



CRÉATION DE PERSONNAGE

Version 4.1

LES BASES

Pour créer la fiche de mon personnage j'aurais donc à respecter le déroulé suivant :

1. Je choisis la race de mon personnage.
2. Je choisis si mon personnage a un rôle **militaire** ou **civil**.
3. Je choisis un seul archétype dans le rôle choisi. L'archétype générique ne compte pas.
4. Je choisis jusqu'à deux compétences dans l'archétype sélectionné et ou la catégorie générique.
5. Je réalise mon costume qui doit répondre aux exigences visuelles de la faction et à mon rôle.

De base, votre personnage :

- peut utiliser n'importe quel type d'arme,
- ne peut pas porter d'armure,
- ne sait pas utiliser un bouclier ou un pavois.
- Il ne possède pas le don de magie et ne peut donc pas tenter de lancer des sorts.

LES LANGUES

PARLER

Votre personnage ne sait parler uniquement que sa langue raciale. Il ne sait ni parler ni comprendre la langue d'une autre race.

Les Orcs et Gobelins sont considérés comme étant de la même race au regard de cette règle.

Les membres de l'Empire éternel se comprennent également quelque soit leur langue raciale.

LIRE ET ÉCRIRE

Votre personnage ne sait ni lire ni écrire, il vous faudra obtenir la compétence *lire et écrire* pour pouvoir le faire. Apprendre à lire et à écrire une autre langue que celle de sa faction est un processus qui se fait en jeu et qui ne sera pas aisé, car c'est un jeu de cryptage complexe à réaliser.

Cela nécessitera la validation d'un orga.

LES RACES

Ces dernières comportent des avantages et des restrictions qu'il **faut IMPÉRATIVEMENT** respecter pour le bien du jeu et de l'immersion, mais aussi par respect envers les autres participants.

Naturellement, si les conditions visuelles ne sont pas remplies, l'appartenance à la race en question sera refusée par les orgas.

Les Orcs et les Gobelins **DOIVENT** porter un costume approprié comportant un masque ou maquillage et des prothèses correspondant au visuel de la race incarnée. **TOUTE** la peau visible **DOIT** être dans les tons vert (le port du masque seul ne suffit pas).

Les Elfes Azehils doivent porter des prothèses d'oreilles elfiques.

Race	Bonus de rôle civile	Bonus de rôle militaire
Déremissien	Capitaliste : Vous obtenez à chaque début de GN, la somme de 2 pièces d'argent	Logistique du royaume : Votre armure se répare en 10 minutes au lieu de 15 dans votre camp.
Nordien	Mort aux faux dieux : Vous obtenez la compétence <i>profanation</i> de l'archétype <i>clerc</i> , en plus des compétences que vous aurez choisies, même si vous aviez sélectionné un autre archétype.	Rempart de bouclier : Vous obtenez la compétence <i>utilisation des boucliers</i> .
Azehil	Éducation supérieure : Vous gagnez la compétence <i>lire et écrire</i> l'Azehilien. Vous pouvez choisir une compétence supplémentaire dans votre archétype	Guerrier immortel : Vous gagnez la compétence <i>lire et écrire</i> l'Azehilien. A la fin de chaque GN auquel vous avez participé en tant que joueur, vous pouvez choisir une <i>séquelle de guerre</i> que votre personnage possède et l'annuler. Vous ne subissez donc plus l'effet de cette dernière.
Peaux-vertes	Les Orcs et Gobelins n'ont pas accès à l'archétypes <i>clerc</i> , ni aux compétences de cet archétype. Les règles suivantes ne s'appliquent que si le joueur est bien masqué et bien maquillé. Sinon il ne sera qu'un esclave Humain et les autres personnages pourront en faire ce que bon leur semble.	
	Gobelin	Orc
	Fragile mais malin : Votre frêle constitution vous afflige et vous bénéficiez d'un état de santé en moins. Ainsi, tout état de santé <i>blessé</i> est considéré comme <i>agonisant</i> . Néanmoins, lorsque vous êtes <i>agonisant</i> , vous pouvez toujours vous déplacer, mais en rampant et ce jusqu'à être soigné ou mort. De plus, vous pouvez sélectionner jusqu'à 2 compétences supplémentaires dans votre <i>archétype</i> de base ou dans un seul autre <i>archétype</i> du rôle civile. Si votre personnage possède l'archétype le <i>don</i> , alors l'ensemble de vos compétences ne peuvent être prises que dans les archétypes <i>le don</i> et <i>générique</i> .	Constitution supérieure : Vous bénéficiez d'un état de santé supplémentaire. Les états de santé des Orcs sont les suivants : - En pleine forme : Vous êtes particulièrement en bonne santé. - Indemne : Vous n'avez subi aucune blessure. - Blessé : Vous devez jouer le handicap de la douleur. - Agonisant : Vous vous écroulez au sol, inconscient. Le premier coup porté avec une arme à deux mains contre un joueur Orc en état de santé <i>en pleine forme</i> et ne possédant pas d'armure ou une armure détruite fait basculer son <i>état de santé</i> à <i>indemne</i> . Par la suite, les règles de dégâts des armes s'appliquent normalement. Vous ne pouvez repasser à l'état <i>en pleine forme</i> qu'après une période de repos de 15 minutes en état <i>indemne</i> .
Empire éternel	Vivant Vous possédez le bonus racial de votre rôle de votre race d'origine.	Non-mort et vampire Les non-morts et les vampires ne sont accessibles qu'en jeu, après validation d'un orga. Leurs règles seront uniquement révélées aux rares élus.

COMPENDIUM DES COMPÉTENCES

MILITAIRE

GÉNÉRIQUE MILITAIRE

- Economie

ARCHÉTYPE MILITAIRE

- Porte-étendard d'unité
- Obstination
- Port d'armure intermédiaire
- Port d'armure lourde
- Utilisation de bouclier.

CIVIL

GÉNÉRIQUE CIVIL

- Economie

ARCHÉTYPE LE DON

- Enchanteur*
- Endurance magique
- Débrider la magie
- Méditation
- Manipulation spirituelle
- Ressource magique

ARCHÉTYPE ARTISAN

- Forgeron*
- Apothicaire*
- Calligraphe*
- Ressource supplémentaire

ARCHÉTYPE CLERC

- Ordonné
- Consécration
- Profanation

ARCHÉTYPE MÉDECIN

- Premiers secours
- Anatomiste
- Chirurgien
- Médecin de bataille

ARCHÉTYPE NOTABLE

- Héritier
- Notaire
- Marchand

ARCHÉTYPE ROUBLARD

- Vol à la tire
- Crochetage
- Dissimulation

** Il n'est possible de n'avoir qu'une seule de ces compétence*

LES COMPÉTENCES MILITAIRES

Les compétences de la catégorie **GÉNÉRIQUE-MILITAIRE** sont accessibles à tous les personnages ayant sélectionné le rôle **MILITAIRE** lors de la création.

GÉNÉRIQUE-MILITAIRE

Économie : Vous commencez le jeu avec 1 pièce d'or et 3 pièces d'argent. Cette compétence peut être sélectionnée plusieurs fois.

SOLDAT

Porte-étendard d'unité : Vous pouvez porter un étendard d'unité. Cet étendard d'unité doit être affilié aux couleurs d'un groupe de votre faction. Ce groupe doit clairement être identifié, indivisible et chacun de ses membres doit porter les mêmes couleurs que celles de l'étendard d'unité. Tant que l'étendard d'unité est tenu par un membre de ce groupe et qu'il se trouve avec celui-ci dans un rayon de moins de 5 mètres, alors le groupe est immunisé aux effets de *peur*. Un étendard d'unité est un morceau de tissu ou un élément d'une taille d'au moins 60 cm sur 60 cm minimum monté sur une hampe capable de porter cet élément à plus d'un mètre au-dessus de la tête de son porteur. Une unité est composée de 5 à 10 personnes.

Obstination : Lorsque vous tombez à l'agonie, vous pouvez ramper durant toute sa durée. De plus, si votre personnage succombe et que vous piochez la gemme rouge, alors vous pouvez tenter un second tirage, mais vous devez accepter le second résultat.

Port du gorgerin : Vous pouvez porter un gorgerin pour vous immuniser aux assassinats. Le gorgerin doit être une pièce d'armure rigide (métal, cuir ou PU uniquement) de type bavière qui protège du haut du torse jusqu'en haut du menton. De plus, certains personnages en jeu peuvent ignorer les gorgerins lors de leur assassinat, il se peut donc que de rares exceptions arrivent.

Port d'armure intermédiaire : Vous pouvez porter des *armures intermédiaires* (voir livre de règles).

Port d'armure lourde : Vous pouvez porter des *armures lourdes* (voir livre de règles).

Utilisation du bouclier : Vous pouvez désormais utiliser des boucliers (moins de 1m).

LES COMPÉTENCES CIVILES

Les compétences de la catégorie **GÉNÉRIQUE-CIVIL** sont accessibles à tous les personnages ayant sélectionné le rôle **CIVIL** lors de la création.

GÉNÉRIQUE-CIVIL

Économie : Vous commencez le jeu avec 1 pièce d'or et 3 pièces d'argent. Cette compétence peut être sélectionnée plusieurs fois.

LE DON

Enchanteur : Vous pouvez utiliser les recettes d'*enchantement* pour améliorer des objets en jeu. Celles-ci indiquent l'ensemble des conditions et composants nécessaires pour l'amélioration souhaitée.

Endurance magique : Vous pouvez, une fois par jour, ignorer le prochain changement de stade de *séquelle magique*.

Débrider la magie : Vous permet de lancer un sort en instantané sans avoir à réciter d'incantation ou de réaliser la gestuelle. Cependant, lancer ce sort vous fait perdre 1 état de santé.

Méditation : Vous pouvez effectuer une méditation une fois par demi-journée. Pour ce faire vous devez être immobile, à genoux, assis ou en tailleur, les yeux fermés durant 2 minutes sans prononcer un mot ni bouger. Si vous êtes interrompu, alors la méditation échoue et vous devrez recommencer. Une fois la méditation effectuée, votre état de *faiblesse magique* disparaît (cela n'annule pas les effets des *séquelles magiques* subies auparavant).

Manipulation spirituelle : Une fois par GN vous pouvez faire passer votre stade de *séquelle magique* au stade précédent. Cela ne guérit pas les éventuelles blessures ou handicaps subis précédemment.

Ressources d'essences supplémentaires : Lors de la validation de votre personnage vous pouvez recevoir 2 essences magiques aléatoires.

MÉDECIN

Premiers secours : Vous pouvez apporter les premiers soins à une victime *agonisante*. Vous devez simuler des soins adaptés à la blessure identifiée pendant 1 minute afin de stabiliser la victime. Tant que cette dernière est sous l'effet de vos premiers soins, son état *agonisant* est "en pause" et le décompte jusqu'à sa mort s'arrête. Si vous quittez le chevet de la victime, le décompte du temps de son état *agonisant* reprend là où il s'était précédemment arrêté. Vous ne pouvez apporter les premiers secours uniquement à un personnage de votre faction.

Anatomiste : Votre niveau de connaissance vous permet de comprendre le mécanisme biologique et la constitution physique des créatures qui peuplent Akenlor.

Également connaisseur en symptomatologie, vous êtes en mesure d'ausculter un patient et de découvrir la maladie ou le poison dont ce dernier est victime. Une fois le mal identifié, vous pouvez lui indiquer quel remède est nécessaire.

Chirurgien : Spécialiste de la réparation du corps, vous pouvez tenter de soigner les *blessures* les plus graves. Vous devez simuler une opération RP d'au moins 20 minutes afin de soigner votre patient. L'opération devra avoir lieu dans un endroit calme et prévu à cet effet. Une fois l'opération terminée, l'*état de santé* du patient passe à *indemne* quelque soit son état précédent.

Un temps de convalescence correspondant à 2 minutes par minute d'opération devra être respecté. La convalescence implique d'être au calme et de ne pas faire d'effort. Toute action de course ou de combat ré-ouvrira les blessures et l'opération devra être effectuée de nouveau.

Les effets magiques ne peuvent pas être soignés par

chirurgie. Vous ne pouvez appliquer cette compétence uniquement sur les personnages de votre faction.

Médecin de bataille : Vous savez comment soigner sommairement les *blessures* directement sur le champ de bataille. Vous pouvez, suite à une scène RP de 5 minutes, rafistoler votre patient.

Ce type de soins est principalement tourné vers la cautérisation ou la pose d'une attelle afin de permettre à vos camarades de retourner au combat rapidement. Si le patient est *agonisant* alors il devient *blessé*. Si la cible est déjà blessé, alors vous ne pouvez rien faire, il faudra un chirurgien pour finaliser des soins complets

Un temps de convalescence de 20 minutes devra être respecté.

La convalescence implique d'être au calme et de ne pas faire d'effort. Toute action de course ou de combat réouvrira les blessures et l'opération devra être effectuée de nouveau.

Les effets magiques ne peuvent pas être soignés par chirurgie. Vous ne pouvez appliquer cette compétence uniquement sur les personnages de votre faction.

ROUBLARD

Vol à la tire : Vous pouvez tenter de voler les possessions de jeu des autres joueurs en accrochant une épingle à linge (non fournie par l'organisation) directement sur la bourse ou sur la ceinture de votre cible et ce, sans vous faire remarquer. Si vous y parvenez, alors vous lui avez volé l'ensemble du contenu de sa bourse. Une fois l'épingle posée, joignez un orga pour qu'il aille récupérer le contenu volable de la bourse du joueur et ainsi vous le remettre.

Crochetage : Vous savez comment crocheter des serrures. Les cadenas de jeu sont des cadenas transparents. Ces cadenas sont les seuls cadenas de jeu crochetable. Pour crocheter ces cadenas, il vous faudra un kit de crochetage réel qui ne sera pas fourni par les orgas.

Dissimulation : Si personne ne vous voit, alors vous pouvez vous dissimuler dans de la végétation. Vous devez être presque totalement masqué par cette dernière. Si tel est le cas, vous pouvez croiser les bras et devenir invisible. Le moindre

mouvement, parole, geste, lancement de sort, action d'assassinat ou de combat fait immédiatement disparaître l'invisibilité. Si une personne se trouve à moins de 2 mètres de vous, vous êtes révélé et vous devez immédiatement quitter votre invisibilité.

ARTISAN

Forgeron : Vous pouvez utiliser les recettes de *forge* et *travailleur du cuir* pour créer des objets en jeu. Celles-ci indiquent l'ensemble des conditions et composants nécessaires pour créer l'objet souhaité.

Apothicaire : Vous pouvez utiliser les recettes d'*apothicaire* pour créer des potions qui sont des objets de jeu. Celles-ci indiquent l'ensemble des conditions et composants nécessaires pour créer l'objet souhaité.

Calligraphe : Vous pouvez utiliser les recettes de *calligraphe* pour créer des objets en jeu. Celles-ci indiquent l'ensemble des conditions et composants nécessaires pour créer l'objet souhaité.

Ressources supplémentaires : Lors de la validation de votre personnage, vous recevez 2 ressources aléatoires correspondant au métier que vous avez sélectionné (forgeron, apothicaire ou calligraphe).

CLERC

Ordonné : Les prêtres sont les officiants de la foi. Ils peuvent réaliser les cérémonies sans limitation de nombre de participants et sans limite de cérémonie par jour.

Une cérémonie religieuse peut uniquement être effectuée dans un lieu de culte consacré.

Consécration : Vous pouvez consacrer un endroit pour devenir un lieu de culte consacré. Pour que l'endroit devienne un lieu de culte consacré, il faut qu'il réponde aux critères suivants :

Ce doit être un emplacement fixe et couvert (comme une tente ou une tonnelle) qui n'a pas destination à être déplacée et le lieu doit comporter un autel afin de pouvoir accueillir des fidèles.

Profanation : Vous pouvez profaner le lieu de culte d'une foi différente de la vôtre.

La profanation doit être validée par un orga qui annoncera la profanation aux joueurs du dit lieu de culte, le rendant inopérant d'un point de vue des règles. De plus, la faction du lieu de culte profané perd 5 points de *dignité*, tandis que la vôtre gagne 5 points de *dignité*.

NOTABLE

Héritier : Vous recevez 3 pièces d'or au début de chaque GN.

Marchand : Vous recevez 3 ressources de chaque métier aléatoirement lors de la validation de votre fiche de personnage.

Notaire : Vous pouvez valider des documents officiels comme des contrats entre parties, des alliances entre groupes de joueurs de votre faction, etc... Ces contrats doivent être signés par les parties en question, rédigés par votre main et contresignés par vous-même. Ces documents doivent être propres, lisibles et bien rédigés car ce sont des documents RP qui peuvent être utilisés comme arguments pour des conséquences RP auprès des personnages contractant.