

Mud and Blood

Bienvenue braves gens, pour cette édition de GN Mud and Blood dans notre belle ville de Marle !

À l'occasion de cet événement, voici un ensemble d'informations pratiques pour votre séjour :

Services en ville

Santé

- Pharmacie des remparts

09 77 57 41 23

03 23 20 01 16

- Pharmacie du Parvis

03 23 20 86 94

- Médecin : Maison de santé de Marle

03 23 23 94 40

- Vétérinaire de Marle

03 23 20 00 03

Alimentation

- Supermarchés

Carrefour Market, ALDI

(derrière le musée)

Divers

- Bureau de tabac

Maison de la presse
(en face de la mairie)

Café de la Serre

(à deux pas du musée)

- Distributeur

Banque postale, Crédit Agricole, Caisse d'épargne
(en centre ville, près de de l'église)

Conseils pratiques

Bois, paille, eau et feux de camp

Pour faire un feu, il convient de creuser un trou en conservant les blocs de terre à proximité (pour le reboucher ensuite). Du bois sera à disposition sur le site. Merci d'utiliser le strict nécessaire.

Des points d'eau potable sont en accès dans le parc. Des extincteurs sont disponibles aux points d'eau.



Petit-déjeuner

Pour le petit-déjeuner, du café et du thé seront à disposition le matin à la taverne.

Sanitaires

Des toilettes seront à votre disposition, merci de les laisser propres pour le confort de tous.

Poubelles et déchets

Les déchets doivent être triés ainsi :

- les ordures ménagères dans le sac noir ;
- les emballages (plastique, papier, métal, carton) dans le sac jaune ;
- le verre va dans le container prévu à cet effet.

Taverne/buvette

Aucun crédit ne sera accordé, merci de prévoir de l'argent liquide.

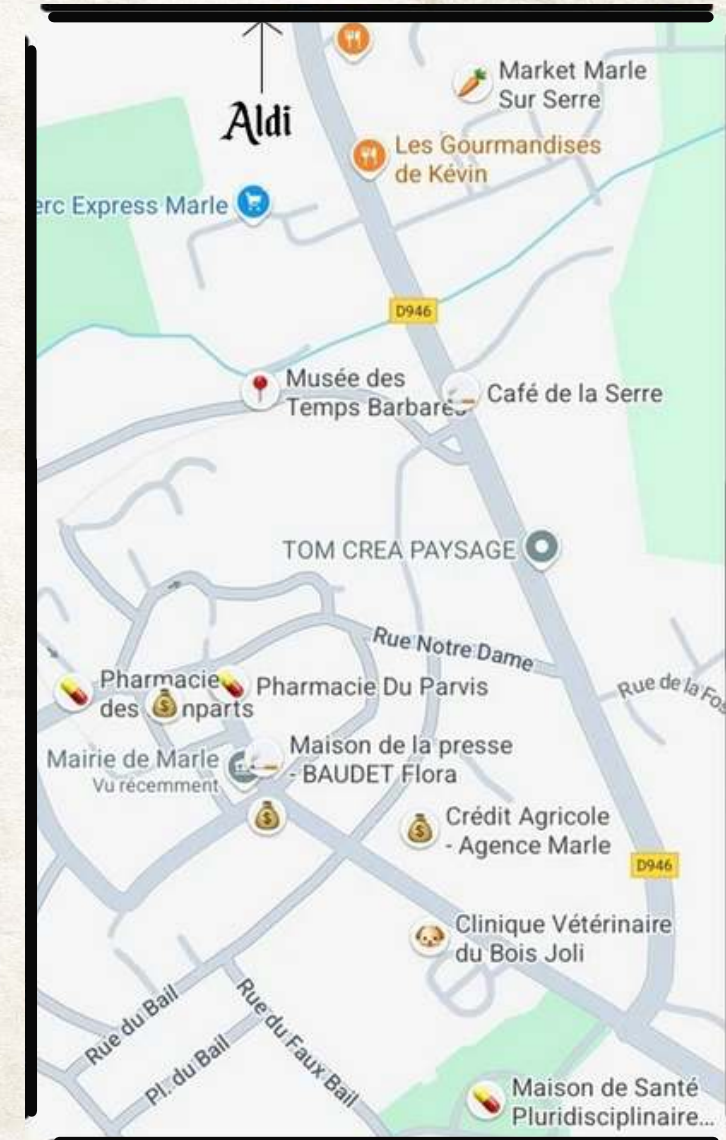


Contacts et numéros importants

- Raphaël Nice : 06 33 69 22 11
 - Alan : 07 49 10 18 14
 - Adelin : +32 491 61 81 56

Plan de la ville

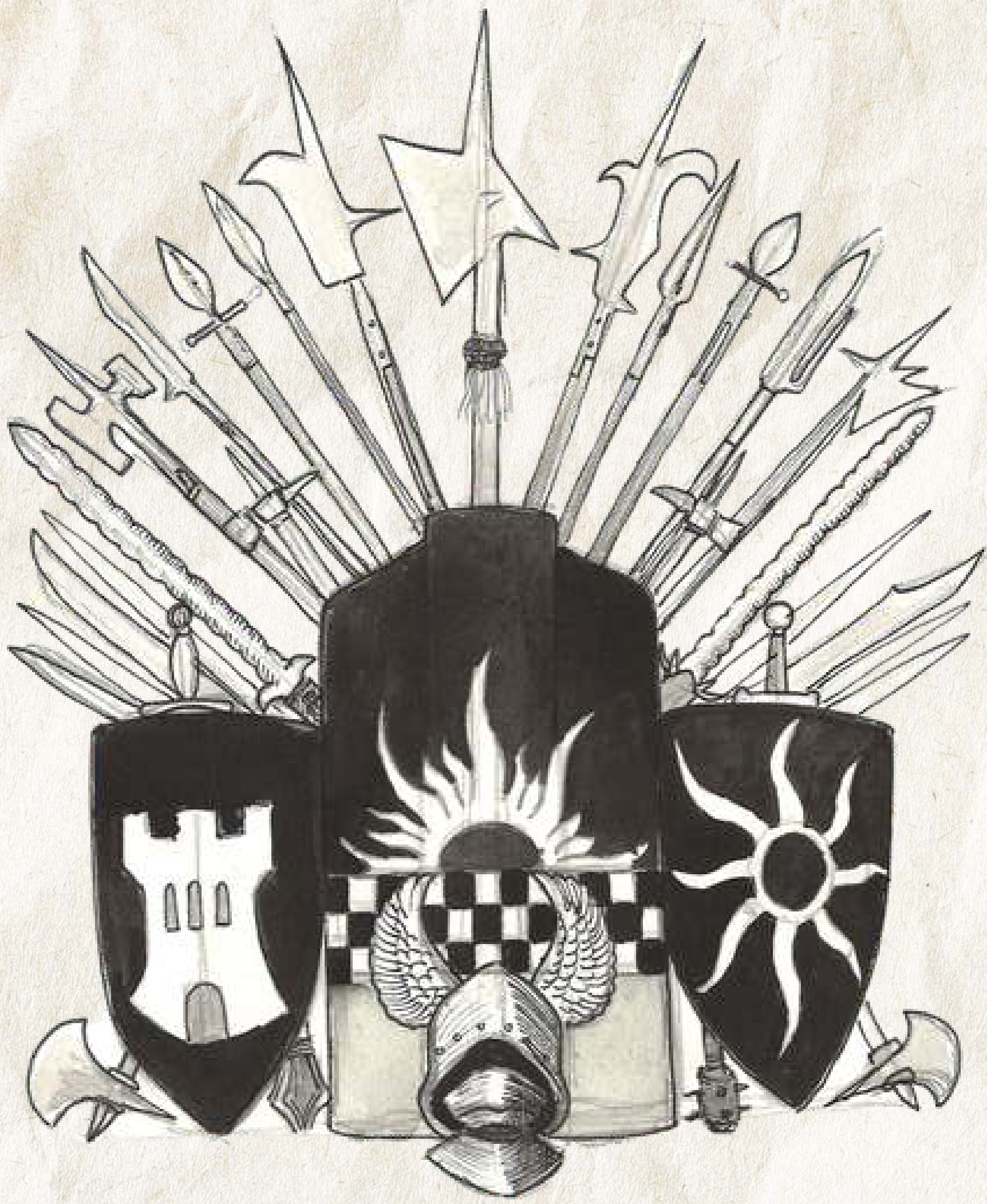
L'entrée pour le GN se fait par "l'Impasse de la Madeleine"



Mud and Blood

Le Livret du Joueur





Écriture: Allogma, Adelin Georis, Raphaël Nice

Illustrations: Raphaël Nice

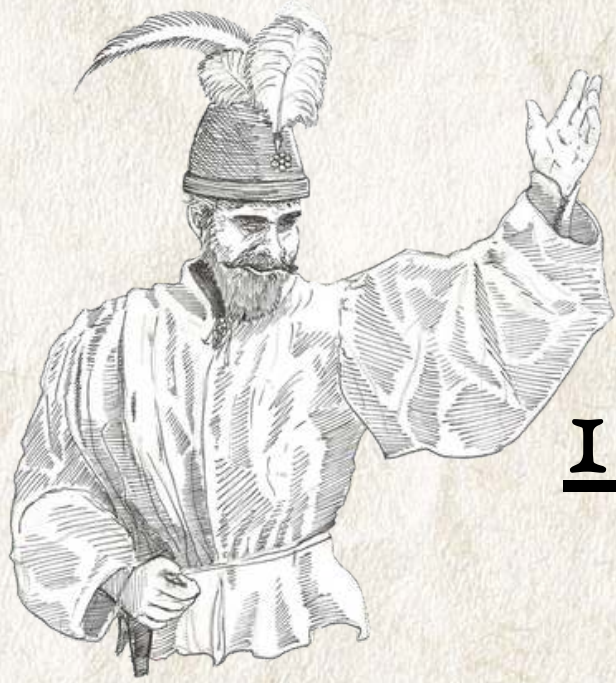


Mud and Blood

Règlement

Sommaire

1. Jeu et monde.....	p5
• 1.1: Intention, valeurs du jeu	
• 1.2: L'immersion	
• 1.3: Respect et VSS.....	p6
• 1.4: Le beau jeu.....	p9
• 1.5: Le plaisir de jeu	
• 1.6: Objets de jeu.....	p10
2. Le Campement.....	p11
• 2.5: Le Village.....	p12
3. Mécaniques de jeu.....	p14
• 3.1: Arbitrage.....	p15
• 3.2: Personnages Non-Joueurs (PNJ).....	p16
• 3.3: Équipe logistique.....	p17
4. Vie et soins et mort.....	p18
• 4.3: La mort.....	p19
5. Combat.....	p20
6. La Magie.....	p27
7. Monnaie, commerce et caravanes.....	p28
8. Taverne.....	p30



1: Jeu et Monde

1.1: Intention et valeurs du jeu



Ci-dessous se trouve un guide destiné à tous. Il traduit l'esprit dans lequel l'organisation souhaite vivre et faire vivre Mud and Blood. Plus que de simples principes, ces valeurs doivent se retrouver concrètement dans les règles du jeu, les scénarios, la communication, ainsi que dans toutes les interactions entre les participants, en jeu comme hors jeu.

Nous pensons que chacun doit être imprégné de ces valeurs. Le respect est fondamental : respect des personnes, des limites de chacun, du cadre du jeu et du travail de tous. L'immersion est au cœur de l'expérience, afin de permettre à chacun de s'évader pleinement dans l'univers proposé. Le beau jeu est encouragé : jouer de manière juste, cohérente, élégante et généreuse, en privilégiant l'expérience collective plutôt que la performance individuelle.

Enfin, et avant tout, l'objectif principal est que les joueurs s'amusent. Mud and Blood est un GN pensé pour le plaisir, le partage et les émotions vécues ensemble. Ces valeurs sont là pour garantir une expérience riche, intense et mémorable pour tous.



1.2: L'immersion

Dans *Mud and Blood*, l'immersion est au cœur du jeu. C'est pourquoi l'organisation accorde une attention particulière aux tenues et à l'apparence générale des personnages.

Mud and Blood s'inscrit dans l'univers de *The Witcher*. À ce titre, l'organisation porte un intérêt particulier à la justesse historique et esthétique des costumes. Afin de vous accompagner dans la création de votre tenue, nous vous invitons à vous inspirer des vêtements portés en Europe de l'Ouest entre le XVe, le XVIe et le début du XVIIe siècle, tout en les adaptant à l'univers du jeu.

Cette exigence vise à renforcer l'immersion collective et à permettre à chacun de vivre pleinement l'expérience proposée.

1.3: Respect et VSS

Le respect est une valeur fondamentale de *Mud and Blood*. Il s'applique à toutes les personnes présentes, qu'elles soient joueurs, joueuses, membres de l'organisation ou PNJs.

Cela implique le respect des individus, de leurs limites physiques, émotionnelles et personnelles, ainsi que du cadre fixé par l'organisation. En jeu comme hors jeu, chacun est tenu d'adopter un comportement bienveillant, responsable et inclusif. Le respect du matériel, des lieux et du travail fourni par l'organisation et les participants fait également partie intégrante de cette valeur.

**S'il s'avère qu'une interaction ne vous plaît guère, il vous est possible d'y mettre fin en ajoutant à votre phrase :
« Cela est VRAIMENT, VRAIMENT, VRAIMENT déplaisant. »*

Cette syntaxe indique à l'autre joueur que la tournure de l'interaction le met mal à l'aise. Il lui sera alors demandé de changer immédiatement de sujet ou d'arrêter l'interaction. Cette figure de style permet de communiquer son malaise à l'autre sans pour autant casser l'immersion de jeu.

VSS

Pour tout problème rencontré, signalez vous à un organisateur, vous serez accompagné.e vers une safe zone hors du jeu.

Merci de respecter nos bénévoles qui s'acquittent de tâches parfois ingrates pour que votre jeu se déroule au mieux. Un bonjour, merci, s'il vous plaît, peut vous aider à passer une bonne journée. Son oubli peut vous valoir une chemise pleine de café.

Notre événement à vocation à accueillir le plus grand nombre dans les meilleures conditions possible, tous doivent s'y sentir à l'aise au delà du Jeu. Des familles sont présentes sur le site et nous souhaitons aussi, permettre une expérience épanouissante aux jeunes générations.

Tout contenu à caractère explicitement sexuel est formellement interdit dans notre jeu.

Vocabulaire:

*Toujours dans un soucis de préservation des jeunes, et d'éviter la pollution des prises de son de nos équipes vidéo, merci d'employer un vocabulaire imagé
ex: on ne dit pas "fils de P, mais "ton père le Scoia'tel".*

Dans un soucis de sécurité et de réalisme, aucun mineur de moins de 15 ans ne sera autorisé à participer activement aux combats,

Rôles pour enfants proposés: (porte bannière, tambour, messenger, crieur public, vendeur de journaux, de babioles...)

1.4: Le beau jeu

Mud and Blood encourage le beau jeu, entendu comme une manière de jouer juste, cohérente et généreuse. Il s'agit de privilégier la qualité du jeu, la narration et l'expérience collective plutôt que la recherche de performance ou d'optimisation individuelle.

Le beau jeu passe par l'acceptation des échecs, la mise en valeur des autres personnages et le respect des règles et de l'esprit du jeu. Chaque participant contribue ainsi à créer des scènes mémorables et une histoire riche pour tous.

1.5: Le plaisir de jeu

Le but premier de Mud and Blood est que chacun prenne du plaisir à jouer. Le GN est avant tout un espace de partage, d'émotions et d'amusement.

Toutes les règles, les choix de scénario et les valeurs portées par l'organisation ont pour objectif de garantir une expérience immersive, équilibrée et agréable. Le plaisir de jeu repose sur l'engagement de tous à respecter le cadre, à jouer de manière constructive et à favoriser une ambiance propice à l'évasion et au plaisir collectif.



1.6: Objets de jeu



Les objets de jeu seront marqués de rubans adhésifs colorés, merci de ne pas les enlever ni d'en rajouter sur d'autres objets sans l'accord de l'organisation. Merci de ne pas toucher aux objets non rubanés.



Ruban jaune ●●●● Objets volables



Ruban rouge ●●●● Plantes récoltables



Ruban bleu ●●●● Objets en argent et objets magiques

Vous pouvez vous même ajouter des objets en jeu. Demandez le ruban adhésif correspondant aux organisateurs.

Pillage: si vous souhaitez dépouiller votre victime, demandez lui d'abord son autorisation. Vous pouvez refuser d'être pillé.

Tous les objets marqués devront être remis à leurs propriétaires ou à l'organisation à la fin du jeu.



2. Le Campement

2.1: Le Camp Time In

Le camp time in est un camp immersif pour une faction ou aux alentours du village. Ce sont des zones de jeu.

Ces camps devront rester le plus immersif possible durant l'événement (pas d'éléments anachroniques ni modernes autorisés en dehors des tentes de couchage).

Merci de ne rentrer que dans les tentes qui seront marquées comme zone de jeu.

2.2: Le Camp Time Out

Ce camp sera situé au fond du parc, derrière la nécropole.

Vous pourrez y installer vos tentes modernes.

Ce camp n'est pas une zone de jeu.

2.3: Feux

Vos feux devront être à une distance d'au moins 2 m 50 des bâtiments et tentes.

2.4: WC

Des blocs sanitaires seront à votre disposition directement à côté de l'entrée par le parking de l'impasse de la Madeleine.

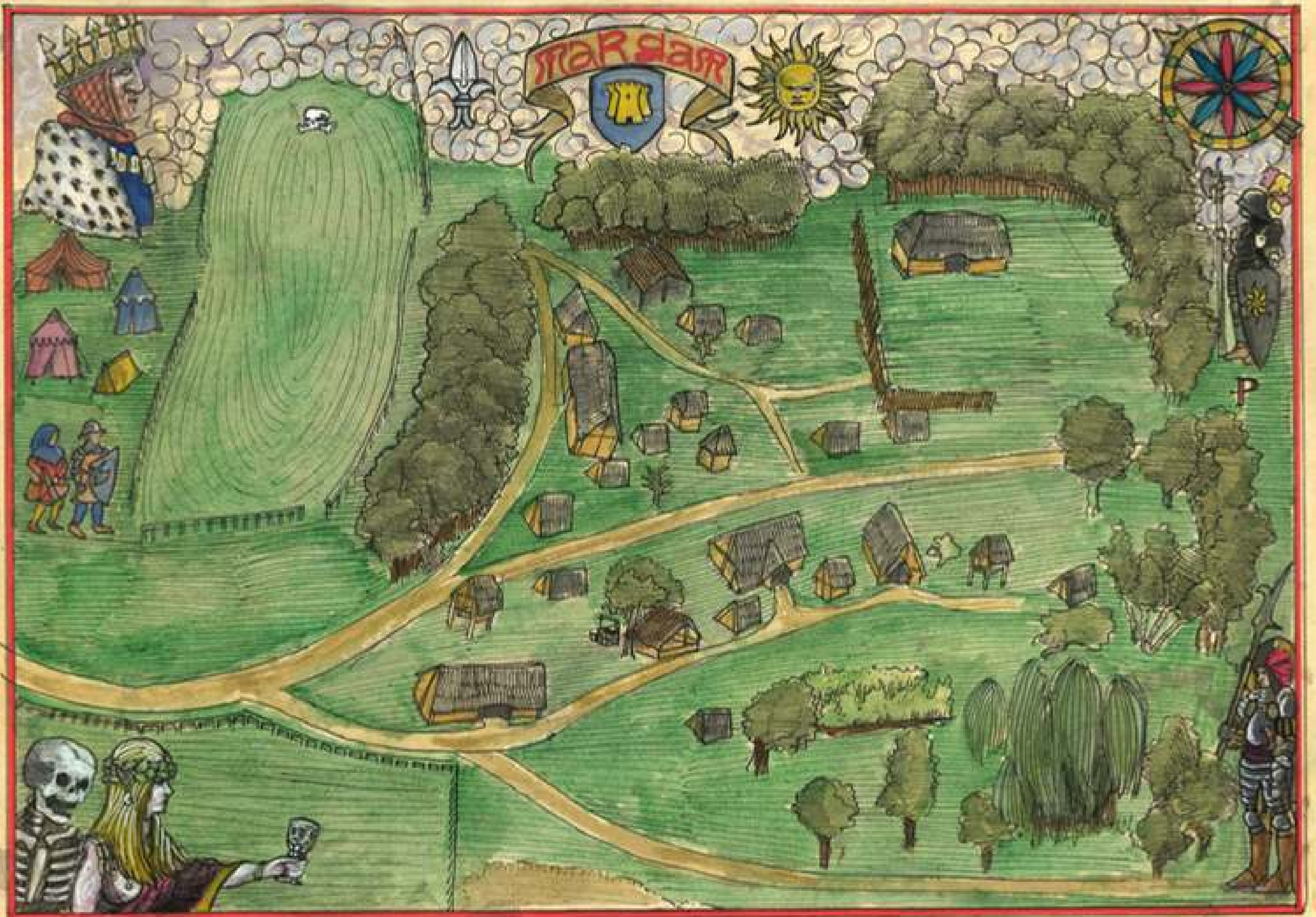
Nos bénévoles effectueront des rondes pour s'assurer de leur propreté.

Merci de garder les lieux propres après votre passage.

2.5: Le Village

Le parc de Margam est la reconstitution à l'identique d'un site archéologique Mérovingien et a d'abord une vocation scientifique.

Merci de respecter les structures et l'environnement du parc.
Excepté la Régie, tous les bâtiments sont accessibles au jeu.
Four à pain et fumoir sont accessibles à l'utilisation sous la supervision d'un membre de l'organisation.



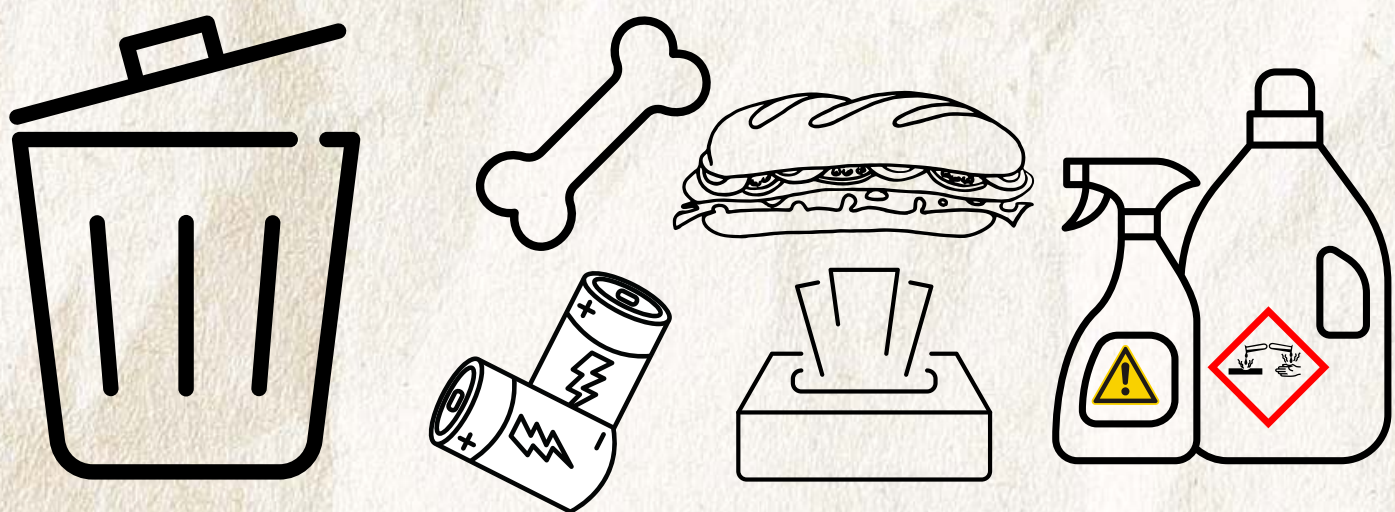
Plan du jeu lors de la première édition

Règles de base

- Pas de feu dans les maisons (bougies, réchauds à gaz, cigarettes...)
- Merci de respecter les reconstitutions de bâtiments du parc, certaines structures sont fragiles.
- Tri sélectif des déchets : des poubelles spécifiques seront disposées sur les camps et derrière la taverne. Des caisses seront mises à disposition pour le verre.

Merci de respecter ces différents
contenants pour vos déchets

Poubelle noire ●●● Non recyclable



Poubelle jaune ●●● Recyclage



Caisses à disposition pour le verre



Cigarettes interdites dans le village et les bâtiments.



3: Mécaniques de jeu

Mud and Blood est un GN dans lequel les joueurs sont les principaux acteurs de l'histoire. Par leurs choix, leurs actions et leurs interactions, ils façonnent le déroulement du jeu et ont une influence réelle et significative sur l'univers, les événements et les intrigues.

Les règles de Mud and Blood ont pour objectif d'encadrer cette liberté afin de garantir une expérience immersive, cohérente et agréable pour l'ensemble des participants. Elles ne sont pas une fin en soi, mais un outil au service du jeu, de la narration collective et du plaisir partagé.

Chaque règle doit être comprise et appliquée dans l'esprit de l'immersion, du respect et du beau jeu. Il est attendu de chaque joueur qu'il fasse preuve de discernement, d'intelligence de jeu et de fair-play, en particulier dans les situations où une règle pourrait être exploitée au détriment de l'expérience collective.

L'organisation se réserve le droit d'intervenir à tout moment afin de préserver la cohérence de l'univers, la sécurité des participants et la qualité du jeu. En cas de doute, la priorité devra toujours être donnée à l'histoire partagée, à l'immersion et au plaisir de jeu de tous.

3.1: Arbitrage

Les arbitres porteront un élément distinctif précisé durant le briefing.

L'arbitre est le référent des règles et de leur application en jeu.

Il veille à la sécurité des participants, au respect du cadre établi et au bon déroulement général du jeu. Ses décisions font autorité et sont sans appel pendant le temps de jeu.

Si une décision vous semble injuste ou ne vous satisfait pas, il vous est demandé d'attendre la fin de la scène ou du combat pour aller en discuter avec l'arbitre, de manière calme et discrète, afin de ne pas rompre l'immersion des autres joueurs.

L'arbitre prendra toujours le temps d'échanger avec vous, à l'écart du jeu, si vous en exprimez le besoin.

Dans certaines situations, l'arbitre peut utiliser l'annonce « Arrête ton cours ! » lorsqu'il juge que l'intégrité physique des joueurs est menacée, par exemple lors d'une phase de combat intense ou si un participant tombe pendant une rixe.

Dès cette annonce, tous les joueurs concernés par la scène doivent s'arrêter immédiatement et mettre genou à terre, afin de permettre à l'arbitre de sécuriser les protagonistes et de gérer la situation en toute sécurité.

Une fois que les joueurs concernés sont mis à l'abri et que la situation est stabilisée, l'arbitre pourra relancer le jeu en annonçant « Que les armes parlent ! ». À ce signal, le combat ou la scène reprend normalement, et les joueurs peuvent continuer à interagir comme si rien ne s'était passé.

3.2: Personnages Non-Joueurs (PNJ).

Les Personnages Non-Joueurs (PNJ) sont exclusivement interprétés par des membres de l'organisation. Ils ne sont pas des joueurs et n'ont pas vocation à jouer pour leur intérêt personnel, mais à servir le jeu, l'univers et les intrigues proposées.

Les PNJ ont pour rôle d'animer l'univers, de transmettre des informations, d'incarner des figures d'autorité ou des menaces, et de faire évoluer l'histoire en interaction avec les joueurs. Ils sont des vecteurs de narration et participent activement à la cohérence et à l'immersion du jeu.

Les indications, décisions et interventions des PNJ doivent être prises en compte comme faisant partie intégrante du jeu. Il est attendu des joueurs qu'ils interagissent avec eux dans un esprit de respect, d'immersion et de beau jeu.

L'organisation se réserve le droit d'adapter à tout moment le comportement, les informations ou les actions d'un PNJ si cela est nécessaire pour la sécurité des participants, la cohérence de l'univers ou le bon déroulement du jeu.

3.3: Équipe logistique.

L'équipe logistique est chargée de tout ce qui relève de l'organisation matérielle du GN.

Elle s'occupe notamment :

- De la gestion du bois et des feux,
- De la sécurité et de l'entretien du camp et sanitaires,
- De la circulation des informations en dehors du jeu (Time Out) ou pour toute demande logistique,
- De l'assistance générale aux participants pour tout problème pratique.

Les membres de l'équipe logistique ne participent pas au jeu en tant que joueurs. Leur rôle est de soutenir le bon déroulement de l'expérience pour tous, tout en permettant aux joueurs de rester immergés dans l'univers.

Il est demandé aux joueurs de respecter leur rôle et leurs indications, de ne pas les solliciter pour des interactions de jeu, et de leur adresser toute question ou problème de manière claire et directe pendant les moments appropriés (notamment lors des Time Out).

L'équipe logistique agit pour garantir la sécurité, le confort et la fluidité du jeu, tout en veillant à ce que l'expérience immersive de chaque participant reste optimale.

4: Vie et mort



4.1: Vie

Les points de vie sont comptés globalement.

Vous commencez au minimum à 3 PV, jusqu'à 4 PV maximum, si vous ne portez pas d'armure (voir 5.8)

Le nombre de points de vie dépend essentiellement de l'état de santé de votre personnage (s'il est blessé, empoisonné, âgé, etc.)

Si votre personnage a reçu des dégâts, vous devrez chercher de l'aide auprès du soigneur du village ou de votre faction (si elle en dispose). Une fois les soins prodigués, vous devrez attendre 10 minutes avant de revenir en jeu complètement soigné.

Des potions de soins peuvent aussi être obtenues moyennant finances et risques...

Les potions prodiguent de très légers soins, en cas de blessure profonde, adressez vous au barbier-chirurgien local.



4.2: La mort

Mud and Blood se veut réaliste, et la mort est une composante permanente du jeu.

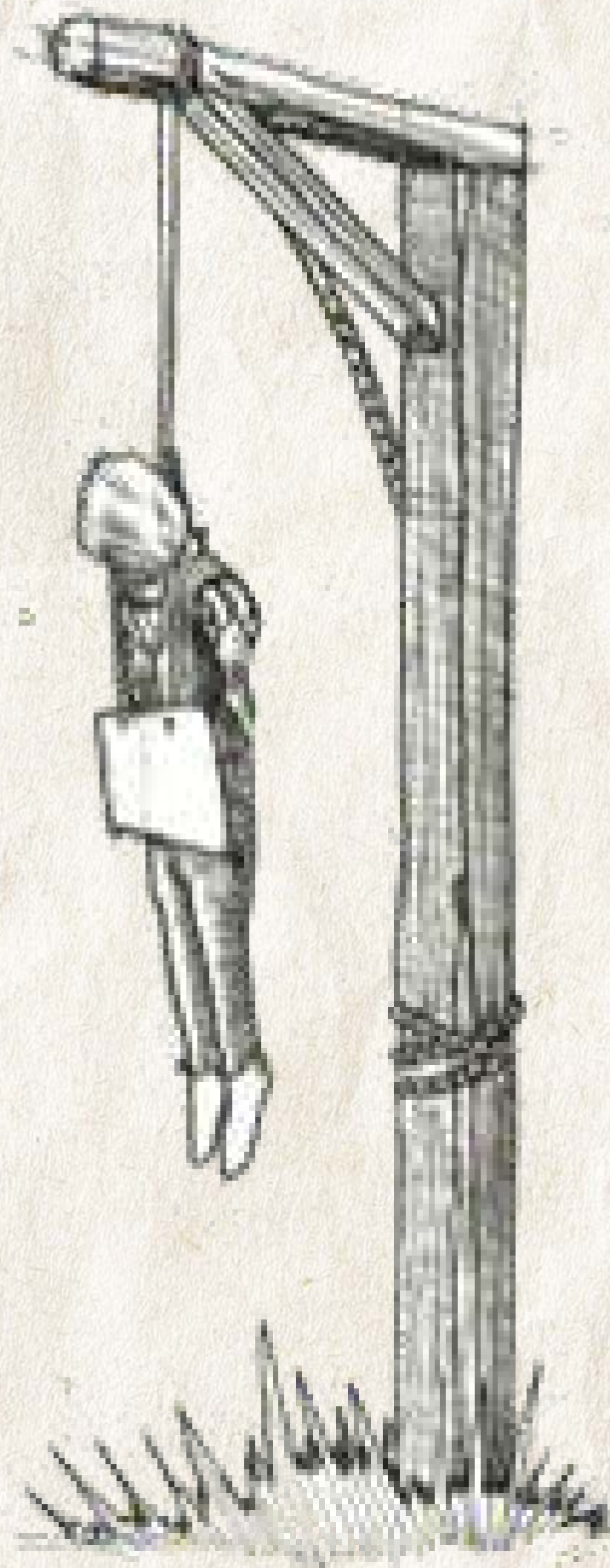


Le combat est risqué et sérieux :

lorsqu'il a lieu, il doit représenter un véritable danger pour le personnage. La mort n'est pas une mécanique gratuite ou déconnectée du contexte ; elle s'inscrit dans la tension générale du jeu, influencée par le cadre politique, les enjeux et les choix des joueurs.

- *Si votre personnage tombe à 0 PV, il entre dans le coma.*
- *Si personne ne vient vous aider dans les 20 minutes, ou si un autre joueur vous achève, alors :*
- *→ Votre personnage meurt et vous serez invité à recréer un nouveau personnage pour le reste de la partie.*

L'organisation sera à votre disposition pour vous guider dans la création de ce nouveau personnage.



5. Combat

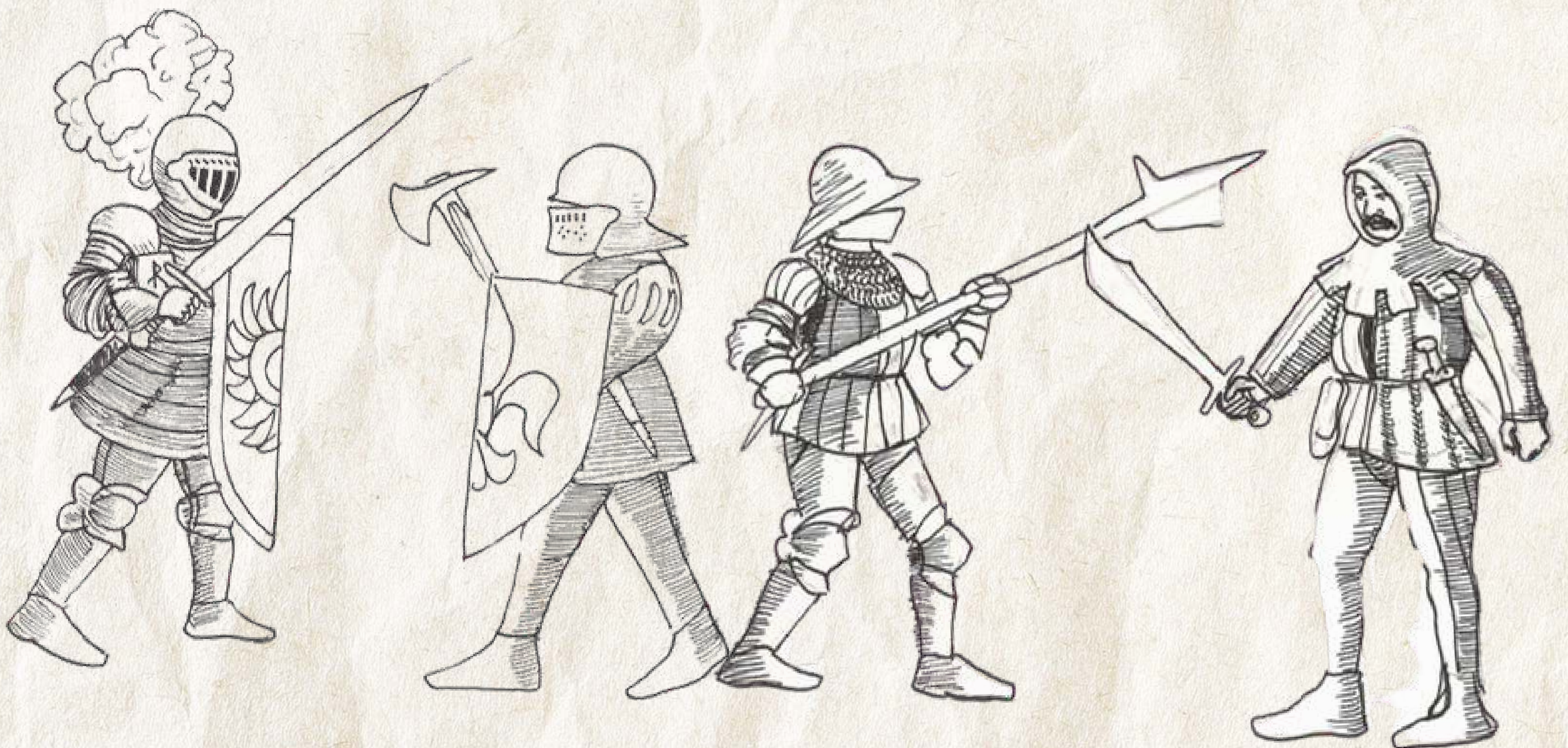
5.1: Les attaques

Les frappes dites « mitraillettes » ne comptent pas. Les coups doivent être portés de manière franche et contrôlée, dans un souci constant de sécurité et d'immersion.

Les touches à la tête doivent être évitées autant que possible. Pour les armes d'hast, les frappes doivent être portées uniquement en dessous de la poitrine.

Dégâts :

Chaque touche d'arme ou de projectile non parée par un bouclier inflige des dégâts (voir section 5.4).



5.2 : Spécificités — Les protections

Dans *Mud and Blood*, nous souhaitons valoriser les équipements historiquement cohérents ainsi que la lisibilité du combat.

Les armures en cuir ne sont pas autorisées. Les matériaux type PU sont acceptés s'ils respectent l'esthétique.

Il existe deux types de protections :

Armure légère : gambison, vêtements rembourrés, moufles rembourrées, pourpoint...

Armure lourde : armures de plates (gorgerin, plastron, bassinnet, etc.), maille, camail, haubert, brigandine...

Les couches d'armure peuvent se superposer, il est donc possible de cumuler les PV.



Infanterie de base, demie armure, harnois complet

5.3: Zones de protection et PV

Le principe est simple : la quantité et la qualité des protections portées augmentent le total de points de vie (PV) du personnage.

Chaque élément d'armure apporte un bonus de PV en fonction de son type et de la zone couverte.

Les zones prises en compte sont :

Tête

Les deux bras

Le torse

Les deux jambes

Le dos

Bonus d'armure :

Armure légère:

(gambison, rembourré, pourpoint...): +0,25 PV par zone couverte.

Armure lourde:

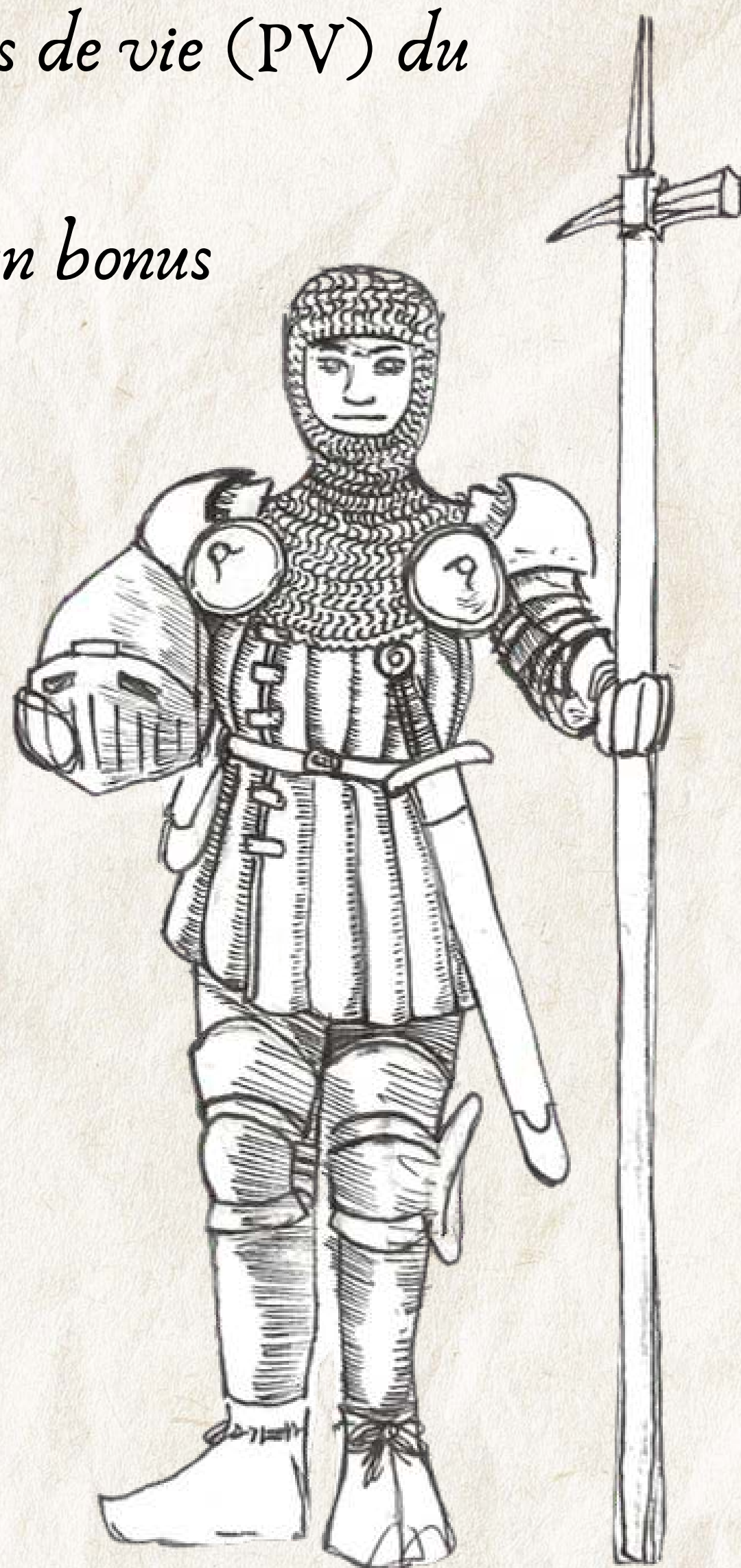
(maille, plate, brigandine...) : +0,5 PV par zone couverte.

Port du casque : +1 PV

Les couches d'armure peuvent se cumuler.

Le total de points de vie ne peut pas dépasser 10 PV maximum.

Au delà de 0,5 P.V arrondissez à l'unité supérieure.



Exemple :

Je porte un casque, un gambison et un Haubert de maille.

Le compte se fait comme suit :

+1PV pour le port du casque

+0,25PV Pour le gambison zone torse +0,25 zone dos

+0,25PV bras gauche +0,25PV bras droits : +1PV pour le gambison

+0,5PV Pour le Haubert zone torse +0,5PV zone dos +0,5PV bras gauche +0,5PV bras droits : +2PV pour le port du Haubert

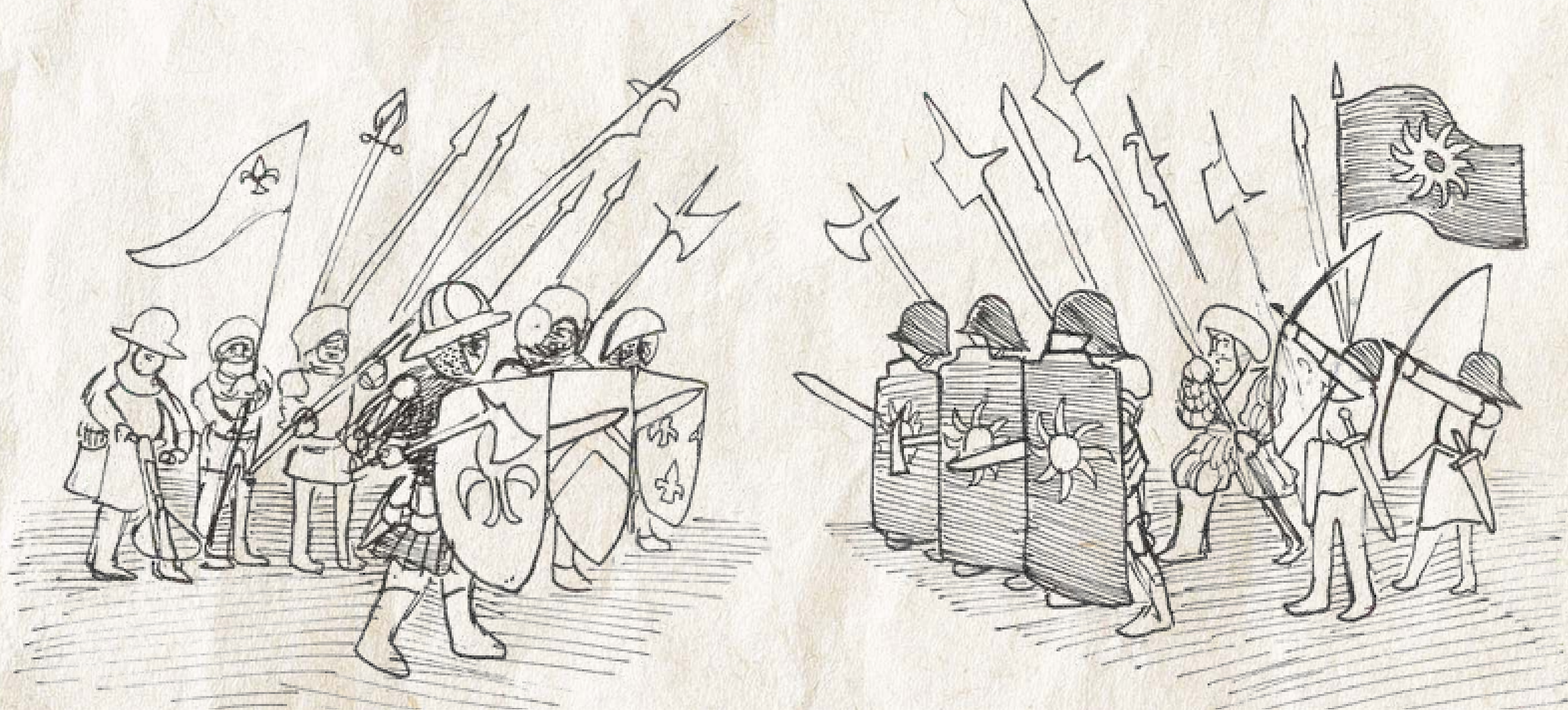
Vous avez donc un gain de 4PV au total en plus de mes PV initiaux.

Si vous arrivez à un total par exemple de 5,5 PV, arrondissez à 6PV.

5.4 : Gestion des frappes

Toute touche d'arme ou de projectile non parée retire 1 point de vie (PV).

Le compte des touches est à la charge de celui qui les reçoit.

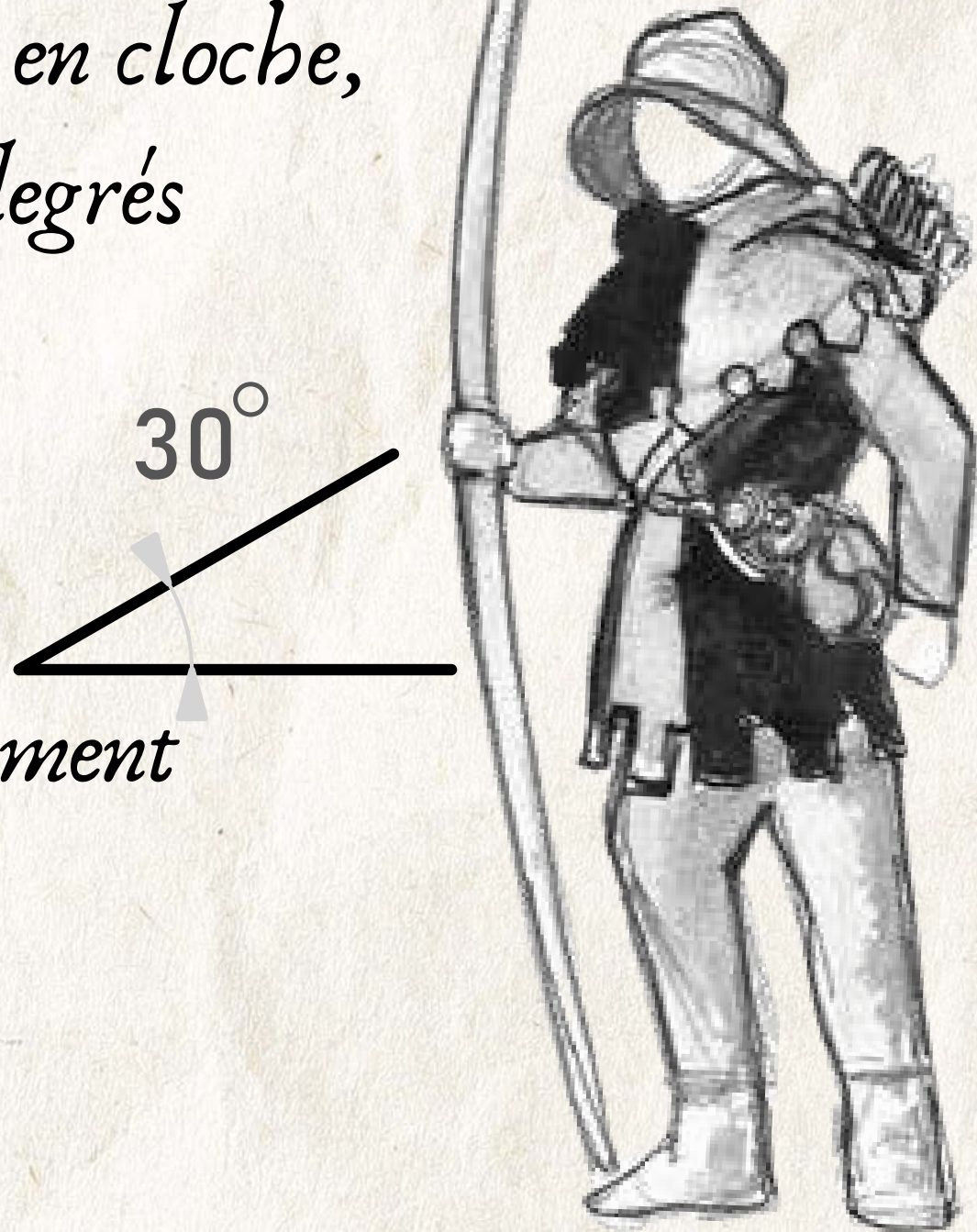
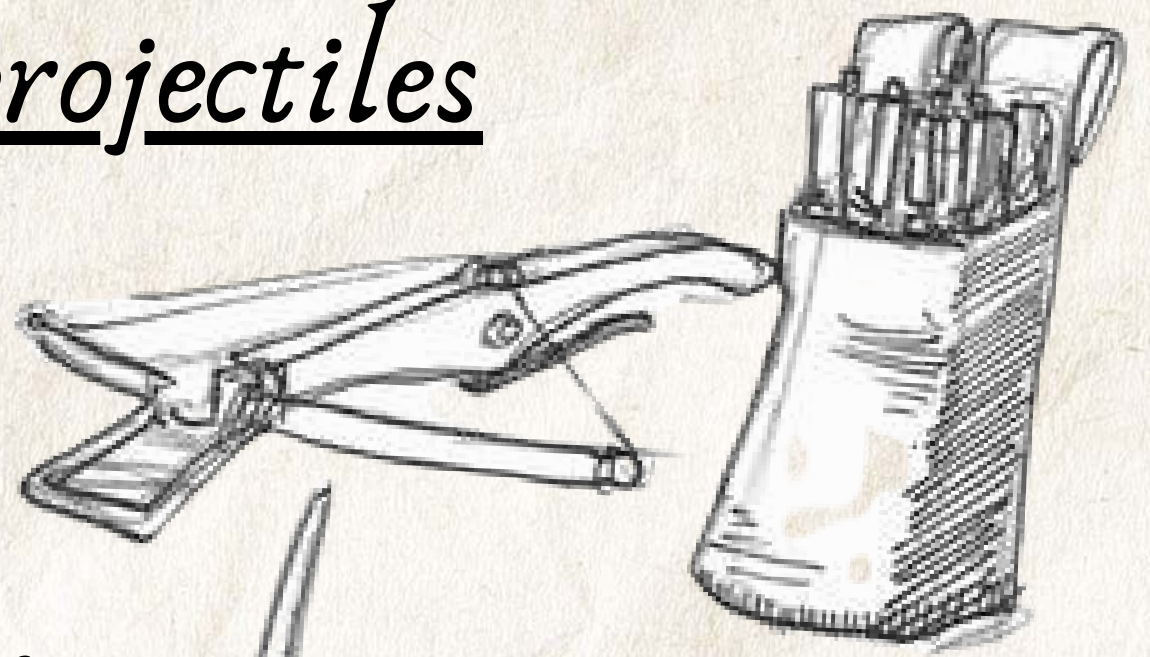


5.5: Armes à distances et projectiles

Les arcs et arbalètes sont autorisés, avec une puissance maximale de 30 livres (30 lb).

Les tirs doivent être effectués en cloche, avec un angle d'environ 30 degrés minimum, afin de garantir la sécurité des participants.

Une distance minimale de tir de 10 mètres doit impérativement être respectée.



Dégâts

Une flèche retire
1 point de vie (PV) direct

Les projectiles :
ignorent tous les types d'armures
infligent donc 1 PV dans tous les cas.

Remarques de sécurité:

Les tirs à bout portant sont interdits
Il est demandé aux archers
de toujours adapter leur tir pour éviter
les impacts dangereux (tête, visage, gorge)

En cas de doute:
privilégiez toujours la sécurité et le fair-play



5.6 : Cohérence et immersion

Dans un souci d'immersion, les joueurs sont invités à adapter leur équipement à leur statut et à leur personnage.

Un paysan aura difficilement accès à des armes complexes ou nobles, telles qu'une épée à deux mains ou le bec de corbin, et ne sera pas censé maîtriser leur utilisation.

Le fair-play et le respect de l'univers priment toujours sur l'optimisation des règles.

5.7 Gestion des blessures après combat

Lorsqu'un personnage est blessé en combat, il doit prendre le temps de récupérer avant de retrouver l'intégralité de ses capacités physiques.

Une période d'environ deux heures de jeu est nécessaire pour récupérer complètement vos PV initiaux ainsi que ceux accordés par vos protections.

Dans un souci de cohérence et d'immersion, il est demandé aux joueurs d'interpréter leurs blessures :

- port de bandages visibles
- boiterie en cas de blessure à la jambe
- bras en écharpe ou en bandoulière
- attitude affaiblie ou douloureuse

Le roleplay de la blessure fait partie intégrante de l'expérience de jeu et contribue à la qualité de l'immersion collective.

5.8 Gestion du roleplay des blessures lors d'un combat

Afin de renforcer l'immersion, l'état de santé de votre personnage doit être interprété en fonction du pourcentage de points de vie restants.

3PV ou plus : (dans le fleur de l'âge)

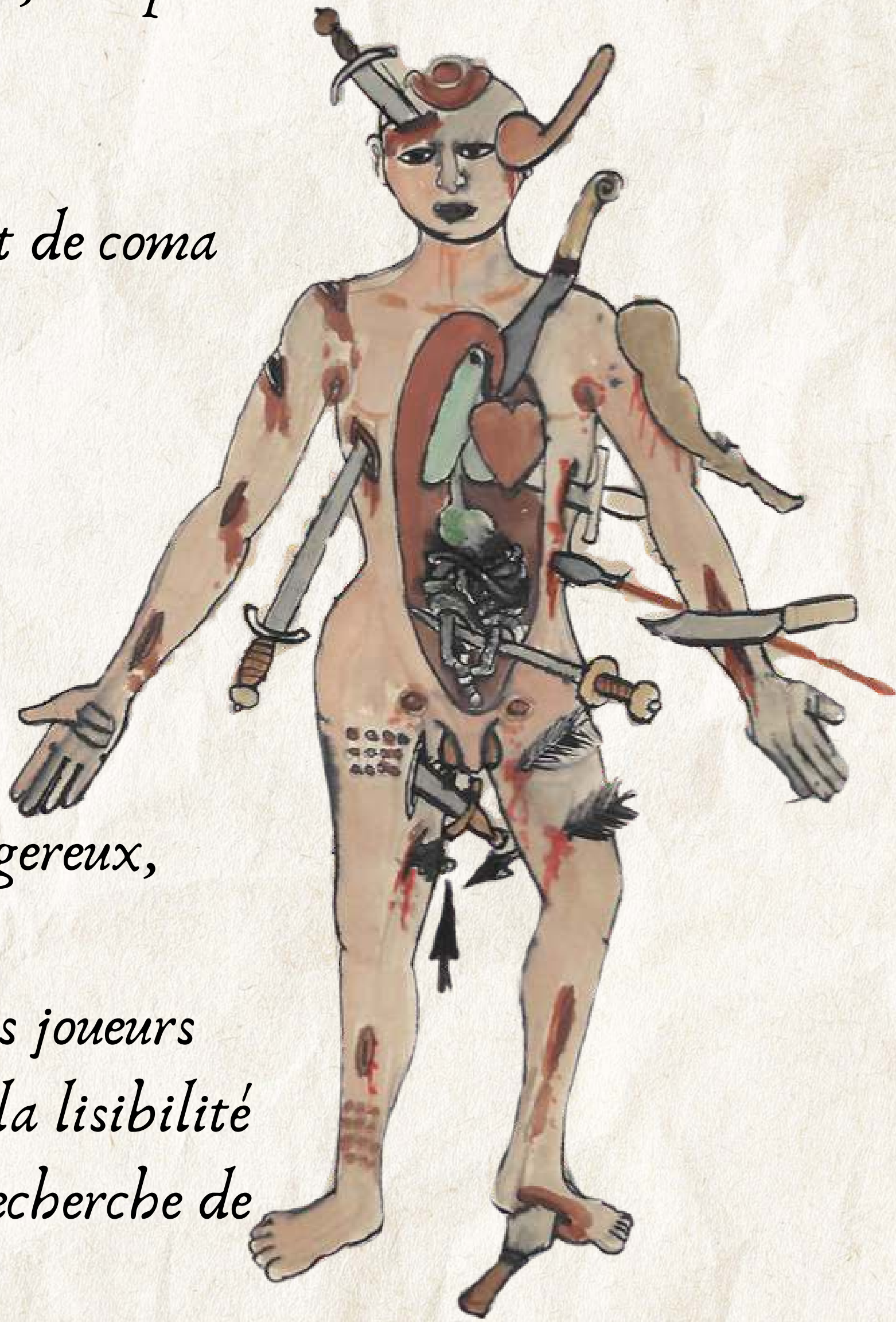
Votre personnage est en bonne santé.

2PV ou moins des PV : (enfant ou vieillard)

Votre personnage est faible. Vous devez limiter fortement vos actions : difficulté à se déplacer, incapacité à combattre efficacement, douleur intense.

À 0 PV :

Votre personnage tombe en état de coma (voir règles de mort).



Un personnage blessé reste dangereux, mais devient progressivement désavantagé. Il est attendu des joueurs qu'ils privilégient le beau jeu, la lisibilité et la cohérence, plutôt que la recherche de performance.

(jouez les coups que vous prenez).

Systeme de simulation de bagarre/pugilat

(combat non létal)

Conditions pour déclencher une bagarre

- Être proche de votre adversaire (1-2 m)
- Le montrer du doigt et crier BAGARRE !

SI Votre adversaire crie BAGARRE en retour, vous vous rapprochez pour vous tenir par l'épaule : La bagarre commence

SI Votre adversaire crie JE ME SAUVE, vous vous rapprochez mais sans vous tenir : La fuite commence

Fuite

Face à face avec votre adversaire, démarrez un chi-fu-mi :

- Si l'agresseur gagne, la bagarre commence
- Pour tout autre cas, le défenseur a fui
→ il doit s'éloigner physiquement pendant quelques temps.

Bagarre

Vous vous tenez par l'épaule avec votre adversaire. Vous démarrez un chi-fou-mi :

- Celui qui l'emporte fait perdre un Point de souffle à son adversaire
- On rejoue les égalités

La bagarre se finit quand l'un des deux protagonistes tombe à 0 Point de souffle.

Points de souffle

Votre personnage en possède 2 ou 3 (cela vous sera précisé sur votre fiche).

○ Lorsque vous tombez à 0 vous êtes groggy → hors-jeu en position assise pendant environ 1 min.

○ Après votre repos, vous regagnez vos points.

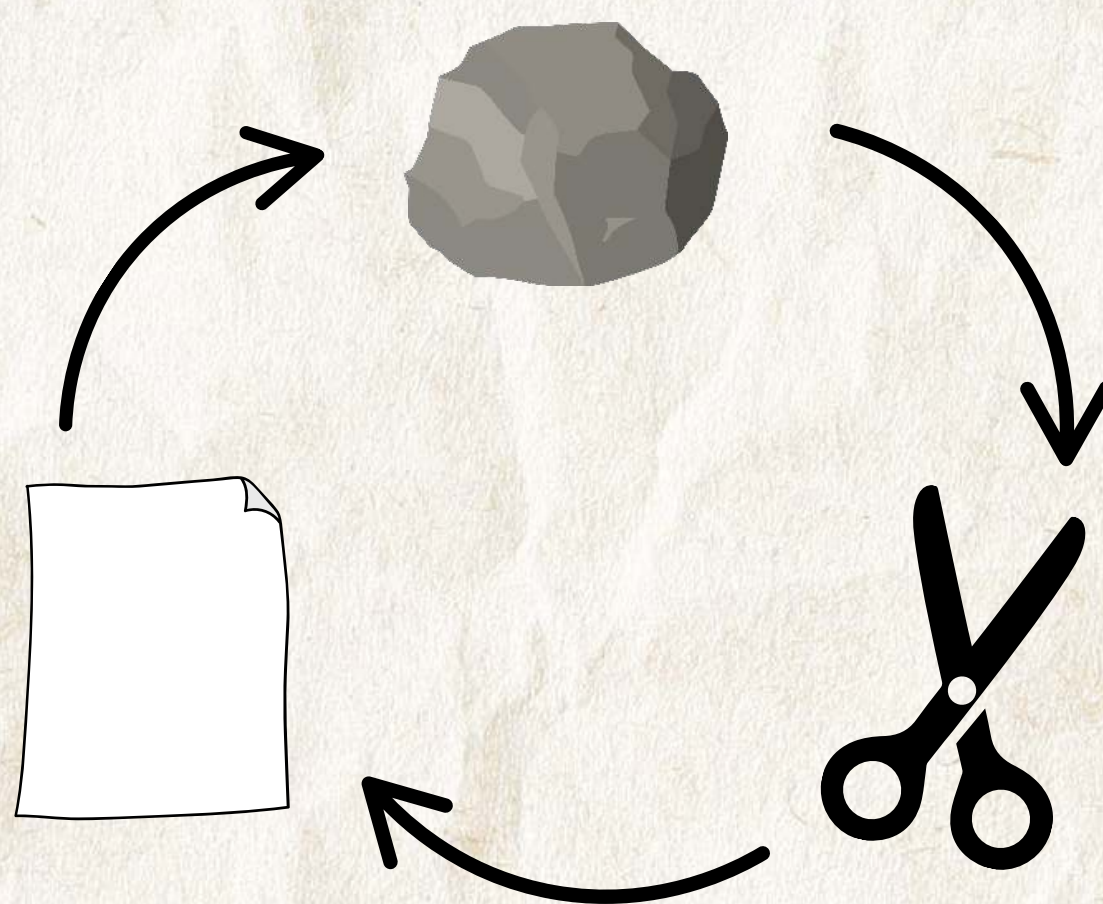
Groggy

Vous ne pouvez plus interagir dans le jeu. On ne peut pas vous tuer durant cet état.

Chi=fou=mi

Pierre, feuille, ciseaux :

- La pierre bat les ciseaux,
- Les ciseaux battent la feuille
- La feuille bat la pierre.



Pour donner le rythme de la partie et rester Time In vous pouvez opter pour :

Pour Nilfgaard (Prononcer Pour-Nilf-gaard)

Pour le Nord (Prononcer Pour-Le-Nord)



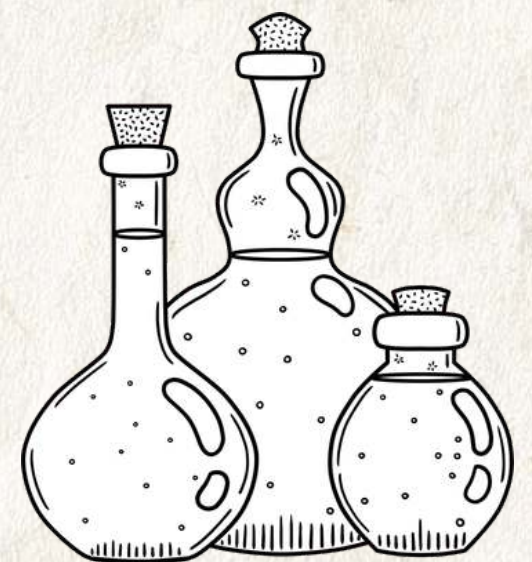
6. La Magie

Dans *Mud and Blood*, il est possible d'utiliser la magie. Celle-ci est divisée en quatre parties :

- Contrôle mental. Matérialisée par de la poudre de couleur bleu
- Curative. Matérialisée par de la poudre de couleur jaune
- Protection. Matérialisée par de la poudre de couleur verte
- Elémentaire. Matérialisée par de la poudre de couleur rouge

Réelle utilisation du chaos, la magie est puissante, mais nécessite un prix à payer. En échange de points de vie (PV), le personnage peut lancer un sort

- Sort complexe = 3 PV en moins
- Sort medium = 2 PV en moins
- Sort minime = 1 PV en moins



Pour les aider, les mages et magiciennes détiennent un catalyseur. C'est un objet magique qui permet de focaliser le chaos à un endroit précis. Sans ce Catalyseur, la magie est plus coûteuse et peut même tuer le lanceur. Si le lanceur de sort n'a aucun catalyseur, le coût du sort est de +1 PV.

Pour finir, afin d'appeler la magie, les lanceurs de sorts parlent un langage ancien. Une incantation est donc nécessaire pour lancer le sort. Vous trouverez dans le livret "Création de personnage" une liste de sorts avec leurs incantations.

7. Monnaie, commerce et caravanes

Monnaie.

L'argent *in game* (petites rondelles de bois peintes) vous sera distribué à chacun.e selon le statut de votre personnage. Il vous servira à échanger des biens et services entre joueur.euses et PNJs. Vous en recevrez par l'accomplissement de quêtes.

Ces jetons serviront également à "calculer" l'influence des factions sur le jeu, vous devrez donc donner une partie de ce que vous gagnez à la faction. Le bourgmestre viendra recueillir les taxes dans la journée, il faudra payer.

Il existe 2 monnaies en circulation a Margam:

le Florin brugeois en metal gris vaut 1.

la devise Imperiale en metal doré vaut 3.

Pierres et gemmes précieuses:

2cm ou moins: valeur 5 florins

Plus de 2 cm: valeur 10

Si la pierre remplis la paume de votre main: valeur 100

La Monnaie du jeu ne sert, comme son nom l'indique, qu'en jeu et entre joueurs. merci de régler vos consommations à la Taverne en Euros sonnants et trébuchants.

Commerce et caravanes

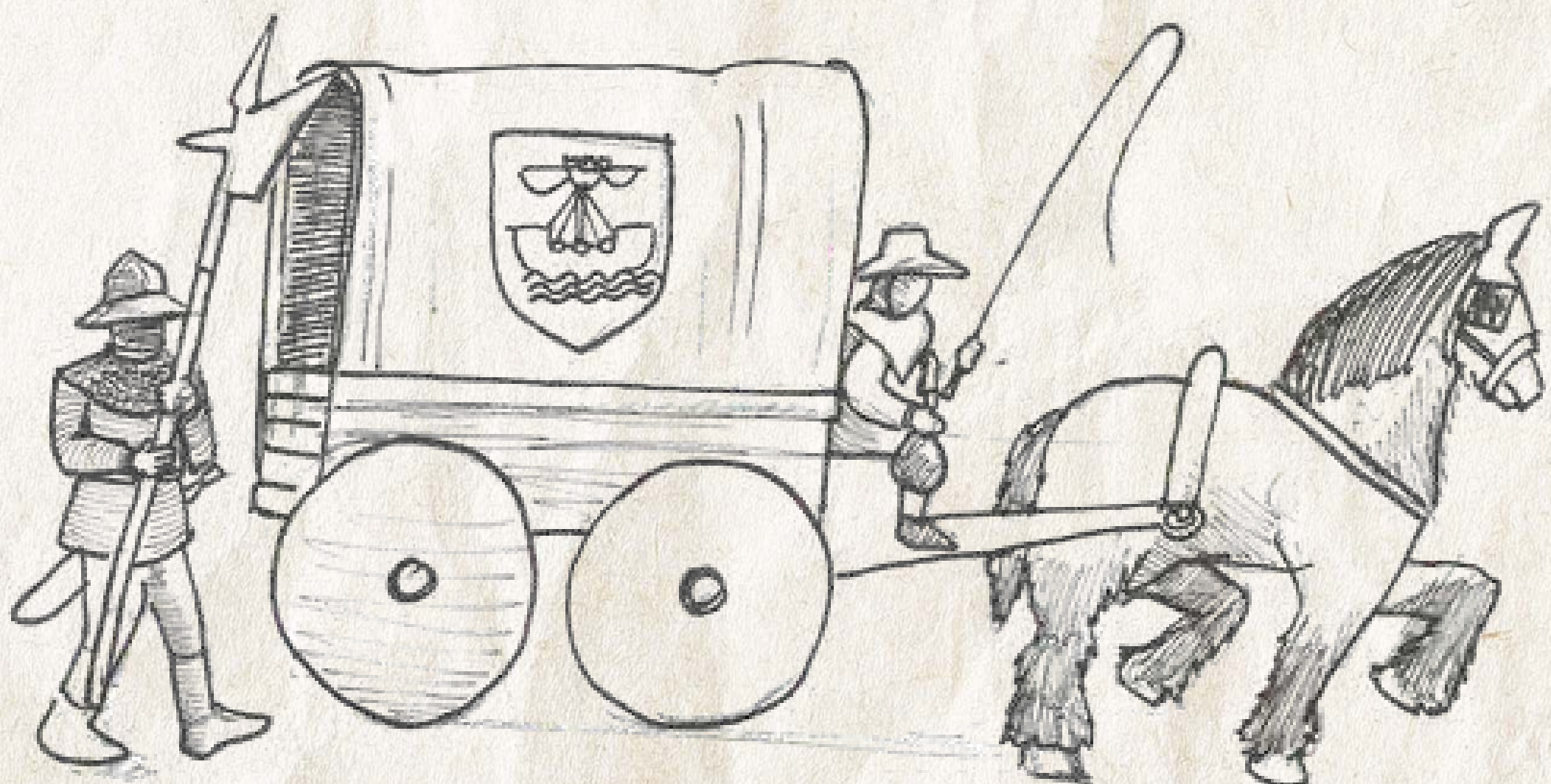
Toutes les marchandises qui transitent par la région arrivent au Bac de Margam. Vous devrez les faire parvenir jusqu'à l'Emporium, ou leur faire rejoindre l'une des deux routes jusqu'à leur destination finale.

Ou en chemin inverse jusqu'au Bac.

Vous devrez engager de la main d'œuvre, des moyens de transport, ainsi que des gardes pour protéger votre précieuse cargaison.

Les Caravanes sont répertoriées dans le registre de l'Emporium à des heures et selon des trajets définis. Certaines autres caravanes ne seront pas répertoriées; leur cargaison et itinéraires sont inconnus.

Si vous êtes un marchand déjà établi à Margam, vous recevrez un nombre de marchandises et une caravane prévues au préalable avec l'organisation.



En tant que marchand, vous devrez assurer le bon acheminement de vos ressources (la région très marécageuse est difficile d'accès pour les gros chariots; les cargaisons sont débarquées au Bac de Margam et doivent être amenées par de petits chariots jusqu'au poste du Bouvier, vous devrez négocier des porteurs et des moyens de transport pour vos marchandises, ainsi que leur protection.

Vous devrez faire parvenir vos marchandises jusqu'à l'Emporium, ou leur faire rejoindre l'une des deux routes jusqu'à leur destination finale. Ou du Bouvier jusqu'au Bac.

Vous devrez engager de la main d'oeuvre, des moyens de transport, ainsi que des gardes pour protéger votre précieuse cargaison.

Un convoi commercial se compose du chef de convoi (à définir par le marchand référent), au moins deux porteurs et au moins deux gardes.



7. Taverne



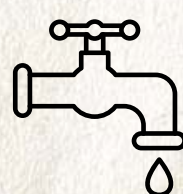
La taverne du Pot Fêlé vous offre un large panel de rafraîchissements :



■ Bière (Super des Fagnes) - 25 cl 3 €

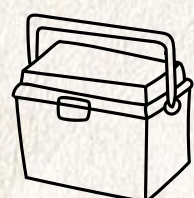


■ Soft 2 €



■ Eau Gratuite

Café mis à disposition de 8h (8:00 AM) à midi



Un frigo sera mis à disposition des joueurs.

L'espace étant limité, nous vous invitons à prendre une glacière.

La maison ne fait pas crédit et la monnaie du jeu n'est pas utilisable pour vos consommations. Merci de prévoir de l'argent liquide (plusieurs distributeurs sont présents en ville).



Cigarettes interdites dans la taverne.

RAPPEL : l'alcool est à consommer avec modération, si vous en abusez, il vous sera demandé de quitter le jeu le temps de vous remettre d'aplomb et vous ne pourrez pas participer aux combats.

Électricité

La taverne dispose de prises mais notre capacité électrique est limitée. Confiez votre matériel à charger aux tenanciers de la taverne, ils s'occuperont des recharges selon les disponibilités.



Merci !

*Grâce à vous le projet peut voir le jour, nous vous remercions
et vous souhaitons un beau week end !*

