



GN LÉGENDE
LES RÈGLES DE JEU
VERSION 1.1

Un grandeur nature organisé par l'association [Dragon Des Pives](#)



Table des matières

Table des matières _____	2	Le Combat _____	13
Généralité sur le jeu _____	3	Les Armes _____	14
Introduction _____	3	Les Armures _____	14
Abréviations et mots clés _____	3	Les Boucliers _____	16
Sécurité _____	4	Les Armes de siège _____	16
Objectif Commun _____	5	Le Combat à Main Nue _____	16
Créer un Personnage _____	6	L'Assassinat _____	16
Créer ou Rejoindre une Faction _____	7	La Création de Potions _____	17
Exemples de Factions _____	8	La Magie _____	17
Les Races _____	9	La Forge Démoniaque _____	18
Les Classes de Personnages _____	9	Les Rituels _____	18
Les Classes _____	9	Le Vol et la Fouille _____	19
Le Cultiste _____	10	Assommer _____	20
Le Spadassin _____	10	La Torture _____	20
Le Sorcier _____	10	Les Titres _____	20
Le Démoforge _____	11	Le Maître des sacrifices _____	21
Le Maraudeur _____	11	Le Général infernal _____	21
Mécanique de jeu _____	11	Le Duc de la damnation _____	21
Les Points de Vie _____	11	Le Seigneur Noir _____	22
L'Agonie _____	12	Le Culte Démoniaque _____	22
La Mort _____	12	Les Âmes Noires _____	22
		Les Pierres d'Âmes _____	22
		La Table de Guerre _____	23



Généralité sur le jeu

Introduction

GN Légende est un jeu de rôle grandeur nature organisé par Dragon des Pives prenant place dans un univers fictif, réécriture de différentes légendes tel le mythe arthurien.

Ce document vous présente la base des règles.

Bien que le bon rôle play et l'immersion ne nécessitent pas de règle et que nous privilégions les belles scènes aux règles strictes, nous avons voulu garder un ensemble de règles simple, mais complet afin de lever les ambiguïtés qui pourraient survenir pendant le jeu.

Voyez ces règles comme un guide sur lequel bâtir votre expérience de jeu. Soyez rôle play et fair-play tout du long, gardez les discussions HRP dans les zones HPR et vous offrirez et vivrez un moment mémorable.

À noter que nous ferons passer la sécurité des personnes et des lieux avant le jeu.

Abréviations et mots clés

Orga : Organisateur

GN : Jeux de rôle grandeur nature, ou grandeur nature

RP : Roleplay. C'est le fait de jouer le rôle d'un personnage.

HRP : Hors-role play (ou hors-jeu) : signifie que vous n'êtes pas en jeu. Après le « Début de jeu » les joueurs ne doivent passer hors roleplay (ou hors-jeu) que pour raison de sécurité telle qu'un risque de blessure, pour faire cesser un comportement déplacé ou inapproprié, pour échanger avec un organisateur ou à la mort de leur personnage. Pour montrer aux autres joueurs que votre personnage n'est plus dans le jeu, il faut mettre **son poing en l'air, son arme en l'air ou les bras croisés sur le torse.**

Zone HRP : Zones hors roleplay. Les zones hors-jeu sont le PC Orga, les toilettes, l'intérieur des tentes qui ne sont pas signalées clairement.

PJ : Personnages joueurs



PNJ : Personnages non joueurs. Ce sont des joueurs dont le personnage est géré par l'orga. Ils doivent être considérés comme des personnages à part entière.

STOP-JEU : Annonce qui demande à tout le monde d'arrêter le jeu en raison d'un problème de sécurité physique ou émotionnelle. Ce mot clé peut être utilisé par n'importe quel participant du GN en cas de besoin.

PV : Points de vie d'un personnage

PA : Points d'armure d'un personnage

PM : Points de mana d'un personnage

Assommé : Permet d'assommer un PJ en lui touchant l'épaule et en lui chuchotant Assommé. Ne marche pas si le joueur est vu par la cible.

Assassinat : Permet d'assassiner un PJ en lui glissant une lame souple sous la gorge et lui chuchoter Assassinat. Ne marche pas si le joueur est vu par la cible.

Achevé : En donnant un coup à un PJ en agonie : tue le personnage

Sécurité

Afin de garantir un moment plaisant pour tous, nous vous demandons de respecter certaines règles et surtout de garder à l'esprit que ceci n'est qu'un jeu, et que tout le monde, joueurs, orga et pnj sont là pour passer un weekend agréable.

Toutes les actions de jeu sont secondaires par rapport à la sécurité et en cas de réel danger, stoppez immédiatement par une annonce <Stop Jeu>.

Si vous vous retrouvez dans une situation où le RP vous gêne, ou que vous voyez une situation qui pourrait être dangereuse, utilisez la règle du vraiment vraiment afin de signaler le problème sans casser le RP. En utilisant <vraiment vraiment> dans une phrase, vous signalez à votre entourage que ce qui va suivre est HRP et s'applique aux joueurs et non aux personnages. Par exemple, si quelqu'un est trop entreprenant envers vous, dites "Cela me gêne vraiment vraiment". Le joueur comprendra alors que son RP va trop loin. De même, si un joueur appuie trop ces coups lors d'un combat dites-lui qu'il tape "vraiment vraiment" trop fort.



Si une scène devait être trop éprouvante pour vous, afin de vous reposer et de ne pas gâcher le jeu des autres, passez HRP et allez vous reposer en zone HRP. L'équipe d'organisation ou les animateurs sont là pour assister les joueurs et veiller à ce que tout se passe bien.

Chaque joueur est responsable de son équipement et doit s'assurer qu'il soit sûr. Si une pièce d'équipement ou une arme s'avérait non sûre, sortez-la de jeu afin que personne ne puisse l'utiliser. En cas de doute, n'hésitez pas à demander conseil.

Les combats ne peuvent se faire qu'avec des armes en mousses adaptées. Les armes de jets ne doivent pas avoir d'âmes et être entièrement flexibles. Les arcs et arbalètes sont limités à 25 livres.

Les coups à la tête ou aux parties génitales sont strictement interdits. Les coups d'estoc (portés par la pointe), les saisies (sur une arme ou un membre) sont également proscrits.

Dans un souci de sécurité, nous interdisons les flèches artisanales et les boucliers en bois.

Il est interdit de commettre des actions dangereuses ou illégales lors de l'événement. Si vous avez des doutes sur une action, ne la faites pas. Le non-respect de la loi est de la responsabilité de la police et de la justice, et non des organisateurs ou des joueurs. Nous sommes là pour jouer ensemble de manière respectueuse des règles de jeu qui s'appliquent à tous.

Les organisateurs de GN Légende mettent l'accent sur la sécurité émotionnelle et physique de ses participants. Si un incident survenait durant l'événement et qu'un joueur était blessé ou eût besoin de se reposer, il pourrait se rendre dans la zone Hors-Jeu afin de recevoir les soins nécessaires.

Objectif Commun

Votre objectif principal est de soutenir votre Duc dans son ambition de devenir le Seigneur Noir, qui exercera son autorité sur le continent. Pour atteindre cet objectif, vous devrez travailler ensemble et mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour aider votre Duc à accéder au trône et à assumer pleinement son rôle de dirigeant suprême.

Vous aurez également la possibilité de demander de l'aide à des entités démoniaques pour soutenir votre Duc dans cette tâche.



Créer un Personnage

Pour créer votre personnage, il suffit de lui trouver un nom et lui attribuer une classe. Vous pouvez également lui faire adorer un démon si vous le souhaitez.

Ensuite, n'oubliez pas de prévoir un ou plusieurs costumes à emporter avec vous pour l'événement. À noter qu'il est important de pouvoir changer votre costume si votre personnage vient à mourir, afin de ne pas lui ressembler.

Durant l'événement, il se peut que votre personnage meure. Si cela arrive, ne vous inquiétez pas, cela fait partie du jeu. Il vous suffira de vous présenter auprès de l'orga responsable de la mort pour obtenir des indications sur la suite des événements.

Prenez le temps de bien préparer votre personnage et de vous familiariser avec les règles du jeu avant de vous lancer dans l'aventure. N'hésitez pas à demander conseil aux autres joueurs ou au staff de l'événement si vous avez des questions ou des incertitudes. Avec un peu de préparation et de détermination, vous êtes sûr de passer un moment inoubliable à GN Légende.



Créer ou Rejoindre une Faction

Dans GN Légende, les factions sont des groupes créés par les joueurs eux-mêmes. Il est obligatoire pour le bon déroulement du jeu que votre personnage en ait une.

Les factions jouent un rôle important dans GN Légende, car elles permettent aux joueurs de s'identifier à un groupe et de s'immerger dans le jeu. En tant que membre d'une faction, vous pourrez participer à des événements et des combats organisés par votre faction, et vous aurez l'opportunité d'obtenir un titre et de vous faire une place dans le monde de GN Légende.

Vous êtes entièrement libre sur le type de faction, mais voici par exemple, quelques idées pouvant servir de base : Morts-Vivants, Elfes Noirs, Barbares, Bandits, Chevaliers Noirs et Peaux-Vertes. Pour propre faction, vous devez envoyer un email à comite@dragondespives.ch avec l'objet "Création d'une nouvelle faction" avec son nom, son type et un background. Nous vous assisterons ensuite.

Il est important de noter que votre faction doit compter au moins 8 personnes et ne pas dépasser 10. Si vous vous inscrivez seul ou qu'il vous est impossible de créer une faction, vous avez la possibilité de contacter les responsables des autres factions afin de trouver une place ou de rejoindre la faction des Mercenaires du Sanctuaire.



Exemples de Factions

Si vous avez des difficultés pour la création de votre faction, voici quelques exemples courts qui pourraient vous aider à trouver des idées. Ces exemples ne comprennent pas de background de faction, vous pouvez donc les utiliser tels quels ou vous en inspirer pour créer votre propre version. N'hésitez pas à utiliser votre imagination et à ajouter des détails pour rendre votre faction unique et intéressante.

1. Faction Morts-Vivants, Necropolis. Composée principalement de morts-vivants tels que des zombies et des vampires, la faction Necropolis est réputée pour sa soif de sang et sa cruauté sans limites. Ils sont dirigés par le redoutable sorcier mort-vivant, Lord Valthor, qui règne sur leur cité de la mort depuis des siècles.
0. Faction Elfes Noirs, Eryndor. Cette faction est composée principalement d'elfes noirs, des êtres maléfiques aux pouvoirs magiques sombres. Ils sont connus pour leur goût pour la destruction et leur mépris envers tous les autres peuples. La reine Eryndor, une elfe noire puissante et impitoyable, est leur chef suprême.
0. Faction Barbares, Clan des Béliers. Composée de guerriers barbares brutaux et impitoyables, la faction du Clan des Béliers est connue pour son style de combat brutal et son manque de discipline. Leur chef, le Seigneur des Béliers, est un guerrier redoutable qui mène ses troupes au combat sans crainte.
0. Faction Bandits, La Confrérie du Loup. Cette faction est composée de bandits sans scrupules et de hors-la-loi qui sont prêts à tout pour obtenir ce qu'ils veulent. Ils sont menés par le redoutable Capitaine du Loup, un voleur expérimenté qui n'hésite pas à utiliser la force pour atteindre ses objectifs.
0. Faction Chevaliers Noirs, Order of the Black Knights. Cette faction est composée de chevaliers noirs loyaux et dévoués à leur cause, qui sont prêts à tout pour protéger leur royaume. Ils sont dirigés par le Grand Maître des Chevaliers Noirs, un guerrier expérimenté et juste.
0. Faction Peaux-Vertes, Alka'bar. Composée principalement d'orcs et de gobelins, la faction Alka'bar est connue pour sa loi du plus fort et son goût pour la bagarre. Ils sont dirigés par le Seigneur Alka'bar, un orc puissant et impitoyable, qui organise chaque année un match de trollball pour divertir ses sujets.



Les Races

Il y a beaucoup de possibilités de race lors de la création de votre personnage dans GN Légende. Vous pouvez choisir parmi les Elfes, les Elfes Noirs, les Humains, les Orcs, les Mort-Vivants et d'autres encore. Vous êtes libre de choisir la race qui vous plaît, il n'y a pas de restrictions. Cependant, il est important de noter qu'aucune race n'a d'avantage supplémentaire par rapport aux autres. Rien ne vous empêche par contre de vous créer un handicap, cela rendra le jeu plus difficile, mais plus immersif.

Il est également important de faire en sorte que la race de votre personnage corresponde au type de faction que vous avez choisi. Cela peut influencer votre place dans le jeu et votre relation avec les autres joueurs. En prenant le temps de réfléchir à la race de votre personnage et à sa place dans le jeu, vous pourrez vous assurer de créer une expérience de jeu cohérente et immersive.

Il y a beaucoup de choix à faire lors de la création de votre personnage dans GN Légende, mais en prenant le temps de réfléchir à chaque décision, vous pourrez vous assurer de créer un personnage qui vous ressemble et qui s'intègre parfaitement dans le monde du jeu. Alors, quelle race allez-vous choisir pour votre personnage ?

Les Classes de Personnages

Les Classes

Dans GN Légende, les classes sont un élément important à prendre en compte lors de la création de votre personnage. Elles déterminent les capacités et les compétences de votre personnage et peuvent influencer votre style de jeu.

Il est important de bien réfléchir à la classe que vous souhaitez choisir, car une fois que vous avez fait votre choix, vous ne pouvez pas le changer.



Si votre personnage meurt et que vous devez en créer un nouveau, vous avez alors la possibilité de changer de classe. Cela vous offre l'opportunité de tester de nouvelles approches et de découvrir de nouvelles compétences et capacités.

Le Cultiste

Représentant fanatique de son démon tutélaire, le cultiste a pour but la propagation du culte démoniaque. Cela passe par la gestion des offrandes ainsi que la conversion d'autres personnages à son démon.

Les cultistes sont aussi maîtres dans la magie de soutien, incluant divers soins et renforcement.

Les cultistes peuvent utiliser tout type d'armes sauf les armes de trait. Ils peuvent aussi utiliser des boucliers.

Ils sont par contre limités aux armures de niveau 0.

Ils ont accès aux sorts de type soutien.

Le Spadassin

Combattant brutal, le spadassin est le fer de lance des armées. Recouvert d'acier et porteur d'armes lourdes ou boucliers, il est à la fois destructeur et protecteur.

Les spadassins peuvent utiliser tout type d'armes sauf les armes de trait. Ils peuvent aussi utiliser des boucliers.

Ils peuvent porter des armures de tous niveaux.

Les spadassins sont insensibles à l'annonce <Assommé>.

Le Sorcier

Passé maître dans les arts occultes, le sorcier dispose de tout un arsenal de sorts. Que cela soit en combat ou hors combat, le sorcier pliera les éléments à sa volonté pour fournir une réponse magique à toutes les situations.

Les sorciers sont limités aux armes communes et aux bâtons.



Ils ne peuvent porter que des armures de niveau 0.

Les sorciers ont accès à tout type de magie hors type soutien.

Le Démoforge

Capable de manier la puissante et brutale combinaison de la science et de la sorcellerie, le démoforme utilise des forces démoniaque, capable à la fois de réparer comme de concevoir de nouveaux objets. Le démoforme n'est pas en reste non plus sur le champ de bataille, c'est un combattant aguerri capable de projeter des explosifs sur ces ennemis.

Les démoformes peuvent utiliser des armes d'hast en plus des armes communes.

Ils peuvent porter des armures jusqu'au niveau 2.

Les démoformes ont accès à la forge démoniaque.

Le Maraudeur

Pisteur chevronné, le maraudeur est un connaisseur des régions sauvages de l'empire, capable de survivre dans les milieux les plus hostiles. C'est aussi un archer redoutable, ses flèches ayant eu raison de moult ennemis sur les champs de bataille.

Les maraudeurs peuvent utiliser des armes de trait en plus des armes communes.

Ils peuvent des armures jusqu'au niveau 1.

Les maraudeurs peuvent récolter certaines ressources, disponibles pour eux seuls.

Mécanique de jeu

Les Points de Vie

Les points de vie (PV) représentent la quantité de santé ou la résistance de votre personnage. Sur Légende, les personnages ont tous 2 PV. Si ses PV arrivent à zéro, votre personnage tombe en



agonie. Il est important de noter que les PV ne peuvent être soignés qu'avec l'aide de certains sorts et potions.

Lorsque vous êtes blessés, nous vous encourageons à simuler ses blessures le temps d'être soigné pour renforcer le roleplay.

L'Agonie

Lorsque ses PV tombent à 0, votre personnage entre dans un état d'agonie pendant 3 minutes. Cela signifie qu'il est gravement blessé et qu'il ne peut plus se défendre ni agir normalement. À vous de jouer l'agonie en criant et en rampant hors de la mêlée pour vous mettre à l'abri.

Lorsqu'un personnage est à l'agonie, n'importe quel autre personnage peut le stabiliser en appliquant ses mains dessus comme pour stopper l'hémorragie. Si le personnage n'est plus stabilisé, il retourne en agonie.

Si le personnage est soigné (via un sort ou une potion), ses PV sont restaurés et l'agonie prend fin. Il devra par contre avoir une période de convalescence de 5 minutes avant de combattre pour ne pas voir ses plaies se rouvrir.

Si au bout de 3 minutes le personnage n'est ni soigné ni stabilisé, il meurt.

La Mort

La mort en GN peut être un sujet délicat, surtout lorsqu'elle implique la fin de votre personnage. Cependant, elle peut également être une opportunité de se plonger dans le jeu de manière encore plus immersive.

Il existe plusieurs manières de mourir dans Légende.

1. Si un personnage passe plus de 3 minutes en agonie sans être soigné ni stabilisé
2. Si un personnage en agonie est achevé pour un autre joueur.

Pour achever un joueur en agonie, frappez-le de votre arme en disant <Achévé>.



3. Si un personnage est assassiné

La mort de votre personnage peut être utilisée pour du roleplay à votre convenance. Vous pouvez décider de laisser votre cadavre sur place pour que d'autres personnages puissent interagir avec lui, ou bien vous pouvez décider d'attendre que quelqu'un le ramène à la vie. Si votre personnage ne revient pas à la vie grâce à un rituel ou à un objet magique, vous devrez alors vous rendre auprès de l'orga Âme noir, qui est responsable des morts dans le jeu. L'orga vous donnera alors des instructions sur la marche à suivre pour continuer à jouer ou pour recréer un nouveau personnage.

Il est important de se rappeler que la mort en GN n'est qu'un événement temporaire et que vous avez toujours la possibilité de recommencer avec un nouveau personnage. Cela peut être une occasion de découvrir de nouvelles aventures et de nouveaux personnages, alors ne soyez pas trop attaché à votre personnage et laissez-vous emporter par le jeu !

Le Combat

Durant un combat, le premier impératif est de respecter la sécurité. Ensuite chaque coup doit être porté de manière contrôlée et ne doit pas blesser l'adversaire. Les coups ne respectant pas la sécurité ou douloureux devront être signalés afin que leur auteur s'adapte. Un tel coup ne sera évidemment pas comptabilisé.

Nous vous demandons de privilégier le rôle play, pensez cinématique. Armez vos coups et simulez le poids de l'arme. De même, quand vous recevez un coup, jouez l'impact. Les combats seront plus sûrs et plus impressionnants, chacun y prendra plus de plaisir.



Les Armes

Les armes doivent être des armes en mousse qui respectent les consignes de sécurité. Nous vous demandons aussi de respecter le thème médiéval de Légende, il n'y a pas d'arme à poudre dans cet univers.

Les armes à une main infligent 1 dégât (armes de moins de 1m10).

Les armes à deux mains infligent 2 dégâts (armes de 1m10 jusqu'à 1m90). Elles doivent être maniées à deux mains.

Les armes d'hast (lances, hallebardes) et les bâtons infligent 1 dégât (plus de 1m90). Elles doivent être maniées à deux mains.

Les armes de lancer (couteaux, shurikens) infligent 1 dégât (moins de 20 cm)

Les armes de trait (arcs, arbalètes) font perdre 1 PV et ignorent l'armure de l'adversaire.

Les tailles sont indicatives, nous comptons sur votre fair-play.

Lorsqu'un joueur est touché par une arme, il déduit les dégâts de l'arme de ses PA, puis lorsque celle-ci atteint 0, il les déduit de ses PV.

Dans le cas des arcs et arbalètes, les dégâts sont directement déduits des PV du joueur.

Les flèches utilisées ne peuvent pas être ramassées puis retirées. Elles devront être recrées via une compétence du démoforge (bien sûr vous pouvez récupérer et mettre de côté vos flèches utilisées, elles ne sont justes plus en jeu). Chaque joueur ne peut porter que 6 flèches sur lui en même temps.

Les armes à une main et les armes de lancer sont considérées comme des armes communes, n'importe quelle classe peut les porter. Les autres types d'armes sont limités à certaines classes.

Les Armures

L'armure est symbolisée par les points d'armure (PA). Ils seront déduits en priorité lorsque le personnage prend des dégâts avant de perdre des PV (voir armes).



Pour calculer vos PA, il suffit de calculer la valeur de chaque zone du corps puis de les additionner, arrondis au supérieur.

Le corps d'un personnage est composé de 6 zones : bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite, torse et dos. La tête est gérée différemment par la suite.

Une zone doit être couverte à 50% par l'armure pour être comptabilisée. Dans le cas où une zone est couverte par différentes matières, c'est celle qui est prédominante qui sera prise en compte. Dans le cas où une armure a plusieurs couches, seule celle avec la meilleure valeur est prise en compte, il n'y a pas de cumul.

Niveau	Matière	PA
Niveau 0	Tissu, Zone nue	0
Niveau 1	Cuir souple, gambison	0,5
Niveau 2	Maille, cuir durci, écailles	1
Niveau 3	Plate	2

Le port d'un casque, peu importe sa matière (à partir du niveau 1) donne 1 PA.

Un point bonus, dit de Coolitude, pourra être donné par les orgas pour récompenser les beaux costumes.

Le maximum de PA par zone est donc de 2. Le total maximum de PA pour un PJ de 14 (avec casque et point de Coolitude).

Les armures qui sont touchées pendant une bataille devront être réparées pour retrouver leur total de PA. La réparation est une compétence du démoforge.

Exemple :

Billy porte un plastron en plate et un gambison. Le plastron lui couvre entièrement le torse et le gambison lui couvre le torse, le dos, les deux bras et une partie des jambes. Son torse étant couvert



à plus de 50% par de la plate, cela lui donne 2 PA. Le gambison ne compte pas pour le torse, il est déjà couvert par la plate et celle-ci a un meilleur niveau. Par contre le gambison apporte 0,5 PA pour le dos, 0,5 pour le bras gauche et 0,5 pour le droit. Aucune des jambes de Billy n'est recouverte à plus de 50% par le gambison et son pantalon en tissu a une valeur de 0, il n'y a pas de PA ici. Billy a donc un total de 4 PA (3,5 PA arrondi au supérieur).

Les Boucliers

Les coups bloqués par un bouclier n'infligent pas de dégâts. Les boucliers peuvent arrêter les flèches et projectiles, mais pas la magie.

Les Armes de siège

Si vous souhaitez utiliser une arme de siège, contactez l'organisation à l'adresse comite@dragondespives.ch. Nous traiterons les demandes au cas par cas. Vous pouvez partir du principe que les armes de siège sont mortelles, mais nécessitent plusieurs personnes pour les faire fonctionner et que les munitions sont coûteuses.

Le Combat à Main Nue

Le combat à main nue n'a pour but que de fournir de belles scènes et doit être entièrement simulé. Si le cœur vous en dit, et que votre adversaire aussi, trouvez un endroit sûr et dégagé, discutez sur la manière de faire, et livrez une scène mémorable.

L'Assassinat

Les assassinats ne sont possibles que si vous possédez un contrat d'assassinat magique, qui peut être obtenu auprès de certains PNJ.



Pour assassiner quelqu'un, il faut s'approcher discrètement de la victime, mettre une arme souple sous sa gorge et lui chuchoter le mot <Assassinat>. La victime deviendra immédiatement sans vie sans passer par l'agonie.

La Création de Potions

Pour pouvoir confectionner des potions, les joueurs doivent se rendre à la table d'alchimie, qui se trouve dans un lieu dédié à la confection de potions, équipé de tables et d'outils nécessaires. Le reste est à découvrir en jeu.

Il est important de noter que, même si vous n'avez pas l'intention de consommer réellement les potions, vous pouvez tout de même faire semblant de les avaler pour ajouter du réalisme à votre expérience de jeu.

La Magie

Seuls les sorciers et les cultistes peuvent lancer des sorts.

Les lanceurs de sorts possèdent tous un maximum de 10 points de mana (PM). Cela représente leur énergie magique, qui est utilisée lors du lancement d'un sort. Il faut consommer des potions de mana pour récupérer des PM.

Lancer un sort demande de payer son coût en mana et de prononcer son invocation. la phase d'invocation du sort est libre, a vous de les personnaliser. Il faut juste respecter la durée indiquée sur la fiche de sort (en nombre de mots) et prononcer le nom du sort de manière claire à la fin.

Les sorts peuvent avoir différentes portées :

- Les sorts de contact demandent d'avoir une main posée sur la cible.
- Les sorts de projectiles demandent de toucher la cible avec un projectile respectant le code couleur du sort (les projectiles seront des balles de mousse fournies par l'organisation).



- Les sorts à portée demandent de voir la cible et d'être à portée d'audition de celle-ci (10-15 mètres). Lorsque vous prononcez le nom du sort, pointez la cible du doigt afin qu'elle sache qui est visé.

La Forge Démoniaque

Seuls les démoorges peuvent réaliser les créations de la forge démoniaque.

Afin d'obtenir l'objet souhaité, le démoerge devra modéliser une maquette de celui-ci. Une fois la maquette en main, il lui suffira de l'apporter ainsi que des pierres d'âmes requises auprès du maître démoerge qui donnera réalité à cette construction.

Pour réaliser les maquettes, des kits de pâte à modeler vous seront fournis. Libre à vous d'utiliser d'autres éléments tels que du bois ou de la pierre. Nous vous rappelons juste qu'il est interdit de couper des arbres ou des plantes. À partir de ces éléments de bases, faites marcher votre imagination pour modéliser ce que vous voulez réaliser. Les créations les plus ingénieuses se verront peut-être accorder une meilleure qualité.

Les Rituels

Les rituels sont un moyen de demander une faveur auprès d'un démon, que cela soit maudire un ennemi, ressusciter un personnage voire invoquer ce démon. Mais attention les démons sont exigeants et capricieux. Selon que la prestation du rituel ainsi que les offrandes leur plaisent ou non, vos demandes pourraient être écoutées ou ignorées. Voir, elles pourraient courroucer les démons...

Voyez les rituels comme un outil puissant, mais à double tranchant, demandant de la préparation et une représentation crédible et théâtrale.

Avant de préparer un rituel, contactez un orga.



Le Vol et la Fouille

Dans GN Légende, le vol est une activité courante. Vous pourrez trouver de nombreux coffres un peu partout, qui peuvent contenir des trésors, des mystères ou même des connaissances. Si un coffre a l'air "RP" , cela signifie qu'il est volable. Si un coffre ou un contenant est marqué "HRP" , il est interdit de prendre quoi que ce soit à l'intérieur.

Les factions doivent également avoir un coffre ou un sac "RP" volable quelque part dans leur camp. Tout coffre ou contenant que vous souhaitez garder "HRP" doit être rangé dans votre tente. Les tentes sont "HRP" par défaut, mais si vous souhaitez en faire une tente "RP", vous devez en informer l'organisateur et un panneau "RP" sera ajouté à l'entrée.

Le vol à la tire se fera sur la partie avant des costumes en y accrochant des pinces de couleur afin de voler la personne. Lorsque que le personnage joueur s'en rend compte, il pourra se rendre dans une zone dédiée afin d'y découvrir ses pertes... ou ses gains.

Le vol ailleurs que sur une personne est libre est encouragé à 2 conditions : On ne vole pas les affaires personnel des gens et on ne vole pas ce qui est HRP (coffre, tente joueur, décor, sandwich d'un organisateur...) Les coffres de faction doivent être "facilement" volables, et donc non verrouillés (et à ne pas mettre en zone HRP/enterrés sous 2m de terre ou mis sur le dos de dragon en vol stationnaire au-dessus du camp, etc.).

Le vol est donc une partie importante de ce monde sombre et dangereux. Les coffres peuvent contenir toutes sortes de choses, de trésors précieux à des secrets inestimables. Mais il est important de respecter les règles du GN et de ne pas prendre ce qui n'est pas destiné à être pris. Les factions doivent également veiller à ce que leurs possessions HRP soient correctement protégées et rangées dans leur tente.

Vous pouvez aussi fouiller un personnage inconscient (ou sous la contrainte). Pour cela, demandez au joueur discrètement si vous pouvez le fouiller. S'il ne veut pas être fouillé, il doit vous donner tous ses objets de jeu. S'il accepte, deux choix s'offrent à vous : soit vous le fouillez vraiment, soit vous lui désignez les endroits que vous voulez fouiller et il doit vous donner les objets de jeu qui s'y trouvent.



Assommer

Vous pouvez assommer un personnage en lui posant une main sur l'épaule et en lui annonçant <Assommé>. La victime ne doit pas vous avoir repéré, ou l'attaque échouera. Si le coup réussit, la victime ne perd pas de PV, mais tombe inconsciente pendant 15 minutes. Un personnage assommé peut être réveillé en le secouant ou d'autres méthodes.

La Torture

Chaque personnage est capable de mener un interrogatoire musclé sur un autre personnage. Pour cela, mimez une scène de torture pendant 3 minutes. Après cela, la victime est dans l'obligation de répondre à une question. Vous devez relâcher la victime ensuite. Dans le cas où la scène de torture indisposerait la victime, passez directement à la question.

Les Titres

Les titres sont un des rouages de la mécanique de l'empire et se répercutent au niveau des factions. Les titres sont des artefacts magiques qui accordent à leur porteur des pouvoirs ainsi que la possibilité d'accéder à certaines fonctions de l'état major de l'empire, avec les avantages et devoirs que cela implique.

Chaque faction possède un titre de chaque sorte en début de jeu (fournis par l'organisation). Sauf celui de Seigneur Noir bien évidemment. À vous de choisir comment les responsables seront désignés, surtout en cas de succession. Que cela soit sous la forme d'un vote, d'un combat...

Attention les titres sont volables. Un personnage dépossédé de son titre perd tous les avantages liés. À l'inverse, son voleur se voit accorder les privilèges. Faites donc attention.

Les titres devront être portés de manière visible.



Le Maître des sacrifices

Le Maître des sacrifices est dépositaire de l'autorité des démons. C'est lui qui est autorisé à utiliser les artefacts de communication, capable d'échanger avec les démons. C'est aussi lui qui sera chargé de veiller à ce que leurs volontés soient faites. Son rôle est primordial, car satisfaire les démons est source de récompenses et de puissance. Mais leur déplaire ou les ignorer apporte la ruine et la désolation.

Le titre de Maître des sacrifices octroie 2 PV supplémentaires et le droit de communiquer avec les démons.

Le Général infernal

Le Général infernal est le chef des armées de chaque faction. C'est lui qui est responsable des mouvements des troupes partout dans l'empire. Il gère aussi les troupes sur le terrain afin qu'elles soient efficaces dans chaque bataille. Bien sûr, un Général infernal qui délaisserait son rôle verrait les troupes de sa faction à la merci des autres.

Le titre de Général infernal octroie 2 PV supplémentaires et l'accès à la table de guerre.

Le Duc de la damnation

C'est le dirigeant de sa faction. Politique, économique, militaire, il est la plus haute autorité de son duché après le Seigneur Noir. C'est d'ailleurs seulement avec le titre de Duc de la damnation que l'on peut prétendre au trône. Si tant est que l'on possède la Couronne de la Ruine, celle-ci ne réagit qu'avec l'artefact de Duc.

Le titre de Duc de la damnation octroie 2 PV supplémentaires et l'accès au titre de Seigneur Noir.



Le Seigneur Noir

Le Seigneur Noir est une figure de pouvoir absolu dans le monde des ténèbres. C'est lui qui a le dernier mot sur toutes les décisions et qui doit gérer les différents conflits et problèmes qui peuvent surgir au sein des factions.

Le Culte Démoniaque

Vous pouvez choisir d'adorer un démon parmi les quatre démons majeurs. Le choix n'importe que vous de même que celui de vous convertir à un autre démon. Seulement les démons et leurs cultistes pourraient le voir d'un mauvais œil.

Les démons sont vénérés par le biais d'autels, auprès desquels les cultistes ont l'habitude d'offrir pierres d'âme et autres offrandes. Cela rend les démons plus puissants, et un démon puissant est plus à même de partager sa puissance à ses fidèles. Voir à prendre pied sur le plan matériel, pouvant alors user de toute sa force.

Les Âmes Noires

Les Âmes noires sont des êtres éthérés et immortels. Ce sont eux qui assurent de manière neutre les rouages de l'empire. Ils sont aussi les conseillers du Seigneur Noir.

Ces rôles sont assurés par des orga et pnj. Vous aurez l'occasion de découvrir leurs rôles plus en détail en jeu.

Les Pierres d'Âmes

Les pierres d'âmes sont des objets mystérieux et mystiques. Véritable magie cristallisée, elles se retrouvent naturellement dans certains sites.

Les pierres d'âmes servent à la fois de monnaie ainsi que de catalyseurs magiques intervenant dans la fabrication de potions et d'artefacts. Ce sont aussi des offrandes appréciées des démons.



La Table de Guerre

Bien que le jeu prend place dans Camelot, des événements continuent de se produire dans l'Empire. La table de guerre permettra aux chefs de guerre de gérer les troupes de leur faction sous la forme d'un jeu de plateau.