

LES CHRONIQUES

D'ÆEON

Manuel des Règles

Version : 2019

Contenu

Système de combat	2
Armures :	3
Les états de santé :	4
En pleine forme :	4
Blessé :	4
Convalescent :	4
Agonisant :	4
Inconscient :	4
Mort :	4
Les Points de gloire	5
Qu'est-ce qu'un point de gloire ?	5
Comment s'acquiert un point de gloire ?	5
Comment vous saurez que vous en avez obtenus un ?	5
Compétences de base	6
Compétences à acquérir en jeu	8
La voie des armes	8
Cri de guerre :	8
Brise-bouclier :	8
Brise-arme :	8
Croc-en-jambe :	8
Force :	8
Ferveur :	9
Chirurgie de combat:	9
La voie du subtil :	10
Vol à la tire :	10
Crochetage :	10
Falsification :	10
Torture avancée :	11

Maître du déguisement :	11
La voie du savoir :	11
Méditation :	11
Vision des autres mondes :	11
Création de talisman :	11
LES MÉTIERS	12
L'Alchimie :	13
force	14
ingénierie	16
prospection :	16
système de prêt-à-porter	17
fonctionnement de la prêt-à-porter	18
Obtenir de nouveaux clients	19
la voie des êtres supérieurs :	20
Méditation :	20
Vade Retro infernalis :	20
De quo Angelo Reverti:	20
Bénédiction :	20
Malédiction :	20
Messe:	20
LA MAGIE	21
Les bases	22
Apprendre un nouveau sort	23
Les rituels	24
Les étapes d'un rituel	25
Les coûts de la magie	26
Le magicien et son talisman	27
Règlement hors-jeu :	30
Glow-stick	30

SYSTÈME ET COMPÉTENCES

Système de combat

Cette partie du document traite sur tout ce qui est les dégâts d'armes, les armures et leur fonctionnement.

Points de vie de base pour tous :

3 pv

Point de vie maximum :

10 pv (sauf si un profil spécifique s'applique)

Armes :

1 dégât pour tous les types d'armes.

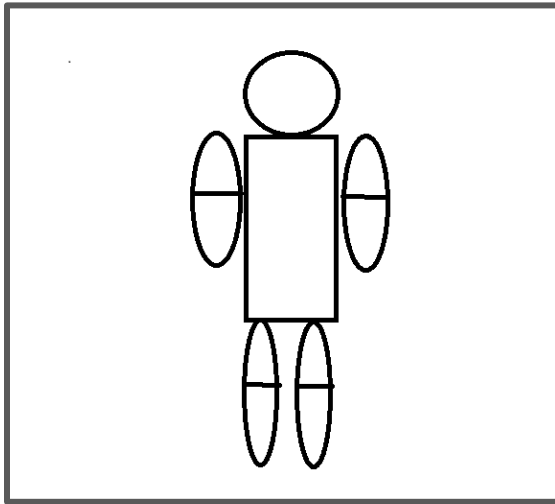
Il n'est pas nécessaire de crier les dégâts puisque toutes les armes font les mêmes dégâts)

-armes à distances : arcs, arbalètes, mousquet, fusil, pistolet :

Cri de guerre à chaque coup (peut être contré par un cri défensif ou certains matériaux)

Lorsqu'une personne utilise un fusil, la personne doit prendre un minimum de 5 secondes pour recharger son arme avant de retirer une balle.

Armures :



L'armure des bras se compte comme suit :

Deux brassards en plaque

1 point de vie.

Bras complet en plaque mais rien sur l'autre=

1 point de vie.

Deux bras complet en en plaque

2 point de vie.

Le maximum de point de vie possible à atteindre **PEU IMPORTE** l'armure, les matériaux, les enchantements etc. est de 10 points de vie. Sauf certains templates qui permettent de le dépasser.

*** Armure

complète : Lorsque la personne a : le torse+ bras+ avant-bras+ jambes+ cuisses+ épaules+ tête couvert d'une armure de métal = résistance aux cris de guerre des flèches.

Type	Torse	Bras	Jambes	Épaules	Têtes
Cuir	1	0.5	0.5	1	0
Maille	2	1	1	0	1
Plaque ***	3	1	1	2	2

Un Gambeson équivaut à du cuir

Les états de santé :

En pleine forme :

La personne a 3 points de vie ou plus et se sent en pleine forme

Blessé :

La personne a entre 1 et 2 points de vie, n'a pas été agonisant ni inconscient et a mal. (Il doit démontrer une faiblesse, boiter, tousser etc.)

Convalescent :

La personne a 1 point de vie, a été inconscient ou agonisant et a reçu les premiers soins, la personne est grandement atteinte, boite, ne peut courir, tousse, crache du sang, a besoin de soutien pour marcher etc. Cet état dure 30 minutes.

Agonisant :

Lorsqu'une personne est rendue à 0 point de vie, elle agonise au sol et peut : crier, ramper, pleurer, parler difficilement et ce pendant 30 secondes(ou jusqu'à ce qu'il reçoive un coup), suite à cela il tombe inconscient.

Inconscient :

La personne est inconsciente pendant 15 minutes.

Si au bout de 15 minutes, la personne n'a pas été achevée, elle se relève à un point de vie et tombe à l'état convalescent tant et aussi longtemps qu'il ne reçoit pas de soins (premiers soins, potions, magie etc.) suite à cela il entreprend l'état de convalescence qui dure 30 minutes.

Si une personne n'est pas blessée à la suite d'un combat mais que son armure a tout de même été entamée, il doit quand même démontrer un certain étourdissement, une fatigue, boitage etc. pour démontrer qu'il est tout de même épuisé par son combat.

Mort :

À la suite d'une agonie ou une inconscience la personne s'est fait achever par son adversaire, elle doit se relever après 10 minutes (ou qu'elle soit seule), lever son poing et aller voir l'animation pour que son nom soit pris en note et que la négociation de son retour à la vie puisse commencer !

Lorsque vous recevez une guérison de nature magique, via un prêtre ou une potion (à moins que le contraire soit spécifié) la personne guérie est dans l'incapacité de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

Les Points de gloire

Afin d'encourager les joueurs à s'impliquer et à performer nous avons le système de points de gloire.

Qu'est-ce qu'un point de gloire ?

C'est un point qui permet de faire diverses actions : côté combat, il permet d'utiliser des compétences comme le cri de guerre ou le cri défensif qui sert à se protéger d'un cri de guerre qui vous frappe !

Il permet aussi de réussir à obtenir quelque chose d'un personnage de type npc : (ex : faire baisser les prix d'un marchand, obtenir une faveur, un service etc.) EN DISANT: "PAR MA GLOIRE, VOUS POURRIEZ BIEN..."

Comment s'acquiert un point de gloire ?

De diverses façons ! Soit en rendant service à un npc, en accomplissant une quête, une mission ou une demande, une grande bataille ou tout simplement en faisant une passe de roleplay badass (Un magnifique combat où le poids des armes, les blessures et le réalisme est présent, par exemple) se méritera un point de gloire (voir plusieurs qui sait !)

Comment vous saurez que vous en avez obtenus un ?

Simple : Un animateur vous signifiera haut et fort à vous personnellement ou votre groupe :

" GLOIRE À TOI !!!!! "

**** au début de chaque cycle le joueur obtient automatiquement un point de gloire SI IL N'EN A PLUS****

**** Vous pouvez conserver vos points de gloire acquis tout au long du scénario jusqu'à un maximum de 4 à la fois. ****

****Lors d'un combat il est possible de seulement utiliser un maximum de 4 compétences de combat offensives ou défensives** Certains être et créatures dignes des légendes peuvent surpasser ce nombre. *****

Compétences de base

Cette partie du document explique toutes les compétences de base qu'un personnage a en commençant en Aeon.

Assommement :

Donnez un léger coup sur la tête de la personne avec un objet contondant : masse, bouteille, choppe, roche etc. d'un matériel **SÉCURITAIRE** (toujours s'assurer auprès de l'animation que l'objet utilisé est sécuritaire.)

La personne est inconsciente pendant 15 minutes et ne se rappelle pas les circonstances de son évanouissement. Un casque de cuir ou métal annule le coup.

N.B. **déposer sa main sur la tête de la personne en tenant l'objet de l'autre est aussi accepté, voir encouragé.**

Égorgement :

La personne glisse sa lame sur la gorge d'une personne et dit : égorgement ou tranche-gorge, peut être utilisé de face à n'importe quel moment **SAUF** en combat. Lorsque la personne est égorgée elle tombe à l'état **AGONISANT** alors pour que celle-ci soit achevée il faut donner un autre coup et dire : "Je t'achève"

Premier soin :

Pendant une minute le guérisseur doit simuler une guérison : mettre des pansements, faire le RCR (pas pour vrai), recoudre des blessures, appliquer un petit baume etc. et suite à cette minute la personne peut se relever de son inconscience ou de son agonie et l'amener à l'état de convalescent pour 30 minutes.

Torture de base :

La personne torture son captif et lui pose des questions, la victime perd 1pv par tranche de 5 minutes et ce jusqu'à sa mort (qui est un cas de mort et non d'agonie) et ces dégâts ne peuvent être guéris d'aucune façon tant et aussi longtemps que la personne est en vie (donc seule façon de ramener un torturé à la vie= potion ou sort de résurrection).

La victime de cette torture de base n'est en aucun cas obligé de parler et ce même rendu à l'agonie.

Pour des résultats efficaces aller apprendre la torture avancée auprès d'un professionnel en la matière.

Camouflage d'identité :

Si une personne porte des vêtements que son personnage n'a pas encore portés et qu'il cache son visage de façon quasi-complète (seuls les yeux restent visible), il ne peut être reconnu par autrui.

*** si le masque/bandeau/foulard est retiré il peut être reconnu sans aucun problème.**

***La voix de la personne déguisée ne peut être reconnue non plus.**

Cri défensif:

Coûte un(1) point de gloire.

Permet d'annuler l'effet de: Cri de guerre (même celui d'une arc/ arbalète/ fusil).

La personne qui utilise un cri défensif doit crier: "Par ma vie !"

Compétences à acquérir en jeu

Voici la liste des compétences que le joueur peut apprendre en jeux via un maître et le système d'apprentissage.

La voie des armes

Cri de guerre :

Coûte un (1) point de Gloire.

Ampute le membre touché, si la touche se fait au torse la personne tombe agonisante, l'attaquant doit crier: "**Par la guerre**" Peut être contré par un cri défensif. Si le cri de guerre est contré par un cri défensif la cible subit quand même 1 point de dégât. La personne possédant une arme spéciale (Exemple : Arme en argent) peut payer un point de gloire supplémentaire pour utiliser un cri de guerre supplémentaire de l'élément de l'arme.

Brise-bouclier :

Coûte un (1) point de gloire pour l'utiliser.

Brise le bouclier d'une personne et le rend inutilisable jusqu'à réparation (nécessite une arme à deux mains) Il est possible de renforcer son bouclier (via un forgeron) pour résister à ce genre d'agression (La personne répliquera : "Bouclier renforcé" ou "bouclier indestructible") sinon le coup est impossible à résister, un cri défensif est insuffisant. La personne crie: " Brise-bouclier".

Brise-arme :

La personne crie : "Brise arme" et l'arme de la victime est inutilisable jusqu'à réparation, certains matériaux et enchantement permettent de résister à cette compétence mais sont très rares.

Croc-en-jambe :

La personne frappe du plat de son arme la jambe de la cible et crie : "**croc-en-jambe**" et la fait chuter, aussitôt que les fesses touches le sol il est possible de se relever. Utilisable une fois. Ne peut pas être contré par un cri défensif. Certaines créatures peuvent cependant résister à un tel coup.

Force :

Coûte un (1) point de Gloire.

La personne crie : "repoussement" et faire revoler la cible de 2 mètres permet aussi de se déprendre de la soumission et équivaut à 2 soumissions (il est possible d'améliorer sa force de diverses façons).

Ferveur :

Une fois par combat, lorsque le combattant est agonisant, il tombe au sol, il peut se relever et faire une dernière charge de 10 secondes, pour retomber ensuite inconscient. Pendant ce 10 secondes rien ne l'affecte (sort, compétences, etc.) Mais il ne peut utiliser aucune compétence ou sort pendant ce temps.

Chirurgie de combat:

La personne est apte à guérir un combattant en plein combat et de le remettre sur pied pour le renvoyer au front ! Le chirurgien doit pendant le combat roleplayer une chirurgie pendant 3 minutes et ainsi remettre sur pied au

maximum de ses capacités une personne agonisante. Le chirurgien doit avoir un bandage avec herbes et l'apposer sur son patient pour symboliser la fin de la chirurgie.

Rituel guerrier :

Le guerrier prend 1 minute avant un combat pour se préparer mentalement à se battre, ce dernier peut réciter des valeurs guerrières, son code d'honneur, une chanson. Il doit en même temps appliquer sur son corps et son visage des peintures de guerre. Suite à ce rite le guerrier aura +1 pv pour le prochain combat.

La voie du subtil :

Vol à la tire :

La personne insert un trombone (ou un petit objet) dans la bourse d'une autre personne et lui dit dans l'oreille (après la scène) :''vol à la tire'', le voleur peut prendre ce qui rentre dans sa main. Elle peut aussi demander à l'animation de le faire à sa place pour conserver son anonymat.

***** Vol en jeu :**

Si vous dérobez un objet à un joueur autre que de la monnaie allez vérifier auprès de l'organisation si cet objet est en jeu ou seulement dans un but de décorum.

Crochetage :

Il n'y a pas de compétence crochetage à Aeon, si vous voulez ouvrir un coffre, arrangez-vous ! (Mais ne le brisez pas) Cependant les coffres fournis par l'animation sont barrés par diverses vis, alors munissez-vous de divers tournevis décorum pour monter votre kit de crochetage !

Falsification :

Permet de créer un faux document signé de la main d'une autre personne. Coût : 1 PG (Un falsificateur peut aussi reconnaître un faux document)

Torture avancée :

Permet de torturer une personne de façon professionnelle, la victime perd 1 pv par tranche de 5 minutes et peut être gardé en vie tant et aussi longtemps que le tortionnaire le désire.

(Il est recommandé à la victime de répondre un peu après un certain temps à moins qu'elle désire vraiment rester le reste de son GN captif à se faire torturer).

Maître du déguisement :

La personne est capable de changer sa race, son apparence et même son sexe.

Il faut que le déguisement soit crédible

Elle ne peut être reconnue en aucun cas à moins qu'un sort de vérité lui soit lancé ou qu'il échappe une information CLAIRE sur sa réelle identité.

La voie du savoir :

Méditation :

Permet de guérir complètement après 10 minutes de constante méditation dans le calme le plus complet.

Création de talisman :

Rituel permettant de créer un talisman et de le lier à soi. Prend 30 minutes à faire

Canalisation :

La personne canalise les arcanes autour d'elle via diverses danses et mouvements. A le même effet que méditation

Vision des autres mondes :

Permet de voir les spectres, les esprits etc. même ceux qui ne désirent pas être vus, permet aussi de voir le plan éthéré.

LES MÉTIERS

L'Alchimie :

L'alchimie s'apprend par un tuteur, par l'application d'une recette ou par la découverte et l'essai hasardeux (et souvent dangereux).

L'alchimiste se doit de s'appliquer et de prendre le temps de bien doser ses potions sinon les effets qui en résultent peuvent être inattendus et pas toujours plaisants.

L'alchimiste peut toujours essayer de créer de nouvelles potions via des expérimentations et de nouveaux mixtes de plantes et ingrédients, il devra bien sûr se trouver un ou divers cobaye pour ses essais ou se résoudre à tester lui-même sa potion.



Il est possible pour un alchimiste de créer de nouvelles potions ou d'apprendre une nouvelle recette entre les lunes en écrivant une thèse de minimum 3 pages pour une potion mineur et 6 pages pour une potion majeur.

Si la thèse est approuvée l'alchimiste recevra la recette.

(Contactez l'organisation pour de plus amples informations)

***** Pour plus d'information sur l'alchimie référez-vous au codex des métiers******

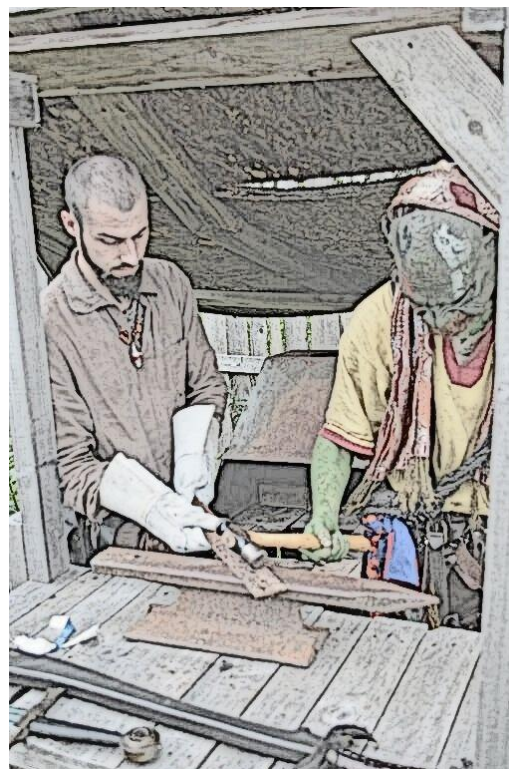
FORGE

Les forgerons sont les meilleurs amis du soldat !

Un joueur peut commencer forgeron s'il possède les outils de base, qu'il a averti l'organisation à l'avance et qu'il a remis son background.

Pour la majorité, ils sont regroupés en confrérie. Les plus notoires et reconnues sont: La confrérie de l'adamantium, la confrérie du Mythril (qui toutes deux possèdent apparemment les mines ayant les plus grands gisements de leurs minerais respectif) et la confrérie des Francs-Forgeurs.

Votre personnage dépendamment de sa race et de son background peut commencer comme membre de l'une des trois énumérées ci-haut ce qui simplifiera son cheminement et l'obtention d'un maître qui perfectionnera son apprentissage.



***** Pour plus d'information sur l'alchimie référez-vous au codex des métiers******

Outils : (doit avoir au minimum tous ces outils)

-Enclume

-Marteau

-Pince

-Petit four/source de chaleur/bac avec charbons

Compétences de départ :

-Réparer armure métalliques :

(Coûte 1 minerai pour deux points d'armure)

Débutant : 10 minutes par armure

Compagnon : 5 minutes par armure

Expert : 2 minutes par armure

-Réparer bouclier : Prend 4 minutes

-Réparer arme : Prend 4 minutes

-Forger des objets faits de métaux communs : Variable

-Aiguisage/balancement : L'arme a un cri de guerre jusqu'à son utilisation. Il faut crier : **'Par les forgerons'** Prend 20 minutes pour aiguiser une arme et **1** point de gloire du forgeron pour aiguiser **3** armes.



INGÉNIERIE

Pour être ingénieur il faut avoir des outils pour fabriquer ses créations et beaucoup d'imagination, c'est l'un des métiers où il sera rare que l'organisation vous aide et vous prenne par la main. Un ingénieur se doit d'être créatif et débrouillard ! Alors à vos crayons et vos schémas !

***** Pour plus d'information sur l'ingénierie référez-vous au codex des métiers******

PROSPECTION :

Le prospecteur c'est, monsieur Opportuniste, n'importe qui peut frapper sur un bout de pierre dans une carrière ou une mine dans le but d'en extraire un minerai



! Cependant les vrais de vrais savent où trouver les minerais les plus rares, à quoi ils ressemblent et quelles sont leurs propriétés. Pour avoir les connaissances d'un prospecteur il faut avoir été reconnu par l'une des confréries de forgeron ou avoir un maître qui nous a partagé ses connaissances en la matière.

Outils :

(Doit en posséder au moins deux pour exercer ce métier)

- Balai
- Pioche
- Pelle
- Filtreur
- marteau

***** Pour plus d'information sur la prospection, référez-vous au codex des métiers******

système de prêtprise

FONCTIONNEMENT DE LA PRÊTRISE

Pour devenir prêtre d'un être suprême (dieu, infernal ou céleste) il faut soit en avertir l'organisation avant le scénario ou bien le devenir en jeu par vos actions.

Il peut y avoir plusieurs types de prêtres et ce avec des titres différents.

Il y a le **prêtre de base** qui est le messager du dieu

Il y a le **prêtre de guerre** qui est un prêtre spécialisé dans l'art de la guerre et qui porte l'arme et l'armure.

Il y a le **judicateur** qui est un protecteur du temple et qui a accès à des sorts différents des autres types de prêtres.

Il y a le **paladin** ou le **champion** qui est un représentant de son dieu en mesure de faire divers rituels religieux et que ses actions sont faites pour la gloire de son dieu et en son nom.

Ces titres ont principalement un impact sur le roleplay de votre personnage mais peuvent amener divers événements au cours de vos aventures.

Lorsque vous devenez prêtre vous obtenez certaines habiletés et compétences ainsi que votre premier cercle de prêtrise

Tout cela est listé en détail pour chaque religion dans le **Codex de la prêtrise**

Obtenir de nouveaux cercles

Pour pouvoir obtenir de nouveaux cercles de prêtrise il faut vous investir dans votre religion

Il y a 4 actions à faire pour augmenter de cercle et ainsi augmenter l'influence de votre dieu dans la région. Peu importe l'ordre. Il est important que l'animation l'approuve pour que ce soit pris en compte.



- I. Il faut fabriquer un **autel** où vous pourrez prier, y déposer vos **objets de culte** et **reliques**.
- II. Il faut avoir une **effigie**, un **buste**, une **statue** ou une **idole** représentant votre divinité ou son panthéon.
- III. Il faut avoir trouvé une **relique** en jeu **ou avoir écrit soit même une bible d'au moins 30 pages** sur votre dieu ou son panthéon.
- IV. Il faut avoir **15 priants sur le terrain** et avoir fait une **messe** avec ces 15 derniers.

Le prêtre doit prendre en note le nom de ces priants et ils doivent signer hors-jeu pour approuver qu'ils soient bien des priants du dieu

La voie des êtres suprêmes :

Méditation :

Permet de guérir complètement après 10 minutes de constante méditation dans le calme le plus complet.

Vade Retro infernalis :

Fait fuir des lieux une créature maléfique ou des plans infernaux. Utilisable 1 fois par cycle.

De quo Angelo Reverti:

Fait fuir des lieux une créature céleste. Utilisable 1 fois par cycle.

Bénédiction :

Permet de bénir un lieu et d'empêcher les Infernaux et les Morts-vivants d'y pénétrer. Permet aussi de bénir une arme pour un coup : "Par mon arme bénite" 'Permet aussi de bénir un objet pour que ni les infernaux, ni les Morts-vivants ne puissent y toucher. La bénédiction d'un lieu prend 10 minutes à faire, l'objet est béni pour une heure. La bénédiction d'un objet prend 2 minutes à faire et l'objet est béni pour une heure.

Malédiction :

Permet de maudire un lieu et d'empêcher les célestes et les êtres de la nature d'y pénétrer. Permet aussi de maudire une arme pour un coup : "Par mon arme maudite". Permet aussi de maudire un objet pour que ni les célestes ni les êtres de la nature n'y touche ne puissent y toucher. La malédiction d'un lieu prend 10 minutes à faire, l'objet est maudit pour une heure. La malédiction d'un objet prend 2 minutes à faire et l'objet est maudit pour une heure.

Messe:

Permet de performer une messe qui donne au performateur 1 point de gloire par tranche de 10 suivants qui sont présents.

*****Le nombre de sorts guérison qu'un prêtre a, se calcule par le nombre de priants qui prient son dieu/panthéon par week-end et qui participe à une de ses messes, il doit écrire les noms dans sa bible et les faire signer comme preuve. *****

LA MAGIE

Les bases

Dans le livre de règle nous n'allons qu'écrire les bases de la magie sinon il serait trop long et non nécessaire à tous les joueurs d'avoir toutes ces informations.

La façon que la magie fonctionne en Aeon est bien simple.

TOUT mage qui se respecte a un talisman

Le mage doit pour utiliser un sort de base faire un rituel d'en général 15 minutes pour charger son talisman.

La façon de faire le rituel reste à la discrétion du mage mais nous encourageons et récompensons fortement ceux qui s'appliquent à en faire des intéressants.

Lorsque le rituel est terminé, le mage a chargé son talisman avec un nouveau sort et perd ainsi de son espérance de vie (variable selon chaque sort).

Par la suite le mage doit écrire dans son grimoire le sort chargé et tenir religieusement un compte de ses années d'espérance de vie.

Tout mage se doit à la fin de chaque GN remettre à l'organisation via un email le compte de ses sorts chargés et l'espérance de vie qui lui reste.

Si un mage oublie il se verra pénalisé de 50 ans d'espérance de vie (ce qui pourrait même causer la mort de votre personnage !)

Apprendre un nouveau sort

Pour apprendre de nouveau sort, écoles de magie et compagnie il y a plusieurs possibilités.

1 : L'apprendre en jeu :

Le mage peut suivre des cours en jeux via un maître accrédité et celui-ci peut lui partager son savoir en matière de magie.

2 : Le transcrire :

Cela ne s'applique qu'aux sorts et ne permettent pas d'apprendre une nouvelle école de magie.



3 : La thèse :

Entre les scénarios il est possible que votre personnage apprenne de nouveaux sorts et écoles de magie.

Pour cela vous pouvez utiliser votre action inter-GN pour apprendre une nouvelle école et un nouveau sort.

Mais pour cela l'organisation exige que le joueur désirant cela envoie une thèse d'au moins 3 pages sur l'école ou le sort qu'il désire apprendre.

Si la thèse est satisfaisante, l'organisation vous accordera ce nouveau sort.

Les rituels

La thèse :

Une thèse est un document écrit (il faut nous envoyer une version digitale) qui explique les expérimentations, les calculs, les idées et les procédés qui ont menés le mage à comprendre le nouveau sort ou la nouvelle école.

Les thèses peuvent se ressembler mais nous demandons aux mages de ne pas se copier entre eux et faire preuve d'originalité.

Les rituels sont des moyens d'accomplir de grandes choses :

Enchanter un objet, créer un portail vers un autre plan, invoquer la pluie sur vos terres pour les rendre plus fertiles, etc.

Bien évidemment certaines de ces choses, comme invoquer la pluie, ne peuvent être commandées par l'organisation mais peuvent grandement influencer l'inter-GN et la géopolitique d'Aeon.

Alors lorsque vous désirez faire un rituel vous le faites et par la suite, vous allez en aviser l'organisation pour qu'ils vous expliquent les effets du rituel.

Le rituel peut prendre effet à l'instant, dans quelques heures voir même dans quelques lunes ! C'est à l'organisation d'en juger.

De plus c'est à l'organisation de déterminer le coût de ce rituel, car pour accomplir de grandes choses, il faut faire de grands sacrifices ! (en objets ou en espérance de vie.)

Pour ce qui est de la haute magie et de ses méthodes, tout cela peut s'apprendre en jeux seulement !

Les étapes d'un rituel

N'importe quel être peut faire un rituel, qu'il soit vivant ou non. Il n'est pas nécessaire d'être un pratiquant direct de la magie pour qu'un rituel opère.

Lorsque vous désirez qu'un rituel soit complètement prit en compte et qu'il ait un effet vous devez remplir ces exigences:

Avertir l'animation de votre intention

(Le plus à L'avance possible)

Elle fera son possible pour envoyer un animateur voir le rituel et réagir en conséquence.

Il est possible aussi que les effets du rituel se fassent ressentir dans les lunes qui suivent.



Plus vous êtes de ritualistes à le performer plus le rituel risque d'être puissant

Il est recommandé que le rituel ait un **minimum d'élaboration** selon certains critères comme:

L'intensité des ritualistes, la coordination et l'unité de l'exécution du rituel, la complexité et l'élaboration de celui-ci, les objets/accessoires utilisés et le sacrifice (objet, vie, possessions, autres).

Les coûts de la magie

La magie, elle a un coût.

Tout sort dit mineurs diminue l'espérance de vie du mage de 2 ans, les sorts majeurs de 5 ans et les rituels diminue l'espérance de vie un nombre variable d'années.

Donc les mages sont rendus des êtres qui font usage de la magie à bon escient (généralement)

Elle n'est plus prise à la légère.

Ils étudient la magie et ses fondements pour bien en comprendre l'essence, cependant, selon certaines rumeurs, certains mages auraient développés une technique qui permet de drainer la magie d'un artefact ou d'un être pour pouvoir rallonger son espérance de vie et donc contrer les effets mortels de la magie.

Ces êtres sont rares et peu recommandable car selon les dires de certains l'un des coûts relié à ce savoir est un pacte avec des Dieux...ou encore pire des Démons...

Le mage et son talisman

Le talisman d'un mage est son lien direct avec l'essence magique de ce monde

Pour pouvoir réussir à attirer la magie et l'emmagasiner le mage doit avoir un talisman sinon il est impossible (inutile plutôt) pour lui de faire un rituel si il ne peut canaliser la magie qu'il appelle.

Pour utiliser un sort, il faut posséder l'école de celui-ci (donc si vous ne possédez pas l'école d'élémentalisme, même si vous avez le sort et son incantation, vous ne pouvez l'utiliser).

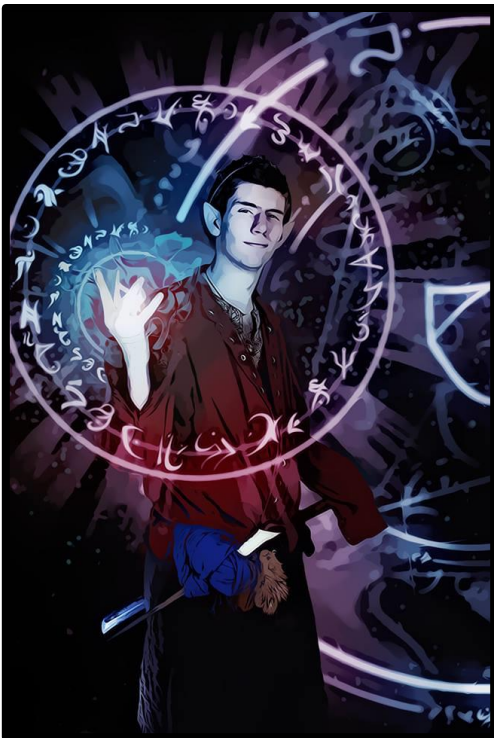
Les écoles s'apprennent en jeu.

Lorsqu'un initié devient mage, il passe le rituel du talisman qui consiste à créer un lien entre le mage et un objet auquel il tient grandement (symbolique). L'objet doit être composé d'un matériel noble et significatif (par exemple, le talisman ne peut être une simple roche ou un bout de bois non travaillé, ni une pièce de monnaie).

Le talisman de base d'un apprenti mage ne peut que stocker que 3 sorts à la fois. Celui d'un mage initié 6 et celui d'un mage expérimenté 9.

Selon certaines légendes, certains mages auraient réussi à renforcer leur talisman pour pouvoir stocker une quinzaine de sort, comment y sont-ils parvenus ?

Seuls les Dieux le savent et encore moins sont ceux qui savent où ils ont pu les cacher...



Le chargement du Talisman

Pour charger son talisman d'un sort, le mage doit faire un rituel:

Bougie, encens, craie, pentacle, cercle magique, méditation etc. (dépendamment de son RP et de son personnage) qui prend minimum 15 minutes (Certains sort nécessitent plus de temps) et ce sans être dérangé (ex: une attaque directe le visant et l'ayant atteint).

Pour pouvoir utiliser un sort de son talisman le mage doit absolument toucher son talisman en même temps que de dire les mots de pouvoirs appropriées*1

L'espérance de vie du mage diminue à la fin du rituel de chargement de son talisman. Il se doit ensuite d'écrire dans son grimoire le sort chargé.

TOUT les sorts sont au touché sauf si indication contraire.

Selon les rumeurs il existerait en ce monde des pierres magiques capable de recevoir un sort et de le stocker en elle pour pouvoir être utilisé plus tard, ces pierres sont de vraies perles rares.

***1 : La description du sort**

À la suite de son rituel de chargement le mage doit écrire le sort chargé dans son grimoire ainsi que le nombre d'année qu'il lui en coûte.

À chaque fin de scénario le joueur doit remettre ou envoyer à l'animation le nombre d'années dépensées dans la magie pour que l'organisation puisse se tenir à jour.

***Si le mage ne l'envoie pas d'ici le prochain GN celui-ci recevra une amende de 50 ans d'espérance de vie.**

N.B. C'est toujours le dernier sort/effet lancé sur la personne qui fait effet par exemple : Un objet béni se fait maudire, il devient maudit. Un objet maudit se fait bénir, il devient béni.

N.B. *** Un mage peut charger le talisman d'un autre mais ne peut pas l'utiliser à moins d'avoir fait un rituel de liaison (ce qui brise le lien avec son ancien propriétaire).

Règlement hors-jeu :

Glow-stick

Les glow stick en jeu ont une signification ainsi qu'un effet rattaché à sa couleur, il est important de les connaître :

Rouge suprême :

Signifie une puissance d'origine divine, céleste ou démoniaque. Peut autant signifier qu'un objet ou une personne est béni ou maudit. La lueur est visible.

Bleu arcane :

Ils signifient la magie. Dégagent une puissance arcanique visible et quasi-tangible

Vert Nature :

Cette lumière dégage une essence de type nature visible et quasi-tangible

Mauve glorieux :

Le glowstick signifie que les coups de la créature ou de la personne l'ayant sont un équivalent de cri de guerre sans qu'elle aille à le spécifier.

Orange peur :

Lorsque vous voyez un glow stick orange et que vous le voyez, vous en avez peur, vous le fuyez, pas obliger de prendre ses jambes à son coup mais vous vous tenez le plus à distance possible de la lumière ! Si le glow stick est caché (par une main) ou simplement dos à vous, il ne vous affecte pas donc vous pouvez par exemple attaquer de dos un monstre qui n'a pas de glow stick dans le dos.

Rose : Situation médicale, ne pas frapper la personne.

Limitation et “stacking”

Il y a certaines limitations et restriction logique pour éviter certains débordements de règles

Il n'est pas possible d'avoir deux améliorations du même genre à la fois.

Ex : J'ai un sort de peau de pierre qui me donne +3 pv, si je m'incante par la suite un sort de peau d'écorce +1pv je n'aurai pas +4pv au total mais bien seulement +3pv.

Un objet magique ou spécial faisant un effet similaire ne peut pas se stacker.

Ex : J'ai un sort de peau d'écorce +1pv et une amulette d'endurance +3pv, les deux compétences ne se cumulent pas et j'obtiens seulement 3 pv de plus.

Une compétence d'un objet ne compte pas dans les limitations de 4 compétences offensives/défensives par combat.

Ex : J'ai une épée d'argent, j'ai 4 points de gloire. J'utilise le cri de guerre “par mon arme d'argent”, par la suite je pourrais faire 4 autres cris de guerre ou compétences et cela fonctionnerait. Au même titre que bouclier renforcé/indestructible ne compte pas comme une utilisation de compétence défensive,

Engins de siège

Taille :

Les engins de sièges sont catégorisés selon différentes grandeurs : Petit, moyen, grand. Les petits engins de sièges peuvent être transportés par une seule personne. Les moyens par 2 personnes et les grands par 4 personnes.

Dégât :

Les engins de sièges rendent agonisant au toucher, même s'il touche le bouclier ou l'arme. Il est possible que certaines grandes créatures résistent à un ou plusieurs tirs d'engin de siège mais elles sont généralement grandement blessées par ceux-ci. Il peut être calculé comme faisant 5 dégâts sur celles-ci. Les engins de siège tel les béliers ne peuvent blesser de personnes.

Portes, mur et autres obstacles :

Il arrive parfois que vous désiriez vous infiltrer plus ou moins discrètement chez quelqu'un... aucune porte du terrain ne peut être barrée sans qu'il y ait quelqu'un à l'intérieur. Alors inutile de forcer la porte, le propriétaire du terrain n'aimerait pas qu'elle se fasse briser, alors pour débarrer une porte vous devez vous munir d'un bélier ou d'un engin de siège (ex : baliste) et «défoncer» la porte. Pour défoncer une porte de bois, il faut 30 coups de bélier (ne donnez pas de coups de votre plus fort, vous risqueriez d'abimer la porte pour vrai) ou 5 tirs d'arme de siège. Il est possible de renforcer les portes, référez-vous à des ingénieurs ou forgerons.

Coups de béliers :

Entre chaque coup de bélier celui-ci doit reculer d'environ 10 pieds avant qu'un second coup puisse être donné.

N.b. les coups agonisants d'une arme de siège ne peuvent être bloqués par un cri défensif.