

444, L'AUBE POURPRE

444 SE DÉFINI COMME UN JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE POUR ADULTES, INNOVANT (ON L'ESPÈRE), DANS L'EUROPE DES GRANDES INVASIONS BARBARES. LES RÈGLES SUIVANTES SONT COMMUNES À TOUS ET TOUTES, MAIS SELON LE CHOIX DE VOTRE FACTION ET DE VOTRE RELIGION, VOUS ACCÈDerez À DES INFORMATIONS SPÉCIFIQUES CONNUES UNIQUEMENT DE VOS COMPATRIOTES OU DE VOS CORELIGIONNAIRES, CECI AFIN DE STIMULER L'INTERACTION ENTRE LES JOUEURS ET LES FACTIONS. DANS CETTE FIN, NOUS VOUS PRIONS DE BIEN RÉFLÉCHIR AVANT DE CHOISIR, CAR CE CHOIX EST DÉFINITIF, AFIN DE LIMITÉ LE RISQUE DE FUITES D'INFORMATIONS. 444 N'EST PAS UN GN HISTORIQUE ORTHODOXE, MAIS AFIN DE FAVORISER UNE IMMERSION MAXIMUM (DONC VOTRE PLAISIR DE JEU) NOUS VOUS DEMANDONS DE BIEN VOULOIR VOUS INFORMEZ UN PEU (PAS D'ARMURE GOTHIQUES, D'ÉPÉES À DEUX MAINS, DE MITRAILLEUSES GATLING...ETC...) SUR L'ÉPOQUE ET DE FAIRE DE VOTRE MIEUX (QUE L'ON SAIT EXTRAORDINAIRE...) POUR AVOIR UNE AMBIANCE GÉNÉRALE COHÉRENTE. CETTE PÉRIODE EST TRÈS RICHE, ET VOUS LAISSE UNE GRANDE LIBERTÉ, DE PAR LE BRASSAGE DES CULTURES. ENFIN, 444 EST UN PROJET AMBITIEUX, ET NOUS COMPTONS SUR VOTRE ENTHOUSIASME, VOTRE COMPRÉHENSION ET VOTRE PARTICIPATION AFIN DE PEAUFINER LES MÉCANISMES DE JEU POUR DE FUTURES ÉDITIONS.

RÈGLES DE JEU.

LIVRET I PERSONNAGE :

UN PREMIER CHOIX VOUS EST DEMANDÉ ICI ENTRE LE MONDE DES ESPRITS (DIEUX) ET LE MONDE RÉEL (PHYSIQUE)

LE MONDE DES ESPRITS.

VOUS INCARNEREZ UN DIEU, UN DÉMON, UNE ENTITÉ (SUCCUBE, ANGE, ESPRIT..) INVISIBLE POUR LA MAJORITÉ DES JOUEURS, VOUS ÊTES LA FORCE DE L'INVISIBLE. VOS ARMES SONT LA NÉGOCIATION, LA MAGIE, LA SÉDUCTION, LA MANIPULATION, ETC.... PAS DE COMBATS. DE VOTRE TOUR D'IVOIRE, VOUS LUTTEZ POUR LE POUVOIR, À UNE ÉCHELLE UNIVERSELLE, VOUS CONNAISSEZ LES CAUSES PROFONDES DES ÉVÈNEMENTS ET VOUS AVEZ VOS DESSINS PROPRES. CE PANT DE 444 EST POUR LES « DIEUX » UN DÉFI TANT ROLISTIQUE

QU'ORGANISATIONNEL, EN EFFET VOUS DEVEZ GÉRER AU MIEUX VOS « ANGES » AFIN D'ATTEINDRE LES OBJECTIFS QUI VOUS SONT FIXÉS NOUS CONSEILLONS VIVEMENT CES PERSONNAGES À DES RÔLISTES CHEVRONNÉS VOULANT RELEVER UN VRAI DÉFI. VOUS ÊTES IMMORTELS. SI VOTRE CHOIX SE PORTE VERS UN RÔLE DU MONDE DES ESPRITS, LES RÈGLES QUI SUIVENT NE VOUS CONCERNENT QUE D'UN POINT DE VU INFORMATIF.

LE MONDE RÉEL.

VOUS INCARNEREZ UN ROI, UN ÉVÊQUE, UNE PRINCESSE, UN COMBATTANT, UN MENDIANT, UN ÊTRE HUMAIN QUOI ! QUI SE DÉMÈNE DANS CE MONDE EN CHANGEMENT POUR ATTEINDRE SES OBJECTIFS AVEC SES MOYENS. OUVERT À TOUS.

FACTION : LE JEU SE DIVISE EN 5 FACTIONS POLITIQUES ET 4 FACTIONS RELIGIEUSES, CELLES-CI POUVANT SE MÊLÉES.

- I) **LES FRANCS : PEUPLE GERMANIQUE VIF ET IMPÉTUEUX, CONDUIT PAR SON JEUNE RIX CLOVIS, QUI RESTE PROCHE DE SON HÉRITAGE BARBARE, SEULE FORCE DIGNE DE CE NOM AU NORD-EST IL ASPIRE À UNE INDÉPENDANCE PROPRE. MAJORITÉ PAÏENNE.**
- II) **LES WISIGOTHS : PEUPLE GERMANIQUE VENU DES BALKANS, QUI APRÈS AVOIR PILLÉ ROME S'EST MIS A SON SERVICE SUR LES LIMES OUEST (AQUITAINE) COMME ARMÉE MERCENAIRE PUIS VASSALE. SON VIEUX ROI THÉODORIC IER A ASSIS SON POUVOIR ET SA FORCE SUR SES TERRES, QUI DE FAIT SONT SIENNES ET DANS LA PRATIQUE INDÉPENDANTES DE ROME. LE ROYAUME WISIGOTH PROFITE DE LA STRUCTURE ADMINISTRATIVE ROMAINE ET EST ORGANISÉ ET GÉRÉE DE MANIÈRE EFFICACE. MAJORITÉ CHRÉTIENNE.**
- III) **LES BRETONS : PEUPLE CELTE, DIRIGÉ PAR ARTHUS, QUI À SU MARIER LA STRUCTURE ROMAINE À SES TRADITIONS ET VALEURS CELTES, CULTURE UNIQUE RONDE ET CONSTRUITE SUR CE COMPROMIS ET CETTE TOLÉRANCE. LEUR BASE INSULAIRE LEUR OFFRE UNE SÉCURITÉ, MAIS AUSSI UNE EXIGUÏTÉ QUI LES POUSSE À ACQUÉRIR ET CONSOLIDER UNE TÊTE DE PONT SUR LE CONTINENT. MAJORITÉ PAÏENNE.**
- IV) **LES ROMAINS : PEUPLE ITALIQUE, ROME EST À BOUT DE SOUFFLE, LA DÉCADENCE DE SA STRUCTURE, LA CORRUPTION, LES CONFLITS INTERNES, SES ARMÉES DE BARBARES MERCENAIRE METTENT À GENOU LE COLOSSE QUI SE DÉMÈNE, SOUS LA DIRECTION DU VICE EMPEREUR AETIUS, POUR MAINTENIR UNE COHÉSION ET UN SEMBLANT D'ORDRE. GONFLÉ D'ORGUEIL, ROME S'IMAGINE ENCORE MAÎTRESSE DU MONDE, ET TRAITE AVEC**

**CONDESCENDANCE LES ROIS BARBARES QU'ELLE VOIT AVEC
ERREURS COMME SES VASSAUX.
MAJORITÉ CHRÉTIENNE.**

- V) LES HUNS : PEUPLE ASIATIQUE, VENU DU FOND DES STEPPES TEL
UNE TORNADO DE PILLAGE ET DE DESTRUCTION, SOUS LES
ORDRES DE L'IMPLACABLE ATTILA, N'ASPIRE QU'À UNE CHOSE,
VIDÉ L'EUROPE DE SES RICHESSES. À LA TÊTE D'UN EMPIRE AUSSI
GRAND QUE ROME, ATILA, ENTEND ÊTRE TRAITÉ COMME LE
MÉRITE SA PUISSANCE.
MAJORITÉ PAÏENNE.**

FACTIONS RELIGIEUSES :

- I) LES CHRÉTIENS ROMAINS : DIRIGÉS HORS ROME PAR
L'ARCHEVÊQUE RÉMI, BRAS DE L'ÉGLISE DE ROME, HÉRITIER DE LA
FORCE DES CULTES D'ÉTAT DE L'EMPIRE, DE LEUR MAGIE, LES
CHRÉTIENS ROMAINS SAVENT LEUR FORCE, ET ONT L'INTENTION DE
L'UTILISÉE AFIN DE PROMOUVOIR LA PAROLE DE DIEU, QUE LES
MARTYRES NE SOIT PAS MORTS EN VAIN, QUE LA LUMIÈRE DU
CHRIST BALAIE LA NOIRCEUR DES CULTES PAÏENS, QUE SON
MESSAGE D'AMOUR AMÈNE PLUS DE PAIX DANS LES ROYAUMES
BARBARES.**
- II) LES CHRÉTIENS MISSIONNAIRES : DIRIGÉS PAR L'ABBÉ ELOI,
HOMMES DE FOI, VIVANT PROCHES DES PEUPLES ET AVEC EUX, ILS
ONT ARRONDI LES ANGLES DE LEURS DOGMES SUR LE ROC DE LA
VIE DE TOUT LES JOURS. LEUR CHEMIN DE COMPASSION VISE À
LIBÉRER LES HOMMES DE LA SERVITUDE DES ANCIENNES
DIVINITÉS, ET À SINCÈREMENT LEUR MONTRER LE CHEMIN VERS
DIEU.**
- III) LES PAÏENS DE LA GRANDE DÉESSE : DIRIGÉS PAR LA DOUCE
MAYA, HÉRITIERS DES ANCIENS CULTES TANT ÉGYPTIENS QUE
SUMÉRIENS METTANT L'ÊTRE AU CENTRE DE LA CRÉATION.
ÉVOLUTION BASÉE SUR L'EXPÉRIENCE ET LE CULTES DE LA
FERTILITÉ, SACRALISATION DU CORPS ET DE LA JOUISSANCE
COMME MANIFESTATION DU DIVIN, SEXUALITÉ SACRÉE, IL MET LA
FORCE FÉMININE AU CŒUR DE LA CRÉATION, COMME SOURCE DE
VIE.**
- IV) LES PAÏENS DES ESPRITS : DIRIGÉS PAR LA TERRIBLE FREYANA.
HÉRITIERS DES CULTES CHAMANISQUES DES TEMPS ANCIENS, ISSU
DES CULTES SAUVAGES DES SOMBRES FORÊTS DE GERMANIE,
L'ÊTRE DOIT HONORER LES DIEUX ET LES ESPRITS MULTIPLES QUI
L'ENTOURENT, AFIN DE S'ASSURER DE LEUR AIDE ET DE LEUR
BIENVEILLANCE, D'OBTENIR LA FORCE ET LA FUREUR, POUR CELA
IL FAUT RESPECTER LES ESPRITS DE LA NATURE ET LEUR FAIRE DES
OFFRANDES. LEURS COLÈRES SONT TERRIBLES POUR LEURS
ENNEMIS ET LEUR CONTENTEMENT DOUX POUR LEURS SERVITEURS.
L'ÉQUILIBRE DU MONDE DÉPEND DE CES ESPRITS.**

CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE :

LA PREMIÈRE DES CHOSES À FAIRE EST DE CHOISIR UN PEUPLE ET UN CULTE, CECI VOUS AIGUILLERA VERS DES INFORMATIONS PLUS CIBLÉES ET L'HISTOIRE DE VOTRE GROUPE, SACHEZ QUE VOUS POUVEZ LIBREMENT CHANGER DE CULTE AU COURS DU JEU, SELON VOS ASPIRATIONS, CE CHOIX DE DÉPART TRADUIT UNIQUEMENT UN HÉRITAGE CULTUREL DE VOTRE PEUPLE, DE VOTRE FAMILLE, OU UN CHOIX PRÉCÉDANT.

ENSUITE IL VOUS FAUT AUSSI CHOISIR UNE CLASSE, SOIT COMBATTANT, SOIT CIVILE.

ENFIN VOUS RÉPARTIREZ VOS POINTS DE SPÉCIALISATIONS, REMPLIREZ VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE. VOUS CHOISIREZ AUSSI SOIT UN VICE, SOIT UNE TARE, SOIT UN HANDICAPE. (HÉ OUI ON EST HUMAIN...). VOUS POUVEZ L'ACCOMPAGNER D'UN PETIT BACKGROUND QUE NOUS PRENDRONS AU MAXIMUM EN COMPTE DANS LA RÉDACTION DE VOTRE PROFIL FINAL. ET VOILÀ VOUS ÊTES NÉ AU MONDE DE 444...

LES CLASSES

LA CLASSE COMBATTANTE : ELLE REGROUPE LES COMBATTANTS DE MÉTIER, DES HOMMES ENTRAÎNÉS ET AGUERRIS, ROMPUS AU MANIEMENT DES ARMES ET DES ARMURES, HABITUÉS AUX CHAMPS DE BATAILLES, ILS SONT SOLIDES ET ENDURANTS. APPARTENIR À CETTE CLASSE DONNE ACCÈS À TOUTES LES CATÉGORIES D'ARMURES. VOUS MANIEZ LES ARMES QUE VOUS VOULEZ SANS RESTRICTION. LES ASSASSINS SONT ISSUS DE CETTE CLASSE.-9 POINTS DE COMPÉTENCE-

LA CLASSE CIVILE : ELLE REGROUPE LES CLERC, LES ARTISANS, LES MARCHANDS, LES FILLES DE PETITES VERTUS, LES ALCHEMISTES ENFIN TOUT CEUX QUI ONT MIEUX À FAIRE QUE DE MANIERE DE L'ACIER POUR UN OUI OU UN NON... VOUS AVEZ ACCÈS À D'AUTRES SPÉCIALISATIONS. VOUS AVEZ DROIT À LA LANCE, LA DAGUE (-45 CM TOTAL), L'ARC, L'ÉPÉE COURTE (-DE 60CM TOTAL) ET AU PETIT BOUCLIER (-DE 60 CM DE DIAMÈTRE) AINSI QU'AUX ARMES DE JETS (ARC). VOUS N'AVEZ ACCÈS QU'AUX ARMURES LÉGÈRES (POUR LES PRÊTRES) ET MOYENNES (POUR LES AUTRES) -18 POINTS DE COMPÉTENCE-

LES COMPÉTENCES

**LES COMMUNES : - PREMIERS SOINS (4 P)
- ARMURE LÉGÈRE (2P)
- ARMURE MOYENNE (3P)
- LIRE ET ÉCRIRE (4P)
- ASSOMMER (2P)
- CHARME (1P)
- SÉDUCTION (3P)
- CUEILLETTE (1P)**

- PERCEPTION (3P)
- BRICOLAGE (1P)
-

LES COMBATTANTS :- ARMURE SEMI-LOURDE (4P)

- ARMURE LOURDE (5P)
- BERSERKER (5P)
- CRI DE GUERRE (3P)
- VÉTÉRAN (1P)
- GARDE DU CORPS (4P)

LES CIVILES :- NOVICE DU CULTE (3P)

- PRÊTRE/PRÊTESSE (3P)
- PRÊTRE SUPÉRIEUR (4P)
- APPRENTI (3P)
- ARTISAN (3P)
- MAÎTRE ARTISAN (4P)
- CONNAISSANCE DES PLANTES (3P)
- HERBORISTE (4P)
- VISION (5P)
- MÉDECINE (6 P)
- ERUDITION (5P)
- COURTISANE /COURTISANT (10P)
- BOURREAU (10P)

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES :

COMMUNES

PREMIERS SOINS : PERMET EN 5 MINUTES DE SOINS (EFFECTIFS !- PANSEMENTS, ONGUENTS ETC....)DE FAIRE REGAGNER 1 POINT DE VIE PAR SUJET TRAITÉ. (MAX 3 PV PAR JOUEUR)

ARMURE LÉGÈRE/MOYENNE : PERMET DE PORTER LE TYPE D'ARMURES INDIQUÉ

LIRE ET ÉCRIRE : PERMET DE LIRE ET D'ÉCRIRE(!?) DONC DE DÉCHIFFRER UNE NOTE OU UN TEXTE ET D'EN RÉDIGER

ASSOMMER : PERMET SOIT DE RENDRE INCONSCIENTE PENDANT 10 MINUTES, UNE PERSONNE MAÎTRISÉE (ATTACHÉE OU MAINTENUE) SOIT DE LA SURPRENDRE EN LUI POSANT UNE MAIN SUR L'ÉPAULE ET UNE AUTRE SUR LA NUQUE EN SUSURRANT « ASSOMMÉ ».

CHARME : PERMET DE FACILITÉ LA COMMUNICATION, UNE PERSONNE AVEC QUI VOUS DISCUTEZ VOUS GLISSANT « CHARME » DANS LA CONVERSATION (MINIMUM 2 MINUTES)VOUS FAIT PART DE SON DÉSIR DE VOUS PLAIRE, PENDANT 5 MINUTES VOUS LA CONSIDÉREZ AVEC SYMPATHIE.

SÉDUCTION : VOUS AVEZ UNE FACILITÉ AVEC LES PERSONNES DU SEXE OPPOSÉ, (OU DU MÊME SELON VOS GOÛTS...ET LES LEURS !) EN MENTIONNANT UN « SÉDUCTION » DANS LA CONVERSATION QUE VOUS AVEZ DEPUIS 5 MINUTES VOTRE INTERLOCUTEUR/TRICE VOUS PERÇOIS SOUS UN JOUR NOUVEAU ET ELLE/IL DOIT VOUS RÉPONDRE PAR LA VÉRITÉ À 1 QUESTION FERMÉE (RÉPONSE OUI OU NON). NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'UNE FOIS PAR JOUR POUR UNE PERSONNE DONNÉE. NÉCESSITE « CHARME »

CUEILLETTE : VOUS SAVEZ DISTINGUER LES PLANTES DE BASES POUR LA PRÉPARATION DE POTIONS DE BASE. PAR TRANCHES DE 15 MINUTES VOUS RÉCOLTEZ 1 INGRÉDIENT DE BASE.

PERCEPTION : VOTRE SENSIBILITÉ VOUS PERMET DE RESSENTIR LA PRÉSENCE DE CRÉATURES OU D'ENTITÉS, VOUS POUVEZ LES ENTENDRE.

BRICOLAGE : VOUS HABILETÉ VOUS PERMETTS DE RESTAURER 1 POINT D'ARMURE PAR TRANCHES DE TRAVAIL (EFFECTIF !) DE 10 MINUTES.

COMBATTANTS

ARMURE SEMI-LOURDE/LOURDE : PERMET DE PORTER L'ARMURE INDIQUÉE

BERSERKER : LE COMBATTANT ENTRE DANS UNE TRANSE MEURTRIÈRE (ROLEPLAY SVP), IL DÉCHAÎNE UNE VIOLENCE TELLE QUE SES COUPS PROVOQUENT 2 POINTS DE DÉGÂTS AU LIEU D'UN ET SA FUREUR LUI PERMET D'ENCAISSER 5 POINTS DE PLUS AU CORPS (DONC 10 POINTS EN TOUT). AVEUGLÉ PAR SA RAGE IL ENGAGE AU COMBAT TOUTE PERSONNE PROCHE DE LUI, SI IL N'Y A PLUS D'ENNEMI IL ENGAGERA SES ALLIÉS... SA RAGE S'ARRÊTE QUAND IL N'Y A PLUS PERSONNE DE VIVANT DANS UN RAYON DE 10M/PAS, OU QU'IL N'AIT PLUS DE POINT DE VIE AU TORS. IL EST ÉVIDENT QUE DANS SA TRANSE, IL EST INSENSIBLE À TOUTE FORME D'ORDRE OU DE REMARQUE... LA FIN DE SA TRANSE GUERRIÈRE LE LAISSE DANS UN ÉTAT DE FAIBLESSE EXTRÊME, IL NE POURRA PLUS SE BATTRE PENDANT 3 HEURES, OU EXCLUSIVEMENT DE MANIÈRE DÉFENSIVE (ROLEPLAY POUR LA FAIBLESSE...) DE PLUS IL N'A PLUS QU'UN POINT DE VIE POUR TOUT SON CORPS (EX. UNE TOUCHE À LA JAMBE = INCONSCIENCE). LE BERSERKER NE PEUT SE DÉCHAÎNER QU'UNE FOIS PAR CYCLE DIURNE/NOCTURNE ET NE PEUT PORTER QUE DES ARMURES LÉGÈRES OU MOYENNES, OU PAS D'ARMURE (NI D'HABIT !)

CRI DE GUERRE : LE COMBATTANT POUSSE UN TERRIBLE MUGISSEMENT DE RAGE, REMONTANT LE MORAL DE SES ALLIÉS (OUF ! IL EST AVEC NOUS CE TARÉ !) LE JOUEUR FRAPPE LE PROCHAIN COUP (DONC 1 SEUL COUP) AVEC UN BONUS AU DÉGÂT DE +2 C'EST-À-DIRE QU'IL FERA AVEC UNE ARME NORMALE 3 POINTS DE DÉGÂTS. 1 FOIS PAR COMBAT OU BATAILLE.

VÉTÉRAN : ROMPU AU COMBAT ET AU BATAILLES, LE COMBATTANT GAGNE UN +1 PERMANENT DE CONSTITUTION (1 PV DE PLUS) .

GARDE DU CORPS : LE COMBATTANT EST UN EXPERT EN PROTECTION RAPPROCHÉE, IL EST PRÊT À DONNER SA VIE POUR SON MAÎTRE ET PEUT DONC LUI SAUVER LA VIE LORSQUE CELUI-CI EST VICTIME D'UN ASSASSIN. SI UN PERSONNAGE PROTÉGÉ (A QUI LE GARDE DU CORPS À VOLONTAIREMENT PRÊTER SES SERVICES-UNE SEULE À LA FOIS !-)EST VICTIME D'UN ASSASSIN ET QUE SON PROTECTEUR SE TIENT DANS UN RAYON DE MOINS DE 2 MÈTRES, AVEC CONTACT VISUEL. IL PEUT MOURIR À LA PLACE DE SON SEIGNEUR. ICI LA MORT N'EST PAS DÉFINITIVE, IL EST CONSIDÉRÉ HORS COMBAT ET PEUT ÊTRE SOIGNÉ NORMALEMENT.

CIVILES

NOVICE DU CULTE : A CE NIVEAU LE PERSONNAGE EST INITIÉ DU CULTE DE SON CHOIX. LE PERSONNAGE PEUT EN INVOQUANT SON DIEU SOIGNER LES BLESSURES D'UN AUTRE PERSONNAGE DE MANIÈRE MAGIQUE. LE PERSONNAGE PEUT LANCER 6 SORTS DE SOINS PAR JOUR (C'EST-À-DIRE QU'IL PEUT EN IMPOSANT LES MAINS ET EN INCANTANT 60 SECONDES RENDRE À UN JOUEUR TOUS SES POINTS DE VIE. IL DEVRA FINIR SA PRIÈRE PAR « SOIN »).(TAGADA TSOIN TSOIN EST AUSSI VALABLE)

PRÊTRE/PRÊTESSE : A CE NIVEAU LE PERSONNAGE EST PRÊTRE DU CULTE DE SON CHOIX. LE PERSONNAGE PEUT EN INVOQUANT SON DIEU GUÉRIR LES MALADIES OU PURGER LE POISON. LE PERSONNAGE PEUT LANCER 10 SORTS DE SOINS PAR JOUR, ET PEUT UTILISER DEUX SOINS (DONC 2 MINUTES D'INCANTATION) POUR FAIRE UNE PURGE (C'EST-À-DIRE QU'IL PEUT SOIGNER UNE MALADIE, MÊME MAGIQUE, OU PURGER LE POISON ATTEIGNANT UNE SEULE PERSONNE. IL DEVRA FINIR SA PRIÈRE PAR « PURGE »). DE PLUS LE PERSONNAGE PEUT LANCER UNE FOIS PAR JOUR LE SORT DÉPENDANT DE SA DIVINITÉ. NÉCESSITE « NOVICE »

MAÎTRE DU CULTE : A CE NIVEAU LE PERSONNAGE EST GRAND PRÊTRE DU CULTE DE SON CHOIX. LE PERSONNAGE PEUT LANCER 16 SORTS DE SOINS PAR JOUR, PEUT LANCER UNE FOIS DE PLUS PAR JOUR LE SORT DÉPENDANT DE SA DIVINITÉ (SOIT 2 AU TOTAL), ET PEUT DE PLUS UTILISER 4 SORTS DE SOINS (DONC 4 MINUTES D'INCANTATION) POUR FAIRE UNE RESTAURATION (REND À UN PERSONNAGE TOUS SES POINTS DE VIE, ANNULE TOUTE MALADIE OU POISON, ET ANNULE TOUT SORTILÈGE AFFECTANT LE BÉNÉFICIAIRE DU SORT. IL DEVRA FINIR SA PRIÈRE PAR « RESTAURATION »). NÉCESSITE « PRÊTRE »

APPRENTI :-FORGERON- PEUT RÉPARER 20 POINTS D'ARMURES PAR 15 MINUTES, AVEC SES OUTILS(MARTEAU ENCLUME ETC)

-ALCHIMISTE- IL PEUT IDENTIFIER UNE POTION EN L'ANALYSANT OU EN OBSERVANT SES EFFETS

ARTISAN :-FORGERON- PEUT RÉPARER 40 POINTS D'ARMURES PAR 15 MINUTES ET PEUT « AMÉLIORER » (+ 1 POINT D'ARMURE) 5 ÉLÉMENTS D'ARMURE PAR JOUR (PAR EX : DEUX PLASTRONS, DEUX JAMBIÈRES ET UN BRASSARD) CELA LUI PREND 30MINUTES PAR PIÈCES, SANS AUGMENTER LA CATÉGORIE DE L'ARMURE (UNE ARMURE MOYENNE RESTE MOYENNE, MÊME AVEC 1 POINT DE PLUS D'ARMURE). L'AMÉLIORATION N'EST PAS CUMULABLE(+200 POINTS À UNE COTTE DE MAILLE...). NÉCESSITE « APPRENTI »

-ALCHIMISTE- IL PEUT CRÉE LES POTIONS DE BASES, CE QUI LUI PREND 30 MINUTES PAR POTION, ET 5 POTIONS SUPÉRIEURS PAR JOUR QUI LUI PREND 1 HEURE (PAR POTION) DANS SON LABORATOIRE. NÉCESSITE « APPRENTI ». IL COMMENCE LE JEU AVEC 2 POTIONS DE BASES.

MAÎTRE ARTISAN :- FORGERON- IL PEUT RÉPARER 60 POINT D'ARMURES PAR TRANCHE DE 15 MINUTES, « AMÉLIORER » 10 ÉLÉMENTS D'ARMURE PAR JOUR, ET FORGER UNE ARME « LÉGENDAIRE » PAR JOUR, CE QUI LUI PREND 2 HEURES, CETTE ARME EXTRAORDINAIRE FAIT 2 POINTS DE DÉGÂTS PAR COUP. NÉCESSITE « ARTISAN »

- ALCHIMISTE- PEUT CRÉE LES POTIONS DE BASES ET LES POTIONS SUPÉRIEURS, LES TEMPS DE FABRICATIONS RESTENT IDENTIQUES, GRÂCE À SA MAÎTRISE IL PEUT AUSSI FABRIQUER 1 POTION EXCEPTIONNELLE PAR JOUR, CE QUI LUI PREND 2 HEURES. NÉCESSITE « ARTISAN ». COMMENCE LE JEU AVEC 3 POTIONS DE BASE ET UNE SUPÉRIEURE.

VISION :A FORCE DE TRAVAIL À LA LIMITE DES MONDES, VOUS AVEZ DÉVELOPPER UN DON DE VISION, VOUS VOYEZ DONC LES CRÉATURES ET LES ENTITÉS DE NIVEAU INFÉRIEUR. NÉCESSITE « PERCEPTION »

MÉDECINE : PERMET DE FAIRE RÉCUPÉRER 8 POINTS DE VIES PAR TRANCHES DE 15 MINUTES DE SOINS EFFECTIFS SUR AUTANT DE CIBLES DÉSIRÉES (FAIRE REGAGNER 1 POINT DE VIE À 8 PERSONNES OU 4 PV À 2PERS ETC)

ERUDITION : VOUS SAVEZ LIRE ET ÉCRIRE 2 LANGUES SUPPLÉMENTAIRES À LA VOTRE. NÉCESSITE « LIRE ET ÉCRIRE ».

CONNAISSANCE DES PLANTES : VOUS AVEZ UNE BONNE CONNAISSANCE DES PLANTES ET DES ENDROITS OU ELLES POUSSENT, PAR TRANCHE DE 15 MINUTES DE PROMENADES FORESTIÈRES VOUS RÉCOLTEZ 6 INGRÉDIENTS DE BASES, ET PAR TRANCHES DE 30 MINUTE 2 INGRÉDIENTS SUPÉRIEURS. NÉCESSITE « CUEILLETTE »

HERBORISTE : VOUS AVEZ UNE CONNAISSANCE ENCYCLOPÉDIQUE DES SIMPLES POUSSANT DANS NOS CLIMATS, PAR 15 MINUTES DE PROMENADE, VOUS RÉCOLTEZ 10 INGRÉDIENTS DE BASES, PAR 30 MINUTES 4 INGRÉDIENTS SUPÉRIEURS ET PAR HEURE 1 INGRÉDIENT EXCEPTIONNEL. LES TEMPS DE PROSPECTION NE SONT PAS CUMULABLE ! (UN EXEMPLE : SI VOUS VOUS PROMENEZ UNE HEURE DANS LA FORÊT, VOUS RAMÈNEREZ :

SOIT, 10 INGRÉDIENT DE BASES 4 SUPÉRIEUR ET 1 EXCEPTIONNEL, SOIT 40 INGRÉDIENTS DE BASES, SOIT 8 INGRÉDIENTS SUPÉRIEURS...) NÉCESSITE
« CONNAISSANCE DES PLANTES »

(NOTA : POUR LA CUEILLETTE, VOUS PASSEZ AU PC ORGA ANNONCER VOTRE DÉPART, LE NOM DE VOTRE PERSONNAGE, LE TYPE D'INGRÉDIENTS RECHERCHÉS, PUIS VOUS PASSEZ DANS LA ZONE « CUEILLETTE » ET VOUS REVENEZ UNE FOIS LE TEMPS ÉCOULÉ RÉCUPÉRER VOS INGRÉDIENTS. ATTENTION, CETTE ZONE EST SOURCE DE RENCONTRES, QUÊTES, SURPRISES EN TOUT GENRE...)

COURTISANE/SANT : VOUS AVEZ PUSSEZ L'ART DE LA SÉDUCTION ET DU DÉSIR À SON APOTHÉOSE, VOTRE CHARME ET VOTRE FINESSE D'ESPRIT, VOUS PERMETTENT DE PRENDRE VOS INTERLOCUTEURS DANS VOS RETS, ET D'ACCÉDER À LEUR CŒUR. EN GLISSANT UN « CRI DU CŒUR » DANS LA CONVERSATION DE CHARME QUE VOUS AVEZ DEPUIS 5 MINUTE, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE POSER 2 QUESTIONS FERMÉES (RÉPONSE OUI OU NON) À VOTRE INTERLOCUTEUR/TRICE QUI DEVRA VOUS RÉPONDRE PAR LA VÉRITÉ. VOUS AVEZ AUSSI LA POSSIBILITÉ DE RENONCER À CES QUESTIONS, ALORS À LA PLACE DE « CRI DU CŒUR » VOUS DITES « DÉSIR » AINSI VOUS BLOQUEZ L'ATTENTION DE VOTRE PARTENAIRE QUI NE PEUT PLUS VOUS QUITTER DES YEUX, ENSUITE VOUS LE CUISINEZ SENSUELLEMENT ENCORE 5 MINUTES PUIS VOUS DITES « PASSION » A CE MOMENT LÀ VOTRE VICTIME EST EN VOTRE POSSESSION, SUBJUGUÉ PAR VOTRE SENSUALITÉ SON SANG SE MET À BOUILLIR ET IL VOUS DÉSIR PLUS QUE TOUT, UNE PARTIE DE SON SANG AYANT QUITTER SON CERVEAU POUR DES ZONES « EXTENSIBLES » VOUS AVEZ 15 MINUTES DURANT LESQUELLES IL VA TOUT FAIRE POUR VOUS AIDEZ ET VOUS PLAIRE, VOUS DÉFENDRE, VOUS OUVRIR SON CŒUR, IL N'OBÉIRA PAS A VOS ORDRES, MAIS FERA TOUT CE QU'IL PEUT POUR VOUS AIDEZ. (CECI DEMANDE BEAUCOUP DE FAIR-PLAY DANS LE ROLEPLAY, SOYEZ COOL) ENFIN SI VOUS CHOISISSEZ D'AVOIR UN « RAPPORT SEXUEL » (VOIR CHAPITRE SEXUALITÉ) IL SERA DÉFINITIVEMENT ACQUIS À VOTRE CAUSE, DÉVOUÉ , LOYAL, SI VOUS MOURREZ IL SE SUICIDERA, LE SEUL MOYEN DE ROMPRE CE CHARME EST DE SÉDUIRE UN AUTRE PARTENAIRE OU DE LUI DIRE « RUPTURE » CE QUI BRISERA LE CHARME ET SON CŒUR PAR LA MÊME OCCASION, DÈS QU'IL SE SAURA TROMPÉ, IL EST LIBRE DE TUER LE NOUVEAU PRÉTENDANT, DE VOUS QUITTER, DE VOUS TUER..ETC. SI VOUS ÊTES INTERROMPU PENDANT LES 5 MINUTES ENTRE « DÉSIR » ET « PASSION », VOTRE INTERLOCUTEUR PEUT S'ÉCHAPPER.

BOURREAU : VOUS CONNAISSEZ LES ARCANES DE LA SOUFFRANCE HUMAINE, AVEC VOS INSTRUMENTS DE TORTURE, ET APRÈS 30 MINUTES DE « QUESTION » VOUS TIREZ TOUTES LES INFORMATIONS QUE VOUS SOUHAITEZ DE VOTRE VICTIME, LORSQUE VOUS LA RELÂCHEZ CELLE-CI N'À PLUS QUE 1 PV JUSQU'À LA FIN DE LA JOURNÉE/NUIT.

TARES, HANDICAPES ET VICES

AFIN D'ENRICHIR LE JEU, NOUS VOUS PRIONS DE CHOISIR DANS LA LISTE CI-DESSOUS UN ÉLÉMENT. LE TERME DE « VICE » OU « TARE » EST UN CHOIX ENTENDU AFIN DE SUSCITER UNE COMPRÉHENSION GÉNÉRALE, CE N'EST EN AUCUN CAS UN JUGEMENT DE FAIT, NI UNE ÉCHELLE DE VALEUR, NOUS RESPECTONS LES CHOIX DE CHACUN. CETTE LISTE N'EST PAS EXHAUSTIVE, ET NOUS SOMMES OUVERTS À VOS IDÉES.

TARE/ HANDICAPE :

BOITEUX, BAVE, BÉGAIE, MUET, SOURD, AVEUGLE, ÉPILEPTIQUE, SIMPLET, CUL-DE-JATTE, FOU, BOSSU, MONSTRUEUX, BORGNE, HYPOCONDRIAQUE, MYTHOMANE, SCHIZOPHRÈNE, PARANOÏAQUE, CHOCHOTTE, NIAIS, NAÏF, DALTONIEN, TIMIDE (MALADIF), LYCANTHROPE, VAMPIRE, PUSTULEUX, LÉPREUX, SYPHILITIQUE, HÉMOPHILE, ASTHMATIQUE, SCROFULEUX, ALBINOS, NAIN, EUNUQUE, JAMBE DE BOIS, MANCHOT, HALEINE FÉTIDE, COLLECTIONNEUR D'OPERCULES DE CRÈME À CAFÉ...

PHOBIES :- FOULE, ANIMAUX (VISIBLES SOUS NOS LATITUDES OUBLIEZ LES GIRAFES...), INSECTES, FEU, ORAGE, EAU, FEMMES, HOMMES, ARMES, NUIT, BRUIT, SANG, LUMIÈRE, SOLITUDE,

VICES :

AVIDE, AVARE, JALOUX, SADIQUE, PRIAPIQUE, NYMPHOMANE, COLÉRIQUE, IVROGNE, TOXICOMANE, SÉDUCTEUR COMPULSIF, ÉGOCENTRIQUE, MASOCHISTE, GOURMAND (VERSION PANTAGRUEL), HOMOSEXUEL, BISEXUEL, NÉCROPHILE, ZOOPHILE, VOYEUR, EXHIBITIONNISTE, CANNIBALE, VIOLANT, BRUTAL, PRÉCIEUX (VOIR INVERTI), TYRANNIQUE, PATERNALISTE, DIRIGISTE, SOUMIS, PÉDANT, FAINÉANT, PARESSEUX, GROSSIER, LÂCHE, SOURNOIS, MANIPULATEUR, MENTEUR, CRUEL, MISOGYNE, CONCUPISCANT, LASCIF, RAPPORTEUR, FLATTEUR...

TOUS VOUS DEMANDERONT D'ADAPTER VOTRE JEU EN FONCTION DU CHOIX, ILS PEUVENT ÊTRE PRIS EN CONTRE PAR LES ORGANISATEURS POUR DES QUÊTES PERSONNELLES OU DES PARTICULARITÉS SCÉNARISTIQUES.

LIVRET II COMBATS

LES COUPS *MITRAILLETTE* NE COMPTENT PAS : APRÈS CHAQUE COUP PORTÉ, RÉARMEZ VOTRE BRAS (IL EST INUTILE NON PLUS DE CHORÉGRAPHER LE COMBAT, SOYEZ LOGIQUES ET NATURELS). QUELQU'UN COMBATTANT AVEC DEUX ARMES ET QUI ENCHAÎNE DEUX COUPS NE FAIT PAS UN COUP MITRAILLETTE. IL DOIT RÉARMER LUI AUSSI SES COUPS. EN CE QUI CONCERNE LES ARMES DE JET ON NE DONNE PAS DE LIMITE DE TIR. VOUS POUVEZ TIRER TANT QUE VOUS NE FAITES PAS DE MAL À L'ADVERSAIRE. IL N'EXISTE PAS DE COMBATS AMICAUX : TOUT COUP PORTÉ FAIT DES DÉGÂTS. UNE LICE SERA À VOTRE DISPOSITION POUR DES ÉCHANGES AMICAUX, MAIS HORS CE LIEU, LES COUPS BLESSENT.

ZONES INTERDITES : EN COMBAT, VOUS POUVEZ PORTER DES COUPS SUR TOUT LE CORPS À L'EXCEPTION DE LA TÊTE, DES PARTIES GÉNITALES ET AUSSI À LA POITRINE (POUR LES DAMES). SI VOUS TOUCHEZ QUELQU'UN DANS UNE DE CES ZONES, MÊME SANS GRAVITÉ, ASSUREZ-VOUS QUE VOUS NE LUI AVEZ PAS FAIT MAL ET PRÉSENTEZ VOS EXCUSES APRÈS LE COMBAT.

ZONES NULLES : LES COUPS PORTÉS SUR LES MAINS ET SUR LES PIEDS NE COMPTENT PAS. MAIS ON NE S'EN SERT PAS POUR PARER LES COUPS ! PAS DE CORPS À CORPS (BOUSCULADE, SIMULATION DE BAGARRE À TERRE...) SAUF SI VOUS VOUS CONNAISSEZ ET QUE VOUS ACCEPTEZ LA CHOSE. MAIS JAMAIS AVEC UN JOUEUR PAS VOLONTAIRE.

ÉVITEZ DE FRAPPER COMME UNE BRUTE,. LA FRAPPE DOIT ÊTRE QUAND MÊME SIGNIFICATIVE POUR QUE VOTRE ADVERSAIRE LA SENTE. ADAPTEZ VOTRE FORCE A L'ARMURE DE LA PERSONNE EN FACE DE VOUS.

PROTECTIONS

C'EST AU COMBAT QUE VOUS APERCEVREZ QU'UNE ARMURE APPORTE UNE RÉELLE

PROTECTION PHYSIQUE CONTRE LES ARMES EN LATEX. PRÉVOYEZ DE PROTÉGER VOS AVANT BRAS, VOS JAMBES ET MÊME VOTRE TÊTE AU CAS OÙ. VOUS REPARTIREZ AVEC MOINS DE BLEUS.

ASSASSIN

PERMET DE FRAPPER AVEC UNE DAGUE UNE PERSONNE DANS LE DOS PAR SURPRISE DANS UNE SITUATION HORS D'UN COMBAT EN COURS ET DE TUER DÉFINITIVEMENT LE PERSONNAGE. L' ASSASSIN DEVRA POSER SA MAIN SUR L'ÉPAULE DE SA VICTIME ET FERA UNE CROIX DE L'ÉPAULE GAUCHE À LA HANCHE DROITE ET DE L'ÉPAULE DROITE À LA HANCHE GAUCHE, EN SUSURRANT « MORT » À SA VICTIME. L'ARMURE N'A AUCUN EFFET.

LE BUT EST DE PERMETTRE À UN JOUEUR DE SE DÉBARRASSER D'UN ENNEMI PENDANT UNE MISSION D'INFILTRATION, D'ESPIONNAGE OU AUTRE ... SOUS CETTE APPELLATION « ASSASSIN», IL EST ENGLOBÉ TOUTES LES FORMES D'EXÉCUTIONS FURTIVES IMAGINABLES ET RÉALISTES, QUE CE SOIT LE FAIT D'ASSOMMER, D'ÉTRANGLER, DE POIGNARDER, D'ÉGORGER...

RÈGLES DE JEU :

CONDITIONS À REMPLIR : POUR « ÉLIMINER » QUELQU'UN, IL FAUT APPROCHER LA VICTIME DE FAÇON FURTIVE SANS ÊTRE REPÉRÉ DE QUELQUE MANIÈRE QU'IL SOIT JUSQU'À PORTÉE DE MAIN. UNE FOIS LA VICTIME À PORTÉE, IL FAUT LUI POSER LA MAIN SUR L'ÉPAULE EN LUI CHUCHOTANT « MORT ».ET DESSINER UNE CROIX DE L'ÉPAULE DROITE À LA HANCHE GAUCHE ET INVERSEMENT.

RÉSULTAT :

LA VICTIME MEURT IMMÉDIATEMENT EN SILENCE ET NE POURRA PAS DONNER L'ALERTE. ELLE NE PEUT PLUS AGIR JUSQU'À CE QUE SON CORPS SOIT DÉCOUVERT PAR UN ALLIÉ OU PASSÉ UN LAPS DE TEMPS DE 10 MINUTES. CECI PERMET À L'ENNEMI DE PROFITER DE L'AVANTAGE

D'AVOIR ÉLIMINÉ UN GARDE. ON NE PEUT PAS ÉLIMINER QUELQU'UN PENDANT UNE BATAILLE, MÊME DE DOS ET MÊME SI LE JOUEUR NE VOUS A PAS VU.

RÈGLES DE SÉCURITÉ:

UN JOUEUR PEUT ÊTRE VRAIMENT SURPRIS PAR VOTRE ACTION, AUSSI, ÉVITEZ DE FAIRE ÇA SUR UN JOUEUR ASSIS EN ÉQUILIBRE EN HAUT D'UNE TOUR DE GUET, AVEC UN BOL DE CAFÉ BOUILLANT DANS LES MAINS OU UNE TORCHE ...

RÈGLES DE ROLE PLAY

SI VOUS ÊTES VICTIME, ACCEPTEZ DE BONNE GRÂCE VOTRE TRISTE SORT ET N'AMEUTEZ PAS D'UNE FAÇON OU D'UNE AUTRE VOS COPAINS...

NOTA : SI VOUS SOUHAITEZ ÊTRE ASSASSIN, RAJOUTEZ UN MOT DANS L'ESPACE « NOTE » DE VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE, LE PEU D'ÉLUS SERONT DÉSIGNÉS PAR LES ORGAS, AFIN DE VOUS ASSURER UN MAXIMUM DE DISCRÉTION. LES PERSONNES DÉSIGNÉES SONT PRIÉES D'ÊTRE DISCRÈTES SUR LEURS FONCTIONS, CAR C'EST VOTRE ANONYMAT QUI FERA VOTRE FORCE. DES INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES SERONT TRANSMISES PAR LE BIAIS DE VOS BACKGROUNDS PERSO.

ARMES DE MELEE

RÈGLES DE JEU :

LES ÉPÉES, LONGUES OU COURTES, LES HACHES, BREF, TOUTES LES ARMES DE CONTACT SONT COMPRIS DANS CETTE APPELLATION. VOUS AVEZ DROIT À N'IMPORTE QUELLE ARME QUE VOUS APPORTEZ AVEC VOUS, SELON VOTRE CLASSE.

RESTRICTION : AU V IÈME SIÈCLE, PAS D'ÉPÉE BÂTARDE, NI À DEUX MAINS, LES SEULES ARMES D'HAST SON LES LANCES. UN ARCHER OU ARBALÉTRIER NE PEUT AVOIR PLUS QU'UNE ARME COURTE À UNE 1 MAIN.

TOUTES LES ARMES FONT NORMALEMENT UN POINT DE DÉGÂT (SAUF « ARME LÉGENDAIRE »). UNE ARME À UNE MAIN TENUE À DEUX MAINS NE FERA TOUJOURS QU'UN POINT DE DÉGÂT.

LE PRINCIPE S'APPLIQUE AUX ARMES D'HASTS, FLÉAUX ET AUTRES JOYEUSÉTS.

VÉRIFIEZ RÉGULIÈREMENT L'ÉTAT DE VOTRE ARME. RAPPELEZ-VOUS DE LA RÈGLE DU "STOP". FAITES ATTENTION AUX ZONES SENSIBLES. SI VOUS FRAPPEZ PAR ERREUR À LA TÊTE, EXCUSEZ-VOUS. SUR UNE ARMURE LÉGÈRE, VOUS TAPEREZ MOINS FORT QUE SUR UNE MAILLE.

HOMOLOGATION DES ARMES ET AUTRES :

VÉRIFICATION DE LA POINTE :

PAS DE TIGE AFFLEURANT AU BORD DE LA MOUSSE. POINTE SOLIDE NE RISQUANT PAS DE SE DÉCHIRER AU PREMIER COMBAT.

L'ESTOC EST AUTORISÉ POUR LES ARMES PRÉVUES À CET EFFET, SOIT LES ARMES DE LA MARQUE CALIMACIL AINSI QUE LES ARMES BOUDINS SÉCURITAIRES.

VÉRIFICATION SUR LA LONGUEUR DES ARMES :

LA MOUSSE NE DOIT PAS PRÉSENTER DE DÉCHIRURE APPARENTE OU INTERNE (PALPER L'ARME) NON RÉPARÉE SÉRIEUSEMENT (MINIMUM UNE BONNE ÉPAISSEUR DE DUCT TAPE)

VÉRIFICATION CONCEPTION GÉNÉRALE :

LES PARTIES MÉTALLIQUES NE SONT TOLÉRÉES QUE DANS LA GARDE OU LA POIGNÉE DE L'ARME. ELLES DOIVENT ÊTRE RECOUVERTES DE MOUSSE ET NON TRANCHANTES. PAS DE MÉTAL, MATÉRIAUX ADAPTÉS, RÉSISTANCE GÉNÉRALE. POUR LES ARMES À HAMPE : PRÉSENCE DE MOUSSE SUR LE MANCHE. POUR LES LAMES LARGES (HACHES...) CONCEPTIONS DE LA LAME ET ABSENCE DE MATÉRIAU RIGIDE AFFLEURANT.

L'ARME NE DOIT PAS ÊTRE TROP FLEXIBLE (EFFET DE FOUET) NI TROP RIGIDE (EFFET DE GOURDIN) À LA DISCRÉTION DE L'ARBITRE.

L'ARME NE DOIT PAS CONTENIR DE PARTIES MOBILES OU DE LIENS POUVANT S'ENROULER AUTOUR D'UNE ARME.

LES ARMES FANTASTIQUES OU TROP ÉLOIGNÉES DU BACKGROUND DU JEU POURRONT ÊTRE ÉLIMINÉES À DISPO DE L'ARBITRE).

TEST DE FRAPPE :

L'ARME NE DOIT PAS ÊTRE TROP DOULOUREUSE, TROP "DURE".

TEST EFFECTUÉ PAR ET SUR UN ORGA. (OU SUR UN JOUEUR SELON L'HUMEUR...)

DIMENSIONS LIMITES :

ARME À UNE MAIN : 100 CM MAX.

LES DIMENSIONS S'ENTENDENT LAME ET POMMEAU COMPRIS.

ARMES DE TIR

UN ARCHER SE VOIT LIMITÉ À UNE ARMURE DE CUIR CLOUTÉ (MOYENNE) AU MAXIMUM EN PROTECTION (HORS CASQUE ET AUTRES) ET À UNE OU DEUX ARMES À UNE MAIN.

RÈGLES DE JEU :

UNE FLÈCHE COMPTE COMME UNE TOUCHE À 2 POINTS.

IL FAUT QUE LA FLÈCHE ATTEIGNE LA CIBLE DIRECTEMENT, SANS REBOND.

LES MAINS, LES PIEDS ET LA TÊTE NE COMPTENT PAS.

UNE FLÈCHE EST ARRÊTÉE PAR UN BOUCLIER.

IL N'Y A PAS DE LIMITATION DE TIR ET DE NOMBRE DE FLÈCHES.

(NOTA : UNE FLÈCHE NE DÉTÉRIORANT PAS L'ARMURE, ELLE NE RÉDUIT PAS LES POINTS D'ARMURE, SOIT ELLE PASSE SOIT ELLE SE FICHE DANS L'ÉPAISSEUR DE L'ARMURE. EX : UN GUERRIER NORMAL AYANT 3 POINTS D'ARMURE, PEUT ENCAISSER 2500 TIRS DE FLÈCHES SANS BRONCHER, PAR CONTRE UNE FOIS SES POINTS RÉDUIT À 1 PA (PAR UN COMBAT DE MÊLÉ) IL PERD IMMÉDIATEMENT 2 PV PAR FLÈCHE LE TOUCHANT. SI VOUS ÊTES TOUCHÉ SUR UN ENDROIT NON PROTÉGÉ VOUS PERDEZ 2 PV.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

NE VISEZ JAMAIS LA TÊTE. VÉRIFIEZ RÉGULIÈREMENT VOS POINTES DE FLÈCHES, ÉLIMINEZ LES FLÈCHES FENDUES. IL N'Y A PAS DE LIMITATION EN DISTANCE MINIMALE DE TIR,

UNE FLÈCHE BIEN CONÇUE EST INOFFENSIVE MÊME À BOUT PORTANT.

CHARGE AU JOUEUR D'ÉVALUER ET DOSER LA PUISSANCE DE SON TIR.

RÈGLES DE ROLEPLAY

L'ESQUIVE DES FLÈCHES, PEU RP N'EST PAS SANCTIONNÉ MAIS N'EST PAS ENCOURAGÉ.

HOMOLOGATION DES ARCS :

L'ARC

LA PUISSANCE DE L'ARC EST AU MAXIMUM CALIBRÉ À 35 LIVRES.

HOMOLOGATION DES FLÈCHES.

AUCUNE PARTIE EN MÉTAL ACCEPTÉE.

LA TÊTE DE FLÈCHE DOIT ÊTRE CONÇUE EN MOUSSE DE FAÇON SÉCURITAIRE, SCELLÉE AU FÛT, NON TRANSPERÇABLE ET BIEN AMORTIE.

LA FLÈCHE DOIT AVOIR UNE SURFACE DE CHOC PLATE, EN MOUSSE ET D'UN DIAMÈTRE MINIMAL DE 5 CM (UNE ORBITE D'ŒIL).

LE FÛT REÇOIT UN EMPENNAGE DE 3 PLUMES MINIMUM QUI ÉVITE QUE LA FLÈCHE NE SE RETOURNE EN VOL. LES FÛTS EN BOIS SONT PRIVILÉGIÉS.

DIMENSIONS LIMITES

LES FLÈCHES DEVRONT FAIRE ENTRE 50CM ET 80 CM DE LONG.

LANCER

PERMET À UN PERSONNAGE DE LANCER DES ARMES DE MÊLÉE TELLES QUE LES DAGUES ET AUTRES ARMES LÉGÈRES (MOINS DE 30 CENTIMÈTRES, ET N'AYANT PAS UNE ÂME RIGIDE: PUREMENT MOUSSE PLUS LATEX).

LES DÉGÂTS SONT DE (2 PV) CALCUL BASÉ SUR L'ÉNERGIE CINÉTIQUE DE L'ARME ET DU FACTEUR PHYSIQUE DE LA VITESSE AU CARRÉ (C'EST CLAIR NON ?).

BOUCLIERS

RÈGLES DE JEU :

COMME MOYEN DÉFENSIF

LE BOUCLIER ARRÊTE LES FLÈCHES ;

IL SERT SURTOUT À PARER LES COUPS D'ARMES DE MÊLÉE.

COMME MOYEN OFFENSIF

IL DOIT ÊTRE HOMOLOGUÉ ET MARQUÉ COMME TEL. IL PEUT ALORS ÊTRE UTILISÉ POUR FRAPPER, SANS POUR AUTANT INFLIGER DE DÉGÂTS.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

HOMOLOGATION :

LES BOUCLIERS DOIVENT IMPÉRATIVEMENT ÊTRE « MOUSSÉS ». ON AUTORISE UNE CONSTRUCTION EN BOIS, MAIS RECOUVERTE DE MOUSSE + UNE PARTIE RIGIDE AU CENTRE POUR Y FIXER LA POIGNÉE.

DIMENSIONS LIMITES :

BOUCLIERS RONDS : DIAMÈTRE MAXI 60CM

ECUS : DIMENSIONS 80CM X 60CM

HOMOLOGATION POUR BOUCLIER OFFENSIF :

BOUCLIER QUE MOUSSE STYLE VENDU DANS LE COMMERCE. LE BOUCLIER SERA MARQUÉ, COMME LES ÉPÉES.

LES ARMURES

LES ARMURES PERMETTENT SELON LEURS CATÉGORIES DE GAGNER DES POINTS DE VIE (D'ARMURE).

ELLES NE COMPTENT QUE PAR LEUR PRÉSENCE, C'EST-À-DIRE UN BRASSARD CLOUTÉ AU BRAS DROIT NE PROTÈGE QUE LA PARTIE COUVERTE DU BRAS DROIT, ET NON LA PARTIE DÉCOUVERTE DU MOLLET GAUCHE. (REDOUTABLE DÉMONSTRATION DE LOGIQUE APPLIQUÉE).

LES CATÉGORIES SONT LES SUIVANTES :

-LÉGÈRE : CUIR SOUPLE, TISSUS ÉPAIS (EX. GAMBISON), FOURRURES, CORDES, FEUILLES DE BAOBABS... +1 POINT

- MOYENNE : CUIR BOUILLI, CUIR CRU, CUIR CLOUTÉ, BOIS, CUIR ÉPAIS, CHEVEUX ASIATIQUES OU CRINS TRÉSSÉS... +2 POINTS

- SEMI-LOURDE :MAILLES SANS GAMBISON, CUIR AVEC LAMELLES ACIER LACUNAIRES, LAMELLES DE CORNES, PEAU DE DRAGON, LAMELLES DE CUIR CRU ÉPAIS, TÔLE DE BRONZE... +3 POINTS

-LOURDE : MAILLE AVEC GAMBISON, TÔLE D'ACIER (PLATE), LAMELLE D'ACIER COMPLÈTE (SANS LACUNES INTERSTITIELLES)... +4 POINTS

FORTS DE CETTE EXPLICATION, VOUS POUVEZ MAINTENANT DÉDUIRE DE MANIÈRE IMPARTIALE (SI, SI)VOS POINTS D'ARMURES.

TOUT LES COUPS FRAPPANT UNE ZONE NON PROTÉGÉE INFLIGENT DES PERTES DE POINTS DE VIE ET NON D'ARMURE.

EN SOMME VOUS ÊTES PROTÉGÉ OÙ VOUS AVEZ UNE ARMURE. CQFD

LES ORGANISATEURS S'ACCORDENT LE DROIT D'AJOUTER OU DE SOUSTRAIRE UN POINT D'ARMURE POUR LA QUALITÉ DE CELLE-CI (EX : CARTON PEINT EN COULEUR MÉTAL -25 POINTS / ARMURE DE CUIR REPOUSSÉ AVEC GEMMES ET INCRUSTATIONS D'ARGENT + 1 POINTS)

COSTUMES

LES COSTUMES SONT EUX AUSSI HOMOLOGUÉS LORS DU CHECK DES ARMES AVANT LE JEU. UN JOUEUR NE PRÉSENTANT PAS UN COSTUME CONVENABLE SERA PRIÉ DE PLIER BAGAGE OU DE SE DÉBROUILLER POUR REVENIR AVEC UN COSTUME DIGNE D'UN GN DANS LE 1/4 D'HEURE. NOUS NE JUGERONS PAS L'ESTHÉTISME (CE N'EST PAS UN CONCOURS DE BEAUTÉ ET LES GENS ONT DROIT AU MAUVAIS GOÛT). MAIS TRAINING -TONG C'EST PAS UN COSTUME D'ÉPOQUE. VENEZ À POIL C'EST MIEUX.. !..

HOMOLOGATION :

LES MOTIFS DE REFUS SONT LES SUIVANTS :

COSTUMES DANGEREUX POUR LE PORTEUR OU SES ASSAILLANTS

COSTUMES ANACHRONIQUES OU TROP ÉLOIGNÉS DU MONDE (JAPON, SIOUX, VÉNUSIENS..)

COSTUMES TYPE JEAN/BASKET (AUCUN EFFORT SUR LA FABRICATION)

LIVRET III :LA VIE

CHAQUE JOUEUR DISPOSE À LA BASE DE 5 POINTS DE VIE, QUI SE DÉTÉRIORENT POUR CHAQUE COUP REÇU SUR TOUT LE CORPS. LES COUPS À LA TÊTE SONT PROHIBÉS ET DOIVENT ÊTRE ÉVITÉS, DANS TOUS LES CAS LES JOUEURS NE DOIVENT PAS TENIR COMPTE DE COUPS REÇUS À LA TÊTE.

CHAPITRE II :LES ARMURES

LES ARMURES DOIVENT ÊTRE VALIDÉES EN DÉBUT DE JEU AU MOMENT DU CHECK DES ARMES.

L'ARMURE ABSORBE LES DOMMAGES ET AUGMENTE LE NOMBRE DE FOIS OÙ VOUS POUVEZ ÊTRE TOUCHÉ AVANT D'ÊTRE BLESSÉ, EN ABSORBANT UN NOMBRE DE COUPS : CHAQUE POINT D'ARMURE (PA) DONNE AU JOUEUR QU'IL PROTÈGE UNE TOUCHE SUPPLÉMENTAIRE.

ÉVIDEMMENT CETTE PROTECTION N'EST VALABLE QUE SUR LES PARTIES PROTÉGÉES PAR L'ARMURE.

SI L'ARMURE EST ENDOMMAGÉE AU COURS D'UN COMBAT, LA PROTECTION QU'ELLE FOURNIT EST RÉDUITE D'UN POINT PAR POINT DE DOMMAGE REÇU ET CE JUSQU'À CE QUE L'ARMURE SOIT RÉPARÉE ET RÉAJUSTÉE. CE PROCESSUS NÉCESSITE DE FAIRE APPEL À UN ARTISAN FORGERON (CF. COMPÉTENCE ARTISANAT).

L'ARMURE N'A PAS BESOIN D'ÊTRE RÉPARÉE ET RÉAJUSTÉE APRÈS DES TOUCHES CONSÉCUTIVES À DES FLÈCHES OU DES CARREAUX.

SI VOTRE ARMURE EST UNE REPRÉSENTATION PHYSIQUE CORRECTE DE CE QUE VOUS ÊTES CENSÉ PORTER, CELLE CI SERA ACCEPTÉE, ET VOUS DONNERA SA PROTECTION. CELLES CI SERONT JUGÉES PAR LES MJ LORS DE VOTRE ARRIVÉE. LES ARMURES EN MOUSSE ET LATEX DONNENT DE TRÈS BEAUX RENDUS...

CHAPITRE III :LES BLESSURES

QUAND UN JOUEUR EST ATTEINT ET RÉDUIT À ZÉRO POINT DE VIE, VOUS ÊTES INCONSCIENT. VOUS ÊTES ALORS SÉRIEUSEMENT BLESSÉ ET EN DANGER DE MORT.

CONVALESCENCE:

APRÈS AVOIR ÉTÉ MORTELLEMENT BLESSÉ (ZÉRO POINT DE VIE) PUIS SOIGNÉ, UN PERSONNAGE À BESOIN D'UNE PÉRIODE DE CONVALESCENCE DE 10 MINUTES AVANT DE REPRENDRE TOUTE ACTIVITÉ INTENSIVE, DURANT CETTE PÉRIODE LE PERSONNAGE NE PEUT FAIRE AUCUNE ACTION OFFENSIVE, NI LANCER UN SORT, NI COURIR. CETTE PÉRIODE DE CONVALESCENCE COMMENCE APRÈS LA FIN DES SOINS.

CHAPITRE IV :LA MORT

VOTRE PERSONNAGE MEURT QUAND IL A ÉTÉ MORTELLEMENT BLESSÉ (C'EST-À-DIRE RÉDUIT À ZÉRO POINT DE VIE) ET NE REÇOIT PAS LES PREMIERS SOINS, OU LES SOINS MAGIQUES 5 MINUTES APRÈS LA BLESSURE.

ACHÈVEMENT :

UN PERSONNAGE MEURT *INSTANTANÉMENT* SI IL EST ACHEVÉ DURANT LE LAPS DE TEMPS OÙ IL EST MORTELLEMENT BLESSÉ.

UN ACHÈVEMENT PREND 30 SECONDES (COMPTER À VOIX HAUTE), ET LE GESTE DE L'ACHÈVEMENT DEVRA ÊTRE MIMÉ AVEC DES GESTES AMPLES ET VISIBLES POUR SIMULER LE SANG QUI GICLE ET LE FAIT QUE CELA NE PASSE PAS INAPERÇU.

L'ACHÈVEMENT N'EST PRIS EN COMPTE QUE SUR LES PERSONNAGES INCONSCIENTS OU LIGOTÉS DE FAÇON QU'ILS NE PUISSENT PAS DU TOUT BOUGER. SI UN ACHÈVEMENT EST EFFECTUÉ SUR UN PERSONNAGE ACTIF, IL N'EST MÊME PAS CONSIDÉRÉ COMME UNE TOUCHE

CETTE NOUVELLE RÈGLE A ÉTÉ MIS EN PLACE POUR PALLIER AUX ACHÈVEMENT À LA VA VITE TROP NOMBREUX. DANS LES DEUX CAS (ACHEVÉ OU NON SOIGNÉ 5 MINUTES APRÈS AVOIR REÇU UNE BLESSURE MORTELLE), LE PERSONNAGE EST DÉFINITIVEMENT MORT; IL SE RELÈVE, MARCHE LENTEMENT LES BRAS DEVANT LUI ET SE REND VIA LE CHEMIN LE PLUS RAPIDE VERS LA CRÉATURE OU ORGA LA PLUS PROCHE . PENDANT CE LAPS DE TEMPS, LE PERSONNAGE EST ÉTHÉRÉ ET INSENSIBLE À TOUS COUPS, IL NE PEUT ABSOLUMENT PAS COMMUNIQUER, NI INTERAGIR AVEC LES AUTRES.

LORSQUE VOUS PRATIQUEZ UN ACHÈVEMENT, VOUS DEVEZ IMPÉRATIVEMENT EFFECTUER LES TÂCHES SUIVANTES:

- + PRÉVENEZ EN LA VICTIME EN LUI ANNONÇANT 'ACHEVÉ'.
- + COMPTER À VOIE HAUTE JUSQU'À 30.

+ MIMER LA MORT EN FAISANT DES GESTES AMPLES POUR SIMULER LE SANG QUI GICLÉ.

+ RETIREZ ENSUITE À LA VICTIME DE VOTRE ACHÈVEMENT SA *CARTE DE PERSONNAGE* ET REMETTEZ-LÀ À UN MAÎTRE DE JEU.

+ DONNEZ VOTRE NOM À LA VICTIME.

DANS TOUS LES CAS, VOUS DEVREZ PASSER 30 SECONDES AVEC VOTRE VICTIME.

LA MORT EST LE DESTIN CRUEL RÉSERVÉ À GRAND NOMBRE DE PERSONNAGES, MAIS C'EST VRAI QUE POUR LE SIMPLE PLAISIR DU JEU, NOUS COMPTONS SUR VOTRE BON SENS, ET BON ESPRIT POUR NE PAS ACHEVER DES JOUEURS SI CELA NE SE JUSTIFIE PAS PLEINEMENT. IL EST TOUJOURS DOMMAGE DE PERDRE UN PERSONNAGE GRATUITEMENT.

CHAPITRE VI :LES SOINS

POUR FAIRE UN *SOIN MAGIQUE*, UN JOUEUR DOIT DÉCHIRER UNE DE SES CARTES DE SOINS ET POSER SES MAINS SUR LA ZONE BLESSÉE PENDANT 60 SECONDES ET RÉCITER UNE PRIÈRE. LE JOUEUR REGAGNE ALORS TOUS LES POINTS DE VIE PERDUS.

POUR SOIGNER AVEC LA *COMPÉTENCE MÉDECINE* UN JOUEUR DOIT POSER SUR LES PLAIES UN EMBLÂTRE ET UN BANDAGE. CES SOINS NÉCESSITENT 5 MINUTES. LE JOUEUR REGAGNE ALORS TOUS LES POINTS DE VIE PERDUS.

CHAPITRE V :LA MORT

LA MORT FAIT PARTIE DE LA VIE AU MOYEN ÂGE, ET MÊME SI CELA PEUT ÊTRE UN MOMENT DOULOUREUX PENSEZ QUE L'IDÉE MÊME QUE NUL N'EST IMMORTEL DONNE DU SEL À LA VIE. SANS LA MORT, LE CONCEPT DE LA PRÉCARITÉ DE LA VIE S'EFFACE POUR LAISSER PLACE À L'INSENSIBILITÉ AU DANGER.

UNE FOIS VOTRE PERSONNAGE MORT DÉFINITIVEMENT IL FAUT VOUS RENDRE AU P.C. ORGANISATEURS, LÀ ON VOUS PROPOSERA SOIT DE JOUER UN PNJ (PERSONNAGE NON JOUEUR), SOIT DE REJOUER UN AUTRE PERSONNAGE JOUEUR. DANS LE DEUXIÈME CAS VOUS IL VOUS SERA POSSIBLE RECRÉER UN PERSONNAGE SUR PLACE. ENFIN JOUANT UN NOUVEAU PERSONNAGE VOUS DEVEZ FAIRE ABSTRACTION DE CE QUE VOUS AURIEZ PU PRÉCÉDEMMENT APPRENDRE DURANT LA MANIFESTATION.

LIVRET IV LES POTIONS, POISONS ET DROGUES.

ELLES SONT DIVISÉES EN TROIS CATÉGORIES ; DE BASE, SUPÉRIEURES, EXCEPTIONNELLES. CHACUNE DE CES CATÉGORIE REQUIÈRE LES INGRÉDIENTS IDOINES.

DE BASE

- **SOIN : RESTAURE TOUS LES POINTS DE VIE (3 INGRÉDIENTS DE BASES)**
- **DROGUE DE PERCEPTION : PERMETS DE PERCEVOIR LES CRÉATURES ET LES ENTITÉS, DURÉE 15 MINUTES, IMPOSSIBILITÉ DE SE BATTRE, VOUS ÊTES « PÉTÉ » ! (3 INGRÉDIENTS DE BASES)**
- **POTION DE RÉSISTANCE : VOUS GAGNEZ +1 POINT DE VIE, DURÉE 1 HEURE, (3 INGRÉDIENTS DE BASE)**
- **POISON DE CONFUSION : VOUS N'ARRIVEZ PLUS À FAIRE SUIVRE DEUX IDÉES, VOS PENSÉES SONT FLOUES, VOUS N'ARRIVEZ PAS À TENIR UNE CONVERSATION SENSÉE, C'EST COMME SI VOUS OUBLIEZ VOS IDÉES AU FUR ET À MESURE QU'ELLES PASSENT DANS VOTRE TÊTE. VOUS NE POUVEZ PAS ATTAQUER, JUSTE VOUS DÉFENDRE. DURÉE 20 MINUTES (3 INGRÉDIENTS DE BASE)**
- **FAUT RIGOLER : VOUS ÊTES PRIS D'UN IRRÉSISTIBLE FOU-RIRE. DURÉE 10 MINUTES, (3 INGRÉDIENTS DE BASE).**

SUPÉRIEURE :

- **DROGUE DE VISION : VOUS VOYEZ ET ENTENDEZ LES CRÉATURES ET LES ENTITÉS ! WOAW ! C'EST COOL ! VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT DÉFONCÉ ! VOUS NE POUVEZ PLUS VOUS BATTRE DU TOUT ET VOUS VOUS DÉPLACEZ DE MANIÈRE TRÈS HÉSITANTE. DURÉE 20 MINUTES (1 INGRÉDIENT SUPÉRIEUR, 2 DE BASE.)**
- **COLOSSE : VOUS GAGNEZ +2 POINT DE VIE, DURÉE 1 HEURE, (2 INGRÉDIENTS SUP. 1 INGRÉDIENT DE BASE)**
- **APHRODISIAQUE : VOUS ÊTES FASCINÉ PAR LES PERSONNE DU SEXE QUI VOUS INTÉRESSE, VOTRE PRIORITÉ ABSOLUE, C'EST DE PASSER À UNE SITUATION D'ÉCHANGE DE FLUIDES CORPORELS. DURÉE 20 MINUTES, (2X SUP. 1X DE BASE)**
- **POISON DU GROS CON : VOUS DEVENEZ GROSSIER, ODIEUX, STUPIDE, VULGAIRE, MÉPRISANT, BREF UN GROS CON ! DURÉE 10 MINUTES, (1X SUP 2X DE BASE)**
- **OUBLI : VOUS OUBLIEZ LES DIX DERNIÈRES MINUTES DE VOTRE EXISTENCE. (3X SUP.)**
- **SOMNIFÈRE : VOUS TOMBEZ DANS UN PROFOND SOMMEIL DE 15 MINUTES. (3X SUP)**
- **POISON DE FAIBLESSE : VOUS VOUS SENTEZ FAIBLE ET FRAGILE, VOUS N'AVEZ PLUS QU'UN SEUL POINT DE VIE, UNE TOUCHE ET VOUS ÊTES INCONSCIENT. DURÉE 1 HEURE (3X SUP)**

- **CONTRE-POISON : ANNULE TOUT LES EFFETS DES POISONS ET POTIONS SUPÉRIEURES ET DE BASE. (3X SUP)**
- **FORCE DE L'OURS : VOUS ÊTES GONFLÉ À BLOQUE, UNE IMMENSE FORCE VOUS REMPLIE, VOUS INFLIGEZ + 1 POINT DE DÉGÂT PAR FRAPPE, DURÉE 5 MINUTES, (3X SUP)**

EXCEPTIONNEL

- **POISON DE LA VEUVE : APRÈS 2 MINUTES D'ATROCES SOUFFRANCES, VOUS MOURREZ. (3X EXCEPTIONNEL)**
- **PHILTRE D'AMOUR : VOUS TOMBEZ ÉPERDUMENT AMOUREUX DE LA PREMIÈRE PERSONNE DE SEXE OPPOSÉ(OU IDENTIQUE SELON VOS GOÛTS) DURÉE PERMANENT, (3 INGRÉDIENTS EXCEPTIONNELS)**
- **POTION DE VÉRITÉ : VOUS DITES ABSOLUMENT TOUTE LA VÉRITÉ, MÊME CELLE QU'ON VOUS DEMANDE PAS, DURÉE 10 MINUTES, (3X EXCEP.)**
- **POTION D'INVISIBILITÉ : TANT QUE VOUS NE FAITE AUCUNE AUTRE ACTION QUE VOUS DÉPLACER, VOUS ÊTES INVISIBLE. VOUS CROISEZ DONC LES DEUX MAINS DEVANT VOTRE TORS (COMME LES MOMIES). LES PERSONNES AYANT LA FACULTÉ DE « PERCEPTION » PEUVENT VOUS RESSENTIR, CELLES AYANT « VISION » PEUVENT VOUS VOIR, PAREIL POUR LES TOXICOS SOUS « DROGUE ». VOUS VOYEZ ET ENTENDEZ LES CRÉATURES ET LES ENTITÉS. DURÉE 10 MINUTES, SI VOUS NE FAITES AUCUNE AUTRE ACTION, SINON S'ARRÊTE IMMÉDIATEMENT. (3X EXCEPT.)**
- **ANTIDOTE :ANNULE LES EFFETS DE TOUTES LES POTIONS ET POISONS, PRIS AVANT LES DEUX MINUTES FATIDIQUES, ANNULE L'EFFET DU POISON DE LA VEUVE. (3X EXCEPTIONNEL)**
- **POISON DE LA NUIT : VOUS DEVENEZ AVEUGLE. DURÉE PERMANENT. (2X EXCEP, 1X SUP.)**
- **POISON DE GLACE : VOUS ÊTES PARALYSÉ, VOUS POUVEZ ENCORE PARLER. DURÉE PERMANENT, (2X EXCEP. 1X SUP.)**
- **POISON DE FOLIE : VOUS DEVENEZ COMPLÈTEMENT DINGUE, FRAPPÉ, TARÉ, OUF. DURÉE 1 HEURE, (1X EXCEP. 2X SUP.)**

AUCUNES DE CES POTIONS N'A D'EFFETS CUMULABLE. PAR CONTRE IL EST POSSIBLE DE TOMBÉ ÉPERDUMENT AMOUREUX TOUT EN ÉTANT PRIS D'UN FOU-RIRE DE GROS CON...

LIVRET V LA MAGIE

LA MAGIE EST DÉVELOPPÉ DANS LES INFORMATIONS PARTICULIÈRES DE CHAQUE GROUPE RELIGIEUX.

LIVRET VI SEXUALITÉ

UNE PARTICULARITÉ DU MONDE DE 444 EST QUE VOS PERSONNAGES ONT UNE SEXUALITÉ, ET QUE CELLE-CI A UN EFFET. LES DIFFÉRENTS EFFETS SONT D'ÉCRIT DANS LES PARAGRAPHE Y RÉFÉRENTS.

EST CONSIDÉRÉ COMME « RAPPORT SEXUEL » UN PÉRIODE DE 5 MINUTES (RÔLEPLAYÉ DEVANT SPECTATEURS) OU 10 MINUTES (CACHÉ)(C'EST LA MOYENNE SUISSE...) DURANT LAQUELLE LES DEUX (OU PLUS)

« INTERVENANTS » SOIT S'ISOLENT (ROLEPLAY MINIMUM 10MIN) SOIT S'ILS SONT VISIBLES JOUE L'ACTE DU MIEUX QU'ILS PEUVENT (5 MIN), IL EST BIEN ÉVIDENT QUE PERSONNE NE VOUS OBLIGE À RIEN, ET QUE HORS LA LOI PÉNAL SUR L'EXHIBITION, VOUS ÊTES LIBRE DE ROLEPLAYER, OU D'AGIR POUR DE BON, VOUS ÊTES MAJEURS (SEXUELLEMENT PARLANT -16 ANS) .

UN AUTRE POINT IMPORTANT EST QUE TOUT LES PARTICIPANTS DOIVENT ÊTRE ABSOLUMENT CONSENTANTS, CAR SINON L'ACTE EST CONSIDÉRÉ COMME UN VIOLE ET EST PUNISSABLE. (MOINS QU'UN DÉTOURNEMENT DE FONDS MAIS QUAND MÊME...).

LIVRET VII VOUER UN CULTE.

VOTRE PERSONNAGE A LA POSSIBILITÉ DE VOUER UN CULTE À UNE DIVINITÉ DE SON CHOIX. POUR CE FAIRE IL DOIT SE RECUEILLIR 5 MINUTES DEVANT UN AUTEL CONÇU À CET EFFET, PAR LES RESPONSABLES RELIGIEUX DUDIT CULTE.

IL DÉPOSE DANS L'URNE À OFFRANDE SON « BULLETIN DE PRIÈRE » OU FIGURE LE NOM DE SON PERSONNAGE, SA FACTION, SA REQUÊTE, ET SON NIVEAU D'INITIATION. (COMMUNIQUÉ AVEC VOTRE BACKGROUND OU PAR VOS RESPONSABLES RELIGIEUX.)

IL N'EST PAS AUTORISÉ DE VOUER PLUSIEURS CULTES.

VOUS DISPOSEREZ DE DEUX BULLETINS DE PRIÈRE POUR LE GN, UN POUR LE SAMEDI, L'AUTRE POUR LE DIMANCHE.

LIVRET VIII BATAILLES

LES BATAILLES SONT LE RÉSULTAT DU JEU STRATÉGIQUE DE 444, ELLES SONT « HORS JEU ». EN EFFET, VOTRE PERSONNAGE VA SE BATTRE À LA BATAILLE AVEC SES POINTS DE VIE, SES COMPÉTENCES, SES POTIONS, BREF TOUT CE QU'IL EST, MAIS IL NE PEUT Y MOURIR. LORSQUE LES POINTS DE VIE TOMBENT À ZÉRO, IL EST HORS COMBAT, IL PEUT ÊTRE SOIGNÉ, MAIS S'IL EST « OUBLIÉ » IL NE MEURT PAS AU BOUT DES 5 MINUTES FATIDIQUES, LES ARMES ET LES ARMURES S'ABIMENT NORMALEMENT, L'UTILISATION DES POUVOIRS SE DÉCOMPTE DE CEUX DU JEU. ON NE PEUT PAS ACHEVER QUELQU'UN PENDANT LES BATAILLES.

GROUPES DE COMBAT

VOTRE ARMÉE EST COMPOSÉE DE GROUPES DE 5 À 8 PERSONNES, COMPRENANT UN OFFICIER, UN PORTE BANNIÈRE ET BIEN SÛR UNE **BANNIÈRE**.

CHAQUE ROI EST LIBRE D'Y AJOUTER UN HOMME DE LIAISON, UN MÉDECIN, ETC.. SELON VOS DÉSIRES ET POUR AUTANT QUE LES 3 ÉLÉMENTS DE BASE SUSMENTIONNÉS SOIENT RESPECTÉS, LES GROUPES PEUVENT ÊTRE RÉORGANISÉS CHAQUE JOUR, MAIS POUR LA COHÉSION IL VOUS EST VIVEMENT CONSEILLÉ DE LES GARDER LE PLUS HOMOGÈNE POSSIBLE. CES GROUPES SERONT VOS BANNIÈRES SUR LE JEU STRATÉGIQUE DE 444, ELLES NE PEUVENT ÊTRE INTERVERTIES, UNE BANNIÈRE COMBAT AU MAXIMUM UNE FOIS PAR JOUR.

LES ROUNDS DE BATAILLES AURONT LIEU CHAQUE JOUR APRÈS LE REPAS DE MIDI. (13H30-14H00) DONC IL SERA IMPORTANT POUR CHAQUE ROI D'AVOIR SES HOMMES PRÊTS AU COMBAT À CES HEURES, UNE BANNIÈRE ABSENTE ÉQUIVAUT À UNE DÉFAITE.

LIVRET IX COMMERCE

TOUS LES BIENS ET LES SERVICES DE 444 SONT COMMERÇABLES, IL APPARTIENT AU ROI OU AU RESPONSABLE RELIGIEUX D'ORGANISER UN SYSTÈME DE TAXES ET D'IMPÔTS PERMETTANT LA CIRCULATION DE L'ARGENT DANS SA FACTION (PAR EXEMPLE : TAXER LE FORGERON SUR LES SOMMES QU'IL DEMANDE POUR LA RÉPARATION DES ARMURES OU L'ALCHIMISTE PAR POTION VENDUE).

CHACUN EST LIBRE DE VENDRE SOIT SES SERVICES, SOIT SES BIENS, SOIT MÊME SES CHARMES AFIN D'OBTENIR DE L'ARGENT. (SOYEZ IMAGINATIFS, VOUS POUVEZ VENDRE DU BOIS DE FEU, PARIER SUR LES COMBATS DE LA LICE, OU VOUS BATTRE COMME CHAMPION, LA SEUL LIMITE EST VOTRE IMAGINATION... ET LA DEMANDE.)

IL EST BIEN SUR POSSIBLE DE DÉTROUSSER LES AUTRES JOUEURS EN TENANT ÉVIDEMMENT COMPTE DES RISQUES DE REPRÉSAILLES ET D'ÉVENTUELLES CONSÉQUENCES POLITIQUES.

VALEUR DES PIÈCES ET GEMMES

- CUIVRE : MONNAIE DE BASE (PEUT ÊTRE COMPARÉ À 1 DE NOS FRANCS)
- ARGENT : 1 PIÈCE D'ARGENT VAUT 10 PIÈCES DE CUIVRE
- OR. 1 PIÈCE D'OR VAUT 10 PIÈCES D'ARGENT
- GEMMES COLORÉES (RUBIS, ÉMERAUDE, ETC...) : 1 GEMME VAUT 10 PIÈCES D'OR
- GEMMES BLANCHE (DIAMANT) : 1 GEMME BLANCHE VAUT 10 GEMMES COLORÉES

LIVRET X : LES LANGUES ET PARCHEMINS

SI LA LANGUE PARLÉE DU JEU EST UNIQUE (ON PARLE UNE ESPÈCE DE LATIN DE CUISINE) LES ÉVENTUELS PARCHEMINS EN CIRCULATIONS PEUVENT ÊTRE EN D'AUTRES LANGUES, MORTES OU VIVANTES (CE SERA INSCRIT EN HAUT DU TEXTE, ALORS SI VOUS N'ÊTES PAS SENSÉ SAVOIR LE LIRE, NE LE LISEZ PAS.)

- GREC
- COPTE
- ARAMÉEN
- SUMÉRIEN
- PHÉNICIEN
- LE SUISSE ALLEMAND (NON, C'EST UNE BLAGUE, ÇA S'ÉCRIT PAS VOYONS !)

LIVRET X I: LA SYMBOLIQUE DU JEU

LES APPELS SPÉCIAUX DES MJ

TEMPS GELÉ (OU *TIME FREEZE*) LORSQUE VOUS ENTENDEZ CET APPEL, STOPPEZ TOUTE ACTION, FERMEZ LES YEUX ET NE BOUGEZ PLUS TANT QU'UNE *REPRISE TEMPORELLE* (OU *TIME IN*) N'A PAS ÉTÉ ANNONCÉE.

TEMPS MORT (OU *TIME OUT*) TOUTE ACTION EN JEU EST SUSPENDUE. RESTEZ LÀ OU VOUS VOUS TROUVEZ ET NE REPRENEZ LE JEU QUE LORSQU'UNE *REPRISE TEMPORELLE* A ÉTÉ ANNONCÉE.

REPRISE TEMPORELLE (OU *TIME IN*) SUR CET APPEL REPRENENT TOUTES LES ACTIONS EN JEU.

SI VOUS VOYEZ :

QUELQU'UN QUI TEND LA MAIN DROITE EN L'AIR, POING FERMÉ : IL N'EXISTE PAS EN JEU.

QUELQU'UN, LES AVANT-BRAS CROISÉS SUR LA POITRINE AU NIVEAU DES POIGNETS, POINGS FERMÉS (POSITION DITE DE LA « MOMIE » !) : VOUS NE LE « VOYEZ PAS » CAR IL EST INVISIBLE OU CAMOUFLÉ.

LES APPELS SPÉCIAUX DES CRÉATURES

PEUR LORSQUE VOUS ENTENDEZ CET APPEL, SI LA CRÉATURE L'AYANT LANCÉ VOUS INDIQUE COMME CIBLE VOUS DEVEZ FUIR DANS LA DIRECTION OPPOSÉE À LA CRÉATURE PENDANT AU MOINS 10 SECONDES.

PARALYSIE VOUS ÊTES PÉTRIFIÉ INCAPABLE DE BOUGER, (RESPIREZ QUAND MÊME...) INCAPABLE DE PARLER (SEUL LA CRÉATURE PEUT VOUS DÉBLOQUER LA MÂCHOIRE.

PEUR DE MASSE LORSQUE VOUS ENTENDEZ CET APPEL, VOUS DEVEZ FUIR DANS LA DIRECTION OPPOSÉE À LA CRÉATURE INVOQUANT L'APPEL POUR UN COMPTE LENT DE 10 SECONDES.

REMARQUE : AUCUN APPEL NE PEUT ÊTRE CONTRÉ PAR UN SORTILÈGE CAR IL NE S'AGIT PAS DE MAGIE MAIS D'UNE CAPACITÉ NATURELLE DE LA CRÉATURE.

IL PEUT Y AVOIR D'AUTRES APPELS SPÉCIAUX DE CRÉATURES, MAIS CEUX-CI SERONT EXPLICITES.

:LES VOLS D'OBJETS EN JEU

DE NOMBREUX OBJETS APPARTIENNENT AUX JOUEURS ET NE SONT PAS LA PROPRIÉTÉ DE « PRISE DE TERRE », DE SORTE QUE LES SEULES CHOSSES QU'IL EST ACCEPTABLE DE VOLER SONT LA MONNAIE, LES OBJETS DISPOSANT D'UNE CARTE CERTIFIANT LEUR CARACTÈRE 'EN JEU' ET LES PARCHEMINS (ACCORD COMMERCIAL, DÉCLARATION DE GUERRE, ALLIANCE ENTRE ROYAUMES ETC.).

DE TELS OBJETS ENGLOBENT LES POISONS, LES POTIONS, LES OBJETS MAGIQUES, ET BIEN D'AUTRES ENCORE. LA QUASI TOTALITÉ DE CES OBJETS APPARTIENNENT À L'ASSOCIATION « PRISE DE TERRE », ET VOTRE SEULE OBLIGATION EST DE VOUS RENDRE EN FIN DE MANIFESTATION AU P.C ORGANISATION POUR REMETTRE CES OBJETS ET LES FAIRE ENREGISTRER COMME ÉTANT EN VOTRE POSSESSION : ILS VOUS SERONT REDONNÉS LORS D'UNE PROCHAINE AVENTURE DANS LE MONDE DE 444 À LA SEULE CONDITION QUE VOUS LES AYEZ FAIT ENREGISTRER.

LES ARMES MAGIQUES CONSTITUENT UNE EXCEPTION, CAR DANS LA MAJORITÉ DES CAS ELLES APPARTIENNENT À DES JOUEURS, LORSQUE VOUS DÉROBEZ UNE ARME MAGIQUE VOUS DEVEZ *IMPÉRATIVEMENT* VOUS RENDRE DANS LES PLUS BREF DÉLAI AU P.C. ORGANISATION, LÀ LA CARTE JUSTIFIANT LES POUVOIRS DE L'ARME SERA TRANSFÉRÉE À UNE DE VOS ARME ET L'ARME QUE VOUS AVEZ RÉCUPÉRÉE SERA RENDU À SON PROPRIÉTAIRE LÉGAL.

EN AUCUN CAS VOUS NE DEVEZ ENLEVER UNE CARTE DE L'OBJET AUQUEL ELLE EST ATTACHÉE, SEUL UN MJ EST AUTORISÉ À AGIR AINSI.

EN AUCUN CAS VOUS NE DEVEZ VOLER DES OBJETS PROVENANT D'UNE ZONE HORS JEU (COMME UNE TENTE PRIVÉE) OU DES OBJETS NE PORTANT PAS DE CARTE AFFIRMANT

**LEUR CARACTÈRE EN JEU (À L'EXCEPTION DES PARCHEMINS).
SI VOUS N'ADHÉREZ PAS À CETTE RÈGLE VOUS COMMETTEZ
UN VOL «HORS JEU» ET TOMBEZ PLEINEMENT SOUS DES
SANCTIONS PÉNALES PRÉVUES PAR LE CODE PÉNAL.**

:LA FOUILLE

**N'IMPORTE QUI PEUT FOUILLER UN PERSONNAGE
(CONSENTANT OU MAÎTRISÉ BIEN SÛR). LORSQUE VOUS
FOUILLEZ COMPLÈTEMENT UN PERSONNAGE, VOUS DEVEZ
PASSEZ 5 MINUTES AVEC LUI. AU TERME DE CES 5 MINUTES,
LE JOUEUR INTERPRÉTANT LE PERSONNAGE FOUILLÉ DEVRA VOUS
FAIRE UN INVENTAIRE COMPLET DE SES POSSESSIONS**

:AUTRES DÉTAILS IMPORTANTS

**PAS DE CARTE, PAS D'EFFET POUR UTILISER UN
OBJET OU UN POUVOIR SPÉCIAL, VOUS DEVEZ POSSÉDER ET
POUVOIR FOURNIR À TOUT MOMENT LA CARTE ATTESTANT DE CES
POUVOIRS.**

**PAS D'OBJET, PAS D'EFFET UNE CARTE SANS
L'OBJET AUQUEL ELLE CORRESPOND EST INUTILE.**

LES OBJETS AVEC CARTES ONT L'AIR SPÉCIAUX :

**TOUT OBJET PORTANT UNE CARTE À L'AIR PLUS BEAU, MIEUX
FINI OU INHABITUEL. SI VOUS TOMBEZ SUR UN TAS D'ÉPÉE
DONT UNE SEULE PORTE UNE CARTE, NE VOUS POSEZ PAS DE
QUESTION, ELLE SE DISTINGUE EFFECTIVEMENT DES AUTRES.**

LES CARTES D'OBJETS DOIVENT RESTER VISIBLES:

**COROLLAIRE DU POINT PRÉCÉDENT, LA CARTE D'UN OBJET DOIT
RESTER EN VUE (ELLE NE DOIT PAS ÊTRE DÉTACHÉE DE L'OBJET
OU CACHÉE DANS LA MAIN). LA SEULE EXCEPTION
CONCERNE LES BAGUES POUR LESQUELLES LA CARTE PEUT ÊTRE
DÉTACHÉE DE LA BAGUE, MAIS DOIT RESTER VISIBLE (PAR
EXEMPLE ATTACHÉE DE MANIÈRE VISIBLE À LA CEINTURE).**

L'UTILISATION D'UN OBJET MAGIQUE SE VOIT :

**LORSQU'UNE ÉPÉE MAGIQUE FRAPPE, CELA SE
REMARQUE, ET PAS SEULEMENT POUR LA PERSONNE
TOUCHÉE. LES PERSONNES ALENTOUR VOIENT DES GERBES
D'ÉTINCELLES ET DES ÉCLAIRS DE COULEURS. DONC SI VOUS
ENTENDEZ QUELQU'UN FRAPPER EN CRIANT « MAGIQUE »,
VOUS N'AVEZ PAS À EN FAIRE ABSTRACTION.**

LA DÉCISION D'UN MJ EST LOI: LES MJ

**PEUVENT ÊTRE AMENÉS À PRENDRE DES DÉCISIONS QUE
CERTAINS POURRAIENT NE PAS COMPRENDRE, CAR ILS
DOIVENT PRENDRE EN COMPTE DES CONNAISSANCES ET DES
CONSÉQUENCES QUE LES PJS IGNORENT, ALORS SOYEZ
INDULGENTS. LORSQU'UN MJ A PRIS UNE DÉCISION ALORS
ELLE DOIT ÊTRE APPLIQUÉE ET NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE
CONTESTÉE.**

**VOUS AVEZ UNE IMMENSE LIBERTÉ DE JEU, DES RÈGLES NON INSCRITES ICI
POURRONT ÊTRE « DÉBLOQUÉES » EN JEU, SOYEZ IMAGINATIFS ! UNE PART**

ÉNORME EST MISÉE SUR L'HONNÊTÉTÉ DE CHACUN QUAND AU BON DÉROULEMENT DU JEU, POUVOIRS, ETC... AUSSI POUR VOTRE PROPRE PLAISIR, JOUEZ LE JEU !

« A VAINCRE SANS PÉRIL, ON TRIOMPHE SANS GLOIRE. »

FIN