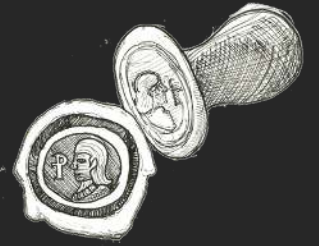




Création de Personnage



Écriture: Allogma, Adelin Georis, Raphaël Nice

Illustrations: Raphaël Nice

Mud and Blood

Sommaire

| | |
|---|------------|
| <i>Création de personnage.....</i> | <i>p4</i> |
| <i>Métiers et Compétences particulière.....</i> | <i>p7</i> |
| 1. <i>Le combattant.....</i> | <i>p9</i> |
| 2. <i>L'artiste.....</i> | <i>p10</i> |
| 3. <i>Le Paysan.....</i> | <i>p11</i> |
| <i>L'artisan.....</i> | <i>p12</i> |
| 4. <i>Le Bourgeois.....</i> | <i>p13</i> |
| 5. <i>L'aristocrate</i> | <i>p14</i> |
| 6. <i>L'érudit.....</i> | <i>p15</i> |
| 7. <i>Le Mage.....</i> | <i>p16</i> |
| <i>Cultes et Religions.....</i> | <i>p17</i> |
| <i>Compendium Arcanique.....</i> | <i>p19</i> |
| <i>Costume.....</i> | <i>p25</i> |

Création de personnage

Créer son personnage, ce n'est pas uniquement faire la démarche TO de choisir des compétences, mais aussi justifier ces compétences et les entourer d'un historique relativement riche. Pour apprendre à choisir ses compétences, le plus simple et indispensable est de bien lire le livre de règles, celui des règles globales.*

Esprit et philosophie de Mud and Blood

Univers et tonalité :

Mud and Blood se déroule dans un univers médiéval fantastique inspiré de la Dark Fantasy. L'accent est mis sur le réalisme, la tension et le danger, plutôt que sur des personnages surhumains ou exceptionnellement talentueux.



Des personnages « humains » et réalistes
Votre personnage n'a pas besoin d'être un héros extraordinaire.

Un roublard peut être un simple garçon de taverne débrouillard.

Un guerrier peut être un fils de fermier qui fait ses premières armes.

Le but est de favoriser un jeu cohérent et immersif, où le réalisme prime. Ceux qui souhaitent garder des personnages exceptionnels peuvent le faire, mais cela peut rendre le rôle plus complexe à jouer.

Intégration au camp et aux factions

Lorsque vous créez votre personnage, réfléchissez à la manière dont il rejoint votre faction :

Ideologie : partage d'idées ou haine de certains ennemis

Intérêt matériel : paie, ressources ou survie

Instinct de survie : protection ou gîte et couvert

Il n'est pas obligatoire de créer des liens familiaux, mais certains choix narratifs peuvent enrichir votre personnage. Les PNJ de faction et leurs aides de camp constituent le noyau dur des interactions.



Compétences et background

Vous n'êtes pas obligés de posséder une compétence pour jouer un style de personnage :

Un fanatique religieux peut ne pas avoir de compétence de prêtre.

Un assassin peut tuer avec discrétion ou brutalité, même sans compétence de roublard.

Les compétences servent surtout de squelette pour construire le personnage. Ce sont vos décisions et initiatives en jeu qui donneront vie à votre personnage, bien plus que le choix des compétences ou des armes. Pour certains métiers douteux (assassin, roublard...), il est conseillé de ne pas en parler en TI ou TO pour maintenir le mystère.

Accompagnement par l'organisation

N'hésitez pas à contacter l'équipe organisatrice pour vous aider dans la création de votre personnage, son intégration dans le jeu et l'élaboration de votre background.

Métiers et compétences

particulières

Pour cette seconde édition de Mud and Blood, l'organisation introduit les notions d'archétypes, de compétences et de spécialisations.

Ces archétypes représentent les origines, les habitudes et les savoir-faire de votre personnage avant et pendant les événements du jeu. Ils ne définissent pas ce que vous êtes autorisé à jouer, mais ce que votre personnage sait faire, comprendre ou transmettre naturellement.

L'objectif n'est pas la performance, mais l'incarnation.

Ce système a été pensé comme un outil de jeu supplémentaire afin de créer des personnages ancrés dans le monde, crédibles et porteurs d'histoires. Il vise à renforcer l'immersion et à encourager les interactions entre joueurs et joueuses, par l'échange de services, de connaissances et de récits.

Voyez ces compétences comme des repères de jeu, et non comme des carcans. Elles ne rendent en aucun cas votre personnage plus puissant. Nous vous demandons de ne pas chercher à exploiter les limites de ce système : la richesse du jeu repose sur l'interprétation, pas sur l'optimisation.

Le système d'archétypes est avant tout une invitation à donner de la profondeur à votre rôle.

Chaque compétence commune et chaque spécialisation est une occasion de créer du lien : aider un autre personnage, apprendre d'un pair, transmettre un savoir ou susciter une scène de jeu.

Liste des archétypes

1 *Combattants*

2 *Artistes*

3 *Paysans*

4 *Artisans*

5 *Bourgeois*

6 *Aristocrates*

7 *Érudits*

8 *Mages*

Chaque archétype donne accès à une compétence commune, partagée par tous ceux qui en sont issus.

À cela s'ajoute une spécialisation, représentant un savoir-faire plus précis, dont une seule peut être choisie au départ.

Au fil du jeu, et uniquement en jeu, il sera possible d'apprendre de nouvelles compétences ou spécialisations, selon vos rencontres, vos efforts et les opportunités que vous saurez saisir.

1. Archétype combattant :

Que vous soyez un sergent piéton aguerri, un garçon de café aimant la castagne, ou encore un seigneur resplendissant durant les joutes, cet archétype est pour vous.



Compétence commune

Combat à l'arme d'hast – Vous êtes familier pour manipuler tout type d'arme d'hast (lance, bâton de pèlerin, hallebarde, etc.).

Spécialisations

- Combat à l'épée à deux mains – Maîtrise de l'épée lourde pour attaquer et parer.*
- Combat à l'arbalète – Capacité à manier et tirer avec précision une arbalète.*
- Combat à l'épée et bouclier – Techniques de défense et d'attaque combinant épée et bouclier.*
- Tir à l'arc – Capacité à utiliser un arc pour viser et atteindre une cible à distance.*
- Premiers secours de combat – Savoir soigner rapidement des blessures mineures sur le champ de bataille.*
- Formation tactique – Capacité à apprendre à d'autres des manœuvres simples de combat collectif.*
- 7. Réparations de fortune – Possibilité de réparer une pièce d'armure (gain de 1 PA sur une zone désignée).*

2. L'archétype Artiste :

Les arts et les couleurs vous attirent. Vous vivez les choses à pleines dents. Que vous soyez comédien de renom ou artiste en tout genre peinture, musique, verbe ou encore acrobaties cet archétype vous correspond.

Compétence commune : Cléf du succès - Vous commencez avec 2 PO supplémentaires.

Spécialisations

- Performance scénique – Chanter, jouer de la musique ou captiver un public.*
- Déguisement et maquillage – Se travestir ou modifier son apparence pour tromper ou surprendre.*
- Acrobatie – Capacité à se déplacer avec souplesse, escalader, sauter ou se faufiler.*
- Charme et persuasion – Convaincre, séduire ou influencer légèrement des PNJ.*
- Manipulation d'objets / prestidigitation – Tours de main, jonglerie ou tromperies.*
- Improvisation – S'adapter rapidement à une situation inattendue en jeu.*
- Créativité artistique – Produire dessins, sculptures ou petits accessoires décoratifs utiles.*
- Forcer serrure – Capacité à crocheter des serrures simples.*
- Éloquence – Capacité à s'exprimer clairement et à captiver un auditoire.*

3. Archétype Paysan:

Vous êtes d'extraction basse et avez connu toute votre vie les champs et l'élevage du bétail. Vous regardez de bas les nobles sur leurs montures, mais une vie à maudire vous a donné plus d'un tour dans votre sac. Cet archétype est pour vous.



Compétence commune

Vous n'avez pas eu la vie facile, et le travail des champs vous a rendu robuste. Possibilité de monter à 4 PV maximum.

Spécialisations :

- *Travail des champs – Cultures, récoltes et saisonnalité.*
- *Élevage – Soins, reproduction et gestion du bétail.*
- *Survie rurale – Trouver nourriture, eau et abri en milieu naturel. (possibilité de doubler la récolte des consommables*) avec l'aval de l'orga dans un souci d'équilibre).*
- *Connaissance du terrain – Sentiers, raccourcis et zones dangereuses.*
- *Médecine populaire – Remèdes simples et savoirs traditionnels.*
- *Braconnage – Chasse discrète et pose de pièges simples..*

4. Archétype Artisan :

Vous avez un talent inné pour utiliser vos dix doigts. Créer et façonner des objets est votre passion. Cet archétype est pour vous.

Compétence commune: Possibilité d'avoir une cache à objets.

Spécialisations

- *Réparation d'objets – Capacité à réparer des outils, armes ou équipements endommagés.*
- *Réparation d'armures – Capacité à recoudre, renforcer ou entretenir une armure légère ou lourde.*
- *Travail du bois – Réparer ou fabriquer des éléments simples : bâtons, coffres, portes, palissades.*
- *Travail du cuir – Réparer ceintures, bottes, gants ou pièces d'armure en cuir.*
- *Fabrication d'outils – Création d'objets pratiques pour le camp : seaux, cordes, poulies.*
- *Entretien du camp – Capacité à entretenir feux, abris et installations temporaires.*
- *Petite forge – Réparer ou affûter des armes simples (épées, haches, couteaux).*
- *Négociant / marchand – Évaluer la valeur des objets et échanger avec des PNJ ou joueurs.*
- *Savoir-faire manuel rapide – Improviser des solutions simples en urgence (gain de 1 PA sur une armure légère, en jeu).*
- *Organisation logistique – Aider à la gestion des ressources, du transport ou du stockage dans le camp.*

5. Archétype Bourgeois:

Vos ancêtres, récents ou lointains, ont bâti une fortune dont vous êtes désormais à disposition, vous embarquez vous dans une vie de débauche et d'aventure, ou grimpez vous l'échelle en construisant un empire.



Compétence commune : Sens des affaires – Vous comprenez la valeur de l'argent, des marchandises et des opportunités commerciales.

spécialisations :

- *Négociation commerciale – Marchander efficacement prix et contrats.*
- *Gestion financière – Tenir des comptes, gérer dettes et investissements.*
- *Réseau marchand – Contacts commerciaux et informateurs économiques.*
- *Évaluation des biens – Estimer la valeur réelle d'objets ou marchandises.*
- *Logistique commerciale – Organisation du transport et du stockage.*
- *Contrebande – Commerce discret ou illégal, sans attirer l'attention.*
- *Influence économique – Pressions et leviers par l'argent ou le crédit.*



6. Archétype Aristocrate :

*Vous êtes issus de famille illustre et respectée,
votre nom est connu et reconnu sur tout le continent.
Vous faites partie de la caste des décideurs.
Cet archétype vous convient.*



Compétence commune :

Votre nom impose le respect.

L'usage de l'étiquette est obligatoire sur votre chef.

Spécialisations :

- *Commandement naturel – Capacité à donner des ordres clairs et attendus en jeu.*
- *Connaissance des lignées – Reconnaître blasons, familles nobles et alliances.*
- *Intrigues de cour – Manipulation sociale, rumeurs et jeux d'influence.*
- *Gestion de domaine – Compréhension des terres, impôts et ressources.*
- *Duel d'honneur – Pratique du combat codifié et cérémonial.*
- *Éducation raffinée – Maîtrise des usages, danses, discussions savantes.*
- *Protection juridique – Utilisation des lois, privilèges et statuts à son avantage.*

7. Archétype Érudit :

Curieux de naissance, votre voie vous a guidé vers les parchemins et les livres.

Amateur de poésie elfique, historien, cartographe, alchimiste ou médecin, votre désir de savoir est le pilier de votre vie.

Compétence commune

Lecture et écriture – Capacité à lire et rédiger correctement des textes, lettres ou parchemins.

Spécialisations

- *Langues anciennes – Compréhension et traduction de langues anciennes ou codées.*
- *Histoire et traditions – Connaissance des événements historiques, personnages et coutumes du monde.*
- *Sensibilité à la magie – Perception des phénomènes magiques.*
- *Apothicaire / herboristerie – Préparer potions, onguents, teintures ou remèdes simples.*
- *Savoir archivistique – Classement et recherche d'informations dans des ouvrages.*
- *Analyse et déduction – Tirer des conclusions logiques à partir d'indices écrits ou oraux.*
- *Connaissance des créatures et bestiaires – Identifier monstres, animaux et plantes fantastiques.*
- *Ingénierie – Capacité à créer et utiliser des machines de guerre.*



8. Archétype Mage

Vous avez un don pour manipuler le chaos. Vous êtes l'un des rares élus.

L'organisation se réserve le droit d'accès à cet archétype, dans un souci d'équilibrage du jeu.

Compétence commune

Vous ne pouvez pas porter d'armure.

Pour les spécialisations, veuillez vous rendre à la page du Compendium Magique.

Enfin, pour les élus incarnant l'archétype du Mage, il vous est demandé de jouer vos incantations à leur plein potentiel (incarnation, gestes, chorégraphie, etc.) afin d'invoquer le chaos. L'utilisation de la magie doit se sentir, se ressentir et se voir : elle doit apparaître comme quelque chose d'exceptionnel, car votre personnage l'est. Nous comptons sur vous pour travailler vos scénographies et sublimer l'usage de vos sorts magiques. Afin que l'immersion soit pleine.



Cultes et Religions

Dans Mud and Blood, la religion n'est pas un simple élément de décor : elle fait partie intégrante du monde et façonne profondément les mentalités, les conflits et le destin des personnages. Les cultes influencent la vie quotidienne, les relations sociales et même ce qui attend les âmes après la mort. Le système de dévotion a été conçu pour approfondir cette dimension et renforcer l'immersion des joueurs au cœur de l'univers du jeu.

Les personnages peuvent ainsi choisir de consacrer leur foi et leur loyauté à l'un des cultes présents.

Choisir sa dévotion :

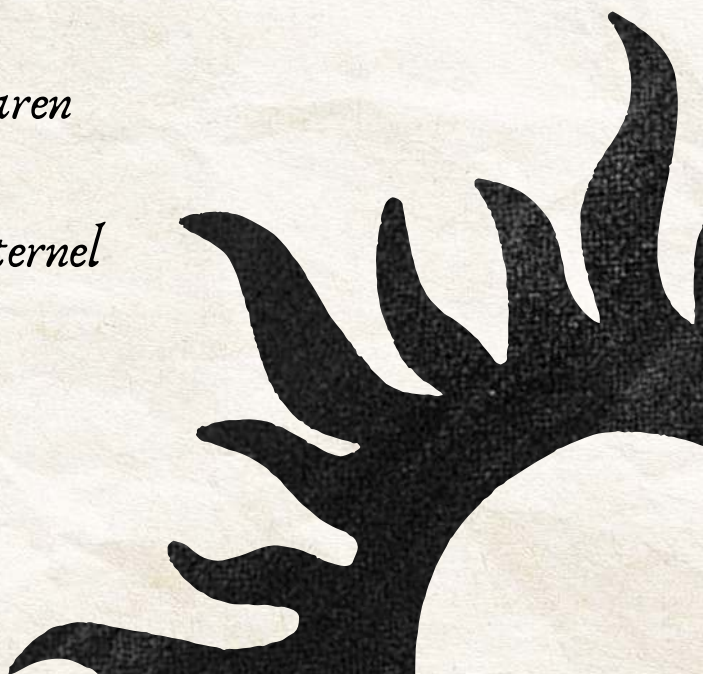
Chaque joueur peut poser une seule dévotion à l'un des cultes suivants :

Culte du Grand Soleil

Culte de Melitele

Culte de Vlaren

Culte du feu éternel



Cultes et Religions

Pour s'engager, le joueur doit se rendre auprès des PNJ représentants ou responsables du culte concerné et exprimer clairement sa foi et son allégeance.

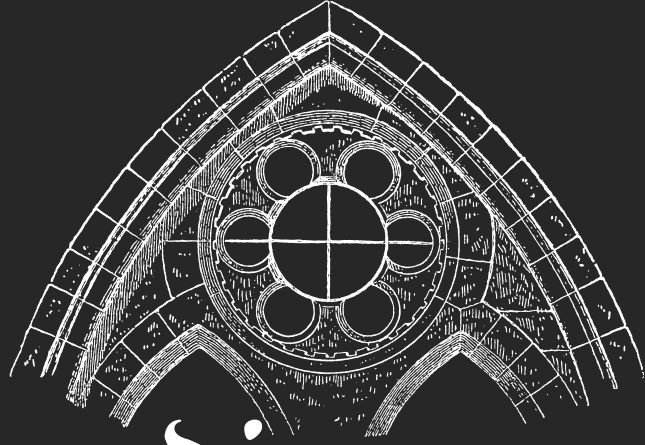
Une fois la dévotion établie, le personnage reçoit un objet symbolique attestant de son appartenance au culte (amulette, talisman, insigne, symbole sacré, etc.). Cet objet doit être porté tout au long du GN et incarne l'engagement spirituel du personnage au sein du monde de jeu.

Impact narratif et stratégique :

La dévotion n'est pas obligatoire, mais elle apporte une profondeur narrative et stratégique supplémentaire. Elle influence les interactions sociales, les alliances, les tensions religieuses et certains choix scénaristiques,

L'objet de dévotion agit également comme un repère pour les autres joueurs et les PNJ, signalant immédiatement, les valeurs et l'alignement religieux du personnage, et renforçant ainsi l'immersion collective dans un monde où la foi occupe une place importante.





Compendium magique



La Magie

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

Contrôle mental. Matérialisé par de la poudre de couleur bleu

Curative. Matérialisé par de la poudre de couleur jaune

Protection. Matérialisé par de la poudre de couleur verte

Elémentaire. Matérialisé par de la poudre de couleur rouge

L'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 pdv en moins

Sort medium = 2 pdv en moins

Sort minime = 1 pdv 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 coûts 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 ci-après une liste de sort avec leur incantation

Contrôle Mental

Minime : Suggestion Murmurée

Formule : "Axen vaen, lun, cirra."

Effet : Influence légère. Hésitation, doute, oubli bref, faire dire la vérité/mensonge, ramasse ou fait tomber un objet.

Contraintes : Contact physique nécessaire. La poudre doit être mise sur la cible.

Medium : Chaîne de l'Esprit

Formule : "Axen tor'hael, lun'dra, meith."

Effet : Fait faire une action précise. Met une idée dans la tête de la cible afin de réaliser quelque chose, mais garde son contrôle.

Contrôle des orga nécessaire

Contraintes : Contact visuel proche. La poudre peut être mise sur la cible ou sur son champ de vision.

Complexe : Domination de l'Âme

Formule : "Axen aen'dra, lun tor'bath, vaer naer, stael." le dire 3 fois

Effet : Contrôle total temporaire. Soumission complète durant 5min Contrôle des orga obligatoire

Contraintes : Incantation longue. Effet instable. Risque de folie ou contrecoup narratif pour le lanceur et la cible. La cible doit être à vue, mais la poudre doit être transmise par un orga afin de valider ce sort.

Magie Curative

Minime : Resserrement de Chair

Formule : "Kelth vaen, maer en, lun'dra."

Effet : Stoppe douleur légère. Referme plaie simple.

Contraintes : Contact physique obligatoire. Incantation courte mais claire.

Medium : Restauration du Sang

Formule : "Lun'dra vaen, kelth meith, sael en vaer."

Effet : Soigne des blessures sérieuses. Redonne vigueur.

Contraintes : 1 minute. Le soigneur partage une part de fatigue.

Contact physique non obligatoire.

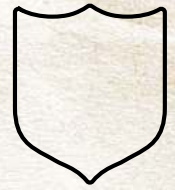
Complexe : Retour par le Souffle de Chaos

Formule : "Vaer lun'dra, kelth tor'hael, en'dra sael, reth." A dire 3 fois

Effet : Sauve un mourant. Restaure corps et esprit.

Contraintes : Rituel long. Risque narratif. Contrecoup physique ou perte temporaire de magie. Perte de 3pdv + 1 par personne supplémentaire. Nécessite un orga pour contrôler.

Magie de Protection



Minime : Voile du souffle

Formule : "Vaen aer, caem glan, cirra'm."

Effet : Bouclier léger. Réduit un coup ou un effet mineur.

Rajoute 1PA

Contraintes : Geste circulaire des deux mains. Poudre sur la cible nécessaire

Medium : Sceau du Gardien

Formule : "Caem vaen, tor'hael, meithren glan aen."

Effet : Bouclier solide. Protège contre plusieurs attaques ou un sort moyen. +3 PA à la cible

Contraintes : Immobilité requise. Fatigue après usage. Contact permanent.

Complexe : Bastion du Sang Ancien

Formule : "Vaen aen'dra, caem tor'hath, paria glan naer, stael."

Effet : Protection totale temporaire. Immunité quasi complète.

Projectile dévié

Contraintes : Le mage tombe au bout de 5 min. Un orga est nécessaire pour contrôler.

Magie Élémentaire

Minime : Étincelle Dirigée

Formule : “Igni / Aard / Fryn + vaen, cirra.”

Effet : Flamme, gel ou vent faible au choix : Ignar = feu / Vent = Aard / Fryn = Gel : 1 pdv, touche les monstres et ignore l'armure. Mono ou duo cible

Contraintes : Cible visible. Effet bref.

Medium : Appel de l'Élément

Formule : “Igni / Aard / Fryn + tor'hath, vaen aen, sael.”

Effet : Explosion élémentaire contrôlée. Zone limitée. 2 pdv, touche les monstres et ignore l'armure, multicible

Contraintes : Concentration stricte. Interruption possible.

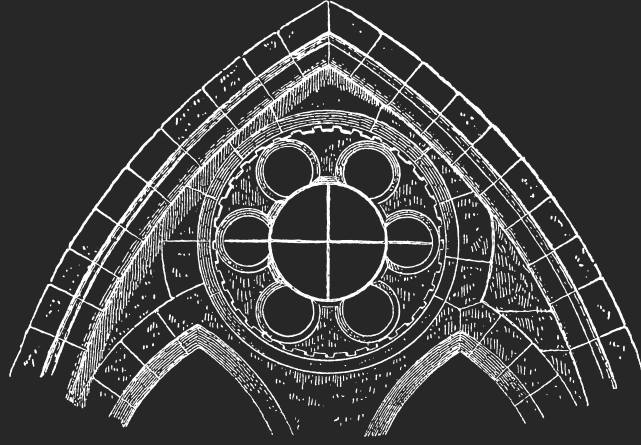
Complexe : Déchaînement Primordial

Formule : “Igni / Aard / Fryn + vael, aen'dra, tor'hath naer, reth.”

Effet : Cataclysme localisé. Feu, glace, foudre ou vent dévastateur. Peut tuer plusieurs personnes. Touche les monstres

Contraintes : Rituel long. Danger pour alliés proches.

Épuisement total. Orga nécessaire. Quasi mort du lanceur



Costume



Costume



A Mud and Blood, l'habit fait le moine.

Nous prêtons une grande importance à votre aspect visuel, que vous soyez paysan ou noble, nous avons des attentes esthétiques.

Nous savons malheureusement que certaines exigences sont onéreuses si vous souhaitez incarner un noble ou chevalier en harnois complet.

Vous devez donc choisir avec soin quel personnage vous souhaitez incarner, moyennant vos finances dans ce projet.

Aucune honte à choisir un rôle de paysan ou simple soldat, surtout si c'est votre première expérience de GN. les costumes ne coûtent pas trop cher. (200 euros max le plus cher étant les chaussures).

Nous souhaitons inscrire visuellement notre univers dans une esthétique plus réaliste et "Historique" tout en incorporant les visuels des jeux.

Nous vous joignons ci après visuels et fournisseurs pour orienter votre création de personnage et leurs tenues.

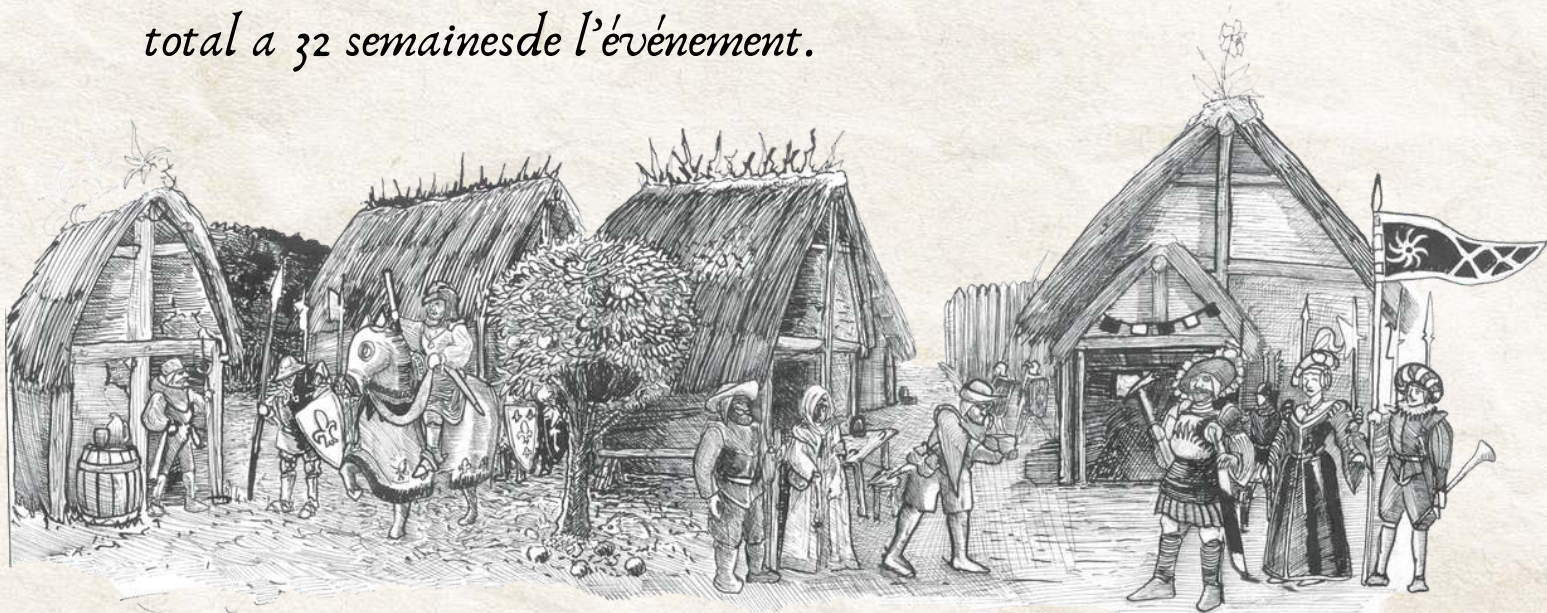
Nous sommes évidemment à votre disposition pour toute suggestion et aide dans votre création de costume.

Votre tenue doit comprendre un minimum d'éléments indispensables:

- *Robe ou pantalon/chausses (pas de legging moderne apparent)*
- *chemise*
- *chaussures en cuir médiévales (chaussures modernes interdites)*
- *ceinture.*
- *sacoche en cuir ou sac en tissus*
- *cale de tête*

Vous pouvez y adjoindre pourpoint, capuchon, chapeau, cape et tout autre élément identifiant votre personnage.

Astuces: plus tôt vous vous inscrivez, plus vous avez le temps de voir venir le GN et de préparer votre tenue, vous pouvez la confectionner au fil des commandes et des mois pour alléger votre bourse, et éviter une dépense trop couteuse pour un costume total a 32 semaines de l'événement.



Fournisseurs en ligne et liens pratique

*Pour l'Armement vous pouvez privilégier toutes les gammes de
chez Fakesteel armory /www.fakesteel.cz/*

Leur nouvelle gamme de vêtements est recommandée elle aussi.

*Pour du vêtement ou pièces d'armures, vous pouvez vous rendre
sur Vehi Mercatus ou Celtic web Merchant.*

*Sur le site UM.1504 vous trouverez un patron gratuit pour
réaliser une tenue entière idéale pour homme et pour femme.*