

Règles

Les Lunes de Valoria V1

Mécaniques du jeu

Vous trouverez ici les Règles Générales applicables à tous joueurs lors des différents actes des Lunes de Valoria. Vous découvrirez en jeu des mécaniques (via des missions, de la recherche, du rôle-play,...) pour faire évoluer votre personnage.

Règles générales

1) Termes utiles

Time in (TI) :

Ce terme définit le temps et les lieux actifs en jeu.

Time out (TO) :

Ce terme définit le temps et les lieux actifs hors-jeu..

Mourir :

Quand un personnage tombe à 0pv au torse d'une manière ou d'une autre, il agonise au sol pendant 3 minutes. Passées ces 3 minutes, le personnage meurt, et doit se diriger, le poing levé, vers la Tente Orga pour y subir son destin...

En cas de profanation, le profané devra recommencer un personnage.

Fil de vie :

Petit ruban représentant la vie du joueur. Il peut être retiré après l'annonce « achever ou profanation ». Une fois qu'un personnage a perdu son fil de vie, il meurt mais ne passe par les 3 minutes d'agonie au sol, il va directement en Tente Orga. Votre personnage sera mis à l'épreuve afin de récupérer son fil de vie... Ou non !

2) Annonces

Time freeze :

Injonction des MJ ou arbitres demandant à tous les joueurs de fermer les yeux, se boucher les oreilles et ne pas bouger pour des raisons sécuritaires ou scénaristiques

K.O. :

Un personnage recevant cette annonce tombe assommé au sol pendant 3 minutes. (Voir compétence *K.O.*)

Achever :

Permet de tuer instantanément un personnage en lui retirant son fil de vie. (Voir compétence *Achever*)

Coma :

Seules les armes de siège frappent à Coma. Un personnage touché par une de ces armes tombe au sol avec 0Pv au torse et agonise pendant 3 minutes

Choc :

Porte un coup puissant mettant son adversaire au sol

Destroy :

Une arme, une armure ou un bouclier destroy est détruit. Il faut donc le réparer avant de le réutiliser.

Résiste :

Le joueur donnant cette annonce résiste alors à l'annonce le ciblant.

Poison :

Un personnage touché par l'annonce poison ne peut guérir ses blessures qu'après avoir ingéré un antidote. Les cartes poisons sont cumulables.

Combat

1) Les points de vie

Chaque personnage commence l'aventure avec 2Pv par localisation (aux jambes, aux bras, au torse).

2) Les armes

Chaque arme frappe en donnant 1 dégât faisant perdre 1Pv à une localisation, sauf exceptions acquérables en jeu.

3) Les armures

Votre armure vous confèrera un certain nombre de Pv en fonction de sa qualité :

Cuir léger

simple couche de cuir ou similaire
+1Pv par loc

Cuir lourd

Couche de cuir ou similaire renforcée par d'autres éléments comme les clous, d'autres bandes de cuir, ...
+2Pv par loc

Métal

Armure en métal non-complète type cotte de mailles
+3Pv par loc

Armure de plates

Armure complète ne laissant que très peu de parties du corps non-couverte
+4Pv par loc

Casque

Le casque vous permettra de résister à l'annonce KO
+1Pv au torse

4) Les boucliers

Un bouclier sert à parer un coup porté par un adversaire.

Ne sont autorisés que les boucliers faits entièrement en mousse !

Avec son propre bouclier, il est possible de repousser le bouclier d'un adversaire, ou de le mettre au contact de celui de son adversaire.

Le bouclier peut servir à aller chercher l'arme de quelqu'un d'autre, mais il ne peut pas servir à donner des coups directement à l'adversaire ou repousser un adversaire.

5) Les armes de sièges

Chaque arme a des Pv propres à sa structure. Pour en acheter une, un certain coût en ressources sera demandé. La qualité de l'arme sera aussi déterminée par ce coût.

Les structures attaquées par ses armes auront un certain nombre de Pv. Ceux-ci seront enlevés petit à petit quand la machine sera en action.

Bélier à main :

Fait perdre 1Pv à une porte toute les minutes

Catapulte : 15Pv

Utilisation en cas de siège. Si le boulet atteint une structure, 3 Pv peuvent être retirés à la structure touchée. 2 personnes sont nécessaires pour son maniement. Elle peut être sabotée.

Tour de siège : 30Pv

Utilisation en cas de siège. Pour simuler le fait d'amener la tour de siège et de l'arrimer, les joueurs devront placer des matériaux (sacs en toile de jute colorés) autour de la tour. Une fois que tous les matériaux sont placés, la tour est arrimée, et les assaillants peuvent entrer. Elle peut être sabotée.

6) La fouille

Tout le monde peut fouiller une personne se trouvant au sol et n'ayant plus de pv au torse.

Votre personnage :

Pour créer votre personnage, vous devez choisir soit une des classes générales accessibles à tout le monde, soit la classe spécifique de votre nation. Vous devez aussi choisir une race, ainsi que deux compétences dans la liste de compétences ci-dessous.

1) Classes générales

Vorghith

Port de tout type d'armure
Ko

Valkarim

Port d'armure de cuir léger ou lourd
Chasseur
Bûcheron
Infiltration

Mordfange

Port d'armure de cuir léger
Crocheter
Égorger
Infiltration

Slythaar

Premier secours
Médecin
Connaît une langue supplémentaire

Ethrion

Résiste poison
Connaît toutes les langues
Astronomie

2) Classes spécifiques

Peuple de Valoria :

Thaelomancien

Connaît tous les sorts de niveau 1 et 2 du Livre de Valoria

Myriandre

Connaît *Tharnel orvannis*, *Drannor voranis* et *Thalara alveris* du Livre de Valoria
Port d'armure de métal

Kzarith :

Osséraniste

Connaît tous les sorts de niveau 1 et 2 du Livre des Kzariths

Ixorande

Connaît *Tharnel silmaran*, *Drannor voranis* et *Thalara alveris* du Livre des Kzariths
Port d'armure de métal

3) Races

Humain

1 compétence supplémentaire à la création de personnage

Orc

+1Pv au torse
1 destroy par jour

Elfe

Lecture des arcanes
Endurance

Nain

Mineur
Forge

Vampire

Mord un personnage au sol, l'achève et il récupère 1Pv à une localisation.
Nécessite la compétence *Achever* pour pouvoir l'utiliser.

Homme-rat

Résiste au poison.

Sapeurs

Infiltration

Interdiction d'être Vorgrith (les hommes rats ont une ossature trop légère pour porter toute armure de métal ou plates)

Homme-bête

Frappe 1 fois à 2 par jour.

+1 PV au torse

Drow

Profanation

Résiste au poison

Tieffelin

Double le Myrtheon reçu au début du live.

4) Compétences

Achever

Achever quelqu'un au sol pour tuer son personnage définitivement sans attendre les 3 minutes réglementaires au sol. Un personnage achevé ne peut plus être soigné et doit aller au jugement sans tarder. Le joueur doit annoncer "achever" tout en retirant le fil de vie de la victime.

Agriculteur

Permet la culture et l'exploitation d'une parcelle de terrain donnant des ressources agricoles ou de cultures diverses.

Quand vous dépensez les ressources nécessaires pour la fabrication de l'une ou l'autre culture la Tente Orga vous fournira des matériaux (sacs en toile de jute colorés) à accrocher à une parcelle (définies à l'avance par l'organisation)

Celles-ci peuvent être sabotées en enlevant les matériaux des piquets symbolisant la culture.

Les récoltes se feront à la Tente Orga en ramenant les sacs au timing donné

Armure de cuir léger

simple couche de cuir ou similaire

+1Pv par loc

Armure de cuir lourd

Couche de cuir ou similaire renforcée par d'autres éléments comme les clous, d'autres bandes de cuir,...

+2Pv par loc

Nécessite armure de cuir léger

Armure de métal

Armure en métal non-complète type cotte de mailles

+3Pv par loc

Nécessite armure de cuir lourd

Armure de plates

Armure complète ne laissant que très peu de parties du corps non-couverte

+4Pv par loc

Nécessite armure de métal

Astronomie

Le personnage a la possibilité de consulter les astres afin de connaître la destinée future d'un groupe d'individus par le biais d'un horoscope.

Bûcheron

Rendez-vous à la Tente Orga, une mission vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Chasseur

Rendez-vous à la Tente Orga, une mission vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Crocheter

Permet de crocheter les cadenas communs et non-magiques en jeu.

Cueilleur

Rendez-vous à la Tente Orga, une mission vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Égorger

Permet l'assassinat d'un personnage. Pour ce faire, le personnage qui égorge doit venir avec une dague, la poser sur l'épaule et mimer l'égorgement pour qu'il soit validé. La victime tombe directement à 0 PV au torse et agonise au sol. Le joueur doit annoncer "Égorger"

Endurance

Ajoute un point de vie au torse. Octroie une résistance accrue à la mort pour une durée de 5 minutes à la place des 3 réglementaires avant d'aller en Tente Orga.

Fabrication de potions

Permet d'avoir le savoir-faire pour fabriquer des potions, mais les recettes doivent être trouvées en jeu par le joueur. Une fois la potion fabriquée, remettez les ressources utilisées à un arbitre.

Forge

Permet de réparer les armes, boucliers et armures. Une liste des recettes vous sera fournie en début de jeu

Infiltration

Permet d'infiltrer des villes ou des campements par des installations prévues par l'organisation. Seuls les infiltrateurs peuvent passer dans ces passages. Un symbole distinctif les signalera durant le jeu..

Ingénieur

Permet de créer et réparer des engins de siège et des fortifications en dépensant des ressources.

Une liste non exhaustive sera proposée par l'organisation.

K.O.

Pour pouvoir assommer quelqu'un, il faut approcher par derrière la personne en toute discrétion, sans qu'elle le remarque (sinon la tentative échoue), et faire semblant de frapper doucement l'arrière du crâne avec une arme molle, si possible sans armature, mais en mimant le geste. Il faut joindre la parole au geste en annonçant «KO».

Langues

Cette compétence vous donne les outils pour pouvoir parler, lire et écrire d'autres langues que la langue commune. Cette compétence peut-être prise plusieurs fois afin de connaître plus de langues.

Lecture des arcanes

Permet de déchiffrer et d'écrire les symboles anciens.

Lien du sang

Permet de prendre le poison absorbé par un autre personnage. Il élimine le poison petit à petit, et au prochain repas consistant (biscuits nonacceptés) celui-ci se dissipe. Ne peut récupérer qu'une seule carte poison d'un autre personnage en même temps.

Médecin

soigne dans un hôpital, n'a pas de limite de soin. rends tous ses pv à la localisation /minute

Mineur

Rendez-vous à la Tente Orga, une mission vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Pêcheur

Rendez-vous à la Tente Orga, une mission vous y sera donnée pour gagner des ressources.

Premier secours

(praticable en dehors d'un hopital) ne peut rendre qu'un pv par localisation. 1pv/3 min

Profanation

Nécessite de prendre 3 fois la compétence pour être utilisable.
A la création de personnage seuls les humains pourront donc y avoir accès.

Rituel de 5 minutes visant à extraire l'âme du profané. Une fois que le rituel a commencé, les deux personnages sont donc bloqués dans celui-ci et ne peuvent accomplir aucune autre action.

Permet au profanateur de récupérer le fil de vie ET la carte personnage du profané. Le profané devra donc se rendre à l'espace de création de personnage.

Sabotage

Permet de saboter des portes, des engins de siège, des cultures et des bâtiments en retirant les matériaux (les sacs en toile de jute colorés) qui les constituent.

Sapeur

Permet de créer une brèche dans une fortification.
Des planches seront accrochées avec des cordes pour symboliser l'endroit fragile de la muraille. Les sapeurs devront retirer les planches une à une avant que quiconque ne pénètre dans les fortifications.

Vol

Plusieurs petits crânes vous seront remis au début du GN. Le voleur devra en dissimuler un dans les affaires de la personne volée, et prévenir un MJ ou un arbitre de son méfait. Le MJ ou l'arbitre se chargera alors de récupérer le crâne et les objets ainsi volés et de les remettre discrètement au voleur. Cependant, si la personne volée découvre le crâne avant d'avoir eu la visite d'un MJ ou un arbitre, il devra rendre le crâne à un MJ ou un arbitre et le vol a échoué.

En cas de vol ou de fouille de potion, le voleur devra remettre la tulle de couleur dans ou autour de la fiole fournie par l'orga en début de live.

5) Faire évoluer son personnage

Si vous souhaitez développer ou apprendre d'autres compétences en jeu, des PNJ seront présents pour vous les enseigner... À vous de les trouver.

L'utilisation du Myrtheon

L'utilisation directe du Myrtheon est répertoriée en 3 grands livres: *Le livre de Valoria*, *Le livre des Kzariths* et un autre livre actuellement inconnu en jeu.

Chaque livre est pour le moment divisé en 2 niveaux.

Chaque sort ou utilisation du Myrtheon coûte des cartes "Myrtheon". Celles-ci doivent être mises de côté et rendues à l'organisation au plus vite.

Les objets magiques :

Vous trouverez des objets en jeu (arme, parchemin, ou autre objet) qui ont des facultés particulières et qui ont un lien étroit avec le Myrthéon.

Utiliser un artefact n'est pas anodin. Certains artefacts peuvent s'avérer dangereux.

Les grands Livres

Le Livre de Valoria

Niveau 1 :

- Tharnel orvannis

Faire une incantation d'une minute pour conférer +1Pv au torse à un personnage le temps d'un combat.

- Luraneth myralis

Faire une incantation de 3 minutes sur une parcelle, et ajouter une tulle colorée sur les matériaux pour doubler la récolte (voir compétence *Agriculteur*)

- Drannor voranis

Faire une incantation de 3 minutes pour ajouter 1Pv à une fortification ou une arme de siège, et y ajouter un matériau (voir *Les armes de sièges*)

- Thalara alveris

Faire une incantation d'une minute pour rendre 1Pv perdu à une localisation sur un personnage

- Almathiel Daraelis

Le sanctuaire est une zone dans laquelle les joueurs qui s'y trouvent ne peuvent être touchés ou blessés, mais ne peuvent eux non-plus ni toucher ni blesser quelqu'un en dehors du sanctuaire. Une corde sera donnée à l'incantateur par l'organisation. L'incantateur doit former un cercle autour des personnages qu'il souhaite protéger avec la corde. Le sanctuaire n'est actif que si l'incantateur tient les deux bouts de la corde.

Niveau 2 :

- Ilunor Nyvellen

L'Acuité visuelle supérieure permet à l'incantateur, après une incantation de 3 minutes, de voir la carte « Effet » d'un coffre avant les autres joueurs et de décider si le(s) personnage(s) ayant ouvert ce coffre prennent les effets de la carte ou non.

- Lok'Vorneth

Après une incantation de 3 minutes, l'incantateur peut poser un piège dans un coffre. Des cartes « Effets » vous seront données par l'organisation.

Le Livre des Kzariths

Niveau 1 :

- Tharnel silmaran

Faire une incantation d'une minute pour conférer +1 frappe à 2 dégât à un personnage.

- Drannor voranis

Faire une incantation de 3 minutes pour ajouter 1Pv à une fortification ou une arme de siège, et y ajouter un matériau (voir *Les armes de sièges*)

- Thalara alveris

Faire une incantation d'une minute pour rendre 1Pv perdu à une localisation sur un personnage

- Vash'rak

Faire une incantation d'une minute pour conférer +1 Choc à un personnage.

Niveau 2 :

- Ilunor Nyvellen

L'Acuité visuelle supérieure permet à l'incantateur, après une incantation de 3 minutes, de voir la carte « Effet » d'un coffre avant les autres joueurs et de décider si le(s) personnage(s) ayant ouvert ce coffre prennent les effets de la carte ou non.

- Lok'Vorneth

Après une incantation de 3 minutes, l'incantateur peut poser un piège dans un coffre. Des cartes « Effets » vous seront données par l'organisation.

- Shaal'venek

Faire une incantation de 3 minutes pour conférer +1 frappe à poison ou une carte poison à un personnage.