



Livre des règles 2026

Version 1

L'Univers	3
Règles du terrain	4
Systèmes de Jeu	6
Les Armes	6
Les Dégâts	6
Les Armures	7
La Mort	7
La Fouille	8
Le Repos	9
La Nourriture	10
La Force	10
Compétences, Sorts et Effets	11
Compétences Actives et Réactives	11
Sorts et magie	12
Focus magique	12
Fatigue magique	12
Incantations	12
Effets de compétences	14
Effets de monstres	15
Création de personnages	17
Endurance & Avoirs	17
Origines & Classes	17
Progression des niveaux	18
Origines	19
Humain(e)	20
Elfe	20
Nain(e)	21
Halfelin	21
Séraphin(e)	21
Naktar	22
Demi-Orc	22
Tieffelin	23
Gobelin	23
Hommes-animaux	24
Hommes-plantes	24
Héritage mixte	24
Avantage et Désavantage	25
Avantage	25
Désavantage	27
Métiers	30
Forgeron	30
Alchimiste	31
Herboriste	31
Ingénieur	31
Passim	31

Scribe	31
Contrefaçon	32
Barde	32
Mercenaire	32
Cartographe	32
Agriculteur	33
Médecin	33
Classes	34
Bagarreur (Guerrier)	34
Compétences mineures	34
Compétences intermédiaires	35
Compétences majeures	36
Maraudeur (Roublard)	37
Compétences mineures	37
Compétences intermédiaires	38
Compétences majeures	39
Destructeur (Barbare)	40
Compétences mineures	40
Compétences intermédiaires	41
Compétences majeures	42
Gens du peuple (Commoner)	44
Compétences mineures	44
Compétences intermédiaires	45
Compétences majeures	46
Chasseur (Ranger)	47
Compétences mineures	47
Compétences intermédiaires	48
Compétences majeures	49
Zélate (Mage)	51
École de l'arcane	51
École des arts obscurs	53
École de la magie innée	54
Sorts Zélates mineurs	55
Sorts Zélates intermédiaires	56
Sorts Zélates majeurs	57
Porteur de foi (Prêtre)	58
Philosophie primitive	58
Philosophie épique	59
Philosophie arcane	60
Sorts cléricaux mineurs	62
Sorts cléricaux intermédiaires	63
Sorts cléricaux majeurs	64
Conquête de campement	65
Conclusion	66

À noter que l'utilisation du masculin est employée strictement pour simplifier l'écriture.

L'Univers

Le grandeur nature Barovia se déroule dans un monde médiéval fantastique fortement influencé par l'univers de Ravenloft, un royaume imprégné de terreur et de mystère. Bien que nous reprenions certains éléments familiers de Ravenloft, tels que des personnages et des lieux, nous vous conseillons de ne pas trop vous appuyer sur vos connaissances extérieures, car, malgré quelques similitudes, nous avons ajouté notre propre touche créative. Entrez dans le jeu avec ouverture d'esprit et curiosité, car il vous promet un univers fascinant, enveloppé de suspense, d'horreur et rempli de combat.

Introduction:

Plus d'un siècle s'était écoulé depuis les derniers tumultes de La Brume en Barovie. Les habitants, soulagés, profitaient enfin de leurs terres libres de la présence des étrangers. Malheureusement, leur bonheur fut bref, car d'un soir lugubre, La Brume recommença ses sombres manigances. À travers l'épais brouillard qui se dessinait à l'horizon, les paysans aperçurent avec inquiétude et désarroi le retour d'aventuriers venus d'autres mondes. Ces fauteurs de troubles, symbole de mort et de malheur, qui venaient de nouveau envahir leurs terres et leur quotidien. Impuissant, le peuple de Barovie assiste alors à la naissance d'une nouvelle ère sinistre, pleine de dangers.

Personne ne sait comment fonctionne La Brume. Elle possède ses propres règles. Cruelle et imprévisible, elle joue avec ses victimes. Quand elle vous enveloppe, elle vous enlève dans une traversée chaotique, qui vous fait perdre tous vos repères. Vous vous retrouvez dans un endroit inconnu. Seule une forêt lugubre et quelques bâtiments vous entourent. Doucement, les souvenirs de votre ancienne vie s'estompent et sont remplacés par les murmures lugubres du vent et du mal.

Vous êtes un aventurier nouvellement apparu dans ce monde étranger. Sans savoir comment, vous êtes dépaycé. Adaptez-vous rapidement, votre vie, et le futur de la Barovie sont en jeu.

Règles du terrain

Certaines règles sont importantes à respecter afin d'assurer la sécurité des joueurs et pour nous permettre la location du terrain:

- L'utilisation d'objets en verre est interdite sur le terrain.
- Toutes les armes pouvant réellement blesser un joueur sont interdites sur le terrain.
- Tous combats (réels ou fictifs) sont interdits dans les bâtiments.
- Il est interdit de consommer de l'alcool ou des drogues sur le terrain.
- Il est interdit d'utiliser du feu en dehors des ronds de feu ou aires de poêles à bois prévus à cet effet. Si vous utilisez un poêle à bois et que vous quittez le bâtiment, assurez-vous que la porte du poêle est fermée ou que le feu est éteint. Assurez-vous aussi que le feu du rond de feu est éteint avant d'aller vous coucher ou de le laisser sans surveillance.
- Aucun mégot de cigarette ne doit être jeté à l'extérieur d'un rond de feu.
- Les actes de vandalisme sont strictement interdits.
- Il est interdit de laisser traîner ses déchets sur le terrain.

Certaines règles de savoir-vivre devront également être respectées pour des raisons de sécurité et pour s'assurer que tous les joueurs ont du plaisir:

- Le harcèlement sexuel en tous genres est interdit.
- Les actes haineux en tous genres sont interdits.
- Le vol d'objets qui ne font pas partie du jeu est interdit.
- Il est interdit d'attaquer les joueurs portant un bâton lumineux rose. Ces joueurs sont des personnes ayant une restriction physique ou médicale les empêchant de participer activement aux combats. Dites-leur qu'ils sont morts/inconscient, puis ils se coucheront au sol. Vous devez être à moins de 3 pieds / 1 mètre de la victime pour que l'effet fonctionne.
- Les combats doivent être effectués avec respect et ne doivent pas utiliser des coups avec une force excessive.
- Les contacts physiques (pousser, lutter, force réelle, etc.) entre amis, envers un autre joueur ou un animateur ne sont pas permis.

Il est important de ne pas briser l'immersion des autres joueurs en utilisant des objets ou en parlant de sujets qui ne font pas partie de l'univers de Barovia. Nous croyons qu'il est possible de rester en jeu pour l'ensemble de la durée du grandeur nature, et surtout à l'extérieur de vos campements respectifs. Nous invitons les joueurs à en faire de même pour embellir leur expérience au maximum.

Note 1 : Tous les joueurs qui refusent de se conformer aux règlements ou qui font preuve d'un comportement inadéquat seront expulsés du GN et/ou du terrain.

Note 2: Le GN Barovia s'adresse à un public de 16 ans et plus.

Note 3: Soyez délicat avec les animateurs/monstres et leur costume, puisque nous ne sommes pas toujours aptes à bien voir et notre dextérité est souvent compromise. Il en va de même pour les décorations sur le terrain, et les différents objets en jeu, ils coûtent souvent cher en temps et en argent, veuillez donc être prudent.

Systemes de Jeu

Le systeme de Barovia se veut tres simple, pour faciliter les combats, pour ne pas embourber le jeu et pour privilegier l'immersion du Grandeur Nature. Toutes les armes et armures sont permises pour toutes les classes. Cependant, pour lancer un sort, il faut avoir une main libre et ne pas porter d'armure en metal pour les sorts intermediaires et majeurs. Les boucliers mesurant plus de 90 cm en longueur ou en largeur et les armes de plus de 200 cm exigent la competence « Grande main ».

Les Armes

Les epees chantent, haches grondent, lances percent, tandis que les arcs murmurent. Les armes s'embrassent dans un cri d'acier, tandis que la terre boit le dernier souffle des vaincues.

Les armes de GN utilisees devront etre approuvees par l'equipe d'animation. Nous nous reservons le droit de vous refuser votre arme si elle represente un danger pour les autres joueurs.

Toute forme d'estoc (pointer avec son arme) est interdite, que ce soit avec une dague, une lance ou toutes autres armes de corps a corps. Les arcs, arbaletes ou armes a distance ne sont pas consideres comme de l'estoc.

La longueur maximale d'une arme a une main, incluant le manche, et pouvant etre utilisee avec un bouclier, est de 115 cm. Toutes les armes de plus de 115 cm devront etre tenues a 2 mains en tout temps lors de l'utilisation. Aucune arme ne peut depasser 250 centimetres de long. Il faut l'avantage ou la competence "Grande Main" pour manier une arme de plus de 200 centimetres.

Les Degats

Toutes les armes infligent 1 degat a l'exception **des Arcs et Arbaletes qui infligent 3 degats**. Ainsi, ni les monstres ni les joueurs n'ont besoin de dire les degats a haute voix, mais ils doivent **jouer la douleur en tout temps**.

Les seuls degats qui sont mentionnes a voix haute sont ceux provenant des sorts et effets magiques. Les sorts et effets magiques sont utilises au toucher ou avec une arme de corps a corps, et leurs effets sont mentionnes a la cible, donc aucune necessite de les crier. Enfin, **les degats elementaires (feu, glace, acide, electrique, divin ou autre) et les degats causes par la magie ignorent l'armure**.

Les Armures

L'armure des aventuriers leur assure une certaine sécurité. En ce sens, chaque point d'armure (PA) donne 1 point de vie (PV) supplémentaire au personnage. Ces PV sont toujours considérés comme de l'armure et seront retirés en entières par des compétences comme Réverbération. La réparation doit se faire par un forgeron. Les PV offerts par une armure reviennent après un repos. Enfin, un aventurier est incapable de lancer un sort intermédiaire ou majeur lorsqu'une armure de métal est portée par celui-ci.

La protection offerte par chaque type d'armure suit l'échelle suivante:

- ❖ **Tiers 1** - Armure de cuir ou gambison : +1 PA pour le torse ;
- ❖ **Tiers 2** - Armure de cuir et métal, ou maille: +2 PA pour un torse;
- ❖ **Tiers 3** - Armure de plaque: +3 PA pour un torse;
- ❖ **Brassards** : +1 PA, peu importe le tiers, excluant le gambison;
- ❖ **Grèves** : +1 PA, peu importe le tiers, excluant le gambison;

Un casque porté permet d'augmenter le nombre de PA offert par une armure au torse de 1, jusqu'à un maximum de 3.

La Mort

Dans la lueur pâle des lunes, l'ombre du faucheur d'âme danse entre les pierres. Sous sa cape effilée, il dérobe la nuit, laissant derrière lui un murmure qui s'éteint...

Lorsqu'un personnage atteint zéro point de vie, il sombre dans l'inconscience et oublie les événements et les personnes impliquées dans les quinze dernières minutes environ. Il se relève à la suite de 15 minutes au sol, avec 1 point de vie.

Lorsqu'un personnage est à 0 point de vie, il est possible de l'achever. Pour achever un personnage, un autre personnage doit passer au moins 1 minute de roleplay intense, et ce, de manière active pour le tuer. Cela peut être fait de façon violente, dans une exécution, ou de toute autre façon crédible. Il vous est fortement encouragé de faire du bruit et des mouvements brusques pour donner la chance à la victime d'être secourue. La victime peut également crier de douleur, sans toutefois utiliser de mots. **Absolument aucune compétence ou effet ne peut empêcher un joueur de crier lors de sa mort.**

À la fin de la minute, le personnage est mort, et doit recommencer un nouveau 15 minutes au sol ou plus s'il le désire jusqu'à un maximum d'une heure. Rester au sol plus longtemps que 15 minutes pourrait sauver un aventurier, puisqu'il y a diverses manières de ramener un personnage mort à la vie.

Esprit des brumes

Une fois les 15 minutes (ou plus) terminées, **le personnage se réveille en Esprit des brumes**, que son corps existe toujours ou non, puis vagabonde jusqu'à atteindre les brumes (cabane d'animation). En tant qu'Esprit des brumes, le joueur est intangible (impossible à fouiller ou à toucher, inattaquable, ne peut être ciblé) et doit rester neutre avec un air fantomatique. Il marche lentement, ignore tout sur son chemin et son unique but est de se rendre à la cabane d'animation.

Une fois arrivé à la cabane d'animation, l'Esprit des brumes incarné par le joueur se retrouve emporté par le brouillard et il doit ensuite avertir un animateur de sa mort à la cabane d'animation. Enfin, ceux qui affrontent la mort trop souvent ne reviennent parfois jamais.

Chances des brumes

Chaque personnage commence son aventure avec 2 Chances des brumes, ce qui vous permet de revenir 2 fois à la vie, vous donnant 3 vies au total. Pour être ramené à la vie, le joueur utilise une de ses Chances des brumes. Les personnages ne sont pas conscients qu'ils possèdent des Chances des brumes, mais se sentent plus faibles à mesure qu'ils les utilisent. Lorsqu'un personnage meurt et n'a plus de chance des brumes, c'est la fin de l'aventure pour celui-ci et le joueur doit alors se créer un nouveau personnage.

La mort n'est pas quelque chose de facile à accepter, mais elle est courante en Barovie, cela vous donnera la chance de jouer différents personnages tout au long de votre aventure avec nous. Prévoyez une fiche ou un costume de rechange, surtout si vous êtes un "fauteur de troubles". Nous espérons que vous survivrez au moins quelques parties, mais rien n'est garanti en Barovie.

La Fouille

Il est toujours possible de voler un objet en jeu à quelqu'un qu'il soit inconscient ou non. Vous avez le droit de prendre un objet en jeu (une épée, une bague, une ration, etc.) lorsque celui-ci est possédé par quelqu'un d'autre (joueur ou personnage non-joueur). Il est cependant impossible d'utiliser la force pour ce faire. À noter que vous ne pouvez pas voler l'objet personnel d'un joueur.

Vous pouvez interagir avec les objets des autres avec respect si la personne est consentante. Par exemple, il est possible de retirer l'arme ou le foulard de quelqu'un

d'inconscient. Dans le cas où la personne refuse, elle devra elle-même le faire ou décrire ce que les autres personnages voient en jeu.

Lorsqu'un personnage est inconscient, il est possible de le fouiller de deux façons.

- Fouille active : si les deux parties sont consentantes, une fouille réelle est possible.
- Fouille passive: si une des deux parties l'exige, il faut effectuer la fouille du joueur sans le toucher.

La fouille passive s'effectue en passant 30 secondes par membre fouillé. Après ce temps, la cible devra vous donner tout ce qui se trouve sur ce membre. Un cadavre comporte seulement 5 membres à fouiller qui couvrent l'entièreté du corps: le torse, les 2 bras et les 2 jambes. Lorsque quelqu'un fouille les 5, il devrait être en mesure de récupérer l'ensemble des objets en jeu d'un autre personnage, à l'exception des compétences comme double fond.

- La fouille passive d'une **jambe** inclut: les poches (secrètes ou non, à l'exception des compétences comme double fond), les bottes, la ceinture (du même côté de la jambe), etc.
- La fouille passive d'un **bras** inclut: les poches de chandails et manteaux, les poignets, etc.
- La fouille passive du **torse** inclut: ce qui n'est pas déjà inclus ici-haut comme le cou, la tête, la poitrine, etc.

Dans le cas où un objet se trouve dans une zone ambiguë, le joueur fouillé devra montrer l'objet à la première fouille qui pourrait s'appliquer.

Il est impératif de respecter les autres joueurs et animateurs. Dans ce sens, il est obligatoire de respecter le choix d'un joueur fouillé. De plus, il est interdit d'user de force lors d'une fouille.

Le Repos

Les personnages qui ont besoin de soin peuvent se reposer pour regagner leurs points de vie et réparer leurs points d'armures. Après 30 minutes de repos sans effort prononcé, sans utilisation de capacités et sans combattre, le personnage est maintenant prêt à retourner à l'aventure. Il regagne tous ses points de vie et ses points d'armures.

La Nourriture

Les entrailles hurlent comme un loup à l'agonie, dévorant le silence d'une faim sans fin. La faim ronge son corps comme une flamme invisible, ne laissant que l'ombre d'un être oublié...

Pour survivre en Barovie, il est nécessaire de se nourrir. Les rations sont distribuées sur le terrain de diverses façons à chaque partie. Ainsi, leur apparence et leur disponibilité varient d'une partie à l'autre en fonction de la saison. Chaque personnage doit manger une ration à toutes les parties, sans quoi son maximum de points de vie diminue de 1 de manière temporaire, dû à la malnutrition. Si un personnage ne se nourrit pas de manière répétée et que son maximum de vie devient 0 en raison de sa malnutrition, il meurt de faim et devra se créer un nouveau personnage.

Lorsqu'un personnage se désinscrit avec une ration en fin de partie, la ration est utilisée par le joueur, puis elle est retirée du jeu. Si un joueur se désinscrit sans ration, il gagne alors 1 point de malnutrition (PM) et perd un nombre de points de vie maximum égale à son nombre de PM. Pour retirer 1 PM et retrouver son maximum de PV, il faut rattraper le nombre de rations manquées en apportant deux rations à sa prochaine désinscription: une pour manger cette partie et l'autre pour retirer un PM. Il est impossible de retirer plus de 1 PM par partie.

Par exemple, un joueur qui s'est désinscrit sans ration deux fois de suite réduit son maximum de PV de 2 points. Il devra utiliser 2 rations lors de sa désinscription pour retirer 1 PM et se nourrir. Si le joueur utilise une seule ration, il garde ses PM. Si le joueur n'a aucune ration à sa désinscription, il gagne un autre PM. Pour que le joueur retire l'entièreté de ses PM, il devra se désinscrire avec 2 rations lors des deux parties suivantes.

La Force

Certaines créatures et personnages possèdent une force hors de l'ordinaire qui permet de faire certaines actions spéciales.

- Repousser : Avec un puissant effort physique, peut faire reculer la cible de 10 pas ; nécessite ses 2 bras.
- Retenir: Retiens une cible avec ses 2 bras.
- Déplacer un corps : Nécessite 1 bras plutôt que 2.
- Casser une porte de palissade.

(Les portes de palissades peuvent être réparées avec 15 minutes de roleplay consécutives effectuées par un joueur.)

Sans l'occurrence d'une telle force, un joueur ne peut transporter un cadavre qu'avec grande difficulté. Il devra utiliser ses deux bras et marcher lentement. Deux joueurs peuvent utiliser un bras chacun pour marcher normalement en traînant un cadavre. Malgré la présence d'un système de forces, cela ne permet pas les contacts physiques qui pourraient blesser. Nous déconseillons de transporter des cadavres de manière réelle et nous nous dégageons de toute responsabilité pour les éventuelles blessures qui pourraient résulter du consentement de deux joueurs pour ce genre d'activité.

Compétences, Sorts et Effets

Il y a plusieurs catégories de compétences, de sorts et d'effets de monstres. La distinction entre ces trois types d'actions est présentée ci-bas.

Compétences Actives et Réactives

Toutes les compétences actives, qui ont un effet avec une durée déterminée, respectent la règle temporelle telle que décrite ci-bas:

- Compétence active mineure: **1 minute**
- Compétence active intermédiaire: **3 minutes**
- Compétence active majeure: **10 minutes**

*** En cas d'exception, le joueur est responsable d'avertir la cible ***

Il existe toutefois quelques exceptions à cette règle. Par exemple, « bris de membres » est une compétence guerrière intermédiaire qui ne respecte pas la règle des 1/3/10 minutes. Elle nécessite la réparation du membre par un médecin ou 1h sans l'utilisation du membre. Démembrement suit le même principe, mais dure 6h. D'autres compétences comportent ce genre de règle, mais leur nombre est limité.

De plus, avant de pouvoir réutiliser la même compétence, un personnage devra attendre une durée fixe en fonction du tiers de la compétence, soit:

- Compétence active mineure: **10 minutes**
- Compétence active intermédiaire: **30 minutes**
- Compétence active majeure : **60 minutes**

ATTENTION : Si vous manquez votre compétence, par exemple, une frappe dans le vide, lancer un sort sans réussir à toucher votre cible, etc., la compétence est utilisée et vous devrez attendre 10/30/60 minutes avant de pouvoir la lancer de nouveau. *

Sorts et magie

Sous une lune sanglante, une sorcière murmure, et l'obscurité s'éveille, avide d'âmes égarées. Dans les ombres d'un vieux grimoire, les murmures anciens tissent des songes de feu et d'éther. Au creux des runes, la magie danse, tissant des liens où le réel se brise.

Focus magique

La magie étant très instable, les lanceurs de sort ne peuvent lancer des sorts à distance et doivent les effectuer au toucher. L'énergie étant dure à contrôler, elle ne peut rester que 5 secondes sur la main du lanceur de sort. Le lanceur de sort doit donc lancer son sort dans les 5 secondes suivant son incantation. Il peut se déplacer pour lancer son sort et un coup d'épée reçu n'annule pas le sort ou son incantation.

Fatigue magique

La magie d'un univers à un autre est différente et cela va de même pour la Barovie où la magie est beaucoup plus rare que d'autres. Cette magie prend donc du pouvoir à l'incantateur l'empêchant d'utiliser le même sort 2 fois de suite.

Durée avant de pouvoir relancer le même sort:

- Sort mineur: 10 minutes
- Sort intermédiaire: 30 minutes
- Sort majeur : 1 heure

Pour l'efficacité du jeu, la durée des sorts est catégorisée par tiers. Ainsi, la durée des effets de sorts est :

- Sort mineur: 1 minute
- Sort intermédiaire: 3 minutes
- Sort majeur: 10 minutes

*** En cas d'exception, le lanceur du sort est responsable d'avertir la cible ***

Incantations

Les incantations des lanceurs de sorts se font selon un nombre minimum de mots par palier et doivent être incantées sans interruption :

- Sort mineur: **7 mots**
- Sort intermédiaire: **11 mots**
- Sort majeur: **15 mots**

De plus, les lanceurs de sorts doivent :

- Dire le palier auquel le sort lancé appartient : 1^{ère} / 2^{ème} / 3^{ème} tour (ou un autre mot au choix du joueur), soit l'équivalent de mineur, intermédiaire et majeur qui sert à identifier le niveau du sort.
- Mentionner le nom du sort à la fin de l'incantation pour que le sort fonctionne

À noter que le nom du sort ne compte pas dans le nombre de mots minimum.

Exemple : “Par la 2^{ème} tour du vide sombre et absolu, je lance Aveuglement.”

Le lanceur de sort doit alors décrire l'effet du sort à l'autre joueur.

Effets de compétences

Les effets de compétences sont les différents effets qui pourraient vous affecter lors de votre présence sur les terres. Voici une courte liste qui inclut tous les effets possibles en lien avec les compétences des joueurs.

Voici des d'effets de compétences:

- **Inconscience:** La cible est immobile au sol et ne peut réagir. Après 15 minutes passées au sol, elle se guérie de 1 PV et se réveille en ayant oublié les 15 dernières minutes.
- **Mort:** La cible est morte. Elle ne peut subir l'effet d'aucune compétence ou sort, et ne peut utiliser aucune compétence ou sort sauf si clairement définie. Il existe quelques rares exceptions comme la résurrection.
- **Joie:** La cible ressent une joie totale qui l'empêche de ressentir d'émotion négative, au point d'être incapable de se battre ou d'être agressif, mais peut se protéger.
- **Rage:** La cible est prise d'une immense rage, et doit attaquer toutes les personnes autour de lui, en commençant par la plus proche. Il ne peut faire preuve de logique ou de tactique. Son esprit est consumé par le désir de frapper.
- **Tristesse:** La cible est prise d'une profonde tristesse, la personne ne peut sempecher de se morfondre ou de pleurer, au point d'être incapable de faire quoi que ce soit d'autre au dela de s'exprimer vaguement.
- **Peur:** La cible est pris d'une effroyable peur irrationnelle, et doit s'enfuir de ce qui lui a causé l'effet,
- **Aveugle:** La cible aveuglée doit fermer les yeux pour la durée de l'effet.
 - **ATTENTION:** Il est possible de vous défendre et de vous déplacer à vos risques pendant ce temps. Faites attention à votre environnement.
- **Paralysie :** La cible perd le contrôle de tous ses membres et tombe au sol. Peut tout de même voir et entendre ce qui se passe autour d'elle, mais ne ressent plus rien au niveau de son corps.
- **Sommeil:** La cible tombe au sol, est immobile et ne peut se défendre. Un coup infligeant du dégât ou la fin de l'effet réveillera la cible.
- **Séduction:** La cible séduite ne peut commettre aucune action hostile contre le lanceur. Elle est également invitée à agir comme elle le ferait sous un coup de foudre, ou sous le joug d'une personne extrêmement charmante.
- **Charme:** La cible est charmée et doit être loyale et servir au mieux de ses capacités le lanceur. Différents charmes ont différents effets, en cas de doutes demander au lanceur.
- **Restreint:** La cible ne peut pas bouger ou utiliser de sorts ou compétences. La seule chose qu'elle peut faire c'est parler ou crier. Une personne peut-être restreint par différentes compétences, comme l'enlèvement du maraudeur, ou l'enchevêtrement des monstres.

- ATTENTION: L'étranglement est une forme de restriction qui empêche la cible de parler, mais peut faire des des râles de suffocations.

Effets de monstres

Dérobé de la lueur vacillante de sa lanterne, il écoute le vent, redoutant qu'il porte autre chose qu'un simple soupir. Blotti dans sa chaumière, il tremble en silence, car dehors, dans la brume, les ombres ont faim. Dans le silence des champs endormis, il prie que l'aube le trouve avant les monstres.

Les effets de monstres sont des capacités propres à certains monstres. Ces capacités spéciales ne sont ni des sorts, ni des compétences, mais bien des actions spéciales portées seulement par les monstres. Ces effets ne sont pas présents dans le livre des règles et devront être découverts en jeu. Certains monstres sont également capables d'utiliser des compétences et sorts, qui ne sont pas pour autant des effets de monstres. En général, les effets monstrueux seront nommés sans incantation et seul l'effet sera dit à haute voix.

Voici quelques exemples d'effets de monstres:

- **Force monstrueuse:** par exemple le loup-garou. Les monstres peuvent parfois utiliser une force pour retenir un joueur, briser une porte ou encore vous arracher un objet des mains. Le monstre gagne toujours les jeux de force qui tenteraient de retenir le monstre ou un objet sous son contrôle. Si vous entendez dire "Force monstrueuse", c'est qu'il essaie généralement de retenir un objet ou une personne.
- **Hémorragie monstrueuse:** Les griffes de certains monstres sont si coupantes que vos blessures persistent avec le temps. Vous recevez 1 dégâts par hémorragie par minute jusqu'à l'inconscience. Tout type de guérison met fin à cet effet.
- **Peur monstrueuse:** par exemple, le cri de la banshee. Force les personnages qui l'entendent à fuir pendant 1 minute.
- **Paralysie monstrueuse:** par exemple le toucher d'une goule. La cible est paralysée pendant 1 minute. Elle tombe au sol incapable de parler ou bouger. Une cible paralysée peut se faire achever immédiatement. Il faut quand même faire la minute d'achèvement et la cible peut hurler lors de l'achèvement.
- **Charme monstrueux:** par exemple chant de la sirène ou la possession d'un esprit, charme la cible jusqu'à la fin de la scène ou lorsque l'animateur en déclare la fin.
- **Nécro-animation:** par exemple le nécromancien. Lorsqu'un monstre utilise ce sort, vous vous relèvez en mort-vivant, l'animateur pourra vous donner les détails. Prendre en note que rien ne peut ramener une personne nécro-animer à la vie.
- **Drain de niveau:** certains monstres peuvent vous drainer votre expérience de vie, cela ne vous enlève pas de point de brume, mais retire le dernier niveau obtenu

par le personnage. Si le personnage est de niveau un, il perd une chance des brumes.

- **Famine Monstrueuse:** Certains monstres peuvent drainer votre énergie vitale. Au lieu de vous infliger directement du dégât, ces derniers diminuent votre maximum de PV. Si votre maximum de PV atteint 0, votre personnage meurt sur le champ et ce de manière définitive.
- **Provocation monstrueuse:** Dû à leur imposante stature ou leur aura, certains monstres peuvent forcer une cible à entrer en combat avec la créature. Si vous êtes provoqué par un monstre vous devrez rester en combat avec ce dernier pour 1 minute. Vous pouvez vous défendre des attaques provenant d'autres monstres ou personnages mais vous devrez attaquer seulement le monstre vous ayant provoqué.
- **Enchevêtrement monstrueux:** Ayant le contrôle sur la flore, certains monstres peuvent vous empêcher de vous déplacer. Vous devrez donc rester immobile pendant 1 minute. Vous pouvez tout de même vous défendre durant l'effet.

Compétences et sorts monstrueux: Les monstres peuvent utiliser n'importe quel des compétences ou sorts présents dans le présent livre des règles, et parfois sans avoir à réciter d'incantation. Ces derniers ne sont pas considérés comme des effets de monstres mais bien comme des compétences/sorts.

Création de personnages

La création de personnages est cruciale. Prenez bien le temps de lire les différentes options. Il est important de prendre en compte qu'une grande partie du jeu se construit autour des différences qui opposent les aventuriers à leur nouvelle terre d'accueil, la Barovie. La magie et les créatures fantastiques sont craintes et chassées en Barovie, même lorsqu'elles peuvent sembler bénéfiques. Il sera à votre avantage de cacher vos pouvoirs surnaturels. Pour les créatures fantastiques, il pourra être nécessaire d'évoluer à l'extérieur des centres urbains. Certains locaux pourraient être méfiants ou hostiles envers vous. Toutefois, la Barovie regorge également d'exclus qui vagabondent sur les terres qui pourront être de précieux alliés.

S'il vous plaît, envoyez votre photo et fiche, incluant votre nom de joueur et de personnages à gn.barovia@gmail.com lorsque votre origine, avantage ou désavantage le demande. Assurez-vous de consolider vos questions et requêtes afin de garder le nombre de communications nécessaires à un minimum.

Endurance & Avoirs

Tous les personnages commencent avec 5 points de vie (PV) de base, leur bonus/malus d'origine et 1 niveau dans la classe de leur choix. Un choix entre 3 différentes possessions de départ vous sera offert à votre arrivée, elles seront adaptées en conséquence du nombre moyen de joueurs afin de permettre un équilibre entre les joueurs. Il est également possible de prendre un avantage de la liste des avantages, à condition de prendre au moins un désavantage.

Origines & Classes

De son œil froid et austère, le maire présenta ces premiers mots aux aventuriers qui arrivaient sur les terres: " Vous qui êtes égarés en Barovie, n'êtes pas les bienvenus, que vous soyez orcs, mages ou autres aberrations de ce monde! Je vous accueillerai tel un Barovien, avec mépris..."

À la création de votre personnage, vous choisirez 1 origine de personnages qui vous confèrera certaines habiletés et malus, principalement Roleplay. Le choix de votre origine ne doit pas se faire à la légère, car cela influencera immédiatement votre jeu avec plusieurs PNJs et joueurs.

Votre classe, quant à elle, ne représente que le début de votre personnage. Celui-ci, évoluant dans un monde plein de mystères, pourrait acquérir une ou plusieurs autres

classes, mais son niveau maximum restera 11 niveaux. À chaque gain de niveau, il est possible de prendre un niveau supplémentaire dans une classe de son choix.

Un personnage multiclassé gagne également les métiers au même rythme que les autres personnages soit aux niveaux 3, 6 et 9.

Exemple d'un personnage multiclassé niveau 5 :

Niveau total	Classes et niveaux	Compétences et métiers
1	Maraudeur 1	Compétence mineure de Roublard
2	Maraudeur 2	Compétence mineure de Roublard x 2
3	Maraudeur 2 / Bagarreur 1	Compétence mineure de Roublard x 2 Compétence mineure de Bagarreur x 1 Métier mineur
4	Maraudeur 2 / Bagarreur 2	Compétence mineure de Roublard x 2 Compétence mineure de Bagarreur x 2 Métier mineurs
5	Maraudeur 3 / Bagarreur 2	Compétence mineure de Roublard x 2 Compétence intermédiaire de roublard x 1 Compétence mineure de Bagarreur x 2 Métier mineurs

Progression des niveaux

- Niveau 1 à 5: 1 Niveau par GN
- Niveau 6 à 10: 1 Niveau par 2 GN
- Niveau 11: Quêtes uniques

Origines

Attention, les joueurs choisissant une origine autre qu'un simple humain risque de ne pas pouvoir interagir aisément avec tous les personnages et risque même d'être attaqué ou intimidé par certains d'entre eux. Votre origine aura donc un gros impact sur la difficulté du jeu.

Pour rendre l'expérience plus agréable et immersive pour tout le monde, on vous demande de mettre un effort sur votre costume, surtout si vous choisissez de jouer une origine autre qu'un humain. Si vous avez besoin de conseils et recommandations pour votre costume, ne soyez pas gêné de nous contacter, il nous fera un plaisir de vous aider.

ATTENTION : L'animation demande une photo de votre costume pour les origines suivantes : Halfelin, Séraphin, Naktar, Demi-Orc, Tiefling, Goblin, Homme-Animal, Homme-Plante, et Héritage Mixte.

S'il vous plaît, envoyez votre photo et fiche à gn.barovia@gmail.com, incluant votre nom de joueur et de personnages lorsque votre origine, avantage ou désavantage le demande. Assurez-vous de consolider vos questions et requêtes afin de garder le nombre de communications nécessaires à un minimum.

Échelle de difficulté :



Certains personnages vont être méfiants envers vous.




De nombreux personnages vont être hostiles envers vous.



La grande majorité des personnages vont vous considérer comme un monstre.

Humain(e)



Difficulté : 

À votre plus grand bonheur, vous êtes né humain ! C'est un grand avantage en Barovie. À moins d'être hérétique ou tout simplement inconscient, vous ne devriez pas vous attirer trop de problèmes. Vous n'avez pas de trait particulier qui vous fait sortir de l'ordinaire. Les Baroviens ne devraient donc pas vous voir comme une menace et n'auront sûrement pas de problème à commercer avec vous. Félicitations ! Faites profil bas, évitez les problèmes et vous devriez survivre un peu plus longtemps que la moyenne.

Bonus: Les humains commencent avec deux métiers mineurs.

Nous recommandons cette origine aux joueurs peu expérimentés.

Elfe



Difficulté :  

Les elfes sont des créatures humanoïdes descendantes des fées et des lutins. Ils ont un fort attachement à la nature et à (presque) toutes formes de vies qui y habitent. Ils ont également un talent naturel pour la magie et le tir à l'arc. Facilement reconnaissable par leurs grandes oreilles pointues.

Bonus: Choix d'un sort zélote mineur au choix

Costume obligatoire: Oreilles pointues.

Nain(e)

Difficulté :  

Les nains ont beaucoup de traits semblables aux humains. On en fait la différence par leur grosse barbe et leur ventre protubérant. Même les naines portent fièrement la barbe, considérée par ce peuple comme un grand atout physique. En plus d'avoir les barbes les plus luxuriantes de Barovie, ils ont la réputation d'être d'excellents guerriers. Très jeunes, ils sont entraînés au combat et au lancer de hache. Les nains sont un peuple fier et très uni. La guerre est dans leur sang, nombreux sont ceux qui se lanceront dans le métier de forgeron pour accentuer leurs compétences guerrières et faire honneur à leur tribu.

Bonus: Compétence de bagarreur mineure au choix.

Costume obligatoire: Une fausse barbe et une bedaine (peu importe votre genre)

Halfelin



Difficulté :  

Les halfelins ressemblent à des humains avec de grands pieds poilus. Ils naissent avec un talent inné pour la roublardise et sont très intelligents. Très jeunes, ils volent, jouent des tours et se cachent pour se divertir. Ils sont discrets et très opportunistes.

Bonus: Une compétence de roublard mineure au choix.

Costume obligatoire: Doit avoir les pieds poilus et visibles. Pour des raisons de sécurité, il est préférable de ne pas réellement être pieds nus sur le terrain et de plutôt porter un costume.

Séraphin(e)

Difficulté :  

Descendants de créatures divines, les Séraphins ont le cœur pur et un don particulier pour la magie cléricale. Il n'est pas rare de voir un Séraphin dévouer sa vie à aider les plus démunis, guérir les blessés et enseigner les dogmes religieux. Ils ont généralement la peau pâle décorée de symboles dorés.

Bonus: Choix d'un sort cléricale mineur.

Costume obligatoire: Des marques dorées sur le corps et autour des yeux.

Naktar

Difficulté :



Les Naktars sont des créatures humanoïdes provenant de territoires hostiles aux conditions climatiques extrêmes. Qu'ils soient exposés à une chaleur intense, à la glace, à des pluies torrentielles ou à la foudre, chaque tribu Naktar développe sa propre technique de défense magique contre l'élément qui la persécute chaque jour. Très jeune, un Naktar sera marqué de façon permanente par des symboles magiques qui lui prodigueront une défense et un contrôle naturel de cet élément. Ces symboles prennent généralement l'apparence de tatouages tribaux de couleur bleue ou noire et peuvent parfois impliquer de la scarification. Les Naktar sont forts, endurants et très proches de leur tribu sans laquelle ils n'auraient pas survécu.

Bonus: Sort unique mineur "Résistance Élémentaire-Naktar". Pour 1 minute devient immunisée à un seul élément choisi à la création de personnage (Feu, Glace, Acide, Électrique). Il est possible de changer l'élément avec une méditation de 10 minutes et le sacrifice d'une plante élémentaire de l'élément souhaité (À découvrir une fois en jeu). Les conditions d'incantations s'appliquent.

Costume obligatoire: Tatouages tribaux bleus ou noirs visibles.

Demi-Orc

Difficulté :



Les demi-orcs sont des monstruosité imposantes aux traits difformes. Gros nez, crocs protubérants, peau brune ou verdâtre, et autres difformités, ils sont tout simplement horribles à regarder. Une autre abomination de la nature qui fera fuir la majorité des habitants de Barovie. Ce que les demi-orcs perdent en beauté et en intelligence, ils le récupèrent en force et en endurance ! Ce sont de redoutables combattants.

Bonus: Les demi-orcs ont 2 points de vie supplémentaires.

Costume obligatoire: Deux traits visibles au choix comme la peau verte ou un masque d'orc.

Tieffelin

Difficulté : 

Les tieflings sont des créatures provenant des abysses infernales. Ils ont la réputation d'être malveillants, manipulateurs et dangereux. Leurs traits démoniaques n'aident certainement pas les Baroviens à se sentir en sécurité en leur présence. Cornes, ailes, griffes, peau noire, rouge ou grise, yeux rouges, crocs ou sabots, ils ont tout pour faire peur. Bien qu'une vaste majorité de tieflings soient effectivement malintentionnés, ils ne le sont pas tous. Une chose est sûre, si vous avez envie de jouer avec la magie obscure, les tieflings ont une passion et un talent inné en la matière.

Bonus: Compétence unique majeure "Pacte maléfique". Après un rituel de 10 minutes, durant lequel le Tiefling achève une cible, il peut copier une compétence ou sort mineur de son choix, que sa cible possède. Le Tiefling peut ensuite l'utiliser comme si c'était la sienne jusqu'à la fin de la partie. Le Tiefling ne peut copier qu'une seule compétence de cette façon à la fois, mais peut la changer avec un autre rituel ainsi qu'une nouvelle cible.

Costume obligatoire: Deux traits démoniaques, avec maquillage et/ou prothèses, cornes, queues, ou encore des sabots, au choix du joueur.

Gobelin

Difficulté : 

Les gobelins sont de petites créatures verdâtres, sournoises et fourbes. Ils ont la réputation d'être des menteurs, malveillants et égoïstes. Étant chétif de nature, il est vrai que la ruse et la sournoiserie deviennent un moyen efficace, voire essentiel, pour survivre dans un monde rempli de brutes et de monstres en tous genres. Alors, qui peut les blâmer de vouloir rester en vie ? Tout le monde. Tout le monde déteste les gobelins. Pas seulement à cause de leur personnalité et de leurs mauvaises habitudes. Mais tout simplement à cause de leur apparence à faire vomir.

Bonus: Une compétence de maraudeur mineure au choix + une compétence de maraudeur intermédiaire au choix.

Malus: 2 points de vie en moins.

Costume obligatoire: Peau verte ou masque et oreilles pointues.

Hommes-animaux

Difficulté :   

Les hommes-animaux sont la combinaison hybride entre un humain et un animal, un insecte ou une créature fantastique. Ils ont en héritage une apparence et des compétences uniques. Que vous soyez nés ainsi, ou qu'une quelconque magie vous ait transformé, vous demeurez une abomination aux yeux des Baroviens, qui se poseront certainement des questions sur votre parenté.

Bonus: Le joueur aura une compétence particulière en lien avec l'animal choisi. À discuter avec l'animation.

Costume obligatoire: 2 traits démontrant une claire représentation de l'animal choisi.

Hommes-plantes

Les hommes-plantes sont une curiosité de la nature, le mélange d'une plante et d'un humanoïde, et l'origine d'une telle monstruosité importe peu aux yeux des Baroviens qui les voient comme une horreur de la nature. Heureusement, leur lien indéniable avec la flore offre aux hommes-plantes un semblant de calme dans les forêts baroviennes.

Difficulté :   

Bonus: Une compétence de chasseur mineure au choix.

Costume obligatoire: 2 traits démontrant une claire représentation de la plante choisie.

Héritage mixte

Difficulté :   ou   

D'origine mixte. À moitié naktar et séraphin, tiefling et elfe, nain et halfelin, ou autre, ce personnage a une génétique pour le moins originale. L'apparence d'une personne née avec un héritage mixte reflète les traits de ses deux parents. Les compétences spéciales de chacun peuvent varier.

Bonus: Peut choisir le bonus lié à l'une des deux origines choisies.

Costume obligatoire: Doit avoir des traits physiques des deux parents.

Avantage et Désavantage

“Le destin, distribue chance et malchance d’une même main indifférente. Certains gravissent les sommets de la gloire, d’autres chutent dans l’abîme de l’infamie. Les succès résonnent comme des chants éphémères, tandis que les échecs gravent leurs leçons dans la pierre du temps.”

Pour prendre un avantage dans la liste suivante, il est nécessaire d’également prendre un désavantage ci-bas. Libre à vous de prendre plusieurs désavantages par la suite, mais vous ne pouvez pas prendre un avantage supplémentaire.

Avantage

Âme pure : ce personnage a une âme pure. Il peut convaincre une personne par heure que ses intentions sont pures, si tel est le cas, en la regardant dans les yeux.

Ange gardien : ce personnage a quelqu’un ou quelque chose qui veille sur lui et qui veut son bien. Il pourra demander du soutien à son ange gardien par missive.

Chantage : ce personnage possède une information cruciale à propos d’un autre personnage, joueur ou non-joueur, peut-être saura-t-il le faire chanter. L’information vous sera remise en jeu. Contactez l’animation si vous voulez prendre cet avantage.

Calme : ce personnage garde généralement son sang-froid, il résiste de moitié aux effets qui affectent les émotions : insensible, rage, tristesse et peur.

Casanovas : ce personnage est particulièrement habile pour séduire les autres. Il pourra à la suite d’une conversation de 2 minutes ou plus, annoncer au personnage de son choix, qu’il est séduit par ses charmes (séduction). La cible ne peut pas prendre d’action hostile envers le lanceur tant que celui-ci n’est pas hostile, et ce pour 30 minutes. (Ne fonctionne pas sur certains PNJs)

Connaissance arcane : ce personnage est capable de lancer un sort mineur de la classe Zélote, au choix.

Courageux : ce personnage est capable d’être immunisé à la peur, qu’elle soit magique ou naturelle.

Endurant : ce personnage est particulièrement endurant. Votre personnage a 1 PV supplémentaire.

Envoyé divin: ce personnage est capable de lancer le sort “soin mineur”.

Expérience du passé: cette personne a une profonde connexion avec ses ancêtres ou même ses anciennes vies, il a la capacité de commencer son aventure en Barovie au niveau deux, plutôt que de prendre un avantage. ATTENTION : Seulement disponible à partir du second personnage.

Grande destinée: ce personnage a une chance des brumes supplémentaires.

Grande main: ce personnage a naturellement la compétence maniement du bouclier lourd et des armes surdimensionnées, grâce à ses grandes mains. Un bouclier lourd est un bouclier de 90cm et plus, de long ou de large. Une arme surdimensionnée est d'une longueur supérieure à 200 cm.

Héritier: ce personnage a reçu un héritage de grande valeur juste avant d'arriver en Barovie.

Mithridatisation: ce personnage a acquis une résistance au poison et à la drogue , soit de par son accoutumance à ces produits, ou peut-être de la part de ses ancêtres. Peut-être a-t-il développé cette force naturellement, dans tous les cas, les poisons et les drogues l'affectent moins et leurs effets sont réduits de moitié, arrondis vers le haut.

Professionnel: ce personnage est très attaché à l'éthique de travail, et est un artisan à temps plein. Vous pouvez prendre un métier mineur supplémentaire.

Résistance à l'addiction: Permet de prendre deux consommations de drogues par partie sans avoir de chance de tomber sous addiction.

Revenant: ce personnage est particulièrement coriace, du moins pour mourir. Lorsque vous vous retrouvez au sol, vous restez 5 minutes de moins dans l'inconscience ou dans la mort. Ces deux temps passent à 10 minutes plutôt que 15 minutes.

Touché d'Ezra: ce personnage a été choisi par Ezra pour porter en lui une petite part de sa puissance, pour aider les aventuriers dans ces terres hostiles. Le personnage en question est maintenant capable de lancer le sort : main divine; provoque 1 dégât divin sur une cible.

Vision cauchemardesque: ce personnage a des rêves prophétiques. À chaque début de partie, il se fera transmettre une vision cauchemardesque, qui pourrait se produire durant la partie.

Désavantage

Accro: Les consommables sont pour vous plus qu'un désir, c'est un besoin. Vous avez un profond sentiment de devoir consommer tout ce qui est consommable sur le terrain (potions, vernis, drogues, etc.).

Antisocial: ce personnage se sent inconfortable en présence d'un grand groupe de personnes, et a de la difficulté à interagir avec des inconnus. Ses interactions avec les autres peuvent paraître étranges ou dérangeantes.

Avare: ce personnage est incapable de laisser passer la moindre pièce, l'avare serait prêt à tout pour ne rien partager.

Blessure de guerre: ce personnage a une vie en moins à son arrivée en Barovie.

ATTENTION : La mort peut arriver vite et de façon imprévue. Ceci est un malus considérable si vous espérez vivre longtemps avec ce personnage.

Borgne: ce personnage est borgne. Ceci est un malus considérable, soyez sûr d'être habitué à porter un cache-œil dans le bois et pendant la nuit.

Cleptomane: Personne qui souffre d'une propension pathologique à commettre des vols.

ATTENTION : Cela ne vous permet pas de prendre des objets qui appartiennent à autrui sans leur consentement. S'il vous plaît voler les choses qui sont en jeu.

Code d'honneur: ce personnage est très idéaliste. Il est attaché à une ou plusieurs idées ou valeurs, qui sont pour lui le but même de la vie, au point d'en être irrationnel par moment.

Confiance aveugle: ce personnage est extrêmement naïf. Il croit aveuglément la parole des autres, ou les histoires qu'il entend.

Déterminé: ce personnage a un but précis et est prêt à tout pour arriver à ses fins. Il est obsédé par ce but et n'hésite pas à mettre lui-même et les autres dans des situations dangereuses pour l'accomplir. Cet objectif est sa raison d'être.

Esprit malveillant: ce personnage a quelqu'un ou quelque chose qui cherche son malheur et sa mort. Vous ne savez pas qui, ni pourquoi, mais cette entité malveillante vous observe dans l'ombre et n'attend que le moment opportun pour frapper. Vous recevrez des missives qui vous en indiqueront les détails.

Faible: ce personnage est faible de nature. Il s'essouffle rapidement et a de la difficulté à soulever des objets lourds ou à se battre. Il peut faire n'importe quelle activité physique, mais avec difficulté.

Hideux: ce personnage est affreusement laid. Tout simplement. Son costume va devoir le refléter. (Exemple du maquillage ou des prothèses)

Honnête: ce personnage est incapable de mentir.

Ivrogne: ce personnage doit toujours avoir une bouteille, un réservoir, quelque chose à boire avec lui, il doit également avoir un roleplay de personne saoule de temps en temps. S'il vous plaît rester dans le bon goût et rappel que l'alcool est interdit sur le terrain. Il faut faire semblant.

Joueur: ce personnage est accro au jeu. Que cela soit un simple pari entre amis ou une partie organiser, vous ne pouvez vous passer de parier, plus les conséquences sont lourdes, plus le jeu est plaisant.

Manchot: ce personnage a perdu un membre ou l'usage d'un de ses membres.

Mariage malheureux: ce personnage est marié à un personnage non-joueur, qui lui causera peut-être des ennuis dans ses aventures.

Mythomane: Cette personne ne peut s'empêcher de mentir à tout bout de champ, pour des raisons parfois évidentes, mais parfois loufoques ou même irrationnelles. N'immunise pas contre les effets de détections de la vérité.

Mauvaise santé: ce personnage a une ou plusieurs maladies, qui lui causent des difficultés. Contactez l'animation si vous voulez prendre ce désavantage.

Nom ridicule: vos parents ne semblaient pas particulièrement se soucier de la qualité de votre nom. Votre personnage a un nom ridicule. Le nom doit être évidemment ridicule auprès de toute personne qui l'entend, et doit également être décorum.

Phobie: ce personnage est atteint d'une phobie qui lui cause régulièrement des problèmes. Cela doit être une chose en particulier, comme les fantômes, les araignées, les morts-vivants, etc.

Résistance magique: ce personnage n'a jamais été doué avec la magie, et encore moins avec les objets magiques. Les objets magiques ne semblent pas fonctionner lorsque vous tentez de vous en servir. Par contre, ils fonctionnent très bien contre vous.

Sombre Secret: ce personnage a un horrible secret qui le hante. Un secret si horrible, qu'il pourrait entacher la réputation de ce personnage à jamais. Vous recevrez des missives qui vous en indiqueront les détails.

Surconfiant: ce personnage possède une vision grossièrement exagérée de ses propres prouesses et est souvent incapable de reconnaître quand une situation dépasse ses capacités. En infériorité numérique, ou face à un ennemi clairement supérieur, vous ne réalisez pas vos chances d'échouer. Cette surconfiance peut s'appliquer à une ou plusieurs compétences dans lesquelles vous êtes spécialisés (métier, magie, combat, etc.).

Métiers

"Tout le monde a un métier, qu'il le veuille ou non. Certains bâtissent des maisons, d'autres creusent des tombes. Il y a ceux qui guérissent et ceux qui blessent, ceux qui commandent et ceux qui obéissent. Même les rois ont leur fardeau, et même les voleurs ont leurs règles. Nous sommes condamnés au travail, d'une façon ou d'une autre, que ce soit par la force de nos mains ou le poids de nos choix. Car vivre, c'est toujours payer un prix... et personne n'y échappe."

Un personnage gagne un point de métier (PMT) mineur au niveau 3, un PMT intermédiaire au niveau 6 et un PMT majeur au niveau 9. Il existe aussi d'autres moyens de gagner des PMT grâce à l'origine humaine, à la classe gens du peuple ou avec d'autres moyens. Lorsqu'un personnage gagne un PMT mineur, il doit choisir un métier qu'il ne connaît pas et il reçoit une recette mineure associée au métier choisi.

Il faut absolument connaître un niveau de métier mineur pour apprendre le niveau intermédiaire, et un niveau intermédiaire pour apprendre un niveau majeur. Vous pouvez utiliser un PMT obtenu lors d'un gain de niveau pour apprendre un métier équivalent ou inférieur au PMT gagné, tout en respectant les prérequis.

Par exemple, lorsqu'un joueur atteint le niveau 6, il peut utiliser un PMT intermédiaire. Ainsi, il peut choisir un métier mineur ou un métier intermédiaire.

Pour les métiers qui nécessitent des recettes comme l'alchimiste, le forgeron, l'herboriste et l'ingénieur, un personnage peut apprendre plusieurs autres recettes. Cependant, il est nécessaire de trouver et découvrir les recettes en jeu au travers de l'essai-erreur ou d'informations obtenues de différents PNJs.

Forgeron

Nécessite de trouver toutes les recettes en jeu. Peut réparer armes ou boucliers en 1 minute de travail hors combat.

Mineur: Réparation et fabrication d'armes et d'armures mineures.

Intmédiaire: Réparation et fabrication d'armes et d'armures intermédiaires.

Majeur: Réparation et fabrication d'armes et d'armures majeures.

Alchimiste

Nécessite de trouver toutes les recettes en jeu.

Mineur: Fabrication et détection des potions et des vernis mineurs.

Intermédiaire: Fabrication et détection des potions et des vernis intermédiaires.

Majeur: Fabrication et détection des potions et des vernis majeurs.

Herboriste

Nécessite de trouver toutes les recettes en jeu.

Mineur: Fabrication et détection des remèdes et des poisons mineurs.

Intermédiaire: Fabrication et détection des remèdes et des poisons intermédiaires.

Majeur: Fabrication et détection des remèdes et des poisons majeurs.

Ingénieur

Nécessite de trouver toutes les recettes en jeu. Peut réparer des objets de jeu en 1 minute de travail hors combat.

Mineur: Réparation et fabrication d'objets simples. ex : une babiole pertinente pour une quête ou un cadenas mineur.

Intermédiaire: Fabrication et réparation d'objet complexe ex : un moulin à grain.

Majeur: Fabrication et réparation d'objet spécialisé ex : un fusil.

Passim

Nécessite de trouver toutes les recettes en jeu.

Mineur: Fabrication et détection des grigris et fétiches mineurs.

Intermédiaire: Fabrication et détection des grigris et fétiches intermédiaires.

Majeur: Fabrication et détection des grigris et fétiches majeurs.

Scribe

Mineur: Permet de rédiger des documents qui respectent les normes de la noblesse Barovienne.

Intermédiaire: Permet de détecter les faux documents simples, et de rédiger des documents de bonne qualité.

Majeur: Permet de détecter les faux documents complexes, et de rédiger des documents des plus officiels.

Contrefaçon

Mineur: Permet de fabriquer des documents frauduleux, de modifier des documents simples, et de fabriquer de fausses pièces.

Intermédiaire: Permet de fabriquer de faux documents officiels.

Majeur: Permet de fabriquer de faux documents de haute importance et fabriquer de fausses pièces de grandes valeurs.

Barde

Dois jouer de la musique, chanter ou raconter des histoires.

Mineur: Reçoit 1 pièce par événement.

Intermédiaire: Reçoit 5 pièces par événement et peut être appelée à jouer à des fêtes locales pour un salaire additionnel.

Majeur: Reçoit 10 pièces par événement. Le barde est appelé à jouer pour une famille bourgeoise et peut entrer en contact avec ces derniers de manière semi-régulière.

Mercenaire

Mineur: Reçoit 1 pièce par événement pour ses loyaux services.

Intermédiaire: Reçoit 5 pièces par événement. Peut-être appelé à des événements spécifiques pour un salaire additionnel.

Majeur: Reçoit maintenant 10 pièces par événement. Le mercenaire est appelé à se battre pour une guilde et peut entrer en contact avec ces derniers de manière semi-régulière.

Cartographe

Mineur: Le cartographe obtient une carte simple des terres.

Intermédiaire: Le cartographe obtient une carte détaillée des terres, qui peut donner certaines informations pertinentes, comme l'emplacement de certaines ressources.

Majeur: Le cartographe connaît très bien les terres. À chaque événement, un lieu caché vous sera indiqué sur votre carte. Un trésor, une crypte? Qui sait ce que vous allez y trouver!

Agriculteur

Mineur: Peut planter 1 ration par partie, pour en obtenir 1 au début de la prochaine partie. Cela se fait uniquement à la désinscription.

Intermédiaire: Permet d'obtenir une ressource intermédiaire au début de chaque partie, au choix de l'animation.

Majeur: Peut planter 1 ration par partie, pour en obtenir 2 au début de la prochaine partie. Cela se fait uniquement à la désinscription.

Médecin

Doit être utilisé hors combat, si le médecin se soigne lui-même, cela lui prend 2 minutes additionnelles par utilisation. (4 min par 1PV, 7 min pour un membre brisé)

Nécessite de trouver toutes les recettes en jeu.

Mineur: Soigne 1 PV par 2 minutes de RP (ne fonctionne pas sur quelqu'un d'inconscient), peut réparer les membres brisés en 5 minutes de roleplay.

Intermédiaire: Peut guérir certaines maladies et blessures semi-permanentes, comme les membres coupés en 5 minutes de roleplay.

Majeur: Permet de réanimer une personne inconsciente, suite à 2 minutes de roleplay. Permet également de traiter et éventuellement guérir les blessures permanentes. (ne fonctionne pas sur soi-même)

Classes

Bagarreur (Guerrier)

1. Choix d'une compétence guerrière mineur
2. Choix d'une compétence guerrière mineur
3. Choix d'une compétence guerrière intermédiaire + un métier mineur
4. Choix d'une compétence guerrière mineur
5. Choix d'une compétence guerrière majeur
6. Choix d'une compétence guerrière mineur + un métier intermédiaire
7. Choix d'une compétence guerrière intermédiaire
8. Choix d'une compétence guerrière majeur
9. Choix d'une compétence guerrière intermédiaire + un métier majeur
10. Choix d'une compétence guerrière majeur
11. Compétence Unique

Assis près du feu, le vieux vétérán soupira, son regard perdu dans les flammes dansantes. "J'ai vu des armures rutilantes finir cabossées dans la boue, des guerriers promis à la gloire tomber sans même un cri. La guerre n'a ni honneur, ni justice... seulement l'acier qui tranche et le sang qui souille la terre. J'ai porté l'épée, j'ai senti le poids du bouclier, et aujourd'hui encore, dans le silence de la nuit, j'entends le fracas des batailles passées. Les morts ne crient plus, mais ils chuchotent à mon oreille..."

Compétences mineures

Soldat armuré (Passif):

+1 Point d'armure (PA) lorsqu'il porte une armure au torse.

Grande Main (Passif):

Ce personnage a naturellement la compétence maniement du bouclier lourd et des armes surdimensionnées, grâce à ses grandes mains. Un bouclier lourd est un bouclier de 90cm et plus, de long ou de large. Une arme surdimensionnée est d'une longueur supérieure à 200 cm.

Bris de bouclier (Actif):

Permet de fracasser un bouclier. Dois dire "Bris de bouclier" avant de frapper le bouclier de la cible. Le bouclier devient ensuite inutilisable pour la prochaine heure.

Désarmement (Actif):

Permet de désarmer sa cible. Dois dire "Désarmement" avant de frapper l'arme de son adversaire, qui devra laisser tomber son arme au sol, à au moins 3 pieds / 1 mètre de lui.

Réparation fortuite (Actif):

Permet de réparer son bouclier pendant un combat moyennant 1 minute de roleplay.

Tête d'acier (Passif):

Permet d'être immunisé aux effets des assommages si le personnage porte un casque. Doit dire "Tête d'acier" en réponse à l'effet résisté.

Repoussement (Actif):

Propulse un adversaire à 5 pieds/1.5 mètre peut être utilisé avec une arme.

Compétences intermédiaires**Sergeant armuré (Passif):**

+1 PA lorsqu'il porte une armure au torse. Cumulable avec la compétence Soldat Armuré.

Prérequis: Soldat armuré

Bris de membre (Actif):

Permet de fracasser un membre. Doit dire "Bris de membre" avant de frapper un membre de sa cible. Le membre est brisé et va nécessiter des soins. Il se répare de lui-même après 1h.

ATTENTION : Si la personne se fait toucher une jambe, la personne doit avoir ce genou au sol en permanence, il peut cependant continuer de se battre, ou ramper pour se déplacer. Avec l'aide d'une tierce personne, il peut se déplacer normalement.

Sang Froid (Passif):

Résistant au feu, les dégâts de feu n'ignore pas l'armure de ce personnage. Doit dire "Sang Froid" en réponse à l'effet résisté.

Sang chaud (Passif):

Résistant au froid, les dégâts de froid n'ignore pas l'armure de ce personnage. Doit dire "Sang Froid" en réponse à l'effet résisté.. Doit dire "Sang chaud" en réponse à l'effet résisté.

Estomac de fer (Passif):

À force de soirée trop arrosée, d'excès de nourritures parfois questionnables, ou encore grâce à un entraînement unique, ce personnage est immunisé aux effets des poisons. Répondez à l'effet résistant en disant « Estomac de fer ».

Force titanesque (Actif):

Le personnage est doué d'une force impressionnante, et peut retenir, ou déplacer un autre personnage à l'aide de ses deux mains, pour un maximum de 3 minutes. Permet également d'enfoncer la porte d'un bâtiment ou barricade. Doit dire "Force titanesque" en effectuant l'action.

Pied lourd (Réactif):

Permet, avec difficulté, de résister à un effet qui le déstabilise, ou le déplace contre sa volonté, pour un maximum de 3 minutes. Permet également de retenir une porte ou une barricade pour la même durée. Doit dire "Pied lourd" en réponse à l'effet résisté.

Préparation au combat (Actif):

Nécessite un RP de 15 minutes où le joueur entretient son armure ou encore méditez. Permet d'ignorer le premier effet physique (coup ou compétence) porté contre le personnage durant la prochaine heure. Doit dire "Préparation au combat" en réponse à l'effet ignoré.

Compétences majeures

Champion armuré (Passif):

+1 PA lorsqu'il porte une armure au torse. Cumulable avec la compétence Sergeant Armuré et Soldat Armuré.

Prérequis: Sergeant armuré

Démembrement (Actif):

La victime a perdu son membre et le membre va nécessiter des soins pour revenir à la normale. Reviens à la normale de lui-même après 6h. Doit dire "Démembrement" avant de frapper le membre de son adversaire.

ATTENTION : Si la personne se fait toucher une jambe, la personne doit avoir ce genou au sol en permanence, il peut cependant continuer de se battre, ou ramper pour se déplacer. Avec l'aide d'une tierce personne, il peut se déplacer normalement.

Volonté d'acier (Réactif):

Permet d'être immunisé à un effet mental qui tente de contrôler vos actions ou émotions, et ce, avec grande difficulté, une fois par heure. Doit dire "Volonté d'acier" en réponse à l'effet ignoré, et jouer un roleplay qui correspond au sort au moins un instant.

ATTENTION : Cela résiste uniquement à certains sorts, compétences et effets de monstres qui vous contrôlent, comme Casanova, Charme majeur ou encore le cri de la harpie. N'inclus pas les potions, poisons, vernis, rituels, etc. Ne protège pas des effets comme la paralysie, l'aveuglement, etc.

Anti-Magie (Réactif):

Permet, avec difficulté, d'être immunisé à un sort reçu, une fois par heure. Doit dire "Anti-Magie" en réponse à l'effet ignoré, et jouer un roleplay qui correspond au sort au moins un instant.

ATTENTION : Cela résiste uniquement au SORT. N'inclut pas les potions, les compétences, les effets de monstres ou encore les effets de rituels, etc.

Maraudeur (Roublard)

1. Choix d'une compétence roublard mineur
2. Choix d'une compétence roublard mineur
3. Choix d'une compétence roublard intermédiaire + un métier mineur
4. Choix d'une compétence roublard mineur
5. Choix d'une compétence roublard majeur
6. Choix d'une compétence roublard mineur + un métier intermédiaire
7. Choix d'une compétence roublard intermédiaire
8. Choix d'une compétence roublard majeur
9. Choix d'une compétence roublard intermédiaire + un métier majeur
10. Choix d'une compétence roublard majeur
11. Skill Unique

Elle chuchote, le regard perdu dans le vide : "J'ai volé sous la lueur de la lune, mes mains tremblaient plus de peur que de froid. Chaque ombre semblait murmurer mon nom, chaque pas résonnait comme un jugement. Le désespoir m'avait guidée, affamée, brisée par un monde qui ne laisse aux faibles que le choix de disparaître. Mais quand l'or a glissé entre mes doigts, un poids s'est envolé. L'immoralité n'était qu'un mot... et la liberté, une fièvre brûlante que je ne voulais plus jamais quitter."

Compétences mineures

Croc-en-jambe (Actif):

Fait trébucher une cible à moins de 3 pieds / 1 mètre, qui devra poser les 2 genoux au sol. Doit dire "Croc en jambe" et passer sa jambe devant l'autre personne, sans lui faire de véritable jambette.

ATTENTION : Doit être fait sur une cible se trouvant à moins de 3 pieds / 1 mètre.

Sable dans les yeux (Actif):

Aveugle une cible qui se trouve à moins de 3 pieds / 1 mètre pour les prochaines 10 secondes. Doit dire "Sable dans les yeux 10 secondes" à sa cible.

ATTENTION : Doit être fait sur une cible se trouvant à moins de 3 pieds / 1 mètre.

Fausse mort (Actif):

Permet de prétendre à la mort. Dure tant que l'utilisateur ne bouge pas et garde les yeux fermés. Le joueur n'a pas besoin de jouer la douleur des coups tant qu'il reste immobile, il est immunisé au dégât durant cette durée, mais peut tout de même être achevé.

ATTENTION : Les effets de sorts et compétences fonctionnent quand même.

ATTENTION : Le faux-mort peut, avec difficulté, se relever pendant l'achèvement.

Dissimulation des corps (Actif):

Permet de cacher un corps inconscient ou un cadavre après 1 minute de roleplay. La personne pourra se cacher sur le côté et être “hors-jeu” si elle est inconsciente, ou aller directement à l’animation si elle est morte. Ne peut pas être utilisé en combat. Doit être utilisé dans un endroit propice à cacher un corps.

ATTENTION : Si la personne dissimulée se fait voir ou encore inspectée par un joueur, elle doit leur mentionner qu’elle est dissimulée.

Simple fond (Passif):

Permet de dissimuler un objet sur soi, qui est si bien caché qu’il est imperceptible et ne peut être ramassé par une fouille. L’animation vous fournira un sac de toile de petite taille qui sera impossible à fouiller lorsque sur vous.

Crochetage et détection des pièges mineurs (Actif):

Permet après 1 minute de roleplay de détecter et désamorcer des pièges mineurs. Dois rapporter le piège désamorcé à l’animation. L’animation remettra au joueur une clef qui permet d’ouvrir tous les cadenas mineurs.

Vue perçante (Passif):

Le chasseur à une vue acérée et peut trouver les objets bien dissimulé. Permet d’ignorer les simples fonds et double fonds.

Compétences intermédiaires

Assommage (Actif):

Permet d’assommer une cible prise par surprise pendant 3 minutes. Celle-ci tombe inconsciente et n’a aucun souvenir de qui l’a assommée. Elle se réveille si elle subit un dégât. ATTENTION : La cible oublie qui l’a assommée ainsi que la minute qui précède l’assommage.

Double fond (Passif):

Permet de dissimuler un objet sur soi, qui est si bien caché qu’il est imperceptible et ne peut être ramassé par une fouille. L’animation vous fournira un sac de toile de taille moyenne qui sera impossible à fouiller lorsque sur vous.

Prérequis: Simple fond.

Torture (Passif):

Permet de forcer un individu à révéler une information, après 15 minutes de torture.

Imperturbable (Passif/Réactif):

Le roublard est entraîné à résister à toutes sortes de torture et n’est pas obligé de révéler quoi que ce soit lorsqu’il est intimidé ou torturé, même s’il sait que la mort l’attend.

Permet aussi d’être immunisé à un effet de peur aux 30 minutes. Doit dire “imperturbable” en réponse à l’effet résisté.

Fouille en puissance (Actif):

Vous avez développé une expertise dans la fouille. Permet instantanément de fouiller une victime. La victime doit lui remettre toutes ses possessions en jeu ou encore des éléments qui pourraient avoir des informations comme des livres/calepins, etc.

ATTENTION : Ne permet pas de récolter de composantes de monstres sur les monstres.

ATTENTION : Fonctionne sur les simples et doubles fonds si vous avez la compétence "Vue Percante".

Crochetage et détection des pièges intermédiaires (Actif):

Permet après 1 minute de roleplay de détecter et désamorcer des pièges intermédiaires. Dois rapporter le piège désamorcé à l'animation. L'animation remettra au joueur une clef qui permet d'ouvrir tous les cadenas intermédiaires.

Prérequis: Crochetage et détection des pièges mineur

Adeptes du vernis (Actif):

Lorsqu'un maraudeur utilise 'Adeptes du vernis', il peut appliquer un vernis qui affecte les armes sur 2 armes différentes plutôt qu'une. Nécessite 2 minutes de roleplay.

Compétences majeures

Enlèvement / Égorgement (Actif):

Permet d'enlever une cible en la surprenant avec une lame sous la gorge. Peut égorger sa cible la rendant inconsciente à tout moment disant "Égorgement" suivi d'un décompte de 3 secondes pour compléter l'égorgement. La victime ne peut pas s'enfuir à moins que le roublard subisse l'effet d'un sort, d'une compétence, etc., qui l'empêcherait de continuer, ou encore s'il devient inconscient, la cible sera libérée sans tombée inconsciente.

ATTENTION: Le décompte de 3 secondes doit être audible par la cible.

Coup mortel (Actif):

Provoque 5 points de dégât qui ignore l'armure sur une cible, doit se faire avec une dague dans le dos. Dois dire "Coup Mortel, 5 sans armure".

Déguisement (Passif):

Une fois déguisé, impossible de vous reconnaître. Par contre, votre déguisement doit être crédible. Changez votre costume ou même votre origine.

Triple fond (Passif):

Permet de dissimuler un objet sur soi, qui est si bien caché qu'il est imperceptible et ne peut être ramassé par une fouille. L'animation vous fournira un sac de toile de grande taille qui sera impossible à fouiller lorsque sur vous.

Prérequis: Double fond

Esquive (Réactif):

Permet d'éviter complètement une attaque, compétence ou sort qui vous aurait normalement touché. Doit dire "Esquive" en réponse à l'attaque qui touche.

ATTENTION : Cela résiste uniquement à certains sorts, compétences et effets de monstres qui doivent vous toucher physiquement, comme bris de membres, contrôle par le sang, etc.

Crochetage et détection des pièges majeurs (Actif):

Permet après 1 minute de roleplay de détecter et désamorcer des pièges majeurs.

L'animation remettra au joueur une clef qui permet d'ouvrir tous les cadenas majeurs.

Prérequis: Crochetage et détection des pièges intermédiaire

Destructeur (Barbare)

1. Choix d'une compétence de barbare mineur
2. Choix d'une compétence de barbare mineur
3. Choix d'une compétence de barbare intermédiaire + un métier mineur
4. Choix d'une compétence de barbare mineur
5. Choix d'une compétence de barbare majeur
6. Choix d'une compétence de barbare mineur + un métier intermédiaire
7. Choix d'une compétence de barbare intermédiaire
8. Choix d'une compétence de barbare majeur
9. Choix d'une compétence de barbare intermédiaire + un métier majeur
10. Choix d'une compétence de barbare majeur
11. Skill Unique

Le jeune homme cracha sur le sol, les poings serrés. "Le monde n'est qu'un nid de vipères. On parle d'honneur, de loyauté, mais dans l'ombre, ça vole, ça trahit, ça sourit en face et ça plante une lame dans le dos. L'hypocrisie, c'est l'armure des lâches, et le meurtre, leur façon de régler les comptes. Moi ? Je ne parle pas, je frappe. Pas de belles promesses, pas de masques. Juste l'acier, la vengeance et le silence du vaincu."

Compétences mineures

Terreur vivante (Actif):

Le destructeur pousse un cri effroyable qui fait s'enfuir une personne de son choix qui l'entend, à l'intérieur de 15 pieds / 5 mètres, pour 1 minute. Il doit annoncer « Terreur vivante » et désigner une personne en lui disant : « Peur, 1 minute ».

Passage en force (Actif):

Le destructeur donne un coup en puissance sur le bouclier d'un ennemi ce qui cassera ce dernier. Doit dire "Brise bouclier" avant le coup. Permet de donner un second coup s'il

tient une arme à deux mains. Le bouclier devient ensuite inutilisable pour la prochaine heure.

Dure-vie (Passif):

Le destructeur obtient 1 pv supplémentaire.

Armure naturelle mineure (Passif):

Le personnage possède une armure naturelle équivalente à une cuir (3 PA). Ne peut pas être combiné à une autre compétence "Armure naturelle" et ne peut pas être combinée avec d'autres PA.

Ivresse du combat mineur (Actif):

Le personnage ne ressent plus la douleur pour les 2 premiers coups reçus durant un combat ou une scène.

Poigne de fer (Passif):

Le destructeur à une poigne de fer lui permettant d'être immunisé aux désarmements. Dois dire "Poigne de fer".

Repoussement (Actif):

Propulse un adversaire à 5 pieds/ 1.5 mètre après un coup avec une arme. Fonctionne même si l'attaque touche l'arme ou le bouclier.

Compétences intermédiaires

Indomptable (Passif):

Les effets et sorts de peur n'affectent plus le destructeur. Il est immunisé à la peur, qu'elle soit magique ou naturelle.

Passe-misère (Réactif):

Ignore l'effet du premier sort reçu, qu'il soit bénéfique ou non. Dois dire "Anti-Magie" en réponse à l'effet ignoré.

ATTENTION : Cela résiste uniquement au SORT. N'inclut pas les potions, les compétences, les effets de monstres ou encore les effets de rituels, etc.

Armure naturelle intermédiaire (Passif):

Le personnage possède une armure naturelle équivalente à une cotte de mailles (4 PA). Ne peut pas être combiné à une autre compétence "Armure naturelle" et ne peut pas être combinée avec d'autres PA.

Prérequis: Armure naturelle mineur

Ivresse du combat intermédiaire (Actif - 1 fois par 12 heures):

Le destructeur est habitué au combat et peut se préparer en conséquence. Le destructeur ne ressent plus la douleur pour le prochain combat. Peut être utiliser 1 fois chaque 12h. Le barbare doit annoncer "Ivresse du combat" lorsqu'il utilise cette compétence.

Prérequis: Ivresse du combat mineur

ATTENTION : Adaptez votre roleplay pour que les autres joueurs comprennent que leurs

attaques fonctionnent. Vous êtes immunisé à la douleur, pas à la fatigue ni aux blessures qui pourraient affecter vos aptitudes au combat.

Robustesse (Passif):

Le personnage n'est plus affecté par les maladies. Il est immunisé aux maladies. Il existe quelques exceptions rares.

Étranglement (Passif):

Le destructeur peut mettre ses deux mains sur les épaules d'une cible, et déclarer qu'il l'étrangle. Pendant 1 minute, la cible ne peut pas se défendre, uniquement gesticuler à moins d'avoir une force. Si le barbare passe 1 minute à étrangler sa cible, celle-ci tombe inconsciente, pour une durée de 1 minute, le temps de reprendre son souffle. Le destructeur peut aussi continuer l'étranglement pendant 1 minute additionnelle pour achever sa cible. Si la cible a une force grâce à une compétence ou un sort, etc., elle peut dire "Force" et se libérer.

ATTENTION : La cible peut toujours crier lorsqu'elle se fait achever, mais pas lorsqu'elle se fait étrangler.

Réverbération (Actif):

Les coups du barbare sont si puissants qu'ils peuvent même endommager l'armure. Doit dire "Bris d'armure" avant son coup. Après le coup, toute l'armure de la cible est en ruine et est réduite à 0.

Tête de pioche (Passif):

Permet d'être immunisé aux effets d'assommage même sans casque.

Compétences majeures

Force du destructeur (Passif):

Le destructeur acquiert une force inhumaine lui permettant de casser les portes, de lancer des gens à 10 pieds / 3 mètres et de se défaire de l'emprise de certains monstres. Doit dire "Force du destructeur" ainsi que l'effet désiré avant d'effectuer l'action.

Armure naturelle majeure (Passif):

Le destructeur possède une armure naturelle équivalente à une armure de métal (5 PA). Ne peut pas être combiné à une autre compétence "Armure naturelle" et ne peut pas être combinée avec d'autres PA.

Prérequis: Armure naturelle intermédiaire

Ivresse du combat majeur (Passif):

Le destructeur ne ressent plus la douleur pour les combats ou scènes. Immunise le destructeur contre la torture physique.

Prérequis: Ivresse du combat intermédiaire

ATTENTION : Adaptez votre roleplay pour que les autres joueurs comprennent que leurs attaques fonctionnent. Vous êtes immunisé à la douleur, pas à la fatigue ni aux blessures qui pourraient affecter vos aptitudes au combat.

Coup dévastateur (Actif):

Permet au destructeur de porter un coup d'une immense puissance rendant une cible inconsciente. Doit dire "Coup dévastateur" avant de donner le coup. Nécessite une arme à 2 mains.

Dernier recours (Actif):

Le destructeur est capable de continuer de se battre 60 secondes de plus lorsque ses PV tombent à 0. Par la suite, il tombe inconscient. Le barbare doit pousser un cri de rage et dire "Dernier Recours" lorsqu'il utilise la compétence.

ATTENTION: Il est impossible de regagner des PV pendant que la compétence est active.

Courroux du Destructeur (Actif):

Lorsque le destructeur se voit la cible d'une compétence non magique, il peut la reproduire 1 fois pendant le combat.

ATTENTION : Cela fonctionne uniquement sur les COMPÉTENCES comme "Sable dans les yeux". N'inclut pas les potions, les sorts, les effets de monstres ou encore la magie.

Gens du peuple (Commoner)

1. Choix d'une compétence de gens du peuple mineur
2. Choix d'une compétence de gens du peuple mineur
3. Choix d'une compétence de gens du peuple intermédiaire + un métier mineur
4. Choix d'une compétence de gens du peuple mineur
5. Choix d'une compétence de gens du peuple majeur
6. Choix d'une compétence de gens du peuple + un métier intermédiaire
7. Choix d'une compétence de gens du peuple intermédiaire
8. Choix d'une compétence de gens du peuple majeur
9. Choix d'une compétence de gens du peuple intermédiaire + un métier majeur
10. Choix d'une compétence de gens du peuple majeur
11. Skill Unique

Le marteau résonne sur l'enclume, les mains usées façonnent le bois et la pierre, tandis que les grands seigneurs débattent de l'avenir du royaume sans jamais effleurer une charrue. Les artisans bâtissent les cités, forgent les épées et tissent les bannières, mais ce sont d'autres qui portent les couronnes et dictent les lois. Travailler dur suffit-il à changer un destin, ou sommes-nous tous les esclaves silencieux d'un ordre immuable ? Voilà la vraie question, celle que ni roi ni noble ne se pose, mais que chaque ouvrier porte en secret dans le creux de ses mains calleuses.

Compétences mineures

Travaillant mineur (Passif):

Le personnage peut choisir un "métier" mineur supplémentaire.

Salarié (Passif):

Le personnage trouve facilement un emploi, même en terre étrangère. Il reçoit 5 pièces de cuivres au début de chaque partie.

Vérification de l'ambiance (Actif):

Après 2 minutes d'observation et de discussion consécutives, le joueur peut déterminer si l'intention d'un personnage humanoïde à son égard est bienveillante, neutre ou malveillante. Les deux doivent être à une distance de moins de 15 pieds / 5 mètres.

Pitié (Actif):

Permet au personnage d'invoquer la pitié des personnes autour de lui, en mettant de l'avant ses faiblesses, ceux-ci ne peuvent pas poser d'actions hostiles envers lui, durant sa pitance, tant qu'il est à genoux ou dans une position de faiblesse.

Lettre expéditive (Passif):

Ce personnage a de bons contacts, il connaît un postier, et cela lui permet d'envoyer des

missives à n'importe quelle heure du jour, et ce, gratuitement, contrairement aux autres joueurs qui doivent attendre un postier et payer les frais de postes.

Simple fond (Passif):

Permet de dissimuler un objet sur soi, qui est si bien caché qu'il est imperceptible et ne peut être ramassé par une fouille. L'animation vous fournira un sac de toile de petite taille qui sera impossible à fouiller lorsque sur vous.

Renversement (Actif):

Le personnage "renverse" une table et, ainsi, incommode ceux qui y sont assis. Permet d'immobiliser tous les gens assis à une table pendant 10 secondes en frappant sur une table et en criant "renversement". Le commoner n'a pas besoin d'être assis à la table pour utiliser cette compétence.

Compétences intermédiaires

Travaillant intermédiaire (Passif):

Le personnage peut choisir un "métier" intermédiaire supplémentaire.

Bons contacts (Passif):

Ce personnage à de bons contacts, il a une connaissance au village qui est capable de le rediriger vers un professionnel de n'importe quel métier. Il faudra lui envoyer une missive, et rien ne garantit le temps requis, l'expertise ou même le coût du professionnel. Mais un contact peut être une ressource non négligeable. Simplement envoyer une missive à l'animation avec le titre "Bons contacts", et expliquer ce que vous recherchez dans la missive.

Rein de fer (Passif):

Permet au commoner d'être immunisé aux poisons, des années de beuveries à la taverne ont renforcé ses reins, au point de relever de l'incroyable.

Ni chaud ni froid (Actif):

Les gens du peuple sont habitués à travailler à longueur d'année, peu importe la météo. En utilisant cette compétence, le commoner doit annoncer : ni chaud ni froid, et devient immunisé au dégât de feu OU de glace, choisi au moment où il lance la compétence, pour une durée de 3 minutes.

Résistance Barovienne (Actif):

Les Baroviens ne combattent généralement pas les monstres, mais, lorsque nécessaire, ils sont capables de repousser les moins dangereux. Trois personnages ayant cette compétence peuvent simultanément faire du bruit et gesticuler à l'aide d'objet et de lumière, pour tenter d'effrayer un monstre. Plus la foule est grande, meilleures seront les chances de réussite. Ils doivent annoncer 'résistance barovienne' chacun leur tour devant le ou les monstres pour que la compétence fonctionne.

ATTENTION : Cela ne protège que les gens du peuple qui utilisent la compétence.

Retraite expéditive (Réactif):

Permet au personnage de résister avec difficulté au premier sort ou compétence qui l'empêcherait de s'enfuir. Cela ne permet pas de résister aux dégâts infligés. Le personnage qui utilise cette compétence ne peut pas revenir suite à sa fuite, il doit quitter les lieux pour une durée d'au moins 30 minutes. Doit dire "Retraite expéditive" en réponse à l'effet, tout en s'enfuyant.

ATTENTION : Ne peut être utilisé que dans le but de s'enfuir, les effets que vous auriez subis vous affectent à la fin de la compétence, soit après un maximum de 3 minutes.

Sieste forcée (Passif):

Permet au personnage de se réveiller après 10 minutes d'inconscience plutôt que 15 minutes. Cependant, le personnage est affecté par le désavantage 'Faible' (Il s'essouffle rapidement et a de la difficulté à soulever des objets lourds ou à se battre. Il peut faire n'importe quelle activité physique, mais avec difficulté.) pour les 5 minutes suivant son réveil.

Compétences majeures**Travaillant majeur (Passif):**

Le personnage peut choisir un "métier" majeur supplémentaire.

Mauvais contact (Passif):

Permet au personnage d'avoir un contact qui a accès à des marchands et services louches, illégaux ou encore exotiques. Il faudra lui envoyer une missive, et rien ne garantit le temps requis, l'expertise ou le coût des services. Mais un contact peut être une ressource non négligeable. Simplement envoyer une missive à l'animation avec le titre "Bons contacts", et expliquer ce que vous recherchez dans la missive.

Lavage Barrovien (Actif):

Le lavage Barrovien est un rite traditionnel barrovien, qui permet à la suite d'un complexe rituel folklorique de chasser les mauvais esprits et autres grigris d'une tierce personne, chassant ainsi les malédictions. Ce rituel prend 30 minutes, et nécessite un entraînement précis, mais ne demande aucune composante.

Rente (Passif):

Ce personnage possède une terre/compagnie/autres, qui lui donne accès à de l'argent ou des ressources, dépendant de sa possession. Le joueur pourra à son inscription rouler un dé après avoir choisi un de ses métiers. Il lui sera remis de l'argent et des ressources en fonction du jet et du métier.

Chasseur (Ranger)

1. Choix d'une compétence de Ranger mineur
2. Choix d'une compétence de Ranger mineur
3. Choix d'une compétence de Ranger intermédiaire + un métier mineur
4. Choix d'une compétence de Ranger mineur
5. Choix d'une compétence de Ranger majeur
6. Choix d'une compétence de Ranger mineur + un métier intermédiaire
7. Choix d'une compétence de Ranger intermédiaire
8. Choix d'une compétence de Ranger majeur
9. Choix d'une compétence de Ranger intermédiaire + un métier majeur
10. Choix d'une compétence de Ranger majeur
11. Skill Unique

Le vent glisse entre les branches nues, portant avec lui l'écho lointain d'un hurlement. Seul dans l'immensité de la forêt, le chasseur avance, l'arc tendu, les sens en alerte. Ici, la survie ne tient qu'à un fil : celui qui traque aujourd'hui peut devenir la proie de demain. Le silence est son seul compagnon, la faim son plus fidèle ennemi. Mais il n'a ni maître ni chaîne, seulement la solitude, sauvage et libre comme la terre sous ses pas.

Compétences mineures

Chasseur de misère (Passif):

Le chasseur reçoit une ressource de nourriture au début du jeu.

Récolte florale (Passif):

Le chasseur est un professionnel de la survie et connaît l'emplacement de certaines plantes. Il reçoit donc 2 plantes mineures au hasard au début de chaque partie.

Combat à l'aveugle (Passif):

Le chasseur est habitué à se battre dans des conditions dangereuses et peut maintenant se battre à l'aveugle. Immunisé à sable dans les yeux, les sort aveuglement et les autres effets qui force à fermer les yeux. Doit dire "Combat à l'aveugle" lorsqu'il se fait aveugler.

Ramasseur mineur (Actif):

Le chasseur est adepte de se soigner lui-même ou les autres et peut prendre 1 minute de RP pour soigner 2 PV sur une cible consciente.

Réseau de chasse (Passif):

Qu'il soit proche de chez lui ou dans un plan lointain, le chasseur est capable de repérer ces confrères pour obtenir des informations. Après s'être battu contre une créature, le chasseur est capable d'identifier le type de la créature et le nom de celle-ci. Il pourra ensuite plus facilement obtenir de l'information auprès d'autres chasseurs. Il devra aller à l'animation avec une description sommaire du monstre pour avoir la réponse, ou

encore demander directement au monstre, si celui-ci est au sol, et que le chasseur l'a combattu.

Conservateur (Passif):

Le chasseur est capable de conserver efficacement les ressources qu'il cache dans ses vêtements. Il pourra garder 1 ressource de nourriture jusqu'au prochain jeu. Cela se fait uniquement à la désinscription.

Empathie Monstrueuse(Actif):

Après 1 minute d'observation, un chasseur peut déterminer l'intention d'une créature non-humanoïde. Même si caché, le chasseur doit dire "Empathie Monstrueuse" après quoi la créature répondra avec ses intentions. Ex: "Manger", "Se cacher", "Protéger".

Vue perçante (Passif):

Le chasseur à une vue acérée et peut trouver les objets bien dissimulé. Permet d'ignorer les simples fonds et double fonds.

Compétences intermédiaires

Dure vie (Passif):

À la fin du GN les ressources de nourriture remises par le joueur comptent double afin de récupérer ses PV enlevés par la malnutrition.

Récolte macabre (Actif):

Le chasseur peut retirer 2 composantes monstrueuses plutôt qu'une sur une créature abattue.

Voyageur des terres (Passif):

Le chasseur se promenant régulièrement sur les environs du territoire se fait remettre des informations sur une attaque de monstres qui arrivera durant l'événement, au début de la partie.

Chasseur dévoué (Passif):

Le chasseur est maintenant dévoué à sa chasse et peut de façon efficace, séparer ces émotions. Celui-ci devient immunisé aux effets qui manipulent les émotions: joie, rage, peur, et tristesse.

Ramancheur intermédiaire (Actif):

Le chasseur est capable de soigner les blessures plus graves, telles que les membres brisés. Après 1 minute de roleplay douloureux, le membre est réparé.

Prérequis: Ramancheur mineur

Survivant (Réactif):

Le chasseur ayant survécu à plusieurs combats difficiles, il est capable avec difficulté d'annuler le premier effet de monstre reçu. Les effets naturels comme les "forces" ne peuvent pas être résistés de cette façon. Doit dire "Survivant" en réponse à l'effet résisté.

ATTENTION : Les monstres peuvent utiliser des compétences, des sorts et/ou des effets monstrueux. Cette compétence résiste uniquement aux "effets de monstres" comme la

“paralyse monstrueuse” de la goule. Ce sont généralement des actions sans incantation qui ont un effet direct.

ATTENTION : Cela ne fonctionne pas sur les compétences et sorts accessibles aux joueurs comme bris de membres ou contrôle par le sang.

Connaissance monstrueuse (Passif) :

Le joueur se fait remettre certaines informations sur les créatures qui rôdent en Barovie, comme des faiblesses ou des compétences qu’elles auraient. Ces informations étant transmises de bouche à oreille, elles ne sont pas toujours véridiques.

Point sensible (Actif):

Après avoir infligé un coup avec une arme au corps à corps, la cible ne peut plus courir pour la prochaine minute. Doit dire “Point sensible” avant de toucher puis, “marche obligatoire 3 minutes” après avoir touché sa cible.

Compétences majeures

Ramancheur majeur (Passif):

Le chasseur est maintenant apte à rafistoler les entrailles et cadavres récents. Il peut ramener quelqu’un qui est mort dans les 5 dernières minutes à la vie (1 PV). Cette habileté n’a pas de délai entre les utilisations, mais nécessite 5 minutes de RP par victime.

Prérequis: Ramancheur intermédiaire

Maître exterminateur (Passif):

Le chasseur s’étant battu de multiples fois contre un type de créature est maintenant immunisé à leurs effets. Pourra choisir un type de monstre contre lequel il sera immunisé. Ex.: Changeforme, Abomination, féérique, Mort-vivante.

Doit dire “Exterminateur Changeforme/Abomination” en réponse à l’effet résisté.

ATTENTION : Les monstres peuvent utiliser des compétences et des sorts, mais cette compétence résiste uniquement aux EFFETS des monstres ex.: La paralysie de la goule. Ce sont généralement des actions sans incantation qui ont un effet direct.

Haute alerte (Passif) :

Le chasseur est habitué à se battre contre des créatures sournoises. Il devient immunisé aux effets d’enlèvement des créatures et des roublards, de plus, il ne peut être assommé, étant toujours sur ces guets. Doit dire “Haute alerte” en réponse à l’effet résisté.

Chasseur d’expérience (Passif):

Étant habitué dans la région, le chasseur trouve des contrats et ressources plus aisément. Reçoit 1 ressource majeure au choix de l’animation ou 25 pièces d’argent par événement.

Estomac coriace (Passif):

Le chasseur étant habitué à trouver de la nourriture dans les boisés sait se nourrir de ronces et de baies et ne nécessite plus de ramener une composante de nourriture à la fin

des événements. L'endurance perdue due à la malnutrition avant l'acquisition de cette habileté n'est, par contre, pas annulée sans dépenser des composantes de nourriture.

Apparence cadavérique (Passif):

Grâce à ses années d'expérience dans la traque des morts-vivants, le chasseur a développé la capacité de se camoufler en tant que mort-vivant, induisant ainsi les créatures de la non-vie à le percevoir comme l'un des leurs. Le chasseur doit quand même agir en mort-vivant, s'il attaque des morts-vivants, ceux-ci vont le percevoir à nouveau comme un ennemi.

ATTENTION : Nécessite un costume adapté, le chasseur doit avoir l'air d'un mort-vivant, ex : faux sang, ou maquillage blanc.

Zélate (Mage)

1. Choix d'un sort de mage mineur et choix d'une école de magie
2. Choix d'un sort de mage mineur
3. Choix d'un sort intermédiaire + un métier mineur
4. Choix d'un sort de mage mineur
5. Choix d'un sort de mage majeur
6. Choix d'un sort de mage mineur + un métier intermédiaire
7. Choix d'un sort de mage intermédiaire
8. Choix d'un sort de mage majeur
9. Choix d'une sort de mage intermédiaire + un métier majeur
10. Choix d'un sort de mage majeur
11. Skill Unique

Les mots anciens brûlent sur ses lèvres, tordant la réalité sous la force de sa volonté. La magie est un pouvoir jaloux, exigeant des sacrifices que peu osent offrir. Chaque sort murmuré laisse une marque, chaque rituel vole un fragment d'âme. Ils le craignent, le chassent, l'appellent monstre, mais dans l'ombre de leur ignorance, ils ne voient pas le prix qu'il paie pour modeler le monde. Être rejeté est le fardeau de ceux qui touchent à l'interdit... et il en accepte le poids, car le pouvoir ne se donne pas, il se prend.

École de l'arcane

Tels la faucille du fermier ou le marteau du forgeron, la magie est appelée arcane dans plusieurs mondes et cultures. Objet immatériel, entité à part entière des dieux, la magie surnommée l'arcane est un élément similaire à la nature pour plusieurs qui partagent cette école.

Érudit de l'Arcane:

"L'étude de l'arcane n'a pas de prix. La curiosité et l'ambition sont les piliers de l'avenir. Si le forgeron a découvert comment façonner le métal, quel mage peut dire qu'il a façonné l'arcane comme il le souhaitait ?"

Pour ces mages la magie est souvent perçue comme un étang, nous pouvons la faire réagir, la bloquer et surtout s'y perdre. Ceux-ci ont donc plongé dans l'étude des phénomènes reliés à l'arcane. Leurs études, fruit de leur dévotion, sont difficiles à ébranler. Qui sait quelle profondeur ils atteindront !

Lors d'un gain de niveau, l'érudit peut échanger son nouveau métier contre un nouveau sort de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

Le Prêtre Arcanique:

“Que, par le divin, ma lumière éclaire ta faible conscience, prêtre sans envergure ! N’as-tu pas vu la vraie force de notre divinité ?”

Cadeau descendu des cieux, l’arcane ne s’ouvre qu’à ceux qui ont le potentiel de la manier. Dictée par les dieux, l’utilisation de la magie en bien ou en mal n’est autre que que l’échiquier divin. Les prêtres arcaniques représentent donc ceux qui croient en la ferveur divine et que leur potentiel magique doit être utilisé pour faire pencher la balance.

Lors d’un gain de niveau, le prêtre arcanique peut échanger son nouveau sort contre un sort de porteur de foi de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

La Lame Arcanique:

“Je ne veux pas mourir ! Que ce soit aujourd’hui ou demain, j’utiliserai tout pour survivre jusqu’au matin !”

L’utilisation de la magie n’est qu’à son plein potentiel lors d’un combat, telle est la mentalité de plusieurs combattants de l’arcane. Leur potentiel magique s’est souvent développé lors de leur combat et la mort est un adversaire redoutable. Les lames arcaniques ont, pour la plupart, développé leurs habiletés préparant leur prochaine rencontre avec celle-ci.

Lors d’un gain de niveau, les lames arcaniques peuvent échanger leur nouveau sort contre une compétence de bagarreur de même niveau. Ils peuvent utiliser cette capacité 2 fois au cours de leur vie.

Sorts uniques de l’école

Sort unique mineur - Vision de l’aigle:

Permet d’identifier les effets d’un seul objet magique ou de détecter les traces de magie pendant 1 minute sur un lieu, objet ou créature de son choix.

Sort unique intermédiaire - Armure de mage:

Protège le lanceur avec une armure invisible qui lui procure 3 PA additionnels. Ne se combinent pas avec les points d’armures.

Sort unique majeur - Enchantement magique:

Permet d’enchanter un objet comme un collier, un anneau ou une arme avec des sorts ou d’autres effets. Nécessite une scène de rituel RP de 15 minutes durant laquelle le joueur façonnera son enchantement. Il est possible de sacrifier des composantes pour augmenter la puissance d’un objet enchanté.

École des arts obscurs

Provenant de la noirceur de l'âme et des confins sombres de la magie, l'école des arts obscurs apprend souvent la magie par une force extérieure et la voit comme la création de cette entité. Chaque entité qui est assez puissante pour créer sa propre magie acquiert des mages qui appliquent recherches et efforts pour découvrir une magie qui leur est unique.

Le Crépusculaire

“Une gorge en coupée et une bourse moins , qui manquerait bien ce vieux clopin”

Ayant appris la magie pour l'utilité du meurtre, de la tricherie et de la fourberie, ce mage est souvent apparenté aux vices de la nuit, des vieilles allées et des cachots meurtris par le temps. Leur magie est souvent apparue à force de devoir survivre à des conditions difficiles de vie.

Lors d'un gain de niveau, le crépusculaire peut échanger son nouveau sort contre une compétence de maraudeur de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

L'Abscons

“De ma main, je représente le début de la fin, prosternez-vous sous le regard du temps absolu!”

Étant de manigance avec des entités obscures, ce mage a connu des recoins du cosmos que peu ont vu de leur vivant. Leur magie est souvent inconnue de leur communauté et leur donne un atout qu'il se font bien de mettre à profit.

Lors d'un gain de niveau, l'Abscons peut échanger 1 fois son sort unique d'école contre un autre sort unique d'une autre école de zélote du même niveau.

Le Funèbre

“On ne connaît la mort qu'après l'avoir vécu soi-même. Vous êtes curieux? Mais, je vous en prie, monsieur, essayez!”

Mort à l'intérieur ou du moins de sa magie, le funèbre ressent l'essence même de la mort, certains par l'entremise de divinités, d'autres par une connexion proche de celle-ci. Souvent dépravés par la perte d'un être cher, ils sont même prêts à perturber la mort.

Le funèbre connaît les caprices de la mort et possède une “chance des brumes” supplémentaires. Par contre, sa magie étant mal vue, et ce, même parmi les mages. Il

reçoit donc le désavantage “Esprit malveillant” ou “Sombre secret” lors de sa création de personnages.

Sorts uniques de l'école

Sort unique mineur - Voix des profondeurs:

Permet de discuter avec les esprits des défunts. Une personne inconsciente n'est pas considérée morte.

Sort unique intermédiaire - Vitalis (Rituel):

En faisant un simple rituel de 10 minutes, le mage peut voler 1 PV. La cible perd 1 PV qui ne peut être regagné durant cette partie et le mage gagne un 1 PV temporaire. La cible ne peut recevoir qu'une seule source de PV temporaires à la fois. Il conserve la plus élevée des deux. Les PV temporaires disparaissent au premier dégât reçu ou après 1 heure. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par cible.

Sort unique majeur - Contrôle par le sang:

Permet de contrôler 1 cible vivante pour les prochaines 10 minutes. La victime de ce sort doit alors supporter le lanceur du sort du mieux qu'il le peut, mais ne peut pas utiliser de compétences ou de sorts. En combat, cela veut dire courir après ses anciens alliés et défendre le lanceur. Le lanceur du sort doit fournir des ordres de base tels que “protège-moi” ou “attaque ce groupe de personnes”. Ce sort ne contrôle pas l'esprit de la personne, mais son corps, il peut donc lui demander de se mutiler, de se suicider, ou même de le forcer à lui remettre ses avoirs.

École de la magie innée

Les Anciens

La magie des anciens circule dans les veines de ces êtres, que ce soit des dragons, des fées ou bien d'autres créatures des temps anciens. Leurs pouvoirs se sont transmis à travers les générations jusqu'à atteindre une version diluée qui vous représente.

Lors d'un gain de niveau, l'ancien peut échanger son nouveau sort contre un point de métier du même niveau. Il peut utiliser cette capacité 1 fois au cours de sa vie.

Touché du Divin

Vos pouvoirs sont la preuve même que les dieux existent. Béni ou maudit par les dieux, votre famille a développé des pouvoirs extraordinaires pour les aider ou leur nuire.

Le zélate peut aller chercher un deuxième avantage dans la liste des avantages, mais devra obligatoirement avoir au moins 3 désavantages sur sa fiche.

La Destinée

Prévue à un grand destin, la magie vous a été transmise à votre naissance pour accomplir de grandes actions qui bouleverseront les temps. Que vous le sachiez ou non, votre vie a été prévue du début à la fin pour que vous atteignez un endroit en particulier...

Un Zélote de la destinée gagne l'avantage "Vision cauchemardesque".

Sorts uniques de l'école

Sort unique mineur - Main élémentaire:

Le mage inflige 1 dégât élémentaire de son choix à la cible. (Acide, Électrique, Feu ou Glace).

Sort unique intermédiaire - Arme élémentaire:

Permet d'enchanter son arme pour qu'elle inflige des dégâts élémentaires, et ce pour une durée de 3 minutes. Il doit choisir un élément spécifique lorsqu'il lance le sort, feu, glace, électrique ou acide. Le sort se termine si l'arme quitte les mains du lanceur de sort, par exemple s'il se fait désarmer, ou s'il donne son épée à une tiers personne.

Sort unique majeur - Polymorphe:

Permet de prendre l'apparence d'une autre origine pour la prochaine heure. Le joueur doit avoir un costume qui reflète le changement d'origine.

Sorts de Zélote Généraux

Sorts Zélotés mineurs

Main de feu:

Inflige 1 dégâts de feu à la cible.

Peur:

Fait fuir 1 cible, qui ne pourra prendre d'action offensive envers le lanceur, ou son groupe, pour la prochaine minute.

Lumière de Lakryo:

Permet d'utiliser une lumière de faible éclairage. La force de lampe devra être approuvée par l'animation. Celle-ci devra être de faible intensité et douce pour les yeux. (Une lampe trop brillante devra être recouverte de tissus afin d'être acceptée.)

Transmutation de Fredrick:

Permet d'échanger 2 composantes mineures contre une autre composante mineure de son choix. Les matériaux échangés doivent rester dans la même catégorie.

Aveuglement:

La cible perd sa vision pour la prochaine minute.

Silence:

Permet de rendre la cible muette pour la prochaine minute.

ATTENTION : La cible peut toujours crier lorsqu'elle se fait achever.

Confusion:

Pour la prochaine minute, la cible attaque tout individu, en commençant par le plus proche de lui.

Tristesse:

Provoque une tristesse énorme chez la cible, qui s'effondre au sol en pleurant pour 1 minute.

Insensible:

La cible ressent une joie profonde qui l'isole de ses autres émotions, aux points de ne pouvoir entreprendre d'action importante, ou même de combattre. Elle peut néanmoins bloquer les coups pour se défendre. Le sort dure 1 minute.

Suggestion:

La cible est forcée d'effectuer une tâche simple et sans danger nécessitant 1 minute ou moins.

Sommeil:

Endort la cible pour la prochaine minute, elle se réveille au prochain dégât qu'elle subit.

ATTENTION : La cible peut toujours crier lorsqu'elle se fait achever.

Sorts Zélotes intermédiaires**Combustion acide:**

Inflige 3 dégâts d'acide à la cible.

Combustion électrique:

Inflige 3 dégâts électriques à la cible.

Combustion de feu:

Inflige 3 dégâts de feu à la cible.

Combustion glacial:

Inflige 3 dégâts de glace.

Lame occulte:

Permet de rendre 1 arme magique pour les 5 prochains coups.

Toucher paralysant:

Permet de paralyser 1 cible qui tombe par la suite au sol, incapable de bouger ou parler pour 3 minute. Elle reste consciente de ce qui l'entoure, et conserve ses sens.

ATTENTION : La cible peut toujours crier lorsqu'elle se fait achever.

Toucher vampirique:

Inflige 3 dégâts magiques à la cible, et guérit le lanceur de 1 PV.

Transmutation de Syllas:

Permet d'échanger 2 matériaux intermédiaires pour 1 composante intermédiaire de son choix ou d'échanger 1 composante intermédiaire en 2 composantes mineures : 1 de son choix et 1 au hasard. Les matériaux échangés doivent rester dans la même catégorie.

Détection de la magie:

Permet de détecter des traces de magie sur un lieu, objet ou créature de son choix.. Le sort dure 3 minutes, et permet donc plusieurs détections mais ne peut pas détecter au-delà de 3 pieds / 1 mètre.

Endurance de l'Ours:

Permet de donner 2 PV temporaires à une cible. La cible ne peut recevoir qu'une seule source de PV temporaires à la fois. Il conserve la plus élevée des deux. Les PV temporaires disparaissent au premier dégât reçu ou après 1 heure.

Répulsion:

Repousse 1 cible à moins de 5 pieds / 1.5 mètre du lanceur de sort de 5 pieds/ 1.5 mètre. Fonctionne sur de nombreux monstres.

Rage:

La cible attaque l'individu le plus proche de lui pour les 3 prochaines minutes ou jusqu'à l'inconscience. La cible doit attaquer une autre cible que le lanceur pour au moins son premier coup à moins que le lanceur soit la seule cible à proximité.

Immunité élémentaire:

Permet de donner à 1 cible une immunité élémentaire au choix du lanceur, pour les 3 prochaines minutes (Feu, Glace, Acide, Électrique).

Sorts Zélotes majeurs**Arme élémentaire:**

Avec l'utilisation d'une composante magique, permet d'enchanter une arme avec un élément pour la prochaine heure. La composante magique utilisée décide de l'élément choisi.

Transmutation D'Éliasgothe:

Permet d'échanger une composante majeure contre 2 composantes intermédiaires : 1 de son choix et 1 au hasard. Les matériaux échangés doivent rester dans la même catégorie.

Toucher mortel:

La cible touchée s'écroule à terre inconsciente.

Armure enchantée:

L'armure portée par la cible peut la protéger des coups magiques et élémentaires pour la prochaine heure. Ainsi, ces coups ne passent plus au travers de l'armure.

Force du taureau:

Pour les 10 prochaines minutes la cible gagne une force (voir système de force).

Porteur de foi (Prêtre)

1. Choix d'un sort clérical mineur et d'une école philosophique cléricale.
2. Choix d'un sort clérical mineur.
3. Choix d'un sort clérical intermédiaire + un métier mineur.
4. Choix d'un sort clérical mineur.
5. Choix d'un sort clérical majeur.
6. Choix d'un sort clérical mineur + un métier intermédiaire.
7. Choix d'un sort clérical intermédiaire.
8. Choix d'un sort clérical majeur.
9. Choix d'un sort clérical intermédiaire + un métier majeur.
10. Choix d'un sort clérical majeur.
11. Skill Unique.

Sous les voûtes d'une cathédrale silencieuse, le prêtre médite, les mains posées sur les saintes écritures. La sagesse enseigne le pardon, la foi promet la guérison, mais la guerre gronde aux portes, et les prières seules ne stoppent pas les lames. Alors vient le passage à l'action : l'encens se mêle au fer, les bénédictions s'embrasent en miracles guerriers, et sous l'œil des dieux, les justes deviennent les instruments de leur volonté. Car parfois, la lumière doit brandir l'épée pour préserver la paix.

Philosophie primitive

Axé autour des énergies primaires de notre monde, les clercs primitifs sont capables de se rapprocher de la nature et de son essence. Certains utilisent des herbes, d'autres des ossements, des roches ou encore le feu. Les primitivistes vont chercher dans le plus profond de leurs êtres, la puissance des anciens.

Primitivisme élémentaire:

Les clercs de ce domaine concentrent la plupart de leurs croyances, et ou de leurs pratiques, autour des éléments de la nature.

Le primitiviste peut transformer n'importe quel sort divin, en un sort élémentaire. Il se doit de choisir un élément à la fois, et doit procéder à une cérémonie de 30 minutes pour passer à un autre élément.

Philosophie destructrice:

C'est par le sang que nous sommes né, et c'est par le sang que nous quitterons. Les clercs destructeurs proviennent de nombreux horizons, et ont divers idéaux. Cependant, tous parlent le langage universel de la guerre.

Lors d'un gain de niveau, le philosophe destructeur peut échanger son nouveau sort

contre une compétence de destructeur de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

Naturalis:

Les naturalis ont parfois mauvaise réputation et leur pratique est mal vue de certains. Pour ces derniers par contre, il n'y a rien de plus naturel qu'une plante venimeuse, ou le corps d'un défunt. La nature donne et la nature reprend. Le cycle éternel ne sera pas bousculé par une potion ou deux. Ils leur arrivent de méditer près d'un corps, ou de discuter avec le monde des morts.

Lors d'un gain de niveau, le naturalis peut échanger son nouveau sort contre un point de métier équivalent. Si le point de métier est échangé contre un niveau de métier intermédiaire ou majeur, le Naturalis doit respecter les prérequis. Il peut utiliser cette capacité 1 seule fois au cours de sa vie.

Sorts uniques de la philosophie

Sort unique mineur - Décomposition d'un corps:

Permet de décomposer un corps, et de l'envoyer directement à la *Brume*, ou alternativement, de camoufler le corps d'une personne inconsciente.

Sort unique intermédiaire - Connaissance spirituelle:

Donne le pouvoir au lanceur de poser une question précise au spectre d'un paysans Barovien.

Sort unique majeur - Esprit protecteur:

Des esprits anciens invisibles donnent la capacité au lanceur d'annuler les deux prochains sorts qu'il reçoit. Dure 10 minutes.

Philosophie épique

Livré à eux même trop longtemps, et les clercs épics sont capables d'écrire des centaines de pages, racontant les diverses péripéties du mythe religieux. Certains préfèrent les métaphores, d'autres la logique pure, ou encore les grands débats. Ils excellent dans l'art oratoire et dans la captation des grandes foules.

Guerrier mythique:

La guerre est à l'honneur ce que l'honneur est à la guerre. Le guerrier mythique raconte les légendes des grands guerriers, et participe lui-même à cet éloge. Ce sera par les armes que se tourneront les pages de sa vie.

Lors d'un gain de niveau, le guerrier mythique peut échanger son nouveau sort contre un sort de bagarreur de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

Philosophie humaniste:

Les humanistes cherchent à comprendre l'humanité, pour la libérer de ses problèmes. Ils sont toujours là pour aider leur prochain, même si certains le font de façon plus abrupte que d'autres, ils s'entendent tous pour raconter la grandeur de la communauté.

L'humaniste peut aller chercher un deuxième avantage dans la liste des avantages, mais devra obligatoirement avoir au moins 3 désavantages sur sa fiche.

Sombre poète:

Certains clercs trouvent le calme dans la mort imminente, c'est d'ailleurs le cas pour les sombres poètes. Vous les trouverez dans de nombreuses tavernes, à annoncer la perpétuelle fin du monde qui approche à grand pas. Cela n'est pas matière à se réjouir, mais nous pourrions au moins composer quelques vers, face à la divine apocalypse.

Lors d'un gain de niveau, le sombre poète peut échanger son nouveau sort contre un point de métier équivalent. Si le point de métier est échangé contre un niveau de métier intermédiaire ou majeur, le sombre poète doit respecter les prérequis. Il peut utiliser cette capacité 1 seule fois au cours de sa vie.

Sorts uniques de la philosophie

Sort unique mineur - Répulsion:

Repousse 1 cible à moins de 5 pieds/ 1.5 mètre du lanceur de sort de 5 pieds/ 1.5 mètre. Fonctionne sur de nombreux monstres.

Sort unique intermédiaire - Émotion intrusive:

Permet de forcer une cible à subir une des 4 émotions suivantes: "joie", "peur", "tristesse" ou "rage", et ce pendant 3 minutes.

Sort unique majeur - Charme majeur:

La cible se retrouve sous le contrôle du lanceur. Elle devra le défendre au meilleur de ses compétences en usant de toutes ses capacités et sorts si possible, et devra répondre aux ordres du lanceur au meilleur de ses capacités. Le sort ne permet pas de mettre directement la vie de la cible en danger mortel, comme en lui imposant de se sacrifier ou de se mutiler, et ne permet pas de prendre les possessions de la personne, comme en lui imposant de vous remettre ses avoirs ou de vous révéler des secrets.

Philosophie arcane

Plus proche de la magie, ces prêtres ont trouvé un sens ainsi que leur place dans le cosmos magique. Certains ont pour divinité la magie pure, d'autres des êtres magiques,

ou encore des dieux de toute sorte. Ils ont une vision plus pragmatique de la religion qui leur permet d'aider leurs proches et de détruire leurs ennemis.

Clerc aventurier:

“J'en ai vu des pires” pourrait être le motto de ces clercs. Ils ont déjà participé à de nombreuses aventures, mais n'ont pas toujours réussi à se démarquer. Ils respectent l'opinion des aventuriers avec plus d'expérience, pour mieux les dépasser. Toujours en quête de gloire et de trésors, ces prêtres sont tout de même de fervents croyants.

Lors d'un gain de niveau, le clerc aventurier peut échanger son nouveau sort contre un sort de zélate de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

Prêtre du peuple:

La servitude est une récompense suffisante à sa peine. Ces prêtres sont souvent appréciés du peuple, car ils sont tous les deux proches l'un de l'autre. Le prêtre du peuple ne se distingue pas des gens qui l'entourent, il fait pleinement partie de la population, paysanne comme noble. Dans ses vertus comme dans ses vis, avec un penchant pour les divinités et les rites locaux.

Lors d'un gain de niveau, le prêtre du peuple peut échanger son nouveau sort contre une compétence de gens du peuple de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

Chasseur de monstre:

Ces clercs ont choisi la foi, non pas pour le bien de leur âme, mais plutôt de leurs armes. Ils excellent dans le combat et dans l'utilisation des forces divines et magiques, dans un but martial. Peut-être que la chasse leur permettra de se rapprocher des dieux.

Lors d'un gain de niveau, le chasseur de monstre peut échanger son nouveau sort contre une compétence de chasseur de même niveau. Il peut utiliser cette capacité 2 fois au cours de sa vie.

Sorts uniques de la philosophie

Sort unique mineur - Conseil d'expert:

Permet au clerc de conseiller une cible sur la marche à suivre durant le prochain combat. La cible gagne 2 PV temporaires supplémentaires. La cible ne peut recevoir qu'une seule source de PV temporaires à la fois. Il conserve la plus élevée des deux. Les PV temporaires disparaissent au premier dégât reçu ou après 1 heure.

Sort unique intermédiaire - Soins absolus:

Permet au lanceur de guérir une cible pour l'ensemble de ses PV et répare ses membres.

Si celle-ci est inconsciente, elle retrouve ses esprits. Ne ramène pas quelqu'un de mort à la vie.

Sort unique majeur - Résurrection:

Résurrection d'une cible morte à 1 PV. Ceci est une expérience traumatisante pour la cible. Elle récupère son intégrité physique si son corps est en morceau, mais ne répare pas les membres brisés ou coupés. Ce sort ne fonctionne pas sur les mort-vivants, les personnes nécro-animés, ou les personnages morts depuis plus d'une heure.

ATTENTION : Ce sort fonctionne uniquement sur les personnages morts. Il n'est pas possible de le lancer sur une cible vivante ou inconsciente.

Sorts Cléricaux Généraux

Sorts cléricaux mineurs

Détection du bien ou du mal:

Détecte les bénédictions et malédictions, ainsi que les créatures du bien et du mal.

Soin mineur:

Guérit une cible de 1 PV. Si celle-ci est inconsciente, elle retrouve ses esprits. Ne ramène pas quelqu'un de mort à la vie.

Main divine:

Provoque 1 dégâts divin sur une cible.

Détection des Maux:

Permet de détecter les maladies, les drogues et les poisons.

Bénédiction:

Permet de fabriquer 1 fiole d'eau bénite pouvant bénir un objet, une personne ou un lieu. La bénédiction restera active pour une durée d'une heure.

ATTENTION : Il est possible de bénir un maximum d'une fiole d'eau bénite à la fois, et le choix entre un objet, un lieu ou une personne.

Célébration:

Après un repos de 30 minutes, le clerc prononce un bref discours, puis lance ce sort pour accorder 1 PV temporaire à chaque cible, jusqu'à un maximum de 10 cibles. Une cible ne peut recevoir qu'une seule source de PV temporaires à la fois. Il conserve le plus élevé des deux. Les PV temporaires disparaissent au premier dégât reçu ou après 1 heure.

Conseil:

Donne 1 PV temporaire à une cible. La cible ne peut recevoir qu'une seule source de PV temporaires à la fois. Il conserve le plus élevé des deux. Les PV temporaires disparaissent au premier dégât reçu ou après 1 heure.

Discussion spirituelle:

Donne le pouvoir au lanceur de toucher un cadavre, et de lui poser trois questions. Le

mort ne peut répondre que par oui ou par non, il se rappelle des événements qui ont mené à sa mort, et a également la capacité de mentir. Le mort ne se rappellera de rien par la suite.

ATTENTION : La cible doit être morte et non inconsciente.

Cercle de protection:

Le prêtre peut former un cercle au sol à l'aide de farine ou de sel ou autre représentation de son pouvoir, qui par la suite créera une barrière qui empêche presque tout d'entrer à l'intérieur, pour protéger le lanceur. Une seule personne peut être protégé par le cercle, qui devra faire moins de 3 pieds/ 1 mètre de diamètre. Si quoi que ce soit sort du cercle, comme une arme ou une flèche par exemple, celui-ci est brisé. Le cercle dure 15 minutes s'il n'est pas brisé. La période de fatigue magique débute lorsque le cercle de protection prend fin.

Paroles divines :

Permet au prêtre d'être compris par n'importe qui ou quoi pendant la prochaine minute.

Sorts cléricaux intermédiaires

Soin intermédiaire:

Guérit une cible de 3 PV. Si celle-ci est inconsciente, elle retrouve ses esprits. Ne ramène pas quelqu'un de mort à la vie.

Prérequis : Soin mineur

Châtiment divin:

Provoque 3 dégâts divins sur une cible.

Prérequis : Main divine

Purification:

Élimine toutes traces de poisons mineurs et intermédiaires, et guérit toutes les maladies mineures et intermédiaires d'une cible.

Arme divine:

Permet de bénir l'arme d'une personne à l'aide d'eau bénite ou grâce au sort "bénédition". Cela permet à la cible d'infliger des dégâts divins, pour ses cinq prochaines attaques.

Bouclier de foi:

Entoure le prêtre d'une aura de protection, qui le protège des deux prochaines sources dégâts reçus.

Malédiction:

Permet au prêtre, après une cérémonie d'au moins 15 minutes, avec la présence d'un animateur, d'infliger une malédiction de son choix à un personnage. La malédiction doit être approuvée par l'animation.

Prière:

Permet au prêtre d'appeler son dieu à l'aide, que ce soit pour des informations ou une

intervention divine. Après une cérémonie d'au moins 15 minutes, il pourra annoncer sa demande d'aide à l'animation. Elle sera entendue, mais pas forcément répondue.

Contrôle des morts vivants:

Donne la capacité au clerc de contrôler 1 mort vivant faible, pour une durée de 30 minutes, ou jusqu'à sa mort.

Fracassement:

Permet de détruire une arme qui est totalement détruite (arme fournie ou ruban adhésif). Elle doit être remise à l'animation à l'exception des armes de fer qui se régénèrent après un repos. Permet également d'utiliser la compétence Bris de bouclier une seule fois en disant "Bris de bouclier magique", ou de briser certains objets (outils, menottes, chaînes ou autres).

Régénération des membres:

Permet au clerc de faire repousser tous les membres coupés d'une cible, et répare les membres brisés.

Jeûne célestes:

Retire temporairement tous les points de malnutrition du lanceur, ainsi qu'une cible de son choix, pour une durée de 12 heures. Ces personnes regagnent donc les points de vies perdus en lien avec cette condition. Ne peut être lancé qu'une fois aux 12 heures.

ATTENTION : Cela n'immunise ni au gain de point de malnutrition, ni à la mort qui en résulte inévitablement.

Sorts cléricaux majeurs

Soin majeur:

Guérit une cible de l'ensemble de ses PV. Si celle-ci est inconsciente, elle retrouve ses esprits. Ne ramène pas quelqu'un de mort à la vie.

Prérequis : Soin intermédiaire

Châtiment divin majeur:

Provoque 5 dégâts divins sur une cible.

Prérequis : Châtiment divin

Purification des malédictions:

Retire les malédictions d'une cible.

Cercle de protection majeur:

Le prêtre peut maintenant former un cercle de jusqu'à 15 pieds / 5 mètres de diamètres, et protégé jusqu'à 5 personnes, incluant lui-même. Toujours rien ne peut sortir du cercle sans le briser et celui-ci dure 20 minutes. Ne peut être lancé qu'une fois aux 3 heures

Prérequis : Cercle de protection

Conversion:

Permet au prêtre de changer l'alignement ou l'allégeance d'un personnage à la suite d'une longue cérémonie. Doit être approuvé par l'animation.

Conquête de campement

Les joueurs ont la chance de conquérir des campements une fois par partie, le samedi entre 14h et 15h. Cette période est le temps de conquête. Durant cette heure, les joueurs qui désirent conquérir un campement pourront le faire selon les règles suivantes :

- Les joueurs qui désirent faire une conquête vont devoir trouver et convaincre un NPC d'être le témoin de leur conquête. Le témoin doit être un officiel de n'importe quelle faction établie en jeu. Les témoins vont demander un dû pour leurs services, celui-ci pourrait varier selon l'individu.
- Pour faire une conquête, il faut prévenir l'animation pendant la partie, au moins 2h avant l'heure de conquête, et définir un lieu de rencontre pour démarrer la conquête. Le témoin ira rejoindre les conquérants au lieu défini à 14h.
- Les conquérants sont tous ceux présents au lieu de rencontre défini plus tôt avec l'animation.
- Pour réussir une conquête, il faut que le campement soit uniquement occupé par les conquérants, leurs alliés et leurs prisonniers s'il y en a, à 15h (fin du temps de conquête). Le témoin peut être réanimé pendant ou à la fin du combat, mais il doit être conscient à 15h pour témoigner de la réussite de la conquête. Si le témoin n'est pas en mesure de témoigner la réussite, la conquête échoue.
- Une fois la conquête réussie, les conquérants pourront prendre possession du campement à la partie suivante. Ils pourront y dormir et apporter leurs avoirs.
- Les conquérants prennent aussi possession des constructions rattachées à un campement.
- Un personnage prisonnier, inconscient ou mort n'occupe pas un campement attaqué.
- Il est possible qu'un campement se fasse attaquer pendant que les occupants sont partis en conquérir un autre.
- Il est possible qu'un campement se fasse attaquer par deux groupes de conquérants ou plus en même temps. Ils peuvent décider du groupe occupant par la force ou par la diplomatie si les défenseurs sont neutralisés.

- Si les groupes de conquérants se battent toujours entre eux pour le même campement à 15h, toutes les conquêtes du campement échouent.

ATTENTION : Il est interdit pour un groupe de posséder plus d'un campement simultanément, ou d'user d'un groupe tiers pour l'occuper à leur place, à moins d'approbation de l'animation.

ATTENTION : Il est interdit de grimper dans les arbres ou de monter sur les bâtiments.

ATTENTION : Le témoin et l'animation ont le mot final sur la réussite ou l'échec d'une conquête.

Conclusion

Nous vous remercions d'avoir lu notre livre de règles en entier et nous espérons que vous l'appréciez autant que nous! Au cours de l'aventure, nous vous réservons de nombreuses surprises, défis et splendides récompenses, tous intégrés dans une expérience unique, inclusive et chaleureuse.

À noter que les sommes récoltées avec les inscriptions serviront strictement à l'achat de matériel pour améliorer notre grandeur nature comme des costumes de monstres, objets en jeu et la location du terrain. Les animateurs sont tous bénévoles et nous espérons vivre un respect mutuel au cours de l'aventure. Le grandeur nature est une expérience collective qui se doit de rester agréable pour tout le monde et en tout temps.

Nous avons très hâte de vous voir sur le terrain et de rencontrer vos différents personnages! N'hésitez pas à nous écrire si vous avez des questions. C'est toujours un plaisir d'interagir avec les joueurs !

Adresse courriel: Gn.Barovia@gmail.com

Instagram et Facebook: @GnBarovia

Ps: Publiez une photo de votre personnage sur les réseaux sociaux avec le tag #GnBarovia et nous vous remettons une pièce d'argent supplémentaire (équivalente à 5 crocs) lors de votre inscription.

