1. PREFACE ET INTRODUCTION

Cher joueur, bienvenue à ConQuest.

Les règles de l'événement ConQuest sont structurées afin de permettre aux nombreux joueurs de différents pays de jouer ensemble. Nous savions que nous devrons éviter de rendre ces règles trop complexe pour donner la possibilité de participer aux débutants autant qu'aux vétérans de toute origine.

Nous avons probablement oublié quelques compétences, sorts ou règles au cours de la réalisation. L'idée était de trouver un bon équilibre pour pouvoir facilement reprendre un personnage existant et/ou en créer un nouveau.

Cela mène bien évidemment à la question du nombre de règles nécessaires pour un GN. Puisque ce livret est surtout prévu pour Conquest of Mythodea, nous sommes persuadé qu'il contient la structure et les éléments nécessaire à suivre rigoureusement !

Par dessus tout, la plus importante des règles s'applique : jouez le jeu ! Si quelqu'un interagit avec vous, réagissez !

Peu importe comment vous réagissez, mais collez à votre personnage et réagissez aux actions des autres joueurs en jeu. Ne vous attendez pas non plus à une réaction spécifique de la part des autres joueurs à vos actions. Acceptez les actes des autres, et jouez là-dessus.

Tant que tous les participants respectent cela, tout ce que vous entreprendrez contribuera à un GN intéressant pour tous.

Assez d'introduction, prenez plaisir à lire et mémorisez ces règles et, surtout, amusez vous à ConQuest, nous sommes heureux de vous avoir avec nous !

Votre équipe ConQuest

2. L'ESSENTIEL

2.1. Les MJ (en allemand : SL)

Pour permettre un événement fluide et vous aider quoi qu'il arrive, notamment si vous avez des questions sur le jeu ou les règles, vous pouvez toujours contacter l'équipe de MJ présents sur toute la zone. Un membre de l'organisation de ConQuest est simple à reconnaître : ils portent tous un vêtement hors-contexte au design spécial, un t-shirt blanc avec logo et badge par exemple. Ceci pour des raisons de sécurité, et pour les rendre reconnaissable en toute circonstance.

Vous pouvez également les contacter pour toute information indépendante du GN, concernant le voyage, le parking, etc...

Les décisions d'un MJ dans le jeu sont sans appel et doivent être respectées – c'est nécessaire pour un GN d'une telle ampleur.

Dans certains cas, les organisateurs participent dans le jeu. Ils seront bien sûr déguisés, mais reconnaissables par un signe rouge.

2.2. Terminologie

Pour gérer plus simplement les situations de jeu, une terminologie spéciale est utilisée sur l'événement.

Tim In (Appel)

Également connu comme « In Game », ou « IT ». Généralement, lorsque le jeu commence, tout endroit dans la zone de GN est considérée « In Time ». Les participants doivent donc jouer leurs personnages partout et à tout moment de la journée. Les seules exceptions à cette règle seront désignées « Out Time » (voir ci-dessous).

Time Out (Appel)

Tout ce qui est noté « OT » n'appartient pas au jeu en cours. Par décision des MJ ou d'officiels, ou en cas d'urgence, le jeu peut être suspendu dans une zone pour une certaine durée. Il existe également certains endroits en permanence « OT », clairement indiqués, comme les zones paramédicales ou le camp de PNJ.

Stop (Appel)

En cas de situations dangereuses ou de blessure (une vraie, pas un bobo), le jeu doit être arrêté immédiatement. C'est à cette fin que l'appel « Stop » est utilisé, et implique un arrêt immédiat du jeu de la part de tous. Les actions sont suspendues et seul la personne ayant fait l'appel ou un arbitre peut redémarrer le jeu. C'est un aspect de sécurité très important, à n'utiliser qu'avec circonspection, en cas de réel danger.

Time Freeze (Appel)

Seul un membre officiel de l'organisation peut utiliser cet appel. Son annonce signifie que le jeu gèle pour un court instant, et tous les joueurs doivent fermer les yeux et bourdonner. Le jeu reprend à l'appel « Time In », comme si aucune interruption n'avait eu lieu.

En plus des appels, nous utilisons différentes couleurs ayant chacune leur signification spécifique. Par exemple, différentes bandes de couleurs existent, pouvant être attachées aux armes.

Carton Jaune (Signe d'un MJ)

Si quelqu'un réagit lors d'une situation de jeu ou de combat de façon trop agressive, les MJ peuvent leur donner un carton jaune. Cela signifie que le joueur devrait prendre quelques minutes pour réfléchir à ce qui s'est passé et se calmer. Ainsi, un carton jaune peut être donné dans les cas suivants : un joueur tape trop fort, trop vite, d'une façon dangereuse, vise délibérément la tête, le cou ou l'aine. Après tout, il ne s'agit que d'un jeu et nous sommes tous là pour s'amuser.

Carton Rouge (Signe d'un MJ)

Un carton rouge montré à un joueur signifie que le participant doit immédiatement quitter le combat ou le jeu, et ne pourra reprendre que si le MJ le lui autorise. Si la sanction n'est pas suivie, il pourra être banni de l'événement. Cela arrive lorsqu'un joueur ne respecte pas à plusieurs reprises les règles, ignore les coups lors d'un combat ou utilise des armes non sécurisées.

2.3. Codes couleur

Il existe un code de couleurs portées avec un sash ou une bande sur le corps, sur des objets ou des armes, qui possèdent une signification particulière.

Bleu : le personnage portant une bande bleue est protégé par une armure magique.

Jaune : Les personnes ou objets avec une bande ou une écharpe jaune sont invisibles, car présents sur un autre plan d'existence. Ils peuvent parfois influencer le jeu, mais ne peuvent être détectés par des moyens classiques.

Vert : L'objet (couteau, boisson, etc) est empoisonné.

Violet : La personne ou l'objet ne peut être vu qu'en tant que fantôme, et ne peut donc être touché ou emporté.

2.4. Abréviations

Abréviations utilisées :

EP : Points d'Expérience, gagnés au cours des participations. Vous pouvez les convertir en capacités, dont la liste est disponible plus bas (2 jours de jeu = 1 EP).

Direct : Les dégats infligés sur une cible avec l'annonce « Direct » sont perce-armure, et sont directement décomptés des points de vie (LP).

LARP : Live Action Role Playing, autrement dit Jeu de Rôle Grandeur Nature.

LP : Points de vie.

MP : Points de Magie. Ces points sont gagnés pour chaque sort appris et « acheté » à l'aide d'EP. Ils s'additionnent pour former votre réserve de magie, dans laquelle vous piochez pour lancer vos sorts.

NSC : En anglais NPC, en français PNJ, ce sont des joueurs ayant un rôle spécifique fourni par l'organisation pour aider les MJ.

Orga : Organisateur, à ne pas confondre avec les MJ ! Ils portent des chemises khakis avec un logo de l'événement. Il ne faut pas les contacter pour des questions de règle ou de jeu.

RP : Points d'armure.

SC : En anglais PC, en français PJ, ce sont les personnages joueur de l'événement.

SL : En anglais GM, en français MJ, ce sont les arbitres et les contacts des joueurs. Ils sont là pour répondre à toute question, et portent des T-shirts blanc avec le logo de l'événement et les lettres « SL ».

3. SECURITE

Chaque participant doit éviter toute situation dangereuse pour lui-même ou pour les autres. La sécurité est prioritaire lors d'un GN. Les actions de jeu sont secondaires et doivent être stoppées immédiatement en cas de réel danger.

Voici les différentes règles que vous devez suivre :

- Chaque participant est responsable de son équipement et doit être certain qu'il respecte les règles générales de sécurité. Si ce n'est pas le cas, la mise en danger des autres vous sera imputable.
- Si une pièce de votre équipement n'est plus sécurisée, vous devez être sûr que ni vous ni d'autres ne puisse l'utiliser (même par accident). RANGEZ-LA.
- Les MJ feront des vérifications au hasard durant tout l'événement, particulièrement lors du check, avant et pendant les batailles, et à l'entrée des camps.
- Posséder un équipement dangereux avec vous n'importe où sur le terrain peut mener à une expulsion du jeu.
- En cas de doute ou de question, vous pouvez toujours demander conseil à un MJ.
- Chaque participant se doit d'amener ses armes et armures à un MJ pour un contrôle général avant que l'événement ne démarre. Ce sera un simple check visuel – depuis 2009, nous n'utilisons plus de stickers de validation à placer sur votre équipement.
- En cas d'utilisation d'armes faites-mains (arc, arbalète, armes de lancer), vous devez les présenter au QG de l'événement pour qu'elles soient vérifiées et notées comme sécurisées sur votre fiche de personnage.
- Les armes non validées lors de cette vérification ne seront en aucun cas acceptées dans le jeu. C'est obligatoire et à la responsabilité des joueurs d'aller les faire vérifier par l'organisation. Les armes devenant dangereuses car abîmées en cours de partie peuvent être retirées du jeu par l'intérmédiaire des MJ à n'importe quel moment. De véritables armes (même petites, comme un couteau) n'ont aucune utilité sur le jeu et ne peuvent être portées lors de l'événement. Ainsi, des objets personnels comme un couteau ou une fourchette, ou tout ustensile de cuisine, doivent rester dans les tentes ou les maisons, et ne peuvent être transportés autre part.

En situation de combat :

Les coups à la tête ou entre les jambes sont strictement interdits, ainsi que toute forme de combat à mains nues. Pendant les combats, la prudence est de mise, il s'agit d'un jeu et les vraies blessures sont à éviter à tout prix !

Ne pas respecter ces règles donneront lieu à un ban permanent de l'événement.

4. LES REGLES

La maxime de ce système de règles est d'être une base commune pour chaque type de joueur et de jeu sur cet événement. Cette base se doit d'être claire et comprise facilement quelle que soit la situation de jeu. En partant du principe que « Vous pouvez faire tout ce que vous pouvez mettre en scène », ces règles apportent quelques modificateurs d'équilibre via un système de point convenant à la dimension de cet événement (pour les armures ou les sorts, par exemple). Avec ce système de règles, chaque classe ou race est en principe possible. Et il n'y a pas de restriction sur ce que peux choisir un personnage comme compétence, sort ou recette d'alchimie, tant que cela est dans la liste. Cela signifie que chaque personnage, indépendamment du fait qu'il soit guerrier, prêtre, chaman, archer ou autre, peut piocher dans la liste complète de compétences.

Il n'y a pas d'avantages ou d'handicapes au choix de race ou de classe dans ce système, mais chaque joueur est libre de jouer des désavantages intrinsèques à son personnage. Un tel jeu n'est pas récompensé par des EP supplémentaires, mais il est agréable de voir les joueurs le faire pour étoffer son rôle et ses interactions en jeu.

Vous pouvez créer un nouveau personnage avec ce système ou l'utiliser pour convertir un ancien personnage.

Ces règles traitent de façon égale toutes les races et les classes. Néanmoins, il peut y avoir d'importantes inhibitions lors du jeu pour certains personnages en raison de leurs backgrounds personnels. C'est pourquoi nous conseillons fortement à ces joueurs de contacter les MJ avant le jeu (notamment les joueurs de nécromanciens, de morts-vivants, de vampires, d'anges, de démons, de dieux, etc...). A ce sujet, nous tenons à vous rappeler la règle basique de « vous pouvez faire tout ce que vous pouvez mettre en scène », faites donc attention à vos idées et vérifiez que tout est réalisable.

Ce système de règles est obligatoire pour tous les personnages ! Même un mort-vivant démoniaque mi-chat mi-ange mi-méduse commence avec 10 EP et ne peut posséder les compétences, les sorts et les recettes fournis par cette liste !

5. POINTS D'EXPERIENCE

- Chaque personnage possède 10 points d'expérience (EP) à sa disposition lors de sa création.
- Avec ces points, il est possible d'acheter des compétences ou des sorts magique (en fonction du background du personnage).
- Tous les deux jours de jeu de ce personnage sur un GN, un EP est gagné.
- Un personnage ayant participé à 50 jours d'événements GN possède donc 35 points d'expérience à dépenser (10 EP à la création et 25 EP pour 50 jours de survie en événement).
- Les points ne sont comptés que pour deux jours complets joués. Les points gagnés lors de l'événement ConQuest ne comptent qu'à la fin de l'événement.

6. CREATION DU PERSONNAGE

Si vous n'avez jamais créé de personnage auparavant, vous devriez tout d'abord réfléchir à quel genre de personnage vous voudriez jouer et pourriez jouer. Il y a une grande diversité de choix possibles, ainsi que des races exotiques tels les elfes et les nains. Toutes ces possibilités ne sont limitées que par l'imagination des joueurs.

En raison de la littérature existante, nous avons tous des idées préconçues sur l'image d'un guerrier, d'un nain, d'un utilisateur de magie, d'un elfe, d'un prêtre, d'un chaman, etc... Vous pouvez néanmoins casser avec ces stéréotypes, tant que vous jouez un personnage crédible.

A cet effet le maquillage, les masques, les costumes et les accessoires inhabituels sont utilisés sans limites pour renforcer l'imagination et les ressources du joueur. N'oubliez jamais : les règles ne sont là que pour contrôler les capacités de votre personnage, EN AUCUN CAS sa culture, son histoire ou son background. C'est à vous de les décider.

Si vous êtes à la recherche d'idées pour des costumes, ou de conseils de maquillage, vous pouvez visiter le forum du site www.live-adventure.de quand vous le désirez, et contacter les autres joueurs présents.

7. COMPETENCES

De façon générale, la règle suivante s'applique en GN :

Vous pouvez faire en jeu tout ce que vous êtes capable de faire dans la vraie vie.

Le fait de courir vite ou être invisible, par exemple, n'est jamais écrit dans les règles de GN car cela appartient aux nombreuses choses très dures à mettre en scène. Basé là-dessus, chaque joueur a l'énorme responsabilité de jouer son personnage honnêtement et de façon crédible. Il n'y a que quelques compétences, représentant la connaissance accumulée par un personnage, qui nécessitent d'être expliquées en détail dans le livre de règles. Certaines compétences nécessitent d'être régulées par un système de points pour respecter un équilibre.

Un joueur peut choisir les compétences qui conviennent à son personnage et qu'il souhaite utiliser pendant le jeu dans la liste qui suit. Ces compétences doivent être « achetées » avec des points d'expérience.

Théoriquement, tous les joueurs peuvent choisir leurs compétences et leurs sorts en tout liberté ; mais nous demandons à tous de ne choisir que ceux qui respectent la classe et le background du personnage, et permettent d'obtenir un personnage véridique et crédible !

En plus de l'acheter avec des points d'expérience, l'apprentissage ou l'obtention de chaque compétence se doit d'être faite en jeu ! Les guerriers gagnant un plus haut niveau d'Art de la Guerre doivent passer un une part importante de leur temps à s'entrainer pour y arriver, pour une expérience de jeu réaliste. Les utilisateurs de la magie, en revanche, ne devraient pas seulement « acheter » un sort à partir de la liste, mais devraient par exemple passer du temps à l'académie, ou avec un maitre qui les entraineront à utiliser le nouveau sort. Il est également possible de trouver un autre joueur pour vous enseigner.

La liste de compétences et de sorts qui suit représente le répertoire total qui est théoriquement accessible à chaque joueur.

Au chapitre 10.6, vous trouverez une liste additionnelle réservée aux PNJ, non utilisable par les joueurs mais avec des effets présents en jeu. Cette liste est seulement présente pour une meilleure compréhension des actions infligées aux joueurs par les PNJ. En plus de cela, il existe des PNJ spéciaux (tel les Avatars) qui utilisent des compétences et sorts non listés, donc les effets seront décrits par un MJ à proximité.

Chaque personnage possède à sa création 3 Points de Vie.

Cela signifie qu'il peut subir 3 blessures à son corps avant de tomber inconscient, auquel cas il « mourra » si personne ne vient l'aider. Voir le chapitre 12 : « La mort d'un personnage ».

7.1. Liste des compétences

Note : Dans la liste suivante, le mot « cumulatif » est utilisé de nombreuses fois au sujet des compétences, sorts et potions. Cela signifie qu'il est nécessaire de posséder les niveaux inférieurs d'une compétence pour acheter un plus haut niveau.

Exemple : Pour posséder Chirurgie, un personnage doit dépenser 2 EP pour obtenir Premiers Secours, puis 4 EP pour Médecine, et enfin 8 EP pour Chirurgie. Et donc 14 EP au total.

Les compétences coûtent un certain nombre de points de compétences.

NOM	NOM ALLEMAND	COUT EN EP
Premiers Secours	Erste Hilfe	2
Médecine (cumulatif, nécessite Premiers Soins)	Heilkunde	4
Chirurgie (cumulatif, nécessite Médecine)	Arztkunde	8
Contes et Légendes (peut être augmenté 2 fois)	Gschichten und Legenden	2 (par niveau)
Lire & Ecrire	Lesen und Schreiben	2
Réparation d'Armure, Niveau 1	Rüstung Reparieren, 1	3
Réparation d'Armure, Niveau 2	Rüstung Reparieren, 2	3
Réparation d'Armure, Niveau 3	Rüstung Reparieren, 3	3
Réparation de Bouclier	Schilde Reparieren	3
Production de Projectiles	Geschoss Herstellen	3
Ouvrir/Construire des serrures (peut être monté librement)	Schlösser öffnen/bauen	1 par niveau
Trouver/Enlever/Construire des pièges (monté librement)	Fallen finden/entschärfen/bauen	1 par niveau
Immunité	Immunität	3 fois le coût de l'effet
Assommer	Niederschlagen	1
Assassiner (nécessite Assommer)	Meucheln	20

Point de Vie supplémentaire 1	Zusätzlicher Lebenspunkt 1	3
Point de Vie supplémentaire 2	Zusätzlicher Lebenspunkt 2	5
Point de Vie supplémentaire 3	Zusätzlicher Lebenspunkt 3	7
Point de Vie supplémentaire 4	Zusätzlicher Lebenspunkt 4	10
Point de Vie supplémentaire 5	Zusätzlicher Lebenspunkt 5	20
Point de Vie supplémentaire 6	Zusätzlicher Lebenspunkt 6	40
Points de Magie supplémentaire	Zusätzliche Magiepunkte	1 par MP
Vol (voir chapitre 9.1)	Dieben	2
Pickpocket (cumulatif, nécessite Vol)	Taschendiebstahl	2
Vol à l'Etalage (cumulatif, nécessite Vol)	Warendiebstahl	2
Cambriolage (cumulatif, nécessite Vol, Serrures, Pièges)	Einbruch	2
Amitié de l'Element (spécial, voir le chapitre 9.2)	Freundschaft der Elemente	0
Magie et Alchimie	Magie und Alchemie	(voir la liste complète des sorts et recettes ainsi que leur coût au chapitre 10.5)

Au sujet de l'acquisition des compétences, n'oubliez pas :

Ce n'est pas suffisant d'acheter la compétence dans la liste. Le personnage doit obtenir ces compétences de façon logique au cours du jeu, et nécessite un certain temps. La création ou la conversion d'un personnage au début d'un jeu est une exception.

7.2. Description des compétences

Premiers Soins (2 EP)

Ne fait que stopper l'agonie d'un personnage. Une blessure traitée par les premiers soins ne s'infectera pas (voir le chapitre, « La mort d'un personnage ») mais ne sera pas pour autant soignée. Si elle n'est pas soignée par magie, traitée par un personnage douée en Médecine ou si le personnage blessé ne possède pas Régénération, la blessure persistera. Plus de détail au chapitre 11.

Médecine (4 EP)

Cumulatif, nécessite Premiers Soins.

Ave cette compétence, le personnage peut soigner une blessure. Cette dernière se résorbera en 2 heures. **Le traitement de chaque plaie prend 10 minutes**, après quoi le personnage soigné peut reprendre une activité normale. S'il combat ou fournit un effort intense avec les 2 heures, la blessure se rouvrira.

Des bandages, une aiguille, du fil, des onguents, etc sont nécessaires pour le role-play. Il est très important de s'enquérir de toute allergie si le médecin désire administrer une potion ou un baume.

Chirurgie (8 EP)

Cumulatif, nécessite Premiers Soins et Médecine

Cette compétence permet de réduire des fractures, rattacher des membres coupés ou soigner des dégats internes de façon correcte. Le traitement de telles blessures demande un temps qui dépend de la forme et du nombre de blessures. Des bandages, une aiguille et du fil, des scalpels et d'autres outils sont nécessaires pour le role-play. Il est très important de s'enquérir de toute allergie si le chirurgien désire administrer une potion ou un baume.

Contes et Légendes (2 / 4 / 6 EP)

Le personnage reçoit des informations additionnelles sur le lieu où se déroule le jeu de la part de l'organisation de ConQuest. Ces informations peuvent prendre plusieurs formes : mythes et légendes, rumeurs et contes, mais également us et coutumes, ou lois. Le nombre d'EP investis affecte directement la quantité mais non la qualité des informations reçues au début de l'événement (fournies sous forme de feuille imprimée par le MJ au check d'entrée).

Lire et Ecrire (2 EP)

Un personnage possède la capacité de lire et écrire indépendamment de l'écriture et de la langue. Ce que le joueur peut comprendre, le personnage le pourra également, au choix du joueur.

Réparation d'armures, niveau 1 (3 EP)

Le personnage peut réparer des armures de Niveau 1. Pour chaque points d'armure perdu (endommagé), 10 minutes de réparation sont requises. Des outils de travail adaptés sont nécessaires pour le role-play.

Réparation d'armures, niveau 2 (3 EP)

Le personnage peut réparer des armures de Niveau 2. Pour chaque points d'armure perdu (endommagé), 15 minutes de réparation sont requises. Des outils de travail adaptés sont nécessaires pour le role-play.

Réparation d'armures, niveau 3 (3 EP)

Le personnage peut réparer des armures de Niveau 3. Pour chaque points d'armure perdu (endommagé), 15 minutes de réparation sont requises. Des outils de travail adaptés sont nécessaires pour le role-play.

Réparation de boucliers (3 EP)

Le personnage peut réparer des boucliers de tous styles et de toutes tailles. Les **petits boucliers**, pas plus grand que 50 par 50cm, demandent e**nviron 30mn de réparation, les plus grand une heure** (voir le chapitre 11.4 « boucliers »).

Production de projectiles (3 EP)

Le personnage a la capacité de produire des flèches, des carreaux, des projectiles de balistes ainsi que toute munition pour pistolets, cannons ou armes de sièges (comme les catapultes). Pour produire un projectile ou une munition, un certain temps est requis :

- Flèche, Carreau, Balle : 10mn

- Munition pour arme de siège plus grande : 20mn

Des outils adéquates et des matériaux de production (par exemple, pour des flèches, un couteau, du fil, de la colle et des plumes) sont nécessaires et doivent être utilisés. Déroulement : trouver les matériaux bruts (s'il vous plait, ne videz pas la forêt, vous pouvez parfaitement utiliser du vieux bois ramassé par terre), puis mettre en scène la fabrication des projectiles le temps nécessaire.

Ouvrir / Fabriquer des serrures (1+ EP)

En acquérant cette compétence, le personnage est capable d'ouvrir et de fabriquer des serrures. Les serrures sont représentées par une enveloppe scellée, avec le symbole ConQuest et le mot « Schloss » à l'extérieur, et le niveau de la serrure à l'intérieur.

Le niveau désiré d'une serrure est donné par son constructeur (le nombre d'EP investi dans la compétence est le niveau maximum possible pour la serrure). **Pour chaque niveau, 10mn de construction sont nécessaires** – plus la serrure est compliquée, plus le temps de fabrication est élevé. **Pour ouvrir une serrure, il faut y consacrer 5 minutes par niveau de serrure.** Pour que ce soit un succès, il faut donc posséder un niveau équivalent ou supérieur à celui de la serrure. Pour construire ou ouvrir une serrure en jeu, vous devez posséder les matériaux et les outils nécessaires, comme du cable, des pinces, des rossignols, etc.

Exemple : Pour créer une Serrure de Niveau 8, l'artisan doit dépenser 8 EP pour la compétence et 8x10 (80) minutes. Pour la crocheter avec les outils prévus pour, il faudra donc 8 EP et 40 minutes.

Trouver / Enlever / Construire des Pièges (1+ EP)

En acquérant cette compétence, le personnage est capable de détecter, enlever et construire des pièges. Les pièges sont représentés par une enveloppe scellée, avec le symbole ConQuest et le mot « Falle » dessus. Pour trouver le piège, le personnage doit jouer en role-play le fait qu'il recherche activement un piège, et doit bien évidemment posséder la compétence. Pour construire un piège, le personnage doit avoir investi au moins 1 EP dans la compétence. Il est alors capable de construire un piège détectable seulement par un personnage ayant au moins le niveau équivalent du constructeur. Une enveloppe contenant un papier sur lequel est écrit la force du piège représente ce piège. Ce papier doit être signé par l'organisation de ConQuest et porter leur logo.

La force ou la difficulté du piège est déterminée par la compétence du personnage qui l'a construit (nombre d'EP = force ou difficulté). P**our chaque EP, 10mn sont nécessaire à la construction du piège,** ce qui signifie que plus de temps est requis pour un piège plus efficace. **Pour désamorcer un piège, 5mn sont nécessaires pour chaque niveau de difficulté.**

Le constructeur du piège peut décider de ses effets avec l'accord de l'organisation. Quiconque construit un piège doit faire attention à ce qu'il ne puisse blesser personne en vrai. Il doit seulement ressembler à un piège et ne nécessite pas d'être fonctionnel. Bien évidemment, pour le construire ou l'enlever, des outils sont nécessaires, comme du métal, du cable, des pinces, des mécanismes d'ouverture, des tournevis, etc...

Exemple : Pour créer un piège Niveau 5, le constructeur doit dépenser 5 EP pour la compétence et 5x10 (50) minutes. Pour le trouver et le désarmer, au moins 5 EP et 25mn sont nécessaires.

Immunité (Spécial)

En dépensant trois fois le montant en EP de l'effet contre lequel ils souhaitent être immunisés, les personnages peuvent gagner une immunité contre les effets suivants : Berserk, Coma, Sleep, Faiblesse 1 et 2, Silence, Surdité, Mort, Nausée, Oubli, Ralentissement 1 et 2, Pétrification et Vérité. Le fait que l'effet vienne d'une potion ou d'un sort n'est pas important. Pour le coût, voir le chapitre 10 « Magie ».

Exemple : Berserk coût 4 EP, pour gagner une immunité contre son effet, un personnage doit donc dépenser 12 EP. Ainsi, il sera protégé contre un effet de ce type, qu'il provienne de moyens magiques ou alchimiques. Le personnage est également immunisé s'il souhaite créer l'effet lui-même.

Assommer (1 EP)

Pour assommer sa victime avec succès, l'attaquant ne doit pas être repéré par sa victime ou l'attaque échouera. L'attaque doit donc être capable de se mouvoir silencieusement. Assommer une personne est réalisé en simulant un coup avec le bout de son arme sur l'arrière du crâne de la

victime et en faisant un bruit comme « Pompf » qui doit être audible par la victime. L'arme ne doit en aucun cas toucher la tête de la victime.

Si quelqu'un est assommé, il le restera pour 15mn et se réveillera avec un solide mal de crâne. Puisqu'il s'agit d'un simple évanouissement, le personnage inconscient peut être réveillé à n'importe quel moment en le secouant ou par d'autres moyens. Il n'existe pas de protections universelles contre cela (comme un casque, une armure magique, etc...) ; en effet, l'attaquant connait plus d'un moyen pour envoyer sa victime dans les vapes.

Assassiner (20 EP, nécessite Assommer)

Toute tentative d'assassinat doit être communiquée auparavant à un MJ et validée !

Les points d'expérience investis dans cette compétence représentent d'importantes connaissances sur l'anatomie des différentes races. Un personnage avec cette compétence est capable, indépendamment de l'origine de sa victime, de tuer instantanément et silencieusement un autre personnage. La victime doit être prise complètement par surprise pour que la compétence prenne effet.

La victime est considérée comme assassinée lorsqu'un personnage avec la compétence lui tranche proprement la gorge à l'aide d'une dague (seule une dague peut être utilisée, et cette dernière ne doit pas posséder d'âme rigide).

Pour des raisons de sécurité, la dague ne doit pas toucher la peau de la victime, et les joueurs doivent être spécifiquement prudent avec cette compétence. Par ce coup, la personne attaquée le perdra pas de points de vie, mais tombera instantanément inconscient. Si la victime repère la tentative avant qu'elle n'ai complètement lieu, l'attaque est considérée comme bloquée. La victime reçoit tout de même une blessure au coup, qui doit être traitée comme une blessure importante, bien que non mortelle (voir chapitre 11, « Combat »). Si l'attaquant ne possède pas la compétence Assassinat, l'effet a tout de même lieu, et la victime subit donc une blessure identique à une tentative d'assassinat bloquée.

Si un personnage est assassinée avec succès, il subit une blessure d'une telle gravité qu'elle entraine la mort du personnage si elle n'est pas traitée dans la minute.

Il est impossible de porter une protection universelle contre les tentatives d'assassinat (gorgerin, armure magique ou alchimique, etc...) ; en effet, un assassin connait bien plus d'une manière de parvenir à ses fins. Les personnages endormis ou inconscients peuvent être assassinés à n'importe quel moment par une personne possédant cette compétence. Un coup mortel ne peut être infligé seulement lorsque la personne ne possède plus aucun points de vie.

Points de vie additionnels 1 à 6 (3 / 5 / 7 / 10 / 20 / 40 EP)

Les points de vie additionnels représentent la meilleure condition physique du personnage et le fait qu'il n'est pas si simple à tuer – autrement appelé le « Bruce Willis Effect ». Ces points de vie s'additionnent et se comportent de la même manière que les 3 points de vie de base.

Points de Magie additionnels (1 EP = 1 MP)

Il est possible d'obtenir des points de magie supplémentaires avec cette compétence. Un point de magie supplémentaire (MP) coût 1 EP. Il est ainsi possible d'augmenter la réserve magique d'un personnage. Cela peut par exemple être important pour un personnage Healer, ne possédant que le sort Soin Magique, pour qu'il puisse lancer le sort de nombreuses fois par jour (voir chapitre 10 « Magie »).

Compétences de vol

(voir chapitre 8.1 « Compétences de vol »)

Amitié des Éléments

(voir chapitre 8.2 « Amitié des Éléments »)

8. COMPETENCES COMPLEXES

8.1. Compétences de vol

Chaque action décrite dans ce chapitre n'est valable que concernant la monnaie de jeu et les objets spéciaux liés aux intrigues (marqué en rouge). Tout vol d'objets personnels, même si liés au jeu (comme des armes ou des banière) est strictement interdit et donnera lieu à une exclusion immédiate de l'événement.

Vol (4 EP)

Le personnage est autorisé à voler les personnages sans défense en jeu (inconscients, morts, retenus captifs, etc). La fouille doit être mise en scène (seulement avec l'accord de la « victime »!).

Vol à l'étalage (4 EP)

Cumulatif, nécessite Vol

Le personnage est autorisé, après avoir reçu une mission de la Guilde des Voleurs, à voler des objets spécialement étiquetés chez les magasins ou les marchands du camp de la ville. Pour obtenir un contrat de la guilde, le personnage doit établir un contact en jeu avec elle.

8.2. Amitié des éléments

Amitié des éléments (Eau, Feu, Terre, Air, Magie)

Cette compétence spéciale ne peut être obtenue qu'en jeu et doit être vérifiée à l'Artefact-Check-Out du QG de l'événement. Ces compétences ne coûtent pas de points d'expérience ; elles sont néanmoins notées sur votre fiche de personnage.

Des effets dans le jeux sont possible, mais ne sont pas contrôlés par le personnage lui-même. Les MJ et les PNJ réagiront à ces compétences selon les situations qui auront lieu lors du jeu.

Nous vous recommandons d'informer les MJ de votre camp pendant le Check-In et de prévenir les Rulemasters par email (artefakte@mythodea.de) si vous possédez déjà cette compétence.

Vous ne pouvez posséder qu'une seule capacité élémentale à la fois, mais vous pouvez la changer si vous changez d'amitié avec un élément. Chaque joueur utilisant cette compétence doit porter des signes distinctifs de cet élément peints sur leur poignet.

9. MAGIE ET ALCHIMIE

Dans ce chapitre, nous souhaitons clarifier pourquoi nous avons standardisé les effets des sorts et des préparations alchimiques. Que leurs effets proviennent de mages, de prêtres, d'élémentalistes, d'alchimistes ou de pharmaciens, ils possèdent tous un point commun : ils créent différents effets sur d'autres personnes ou soi-même. Pour nous, il est clair que toutes ces classes cherchent à obtenir un effet de différentes manières, et qu'elles peuvent l'expliquer à l'aide de différentes théories. Néanmoins, ces effets restent les même. Et pour garder la trace de ces effets, quelle que soit leur origine, nous les avons unifié (voir chapitre 10.5).

Cela ouvre d'autres possibilités aux personnages doués en magie ou en alchimie. Tous les effets possèdent une utilisation, une durée et un mot de commande spécifiques (voir chapitre 10.5).

Le mot de commande doit être prononcé après la préparation du sort ou de la potion.

Le mot de commande est en réalité le nom du sort ou de la potion. De cette façon, un joueur qui ne peut comprendre que le mot de commande (et non le sort ou la préparation entière) est certain de pouvoir jouer son effet, notamment en cas de bataille rangée. Cela limite ainsi d'éventuels problèmes tout en préservant le gameplay individuel des personnages.

Les effets possédant le même nom avec de différents coûts nécessitent de connaître toutes les versions plus faibles pour apprendre les plus puissantes. Les effets créés par magie ne peuvent pas être neutralisés par alchimie, et vice-versa.

Tant que vous suivez les règles imposées sur la magie et l'alchimie, la façon dont vous les mettez en scène est à votre interprétation. Vous pouvez choisir librement les composants et la façon dont est représenté le sort en jeu.

Néanmoins, les points cruciaux doivent être respectés. Autrement dit, le magicien doit prononcer le minimum de mot requis, et le mot de commande après avoir lancé sont sort, l'alchimiste doit respecter les temps de préparation, et tous deux doivent mettre en scène l'activation des effets (jeter un composant et toucher la cible, boire ou entrer en contact avec la potion, etc).

Une clarification des durées des durées des effets est importante :

L'effet dure jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies.

Cela signifie que l'effet perdurera jusqu'à ce que le lanceur a rempli certaines conditions. Durant cette période, le lanceur n'est pas autorisé à participer aux combats ou à lancer d'autres sorts. Exemples de conditions usuelles :

1. Le sort continue tant que le lanceur garde un objet spécial en main et effectue quelque chose de particulier avec.
2. Le sort continue tant que le lanceur est concentré et pointe sa cible avec son doigt.

Un événement GN.

L'effet continue le temps complet de l'événement, quel que soit sa durée.

Permanent.

L'effet dure indéfiniment et doit être neutralisé à l'aide d'un autre sort ou d'un autre effet.

9.1. Magie

Lorsque nous parlons de « magie » ou de « capacités magiques » dans le contexte d'un GN, nous tenons à souligner que le GN n'est qu'un jeu, une pièce montée d'imagination et que personne ne croit vraiment que de tels pouvoirs existe en dehors de ce contexte.

Théorie de la magie :

Le mot magie n'est qu'un terme générique pour la diversité des pouvoirs arcaniques dont un personnage dispose potentiellement lors d'un GN. Il existe bien évidemment de très nombreuses possibilités : shamans, les prêtres, sorcières, druides, etc... Pour simplifier les choses, ils sont tous regroupés sous appellation « d'utilisateur de magie ». Chaque personnage possède naturellement sa propre idée du fonctionnement de la magie, et même si tous utilisent la même liste de sorts, l'utilisation de composants et les formules différent, et nous ne pouvons qu'encourager les utilisateurs de magie à se démarquer par leur originalité.

Note importante sur la pratique de la « magie » dans le monde fictif de Mythodea :

Certains personnages tirent leur pouvoir de « Puissances supérieures » comme des Dieux ou des Esprits. C'est le cas par exemple des pouvoirs cléricaux utilisés par les prêtres, paladins ou templiers, ou de la magie démoniaque invoquée par les sorcières, les évocateurs, ou autres. Ces « Puissances supérieures » n'ont pas de contact directs avec leurs disciples tant que ces derniers demeurent au sein des frontières de Mythodea. Un prêtre peut ressentir la présence de son dieu, mais ne peut accéder directement à son pouvoir. Il est nécessaire aux joueurs concernés de contacter un MJ pour savoir ce qu'il arrive lorsqu'ils essayent.

Mise en scène :

Techniquement, un sort restent identique quel que soit le personnage qui le lance, même si des différences rendraient le jeu plus riche. Un utilisateur de magie traditionnel, qui a appris ses sorts au sein d'une académie, utilisera un éventail ou un composant similaire pour le sort « rafale de vent », alors qu'un shaman usera de plumes ou de quelque chose s'en approchant. Un utilisateur de magie se doit d'être un bon acteur, car il doit convaincre les autres joueurs de la présence de forces surnaturelles, même si elles n'existent pas en vrai.

Peut importe qu'il tente d'y arriver de manière mystérieuse, docte, extravagante, lunatique ou discrète, l'essentiel est d'avoir le talent et les capacités pour mettre en scène ses dons magiques de façon convaincante.

Magie des sorts :

Il s'agit de la forme de magie la plus commune et la plus usitée. Avec cette méthode, le lanceur combine un composant convenant au sort avec une phrase adaptée (il n'y a aucune contrainte de langage ou de vocabulaire : allemand, latin, grec, langage inventé, tout est possible). Le lanceur ouvre ainsi une connexion avec une source de magie et est capable de canaliser le pouvoir de cette énergie. D'autres théories sont acceptables – vous n'êtes limités que par votre imagination. L'expression « magie des sorts » concerne tous les sorts lancé « de manière normale ». Chaque sort demande un certain nombre de mots qui doivent être prononcés en tant que « phrase magique » pour chaque sort et son niveau. Non n'imposons rien, en raison de la diversité des concepts magiques de nos joueurs. Vous pouvez décider vous-même des détails de votre sort, il est seulement nécessaire de respecter le nombre de mots demandé par le sort. Il est néanmoins et bien évidemment requis de crier le mot de commande du sort (nom du sort) après l'avoir lancé, afin que tous les autres joueurs vous comprennent et puissent réagir correctement.

Réserve magique :

Lorsqu'un personnage utilise la magie, cela ne se fait pas sans fatigue mentale, le lancement de sorts coûtant également beaucoup de force. Cette force est techniquement représentée par une

Réserve magique, dans laquelle l'utilisateur de magie peut piocher sa force pour lancer des sorts. Elle représente son potentiel magique. La réserve de magie consiste en EP qui ont été investi dans l'achat de sorts, et qui ont donc été convertis en points de magie.

Il est également possible de prendre la compétence Points de Magie supplémentaire, et les EP ainsi investi sont également transformés en points de magie. Un personnage qui connait le sort Rafale de vent (2 MP), Armure Magique 1 (2 MP), Armure Magique 2 (4 MP), Missile Magique 1 (1 MP) et qui a mis 2 EP dans la compétence Points de Magie additionnel possède donc une Réserve magique totale de 11 points de magie. Cela signifie qu'il peut utiliser jusqu'à 11 points de magie par jour pour lancer des sorts. La réserve magique peut être régénérée de trois manières différentes :