

A dark, atmospheric scene of a forest. In the center, a tree is glowing with a bright, ethereal light, casting a long, luminous beam downwards. The surrounding trees are dark and silhouetted against a lighter, misty background. The overall mood is mysterious and magical. The word "SYCARIUS" is written in large, white, serif capital letters across the middle of the image.

SYCARIUS

CREDITS

Conception
Développement

D'un Rôle A L'autre



[Page Facebook](#) : [D'un Rôle A L'autre a.s.b.l.](#)

[Site internet](http://www.dral.be/) : <http://www.dral.be/>

Tous droits réservés – D'un Rôle A l'autre – 2023 (3^{ème} version)
« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon »

GUIDE DES JOUEURS LE MONDE DE



SYCARIUS

TOME 1

Table des matières

INTRODUCTION	- 06
1. LE MONDE	
a. Les Origines	- 07
b. La carte du monde	- 11
c. Les races	- 12
2. LES GÉNÉRALITÉS	
a. Qu'est-ce que le jeu ?	- 14
b. Glossaire	- 15
c. Le personnage	- 17
3. LE SYSTÈME DE COMBAT	
a. Points de vie, blessure et mort	- 20
b. Les armes	- 23
c. Les armures	- 26
d. Les règles communes	- 28
4. L'ÉCONOMIE	- 31
5. LA MAGIE	- 32

INTRODUCTION

Bienvenue dans un univers où vous, aventuriers, vous vous enfoncerez dans un nouveau monde. A vous de découvrir ce qui vous entoure, à qui faire confiance, vers quelle destinée est vouée votre histoire. Vous êtes **Le Héros** dont Sycarius a besoin.

Nous vous invitons à lire ce guide en 3 tomes qui vous permettra de découvrir les différentes races qui peuplent ce monde, ainsi que l'économie et le jeu que vous pourrez découvrir tout au long de votre vie sur Sycarius.

De même que tout ce qu'il faut savoir sur la création de votre personnage, comment le faire évoluer et le système de combat seront décrits dans ces manuels.

Nous vous souhaitons une bonne lecture, un bon jeu mais avant tout : c'est vous qui faites de votre jeu et par votre façon d'être, une histoire enrichissante. Nous espérons que vous y prendrez plaisir autant que nous.

L'équipe DRAL



L'ORIGINE DE SYCARIUS

Le monde de Sycarius a été créé il y a plus de 50.000 ans par une entité magique qui dispose d'une puissance incommensurable. On ne sait rien de cette entité, aucun peuple n'en a entendu parler sauf peut-être les Mahh-Yuk qui sont la plus ancienne civilisation apparue il y a environ 15.000 ans.

Cette entité a laissé dans ce monde une infime partie de sa magie. Elle forme une bulle, comme un champ magnétique autour de la planète, la protégeant ainsi de phénomènes destructeurs et fournissant aux êtres vivants la magie qui leur permet de vivre. Sycarius est



entouré d'un soleil et est composé de quatre continents, entourés d'océans et de mers dangereuses, ces régions se distinguent par leurs climats, la faune et flore tellement riche et différente.

L'ère Mahh-Yuk est arrivée il y a plus de 15.000 ans. Il est le premier peuple à avoir foulé le sol de Sycarius. Il a eu le temps de prendre le temps de découvrir l'ensemble de ce monde. Les Mahh-Yuk furent nomades durant près de mille ans, puis ils se sont installés sur le continent Est, nommé Azlan, où ils occupèrent d'abord une zone marécageuse sur laquelle ils bâtirent une cité. La Cité de Mok-Rath. Par après, ils étendirent leur territoire jusqu'aux montagnes du Sud et de l'Est ainsi qu'à la mer d'Ysopal au Nord. Leur civilisation était grandissante et prospère.

Le peuple Mahh-Yuk a vécu longtemps comme la seule race humanoïde et civilisée sur Sycarius, jusqu'en l'an 7200 de l'ère Mahh-Yuk. Puis, petit à petit, au fil des siècles apparurent d'autres races.

Les origines exactes de l'Empire se sont perdues avec le temps. L'histoire s'est confondue avec la légende, à tel point qu'il est difficile de dire le vrai du faux.

Traditionnellement, on retient qu'il y a plusieurs siècles, Alésia, qui n'était alors encore qu'un ramassis de faibles petits fiefs humains, était constamment envahie et pillée par les Hommes-bêtes, les Sauvagers et autres monstres en tout genre. Jusqu'au jour où un seigneur Alésien, Sadeas, entreprit d'unifier l'ensemble d'Alésia sous sa bannière afin de faire de son peuple une nation forte et unie, capable de résister aux envahisseurs étrangers. Il y parvint après des années de lutte et se fit couronner empereur d'Alésia sous le nom de Sadeas I^{er}. Pour inaugurer son règne et en guise de capitale de l'Empire nouvellement fondée, il fit édifier la cité impériale d'Avalon, la plus grande ville de Sycarius, posant ainsi les bases de ce qui allait devenir la plus puissante des nations humaines. Sadeas I^{er}, dit « l'Unificateur », est aujourd'hui encore vénéré par les Alésiens comme le plus grand héros que le monde n'ait jamais porté. L'année de fondation d'Avalon constitue l'an 1 du calendrier impérial Alésien, le référentiel utilisé par la plupart des habitants des contrées civilisées de Sycarius. C'est pour cette raison que l'on note **F.A.** (*pour Fondation d'Avalon*) derrière l'année lorsqu'on écrit une date.

L'Empire a subsisté pendant plusieurs siècles. Grâce à leur supériorité militaire, à leur organisation développée et à leur discipline sur les champs de bataille, les Alésiens ont su imposer leur domination à une bonne partie du monde connu. A son apogée, l'Empire recouvrait l'entièreté des continents de Mu (ouest) et de Féralis (nord) et ses frontières s'étendaient jusqu'au nord du continent sud, Saramin'Du, et à l'ouest de l'Azlan. La période impériale constitue un âge d'or pour les Alésiens, une époque de rayonnement culturel et technologique.



L'Empire continua de s'agrandir, englobant toujours plus de nouveaux territoires, jusqu'à ce que le dernier descendant de Sadeas I^{er}, l'empereur Amaram IV « Le Bref », mourût sans héritier, en l'an 553 F.A.

En l'absence d'un successeur légitime, la noblesse Alésienne s'entre-déchira, certains seigneurs tentant de réclamer le trône impérial, d'autres déclarent leur indépendance. Il en résulta un éclatement de l'Empire Alésien en une multitude de petites principautés.

S'en suivit une période de 150 ans, connue plus tard sous le nom du « Grand Interrègne », durant laquelle les Alésiens, affaiblis et plus désunis que jamais, perdirent de nombreux territoires au profit de puissances étrangères. Les hauts-princes et autres seigneurs étant trop occupés à se faire la guerre entre eux.

Ce déclin continua jusqu'en l'an 700 F.A., lorsqu'un haut-prince Alésien, Gavilar, parvint à s'emparer de la cité d'Avalon et décida de refonder l'Empire, en se donnant pour mission de réunifier les seigneurs Alésiens sous sa férule. Il parvint, après des années de campagnes et d'intrigues politiques, à soumettre l'entièreté des principautés Alésiennes, rendant à l'Empire une part conséquente de ses anciens territoires.

C'est à cette époque que se fixèrent les frontières impériales telles qu'on les connaît aujourd'hui, de la partie sud de Féralis aux montagnes centrales de Mu, avec en son centre Alésia et la cité d'Avalon. Pour le différencier du Premier Empire fondé par Sadeas l'Unificateur, celui fondé par Gavilar est appelé le Nouvel Empire Alésien ou Second Empire Alésien.

Nous voici donc en l'an 723 F.A.. Cela fait maintenant plus de 20 ans que Gavilar règne sur cet Empire restauré, apportant paix et prospérité aux Alésiens et aux autres races assujetties. Ce Nouvel Empire se distingue du précédent par la grande part qu'y joue la noblesse. Alors que les anciens empereurs régnaient sans partage, aujourd'hui, les seigneurs Alésiens, qui ont pris goût à leur indépendance, ont gardé une part non-négligeable de leurs anciens pouvoirs, les hauts-princes les premiers. Gavilar, quoique investi d'une autorité bien réelle, doit concilier avec les désirs de la noblesse.

Pour cette raison, d'aucuns pensent que ce Nouvel Empire ne durera pas, qu'une fois l'Empereur mort, il s'effondrera et qu'Alésia se trouvera à nouveau morcelée. Seul le temps nous le dira. Pour l'heure, ce qui est sûr, c'est que l'Empire compte parmi les principales puissances de Sycarius et continue de se dresser comme un rempart d'ordre et de civilisation face au chaos de ce monde.



Votre histoire commence maintenant avec comme référence :

Le calendrier Alésien (F.A.)

Aujourd'hui nous sommes en l'an 723 F.A.



Il existe plusieurs races sur Sycarius, les entités les ont créées en insufflant de la magie dans des êtres primaires, le but des entités était de se divertir. Les humains sont divisés en plusieurs groupes.

☞ **Les Humanoïdes de poussière** (*HUMAINS*)

- ☼ Les Alésiens (Sycariens)
- ☼ Les Hommes des bois
- ☼ Les Kaeli
- ☼ Les Sauvagiers

☞ **Les Humanoïdes d'éther** (*DEMI-ÉLÉMENTAIRES*)

- ☼ Les Eolares
- ☼ Les Hélios
- ☼ Les Ondins

☞ **Les Hybrides** (*HOMMES-BÊTES*)

- ☼ Les Rakshasa (homme félin)
- ☼ Les Mahh-Yuk et les Skinks (homme lézard)
- ☼ Les Vulpiens (homme renard)

☞ **Les Humanoïdes de trames** (*CRÉATIONS DIVINES*)

- ☼ -Les Kanbans (hommes de pierre)
- ☼ -Les Télariens (Hommes de Trame)
- ☼ -Les Lurons (Homme de vie)

LES GÉNÉRALITÉS

Le but d'une activité ludique est avant tout de s'amuser en passant un bon moment. Nous ne pouvons pas vous obliger à vous plier à nos règles mais elles existent afin que tout le monde puisse y trouver un guide, le respect de la sécurité, l'essence même du rôle play et un cadre défini au monde dans lequel vous allez évoluer. Celles-ci sont reprises dans ces trois livres afin de vous rappeler l'essentiel :

**LE JEUX QUE VOUS DONNEZ AUX AUTRES, ILS VOUS LE RENDRONT SI VOUS INCARNEZ BIEN VOTRE PERSONNAGE.
ON NE GAGNE PAS UN GN, ON LE VIT.**



C'est une activité ludique laissant une grande place à l'imagination et empruntant des éléments de théâtre.

Comme au théâtre vous allez interpréter un personnage, vous mettre dans la peau de quelqu'un de différent, mais il n'y a pas ici d'auteur ou de metteur en scène pour vous dire qui interpréter et comment jouer.

Vous allez choisir le personnage que vous désirez incarner, et vous allez improviser totalement autour d'un scénario préparé par l'équipe organisatrice de l'événement. Les autres joueurs qui seront avec vous feront de même.

Afin de garder une certaine cohérence entre les différents personnages, il est demandé de suivre un ensemble de règles. La présence d'arbitres permet de gérer certains conflits, mais leur rôle n'est pas de « policer » l'ensemble du jeu; ils ont d'autres occupations plus importantes.

**L'essentiel du respect des règles et
de la cohérence de jeu vient de vous : LES JOUEURS.**

Soyez fairplay !

Comptez les touches que vous recevez, pas celles que vous infligez.

**N'arrêtez pas une action parce que quelque chose vous semble bizarre.
Continuez à jouer et une fois l'action terminée allez éventuellement trouver
la personne en TO ou allez voir un arbitre.**

**Il peut-être tentant d'ignorer une touche ou un sort,
mais cela conduit à une mauvaise ambiance, à de la suspicion et finalement
le risque de ruiner votre plaisir de jeu.**

***Exemple :** « Damien frappe Robert depuis 2 min et il ne tombe pas, Damien en a marre de jouer avec Robert, et finalement Robert se retrouve à jouer tout seul car les gens sauront qu'il triche. »*

Inspiration

Ces règles sont inspirées pour beaucoup de notre cru, d'autres de plusieurs GN comme Ragnarok, Outreterre et Avatar, c'est-à-dire d'autres GN que vous serez amenés à fréquenter si vous percez dans la magie du Grandeur Nature.

- ☞ **Personnage Joueur (PJ)** : Ce terme désigne les personnages qui, comme vous, sont joueurs dans le jeu. Les PJ's vivent le scénario mis en place par l'organisateur et y réagissent comme ils l'entendent.

- ☞ **Personnage Non-Joueur (PNJ)** : Ce terme désigne les personnages qui sont directement sous le contrôle de l'organisation, et donc participent aux différents scénarios prévus dans le jeu plutôt que de les vivre. Parmi les PNJ's on retrouve, par exemple, les monstres et les personnages influents de l'univers.

- ☞ **Orga** : Ce terme désigne à la fois l'organisation et les organisateurs. Ce sont les personnes qui organisent votre activité. Les Orgas sont automatiquement arbitres et nomment les autres arbitres.

- ☞ **Arbitres** : Ce terme désigne des personnes choisies par l'Orga afin de l'assister dans la gestion du jeu. Généralement les arbitres interprètent des personnages non joueurs. Ils ne porteront pas de marques les identifiant mais seront présentés avant le lancement du TI. Ils interviennent s'ils l'estiment nécessaire et les personnages joueurs comme non-joueurs **doivent respecter leurs instructions** le cas échéant.

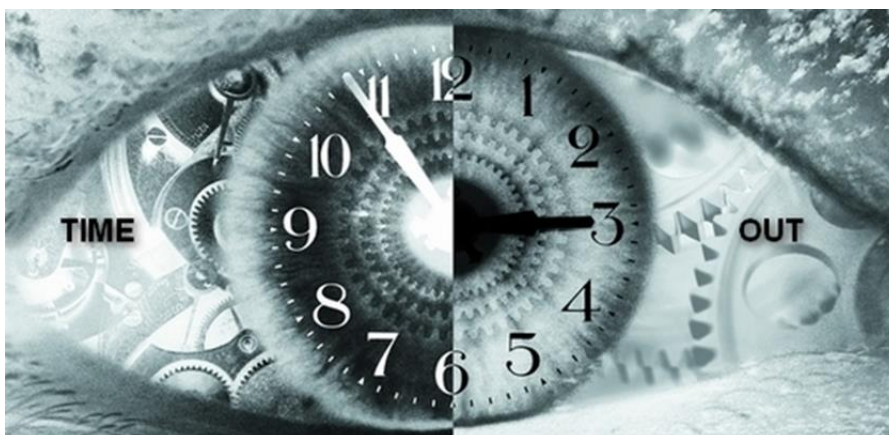
- ☞ **Time-In (TI)** : Ce terme indique tout ce qui fait partie du jeu, par exemple vos armes, vos armures, l'auberge, le lieu dans lequel le jeu se déroule. Il indique également le moment où le jeu commence ou recommence après avoir été interrompu. Tout ce que vous faites ou ce que vous dites en TI est considéré comme étant en jeu donc soyez vigilant.

- ☞ **Time-Out (TO)** : Ce terme indique tout ce qui ne fait pas partie du jeu : Les voitures dans les environs, votre montre, le GSM... Garder ces objets le plus invisible possible.

Un lieu cerclé de bandes de travaux rouge et blanche ou de barrières est également Time-Out. Celui-ci désigne quelque chose qui n'existe pas dans le jeu et votre personnage doit l'ignorer.

Si un arbitre prononce l'expression Time-Out, le jeu est immédiatement arrêté, et ce pour tout le monde. Le TO est annoncé à la fin d'un jeu mais aussi lorsqu'il y a un danger réel imminent. Dans ce dernier cas, il peut également être prononcé par n'importe quelle personne le jugeant nécessaire.

- ☞ **Time-Freeze** : Indique un arrêt de jeu temporaire pour des raisons techniques, généralement liées à un changement lié au scénario. Lorsque cette annonce est faite, tout le monde **ferme les yeux et se bouche les oreilles et prononce un son avec la bouche** afin de ne rien percevoir de ce qui se passe autour. **L'annonce « Time-In » relance le jeu.**



Pour créer ton personnage, c'est très simple cher aventurier(ère), il te faut avant tout choisir une **Race**, en fonction de tes envies. Tu choisis ensuite le caractère et la façon d'incarner ton personnage.

Par après, tu choisis un **Archétype** (*voir liste des Archétypes*) qui déterminera le type de personnage que tu voudras incarner.

Et enfin il te sera possible de choisir un ensemble de **Compétences** en cohérence avec cet archétype. Par la suite, il te sera possible de glisser vers un autre archétype.

« **Quoi tu t'attendais à quelque chose de simple ?** »



Ton personnage possède une histoire. Laisse parler ton imagination !

Mais pose-toi cette question. Qu'est ce qui est le plus glorieux ?

Faire un paysan qui devient le héros ou le tyran d'un pays au bout de ses quêtes et de ses actions épiques ? Ou alors un guerrier immortel qui n'a qu'à profiter de ses exploits et qui risque de se faire égorger ou tuer dans la première ruelle face à un idiot du village ?

FAITES UNE HISTOIRE COHÉRENTE ET AGRÉABLE À JOUER ! DANS CE GN, VOS ACTIONS COMPTENT BEAUCOUP À CONSTRUIRE VOTRE HISTOIRE !

N.B : Le personnage aura l'âge réel du joueur, en fonction de la race.

Création de ton personnage

Il te faut donc te créer un « background », c'est-à-dire l'histoire de ton personnage.

Ce background n'est connu que de toi et de l'Orga à qui tu dois le remettre le plus vite possible. Il nous permet aussi de pouvoir le faire interagir dans nos scénarios prévus.

C'est une étape importante car elle permet de connaître les motivations de ton personnage, son caractère, ses réactions. N'hésite pas à laisser parler ton imagination et à faire un personnage très différent de ce que tu es. Finalement ce background va également t'aider à choisir les compétences qui correspondent le mieux à ce personnage.

Exemple : dans son Background, Robert a étudié la magie. Robert ne rentrera pas dans l'archétype du soldat.

Au fil de tes aventures, tu gagneras des points d'expérience (XP) qui te permettront de choisir des compétences et qui te permettront de t'améliorer. Si tu n'arrives pas à prendre tout ce que tu veux au début, dis-toi qu'il sera toujours possible d'acquérir plus par après.

Tu as droit à **4 points d'XP** de base à la création de ton personnage et à dépenser dans un archétype que tu auras choisi au préalable. **Il est obligatoire d'en dépenser au moins 1 pour entrer dans ton archétype.**

Une dernière chose, le terme XP est aussi très large et englobe tout ce qu'il est possible d'acheter pour améliorer son personnage, que ce soient des compétences, des sorts, des dons, monter dans son métier.

Dans le cas des compétences à paliers, vous devez toujours avoir la compétence de niveau inférieur avant de prendre celle du niveau suivant.

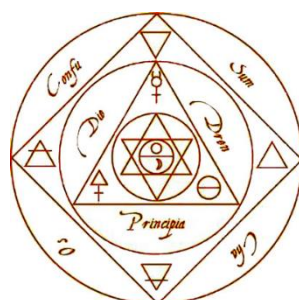
La plupart des compétences sont reprises selon un système de paliers.

Évolution des personnages au fil des opus

Pour chaque opus auquel ton personnage participe, il reçoit 3 points d'expérience. Tu peux ajouter ces points dans les archétypes ou dans ton métier. Il est possible également, par ton jeu, d'obtenir plus de points d'expérience. Ceux-ci seront validés par l'Orga et en concertation avec l'interaction que tu auras eue avec les PNJ's (maître des métiers, lanceurs de quêtes, etc.). En aucun cas c'est toi qui demanderas ces points, ils te seront remis lors du prochain opus ... surprise ! Plus tard tu auras aussi la possibilité de te bi-classer, C'est à dire, d'avoir un deuxième archétype. Pour se faire tu dois avoir atteint le niveau deux de ton archétype principal.

Exemple : « Paul le guerrier veut faire un roublard mais Paul sera obligé d'au-moins porter une armure lourde pour se défendre, ou alors Paul est vraiment très bête ... Ou très courageux Au choix ! Paul va donc dépenser 1 point dans l'archétype guerrier et 3 points dans l'archétype roublard »

Un personnage qui se bi-classe doit toujours avoir un niveau supérieur dans son archétype principal par rapport à son archétype secondaire



LE SYSTÈME DE COMBAT

N'oublie pas la règle d'or : **LE FAIRPLAY** ! Joue ton personnage et compte les touches, tricher n'amène à rien vis-à-vis de toi-même et des autres joueurs.

Points de vie, blessures et mort

Le jeu utilise un système de points de vie (**PV**) délocalisés. Les touches peuvent se faire sur les bras, les jambes et le torse.

La tête et les mains ne sont pas une localisation valide et ne peuvent donc pas être visés. Si cette localisation est touchée, elle ne compte pas.

☞ **Un personnage de départ à 4 PV**

☞ **C'est à dire que si on te touche 4 fois, tu es au sol et tu risques la mort**

Il est important, du fait que les points de vie sont délocalisés et très réduits, que le rôle play prime sur l'interprétation des coups reçus. Les coups mitraillettes, ceux portés trop vite et ceux qui ne font pas un angle de plus de 90 degrés ne comptent pas.

Le spectacle sera d'autant plus épique si cela simule de vrais coups et si cela se fait en mimant les recevoir (*pas trop fort, cela reste un jeu*). Encore une fois, l'important n'est pas de gagner, si on tombe vaillamment, cela vaut toutes les victoires.

Les points de vie étant réduits, il sera aussi préférable de ne pas se battre pour des broutilles, sinon un des camps adverses pourra profiter de votre position de faiblesse pour prendre votre Fort et dérober vos positions et mettre à sac votre ville.

Lorsque le personnage tombe à **0 PV**, la personne tombe **immédiatement** inconsciente au sol, c'est le **COMA**.

Une fois que le joueur tombe dans le coma et **s'il n'est pas soigné dans les 5 minutes il est DIE et se rend TO au «Le casino de la mort»** qui déterminera si le joueur est mort définitivement ou pas.

Il sera remis en jeu dès que possible avec un nouveau personnage, ou pas. Il est cependant possible avec la classe ou le métier adéquat de stabiliser un blessé qui tombe dans le coma, ce qui le laisse à 0 PV mais stoppe son décompte.

N.B : Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0. Il reste à 0 s'il subit d'autres dégâts.

Les dégâts

Un coup porté sans annonce fait toujours **1 point** de dégât non perforant, il n'est donc pas nécessaire de les annoncer, ce qui augmente le réalisme des batailles.

Dans le cas de dégâts différents, très rarement mais cela existe, il faut accompagner les coups de l'annonce des points de dégâts infligés.

Les mêmes règles s'appliquent pour les dégâts infligés par les sorts.



La mort d'un personnage peut survenir n'importe où... Que ce soit au détour d'une ruelle sombre, après un hydromel au goût bizarre, ou encore dans votre lit au milieu d'un doux rêve. De manière générale, elle survient alors que votre personnage **tombe dans le COMA, c'est-à-dire 0 PV**. Vous êtes alors inerte, au sol et n'êtes pas conscient de votre environnement. Il vous reste alors **5 minutes pour être soigné**, sans ça votre âme quitte votre corps (**DIE**) et se rend au casino du destin. Là vous attendra **LE MAÎTRE DU DESTIN**. Il vous proposera de jouer votre vie et possiblement votre mort à une pogne (*un lancer de dés si vous préférez*)

La première fois c'est facile, il vous suffit de faire au-dessus de 10/100 pour retourner dans votre corps et poursuivre votre vie. Aisé, n'est-ce pas... !

Mais le casino a toujours le dernier mot car au fur et à mesure que vous mourrez, le retour sera de plus en plus compliqué. Et s'il n'y a pas de défi ce n'est pas drôle. Un résultat trop proche de la limite pourrait vous infliger un handicap. Après tout, qui peut se vanter de revenir indemne de la mort à chaque fois ?

Bien sûr une trace de votre visite sera écrite, les **MARQUES DE MORTS** qui symbolisent le nombre de fois où votre personnage est entré au casino. Il faut une année entière pour que votre corps se remette des traumatismes subis et pour que les marques s'effacent. En revanche, les marques physiques restent à vie, comme les tatouages des Sauvagiers.



Vous trouverez dans cette partie les différentes possibilités et compétences liées à l'utilisation des armes.

☀️ **Armes de tir et sorts de base (boule de feu, boule d'air, etc.)**

Les projectiles des armes de trait, arcs et arbalètes, boule de feu, etc. occasionnent **1 point** de dégât **perforant**. Ce qui signifie que ces dégâts ne sont pas absorbés par les armures.

Les boucliers peuvent parer ces projectiles, les armes non.

On ne fait en général pas d'annonces aux armes de tir. Un projectile qui touche fait par défaut 1 perforant. On ne peut utiliser une compétence à annonce ou un sort sur une arme de tir que s'il est spécifié que la compétence ou le sort s'utilise avec une arme de tir.

☀️ **Nerf**

Les propulseurs à air comprimé sont des jouets, bien souvent en plastique dont le principe est de propulser des fléchettes en mousse par le biais d'air mis sous pression. La puissance de ses engins varie en fonction du modèle mais pour des raisons de sécurité, aucune modification des systèmes internes ne doit être opérée sur le modèle. Pas de changement de ressort, de compresseur, etc. Même s'il s'agit de modifications proposées par le fabricant. Une arme se verra refusée si la puissance rend douloureux les projectiles.

L'utilisation des accessoires de type poignée et chargeur sont autorisés mais l'utilisation de lampe et autre pointeur laser sont interdits. D'une part parce qu'il existe un danger pour les yeux, d'autre part parce que les éclairages ne sont pas considérés comme TI

☀️ **Armes de lancer**

Les armes de lancer (dague, hache de lancer, etc.) occasionnent **1 point** de dégât **non perforant**. Les boucliers peuvent les parer, les armes également.

Un projectile qui touche fait par défaut **1 non-perforant**. On ne peut utiliser une compétence à annonce ou un sort sur une arme de lancer que s'il est spécifié que la compétence ou le sort s'utilise avec une arme de lancer.

☼ **Armes avec la compétence « impact »**

Les armes tenues à 2 mains de plus de 110 cm peuvent frapper à **impact** (exception faites des armes d'hast).

Le coup à « **impact** » est annoncé clairement et ce coup nécessite un temps de recharge avant de pouvoir le réutiliser (*1 minute au minimum*).

Il doit être annoncé une fois sur les rondaches (entre 50 cm et 60 cm), deux fois sur des boucliers (entre 60 cm et 90 cm) et trois fois sur un pavois (+ de 90 cm).

Le bras est engourdi et le joueur **doit lâcher son bouclier**. *Vous pouvez le ramasser pour qu'il ne traîne pas au sol pendant le combat et le ranger sur le côté.*

Si vous ne pouvez pas lâcher votre bouclier (*car il est attaché*), vous devez laisser pendre le bras, le bouclier ne peut plus gêner votre attaquant.

L'impact est temporaire, à la fin du combat, vous pouvez réutiliser votre bras.

Vous devez annoncer **impact** si vous voulez qu'il soit pris en compte, mais pas la peine d'annoncer vos dégâts normaux : Impact ne fonctionne **QUE contre les boucliers**, et les boucliers sont insensibles aux dégâts.



<p>Armes courtes (- de 80cm)</p> <p>1 point de dégât On peut utiliser gratuitement une arme courte en 2^{ème} main. Un enchantement d'arme enchante 1 arme courte et permet d'appliquer un enchantement (autre ou identique sur l'autre arme).</p>	<p>Armes bâtarde (de 110 à 120cm)</p> <p>1 point de dégât Peut être utilisé à une main et demie.</p>
<p>Armes longue (de 80 à 110cm)</p> <p>1 point de dégât Ne peut pas être combinée avec une arme de plus de 80 cm dans sa deuxième main sans la compétence "Ambidextrie".</p>	<p>Armes à 2 mains (de 120 à 150cm)</p> <p>1 points de dégât. Inflige des dégâts avec la compétence « Impact ». Annonce « Impact ».</p>
<p>Armes d'Hast (150 - 220cm)</p> <p>1 point de dégât</p>	<p>Nerf</p> <p>1 point de dégât Peut être créé et modifié par un ingénieur.</p>
<p>Armes de tir et sorts de base</p> <p>1 point de dégât Dégâts perforants</p>	<p>Armes de lancer</p> <p>1 point de dégât Doivent être sans âme (<i>fibres</i>).</p>

Une armure absorbe un certain nombre de points de dégâts. Ce nombre de points de dégâts absorbants est appelé point d'armure **(PA)**.

Les PA sont délocalisés, c'est-à-dire qu'ils interviennent peu importe où vous êtes touchés. Ainsi, même si vous n'avez pas de jambière et que vous êtes touché aux jambes (*par une attaque non perforante*), vous perdrez des PA. Si vous tombez à court de PA ce sont vos points de vie qui encaissent. Vous devez mimer cependant le coup reçu, ne l'oubliez pas. Quand vous arrivez à votre seuil de blessure grave, 1 PV, vous devez simuler la blessure à l'endroit frappé : boitez, laissez pendre votre bras, etc.

Il existe 3 catégories d'armures :

Chaque pièce d'armure rentre dans une des catégories suivantes:

🌀 **Les armures légères +0.5PA**

🌀 **Les armures intermédiaires +1PA**

🌀 **Les armures lourdes +1.5PA**

Pour que l'armure soit effective, il faut qu'elle recouvre au moins les $\frac{2}{3}$ de la localisation concernée. Bien que la tête ne compte pas comme une localisation, un casque rapporte aussi des PA.

Toute combinaison d'armures est possible mais uniquement la plus forte sera prise en compte.

***Il faut toujours passer par un arbitre ou Orga
pour qu'il calcule votre valeur de PA.***



☞ **Les casques** immunisent contre les coups assommants et les coups étourdisants. Ils sont considérés comme indestructibles. Rappelez-vous que les coups à la tête sont interdits, un assommement doit être joué en RP et le coup est simulé mais non porté.

☞ **Les gorgerins** immunisent contre égorgement mais ne donnent pas de PA.

☞ **Les boucliers** absorbent l'entièreté des dégâts des attaques qu'ils interceptent, **même attachés dans le dos.**

Un bouclier ne peut cependant pas intercepter **un sort de palier supérieur. Il peut intercepter les sorts de base.**

Tout ce qui ne tient pas dans un cercle de 80 cm de diamètre est considéré comme un pavois.

Lorsqu'elles touchent le bouclier, les armes avec l'annonce « **Impact** », font lâcher les boucliers.

La compétence « **port du bouclier** » permet de gagner des résistances contre l'annonce « **Impact** ».

Les boucliers de moins de 40 cm ne peuvent pas résister à « **Impact** » même avec la compétence « **port du bouclier** ».

Homologation

Chaque arme, armure sera soumise à une homologation. C'est-à-dire que nous vérifierons que les armes et armures utilisées en jeu sont dépourvues de défauts qui pourraient être dangereux pour l'utilisateur et pour les autres joueurs.

Une arme ou une armure non homologuée ne pourra pas être mise en jeu.

Rappelez-vous, la sécurité d'abord et c'est l'affaire de tous.

Pour les arcs, une nouvelle réglementation d'homologation est obligatoire pour la conformité de l'utilisation de l'arc et du jeu. Vous êtes obligé de vous adresser à un Organisateur*.

*Règles BWAT disponible sur demande

Cette partie de règles est essentielle au bon déroulement de votre jeu RP. Votre personnage sera amené à faire des actions selon les cas ci-dessous. N'hésitez pas pendant le jeu à mimer et interpréter de la meilleure façon vos actes.

☞ La fouille

Tout le monde peut **fouiller** une personne inconsciente, mais il faut 1 minute complète pour fouiller UN contenant (bourse, poche, sacoche, ...). Désigné par le margoulin des steppes de flibustier. Elle peut être simulée en accord avec la personne fouillée. Fouiller une personne permet de lui prendre **50% des possessions du contenant** (Arrondis à l'inférieur).

Pour faire une **fouille experte**, il faut 7 minutes au petit gibier de potence de voleur de bas étage pour le faire. Ce temps peut être réduit avec l'archétype de voleur. Cela permettra de fouiller tous les contenants de la victime, y compris les poches secrètes et d'en prendre l'intégralité.

La fouille doit se faire de manière TI et RP. Vous annoncez à un PNJ ou PJ en se tenant devant lui et en lui disant « je te fouille » et vous mimez la fouille.

Un PNJ pourra vous refuser ses composants si vous ne le fouillez pas correctement. *Pour la cohérence, vous pouvez demander discrètement dans l'oreille de celui dont vous voulez faire les poches de pouvoir ouvrir ses bourses pour fouiller.*

☞ Le vol à la tire

Si votre classe vous permet de voler, vous disposerez de petites billes avec vous (*veillez à en prévoir en suffisance pour vos larcins*). Il vous sera demandé alors de mettre une de ces billes dans l'un des contenants de la personne dont vous voulez voler le contenu. Vous devrez alors prévenir un arbitre avant ou après le vol, celui-ci viendra prendre la personne volée à part et le malheureux lui remettra alors l'entièreté des possessions du contenant dans laquelle la bille se trouve (*en fonction de compétences particulières qui permettent d'éviter le vol complet*). L'Orga ou l'arbitre remettra alors discrètement le butin du voleur à celui-ci.

☞ L'assommement

Dans Sycarius, n'importe qui peut porter un coup assommant. Il suffit d'arriver discrètement dans le dos et de frapper (simuler) le dos du crâne de la victime en annonçant : "K.O". La victime perd alors connaissance durant une minute et ne garde aucun souvenir de ce qui s'est passé avant l'agression. Passer ce délai, elle se réveille encore étourdie et désorientée. On ne peut subir deux assommements d'affilé. Un délai de 5 minutes entre deux pertes de connaissance doit être respecté

☞ L'assassinat

Étant mal vu et nécessitant des talents particuliers pour le faire dans le monde de Sycarius, l'assassinat a une règle particulière.

Les croyances et la culture des peuples résidents, bannissent l'assassinat, il est dit d'ailleurs que l'on perdrait notre âme et notre valeur à assassiner.

Pour assassiner quelqu'un, il est nécessaire de trouver les bonnes personnes en jeu pour le pratiquer, afin de faire assassiner la ou les personnes ou tout simplement d'acquiescer au bout d'un très long entraînement la capacité.

Chaque assassinat est commandité par des cellules ou guildes peu scrupuleuses hautement placées, tellement le fait est horrible.

L'assassinat est simulé par un couteau venant de derrière lacérant le dos ou la poitrine de la cible. Quand vous subissez un assassinat, vous tombez immédiatement DEAD et vous vous videz de votre sang en spasmes et convulsions.

*La mort d'un personnage peut parfois être un moment (très) dur à vivre pour une personne. Il est donc important de ne pas prendre ce geste à la légère. Essayer donc de rendre ce moment d'émotion et de rôle play intense aussi agréable et épique que possible. Il vaut toujours mieux mourir poignardé comme César que sur le trône ou dans un caniveau.

☞ Passer pour un inconnu aux yeux de tous

Un joueur ayant le visage masqué ne peut être reconnu. A l'instar de Zorro qui n'est pas reconnu par le sergent Garcia, nous invitons les joueurs à « jouer le jeu » et à ne pas reconnaître un individu masqué.

Cependant le masque et les vêtements peuvent être reconnus. Un joueur masqué devra donc se dissimuler derrière une cape / toge, ou changer de costume.

Cette règle a pour objectif de permettre le brigandage de grand chemin par des bandits masqués, et l'anonymat lors de réunions de certaines sociétés secrètes.

L'ÉCONOMIE

Il est bon dans l'incarnation de ton personnage TI de savoir gérer ses ressources, faire profiter les autres joueurs de son métier, partir à la récolte, créer un groupe qui partira en expédition, etc. N'hésite pas à développer cette partie RP quand tu joueras dans Sycarius car elle a une place importante pour l'avenir de ton personnage.

Systeme monétaire et composantes

La monnaie principale en vigueur dans les territoires de l'Empire est « **la couronne** ».

Chaque peuple utilise cette monnaie mais possède parfois aussi un autre système interne (comme le troc, autres monnaies, etc.).

Il existe 4 différentes composantes principales :

- ☞ **Composantes Animales (CA)** : utiles pour réparer les objets en cuir par exemple.
- ☞ **Composantes Minérales (CM)** : utiles pour réparer les objets métalliques, construire des bâtiments, ... (ex : armes et écuries, ...).
- ☞ **Composantes Végétales (CV)** : utiles pour préparer les potions, décoctions et autres.
- ☞ **Plantes Magiques (PM)** : plantes communes issues d'un enchantement magique. Utiles pour la préparation de potions spécifiques.

Il est possible dans le monde de Sycarius de trouver d'autres composantes courantes ou plus rares comme, par exemple : fer, charbon, acier, soufre, cristal du désert, lys d'Azlan, etc. Elles vous seront utiles dans votre métier pour la création d'objets, de potions, etc.

La rareté des objets se fait en fonction de la couleur de celui-ci :

BLANC Commun	VERT Peu commun	BLEU Rare	MAUVE Épique	ORANGE Légendaire
------------------------	---------------------------	---------------------	------------------------	-----------------------------

LA MAGIE

Le système de magie est basé sur l'utilisation de la manipulation de « la Trame ».

Toute utilisation de « la Trame » (*donc l'exécution d'une compétence magique*) peut être interprétée d'une manière libre à choisir par le joueur.

Il existe deux types de sorts. Les sorts et compétences de base, comme les boules élémentaires, ne nécessitant aucune incantation. Et des sorts et compétences plus puissants, de paliers supérieurs, nécessitant une incantation car ils demandent plus d'énergie et de concentration au lanceur. Le lanceur devra alors incanter 3 fois son sort avant de pouvoir le lancer. L'incantation devra se composer de minimum 12 syllabes.

L'utilisation d'un bâton de mage (accessoire en latex ou bâton ornementé) et d'un grimoire permettent de réduire le nombre d'incantations.

Porter une armure entrave l'utilisation de sort et nécessite une plus grande quantité d'incantations. (Armure légère +2, Armure intermédiaire +4, Armure lourde +6 - incantations)

Les écoles de magie

Il existe 7 écoles de magie :

☞ Le Feu

☞ La Terre

☞ L'Eau

☞ L'Air

☞ La Magie des Ténèbres

☞ La Magie de Lumière

☞ L'arcane



Les objets magiques, les parchemins ainsi que les potions sont à découvrir en cours de jeu. Ces objets peuvent avoir des effets variés.

Chaque objet découvert doit être présenté à un Orga ou un arbitre pour être utilisable en jeu.

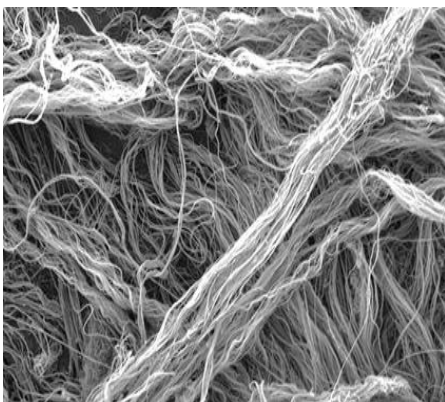
Les parchemins peuvent être employés par toute personne lettrée. Ils fonctionnent comme les sorts mais il faut lire la formule à partir du parchemin.

Le niveau du sort est déterminé lors de la création du parchemin et ne peut être modifié par après, de même la création du parchemin demande la dépense de composantes.



La Trame :

La trame est un ensemble de filaments d'origine magique qui forment exactement la totalité de l'univers, tout ce qui vit et respire. Tout est relié à la trame : les rochers, les arbres, l'eau, les animaux, les humanoïdes, etc. On pourrait la comparer à une toile d'araignée gigantesque qui relie tout dans notre monde.



La trame part de l'atmosphère de l'univers. La légende raconte que cette trame se tisse et se délie grâce aux grands anciens qui sont actuellement deux à être en fonction sur ce monde. On ne sait presque rien d'eux hormis qu'il y a un lien avec la façon dont les gens tirent leur force de la trame. Actuellement ils sont représentés par divers êtres ou formes selon ceux qui les vénèrent ou les respectent. **Ce qui est important à retenir c'est qu'un être qui meurt revient à la trame et son énergie revient dans le monde.**

Les héros sont des êtres qui ont accompli tellement d'actes héroïques ou malfaisants, qui ont une histoire tellement riche et longue que les filaments de leur trame forment une structure assez massive et particulière. Cela s'appelle une architrave (*l'architrave est représentée par un arbre de compétence bien fourni et une histoire de personnage épique*).

Un héros est un être important pour le monde et ne provient pas de milieu particulier. Tous peuvent devenir des héros, du paysan au noble habitant dans un château

Vous cherchez un costume pour votre nouveau personnage, l'arme qui ne fera qu'un avec votre bras ou tout autre équipement qui viendra agrémenter l'interprétation de votre personnage ?

☞ Notre partenaire :



☞ Nicolas se fera un plaisir de vous accueillir dans son magasin où vous pouvez commander ce dont vous rêvez !

☞ Pour chaque inscription officielle à l'un de nos stages avec une validité d'une semaine après celui-ci vous aurez **10%** de ristourne sur vos achats / commandes (hors artisans et promotions)

☞ Site internet : <http://www.portesdesreves.be/>

☞  <https://www.facebook.com/portesdesreves/>

☞ Le magasin se situe :

124 Rue Léon Théodor - 1090 Bruxelles (Jette)