

AVATAR Life

Document de Référence de Règles

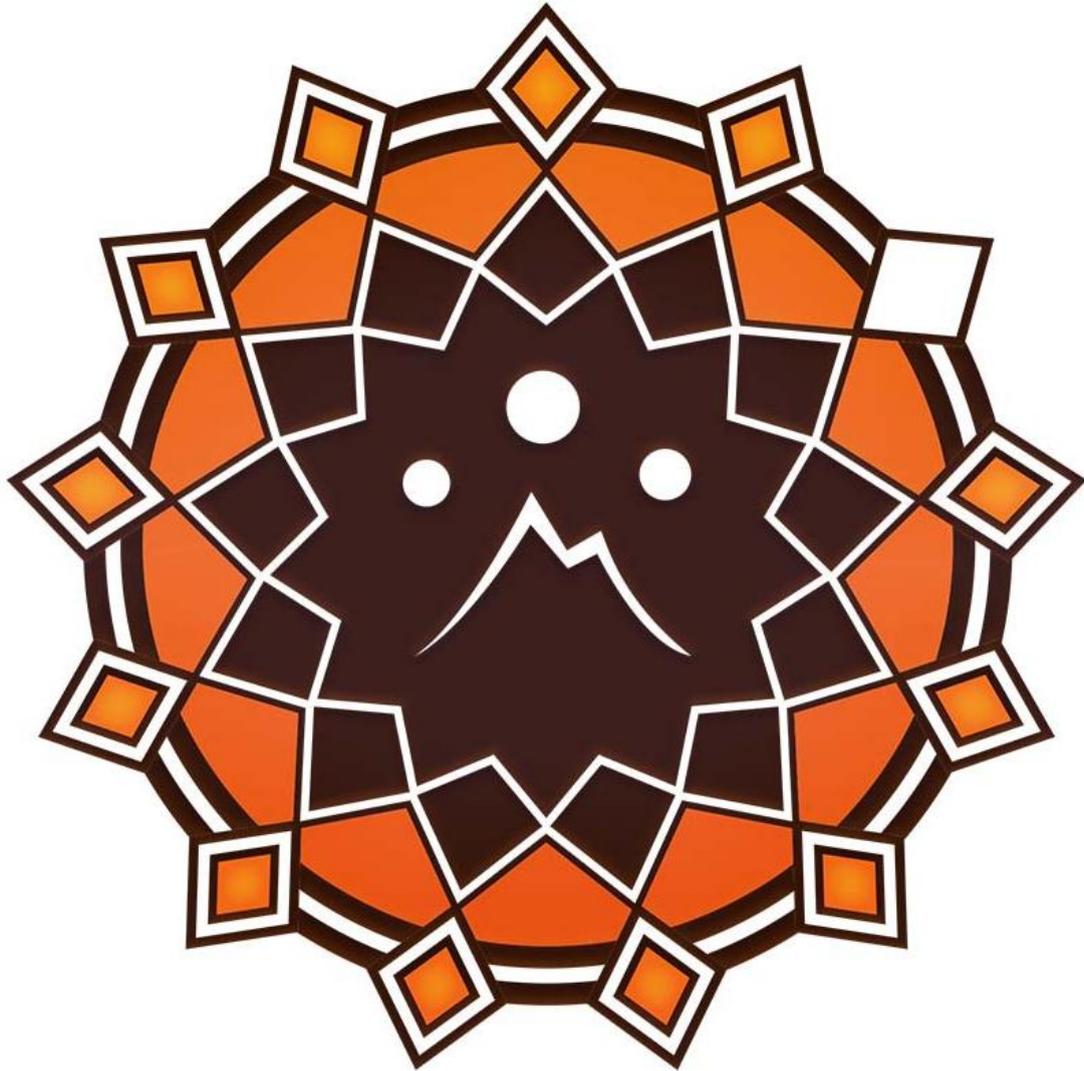


Table des Matières

Table des Matières	2
Avant propos	4
Création du Personnage	4
Races	4
Archétypes et compétences	5
Compétences communes	6
Compétences de Maîtres-Maîtresses d'Armes	9
Liste et description des compétences	9
Compétences innées	9
Compétence de spécialisation	10
Compétences de Magistères	11
La Mana	11
Puits de mana	11
Liste et description des compétences	12
Compétence innées	12
Compétence de spécialisations	12
Liste des sorts	12
Compétences de Virtuoses	14
Liste et description des compétences	14
Compétence innées	14
Compétence de spécialisations	15
Compétences d'Artisans-Artisanes	18
La Manufacture	18
Liste et description des compétences	19
Compétence innées	19
Compétence de spécialisations	19
Mécaniques de jeu	21
Combat	21
Où Combattre	21
Armes	21
Armure	22
Boucliers	22

Champ de Bataille	22
Lancer un sort	22
Entraves	23
Fouille	24
Cambriolage	24
Chausse-trapes	25
Éther	26
Vie et Mort	26
Résurrection	26
Achèvement	27
Intangible	27
Soins	28
Ressources & Objets	28
Ressources	28
Objet liés	29
la Bourse Primordiale	29
Prise de potion ou poison	29
Prestige	30
Visuels	31
Petite Rixe	31
Chemin de traverse	32
Etiquette LOCK	32
Annonces	34
Tableau des compétences	36
Compétences communes	36
Compétence de Maître.sse d'Armes	36
Compétences des Virtuoses	37
Compétence des Magistères	37
Compétences des Artisan.es	38
Lexique	39
Elu	39
Juges	39
Ildri	39
Time In (TI)	39
Time Out (TO)	39

Avant propos

Avant de lire le livre de règles, nous vous conseillons vivement de lire la **note d'intention** où vous trouverez les différents types de jeu et le **livre des modules** pour plus de détails sur les mécaniques mises en place.

Toutes les informations concernant l'arbitrage sont quant à elles disponibles dans le Règlement d'Ordre Intérieur.

Création du Personnage

Races

Chaque personnage de LIFE appartient à une des différentes races se trouvant sur LIFE. Celles-ci ont toutes une particularité physique ou un élément de costume distinct.

Voici en résumé un tableau reprenant les différentes races et leurs particularités:

Race	Inspiration TO	Élément de costume possible
Arans	Humain	Pilosité colorée (cheveux, barbes, sourcils, ...)
Asfell	Haut-Elfe	Oreilles pointues très longues
Eltels	Oni	Corne unique sur le front
Erians	Homme-Bête	Mi-humain, mi-animal
Ethériens	Humain	Rune de couleur sur le visage
Helviir	Elfe	Courtes oreilles pointues
Urkrag	Orc	Peau grise, verte ou brune. Canines inférieures proéminentes
Vana-ës	Génasis	Êtres élémentaires, peau et cheveux de la couleur de leur élément
Vildren	Humain	Peinture noire sur le visage
Zixx	Fée	Cheveux blancs ou argentés. Parfois une paire d'ailes dans le dos

Archétypes et compétences

Dans le monde de Life, les points de compétences représentent le temps qu'un personnage a investi dans l'apprentissage de ses compétences. N'oubliez pas que tous les personnages sont des champions de leur nation, ils ont une connaissance plus approfondie dans leur domaine que le commun des mortels. **Chaque personnage, à sa création, dispose de 10 points de compétences lui permettant de se constituer un panel de compétences.** L'acquisition d'une compétence est définitive. On ne peut pas changer les compétences d'un personnage. Tout nouveau personnage repart à 10 points de compétences.

L'apprentissage de nouvelles compétences d'une année à l'autre est possible par le biais des académies construites au sein des nations. (cf livre Géostrat)

Les compétences disponibles sont réparties en quatre archétypes :

- les **Maître.sses d'Armes**, versés dans les divers arts du combat
- les **Virtuoses**, spécialistes agiles et charismatiques de l'intrigue
- les **Magistères**, dépositaires des arcanes de la magie
- les **Artisan.es**, maîtrisant les diverses techniques de fabrications d'objets

Il est possible de choisir des compétences au sein des différents archétypes ou de se spécialiser dans l'un d'entre eux. La spécialisation au sein d'un archétype unique apporte l'avantage supplémentaire de la **Bénédition** liée à l'archétype.

Exemple :

- Un guerrier lourd prendra toutes ses compétences dans l'arbre des Maîtres d'Armes et aura donc droit à la bénédiction de **Setran**.
- Une paladine choisira de se multiclasser en prenant des compétences chez les Maîtres d'Armes et chez les Magistères mais perdra la bénédiction

Chaque archétype de personnage dispose d'un panel de compétences innées qui lui sont propres. Les compétences innées sont la base de l'apprentissage des archétypes, ce sont les compétences d'armes et d'armures.

Si vous choisissez de vous spécialiser dans un archétype vous n'aurez accès qu'au panel de votre archétype mais si vous prenez des compétences dans les différents archétypes alors vous aurez accès à TOUTES les compétences innées. Il est bien entendu que si vous décidez d'avoir accès à toutes les compétences innées vous ne bénéficierez pas des **Bénédictions**.

Ensuite, chaque archétype dispose d'un panel de compétences propres qui représente ce que le personnage a choisi de développer durant son entraînement. Votre personnage a-t-il choisi de se spécialiser dans la magie des soins ou la magie de combat, le crochetage ou les armes de tir, ... ?

À cela s'ajoutent les **compétences communes**. Celles-ci n'étant liées à aucun archétype en particulier, elles peuvent être associées à l'un des archétypes tout en permettant de conserver la Bénédiction offerte par cette dernière.

De base, chaque personnage possède **3 points de vie (PV)** délocalisés. Il est possible d'augmenter ce total par certaines compétences, armures ou autres. Néanmoins, **le maximum pour un personnage JOUEUR est de 6 PV**. Il est impossible de dépasser ce nombre **par quelque moyen que ce soit**.

Note: Il existe des PNJ et créatures spéciales (non jouable) qui, pour les besoins du jeu, peuvent dépasser ce nombre limite de points de vie.

Compétences communes

Bannissement (1 point de compétence) : Permet au joueur.euse d'utiliser l'annonce "BANISH". Si un personnage à l'état d'intangible subit un annonce "BANISH" iel doit directement aller au **Panthéon**. Le personnage utilisant l'annonce "BANISH" peut accompagner l'intangible au **Panthéon**.

Cueilleur.se (2 points de compétence) : Les personnages possédant la compétence **Cueilleur.se** démarrent le jeu avec une certaine quantité de ressources végétales. Iels ont également accès aux **récoltes journalières**. (cf livre Géostratégie)

Éleveur.se (2 points de compétence) : Les personnages possédant la compétence **Éleveur.se** démarrent le jeu avec une certaine quantité de ressources animales. Iels ont accès à l'**enclos** du Bureau des Expéditions (cf livre Geostrat).

Mineur.se (2 points de compétence) : Les personnages possédant la compétence **Mineur.se** démarrent le jeu avec une certaine quantité de ressources minérales. Iels ont également accès aux **récoltes journalières**. (cf livre Géostratégie)

Patricien.ne (X points de compétence) : Permet de gérer une province en géostratégie par point de compétence investi (voir règle de géostratégie).

Bagarre (X point de compétences):¹ La bagarre permet de simuler des affrontements à mains nues ou de résoudre des épreuves de force (bras de fer, déplacer des objets lourds, enfoncer une porte, etc.).

¹ Règles tirées de Ragnarok (mass larp belge). Un grand merci à l'équipe de Ragnarok qui nous a permis d'intégrer cette règle à notre jeu.

Remarque : Nous insistons lourdement sur le fait que la bagarre est un système de simulation qui requiert de la maturité et de la prudence de la part des participants. A aucun moment de véritables coups ou des contacts physiques violents ne sont échangés par les protagonistes : la bagarre est jouée d'avance, il s'agit juste de la mise en scène via role-play.

Les règles de bagarre peuvent s'appliquer n'importe où les combats sont autorisés ou dans les zones petites rixes.

Les Points de bagarre

Les Points de bagarre représentent l'aptitude au combat à mains nues des personnages. Plus un personnage possède de points de bagarre, plus iel est habile au combat à mains nues.

La compétence **Bagarre** permet d'obtenir un point de bagarre par point de compétence investit.

Déroulement d'une bagarre

La confrontation commence par une provocation, c'est-à-dire que le personnage qui veut initier une bagarre se met en garde comme pour un combat de boxe en clamant l'annonce "FIGHT". Si l'opposant.e accepte la bagarre, iel se met en garde de la même manière et clame l'annonce "FIGHT".

Les participant.es marquent ainsi leur accord mutuel de rentrer dans une situation de simulation de bagarre. Si un personnage ne souhaite pas rentrer dans une bagarre, iel répond simplement « **NO FIGHT** ».

Une personne qui refuse de simuler une bagarre en subit cependant les effets en jeu et est considérée comme lea perdant de l'affrontement.

Si les deux protagonistes marquent leur accord durant la provocation, la bagarre se déclenche et iels indiquent en affichant avec leurs doigts leurs scores de bagarre respectifs. Celui qui annonce le plus haut score de bagarre est celui qui remportera l'affrontement à la fin de la simulation.

Les participant.es sont libres de mettre en scène leur bagarre comme iels l'entendent **tant que iels ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger**. Pour se faire iels peuvent soit jouer les effets de la bagarre sans mise en scène particulière, soit se mettre d'accord sur le déroulement de la scène avant celle-ci.

La personne qui gagne la bagarre ne subit aucune blessure. Celle qui la perd finit inconsciente. Elle doit jouer le fait d'être inconsciente pendant une minute. En cas d'égalité, les deux adversaires doivent jouer le fait d'être inconscients pendant une minute.

Si une arme de mêlée est tirée durant une bagarre, ça devient une situation de combat classique. La bagarre est alors terminée sans gagnant ni perdant mais il y a de très nombreux endroits où les bagarres sont tolérées tandis que les combats ne le sont pas.

Les bagarres de groupes

Les bagarres peuvent parfois dégénérer en bagarre générale impliquant plusieurs participants. La confrontation commence toujours par une « empoignade » et les participant.es marquent leurs accords. Iels annoncent chacun.es leurs points de bagarre. Les initiateurs de la bagarre annoncent “bagarre de groupe” et toute personne voulant se joindre à la bagarre pose alors la main sur l'épaule de celui que iel souhaite soutenir et annonce son score de bagarre.

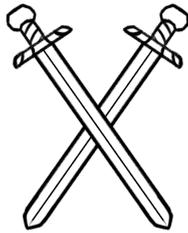
Une fois que tous les participant.es ont déclaré leur assistance, les belligérant.es qui ont commencé la bagarre annoncent le score de bagarre total de leur groupe. Les participant.es sont libres de mettre en scène leur bagarre comme iels l'entendent tant qu'ils ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger.

Chaque personne du groupe vainqueur ne subit aucune blessure.

Chaque personne du groupe perdant la bagarre tombe inconscient pendant 1 minute.

En cas d'égalité, chaque personne des deux groupes tombe inconscient pendant 1 minute.

Compétences de Maîtres-Maîtresses d'Armes



Guerriers et guerrières de tous horizons, les maître.esses d'armes excellent dans l'utilisation des lames et des armures et de la stratégie en se distinguant par un entraînement rigoureux, une discipline solide et une volonté de fer. Nous parlons ici de la crème des combattants qui ont élevé le combat au rang d'art.

Les maître.esses d'armes bénéficient de la Bénédiction de Sétran s'ils ne prennent de compétence que dans l'arbre des maîtres d'armes.

La bénédiction de Sétran immunise aux projectiles (sauf armes de siège) et aux attaques étourdissantes (annonce "STUN").

Liste et description des compétences

Compétences innées

Armes à deux mains : Permet l'utilisation d'arme de 111 cm à 150 cm maximum (131 à 170 cm pour les fléaux)

Armes à une main : Permet l'utilisation d'arme de 61 cm à 110 cm maximum (130 cm pour les fléaux)

Armes courtes : Permet l'utilisation d'arme de 60 cm maximum

Armes d'hast : Permet l'utilisation d'arme de 151 cm à 220 cm maximum, se manipule à 2 mains.

Armure légère : Permet de porter des armures de cuir rigide, gambison, donne 1 PV supplémentaire.

Armure intermédiaire : Permet de porter des cottes de maille, brigandines, armures de cuir clouté, donne 2 PV supplémentaire

Arme de jet : armes sans structure interne ni lest pouvant être lancées (max 200g)

Targe : Permet l'utilisation d'un bouclier de 30 cm de diamètre maximum, fixé sur l'avant bras en laissant la main libre

Bouclier : Permet l'utilisation d'un bouclier de 60 cm de diamètre ou 80 cm dans sa plus grande longueur

Pavois : Permet l'utilisation d'un bouclier de 90 cm de diamètre ou inscrit dans un rectangle de 60x120 cm

Compétence de spécialisation

Armure lourde (3 points de compétence): Permet de porter des armures de plate, donne 3 PV supplémentaires.

Berzerk (2 points de compétence) : Le personnage brandit son **arme à deux mains** et doit pousser un cri de rage. Iel récupère instantanément trois points de vie sans dépasser son capital maximum. Iel ne peut plus se défendre ou fuir et attaque frénétiquement l'ennemi. Cette compétence n'est utilisable qu'une seule fois par combat et ne fonctionne pas si le personnage est COMA.

Choc (2 points de compétence) : Permet d'étourdir une cible au corps à corps (moins de deux mètres). Le joueur.euse doit frapper son **pavois** avec son arme. Le joueur.euse désigne ensuite sa victime et clame l'annonce **STUN**. Cette compétence n'est utilisable qu'une seule fois par combat.

Résilience (1 point de compétence) : Permet à un.e joueur.euse d'appeler à l'aide en COMA, ce qui n'est pas autorisé sans la compétence.

Second souffle (3 points de compétence) **Prérequis Résilience:** Permet à un.e personnage à 0 PV (coma) et qui n'aurait pas été achevé, de se relever après 2 minutes de COMA. Iel récupère alors un point de vie. Cette compétence nécessite la compétence "Résilience" en prérequis et est utilisable une seule fois par combat.

Stratège (X points de compétence): Permet aux joueur.euses disposant de la compétence de préparer son armée pour les combats en géostratégie (voir règles de géostratégie).

Bagarre (X points de compétence) : Voir description en compétence commune. Au vu de son entraînement un.e Maître.sse d'Armes ajoute 2 points de bagarre au total des points investi dans la compétence.

Compétences de Magistères



Maîtrisant la Mana sous toutes ses formes, iels sont tout autant des érudit.es accompli.es que des personnes lambda qui ont un don inné pour la chose. Les magisters sont nombreux en LIFE et leur puissance n'a d'égal que leur sagacité. Limité dans le nombre de sort utilisable à la Féria pour plus d'équité, iels n'en restent pas moins redoutés.

Les magistères bénéficient de la Bénédiction d'Aphès si iels ne prennent de compétence que dans l'arbre des Magistères. La bénédiction d'Aphès **immunise aux frappes de corps à corps sans annonce mais diminue ses points de vie de base de un (-1 PV).**

La Mana

La mana est une ressource nécessaire pour lancer un sort. Le coût est plus ou moins élevé selon le sort.

La mana n'est pas représentée physiquement dans LIFE. Elle fait partie intégrante du héros. Elle n'est donc ni échangeable, ni volable par les autres joueurs. Les magistères devront tenir compte de leur capital de points de mana (tout comme les points de vie).

Les joueur.ses disposent de base d'un capital maximum de 10 points de mana. La compétence **Concentration** permet d'augmenter ce capital maximum. Les joueur.ses démarrent le jeu disposant de leur capital maximum. Si le magister vient à manquer de mana, iel ne pourra plus lancer de sort.

Puits de mana

Les joueur.ses peuvent récupérer de la mana aux puits de mana qui seront présents en différents lieux et moments. Un.e joueur.se ne peut en aucun cas disposer de plus de mana que son capital maximum. Les puits de mana seront présents à l'entrée des donjons et épreuves de la féria. Les joueur.euses pourront y récupérer tout leur mana.

Liste et description des compétences

Compétence innées

Projectiles Magiques : Permet de créer un projectile physique à l'aide de magie. Ce dernier occasionne des dégâts physiques au même titre qu'une Arme de Jet. Les projectiles magiques pourront être représentés par tout objets lançables selon les critères de la BWAT (armes sans structure rigide interne, ni de lests). Cette compétence permet aux magistères de réaliser des dégâts physiques, en particulier aux virtuoses qui sont protégés de leur magie par la bénédiction de Véléopé. Comme pour lancer un sort, un délai de 5 secondes est nécessaire au magistère pour recréer un nouveau projectile.

Utilisation de la mana : Les Magistères sont les seuls sur LIFE à être formés à l'utilisation de la mana. Un Magistère a 10 points de mana à sa disposition de base.

Compétence de spécialisations

Concentration 1 (1 point de compétence) : permet d'augmenter le capital de points de mana de 2 points (de 10 à 12).

Concentration 2 (2 points de compétence) **Prérequis Concentration 1** : permet d'augmenter le capital de points de mana de 3 points (de 12 à 15).

Concentration 3 (3 points de compétence) **Prérequis Concentration 2** : permet d'augmenter le capital de points de mana de 5 points (de 15 à 20).

Liste des sorts

Amitié (1 point de compétence)

Coût en mana : 1

Effet : Pendant 15 minutes ou jusqu'à ce que la cible subisse un acte hostile (provocation de bagarre, perte de PV, ...), la cible considère le lanceur du sort comme son ami, ce qui ne l'empêche pas de garder son libre arbitre.

Prérequis: néant

Annonce: FRIENDS

Paralysie (2 points de compétence)

Coût en mana : 2

Effet : La cible est paralysé pendant 10 secondes.

Prérequis: Amitié

Annonce: PARALYSE

Terreur (1 point de compétence)

Coût en mana : 1

Effet : La cible fuit à l'opposé de la source si possible, pendant 10 secondes. Si ce n'est pas possible, la cible se recroqueville dans un coin pendant ces 10 secondes.

Prérequis: néant

Annonce: TERROR

Embrassement (2 points de compétence)

Coût en mana : 2

Effet : La cible brûle et perd 2 points de vie immédiatement puis 1 point de vie par 10 secondes. Pour éteindre le feu, la cible doit mimer le fait de tenter de s'éteindre (lui ou quelqu'un d'autre).

Prérequis: Terreur

Annonce: BURN

Sanctuaire (2 points de compétence)

Coût en mana : 2

Effet : Le magister lève les deux bras vers le ciel et devient immunisé aux coups et autres actes hostiles.

Il doit quitter tout champ de bataille/conflict/donjon. Le sort reste actif tant que le Magistère garde les deux bras levés. Ce sort ne permet pas de se libérer d'entraves.

Prérequis: néant

Annonce: néant

Soin magique (X points de compétences) :

Coût en mana : 3

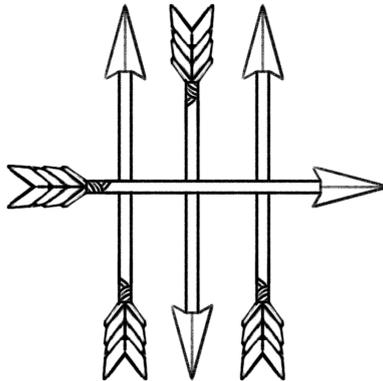
Effet : Le Magistère peut effectuer un tirage suivant les règles de soins par point de compétence investi (un point un tirage, deux points deux tirages. Un tirage multiple se fait toujours avec un jeu complet. Le Magistère additionne le résultat de ses tirages et applique l'effet au patient.

Pour pouvoir soigner des personnages à COMA, le Magistère devra investir au moins 4 points de compétence dans Soin magique.

Prérequis : néant

Annonce : néant

Compétences de Virtuoses



Bardes, saltimbanques, archers, filous : les virtuoses sont les expert.es des arts de la précision et de la manipulation. Que iels soient habitué.es à sillonner les routes, ou spécialisé.es dans le tir, iels sont reconnu.es à travers le monde et leur réputation est la hauteur de leur agilité physique comme mentale.

Les Virtuoses bénéficient de la Bénédiction **Véléopé** si iels ne prennent de compétences que dans l'arbre des Virtuoses. La bénédiction de Véléopé **immunise à la magie néfaste² et reçoit une frappe à annonce [SPIKE]**.

Liste et description des compétences

Compétence innées

Armes à une main Permet l'utilisation d'arme de 61 cm à 110 cm maximum (130 cm pour les fléaux)

Armes courtes Permet l'utilisation d'arme de 60 cm maximum

Armure légère : Permet de porter des armures de cuir rigide, gambison, donne 1 PV supplémentaire.

Arme de jet : armes sans structure interne ni lest pouvant être lancées (max 200g)

Arme de tir : Permet l'utilisation d'une arme de tir (arc, arbalète)

Armes à poudre : Permet l'utilisation d'armes à feu (type nerf)

Targe: Permet l'utilisation d'un bouclier de 30 cm de diamètre maximum, fixé sur l'avant bras en laissant la main libre.

² Les sorts néfastes sont Friends, Brun, Terror, Paralyse. Les projectiles magiques sans annonce ne rentrent pas dans cette catégorie.

Compétence de spécialisations

Attaque sournoise (3 points de compétence) : Un personnage peut assassiner une cible en utilisant la compétence **Attaque Sournoise**. Pour réaliser celle-ci, iel doit :

1. Se placer derrière sa cible, les deux pieds au sol (ne pas courir ni marcher).
2. Utiliser une arme courte (moins de 60 cm)
3. Ne rien tenir dans l'autre main.
4. Passer l'arme en diagonale sur le dos de la victime de l'épaule à la hanche opposée, en gardant l'arme en contact avec le dos.
5. Clamer l'annonce **COMA**.

Si la gestuelle est accomplie, la victime tombe à zéro point de vie (0 PV - COMA). Si la gestuelle n'est pas respectée ou interrompue, l'attaque sournoise échoue et la victime ne perd aucun point de vie.

Cette compétence peut être utilisée toutes les 10 secondes.

Jet précis (3 points de compétence) : Permet d'étourdir une cible à l'aide d'une arme de jet. Si le virtuose touche la cible avec une arme de jet, iel clamer l'annonce **STUN**. Cette compétence peut être utilisée toutes les 10 secondes.

Chemin de traverse (2 points de compétence):

Chaque campement doit disposer d'au moins un "chemin de traverse". Il s'agit d'une petite entrée (voir règles de campement). Le chemin de traverse doit mener de l'extérieur à l'intérieur du campement.

Cette entrée ne peut être gardée (par quelque moyen que ce soit) ou piégée (y compris chausse-trappes). On ne peut pas attaquer les gens dans le chemin de traverse pour des questions de sécurité, mais on peut le faire avant ou après.

On ne peut passer qu'une personne à la fois et on ne peut porter que ce qu'on pourrait porter seul.

Cette entrée pourra être discrète, mais doit être visible, bien délimitée et dégagée. Elle sera marquée (à l'entrée et à la sortie) à l'aide du visuel suivant :

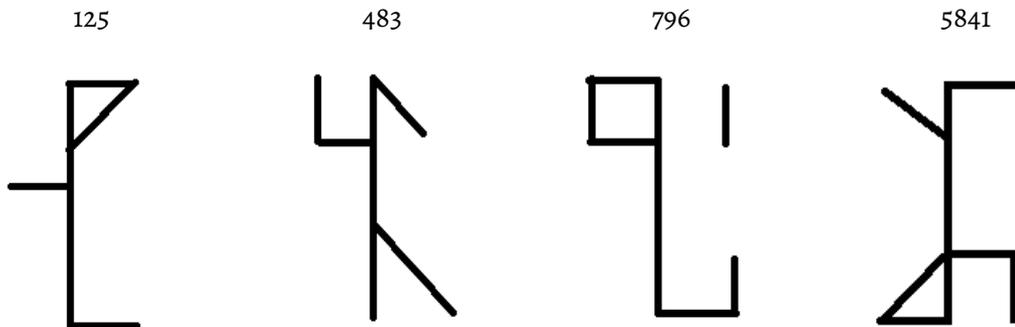


Seuls les personnages disposant de la compétence sont en mesure d'utiliser les chemins de travers et ce même si vous êtes accompagné de quelqu'un la possédant.

Crochetage (2 points de compétence):

Les cadenas sont des objets TI apportés par les personnages. En TO, ce sont des petits cadenas à code (trois ou quatre chiffres) auquel est attaché une étiquette "LOCK". La combinaison du cadenas est écrite sur l'étiquette "LOCK" au moyen du système cistercien de notation numérique (voir visuel cadenas).

exemples :



Le cadenas à combinaison est un objet TO. Il pourra être ouvert mais jamais emporté. Pour éviter la perte, le voleur mettra le cadenas dans le contenant. (voir visuel Étiquette LOCK)

Un personnage ne possédant pas la compétence crochetage **ne peut pas** ouvrir le cadenas même si vous connaissez le système cistercien de notation numérique, cela sera considéré comme de la triche. Vous pouvez ouvrir votre propre cadenas sans la compétence.

Espion.ne (2 points de compétence) : Permet au personnage de recueillir des informations sur une province d'une nation. (cf livre de la Géostratégie)

Trappeur.se (2 points de compétence): Permet au personnage de placer et désamorcer un piège

Un piège est considéré comme tout mécanisme dont l'activation par un personnage provoque l'amorce et l'explosion d'un **pétard-ficelle**. Le joueur fournit lui-même les pétard-ficelles. Le joueur.se est responsable des mécanismes qu'il mettra en place.

Il est possible de poser un piège n'importe où : sur une structure, un objet, entre une structure et un objet, etc. La seule exception est le champ de bataille où leur usage est interdit.

Néanmoins, ni le mécanisme employé, ni l'explosion du pétard ne peuvent poser le moindre risque de blessure pour les joueurs ou de dégâts au matériel de jeu et aux structures.

Pour désamorcer un piège, le Trappeur.se dénoue la ficelle du pétard afin d'empêcher celui-ci de s'amorcer.

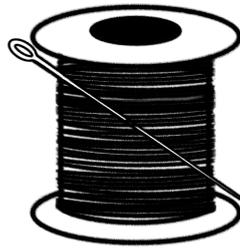
Un personnage qui provoque l'explosion d'un pétard-ficelle subit l'annonce "**COMA**". Si le pétard ficelle n'explose pas, le piège est sans effet.

Tir à répétition (1 à 3 points de compétences) : Par point de compétence investi permet de charger un canon supplémentaire sur une arme à poudre. Seules les armes à canon multiple sont admises, les armes à barillet et chargeur ne sont pas autorisées. La compétence tir à répétition ne s'applique qu'à **UNE SEULE** arme à poudre du personnage. Iel pourra porter d'autres armes à poudre mais elles ne pourront avoir qu'un seul canon.

Ingénieur.e (2 points de compétence): Permet au personnage d'utiliser un engin de siège et de fabriquer des **munitions lourdes** à la Manufacture (voir mécanique chez les Artisans).

Pour plus de précision sur les engins de siège, se référer au **livre de règles de géostratégie**.

Compétences d'Artisans-Artisanes



Centre névralgique de la survie et du commerce de chaque nation, les artisan.es sont le fleuron des professionnels du monde de LIFE; on les retrouve comme médecins, boucher.ère, alchimiste, orfèvre, géologue, etc. Des cycles de perfectionnement de leur savoir-faire en ont fait des monuments incontournables de leur patrie.

Les Artisan.es bénéficient de la Bénédiction d'Ena si iels ne prennent de compétence que dans l'arbre des Artisan.es. La bénédiction d'Ena **procure un Ether supplémentaire**.

La Manufacture

Le processus de **manufacture** consiste à transformer un certain nombre de ressources en un certain nombre d'objets ou de ressources différentes selon une recette.

Pour réaliser une manufacture, un personnage doit posséder la **compétence** requise, les **ressources et/ou objets nécessaires** mentionnés par la recette. Selon les cas, iel se présente ensuite à la tente de la Manufacture ou au Bureau des Expéditions pour échanger les cartes de jeu auprès d'un responsable. Il est vivement recommandé d'associer tant que possible les cartes de jeu à des objets réels afin d'offrir plus d'immersion.

Chaque personnage possédant une compétence de manufacture reçoit la liste des recettes communes à sa compétence. D'autres recettes, plus complexes, plus puissantes, plus rentables peuvent être obtenues et/ou découvertes en jeu, entre autres par le biais de certains scénarios et du jeu des Guildes. Les recettes menant à des effets n'ayant pas été envisagés par l'organisation ne seront systématiquement analysées et validées par les responsables de la Manufacture que entre deux Férias.

Les joueurs artisans recevront au Frontdesk un livret contenant les recettes connues de leur personnage. Ce livret contiendra des espaces vierges afin d'ajouter les recettes découvertes en jeu ou de leur création.

Liste et description des compétences

Compétence innées

Armes à une main Permet l'utilisation d'arme de 61 cm à 110 cm maximum (130 cm pour les fléaux)

Armes courtes Permet l'utilisation d'arme de 60 cm maximum

Armes d'hast Permet l'utilisation d'arme de de 151 cm à 220 cm maximum, se manipule à 2 mains

Arme de jet : armes sans structure interne ni lest pouvant être lancées (max 200g)

Compétence de spécialisations

Alchimiste (2 points de compétence): Permet au personnage de créer des **potions** à la Manufacture. Les potions peuvent avoir des effets bénéfiques ou néfastes. Les potions à effet néfastes sont très mal vues par les Juges.

Architecte (2 points de compétence): Permet au personnage de créer des **plans de chantier** à la Manufacture. Ces plans de chantier sont nécessaires au développement des infrastructures des Provinces.

Chef.fe coq (2 points de compétence): Permet au personnage d'influer sur la nourriture et les boissons qu'il sert.

Tout personnage qui mange un repas préparé par un **chef.fe coq**, au calme pendant 15 min, récupère l'entièreté de ses points de vie. Le repas sera un vrai repas TO préparé par le chef-coq. Cette mécanique ne requiert pas de ressource de jeu mais requiert la compétence **chef.fe coq**. Il sera possible en mangeant chez les artisans présents sur site (les vrais) de récupérer des points de vie.

Chemin de traverse (2 points de compétence): voir description de la compétence Virtuose.



Rebouteux.se (2 points de compétence): Permet de soigner les personnages qui ont encore au moins un point de vie au bout de 30 secondes d'interaction libre (voir mécanique général soin).

Chirurgien.ne (2 points de compétence) **Prérequis Rebouteux** : Permet de soigner les personnages qui sont COMA (0 PV) au bout de 30 secondes d'interaction libre (voir mécanique général soin).

Géologue (2 points de compétence): Permet de transformer des ressources naturelles **Minérales** en ressources manufacturées **Métaux et Cristaux** à la Manufacture.

Herboriste (2 points de compétence): Permet de transformer des ressources naturelles **Végétales** en ressources manufacturées **Sucs Végétaux et Fibres Végétales** à la Manufacture.

Boucher.ère (2 points de compétence): Permet de transformer des ressources naturelles **Animales** en ressources manufacturées **Chaires Animales et Ossatures Animales** à la Manufacture.

Marchand.e (2 points de compétence): Permet au personnage de créer des **Lettres de Marque** à la Manufacture. Une lettre de marque permet de déplacer des matériaux de construction entre deux Provinces non-adjacentes. Un marchand a également la possibilité d'ouvrir un compte de dépôt auprès de la Bourse Primordiale.

Orfèvre (2 points de compétence): Permet au personnage de créer des **outils ou des artefacts**. Les **outils** servent à la manufacture d'objets plus complexes ou à l'amélioration de l'exercice d'une compétence. Un personnage ne peut utiliser un outil que s'il est lié à ce dernier.

Les **artefacts** sont objets légendaires et sont réputés extrêmement chers et compliqués à fabriquer. À l'heure actuelle, ils tiennent plus de la légende que de faits avérés. Toujours est-il qu'un personnage qui est lié à un artefact acquiert une nouvelle compétence, sans que cela n'influe sur le bonus lié à son archétype.

Scribe (2 points de compétence): Permet au personnage de créer des **tatouages** et des **parchemins**.

Pour créer des tatouages, le scribe devra se fournir en **encre de tatouage** qui iel devra fabriquer à la Manufacture. Iel pourra dessiner un tatouage à l'aide de maquillage sur le corps d'un personnage afin de lui donner un point de vie temporaire (max 6pv). Le tatouage garde son effet tant qu'il est visible et entretenu. Le scribe remet à la personne tatouée une carte que celle-ci doit garder en sa possession pour bénéficier de l'effet du tatouage. Un personnage ne peut bénéficier que d'un seul tatouage à la fois.

Les **parchemins** permettent à tout un chacun d'utiliser les sorts lancés par les Magistères. Une fois le parchemin fabriqué par le Scribe, un.e Magister capable de lancer un sort peut sceller ce dernier dans le parchemin en payant la mana nécessaire au responsable de la Manufacture. N'importe quel personnage peut alors déchirer le parchemin pour lancer le sort qu'il renferme.

Mécaniques de jeu

Combat

Le R.O.I. cadre les règles de sécurité à respecter lors des combats. Pour rappel, toutes les armes devront être homologuées selon le [Document de référence de la BWAT](#) pour être utilisables dans le cadre des combats. Se battre avec une arme non homologuée entraînera l'exclusion du jeu et du site.

Quelle que soit l'arme utilisée, une touche valide occasionne la perte d'un point de vie (1PV). Il n'existe aucune annonce permettant de réaliser des dégâts supplémentaires à l'aide d'une arme.

Une touche peut être parée à l'aide d'une arme ou d'un bouclier.

La seule exception étant les touches des armes de siège, que cela soit en tir direct ou par rebond du projectile. Celles-ci ne peuvent être parées, et font immédiatement tomber la cible à COMA.

Ne sont pas considérées comme valides et sont interdites:

- les touches à la tête
- les touches à toutes localisations particulièrement sensibles (entrejambe/poitrine)
- les frappes dites "mitrailleuse" (le fait de porter plusieurs attaques sans réarmer sa frappe)

Où Combattre

Il est permis de combattre dans :

- Les artères de la Cité.
- Dans les zone dédié à cet effet comme les champs de bataille, donjons, entrée de camps
- Les zones marquées du symbole [PETITE RIXE]. Dans ces zones sont autorisés le vol, les attaques sournoises et les bagarres. Si une bagarre se transforme en combat armé, il est obligatoire de sortir de la structure.



Si vous deviez vous battre à moins d'un mètre d'une structure, il est permis de mettre le combat en pause et reculer afin que tous les combattants soient en sécurité, si cela n'est pas possible pour l'une ou une l'autre raison, les combattant.es acculé.es à la structure sont mis à "COMA".

Armes

L'emploi d'une arme nécessite la compétence du même nom. **L'ambidextrie** est considérée comme l'habileté du joueur.se et non une compétence du personnage. Tout le monde peut donc se battre avec deux "armes à une main" en même temps.

Une **Arme Combinée** s'inscrit dans plusieurs catégories d'armes. Elle nécessite l'ensemble des compétences de chaque catégorie pour pouvoir être maniée. (Ex : les arquebuses, les gunblades, ...)

Armure

Si iel possède la compétence adéquate, un personnage peut porter une armure et ainsi augmenter son maximum de PVs disponibles. Seul le plus haut niveau d'armure est considéré dans le calcul des PVs supplémentaires accordés, pour autant que celle-ci couvre au moins 50% de la surface du corps.

Vêtements	+0 PV	tissus, cuir souple, peaux
Armure légère	+1 PV	cuir rigide, gambison
Armure Intermédiaire	+2 PV	cotte de maille, brigandine, cuir clouté
Armure lourde	+3 PV	armure de plate, cuirasse

Nous encourageons le port d'un casque qui apporte une réelle protection contre les touches involontaires à la tête et qui sont faits en matériaux rigides. Ce casque confère un point de vie supplémentaire (+1 PV). Ce bonus ne permet pas de dépasser la limite maximale de 6 PV.

Boucliers

L'emploi d'un bouclier nécessite la compétence adéquate. Un bouclier se tient à la main, fixé au bras ou dans le dos.

Champ de Bataille

Dans le cadre de la Feria, il sera possible aux armées des différentes nations de s'affronter sur le Champ de Bataille. Ces affrontements obéissent aux règles du Causus Belli mis en place par les Juges de Life. (cf Livre de la Géostratégie)

Lancer un sort

Un.e Magistère peut lancer un sort toutes les 5 secondes. Pour simuler ces temps d'attente entre deux sort iel pourra par exemple incanter son sort avec un rituel libre d'interprétation. Le.e magistère doit pointer du doigt sa victime et clamer l'annonce de son sort.

Exemple 1:

Le joueur scande à haute voix "J'en appelle à la toute puissance du feu des deux frères! Entendez mon appel et brûlez cet hérétique en tabard jaune et noir!" et pointe son doigt vers le joueur en tabard jaune et noir (la victime). Le joueur clame alors l'annonce "BURN" à haute voix pour bien se faire entendre.

Exemple 2:

La joueuse fouille dans sa besace et met un masque horrible. Elle clame alors l'annonce "TERROR" au joueur.se qui lui fait face. Le rituel est ici de fouiller sa besace et de mettre le masque horrible.

Entraves

La mécanique d'Entraves permet de priver un personnage de sa liberté, moyennant le respect de certaines conditions :

- Seuls les personnages inconscients ou consentants peuvent être entravés.
- L'entrave ne peut être utilisée pour nuire au jeu d'un autre joueur (en le faisant prisonnier de manière récurrente par exemple).
- Un.e prisonnier.e laissé à lui-même se libère après 15 minutes.
- La privation de liberté ne peut pas dépasser une heure. Après une heure, le personnage est soit exécuté soit libéré (au choix du geôlier).
- Durant l'heure de captivité, le geôlier s'assurera de la bonne santé TO du prisonnier (eau, soleil, etc.).
- Les entraves réelles sont interdites. Les liens sont toujours simulés.
- Les personnages prisonniers conscients doivent suivre docilement (sans crier) leur geôlier. On considère un personnage prisonnier comme étant également bâillonné (sauf mention contraire du geôlier).

Il existe deux manières d'entraver un personnage :

Les **liens** sont simulés de deux façons différentes. Par un bout de corde ou par un bout de chaîne (50 cm environ pour les deux) que la victime prend à deux mains. Pour la corde, les deux extrémités sont nouées avec deux nœuds simples de manière à former une boucle. La personne entravée peut essayer de défaire les nœuds de la corde avec ses doigts et/ou ses dents afin de se libérer. Pour la chaîne, il est possible d'y placer un cadenas TI qui sera placé entre les deux maillons externes afin de former une boucle. Si la personne entravée possède la compétence crochetage, il lui est bien sûr possible de tenter de crocheter ledit cadenas. Dans les deux cas, si la personne entravée est vue, elle devra recommencer sa manœuvre d'évasion depuis le début si le geôlier remet le système en place.

La **Geôle** est une structure physique dont la porte d'accès est bloquée par des liens ou des fers tels que décrits ci-dessus. Elle doit être assez grande pour que le prisonnier puisse se mettre debout, s'asseoir et se coucher. La porte de la geôle ne peut pas être bloquée (en TO) et doit pouvoir s'ouvrir instantanément. L'utilisation de la geôle est soumise au consentement TO du joueur du personnage prisonnier et devra être validée par l'Organisation qui y apposera le symbole "PETITE RIXE" lors de l'inspection du campement avant le début du TI.



Fouille

La mécanique de fouille permet à un personnage de récupérer des objets de jeu sur un autre personnage inconscient, entravé ou consentant.

La personne voulant fouiller doit se mettre à genoux à côté de la victime, mimer la fouille du sol à côté (**pas de contact physique avec la victime**) pendant une minute (compter jusqu'à 60), optionnellement énoncera "je te fouille / I search you / ik zoek je door". A la fin de la minute de fouille, le personnage fouillé remet alors spontanément tous ses objets volables. Il n'y a donc plus moyen de cacher un objet. Si la fouille est interrompue, la victime conserve ses possessions et la fouille doit être reprise depuis le début.

Cambriolage

Le cambriolage est l'action de voler sur un lieu ou dans une structure (tente, chapiteau, tonnelle, etc.).

Généralités

- On ne vole que des objets de jeu (monnaie, ressource, objet de quête, etc.).
- On ne vole JAMAIS les contenants (coffre, bourse, sac, caisse, etc.) mais uniquement le contenu.
- Si une personne est surprise à fouiller une zone intérieure où le marquage [PETITE RIXE] est absent, ce sera considéré comme un vol TO et sera géré comme tel par les arbitres.
- Il est interdit de déplacer quelque objet que ce soit (décoration, tapis, etc.). Le propriétaire des lieux veillera à ce que tous les contenants TI soient directement accessibles (TI).
- Les objets de jeu (scénario) ne pourront JAMAIS être en zone TO. Ils devront être portés par un personnage en jeu, mis dans un coffre à possession ou en vue dans une zone de jeu.



Lieux

Le vol peut se faire:

- en extérieur (plaine, bosquet, etc.)
- dans les donjons
- dans les zones et structures marquées par le symbole [PETITE RIXE] pour les objets directement visibles et accessibles depuis l'extérieur (exemple d'une pièce de monnaie sur une table en dessous d'une tonnelle)
- dans les coffres à possessions (voir plus loin la description des coffres à possession)



Le vol est strictement interdit:

- en zone TO
- dans les tentes personnelles (sauf si marquage [PETITE RIXE])



Coffres à possession

Un coffre à possession permet de stocker les objets de jeu (monnaie, ressource, objet scénaristique, etc.). Un coffre à possession doit être matérialisé par un contenant à l'aspect TI (coffre, sac, caisse, tonneau, etc.). Le coffre doit être directement accessible (espace dégagé) et en zone TI.

Un coffre peut être fermé par un et un seul cadenas TI (voir mécanique de jeu "crochetage"). Un coffre à possession pourra n'être effectivement protégé par un cadenas TI que s'il peut réellement être fermé par le cadenas TO. Par exemple, un sac de jute ne pourra pas être protégé par une serrure.

Un coffre peut être protégé par un piège TI (voir mécanique de jeu "Pièges").

Un voleur qui arrive à ouvrir le coffre pourra prendre l'intégralité du contenu.

Coffres à possession Personnels

Les possessions (objet de jeu) doivent rester TI le plus possible. L'organisation est consciente que cela n'est pas toujours facile (ou possible). Néanmoins, l'organisation encourage les joueurs à posséder un coffre à possession personnel. Le joueur y déposera ses propres possessions de jeu.

Coffres à possession de Nation

Chaque nation doit posséder un à trois coffres à possession dans son campement. Ces coffres peuvent être des coffres personnels appartenant à des joueurs.

Les coffres à possession de nation contiendront un carnet (appelé le carnet de larcin) marqué du symbole [PETITE RIXE].

Le voleur pourra noter dans le carnet de larcin son ID de personnage, la date et l'heure (approximative) de son larcin pour la validation de celui-ci par l'organisation.



Note:

- Les carnets de larcin seront fournis par l'organisation pour garder une certaine cohérence et faciliter la traçabilité.
- Les carnets de larcin doivent rester de tout temps dans un coffre. Le coffre peut se déplacer.
- Le carnet de larcin peut être déplacé d'un coffre à l'autre (dans une même nation).
- Un seul carnet de larcin par coffre.

Chasse-trapes

Aucune compétence n'est requise pour installer ou désamorcer un chasse-trape. Un chasse-trape est une arme statique constituée d'un mécanisme capable de faire du bruit, de porter une frappe au corps à corps ou de tirer un projectile lorsqu'il est activé. Il n'y a aucune différence entre les effets des touches reçues d'un chasse-trape et celles reçues d'une adversaire pendant un combat.

Aucune compétence ne conditionne la fabrication et l'utilisation d'un chausse-trape. Néanmoins, celui-ci devra être homologué par la BWAT avant le début du jeu, au même titre que les armes.

Éther

L'éther est une ressource propre à la Féria, il a deux fonctions:

- Il permet la triche aux épreuves. En effet les nations peuvent payer les juges (en éther) pour modifier l'issue d'une épreuve. Chaque épreuve a sa propre mécanique et son propre coût en éther afin de tricher.
- Il permet de payer le coût de résurrection demandé par les tenancières et tenanciers du Panthéon.

Chaque participant au festival possède un éther (les Artisans en ont un supplémentaire via leur bénédiction d'archétype). Les nations reçoivent un montant d'éther fixe, chaque membre reçoit un Éther personnel, l'Élu reçoit le solde.

Exemples:

Pour une nation de 50 joueurs : les 50 joueurs recevront 50 éther et l'Élu recevra les 50 restants.

Pour une nation de 100 joueurs : chaque joueur recevra son éther et l'Élu n'en recevra pas plus.

Il ne sera pas possible de gagner de l'Éther au sein de la Féria. Les participant.es au festival devront gérer au mieux le pécule qui leur est attribué. L'Éther se dissout à la fin du festival. Il n'est pas possible de le garder.

L'Éther est transférable mais non-volable.

Vie et Mort

Si un personnage tombe à 0 point de vie (annonce COMA) et n'a pas reçu de soin endéans les 15 minutes, le personnage meurt et devient intangible. Il se relève et croise les bras sur le torse pour indiquer son état intangible.

Résurrection

Chaque fois qu'un.e participant.e se retrouve à l'état intangible, lui, ou une connaissance/ami/collègue doit payer au **Panthéon** un montant d'Éther pour revenir à la vie. Ce coût est augmenté à chaque passage selon le tableau ci-dessous. Certains Champs de Bataille font exception à cette règle : les personnages morts durant l'affrontement sont relevés à l'issue de celui-ci, sans avoir à passer par le Panthéon.

Nombre de mort(s)	Coût en Éther
Première fois	1
Seconde fois	1
Troisième fois	3
Quatrième fois	25
Cinquième fois	50
Sixième fois	-

Achèvement

Tout personnage peut achever un autre personnage à 0 PV (coma). Pour ce faire, la personne se place à côté du personnage inconscient et simule l'achèvement de manière théâtrale (empalement, décapitation, égorgement, etc.) en terminant son geste par un tracé en croix au-dessus de la personne. La personne achevée se transforme immédiatement en intangible.

Intangible

Après 15 minutes de coma ou une fois achevé, un personnage se relève en intangible. Il croise les bras sur le torse pour indiquer son état intangible. Il sera possible aux joueurs voulant rester en état d'intangible de mettre un tulle noir autour du cou ils n'ont désormais plus besoin de garder les bras croisés.

Sous cette forme, il demeure visible. Il peut se déplacer, parler et entendre ce qui se passe autour de lui. Néanmoins, il ne peut ramasser, recevoir, donner ou déposer aucun objet de jeu, ni ne peut utiliser aucune compétence.

À sa convenance, il peut se diriger vers le lieu où ressusciter ou demeurer ainsi. Il n'y a pas de durée limitée à l'état d'intangible. Cependant si l'esprit prend un annonce "BANISH", il doit directement aller au **Panthéon**.

Une enveloppe spirituelle ne peut **STRICTEMENT PAS** rester sur un lieu de combat (arène, champ de bataille, etc.) et ne peut pas gêner le déplacement des autres participants volontairement. Les autres participants ne peuvent pas non plus gêner le déplacement d'un intangible.

Cette action sera considérée comme triche (TI) et amènera rapidement un Juge ou Aesir à détruire l'importun.

Soins

Lea joueur.euse réalisant le soin (magique ou non) effectue une interaction libre dépendante de sa compétence, iel réalise alors un tirage aléatoire dans un jeu de jeton. L'effet du jeton est appliqué immédiatement.

Le jeu de jetons est matérialisé par lea joueur.se: des galets, des cartes à jouer, des rondelles de bois, des rondelles de métal, un dés à 20 faces, etc, il est constitué de la manière suivante :

- 1 jeton "+2PV": augmente le capital de point de vie de 2
- 18 jetons "+1PV": augmente le capital de point de vie de 1
- 1 jeton "effet néfaste": -1 PV, si le personnage est à COMA il est achevé et se transforme en intangible

Chaque tirage se fait avec un jeu complet. En cas de tirage multiple, plusieurs soins sur un même patient, le jeton tiré sera remis et mélangé avec le jeu complet avant le tirage suivant. Les effets obtenus lors du tirage multiple sont additionnés avant d'être appliqués.

Un personnage ne peut se soigner lui-même. Il ne peut soigner dans l'obscurité. Il doit donc bénéficier d'un éclairage adéquat pour officier pendant la nuit.

Exemples de jeu de jetons

- 18 galets pas peints, 1 galet peints en noir pour effet néfaste, 1 galet peint en blanc pour +2 pv
- Cartes de tarot: Mort et roue pour les effets spéciaux
- D20: 1 effet néfaste, 20 + 2pv, le reste +1PV

Ressources & Objets

Les ressources et objets sont des possessions de jeu représentées par des cartes qui peuvent être utilisées, échangées, transférées, volées, etc. par les **personnages** au gré de leurs interactions durant la Féria. La carte donnera toujours à minima le type et l'identifiant de la ressource ou de l'objet, sa date de validité et ses effets éventuels. Une carte de ressource ou d'objet dont la date de validité est dépassée n'a plus aucune valeur, utilité ou effet.

Ressources

Il existe trois type de ressources microéconomiques différentes :

- Les **ressources naturelles** peuvent être récoltées ou produites de diverses manières.
- Les **ressources manufacturées** sont produites en transformant des ressources naturelles. Il existe deux ressources manufacturées possibles pour chaque ressource naturelle.
- Les **ressources précieuses** sont rares et s'obtiennent de façon très occasionnelle dans des conditions spécifiques.

Ressource Naturelles	Ressources Manufacturées
Ressource Végétale	Sucs Végétaux
	Fibres Végétales
Ressource Animale	Chaires Animales
	Ossatures Animales
Ressource Minérale	Métaux
	Cristaux

Objet liés

Pour pouvoir être utilisés, certains objets ou ressources doivent être liés à un personnage.

Pour lier son personnage à un objet, le joueur inscrit sur la carte objet l'ID se trouvant sur sa fiche de personnage. Un personnage peut être lié à un maximum de quatre objets.

Tout objet ou ressource qui n'est pas liée à un personnage est transférable et volable.

Tout objet ou ressource liée à un personnage ne peut être transféré ou volé.

la Bourse Primordiale

La monnaie utilisée en jeu est universellement reconnue par les habitants du monde de Life, quelle que soit leur nation d'origine.

Le **cours des ressources et des matériaux de construction** est fixé au début de chaque Féria en fonction des quantités présentes et est susceptible d'être modifié durant la Féria selon les évènements. Ce cours est affiché en tout temps à la Bourse Primordiale.

Les personnages peuvent acheter ou revendre diverses ressources naturelles et manufacturées ainsi que des objets de jeu auprès des responsables de la Bourse Primordiale, ceci dans la limite des stocks disponibles.

Prise de potion ou poison

Une potion a un effet soit instantané, soit sur une période. Avec un effet secondaire (éventuel) sur la période suivante.

La carte aura des cases jour (jeudi, vendredi, samedi, dimanche) et période (nuit, jour) que les joueurs devront cocher quand ils simulent l'absorption de la potion.

Pour consommer une potion, le joueur mime en RP ou ingère réellement un aliment ou une boisson. Un personnage peut proposer à un autre des aliments ou une boisson à consommer (que cela soit de vrais aliments/boisson, ou le fait de mimer l'action en RP). Si le second personnage effectue l'action, le premier pourra alors lui tendre une carte potion/poison pour qu'il en applique les effets.

Prestige

Toute personnes réalisant une prestation artistique (one wo.man show, musique, chant, danse, dessin, magie, spectacle, etc.) qui met de l'ambiance, se verra remettre par l'organisation (orga, PNJ, artisans, taverdistes, RdN, etc.) un nombre de points de prestige en fonction de la qualité de la prestation proposée.

Les points de prestiges ne sont ni volables, ni échangeables.

Les points prestige servent à faire gagner des points de Féria aux nations. Il y aura aussi d'autres utilisations du prestige à découvrir en jeu.

Visuels

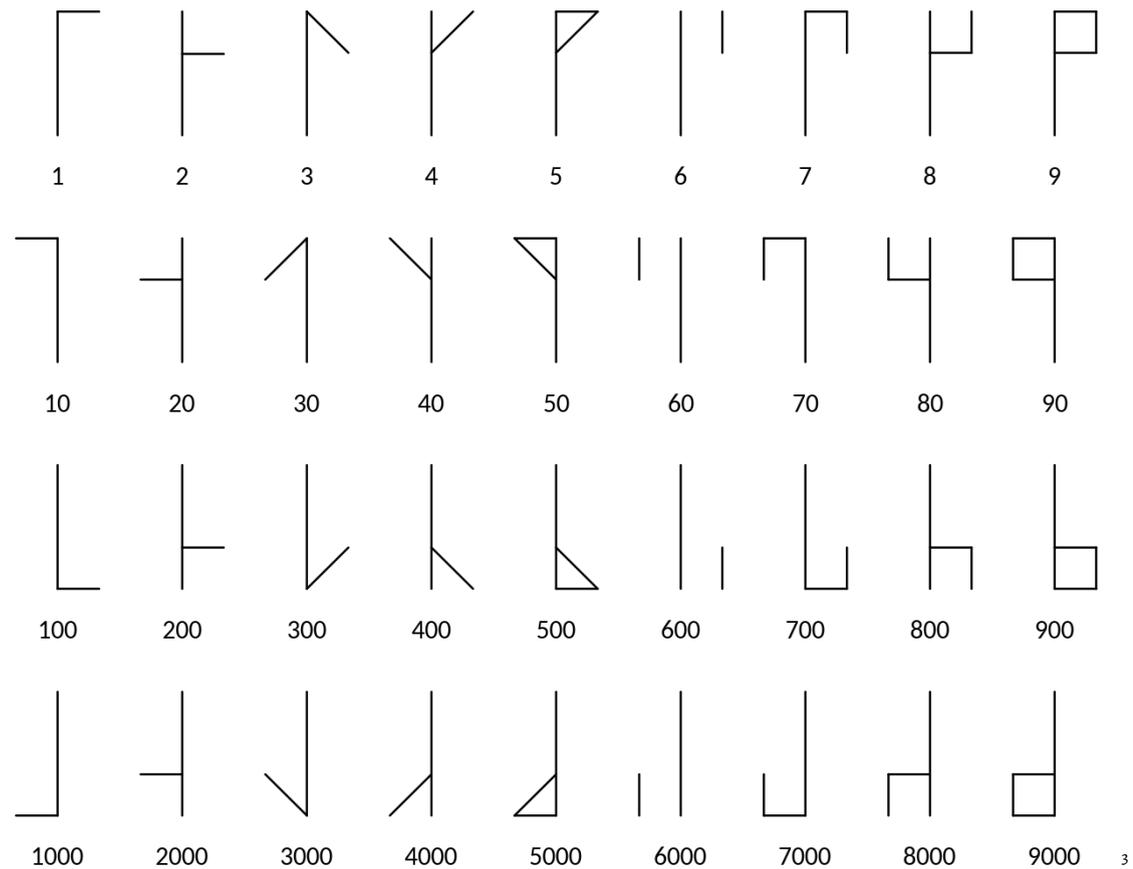
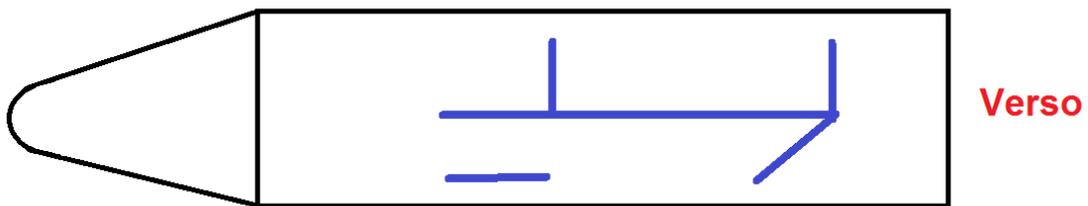
Petite Rixe



Chemin de traverse



Etiquette LOCK



³ Image de Meteorkip

Annonces

Annonce	Effet	Type
Annonces Arbitrales / Orga		
TIME IN	Déclare l'ouverture ou la reprise du jeu.	Physique
TIME OUT	Déclare l'arrêt temporaire ou final du jeu.	Physique
TIME FREEZE	Les personnages entendant l'annonce sont suspendus dans le temps jusqu'à une annonce [TIME IN]. Ils ne peuvent plus bouger et gardent les yeux fermés.	Physique
SILENCE	La cible ne peut plus parler pendant 30 secondes.	Physique
DEAD	La cible décède et perd son personnage	Physique
Annonces Joueurs		
FIGHT	Déclenche une simulation de bagarre	Physique
BANISH	Bannit l'intangible, le forçant à se rendre au Panthéon	Physique
SPIKE	La cible touchée subit 1 dégât (Touche les magistères)	Physique
STUN	La cible ne peut plus bouger pendant 10 secondes. (Maître d'arme immunisé)	Physique
RESIST	Permet d'exprimer l'immunité d'une bénédiction	Bénédiction
COMA	La cible tombe à 0 point de vie et s'allonge au sol, inconsciente.	Physique
BURN	La cible subit directement 2 dégâts et doit mimer le fait de s'éteindre sous peine de prendre 1 dégât supplémentaire par tranche de 10 secondes.	Magique
FRIENDS	Pendant 15 minutes ou jusqu'à ce que la cible subisse un acte hostile (provocation de bagarre, perte de PV, ...), la cible considère le lanceur du sort comme son ami, ce qui ne l'empêche pas de garder son libre arbitre.	Magique
PARALYSE	La cible ne peut plus bouger pendant 10 secondes. (Virtuose immunisé)	Magique
TERROR	La cible fuit dans la direction opposée à la source du sort, si la fuite n'est pas possible elle se recroqueville sur elle-même. Durée 10 secondes.	Magique

Voici les annonces de sécurité émotionnelle que vous pourrez rencontrer durant le GN. Nous vous conseillons de lire la partie du ROI les concernant pour plus d'informations (lien vers le ROI)

Annonce de sécurité émotionnelle			
Annonces	Effet	types	Gestuelle
Check-in	S'informer sur l'état émotionnel de la personne	Gestuelle	
Green	Continuer normalement le jeu	Gestuelle	
Orange	Diminuer l'intensité du jeu / Attention à l'état émotionnel	Oral et gestuel	
Red	Interrompre immédiatement le jeu	Oral et gestuel	
Retrait du jeu	Permet de signaler le besoin de sortir d'une scène sans que cela ne soit considéré comme un acte de jeu.	Gestuelle	
Zap	Oblige une personne de moins de 16 ans à quitter une scène dès lors qu'elle n'est pas encadrée par un.e responsable.	Oral	

Tableau des compétences

Compétences communes

Nom	Prérequis	Points de compétence	Description
Bagarre	-	variable	combat à main nue
Bannissement	-	1	bannir un intangible (voir mécanique de la mort)
Cueilleur.se	-	2	permet la collecte de ressources végétales
Eleveur.se	-	2	permet la collecte de ressources animales
Mineur.se	-	2	permet la collecte de ressources minérales
Patricien.ne	-	variable	permet de gérer des provinces en géostratégie

Compétence de Maître.sse d'Armes

Nom	Prérequis	Points de compétence	Description
Armure lourde		3	utilisation d'armure lourde (+3PV)
Bagarre	-	variable	combat à main nue.
Berzerk		2	permet de déclencher une fureur meurtrière
Choc		2	permet d'assommer temporairement l'adversaire en utilisant son pavois
Résilience	-	1	permet d'appeler à l'aide même en COMA
Second souffle	Résilience	3	permet de se relever en COMA
Stratège	-	variable	permet d'organiser une bataille

Compétences des Virtuoses

Nom	Prérequis	Points de compétence	Description
Attaque sournoise	-	3	Permet de réaliser une attaque sournoise (annonce COMA)
Jet précis	-	3	Utilisation d'une arme de jet avec annonce STUN.
Chemin de traverse	-	2	Permet d'emprunter les chemins de traverse
Crochetage	-	2	Permet de crocheter un cadenas
Ingénieur.e	-	2	Permet l'utilisation d'arme de siège sur le champs de bataille
Trappeur.se	-	2	Permet d'installer et désamorcer des pièges explosifs
Tir à répétition	-	1 à 3	Permet de charger un canon supplémentaire sur une arme à poudre par point de compétence.
Espion.ne	-	2	Permet de recueillir des informations sur une province d'une nation. (cf livre de la Géostratégie)

Compétence des Magistères

Nom	Prérequis	Points de compétence	Description
Concentration 1	-	1	permet d'augmenter le capital de points de mana de 2 points (de 10 à 12).
Concentration 2	Concentration 1	2	permet d'augmenter le capital de points de mana de 3 points (de 12 à 15).
Concentration 3	Concentration 2	3	permet d'augmenter le capital de points de mana de 5 points (de 15 à 20).
Sort : Amitié	-	1	La cible du sort perd tous envie de taper le lanceur de sort. (Annonce Friends)
Sort : Paralysie	Sort : Amitié	2	La cible est paralysé pendant 10 secondes. (Annonce Paralyse)
Sort : Sanctuaire	-	2	Le magister devient intangible.

Sort : Soin magique	-	Variable	Le Magistère soigne sa cible en fonction du résultat de son tirage.
Sort : Terreur	-	1	La cible fuit à l'opposé de la source (Annonce Terror)
Sort : Embrassement	Sort : Terreur	2	La cible brûle et perd des points de vie (Annonce Burn)

Compétences des Artisan.es

Nom	Prérequis	Coût	Description
Alchimiste	-	2	création de potions aux effets variés.
Architecte	-	2	création des constructions dans le jeu de géostratégie.
Boucher.ère	-	2	transformation ressource de base type animal en ressource manufacturée.
Chef.fe Coq	-	2	Les chef coq sont des maîtres gastronome et brasseur.
Chemin de traverse	-	2	Permet d'emprunter les chemins de traverse
Rebouteux.se	-	2	Soigne un point de vie par 30 secondes d'interaction. Ne peut pas être appliqué sur un personnage "COMA".
Chirurgien.ne	Rebouteux	2	Soigne un point de vie par 30 secondes d'interaction. Peut être appliqué sur un personnage "COMA".
Géologue	-	2	transformation ressource de base type minéral en ressource manufacturée
Herboriste	-	2	transformation ressource de base type végétal en ressource manufacturée
Marchand.e	-	2	Permet de garder un certain nombre de ressources d'année en année
Orfèvre	-	2	fabrication d'objets divers
Scribe	-	2	création de parchemins

Lexique

Elu

L'ÉLU ou l'ÉLUE est le/la leader de la délégation présente à la Féria. Iels est choisi.e par sa Nation. Son rôle est de guider les élus et de les organiser afin de remporter la Féria.

Féria

Événement festif et compétitif qui rassemble les nations tous les ans.

Juges

Les juges sont les premiers représentants de chaque divinité, chargés de veiller sur Life, d'y arbitrer les conflits pendant l'année ainsi que les épreuves de la Féria.

Ildri

Ce sont les arbitres. En jeu, ils incarnent le rôle d'Ildri. Se sont les garants du respect des règles TO de l'événement. Ils seront reconnaissables à un habit spécifique.

Time In (TI)

Il s'agit d'une expression qui déclare le début du jeu, le moment où tout le monde commence à interpréter son personnage et où l'histoire débute. Le Time-In est décrété par les organisateurs ou les arbitres et ne s'interrompra que par le Time-Out. Le terme Time-In désigne plus largement tout ce qui appartient au domaine du jeu et de ce qui est simulé. Par exemple, une pierre dorée peut être désignée en Time-In comme étant une fabuleuse pépite d'or.

Time Out (TO)

Ce terme désigne le moment dit "hors-jeu". Il s'exprime également sous la forme d'une injonction et s'utilise pour arrêter le jeu en cas de danger, litige ou tout autre problème nécessitant l'interruption de la partie. Comme le Time-In, il n'est utilisable que par les arbitres ou par des membres de l'organisation. Time-Out désigne aussi tout ce qui ne fait pas partie du jeu et qui ne doit pas rentrer en ligne de compte pour son déroulement. Par exemple, dans un jeu médiéval, une voiture est clairement Time-Out.