

Association Khonsou

Erèbe



Livre de Règles

Edition 309 – Version 1.0

Mis à jour le 26 novembre 2009

Sommaire

Sommaire	1
Le Personnage.....	1
Création du personnage.....	2
L'expérience	3
L'expérience automatique	3
L'expérience d'interprétation	3
Les Points d'action.....	3
L'action d'apprentissage	3
Les actions spéciales	4
La Maîtrise	5
La santé	6
Les localisations	6
Les armures	6
Les blessures	7
Dommages des armes.....	7
Les soins.....	7
La Mort.....	7
La symbolique du jeu.....	9
Appels et effets Visuels :	9
Hold On & Appels Vocaux :	9
Derniers points importants.....	11
Les vols d'objets en jeu.....	11
La fouille	11
Autres détails importants.....	11



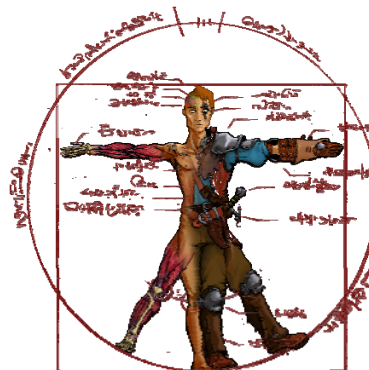
Création et évolution du personnage

Création du personnage

Remarque : Un personnage ne peut être créé que si votre inscription au prochain événement de la campagne d'Erèbe a bien été validée.

Sur Erèbe tous les personnages sont humains. Chaque personnage est défini par deux choses : son background (son histoire et sa personnalité en somme) et sa feuille de personnage.

La première des choses à faire est de lire le background d'Erèbe, disponible sur le site de l'association Khonsou et de vous choisir une cité parmi les cinq (Arkhaïs, Marchev, Nyssal, Silfinia ou Tamarang, sauf si vous êtes un Sans-maître. Ensuite, il vous faudra contacter l'organisateur référent de votre cité (ou Sans-maître), avec qui vous allez déterminer ce que vous souhaitez jouer. Les coordonnées des organisateurs référents d'Erèbe sont disponibles sur le forum Khonsou et sur le site web de la campagne.



Une fois déterminé ce que vous voulez jouer, votre organisateur référent vous écrira un background et définira les compétences en rapport avec ce dernier. N'oubliez pas que les organisateurs essaient de créer des backgrounds qui génèrent le plus de jeu, tout en assurant les liens scénaristiques et la cohérence d'Erèbe.

Les compétences

Les compétences sont divisées en majorité en 4 niveaux de maîtrise (novice, compagnon, expert, et maître), chaque niveau de compétence à un coût en point de création qui dépend de la compétence. La plupart des personnages commencent avec 15 points d'expérience que votre orga répartira en accord avec vos souhaits. Certains personnages exceptionnels peuvent commencer avec quelques points d'expérience de plus mais il ne peut s'agir que d'une proposition de votre orga et ces points seront déduits de votre expérience future. Vous gagnerez ensuite des points d'expérience à chaque GN Erèbe auquel ce personnage participera.

Il se peut que vous ayez des compétences que vous n'avez pas acheté entièrement un niveau de maîtrise (parce que vous n'aviez plus assez de point par exemple). Sachez alors que ces points ne sont pas perdus: lorsque vous gagnerez des points d'expérience, vous pourrez compléter ce niveau dépensant votre expérience pour acheter les points qu'il vous manquait. Jusque là, le niveau en question est inutile.

Pour avoir une description complète des compétences reportez vous au livret de compétences. Ce livret détaille les effets de la plupart d'entre elles. Certains sont cependant secrètes car très peu connues sur Erèbe. Leurs descriptions sont réservées aux joueurs qui les maîtrisent.

Remarque : En fonction de votre cité il se peut que vous soyez obligé de prendre certaines compétences. De même le niveau expert de certaines compétences est interdit à la création aux personnages issus de certaines villes. Parlez avec votre organisateur référent pour obtenir la liste des restrictions. Si vous avez un concept de personnage qui puisse justifier d'outrepasser cette règle, parlez en à l'organisateur responsable de cette cité.



Remarque : Le niveau de maîtrise « *Maître* » ne peut être acheté à la création ou via l'expérience.

L'expérience

L'expérience vous permet de faire évoluer votre personnage au cours des années, l'expérience gagnée vous permettra tout comme les points de générations d'acheter des niveaux de maîtrise et de progresser dans les compétences.

Il y a deux types de points d'expérience mais tous s'utilisent de la même manière : ils vous permettent de même que les points de génération d'acheter des points d'une compétence au prix d'un point d'expérience par point. Les deux types de points d'expérience sont :

L'expérience automatique

Chaque événement organisé par Khonsou dans le cadre d'Erèbe rapportera à ceux qui y ont participé 2 ou 3 points d'expérience pour un événement majeur, 1 point d'expérience pour un événement mineur. Le nombre de points d'expérience gagné sera communiqué après le GN.

L'expérience d'interprétation

Les organisateurs se réservent la possibilité de récompenser un joueur ayant fait preuve d'un excellent « *Rôle-play* », d'un « *Fair-play* » remarquable, ou autre par une attribution de points d'expérience. Inutile de dire que cette attribution de points d'expérience est de loin la plus rare des trois et reste à caractère exceptionnel.

Remarque : Les points d'expérience sont évidemment attribués au personnage et non au joueur, de sorte que si vous changez de personnage vous ne pouvez plus prétendre aux points d'expérience que vous auriez pu gagner précédemment.

Les Points d'action

Erèbe étant un GN de campagne, votre personnage continue à agir entre chacune des manifestations. Chaque personnage reçoit un certain nombre de « point d'action » au début du GN correspondants à ce qu'il pourra faire à l'issue de celui-ci et avant le suivant. Ces points d'action représentent du temps que peut passer votre personnage, entre les GN, à agir. Ces points peuvent être dépensés pour quatre types d'actions : Les actions d'apprentissage (communes à tous les personnages), les actions spéciales qui vont dépendre de votre personnage et de son background ainsi que l'étude de parchemins. La quatrième utilisation de ces points d'action se fait au cours de l'acquisition d'une maîtrise, beaucoup plus rare. Ces actions spéciales sont libres et peuvent permettre à votre personnage de faire ce que bon vous semble.

L'action d'apprentissage

Pour pouvoir acheter le dernier point d'un niveau de compétence vous devez bénéficier d'un enseignement de la part d'un autre personnage. Cette personne devra préciser sur son débriefing (ou en présentant aux organisateurs un papier signé des deux joueurs précisant la compétence enseignée) qu'elle souhaite dépenser un de ses points d'action en apprentissage pour vous apprendre la compétence sus nommée. Vous devrez aussi préciser dans votre débriefing que vous dépensez un point d'action en apprentissage représentant le temps passé auprès de votre maître à acquérir du savoir.

A noter que le niveau novice de chacune des compétences peut s'apprendre sans dépenser de



points d'action (le personnage devra tout de même dépenser des points d'expérience pour apprendre cette nouvelle compétence).

Par exemple, Anjalbert souhaite apprendre séduction au niveau compagnon. Il a déjà dépensé 2 points pour le niveau novice. Il rajoute 2 autres points dans sa compétence. Pour mettre son troisième et dernier point, il rencontre Théodoss, qui accepte de passer quelque temps à lui enseigner sa légendaire manière de séduire contre quelques piécettes. Ils dépensent donc tous les deux un point d'action.

Remarque : Attention, votre nombre de points d'action est limité (en moyenne, un par jour de jeu). Dépensez les avec parcimonie.

Remarque : La compétence 'armure' ignore la règle des points d'apprentissage. L'acquisition de niveau supplémentaire ne dépend que des points d'expérience dépensés.

Remarque : Ce système peut paraître contraignant, mais il oblige les joueurs désirant améliorer leurs compétences à aller vers d'autres joueurs ayant la même compétence qu'eux. Ainsi, les maîtrises de votre de personnage dépendront de votre rôle-play.

Les actions spéciales

Entre chacune des manifestations, votre personnage pourra dépenser un ou plusieurs de ces points d'action pour agir de différentes manières selon son background. Par exemple il pourra espionner une organisation pour obtenir davantage d'informations sur celle-ci au début de la manifestation suivante, ou partir à la recherche de ressources non exploitée sur Erèbe. Les organisateurs ne vous fourniront pas de liste de ce qui est possible de faire ou non.

Les organisateurs sont seuls juges des actions que votre personnage entreprendra, et eux seuls décideront du résultat de celle-ci. Il se peut que vos actions ne réussissent pas pour diverses raisons (action entreprise trop difficile, autre joueur dépensant des points d'action pour vous gêner, etc.).

Remarque : Il est IMPOSSIBLE de tuer un autre personnage joueur entre chaque manifestation, pour une question de fair-play. Si vous souhaitez la mort d'un autre PJ, vous devrez le faire pendant une manifestation. Voir son personnage mourir sans pouvoir se défendre ou même réagir entre deux GN est injuste et va à l'encontre de notre manière de voir le jeu.

Remarque : N'hésitez pas à consulter un organisateur pour connaître la faisabilité d'une de vos idées.

L'étude de parchemins

Cette utilisation des points d'action ne concerne que quelques compétences sur Erèbe. Si vous ne possédez pas l'une de ces compétences, vous ne pourrez aucunement dépenser des points d'action de cette manière. Les compétences concernées sont les suivantes : « Art Premier », « Alchimie », « Art des Runes », « Art des Sceaux », « Enchantements Musicaux » et « Chimie des Drogues ».

Les parchemins sont des objets en jeu qui permettent d'ajouter un sort (une potion, une rune, etc.) à son répertoire. Il faut pour cela finir une manifestation Erèbe en possession du parchemin voulu, puis préciser dans son débriefing que l'on souhaite dépenser un point d'action afin d'apprendre le parchemin. Cela représentera le temps que votre personnage va passer à étudier le parchemin afin de l'apprendre. Il n'est pas possible de dépenser plusieurs points d'actions pour le même parchemin. Le processus d'apprentissage détruira le parchemin (celui-ci sera étudié sous



toutes coutures, bref, il sera inutilisable pour la suite). Il n'est possible d'apprendre qu'un seul parchemin entre chaque manifestation.

Remarque : les plans de technologie sont des « parchemins » mais il est impossible de les apprendre de quelque manière que ce soit.

La Maîtrise

Les Maîtres sont une chose rare, pour simuler ce fait d'abord, il est impossible de simplement acheter le niveau de Maître avec des points de génération (ou d'expérience) : la seule méthode est de devenir le disciple d'un Maître. Le maître doit faire enregistrer à l'issue de la manifestation qu'il a prit un disciple. La progression vers la maîtrise est gérée entre les manifestations. De plus le nombre de Maîtres est limité par les organisateurs.

Néanmoins les avantages de la maîtrise sont considérables : des capacités hors normes, la reconnaissance de ses pairs, de grandes possibilités dues au niveau atteint mais aussi la possibilité d'enseigner tous les niveaux de leur compétence, ce qui fait d'un maître un être d'exception souvent respecté et admiré pour son savoir.

Pour atteindre ce niveau il faut déjà disposer du niveau Expert dans la même compétence puis suivre deux apprentissage avec un personnage possédant le niveau Maître. Le maître et l'élève doivent donc dépenser 2 points d'action chacun (en une ou deux fois).



La santé

Les localisations

Le corps humain est divisé en 5 localisations de toucher : torse, bras droit et gauche, jambe droite et gauche. Les coups à la tête, et aux parties « sensibles » sont prohibés et doivent être évités, dans tous les cas les joueurs ne doivent pas tenir compte des coups reçus. Les coups aux mains ne comptent pas non, plus, étant donné la difficulté à en tenir compte.

Pour un humain normal et non protégée par une armure, chaque localisation peut supporter une touche (1 point de vie) avant de devenir inutilisable. Les effets des touches sont explicités plus tard. La compétence « *développement corporel* » peut augmenter la résistance des localisations d'une touche supplémentaire (soit deux points de vie par localisation). C'est le nombre maximum de points de vie naturels que les personnages peuvent avoir : deux par localisation.

Un personnage avec cette compétence recevra un marqueur qui devra être porté de façon visible. Si vous ne portez pas ce marqueur vous ne bénéficiez pas du point de vie supplémentaire.

Les armures

L'armure absorbe les dommages et augmente le nombre de fois où vous pouvez être touché avant d'être blessé, en absorbant un nombre de coups : chaque point d'armure (PA) donne à la localisation qu'il protège une touche supplémentaire. Évidemment cette protection n'est valable que sur les parties protégées par l'armure. La règle appliquée est celle du « deux tiers / un tiers ». Une localisation est protégée par une armure si effectivement l'armure couvre au moins deux tiers de la localisation. Si un joueur porte une armure composée d'un tiers de métal, et deux tiers de cuir, alors qu'il est expert en armure, il ne recevra quand même qu'un point d'armure (ce que donne une armure de cuir).

L'armure doit être visible pour agir : une chemise de maille cachée sous des vêtements n'a aucun effet. Si l'armure est endommagée au cours d'un combat, la protection qu'elle fournit est réduite d'un point par coup reçu et ce jusqu'à ce que l'armure soit réparée et réajustée. Ce processus nécessite de faire appel à un technologiste spécialisé en mécanique générale.

L'armure ne protège pas des flèches ou des carreaux (qui frappent à « *Perce-armure* »). Elle n'a donc pas besoin d'être réparée et réajustée après des touches consécutives à des flèches ou des carreaux (ou toute autre attaque ignorant les armures). À noter que les armes à feu infligent 3 points de dégâts mais n'ignorent pas l'armure. Donc suite à un tir, vous devez réparer votre armure sur la localisation touchée.

Si votre armure est une représentation physique correcte de ce que vous êtes censé porter, celle-ci sera acceptée, et vous donnera sa protection. Celles-ci seront jugées par les organisateurs lors de votre arrivée.

L'armure qu'un personnage peut porter dépend de son niveau dans la compétence « Armure ». De manière générale :

- Les novices peuvent porter cuir rigide ou clouté et cela confère 1 P.A.
- Les compagnons peuvent porter une fausse armure de plaques et/ou cotte de maille et cela confère 2 P.A.
- Les experts peuvent porter des armures de guerre : véritable cotte de maille / Armure de plaques et cela confère 3 P.A.



Les blessures

Quand une localisation est réduite à zéro point de vie, elle devient inutilisable.

Si cela concerne un bras, ce qui est tenu par ce bras doit être lâché (et non pas rengainé, ou passé à l'autre main). Si la jambe est atteinte, vous devez vous agenouiller sur une jambe, si les deux jambes sont touchées, vous tombez à genoux. Vous ne pouvez pas progresser par bond, mais vous pouvez ramper. Si le torse est atteint et réduit à zéro point de vie, vous êtes inconscient. Vous êtes alors sérieusement blessé et en danger de mort.

Convalescence : Après avoir été mortellement blessé (zéro point de vie torse) puis soigné, un personnage a besoin d'une période de convalescence de 10 minutes avant de reprendre toute activité intensive, durant cette période le personnage ne peut faire aucune action offensive, ni lancer un sort, ni courir (il ne peut que marcher et parler). Cette période de convalescence commence après la fin des soins. La période de convalescence ne s'applique pas pour les blessures aux bras ou aux jambes.

Domages des armes

Toute arme, même lancée, fait un point de dommage. Les armes à deux mains ne causent pas de dommages supplémentaires, car tenir compte de l'arme qui vous a touchée reste très difficile, surtout lors de batailles. L'allonge est considérée comme un avantage suffisant.

Les flèches et les carreaux ignorent la protection de l'armure (mais ne l'endommagent pas pour autant). Toutes les touches occasionnées par ce biais réduisent votre nombre de points de vie pour la localisation touchée (et ce quelle que soit l'armure portée).

Les armes à feu infligent 3 points de dégâts (non « *perce-armure* ») à la localisation touchée par la balle.

Certaines armes infligent des dégâts spéciaux, voir La liste des appels en jeu.

Les soins

Pour faire un soin, magique ou non, un joueur doit déchirer une de ses cartes de soins et poser ses mains sur la zone blessée pendant 60 secondes. La localisation regagne alors tous les points de vie perdus. Un peu de mise en scène crédible est souhaitée (prière, incantation, soin médicaux...).

Dans tous les cas si vous avez été mis à zéro point de vie au torse la règle de convalescence s'applique.

La Mort

La mort fait partie de la vie Sur Erèbe, et même si cela peut être un moment douloureux pensez que l'idée même que nul n'est immortel donne du sel à la vie. Sans la mort, le concept de la précarité de la vie s'efface pour laisser place à l'insensibilité au danger.

Une fois votre personnage mort définitivement, il vous faut vous rendre au P.C. organisateurs, là on vous proposera soit de jouer un PNJ (*Personnage Non Joueur*), soit de rejouer un autre personnage joueur. Dans le deuxième cas vous il vous sera possible recréer un personnage sur place. Enfin jouant un nouveau personnage vous devez faire abstraction de ce que



vous auriez pu précédemment apprendre durant la manifestation.

Toutes les connaissances, les objets et l'expérience de votre personnage sont définitivement perdus (les objets peuvent bien sur être pris sur votre cadavre).

Votre personnage meurt quand il a été mortellement blessé (c'est-à-dire réduit à zéro point de vie au torse) et ne reçoit aucun soin 5 minutes après la blessure.

Achèvement

Un personnage meurt instantanément s'il est achevé durant le laps de temps où il est mortellement blessé. Un achèvement prend 30 secondes. L'achèvement n'est pris en compte que sur les personnages inconscients ou ligotés de façon qu'ils ne puissent pas du tout bouger. Si un achèvement est effectué sur un personnage actif, il n'est même pas considéré comme une touche. Seuls les personnages experts dans la compétence "attaque sournoise", ou "bourreau" peuvent achever. Cela représente le fait qu'ils connaissent des méthodes secrètes que mêmes des soins magiques ou provenant de mixture alchimiques ne peuvent contrer. Cette règle a été mis en place pour pallier à l'achèvement à la va vite trop nombreux.

Lorsque vous pratiquez un achèvement, vous devez IMPERATIVEMENT prévenir un organisateur et lui donner le nom de votre victime. Dans tous les cas, vous devrez passer 30 secondes avec votre victime à simuler l'achèvement.

La mort est le destin cruel réservée à grand nombre de personnages, mais c'est vrai que pour le simple plaisir du jeu, nous comptons sur votre bon sens, et bon esprit pour ne pas achever des joueurs si cela ne se justifie pas pleinement. Il est toujours dommage de perdre un personnage gratuitement.

Dans les deux cas (achevé ou non soigné 5 minutes après avoir reçu une blessure mortelle), la victime doit se rendre au PC Organisateur pour faire un nouveau personnage.



La symbolique du jeu

Voici une liste d'appels et d'effets que les joueurs se doivent de connaître. Étant donné que la liste des différents sorts des différentes magies ne seront disponibles qu'au près des personnes possédant la compétence donnée, il s'agit là d'une liste des effets que vous pourrez rencontrer sur Erèbe. Certains seront vocaux, d'autres visuels. Cette liste devrait être exhaustive, mais il est possible que certains appels diffèrent légèrement de ceux présentés ici, mais avec les mêmes effets. Donc, si vous avez un doute sur l'effet d'un sort ou d'une compétence, n'hésitez pas à demander à un orga ou au joueur concerné les effets exacts de leur compétence si celles ci sont utilisées à votre rencontre.

Appels et effets Visuels

- **Poing fermé et levé (ou bandeau rouge)** : La personne est hors jeu : Pour vous, elle n'existe pas. Vous ne la voyez pas, ni ne l'entendez.
- **Bras croisés sur la poitrine** : La personne est invisible : Vous ne la voyez pas, mais vous pouvez l'entendre. Si jamais vous la touchez ou qu'elle vous touche, l'effet prend fin. Attention : Vous devez faire comme si la personne était réellement invisible à vos yeux.
- **Bandeau vert** : La personne portant un bandeau vert à la compétence Développement Corporel, qui lui donne un deuxième point de vie sur chaque localisation.

Hold On & Appels Vocaux

Remarque : Excepté les appels « *time freeze* » et « *time in* », les appels sont visibles : des étincelles volent, on voit que le coup était particulièrement puissant, etc... Nous avons regroupé ici les appels les plus utilisés en combat, pour qu'ils soient facilement identifiables. Néanmoins, pendant le jeu, d'autres appels peuvent être lancés. N'hésitez pas à demander si vous ne connaissez pas l'effet produit.

- « **Hold On +...** » : Hold On est un appel particulier. Il peut être utilisé par des PNJ ou certains joueurs pour annoncer un effet qui n'apparaît pas dans la liste ci dessous. Il peut aussi être utilisé avec un des appels ci-dessous pour que celui-ci soit plus facilement compréhensible par les personnes entourant le lanceur.
- « **Time Freeze** » : Lorsque vous entendez cet appel, stoppez toute action, fermez les yeux et ne bouger plus tant qu'une Reprise Temporelle (ou Time in) n'a pas été annoncée.
- « **Time in** » : Sur cet appel reprennent toutes les actions en jeu.
- **Spécial** : « **... De MASSE** » : Fait suite à un autre appel. Cet appel ne cible personne en particulier, mais à effet sur toutes les personnes ayant entendu l'appel.
- « **Magique** » : Utilisé au combat, à une touche. Le coup donné est magique. Il s'agit d'un coup qui fait un point de dégât, comme une arme normale, mais qui peut blesser certaines créatures puissantes.
- « **2** » « **3** », **etc** : Utilisé au combat : Le coup donné est très puissant et inflige des dommages supplémentaire. Au lieu de soustraire 1 point de vie à la localisation



touchée, vous en soustrayez le nombre indiqué à la touche.

- « **Désarmé** » : Utilisé au combat. Vous devez lâcher votre arme (et non pas changer de main ou rengainer) son arme. Une dragonne ou toute autre méthode pour attacher l'arme au bras est interdite pour résister illicitement à cette capacité.
- « **Perce-armure** » : Utilisé au combat : l'armure n'est pas prise en compte pour cette touche sur la localisation touchée. Le coup soustrait directement les points de vie de la cible.
- « **Fatal** » : Un coup d'une puissance extrême. Quelque soit la localisation touchée, la personne touchée perd tous ses points de vie et son armure est détruite (s'il en possède une). Il est impossible de parer un coup fatal avec un bouclier. Le bouclier est détruit et le coup fatal affecte tout de même la personne.
- « **Résiste** » : La personne résiste à un effet ou un sort précédemment lancé. A noter que le « Résiste » doit être prononcé immédiatement après l'effet auquel on peut résister. Sinon, l'effet fonctionne.
- « **Briser** » : L'objet ciblé est détruit et doit être réparé pour être utilisé de nouveau. A noter que les objets de bonne qualité ou magique peuvent résister au « Briser ». Peut aussi être utilisé sur un membre (bras ou jambe d'une personne. la localisation de la cible perd tous ses points de vie et l'armure est détruite sur cette même localisation.
- « **Esquive** » : La personne esquive la touche précédente.
- « **Projeté au sol** » : La personne doit se laisser tomber au sol ou prendre le temps de s'asseoir si la situation est dangereuse ou que le costume le demande) et se relever lentement.
- « **Recule** » : La personne subit un coup puissant qui le projette en arrière. Il doit alors reculer de 5 mètres.
- « **Assommé** » : La personne est assommée pour une durée de 10 minutes. Toute action infligeant des dommages, ou simplement de la douleur, à la victime la réveille immédiatement. Cette attaque n'est pas efficace contre les personnages portant un casque.
- « **Fuis** » : La cible doit fuir pendant les 10 prochaines secondes dans le sens opposé au lanceur du sort ou de l'effet.



Derniers points importants

Les vols d'objets en jeu

De nombreux objets appartiennent aux joueurs et ne sont pas la propriété de Khonsou, de sorte que les seules choses qu'il est acceptable de voler sont la monnaie en jeu, les objets disposant d'une carte certifiant leur caractère 'en jeu' et les parchemins (accord commercial, déclaration de guerre, alliance entre royaumes etc.).

De tels objets englobent les poisons, les potions, les objets magiques, les parchemins magiques (qui n'ont pas de carte attachée mais qui ont un code et une date limite d'utilisation), et bien d'autres encore. La quasi totalité de ces objets appartiennent à l'association Khonsou, et votre seule obligation et de vous rendre en fin de manifestation au P.C Organisation pour remettre ces objets et les faire enregistrer comme étant en votre possession : ils vous seront redonnés lors d'une prochaine aventure sur Erèbe à la seule condition que vous les ayez fait enregistrer.

Les armes magiques constituent une exception, car dans la majorité des cas elles appartiennent à des joueurs, lorsque vous dérobez une arme magique vous devez impérativement vous rendre dans les plus brefs délais au P.C. Organisation, là la carte justifiant les pouvoirs de l'arme sera transférée à une de vos armes et l'arme que vous avez récupérée sera rendue à son propriétaire légal.

En aucun cas vous ne devez enlever une carte de l'objet auquel elle est attachée, seul un organisateur est autorisé à agir ainsi.

En aucun cas vous ne devez voler des objets provenant d'une zone hors jeu (comme une tente privée) ou des objets ne portant pas de carte affirmant leur caractère en jeu (à l'exception des parchemins). Si vous n'adhérez pas à cette règle vous commettez un vol «hors jeu» et tombez pleinement sous des sanctions pénales prévues par la loi française.

La fouille

N'importe qui peut fouiller un personnage (consentant ou maîtrisé bien sûr). Lorsque vous fouillez complètement un personnage, vous devez passer 5 minutes avec lui. Au terme de ces 5 minutes, le joueur interprétant le personnage fouillé devra vous faire un inventaire complet de ses possessions, à moins qu'il ait la compétence Discrétion.

Autres détails importants

Pas de carte, pas d'effet : Pour utiliser un objet spécial vous devez posséder et pouvoir fournir à tout moment sa carte attestant de ses pouvoirs.

Pas d'objet, pas d'effet : Une carte sans l'objet auquel elle correspond est inutile (et doit être rapportée d'urgence au PC organisateur).

Les objets avec cartes ont l'air spéciaux : Tout objet portant une carte à l'air plus beau, mieux fini ou inhabituel. Si vous tombez sur un tas d'épée dont une seule porte une carte, ne vous posez pas de question, elle se distingue effectivement des autres.

Les cartes d'objets doivent rester visibles : Corollaire du point précédent, la carte d'un objet doit rester en vue (elle ne doit pas être détachée de l'objet ou cachée dans la main). La seule exception concerne les bagues pour lesquelles la carte peut être détachée de la bague, mais doit rester visible (par exemple attaché de manière visible à la ceinture).



L'utilisation d'un objet magique se voit : Lorsqu'une épée magique frappe, cela se remarque, et pas seulement pour la personne touchée. Les personnes alentour voient des gerbes d'étincelles et des éclairs de couleurs. Donc si vous entendez quelqu'un frapper en criant « *magique* », vous n'avez pas à en faire abstraction.

La décision d'un organisateur est loi : Les organisateurs ne peuvent prendre leurs décisions qu'à partir des informations dont ils disposent, alors soyez indulgents. Lorsqu'un organisateur a pris une décision alors elle doit être appliquée et ne peut en aucun cas être contestée.

