aspect planifié du scénario, une large place est laissée au rôle-play et aux initiatives des joueurs, ce qui peut donner lieu à des rebondissements inattendus. Le rôle du MJ est alors d'adapter le scénario afin de prendre en compte ces événements.

En évoluant dans un lieu totalement immersif, les joueurs vont ainsi devoir mener à bien le scénario qui leur est proposé. Ils pourront ainsi être amenés à résoudre des énigmes, à mener à bien des quêtes, à participer à des combats...

II. Création de personnage

La création de personnage se déroule en amont du jeu. Elle a vocation à construire et à préparer le jeu de manière à ce que chaque participant incarne un personnage qu'il a plaisir à jouer.

A) Informations préalables

Lors de son inscription, chaque participant remplit un questionnaire. Ce dernier a pour objectif de récupérer des informations sur le joueur (pour des questions d'organisation) et sur ses envies de jeu afin que le MJ puisse l'aiguiller correctement et l'aider à créer un personnage qui lui convient. L'objectif est donc d'adapter le niveau de jeu en fonction des envies du joueur et de lui attribuer un rôle qui lui convient.

B) Mise en relation avec le MJ

Afin d'aider les participants à créer leur personnage, le MJ entrera en contact avec chacun d'eux. Il se basera sur les informations fournies dans le questionnaire d'inscription pour guider chaque participant dans sa création de personnage, afin que le rôle et le niveau de difficulté du jeu qui lui sont proposés lui conviennent.

La création du personnage reste cependant entre les mains du participant et le MJ n'est là qu'en rôle de support pour répondre à leurs interrogations, pour les aider et pour les orienter dans leurs choix. Le MJ peut également faire des propositions aux participants dans le cadre de leur personnage, qu'ils sont alors libres d'accepter ou non.

L'objectif de la collaboration entre le participant et le MJ est donc de déterminer les informations essentielles qui serviront à la création de son personnage. Au cours de cet échange, il sera ainsi déterminé :

- L'espèce du personnage,
- Le clan du personnage,
- Le rôle du personnage (profession, responsabilité...),
- La complexité du rôle (personnage principal, secondaire...),
- Le caractère du personnage,
- Les relations éventuelles du personnage.

C) Ecriture du Background

En fonction des informations fondamentales déterminées lors de l'échange avec le MJ, le participant rédigera l'histoire de son personnage. Ce travail, plus ou moins long selon l'inspiration du participant, lui permettra de poser les bases de son personnage en expliquant notamment d'où il vient, son parcours, comment et pourquoi il est devenu ce qu'il est, quelles sont ses motivations, ses objectifs, ses craintes, ses relations, son caractère, ses convictions... Plus la description du personnage est complète, plus le MJ aura de matière pour créer un rôle intéressant et proche des envies du participant.

Avant de commencer ce travail d'écriture, il est fortement recommandé au participant de s'imprégner de l'univers dans lequel il est appelé à évoluer, afin de ne pas être « décalé » par rapport au contexte du jeu. Pour ce faire, le participant pourra simplement lire les histoires mises à sa disposition sur le site internet de l'évènement.

En cas de non-cohérence avec l'univers, ou pour des questions de scénario, le MJ pourra être amené à effectuer quelques modifications à l'histoire du personnage.

D) Création de la fiche personnage

Une fois que le participant aura transmis son background au MJ, ce dernier pourra terminer l'écriture du personnage en créant une fiche personnage. Ce document reprendra le background du personnage et rassemblera les informations essentielles, comme le nom, l'âge, le sexe, l'espèce, le rôle, le caractère, ou encore le clan du personnage ; des informations complémentaires comme des conseils pour orienter le rôle-play du participant afin que celui-ci « colle » à son personnage, tant au niveau de ses actions qu'au niveau de ses relations ; mais aussi les objectifs que le participant devra réaliser au cours du jeu.

En plus des informations fournies par le participant, la fiche personnage pourra également comporter des informations ajoutées par le MJ. En effet, il se peut que ce dernier mette à la disposition du participant, des informations confidentielles, lui attribue des relations, des objectifs secrets...

Ce document, transmis à chaque participant avant le début du jeu, reprend donc l'intégralité des informations concernant son personnage et il est recommandé à chaque participant de bien relire sa fiche personnage avant le début du jeu (dans les jours qui précèdent idéalement) afin de s'imprégner de son personnage.

E) Création du costume

Une fois que le participant aura connaissance de son personnage, et notamment de son espèce, il pourra s'atteler à la création de son costume. Pour cela, il est assez libre, mais il lui ait tout de même demandé de respecter les règles suivantes :

- Avoir un costume cohérent avec l'univers (pas d'anachronisme, ni de kimono chinois, ni de chaussures vert fluo, etc...),
- Avoir un costume cohérent avec son personnage (pas d'habits nobles si le joueur est un gueux),
- Respecter les signes distinctifs de son espèce et ne pas porter ceux des autres espèces (afin que les autres joueurs puissent l'identifier facilement)

Les participants peuvent librement nous contacter s'ils ont la moindre question relative à leur costume. Une fois celui-ci terminé, le participant peut envoyer son costume au MJ afin que ce dernier lui indique les éventuels éléments à revoir.

Il est fortement conseillé aux participants de s'équiper d'une bourse.

F) Le matériel

a. La magie

Selon l'espèce de son personnage, le participant pourrait avoir accès à de la magie. Selon la magie pratiquée, le participant pourrait avoir besoin de matériel :

- Pour la magie de soin aucun matériel n'est nécessaire, tout sera fourni sur place par les organisateurs,
- Pour la magie d'attaque, le participant doit se munir de balles en mousse (de la taille d'une balle de tennis). Plus le participant en dispose, plus il lui sera simple d'utiliser sa magie lors des combats. Il est conseillé au participant de disposer d'au moins 3 balles en mousse, le maximum étant de 5. Les balles devront être homologuées avant le début du jeu afin de garantir la sécurité de tous,
- Pour la magie mentale, aucun matériel n'est nécessaire.

b. Les armes

Concernant les armes (et les boucliers), chaque participant doit se munir de son propre matériel. Aucune arme ne sera fournie sur place par les organisateurs. Chaque arme fera l'objet d'une vérification puis d'une homologation avant le début du jeu, de manière à garantir la sécurité de tous.

c. Critères d'homologation

Voici une liste non exhaustive des critères que les armes corps à corps devront respecter pour pouvoir être utilisée en jeu:

- Les armes doivent être en mousse et conçues pour la pratique du GN (achetée ou fait maison),
- La mousse doit être en bon état (non déchirée, ni trop molle, ni trop dure),
- La pointe doit être flexible,
- La mousse doit être fixée à la tige,
- La tige doit bien être entourée de mousse (de manière à ce qu'on ne la sente pas)

Les armes à distance quant à elles devront :

- Ne pas avoir une puissance supérieure à 30 livres,
- Avoir des projectiles adaptés à la pratique du GN

Les boules magiques (balles en mousse) devront quant à elles :

- Être Exclusivement en mousse,
- Ne pas être trop dure,
- Ne pas être trop lourde

Quant aux boucliers, ceux-ci doivent :

- Ne pas avoir de bords tranchants,
- Ne pas contenir de pics,
- Avoir des attaches bien fixées

Une arme, un bouclier ou une boule magique qui ne respecterait pas ces critères et/ou qui représenterait un potentiel danger pour les participants sera mis de côté et sera inutilisable au cours du jeu afin de garantir la sécurité de tous.

Les armes respectant ces critères seront homologuées et seront identifiables par la présence d'un bracelet d'homologation sur leur manche.

d. Les armures

Les joueurs souhaitant profiter des bonus d'armures (exposés plus bas) devront également se munir de leur propre matériel. Aucune armure ne sera prêtée lors du jeu.

e. Les tentes

Afin de dormir sur place le samedi soir, chaque participant doit amener son matériel de couchage. Aucun matériel de couchage ne sera fourni aux participants sur place.

Les participants peuvent venir avec des tentes décorum ou non. Si les participants n'ont pas de tentes médiévales, ils peuvent venir avec des tentes de camping (type décathlon). Cependant, afin de préserver le décorum, il leur sera demandé, si possible, de ramener un drap ou tout autre artifice servant à « cacher » au maximum le matériel non immersif.

III. Accès à l'information

A) En amont du jeu

Pour créer son personnage et le rendre cohérent avec l'univers, les participants devront s'aider des informations mises à leur disposition sur le site internet du jeu. Toute information volontairement mise à disposition des participants par les organisateurs à vocation à être connue de tous. Il s'agit en quelque sorte d'une « culture générale » commune à tous les personnages du jeu.

Parmi les informations « publiques », on retrouve des événements marquants de l'Histoire de l'espèce humaine, comme la malédiction ou encore la Ruée, mais également l'histoire des personnages importants de l'univers comme Roland ou Tyra.

D'autres informations « privées » pourront être communiquées à certains participants au sein de leur fiche personnage. Il est demandé aux participants de ne pas divulguer ces informations avant le début du jeu.

Dans tous les cas, il est recommandé aux participants de bien s'imprégner des informations qu'ils ont à leur disposition, afin de comprendre l'univers dans lequel ils vont évoluer. De plus, il est fort probable que certaines informations soient cruciales lors du jeu.

B) Lors du jeu

Au cours du jeu, de nouvelles informations peuvent parvenir aux participants. Le jeu évoluant en permanence, il est très probable que certaines informations, vraies avant le début du jeu, se voient remises en cause. Dans ce cas, il appartiendra aux participants d'analyser la situation, de se renseigner et de fonder leurs jugements, sur quelle information est vraie ou non. Il est donc recommandé aux participants d'être attentif à leur environnement changeant et de ne pas se laisser aveugler par de simples rumeurs...

De plus, tout comme avant le début du jeu, un participant peut avoir accès à des informations confidentielles. Là encore le joueur est libre d'en faire ce qu'il souhaite, à charge pour lui d'en assumer les conséquences.

IV. Etapes préalables au jeu

Une fois arrivé sur place, avant que le jeu ne commence, certaines étapes seront nécessaires afin que celui-ci se déroule correctement.

Tout d'abord, dès son arrivée, le participant devra se présenter aux organisateurs afin de recevoir son bracelet de participation à l'évènement et le matériel qui lui est attribué en début de jeu (pièces d'or « Dralons », bannière de clan, matériel de profession, informations...).

Les participants ayant des armes devront aller les faire homologuer chez le forgeron afin de pouvoir les utiliser au cours du jeu. Pour rappel, une arme non homologuée ou ne respectant pas les critères de sécurité ne pourra pas être utilisée lors du jeu.

Les participants devront également installer leur campement (tente) avant le début du jeu (possible dès le vendredi 1 juillet au soir), afin de ne pas perturber celui-ci au cours de la journée. Un organisateur sera présent pour aider les participants à positionner leur campement.

Pour toutes ces raisons, il est recommandé aux participants d'arriver au moins une heure avant le début du jeu, afin d'avoir le temps de réaliser toutes ces étapes indispensables au bon déroulement du jeu.

Enfin, afin que tout le monde connaisse les règles fondamentales à respecter et ainsi permettre le bon déroulement du jeu, un bref rappel des règles sera effectué avant le début du jeu. Un court rappel de l'univers sera également effectué afin de permettre aux participants de rentrer pas à pas dans l'immersion.

V. Déroulement du jeu

A) Contexte et enjeux du scénario

Pour comprendre le contexte et les enjeux du scénario, il est recommandé aux participants de lire l'intégralité des histoires publiées sur le site internet à propos de l'univers. Plus un participant aura d'informations et de connaissances, plus son jeu sera complet et fluide.

Le jeu se déroule dans le village du seigneur Roland. Suite à la menace militaire de Tyra, Roland a accepté de faire entrer les survivants au sein de son village contre un gage de paix. Les deux clans cohabitent donc au sein de l'enceinte du village depuis quelques semaines maintenant, mais de lourdes tensions commencent à apparaître entre les deux clans. Qui plus est, Tyra n'a pas oublié son rêve de vengeance et se prépare à prendre le contrôle de la Tour.

B) Le décorum

Tout au long du jeu, les participants évolueront dans un environnement immersif. Notre objectif est de rendre l'expérience de jeu la plus immersive possible. Pour cela, nous mettrons tout en œuvre pour faire en sorte de conserver l'immersion la plus totale. Tous les décors, les accessoires utilisés au cours du jeu seront donc « décorum » et respecterons ainsi le plus possible l'univers et l'immersion.

Afin de respecter le confort de jeu des autres participants, chaque participant devra également respecter cette immersion. Cela passe notamment par le port d'un costume cohérent avec l'univers (respect des signes distinctifs des espèces, cohérence des costumes avec les personnages, pas de chaussures vert fluorescentes...), mais également par le respect de l'anachronisme (non-utilisation de téléphone portable, de montres...).

Bref, la qualité du jeu dépendra de l'effort que chacun fera pour respecter l'immersion, tant dans son costume que dans ses accessoires ou que dans son comportement (utilisation de technologies).

C) Les protagonistes

Lors du jeu, de nombreux participants seront présents. Ainsi, chaque participant sera amené à croiser le chemin d'autres personnes ayant chacune des rôles et des objectifs bien différents.

1) Les personnages joueurs (PJ)

a) Définition

Les personnages joueurs (PJ) sont créés et incarnés par les joueurs. Le PJ est donc l'identité fictive que revêtira un joueur au cours du jeu afin d'y participer.

Les PJ ont vocation à participer au jeu dans son ensemble (combats, quêtes, professions...). Les PJ sont là pour s'amuser et profiter du jeu qui leur est proposé.

b) Durée du personnage

Chaque joueur incarne son PJ, sans interruption, à compter du début du jeu et jusqu'à ce que son personnage soit assassiné ou jusqu'à ce que le jeu se termine.

Si le PJ d'un joueur est assassiné, le joueur se verra attribuer un autre PJ par le MJ de manière à ne pas « rester sur le côté » en attendant la fin du jeu. Il est important de noter que le nouveau PJ du joueur sera différent de son premier personnage car il ne s'agit pas de lui recréer un copie de son ancien personnage disparu.

c) Interactions

Chaque PJ a, en fonction de sa fiche personnage, son histoire, sa personnalité, ses objectifs, ses relations, sa place dans la société...

Comme chaque joueur incarne un personnage, chacun se doit de respecter les caractéristiques de son PJ.

Ainsi, chaque joueur n'interagira plus en tant que joueur mais en tant que personnage. Cela signifie que les actions du joueur ne seront non plus guidées par ses envies ou son caractère, mais par l'histoire, la personnalité et les convictions de son personnage.

Les joueurs sont ainsi libres de leur jeu, tant au niveau de leurs mouvements que de leurs dires, du moment que leurs actions sont cohérentes avec leur personnage. Bien évidemment, les actions des PJ devront également respecter les présentes règles, les autres joueurs et le bon sens.

Les PJ représentant la majorité des participants, la plupart des interactions se feront donc entre PJ au cours du jeu.

d) Objectifs

En fonction de sa personnalité et de son histoire, chaque PJ a un certain nombre d'objectifs à réaliser au cours du jeu. Ces objectifs, indiqués sur la fiche personnage du joueur, sont fixés par le MJ préalablement au jeu et ont pour vocation d'indiquer au joueur la direction qu'il doit prendre au cours du jeu. De nouveaux objectifs pourront être donnés aux PJ en cours de jeu, soit par d'autres protagonistes, soit par le MJ, soit par le joueur lui-même.

Les objectifs peuvent être individuels (pour le bien personnel du PJ) ou collectifs (pour le bien du clan). Dans tous les cas, chaque joueur devra tout mettre en œuvre au cours du jeu afin de réaliser ses objectifs. L'évolution des PJ au cours du jeu ne dépend ainsi que des joueurs eux-mêmes, de leur jeu, de leurs dires et de leurs actions.

e) Signe distinctif

Les PJ sont facilement reconnaissables en raison de la présence d'une bannière (blanche ou noire) accrochée à leur ceinture, permettant de les différencier des autres protagonistes et de savoir à quel clan ils appartiennent. Chaque bannière arbore une couleur et un symbole selon le clan du joueur.

2) Les personnages non joueurs (PNJ)

a) Définition

Les personnages non joueurs (PNJ) sont créés et incarnés par des participants non joueurs. Ces personnages sont introduits afin de répondre aux besoins du scénario, et de permettre le bon déroulement du jeu.

Les PNJ ont donc vocation à répondre aux besoins des organisateurs tant au niveau du système de jeu que du scénario. Les PNJ n'ont donc pas vocation à participer au jeu en tant que tel mais ont plutôt vocation à permettre son bon déroulement.

Bien entendu, l'objectif est également que les PNJ prennent plaisir à participer au jeu, mais contrairement aux PJ qui sont libres de leur personnage et de leurs actions, les PNJ devront agir en fonction des besoins des organisateurs et respecter les consignes qui leur sont données en ce sens.

Il existe deux catégories de PNJ : les PNJ permanents et les PNJ éphémères, chacun ayant des objectifs et un fonctionnement bien différents.

Un participant non joueur sera amené à jouer l'un ou l'autre de ces PNJ mais ne pourra en aucun cas jouer simultanément ou par intermittence un PNJ permanent et un PNJ éphémère.

b) Les PNJ permanents

Certains participants non joueurs ont vocation à interpréter un seul et même PNJ au cours du jeu, on parle alors de PNJ permanent.

i) Rôle

Chaque PNJ permanent se voit attribuer une place importante dans la société. Ils sont donc intégrés au jeu de manière à faire fonctionner cette dernière correctement et à offrir des possibilités de jeu aux PJ. Les PNJ permanents sont des personnages emblématiques et sont partie intégrante du jeu et de l'univers.

ii) Durée du personnage

Les PNJ permanents sont incarnés par des participants non joueurs dès le début du jeu et sans interruption, jusqu'à ce que le personnage soit assassiné ou jusqu'à ce que le jeu se termine.

Si le PNJ se fait assassiner au cours du jeu, le participant non joueur se retrouvant sans personnage se fera attribuer un nouveau rôle par le MJ (PNJ éphémère ou permanent selon les besoins). Cependant, la fonction que le PNJ occupait dans la société ne sera pas remplacée, et restera ainsi vide, à moins qu'un PJ ne décide de prendre la place ainsi libérée.

iii) Interactions

Tout comme les PJ, les PNJ ont une fiche personnage et doivent donc la respecter en agissant en tant que personnage et non plus en tant que participant.

Les PNJ permanents sont cependant moins libres que les PJ. Ils devront cantonner leur jeu au rôle, aux objectifs et aux règles qui leurs ont été fixés par les organisateurs. Les PNJ permanents devront assurer la fonction qui leur a été confiée en tout temps.

Les PNJ permanents sont relativement peu par rapport au nombre de joueurs. Cependant, en raison de leur importance dans la société et de leur nécessité, les PJ seront très régulièrement amenées à les côtoyer.

iv) Objectifs

Chaque PNJ permanent a une place bien particulière dans la société et doit ainsi effectuer son rôle avec rigueur afin de permettre le bon fonctionnement du jeu. Pour motiver les PNJ permanents dans l'exercice de leur profession, le MJ leur fixera des objectifs à réaliser au cours du jeu. Selon l'avancement des PNJ, de nouveaux objectifs pourront leur être donnés par le MJ au cours du jeu. Dans tous les cas, chaque PNJ devra tout mettre en œuvre afin de réaliser ses objectifs.

Les organisateurs rendront visite à plusieurs reprises dans la journée aux PNJ permanents afin de s'assurer que tout se passe bien et éventuellement les aider ou leur apporter de nouveaux éléments à jouer.

v) Signe distinctif

Les PNJ permanents sont facilement reconnaissables en raison de la présence d'une bannière (blanche ou noire selon leur clan) accrochée à leur ceinture, qui, contrairement aux bannières des PJ, n'arborent pas le symbole du clan mais le symbole de leur rôle (une fiole pour le l'alchimiste par exemple), ce qui permet de tout de suite identifier leur place dans la société.

c) Les PNJ éphémères

Certains participants non joueurs ne se verront pas attribuer de PNJ permanent mais auront vocation à incarner une multitude de rôles différents. Ces rôles leur seront attribués temporairement par les organisateurs, notamment pour les besoins des quêtes.

i) Rôle

Des PNJ éphémères sont attribués à certains participants non joueurs afin de permettre la mise en place de quêtes, d'actions ou d'opportunités de jeu.

Les PNJ éphémères sont donc intégrés au cours du jeu, selon les besoins des organisateurs, afin de créer du jeu, des rebondissements et des opportunités aux PJ.

ii) Durée du personnage

Les PNJ éphémères n'entrent en jeu que lorsque les organisateurs le leur demandent explicitement. La durée d'interprétation du rôle peut alors être très variée, allant de la simple quête présentant un début et une fin, à un rôle introduit jusqu'à un certain moment ou évènement à venir.

Chaque PNJ éphémère répond à des besoins bien particuliers, et a un rôle bien spécifique. Pour cette raison, il n'y a pas de « règle » en ce qui concerne la durée du personnage ou son fonctionnement car chaque PNJ éphémère est une exception. Les organisateurs préciseront donc à chaque participant non joueur les enjeux, les objectifs et les aboutissants de son PNJ éphémère, ainsi que la durée de son jeu et de toute autre information essentielle à son sujet.

Les PNJ éphémères sont incarnés sans interruption du moment de leur entrée en jeu, jusqu'à leur mort ou jusqu'à la fin prévue de leur rôle (fin de la quête, arrivée d'un évènement...).

La mort d'un PNJ éphémère peut entraîner des conséquences pour le jeu, et peut même parfois être nécessaire à l'évolution du jeu. Dans tous les cas, un PNJ éphémère n'a pas vocation à rester dans le temps et ne fait qu'une apparition ponctuelle dans le jeu afin de le faire progresser. Le PNJ disparaîtra du jeu, soit par sa mort, soit par l'avènement d'une quête ou d'un évènement.

iii) Interactions

Contrairement aux autres protagonistes du jeu, les PNJ éphémères n'ont pas de fiche personnage (en raison de leur courte apparition dans le jeu). Cependant, toutes les informations nécessaires sur le rôle seront fournies par les organisateurs et devront être respectées par le participant non joueur incarnant le PNJ.

Comme tout participant, les PNJ éphémères doivent agir en tant que personnages et non plus en tant que participant.

Tout comme les PNJ permanents, les PNJ éphémères sont cependant moins libres que les PJ. Ils devront cantonner leur jeu au rôle, aux indications qui leur auront été fournies par les organisateurs.

La présence des PNJ éphémères est ponctuelle et ces derniers ne sont pas destinés à rester durablement dans le jeu. Il n'est donc possible de créer aucun lien durable avec ces protagonistes. Cependant chaque PJ sera amenée à en côtoyer au cours du jeu au travers de quêtes ou pour d'autres raisons.

iv) Quêtes / Missions

Chaque PNJ éphémère est introduit dans le jeu pour une raison bien précise. Généralement, ils sont présents dans les quêtes destinées aux joueurs. L'objectif des PNJ éphémères est donc de mener à bien les quêtes dans lesquelles ils interviennent, selon les indications fournies par les organisateurs.

Il se peut cependant qu'un PNJ éphémère soit introduit pour d'autres raisons. Dans tous les cas, chaque PNJ devra tout mettre en œuvre afin de mener à bien la quête ou la mission qui lui a été confiée par les organisateurs.

v) Signe distinctif

Afin de ne pas être reconnu par les joueurs et de se fondre dans la masse, les PNJ éphémères ont les mêmes signes distinctifs que les PJ. Ils ont donc, tout comme les PJ, une bannière (blanche ou noire) accrochée à leur ceinture, permettant de savoir à quel clan ils appartiennent.

3) Les Héros

Les héros peuvent être incarnés par des PJ ou des PNJ. Ils sont une sous-catégorie de ces deux types de protagonistes.

Les héros fonctionnent donc de la même manière que les PJ ou que les PNJ selon si l'interprète du rôle est un PJ ou un PNJ (voir paragraphes ci-dessus).

La seule différence avec les PJ ou PNJ "normaux" se trouve au niveau des règles de combat (voir plus bas). En effet, les héros sont bien plus forts et résistants que les autres participants. Les héros ne peuvent également pas être assassinés contrairement aux autres participants.

La liste des héros sera fournie aux joueurs en début de jeu afin que ceux-ci puissent rapidement les identifier.

4) Les organisateurs

Pour assurer la sécurité des participants et le bon déroulement du jeu, des organisateurs seront présents sur place. Des organisateurs déambuleront au sein du village tout au long du jeu, toutefois, les participants pourront également retrouver des organisateurs en tout temps dans un point fixe appelé le "PC Orga".

En cas de problème ou de question, les participants sont invités à se rapprocher des organisateurs.

Les organisateurs seront reconnaissables par la présence d'une bannière rouge bordeaux à leur ceinture.

D) Le fonctionnement de la société

Le jeu se voulant le plus immersif possible, le fonctionnement d'une société sera recréé. Les joueurs évolueront donc économiquement et socialement dans cette société.

Le clan de Tyra ayant intégré le village de Roland, la société est donc celle qui existait au sein du village et qui fonctionne selon les principes mis en place par le seigneur Roland. L'arrivée de Tyra a tout de même modifié quelque peu l'ancienne société du village, qui a intégré les us et coutumes des survivants.

a) Le système social

Les piliers hiérarchiques de la société sont principalement les chefs de clans qui guideront les joueurs tout au long du jeu, et qui impacteront le jeu de leurs décisions cruciales.

Au départ, chaque joueur commence le jeu dans la peau de son PJ et a donc la place sociale plus ou moins importante de son PJ. Cependant, au cours du jeu, chaque PJ peut évoluer socialement et gravir les échelons. Il n'y a pas de limite à l'évolution sociale des joueurs, tout se base sur leurs actions, leur rôle-play et leurs relations.

Les PNJ permanents ont quant à eux une place définie dans la société et ne sont pas voués à évoluer. Ils sont des "institutions fixes".

b) Le système économique

La société fonctionne autour de figures emblématiques telles que le marchand, le forgeron, le trésorier, l'alchimiste, le médecin ou encore le tavernier pour ne citer qu'eux. Ces rôles sont incarnés par des PNJ permanents et sont à la base du système monétaire du jeu car chaque PJ aura affaire à plusieurs d'entre eux au cours du jeu. En effet, les PJ auront besoin de ces personnages dans leur quotidien, et la plupart des interactions monétaires courantes transiteront donc par ces personnages du fait de leurs fonctions.

Pour pouvoir subsister dans la société dans laquelle ils seront plongés, chaque participant devra obtenir de l'argent. Lors du jeu, la monnaie sera représentée sous forme de pièces à valeur unique, chacune d'elles étant appelée un "Dralon".

Les Dralons permettront aux PJ et aux PNJ d'acheter des objets, des services, des informations, d'agrémenter leur RP, de gagner en importance... Les Dralons sont partie intégrante et non négligeable du jeu et permettront aux PJ d'obtenir tout un tas d'avantages, mais aussi tout simplement de survivre.

Chaque PJ doit donc veiller à obtenir assez d'argent pour pouvoir évoluer dans le jeu. Pour cela, les principaux moyens de gagner de l'argent sont l'exercice d'un métier ou la réalisation de quêtes, mais toute autre initiative provenant du joueur est acceptée du moment qu'elle respecte les présentes règles, le bon sens et les autres participants.

c) Le système légal et judiciaire

Chaque clan a un mode de fonctionnement bien distinct (qui sera communiqué à chaque participant avant le début du jeu selon son clan) du fait de leurs conditions de vie initiales différentes. Parmi ces règles de fonctionnement figurent les usages, la hiérarchie mais également des lois à respecter. Ces lois sont propres à chaque clan et doivent être respectées par les participants sous peine de sanctions de la part du clan en question.

Bien entendu, comme les deux clans cohabitent, chaque participant doit respecter les deux lois. En cas d'infraction à l'une de ces lois, les gardes respectifs de chaque clan pourront venir interpeller le fraudeur afin de faire justice. Les peines encourus par le PJ lors du jeu peuvent aller d'un simple rappel à l'ordre, à une amende, à une peine d'emprisonnement ou encore à la peine capitale pour les infractions les plus sévères.

Un système judiciaire sera également présent sur place pour juger les criminels et résoudre les conflits.

E) Le rôle-play

Le jeu tout entier repose sur le principe du rôle-play (RP). Le rôle-play est le fait d'incarner un personnage et d'agir comme lui aurait agi.

Cela signifie que les participants doivent entrer dans la peau de leur personnage et agir en tant que tel et non plus en tant qu'eux-mêmes. Ainsi, les participants devront guider leurs actions et leurs dires selon les goûts, le caractère et les ambitions de leur personnage et non pas en fonction de leur personnalité à eux.

Cette distinction est 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 est donc un élément essentiel du jeu.

Pour aider à la bonne incarnation et faciliter le rôle-play, les personnages sont créés en grande partie par les participants selon leurs envies de jeu, ce qui leur évite de se retrouver à jouer un personnage contre-intuitif et déplaisant.

Le rôle-play regroupe donc toutes les interactions verbales et physiques qui auront lieu lors du jeu. Il n'y a pas de limite au RP et les participants sont relativement libres de leurs actions et dires. Cependant, le RP doit rester cohérent avec la fiche personnage du participant, et ne doit pas porter atteinte au bon sens ni aux autres participants.

F) Les professions

Chaque participant se verra attribuer une place dans la société. Pour cela, en plus des relations qui lui seront attribuées, chaque participant exercera un métier.

Les métiers, au-delà d'être une identité, sont un réel moyen de gagner de l'argent au sein du jeu. Bien sûr, les participants ne seront rémunérés que pour le travail fourni et devront donc s'investir dans leur profession pour pouvoir s'enrichir. Ainsi, plus un participant consacre de temps à sa profession, plus il gagnera d'argent avec.

Il existe trois grandes familles de professions : Les professions de fond, les professions communes et les professions uniques.

a. Les professions de fond

Les professions de fond sont des professions indispensables au bon fonctionnement de la société. Elles sont, en quelque sorte, les “piliers” de la société et doivent donc être exercées en permanence afin d’assurer la fluidité du jeu.

Parmi ces professions, on retrouve par exemple le forgeron, le trésorier, les marchands ou encore les maîtres de profession.

b. Les professions communes

Les professions communes sont des professions qui viennent enrichir le jeu. Elles ont donc un aspect important et qualitatif qui permet un confort et une évolution du jeu. Cependant si la profession n’est pas exercée, le jeu, bien qu’impacté, peut tout de même continuer. Ces professions sont donc exercées par des PJ qui décident du temps qu’ils accordent à leur profession au cours du jeu.

Ces professions sont exercées par plusieurs PJ simultanément de manière à pouvoir permettre un “roulement” entre les PJ afin que chacun puisse profiter du jeu, mais que la profession soit toujours active, ou presque.

Chacune de ces professions est organisée comme une guilde et est dirigée par un maître de profession, qui supervisera et guidera les PJ dans l’exercice de leur profession. Les maîtres de profession pourront également attribuer des “missions” aux PJ pour les besoins de la profession.

Parmi les professions communes on retrouve par exemple les alchimistes, les herboristes, les médecins, les diplomates ou encore les gardes.

Ces professions sont idéales pour les joueurs novices, car elles sont plus guidées que les professions uniques.

Le fonctionnement précis de sa profession sera expliqué à chaque joueur en début de jeu par le maître de profession, bien que les principes fondamentaux figurent sur les fiches personnages des joueurs.

c. Les professions uniques

Tout comme les professions communes, les professions uniques enrichissent le jeu, sans pour autant devoir être exercées à plein temps.

Chacune de ces professions est exercée par un seul et unique PJ. En réalité, bien que ces professions permettent aux joueurs de générer de l’argent, elles sont plus considérées comme des rôles à part entière que comme de simples professions. En effet, comme chaque profession unique n’est représentée que par un seul PJ, celui-ci en devient automatiquement le seul représentant et est donc un personnage notable et connu de tous pour son rôle.

Bien que certaines professions uniques soient prédéterminées, chaque PJ est libre de proposer au MJ, lors de la création de son personnage, une idée d'un rôle qu'il souhaiterait jouer. Il n'y a ainsi pas de limite prédéterminée aux envies des joueurs qui souhaiteraient incarner un personnage particulier, la faisabilité du rôle restant à l'appréciation du MJ.

Parmi ces professions on peut par exemple retrouver le prêtre, le conteur, le barde ou encore le parieur.

Ces professions sont idéales pour les joueurs expérimentés qui souhaitent s'investir dans un rôle plus complexe et plus riche, mais également plus prenant. En effet, ces professions ne sont pas guidées et permettent donc plus de libertés, mais également plus d'enjeux et de contraintes professionnelles.

Les principes de fonctionnement de sa profession seront expliqués à chaque joueur sur sa fiche personnage.

G) Les quêtes

Lors du jeu, chaque PJ devra évoluer et interagir avec son environnement. Cela passe notamment par le RP ou par l'exercice d'une profession, mais également par la réalisation de quêtes.

Tout au long du jeu, de nombreuses quêtes seront proposées aux PJ. Les quêtes pourront être de toute forme, personnelles, collectives, publiques, privées, de courte durée, étalées dans le temps, intellectuelles, manuelles ou encore physiques. Chaque quête étant unique, les informations qui y sont relatives seront données aux PJ de manière immersive pour chacune d'elles.

Plusieurs grandes catégories de quêtes peuvent toutefois être identifiées : Les quêtes personnelles et les quêtes impersonnelles.

a) Les quêtes personnelles

Les quêtes personnelles sont attribuées aux participants par le MJ avant le début du jeu. Elles sont fonction de la fiche personnage des participants et sont ainsi adaptées à la personnalité et à la profession de chacun.

Les quêtes personnelles sont en réalité des objectifs de jeu que chacun devra essayer d'atteindre, par tous les moyens, afin d'accomplir son rôle et de faire évoluer son personnage.

i) Les quêtes de personnage

Chaque participant se verra attribuer au travers de sa fiche personnage certains accomplissements personnels à réaliser. Ces objectifs de jeu, attachés à la personnalité de chaque personnage, guideront les actions des participants au cours du jeu et peuvent être vu comme une sorte de quête personnelle à long terme à réaliser afin de faire évoluer son personnage au sein du jeu.

Les participants auront d'ailleurs pour but d'atteindre, au terme du jeu, les objectifs personnels qui leur sont ainsi fixés par le MJ au sein de leur fiche personnage.

De nouveaux objectifs pourraient être fixés aux joueurs en cours de jeu par des PNJ ou par le MJ lui-même.

ii) Les quêtes de profession

Comme vu précédemment, chaque joueur aura également, en plus de sa personnalité et de ses ambitions personnelles (quêtes de personnage), une profession. Cette profession fera également naître chez chaque participant des ambitions professionnelles et donc des objectifs à réaliser dans ce domaine.

Ainsi, chaque PJ aura en plus de ses objectifs personnels, des objectifs professionnels à réaliser, qui peuvent là aussi être analysés comme des quêtes professionnelles à long terme à réaliser.

Les participants auront donc également pour but d'atteindre, au terme du jeu, les objectifs professionnels qui leur sont fixés par le MJ au sein de leur fiche personnage.

De nouvelles quêtes professionnelles pourront être attribuées aux joueurs lors du jeu.

b) Les quêtes impersonnelles

Certaines quêtes, indépendantes de la personnalité des personnages, mais attachées à des événements, seront proposées aux PJ au cours du jeu. Chaque PJ est donc libre de participer ou non à ces quêtes.

Ces quêtes seront bien souvent animées par des PNJ éphémères qui n'auront vocation qu'à mener à bien et à animer ces quêtes. C'est d'ailleurs souvent par eux que passeront les informations relatives à la quête, et donc que les PJ seront aiguillées de manière immersive.

Des arbitres pourront être présents lors des quêtes afin de s'assurer de leur bon déroulement (notamment lorsqu'il y aura des combats).

Chaque quête a donc un objectif et un enjeu différent, mais a toujours pour but de faire évoluer le jeu. L'issue d'une quête influera donc sur le jeu et sur le cours de l'histoire, mais aura également des conséquences pour les PJ y participant (ou n'y participant pas d'ailleurs). La réussite d'une quête entraînera ainsi très souvent des récompenses (financières ou non) pour les PJ l'ayant menée à bien. A contrario, l'échec pourra entraîner des effets néfastes pour les PJ n'ayant pas réussi la quête.

Les quêtes sont donc un excellent moyen pour les joueurs de faire évoluer l'histoire, d'agrémenter leur jeu et de gagner de l'argent ou de la renommée, mais chacun devra faire attention à bien choisir ses batailles afin de ne pas perdre plus que ce qu'il a à gagner.

Ces quêtes seront proposées par le jeu pour les besoins du scénario ou en réponse à des événements qui se sont produits lors du jeu.

i) Les quêtes publiques

Ces quêtes seront mises à la connaissance de tous par des affichages, par des appels ou par des crieurs, afin que chaque PJ puisse, s'il le souhaite, y participer et tenter sa chance. Il s'agit donc de quêtes ouvertes à tous, où chacun peut tenter sa chance jusqu'à ce que quelqu'un termine la quête.

Parmi ces quêtes, on retrouve par exemple l'organisation de tournois ou encore la recherche d'objets ou de personnes à grande échelle.

ii) Les quêtes spontanées

Contrairement aux quêtes publiques, les quêtes spontanées ne sont pas officiellement annoncées aux PJ. Ces quêtes sont donc en quelque sorte « cachées » et ce sont les PJ qui devront prendre l'initiative d'intervenir et de réagir face à la situation qui leur est présentée.

Ces quêtes peuvent reposer sur des événements ou sur des personnes. Ainsi, les PJ seront amenées à réagir d'eux même face à des situations qui leur sont présentées, mais pourront également croiser le chemin d'un PNJ qui leur confiera une mission.

Les PJ peuvent donc trouver des quêtes spontanées en analysant leur environnement et en parlant avec les autres participants (PNJ notamment).

H) Les combats

Au cours du jeu, des escarmouches et des batailles seront organisées. Cependant, les PJ pourront également avoir besoin de se battre à divers moment du jeu, pour se défendre ou pour obtenir quelque chose.

Afin d'équilibrer le jeu et de rendre les combats intéressants et stratégiques, un système de touche est mis en place. Des règles de combat seront également à respecter afin de garantir la sécurité de tous.

a) Le système de touche

Le système de touche détermine le nombre de frappes nécessaires pour abattre un adversaire. Ce nombre varie en fonction de l'arme de l'attaquant, de l'armure de l'adversaire mais également des espèces des duellistes.

i) Les armes corps à corps

Les armes corps à corps regroupent l'ensemble des armes tenues en main par les joueurs (épées, haches, lances, dagues...). Les armes corps à corps ne peuvent pas être lancées.

Toutes les armes corps à corps font 1 point de dégât par frappe réussie (non bloquée par une arme ou un bouclier). Les dégâts des armes ne s'appliquent donc que si l'arme touche le corps du joueur (sur la peau ou sur l'armure).

Les armes corps à corps seront vérifiées au début du jeu afin de garantir la sécurité de tous. Une arme ne pourra ainsi être utilisée que si elle a préalablement été homologuée. Toute arme non homologuée sera inutilisable et considérée comme inexistante lors du jeu (l'arme ne fera aucun dégât).

1) Principes

Selon la partie du corps touchée par une attaque, les conséquences seront différentes. Le corps de chaque joueur est ainsi divisé en 5 parties : Le torse, les bras (x2) et les jambes (x2).

En principe, chaque partie du corps a 1 point de vie (PV). Si le membre d'un joueur tombe à 0 PV, alors le joueur perd l'usage de son membre. En revanche, si son torse tombe à 0 PV, alors le joueur meurt.

Comme les armes corps à corps font 1 point de dégât à chaque frappe, cela signifie que sans protection (à peau nue) une touche suffit à faire perdre l'usage d'un membre ou à tuer un adversaire.

Lorsqu'un joueur perd l'usage d'un bras, il place celui-ci derrière son dos et ne peut plus l'utiliser. Avant de perdre son bras, le joueur peut changer son arme de main.

Lorsqu'un joueur perd l'usage d'une jambe, il met un genou à terre (celui de la jambe touchée) et ne peut plus se déplacer.

Lorsqu'un joueur tombe au combat, il doit se mettre à genoux et pointer son arme vers le bas. Le joueur ainsi mort ne peut plus parler ni bouger, ni se déplacer.

2) Les frappes interdites

Pour des questions de sécurité, il est interdit de :

- Frapper son adversaire à main nue,
- Frapper son adversaire à la tête,
- Frapper son adversaire dans les parties génitales,
- Faire des estocades.

Les frappes interdites sont considérées comme nulles. Cela signifie qu'en plus d'être sanctionnées, elles n'entraînent aucun dégât et ne sont donc pas prises en compte dans le système de touche.

Les coups "mitraillettes" sont également considérés comme nuls. Un joueur frappant ainsi très rapidement son adversaire au même endroit plusieurs fois de suite ne lui infligea que 1 dégât, quand bien même il l'aurait touché 5 fois.

Les participants doivent également veiller à maîtriser leur force afin de ne pas blesser leur adversaires.

3) Les armures

Les armures sont des équipements qui permettent d'augmenter la défense des joueurs et ainsi le nombre de frappes qu'ils doivent subir sur une partie de leur corps avant de perdre leur membre ou de mourir.

Il existe deux types d'armures différentes : les armures en cuir et les armures en fer.

Les armures en cuir augmentent la défense de 1 PV là où elles se trouvent, tandis que les armures en fer l'augmentent de 2 PV. Ainsi, il faudra frapper deux fois l'épaule d'un joueur équipé d'une épaulette en cuir avant de lui faire perdre l'usage de son bras (1 frappe de base + 1 frappe due à la protection de cuir) et il faudra frapper 3 fois le torse d'un joueur portant un plastron en métal avant de le tuer (1 frappe de base + 2 frappes dues à la protection de fer).

Bien entendu, un même joueur peut porter à la fois des équipements en cuir et des équipements en métal sur son costume. Cependant, si les équipements se superposent, les bonus ne sont pas cumulables. Ainsi, si un brassard en cuir recouvre une cote de maille, alors seule la plus haute protection est retenue (seule la protection en fer comptera donc et le joueur aura un bonus de + 2 PV).

Il est important de noter que la protection des armures est localisée. Cela signifie qu'un brassard en cuir allant du poignet au coude, ne protège pas le bras du coude à l'épaule. Dans une telle configuration, le joueur aurait 2 PV sur son avant-bras mais 1 seul PV de son coude à son épaule. Pour faire perdre le bras du joueur il faudra ainsi soit 1 frappe sur le haut du bras, soit 2 frappes sur l'avant-bras.

Il peut donc être intéressant d'analyser son adversaire avant de se lancer dans la bataille afin de déterminer ses points faibles et de les viser afin de gagner en efficacité et de remporter le combat.

4) Les espèces

Certaines espèces influent sur le système de touche, c'est notamment le cas des Khagans, des Saulkers, des Telluriens et des Elrynn.

(a) Les Saulkers

Les Saulkers ont une peau métallique relativement dure et sont ainsi particulièrement résistants. Pour cette raison, il dispose d'un PV supplémentaire de base, les faisant passer de 1 PV par partie du corps à 2 PV. Cela signifie que pour leur faire perdre un membre ou pour les tuer (sans protection aucune) il ne faudra pas les toucher 1 fois mais 2.

Ce bonus se cumule avec les armures. Ainsi un Saulker équipé de cuir ne devra pas subir 2 touches mais 3 et un Saulker équipé de fer ne devra pas subir 3 touches mais 4.

Les Saulkers sont donc de véritables défenseurs et il leur est d'ailleurs conseillé de jouer en armure lourde afin de maximiser leur avantage.

(b) Les Telluriens

A l'inverse, les Telluriens ont une constitution relativement faible. Ils disposent donc d'un PV de moins sur chaque partie du corps. Toutefois le minimum de PV étant de 1 pour chaque partie du corps, le malus ne s'applique que si le Tellurien porte une armure (car sinon $1 \text{ PV de base} - 1 \text{ PV de malus} = 0 \text{ PV}$, ce qui est impossible). Ainsi, si un Tellurien porte une armure en cuir, son ennemi ne devra pas le toucher 2 fois mais 1 seule fois pour le tuer/blessé ($1 \text{ PV de base} + 1 \text{ PV pour l'armure en cuir} - 1 \text{ PV de malus} = 1$). Une armure en cuir est donc inutile à un Tellurien car elle n'offre pas de protection supplémentaire par rapport à la peau nue (car son bonus est compensé par le malus du Tellurien). Également, si un Tellurien porte une armure en fer, son ennemi ne devra pas le toucher 3 fois mais 2 pour le tuer/blessé ($1 \text{ PV de base} + 2 \text{ PV pour l'armure en fer} - 1 \text{ PV de malus} = 2$).

Les Telluriens sont donc de très mauvais défenseurs et il leur est déconseillé de s'alourdir d'une armure qui ne leur apportera pas ou très peu de protection.

(c) Les Khagans

Les Khagans ont une force démesurée et frappent donc particulièrement fort. Pour cette raison, ils ont besoin de frapper une fois de moins que nécessaire leur adversaire afin de les tuer ou de leur faire perdre un membre. Toutefois, le minimum de touches exigées pour leur faire perdre un membre ou pour les tuer est de 1.

Cela signifie que pour faire perdre un bras équipé de cuir à son adversaire, le Khagan ne devra pas le frapper 2 fois mais une seule. De même, pour faire perdre une jambe équipée de fer à son adversaire, le Khagan ne devra pas le frapper 3 fois mais 2. Toutefois, pour tuer un adversaire sans protection (ou un Tellurien en cuir), le Khagan devra tout de même le frapper une fois quand bien même théoriquement $1 \text{ PV} - 1 \text{ de bonus d'attaque} = 0$.

Lorsqu'un Khagan attaque un Saulker, les bonus de chacun s'annulent et le combat se déroule donc normalement. En effet, le bonus de défense du Saulker est compensé par le bonus d'attaque du Khagan.

Les Khagans sont donc de très bons attaquants, quand bien même leur avantage perd un peu de la valeur face à des adversaires sans armure.

(d) Les Elrynn

Les Elrynn ont une force relativement faible. De ce fait, ils devront frapper une fois de plus leurs adversaires que nécessaire afin de les blesser/tuer. Cela signifie qu'un Elrynn doit toucher 2 fois un ennemi à la peau nue avant de le tuer/blessé, 3 fois si celui-ci porte une armure en cuir et 4 fois si celui-ci porte une armure en fer.

Si l'ennemi est un Saulker, une frappe supplémentaire est encore nécessaire : 3 frappes pour une peau nue, 4 pour une armure en cuir et 5 pour une armure en fer.

Lorsqu'un Elrynn attaque un Tellurien, les malus de chacun s'annulent et le combat se déroule donc normalement. En effet, le malus de défense du Tellurien est compensé par le malus d'attaque de l'Elrynn.

Les Telluriens sont donc de très mauvais attaquants et il leur est conseillé favoriser leur magie à leur épée.

ii) Les armes de jet

Les armes de jet regroupent l'ensemble des armes qui ont pour but de lancer des projectiles (arc, arbalètes...).

Les projectiles tuent instantanément la cible touchée, peu importe la partie du corps touchée et peu importe la protection que la cible a sur elle (armure ou non). Seuls les boucliers permettent de stopper les projectiles et donc de se protéger des armes de jet.

Ainsi, si un joueur est touché par une flèche sur le torse ou sur un membre quelconque, armuré ou non, il meurt et doit donc se mettre au sol. En revanche, si la flèche atterrit sur le bouclier du joueur, ce dernier est considéré comme protégé et peut continuer à se battre normalement.

Pour des questions de sécurité, les tireurs auront l'interdiction de tirer sur une cible trop proche d'eux (considéré comme étant au corps à corps ou presque). De plus, il sera demandé aux tireurs de mesurer la force de leur arc en fonction de la distance qui les séparent de leur cible. Enfin, les tirs directs sont à éviter, et les tirs légèrement en cloche sont à favoriser lorsque cela est possible.

La puissance des armes de jet ainsi que les projectiles seront vérifiées au début du jeu afin de garantir la sécurité de tous. Une arme de jet et un projectile ne pourra ainsi être utilisée que si elle a préalablement été homologuée. Il est rappelé que les projectiles doivent être adaptés à la pratique du GN.

Pour rappel, les dagues même lancées ne sont pas considérées comme des armes de jet.

iii) Les boucliers

Les boucliers offrent une protection indéfinie et absolue contre les armes corps à corps ou contre les armes à distance (mais pas contre la magie ni contre les héros). Cela signifie qu'un joueur peut encaisser une infinité de coups sur son bouclier sans subir aucun effet (perte de membre ou mort). Les frappes arrivant sur un bouclier sont considérées comme bloquées et sont donc en quelque sorte considérées comme nulles.

Ainsi, une arme corps à corps frappant un bouclier ne fait pas subir de dégât à son possesseur, de même qu'une flèche atterrissant dans un bouclier ne tue pas la cible.

Les boucliers sont cependant un équipement de défense. Ils sont donc présents dans le jeu pour encaisser des coups et non pour en donner. Pour cette raison, les boucliers ne font pas de dégâts aux adversaires, il est donc inutile d'essayer de frapper un adversaire avec un bouclier pour lui infliger des dégâts.

De plus, pour des questions de sécurité, frapper un ennemi avec un bouclier est strictement interdit. L'état des boucliers sera d'ailleurs vérifié au début du jeu afin de garantir la sécurité de tous. Un bouclier ne pourra ainsi être utilisé que s'il a préalablement été homologué, autrement, le bouclier est inutilisable et considéré comme inexistant.

iv) La magie

Trois types de magie sont présentes lors du jeu : la magie de soin, la magie d'attaque et la magie mentale.

Chaque magie est un "don" attribué par une espèce particulière. Ainsi, le choix de l'espèce du personnage détermine si le joueur aura accès ou non à la magie et si oui à quel type de magie il aura accès.

La magie n'a aucun effet sur les hommes-purs, qui sont donc insensibles au soin, à la magie mentales et à la magie d'attaque.

1) La magie d'attaque

La magie d'attaque est maîtrisée par les Telluriens. Ces derniers ont la capacité de lancer des boules d'énergie magique sur leurs adversaires.

La magie d'attaque est donc une magie de distance. Les boules d'énergies sont donc des projectiles mortels. Ainsi, les boules d'énergie tuent instantanément la cible touchée, peu importe la partie du corps touchée et peu importe la protection que la cible a sur elle (armure ou non).

Toutefois, contrairement aux armes de jet, les boules d'énergie tuent également la cible si elles touchent une partie de son équipement (épée, bouclier...). Les boucliers ne permettent ainsi pas de bloquer une boule d'énergie.

Les boules d'énergie seront matérialisées par des balles en mousse (de la taille d'une balle de tennis) qui seront vérifiées au début du jeu afin de garantir la sécurité de tous. Une boule magique non homologuée ne pourra pas être utilisée et ne produira aucun effet dans le jeu.

2) La magie de soin

La magie de soin est maîtrisée par les Dryades. Ces dernières ont la capacité de faire revivre les morts en maniant les énergies vitales.

La magie de soin est une magie de proximité. Cela signifie qu'elle ne fonctionne que s'il y a un contact physique (avec une main) avec la cible.

Lorsqu'un joueur tombe au combat, il peut soit retourner au point de spawn, soit attendre un soigneur.

Pour soigner les joueurs, chaque Dryade se verra attribuer un sablier et un compteur. A chaque fois qu'une Dryade commence à soigner un joueur, elle augmente son compteur d'un point. Puis une fois le contact physique établi, la Dryade retourne son sablier. Pour des questions de rôle-play et d'immersion, il est recommandé aux Dryades de réciter une "formule magique" durant l'écoulement du sablier. Une fois le sablier terminé (30 secondes), le mort revient à la vie et peut retourner au combat.

Une Dryade ne peut soigner que 10 joueurs consécutivement. Tous les 10 soins, les Dryades devront se rendre au spawn afin de remettre leur compteur à 0.

3) La magie mentale

La magie mentale est maîtrisée par les Elrynn. Ces derniers ont la capacité de contrôler mentalement leur cible.

La magie mentale est une magie de proximité. Cela signifie qu'elle ne fonctionne que s'il y a un contact physique (avec une main) avec la cible.

La magie mentale peut prendre de nombreuses formes. En effet, il existe une multitude de sorts différents, pour la simple et bonne raison que les sorts sont créés par le MJ et le joueur lui-même. Il n'existe donc pas de liste prédéfinie de sorts, mais il appartient au joueur de demander au MJ les sorts qu'il souhaiterait afin que celui-ci les adapte au jeu.

Chaque Elrynn dispose de deux sorts différents. Une fois que l'Elrynn a établi un contact physique avec sa cible (avec la main), il énonce le nom de son sort, suivi de son effet afin que le joueur sache ce qu'il doit faire.

Par exemple, pour utiliser son sort, un Elrynn ayant un sort d'immobilisation devra dire : Immobilisation - tu ne peux plus te déplacer jusqu'à ce que le sort se lève.

Généralement, un sort d'Elrynn dure jusqu'à ce qu'il soit levé, bien que certains sorts prennent fin dès la rupture du contact physique. Un sort ne peut être levé que par un médecin, une potion ou un remède. La mort entraîne également la fin de tous les sorts.

v) Les héros

Les héros sont des protagonistes particuliers avec des règles de combats différentes de celles des autres protagonistes.

En effet, les héros sont des protagonistes particulièrement puissants et résistants.

Les héros ont ainsi 10 PV toute partie du corps confondue (les héros ne peuvent ainsi pas être blessés). Cela signifie qu'ils devront être touchés 10 fois (peu importe l'endroit) par des adversaires avant de mourir. Chaque attaque corps à corps, chaque projectile et chaque boule magique inflige 1 point de dégât aux héros.

Contrairement aux PJ, les armures ne confèrent pas de bonus aux héros.

Les attaques des héros sont mortelles. Cela signifie que si un joueur est touché par la frappe d'un héros, il meurt instantanément, que l'arme du héros ai touché son corps, ou un de ses équipements (épée, bouclier...).

Pour faire revivre un héros, trois Dryades sont simultanément nécessaires, sans quoi le héros ne pourra pas revivre, à moins de retourner au point de spawn.

La magie mentale ne fonctionne pas sur les héros.

A titre d'exemple, Tyra et Roland sont des héros.

b) Le contrôle des combats

Avant chaque bataille, les arbitres vérifieront que les armes des joueurs sont bien homologuées afin de garantir la sécurité de tous.

Les combats fonctionnent sur le principe du fair play. Cela signifie que chaque participant compte ses propres PV et non pas les dégâts qu'il inflige.

Des arbitres seront présents lors des batailles et des escarmouches (et pas en dehors de ces évènements) afin de s'assurer du fair-play des joueurs. Chaque héros sera également accompagné d'un arbitre afin de s'assurer du bon déroulement de ses combats.

En cas de triche, un joueur pourra être écarté des combats pour sa nuisance au jeu.

c) Les blessures

Il peut arriver qu'un joueur perde l'usage d'un membre lors d'un combat.

Lorsqu'un joueur perd l'usage d'un bras, il place celui-ci derrière son dos et ne peut plus l'utiliser. Lorsqu'un joueur perd l'usage d'une jambe, il met un genou à terre (celui de la jambe touchée) et ne peut plus se déplacer.

Lorsque l'usage d'un membre est perdu, il ne peut pas être récupéré, et ce même à la fin du combat. A la fin d'un combat, un bras perdu sera ainsi toujours inutilisable et une jambe perdue entraînera l'impossibilité de courir et forcera le joueur à boiter.

Seul un médecin peut rendre l'usage de ses membres à un joueur, en combat ou non.

Lorsqu'un PJ revient à la vie, il revient avec tous ses membres opérationnels.

d) La mort

i) Les différentes morts

Au cours du jeu, un participant peut mourir de trois manières différentes :

- Par combat selon le système de touche précédemment expliqué.
- Par empoisonnement en buvant une potion, en mangeant un remède nocif, etc...
- Par assassinat par certains participants qui auront le talent assassinat

Chaque PJ peut en tuer un autre par combat ou par empoisonnement, cependant l'assassinat est réservé à certains joueurs qui en auront la capacité. L'assassinat ne fonctionne pas sur les héros.

ii) Les conséquences de la mort

1) Pour le joueur

Lorsqu'un joueur meurt, il doit s'allonger sur le sol, en revanche, si le joueur meurt au cours d'une grande bataille ou d'une escarmouche, pour des questions de sécurité, il doit simplement mettre un genou à terre et pointer son arme vers le bas. Le joueur ainsi mort ne peut plus parler, ni bouger ni se déplacer et est contraint à attendre un soigneur pour revivre.

Toutefois, si le temps d'attente est trop long ou si le joueur le préfère, il peut se rendre au point de spawn le plus proche pour revivre. Dans un combat, un point de spawn temporaire sera installé à l'arrière-ligne de chaque camp, seul ce point de spawn sera utilisable. Hors combat, un point de spawn permanent sera installé pour chaque camp.

Durant le trajet vers le point de spawn, le joueur devra marcher lentement, l'arme pointée vers le bas et ne pourra pas parler. Si le joueur n'a pas d'arme, alors il croise ses bras devant lui pour signifier aux autres joueurs qu'il est mort.

Lorsqu'un joueur revient à la vie (après l'intervention d'un soigneur ou au point de spawn) il récupère l'usage de l'ensemble de ses membres et se voit libéré de tous les sorts qui l'entravait.

2) Pour le PJ

La mort par combat et l'empoisonnement n'entraîne pas la mort du PJ. Le joueur revient donc à la vie avec son PJ suite à ces morts.

La mort par assassinat entraîne la mort du PJ. Le joueur perd donc son personnage et devra aller voir le MJ afin de créer un nouveau personnage pour pouvoir revenir en jeu.

3) Pour le clan

Dans une grande bataille ou dans une escarmouche, le nombre de morts sera comptabilisé au niveau de chaque clan afin de déterminer des conditions de victoire.

e) Réparation armes et de boucliers

Suite à un combat ou à une quête, il se peut qu'un joueur voit son arme ou son bouclier se "briser". Dans ce cas, le bracelet d'homologation de l'arme sera retiré par un arbitre et l'arme sera donc inutilisable jusqu'à ce que le joueur l'emmène la faire réparer chez le forgeron afin de pouvoir l'utiliser de nouveau.

I) Les biens

Au cours du jeu, de nombreux objets seront mis en circulation :

a. Les matières premières

Les matières premières n'ont aucune utilité directe pour les participants. Elles ne peuvent ainsi jamais être utilisées directement par les participants. En revanche, elles sont nécessaires car elles permettront la fabrication d'objets, qui eux pourront être utiles aux participants.

Les matières premières seront peu à peu insérées dans le jeu par les organisateurs. Leur quantité est donc limitée, ce qui peut amener à des pénuries.

b. Les objets

Les objets sont fabriqués à partir de matières premières par les professions artisanales (architecte, alchimiste, herboriste...).

Contrairement aux matières premières, les objets ont une utilité pour les participants. Ils peuvent ainsi leur donner des avantages directs (comme les potions par exemple qui donne un effet dès la consommation), ou permettre certaines actions (le soin par les médecins par exemple), ou encore donner une réelle utilité de l'objet fabriqué au participant (une paire de menotte permettra de menotter quelqu'un).

Les objets sont fabriqués par les joueurs au cours du jeu en fonction des matières premières disponibles. Si les participants ne fabriquent pas d'objets, alors aucun objet ne sera en circulation.

Les objets devenus sans utilité (les fioles des potions vides par exemple) seront à ramener à l'architecte, afin de pouvoir permettre au jeu de tourner correctement.

c. La monnaie

La monnaie (les Dralons) servira à effectuer des transactions d'objets ou de services. Elle est un véritable intermédiaire d'échange, bien que le troc ne soit pas interdit.

Le système monétaire du jeu (les prix) est indexé pour permettre l'équilibre du jeu. Le marchand est d'ailleurs le garant de cet équilibre. Cependant, des pénuries en matières premières ou en objets pourront modifier les prix de base à la hausse ou à la baisse.

d. Le vol

Tous les biens (matières premières, objets et monnaie) peuvent être volés par les autres participants. Ainsi, il vaut mieux toujours garder un œil sur ses biens. En revanche, il ne faut pas garder tout son trésor sur soi car des mercenaires au coin d'une ruelle pourraient fortement apprécier cette générosité.

Cependant, les objets personnels des participants (armes, armures ou autres équipements) ne pourront être volés sans l'accord du participant, avec obligation de lui rendre son bien au plus tard à la fin du jeu.

J) La sécurité

Il sera en tout temps demandé aux participants de faire attention à ne pas porter atteinte à la sécurité des autres participants.

Cela comprend donc le respect des règles de combats, et de son adversaire (ne pas frapper trop fort), mais aussi avoir une consommation d'alcool modérée et un comportement respectueux avec les autres participants.

Tout comportement dangereux pour autrui ou nocif au jeu (triche) fera l'objet d'avertissement et pourra entraîner l'exclusion du jeu du participant.

K) L'après jeu

Une fois le jeu terminé, tous les participants se réuniront afin de faire un débriefing du jeu. Cela permettra d'expliquer certains points qui pourraient rester sombres dans l'esprit de certains, mais aussi de faire le point sur le déroulement du weekend.

Suite à cela, chaque participant devra aller restituer l'ensemble du matériel qui lui a été prêté pour les besoins du jeu (matériel de départ + biens acquis lors du jeu).

Les joueurs seront ensuite libres de ranger leur campement, de démonter leur tente et de retourner au monde réel.