Le guide du joueur

Guide destiné aux journées découvertes des 8-12 ans

Lors de cette journée, tu vivras une aventure dans un univers médiéval fantaisiste où TU es le héros.

Voici un petit guide contenant les informations que tu dois savoir pour t'aider à créer ton personnage et survivre dans le monde de Sycarius !

Créer ton personnage

Les peuples :

Tout d'abord, tu dois choisir le peuple de ton personnage, tu as le choix entre 11 peuples différents, cela n'impacte pas ton jeu, c'est juste pour le style !

Attention que certains peuples nécessitent du maquillage ou le port d'un masque !

Les classes :

Ensuite, tu dois choisir la classe que tu veux jouer, tu as le choix entre :

Guerrier

Si tu préfères le combat au corps à corps et frapper comme un bourrin.

Magicien

Si tu veux lancer des sortilèges et utiliser la magie pour embêter tes ennemis.

Soigneur

Si tu veux aider tes alliés en prodiguant des soins et en lançant des sorts utilitaires.

Ton nom :

Et enfin, tu dois choisir le nom de ton personnage ! Il n'y a pas de limite, tu peux être qui tu veux. Tu peux également réfléchir à l'histoire qu'a vécue ton personnage jusqu'à maintenant, mais ce n'est pas obligatoire !

Le jeu

Maintenant que tu as ton personnage, il est temps de passer aux règles du jeu.

Le jeu de rôle est partagé en deux parties, les phases de « rôle play », et les phases de combat.

Le rôle play :

Cela signifie jouer un rôle en anglais, lorsque tu fais du jeu de rôle, tu n'es plus toi, tu incarnes ton personnage, tu joues un rôle.

Tu vas devoir évoluer dans un monde inventé par notre équipe où tu devras interagir avec d'autres gens, des aventuriers, des marchands, des monstres, etc.

C'est super important de rester dans ton personnage pendant toute la durée du jeu afin de garder une immersion intacte pour tout le monde.

Le jeu commence lorsque les organisateurs crient l'annonce « Time In » et il s'arrête lorsque l'annonce « Time Out » retentit. Il y a parfois l'annonce « Time freeze » qui retentit pendant le jeu, dans ce cas, tu dois fermer les yeux, te boucher les oreilles et faire lalalala pour ne pas entendre ce qu'il se passe autour de toi.

Le combat :

Ton personnage possède un certain nombre de points de vie qui te sera indiqué sur ta fiche de personnage. Lorsque tu subis des points de dégât, tu perds des points de vie.

Par exemple, si tu te prends un coup d'épée ou un sort, ton personnage perdra des points de vie en fonction du nombre de dégâts déclarés par l'ennemi. Un ennemi qui annonce « 2 » lors de sa frappe te fera 2 points de dégât. Un ennemi qui n'annonce rien lors de sa frappe te fera toujours 1 point de dégât.

Lorsque ton personnage arrive à 0 point de vie, il tombe dans le « coma » et tu dois attendre d'être soigné par un allié pour revenir à la vie.

De base, ton personnage frappe à « 1 » et ne doit donc rien annoncer en frappant. Il est possible que tu aies des sorts à lancer, ou que les ennemis te lancent des sorts, pour cela il y a une liste d'annonce à connaître.

Les annonces :

Les annonces doivent être annoncées assez fort pour que ton adversaire l'entende, il ne faut pas hésiter à crier !

Toutes les annonces qui font des dégâts ou qui soignent seront suivies d'un nombre, par exemple : « soin 1 » rend un point de vie.

Burn : la cible se met à brûler et subit un point de dégât toutes les secondes si elle ne s'éteint pas.

Choc : la cible doit reculer de 3 pas.

Chute : la cible tombe au sol.

Coup puissant X : La cible subit X dégats si elle est touchée par le coup.

Les annonces précédées d'un « mass » s'appliquent à tout le monde.

Désarmement : la cible doit lâcher (délicatement) son arme.

Douleur : la cible subit une douleur cuisante et ne peut plus se battre ou se défendre pendant 10 secondes.

Drain de vie : Inflige un point de dégât et rends un point de vie.

Enchevêtrement : La cible ne peut plus bouger ses pieds pendant 10 secondes.

Flash : La cible est aveuglée pendant 5 secondes.

Impact : La cible ne peut plus utiliser son bouclier.

Paralyse : la cible est paralysée pendant 10 secondes ou jusqu'à ce qu'elle subisse 1 point de dégât.

Petit comique : la cible rigole pendant 10 secondes et ne peut plus attaquer.

Projectile magique : La cible subit x dégâts.

Silence : la cible ne peut plus parler.

Soin : soigne la cible.

Terror : la cible est terrifiée et s'enfuit pendant 10 secondes.

Time freeze : le jeu est en pause, les joueurs doivent se boucher les oreilles, fermer les yeux et crier lalalala.

Zap + direction **:** la cible se déplace d'un pas dans la direction indiquée.

Les compétences

En fonction de la classe que tu as choisie, tu auras différentes compétences. Ton personnage commence avec 6 compétences pour le guerrier et le soigneur, et 4 compétences pour le magicien. Tu peux améliorer tes compétences en montant de niveau, tu gagnes un niveau après chaque journée. Une fois que tu atteins le niveau 8, tu débloques une compétence supplémentaire (en rouge).

Le guerrier :

Tous les sorts du guerrier se font lorsqu'il porte un coup d'épée à son adversaire, il ne lance pas de sort comme un magicien.

Au niveau 1, chaque sort peut être lancé 2 fois par combat. Au niveau 2, chaque sort peut être lancé 3 fois par combat. Pour passer un sort au niveau 3 il faut que tous les sorts soient au moins niveau 2.

Coup puissant : inflige 2 points de dégât.
Port du bouclier : permets de porter un bouclier.
Désarmement : permets d'infliger un désarmement à son adversaire.
Home run : permets d'infliger un « choc ».
Esquive : permets d'esquiver une attaque.
Garder arme : permets de résister à désarmement.
Chute : permets d'infliger un coup qui fait chuter l'adversaire.

Le soigneur :

Au niveau 1, chaque sort peut être lancé 2 fois par combat, sauf le sort de guérison qui est illimité. Au niveau 2, chaque sort peut être lancé 3 fois par combat. Pour passer un sort au niveau 3 il faut que tous les sorts soient au moins niveau 2.

Guérison : permets de soigner physiquement un allié de 2 points de vie. Annonce soin 2 (le temps d'application du soin est de 30 secondes, il diminue de 5 secondes par niveau).
Sacré : inflige 1 point de dégât sacré à distance.
Frappe sacrée : inflige 1 point de dégât sacré en frappant.
Courage : permets de résister à terror.
Bouclier : donne 1 point de vie supplémentaire à l'allié ciblé.
Assistance : permet d'assister un autre soigneur, cela diminue le temps d'incantation de guérison de 2. S'il était de 30 secondes, il passe à 15.
Ouste : permet de lancer terror sur les morts-vivants.

Le magicien :

Le magicien peut choisir le type de magie qu'il pratique. Chaque magicien pratique forcément la magie des Arcanes, et il peut choisir une magie parmi les quatre autres.

Au niveau 1, chaque sort peut être lancé 2 fois par combat. Au niveau 2, chaque sort peut être lancé 3 fois par combat. Pour passer un sort au niveau 3 il faut que tous les sorts soient au moins niveau 2.

Arcane	**Projectile magique :** inflige 1 point de dégât
	Petit comique : la cible rigole pendant 10 secondes et ne peut plus attaquer
Feu	**Burn :** la cible se met à brûler et subit un point de dégât toutes les secondes si elle ne s'éteint pas.
	Désarmement : la cible doit lâcher (délicatement) son arme.
	Flash : La cible est aveuglée pendant 5 secondes.
Eau	**Soin :** Rends 1 point de vie à la cible.
	Chute : la cible tombe au sol.
	Drain de vie : Inflige un point de dégât et rends un point de vie.
Air	**Paralyse :** la cible est paralysée pendant 10 secondes ou jusqu'à ce qu'elle subisse 1 point de dégât.
	Silence : la cible ne peut plus parler.
	Zap : la cible se déplace d'un pas dans la direction indiquée.
Terre	**Choc :** la cible doit reculer de 3 pas.
	Enchevêtrement : La cible ne peut plus bouger ses pieds pendant 10 secondes.
	Chute : la cible tombe au sol.