

Règlements 2024



Dernière mise à jour : 5 Mai 2024



Table des matières

CE DOCUMENT	5
CONCEPTS ET CONVENTIONS DE BASE	6
EN JEU VS. HORS-JEU	6
SIGNES	6
COSTUMES	6
CRÉATION DE PERSONNAGE	7
ROLEPLAY	7
SYSTÈME	8
RÈGLES DE COMBAT	8
MATÉRIEL DES ARMES	8
LES POINTS DE VIE	8
LES ARMES ET LES DÉGÂTS	9
VITESSE D'ATTAQUE ET DOULEUR	9
LES ESQUIVES	9
DÉGÂT MAXIMUM POUR LES ARMES	10
TYPES DE DÉGÂTS	10
EFFETS DE CONTRÔLE	10
IMMUNITÉS ET RÉSISTANCES	10
LA VIE, LE COMA ET LA MORT	11
LE COMA	11
ACHÈVEMENTS	11
LA MORT	12
ARMURE, BOUCLIERS ET AMÉLIORATIONS D'ARMES	12
ARMURES ET POINTS D'ARMURE	12
LES BOUCLIERS	13
POTENTIEL DES ARMES	13
AMÉLIORATIONS D'ARMEMENT	13
PROGRESSION DES PERSONNAGES	14
NIVEAUX	14
POINTS D'EXPÉRIENCE	14
LES COMPÉTENCES	15
LE NIVEAU 5 : PROFIL DE CLASSE	16
LES NIVEAUX 6 À 10 : MULTICLASSEMENT	17
AVENTURIER LÉGENDAIRE	17
MAGIE	17
UTILISER LA MAGIE	17
L'OMNICHANT	19
DIEUX ET DONS DE LA FOI	20
CHOIX DE DIVINITÉ	20
DONS DE LA FOI	20



LA RELIQUE	20
APPELLATION ET APPARENCE DES DIEUX	21
OBJETS ET RICHESSES	21
LES OBJETS EN JEU.....	21
LA FOUILLE.....	21
LES VILLAGES.....	22
CONSTRUIRE UN BÂTIMENT	22
COÛTS DE MAINTENANCE	22
FONCTIONNEMENT DES CONVOIS	22
LES GUILDES	23
LA BANQUE DE GUILDE.....	23
ZONES DE RÉCOLTE	23
HORAIRE.....	23
TRANSPORT DES INGRÉDIENTS.....	24
AUTRES SYSTÈMES DE JEU.....	24
EN COMBAT VS. HORS-COMBAT	24
LES DEUX DIMENSIONS (L'ÉCHO)	24
LE VILLAGE PRINCIPAL, ANDALE	24
LES COFFRES ET LES SERRURES	25
PARCHEMINS, LECTURE ET ÉCRITURE	25
COURONNE OU DRAGON	25
PERDRE DES POINTS DE VIE DE BASE	25
INCARNER UNE ANIMATION	25
AVOIR SA MÉMOIRE ALTÉRÉE	26
CONSENTEMENT.....	26
AMÉLIORATIONS ET CRÉATIONS DES ARTISANS	26
CONCOCTIONS	26
CHANGEMENTS DE RACE.....	27
ANNEXE I : INFORMATIONS SUR LES ARMES	28
ANNEXE II : CALCUL DES POINTS D'ARMURE	30
ANNEXE III : AFFLICTIONS	31
AFFLICTIONS MINEURES.....	31
AFFLICTIONS MAJEURES.....	33
ANNEXE IV : EFFETS DE CONTRÔLE	34
EFFETS DE CONTRÔLE PHYSIQUE.....	34
EFFETS DE CONTRÔLE MENTAL.....	35
EFFETS DE CONTRÔLE MORAL.....	35
ANNEXE V : BONUS DE SACRIFICE D'AVENTURIER LÉGENDAIRE	36
TABLE DES BONUS	36



Ce Document

Ce document contient les explications pour le fonctionnement des règles du jeu ainsi que tous les systèmes du jeu. Pour le fonctionnement de *l'évènement*, il faudra plutôt consulter le document « *Déroulement d'un Évènement d'Ondeval* ».

Pour les nouveaux, il est acceptable de ne pas connaître tous les règlements du jeu par cœur.

La base, c'est de:

- Rester en jeu.
- Avoir une bonne idée du fonctionnement de son propre personnage.
- Savoir le fonctionnement des points de vie, du coma et de la mort.

Il sera possible pour vous de mieux comprendre les règles « sur le tas » rendu sur place. Assurez-vous de trouver quelqu'un d'expérimenté, de poser des questions, d'être poli et d'amener votre bonne humeur 😊.

En cas de doute sur les Règlements

Dans un cas où un règlement cause un conflit entre les joueurs, s'il-vous-plait tentez de trouver une solution rapide pour simplement continuer le jeu. Il est toujours encouragé de choisir la version des faits qui vous désavantage. N'oubliez pas que le but n'est pas de « gagner » et votre démonstration de bonne foi sera reconnue.

Si une mauvaise utilisation des règlements cause votre mort ou la perte de ressources, vous pourrez rapporter votre version des faits à l'accueil et nous ferons de notre mieux pour régler la situation.

Vous pouvez toujours poser des questions sur le fonctionnement du jeu ou fournir du feedback avant et après les évènements. Il est préférable de garder vos questions pour la pause du souper ou après l'évènement.

La Triche

Si un cas de triche nous est rapporté, nous irons vérifier la situation. Si la triche n'était pas intentionnelle, le joueur sera averti. Si la triche est intentionnelle, ou après plusieurs avertissements, nous nous réservons le droit de vous demander de partir de l'évènement. Il est possible que vous ne soyez plus accepté à l'évènement. Le but est que tout le monde ait du plaisir et il faut garder un esprit de jeu.



Concepts et Conventions de Base

En jeu vs. Hors-jeu

« **En jeu** » signifie que l'action est produite à l'intérieur du jeu et ne fait pas référence au terrain proprement dit. Lorsque vous êtes en jeu, nous vous demandons de fournir un effort sur votre façon de jouer. Essayez de rester dans la peau de votre personnage dans son parler, son attitude et d'être le plus décorum possible.

« **Hors-jeu** » signifie plutôt que les faits et actions n'auront aucun impact sur le jeu et ses personnages. Les personnages « en jeu » ne devraient jamais être au courant ou interagir par rapport à des événements hors-jeu.

Si un joueur doit être Hors-jeu alors qu'il est sur le terrain de jeu, il est demandé de contourner les autres joueurs le plus possible pour ne pas nuire à l'expérience. Si un joueur doit avoir une discussion Hors-Jeu avec un membre de l'équipe d'animation, il est recommandé de le demander subtilement et de discuter en retrait.

Signes

Voici certains signes que tous les joueurs se doivent de comprendre :

- **Bras croisés sur la poitrine** : Signifie que le personnage est invisible. À moins d'avoir une compétence indiquant le contraire, vous n'êtes pas conscient de sa présence.
- **Main ouverte dans les airs** : Signifie que la personne est dans une autre dimension (*l'Écho*). Elle est toujours en jeu mais vous ne pouvez pas la voir, l'entendre, ni interagir avec elle (à moins d'indication contraire).
- **Poing fermé dans les airs** : Signifie que la personne est hors-jeu. Elle doit être complètement ignorée. Seulement l'équipe d'animation peut être hors-jeu, sauf si vous avez une urgence.

Costumes

Pour participer au GN, vous devez incarner votre personnage et avoir un costume décorum (c'est-à-dire qui correspond à la fantaisie médiévale fantastique). Par exemple, les vêtements de marques et les jeans ne sont pas acceptables. Si vous avez besoin de morceaux de costume, il est possible d'en louer à l'accueil.

Changements de costume

Pendant un événement, il est permis d'enlever ou d'ajouter une couche de vêtement dans le but de combattre la chaleur ou le froid.

Entre les événements, il est possible de graduellement améliorer votre costume en ajoutant des éléments ou en remplaçant des parties défilantes ou perdues.

Dans tous les cas, assurez-vous que votre personnage soit reconnaissable. Il n'est pas permis de complètement changer son costume pendant ou entre les événements. Si vous voulez complètement changer d'habit, il existe la compétence de jeu « *Déguisement* ». Si le costume complet d'un personnage est changé grâce à cette compétence, le personnage n'est pas reconnaissable (même si vous reconnaissez le joueur dans la vraie vie).

Création de Personnage

Il y a deux volets essentiels à la création d'un personnage. Le côté « Roleplay » et le côté système.

Roleplay

Créez un personnage que vous avez hâte de jouer et qui sera intéressant pour les autres joueurs. Il n'y a aucune limite à la quantité d'effort que vous pouvez investir dans votre concept de personnage.

Voici plusieurs autres aspects que vous nous recommandons de penser pour préparer le Roleplay de votre personnage : une histoire d'origine (le « *Background* »), des objectifs et ambitions, des liens avec d'autres joueurs ou une nation, des faiblesses, des traits de personnalité, des gestuelles particulières, des expressions, des peurs, des croyances, une raison d'être sur les Basses Terres d'Ondeval.

Histoire d'Origine (Background)

Écrire un *Background* est un bel exercice pour mieux définir son personnage et se préparer pour faire du *Roleplay*.

Envoyer un *Background* à l'équipe d'Ondeval donnera un bonus de **3 points d'expérience** à votre personnage (ce qui peut lui permettre de débiter au niveau 2). De plus, nous tentons (dans la mesure du possible) d'intégrer votre histoire au reste de l'univers en faire des connexions intéressantes. Il y a possibilité que certaines de nos trames soit reliées de près ou de loin à votre *Background*. **Nous nous réservons le droit de refuser l'entièreté ou des parties d'un *Background*. Il se peut que nous vous demandions de changer certaines parties pour être en harmonie avec l'univers existant.**

Nous ne faisons aucune promesse que vous aurez des quêtes personnelles en lien à votre *Background*. De plus, aucun autre bonus que l'XP ne peut être obtenu par un *Background*.

Voici des recommandations à garder en tête pour le *Background*:

- 1. Intégrez-vous dans l'univers!** Plusieurs nations sont montrées sur la carte du monde; chacune avec leurs particularités et leurs points d'intérêt. Cela peut vous fournir un lieu où votre personnage a passé son enfance ou a vécu un moment important de sa vie. Il existe également plusieurs divinités, chacune avec ses préceptes. Essayez de penser comment votre personnage a obtenu sa Classe et pourquoi il se dirige vers les Basses Terres (là où le Grandeur Nature se déroule).
- 2. Vous êtes niveau 1 ou 2 au départ de l'aventure.** Il y a plusieurs façons d'interpréter cela, mais dans toutes les situations, vous ne serez pas les gens les plus connus ou les plus puissants du continent. Peut-être que vous êtes un apprenti dans votre sphère magique, ou un guerrier qui s'entraîne pour pouvoir vaincre un vieil adversaire, ou quelqu'un d'un certain âge qui décide de voyager pour agrandir ses connaissances. Il est aussi possible que vous soyez rouillés dans votre art, ou au contraire, que vos capacités fassent partie d'une nouvelle vocation que vous apprendrez au cours de vos aventures.
- 3. La théorie du bac à sable.** Le bac à sable des joueurs a des limites. Vous pouvez faire des ajouts à l'univers (un nouveau village, une nouvelle religion, etc.), mais son niveau d'influence devrait rester vague et entre les mains de l'équipe d'animation. Plus vous êtes incertains que votre concept soit « accepté », plus il est sage de le garder indéfini ou d'en discuter avec notre équipe narrative.



4. Soyez concis. Bien qu'il puisse être agréable de prendre des libertés créatives et de décrire tous les moindres détails de chaque scène, il est apprécié que chaque paragraphe serve à mieux comprendre votre personnage ou mieux définir une partie importante de son passé qui pourrait avoir un impact dans le présent ou le futur. Certains des meilleurs backgrounds tiennent sur une seule page. Essayez de ne pas dépasser les 5 pages.

Systeme

Pour créer un personnage il faut avoir choisi:

1- Une Race. Ceci affectera votre apparence et donnera certains bonus/malus. Il est attendu que vous respectiez les « *traits raciaux* ». Consultez le document « *Races* » pour faire un choix.

2- Une Classe. Ceci affectera les limites de ce que votre personnage peut faire. Beaucoup de compétences sont limitées à certaines classes. Vos points de vie de base dépendront de votre choix de classe. Chaque classe a également certaines compétences de base. Consultez le document « *Classes* » pour faire un choix.

3- Une Dévotion Divine (optionnel, sauf pour Prêtres et Champions). L'influence des dieux est grande et importante dans l'univers d'Ondeval. Un fidèle se comportera en accordance avec la philosophie de son dieu. Consultez le document « *Dieux et Dons de la Foi* » pour plus d'information.

4- Vos compétences. Vous commencerez niveau 1 et aurez immédiatement 5 points de compétences à utiliser pour apprendre des compétences (en plus de celles de base obtenue avec votre choix de race et classe). Toutes ces informations devront être inscrites sur la fiche du personnage.

5- Une Provenance. Vous êtes né quelque part avant d'arriver aux Basses Terres. Ce choix affectera possiblement votre apparence, vos coutumes et les personnages qui ont des chances de vous reconnaître. Consultez le document « *Le Monde d'Ondeval* » pour plus d'information.

Règles de Combat

Les combats sont assez communs sur les Basses Terres; voici les règlements.

Matériel des Armes

Afin d'accroître la sécurité sur le jeu, aucune arme ne devra avoir de bois, de plâtre ou de métal dans sa fabrication. Elles ne devront pas non plus dépasser la longueur maximum. Toutes les armes en jeu devront être vues et approuvées par l'équipe d'animation. Les armes fautives seront interdites en jeu.

Les Points de Vie

Ils représentent la force vitale d'un personnage. Votre nombre de point de vie de base est défini par votre choix de classe (entre 4 et 6 points). Vous perdrez des points de vie en recevant des coups d'armes ou des sorts de dégâts. Il vous faudra compter le nombre de point de vie qu'il vous reste. Il existe différents moyens pour récupérer ses points de vie : les sorts de guérison, les traitements de premiers soins, les potions de soins, etc.

À moins d'indications explicites d'une compétence, votre nombre de points de vie ne peut jamais dépasser votre nombre de points de vie de base. La perte de points de vie représente une souffrance, alors essayez



de jouer la douleur en poussant des cris de douleur et des gémissements afin de rendre le jeu plus immersif. Lorsque votre nombre de point de vie tombe à zéro, vous tombez dans le coma (voir section « [Coma](#) » de ce document).

Les Armes et les dégâts

Frapper un personnage avec une arme de combat corps-à-corps inflige 1 point de dégât. Il n'est pas nécessaire de déclarer « 1 » puisque c'est la base pour tout le monde. Il est la responsabilité de la personne se faisant frapper de compter ses propres points de vie.

Il existe des compétences et sorts qui augmentent les dégâts causés par les armes. Lorsque votre coup cause plus que 1 dégât, vous devez déclarer la quantité de dégâts infligée au moment de l'impact.

Passé une certaine longueur (42 pouces/105 cm), une arme devra être tenue à deux mains. Pour tous détails concernant les longueurs permises des armes consultez la section « [Annexe I : Informations sur les Armes](#) » de ce document.

Vitesse d'Attaque et Douleur

Les combats se veulent **crédibles** et **théâtraux**.

Donner un coup : Il faut simuler le poids de son arme et faire de beaux grands mouvements pour qu'un coup soit valide. Par exemple, si votre arme ne fait que reculer et avancer de 15 centimètres à chaque coup, elle ne cause aucun dégât. Surveillez votre vitesse d'attaque, les coups de mitrailles ne sont pas permis. On ne peut pas lancer plusieurs attaques à distance à la fois.

Il faut se rappeler que le but est *d'imiter* un vrai combat et que la force avec laquelle on frappe l'autre joueur n'aura aucun impact sur les points de dégâts infligés. Essayez de contrôler vos coups et de frapper à des endroits différents du corps lorsque possible. Faites particulièrement attention aux coups portés aux monstres PNJs. Les costumes protègent moins qu'on le pense.

Pour des questions de sécurité, les **coups à la tête** ainsi que les **coups pointés** sont **strictement interdits**. Toutes formes de combat à mains nues ou de prises de soumission sont également interdites.

Recevoir un coup : Lorsqu'un coup valide vous touche (même le bout de votre orteil ou de votre cape), vous subissez des dégâts. Il est exigé de lâcher un cri de douleur ou bien de clairement démontrer sa douleur avec un geste ou une démarche.

Les Esquives

Certaines compétences, sorts ou pouvoirs permettent d'obtenir des esquives. Une esquive permet de crier « Esquive! » dans la seconde après s'être fait touché ou attaqué pour annuler les effets et les dégâts.

Pour utiliser une Esquive il faut :

- Ne pas porter d'armure moyenne ou armure lourde.
- Être conscient que vous allez vous faire toucher/attaquer. Vous ne pouvez pas esquiver un coup qui vous touche/frappe le dos.



Un sort de toucher esquivé est perdu. Une attaque spéciale esquivée est également perdue (par exemple un coup de Brise-Membre). Une attaque esquivée qui aurait dû appliquer un Poison ne l'applique pas, mais le poison n'est pas perdu. Les esquives sont inefficaces contre les attaques et sorts à distance.

Dégât Maximum pour les Armes

Certaines compétences, sorts, pouvoirs ou potions permettent d'augmenter le nombre de dégâts infligés avec une attaque d'arme. Cependant, les armes ont une limite sur la quantité de points de dégâts qu'elles peuvent infliger :

- **2 dégâts par coup maximum (3 pour les arcs).**

Il est possible d'obtenir une amélioration d'arme avec l'aide d'un Forgeron pour augmenter sa limite de dégâts à 3 (ou 4 pour les arcs).

Types de Dégâts

De base, les armes causent des dégâts « physiques », mais certains objets ou sorts magiques permettent de causer d'autres types de dégâts. Ces types spéciaux peuvent être plus efficaces contre certains adversaires. Si vous causez des dégâts d'un autre type que physique, il faut énoncer le type de dégât après son coup (par exemple : « 1 de feu! »). Voici les 6 types de dégâts qui existent :

- « **Physique** » : Les dégâts les plus communs. Il n'est pas nécessaire de spécifier ce type.
- « **Élémentaire** » : Un dégât élémentaire doit être d'un des 4 éléments: Glace, Acide, Feu ou Foudre (aussi appelé Électrique).
- « **Magique** » : Généralement causé par des **sorts magiques**.
- « **Spectral** » : Permet d'affecter certaines créatures insensibles aux attaques normales, ainsi que ceux dans un *état gazeux* ou dans *l'Écho* (ceci ne donne pas de vision dans *l'Écho*).
- « **Béni** » : Affecte particulièrement les morts-vivants, animations, démons et damnés.
- « **Maudit** » : Affecte particulièrement les anges. Est inefficace contre les morts-vivants, animations, démons et damnés.

Une attaque ou un sort ne peut causer des dégâts que d'un seul type. S'il vous est possible de causer des dégâts de plusieurs types, choisissez-en un seul.

Effets de Contrôle

Il peut arriver qu'on vous inflige des effets de contrôle en jeu. Vous devrez jouer les effets comme ils vous sont indiqués pour la durée. Il est recommandé de se familiariser avec la liste des effets de contrôle dans [L'Annexe IV – Effets de Contrôle](#).

Note : Si aucune durée ne vous est spécifiée, vous devez la demander. Si ce n'est pas possible, agissez comme si la durée était de 10 secondes (ceci est la durée minimum).

Immunités et Résistances

Certaines compétences, sorts et concoctions permettent de s'immuniser à des dégâts et effets ou bien d'y résister une fois. Une personne immunisée ou qui résiste doit clairement annoncer à son attaquant qu'elle résiste et comment (en disant le nom de la compétence, du sort, de la potion, etc.).

Vulnérabilités

Certaines races ou sorts imposent une « *Vulnérabilité* » à un type de dégât. Ceci indique que les dégâts reçus de ce type **sont augmentés de 1**. Il est la responsabilité de la personne vulnérable de faire l'ajustement de dégât, pas celle de l'attaquant.

Les réductions et immunités gagnent contre les vulnérabilités. Par exemple, un Damné avec une *Vulnérabilité aux dégâts bénis* pourrait obtenir les effets du sort « *Santé de Fer* » lancé par un priant de Torm, réduisant les dégâts bénis à 1. Si un attaquant frappait ce Damné pour 2 dégâts bénis, le Damné recevrait seulement 1 dégât. C'est la réduction qui « gagne ».

La Vie, le Coma et la Mort

Le Coma

Lorsque vos points de vie sont réduits à zéro, votre personnage tombe inconscient et est considéré comme étant dans le coma. Immédiatement, votre personnage oublie les 15 dernières minutes de sa vie.

Un personnage dans le coma est inconscient. Il a les yeux fermés, il ne peut pas bouger, il ne peut pas parler et n'a aucunement conscience des événements alentour de lui. Il est interdit de faire semblant d'être dans le coma (sauf avec la compétence *Coma Simulé*). Lorsque dans le coma, vos compétences ne peuvent pas être utilisées (par exemple : « *Volonté de Fer* »). Cependant, la magie continue d'être active sur vous (par exemple : « *Piège Magique* »).

Si quiconque vous fait récupérer des points de vie, vous reprenez conscience et sortez du coma.

Après 15 minutes de coma, si personne n'était en train de déplacer votre corps ou de vous achever dans la dernière minute, votre âme vous offre la possibilité de réparer votre corps. Vous pouvez récupérer 1 point de vie, mais perdez un point de vie de base pour le reste de la journée. Cet effet peut être utilisé à volonté et le malus est cumulable.

Dans tous les cas, lorsqu'un personnage sort du coma, il doit être confus et prendre un certain temps pour pleinement reprendre conscience et comprendre sa situation.

Achèvements

N'importe quel personnage niveau 2 ou plus peut décider de vouloir achever un autre personnage dans le coma. Pour se faire, il faudra traîner le corps de la victime jusqu'à un Cercle des Achèvements.

Lorsque le corps est dans le Cercle, il sera donc possible de tenir une arme au-dessus de la victime pendant 5 minutes et expliquer la raison pourquoi il mérite sa mort. La victime entendra les paroles du bourreau dans son âme et s'en souviendra.

Après les 5 minutes ininterrompues (aucun dégât ou effet reçu), le bourreau coupe ou écrase la tête de la victime et détruit son corps. La victime perdra des points d'âmes et pourrait potentiellement ne jamais revenir dans ce monde.

Traîner un personnage dans le coma



Il est possible de « traîner » un personnage inconscient (le joueur doit se lever hors-jeu et suivre le joueur qui le traîne). Quand on traîne un personnage, on ne peut pas courir et on ne peut poser quelconque action sans poser le corps au sol. Si deux personnages collaborent pour traîner un corps, ils peuvent se déplacer rapidement, mais ils ont toujours la limitation des actions. Si une personne reprend conscience, il n'est plus possible de la traîner sans son consentement.

La Mort

Lorsque votre personnage est Achevé, vous devez rester au sol pendant 15 minutes ; ceci est le délai de « départ de l'âme ». Le corps d'un personnage Mort ne peut pas plus être déplacé. Pendant ce délai, il est possible pour quelqu'un vous faire un Rappel à la Vie avec un sort ou une potion.

Après que le délai de départ de l'âme soit terminé, votre corps disparaît soudainement. Vous devez immédiatement vous lever (hors-jeu) et retourner à l'accueil pour votre rencontre avec le Destin.

Suite à votre discussion avec le Destin, vous perdrez une certaine quantité de puissance d'âme pour reconstituer votre corps. Plus votre personnage a d'expérience (niveaux de personnage), plus le cout de points d'âme sera élevé.

Si votre puissance d'âme venait qu'à être trop faible pour vous reconstituer, votre personnage aura deux choix. Le premier sera d'avoir une entente avec le Destin pour continuer à vivre. Les détails de ce marché seront différents pour chaque personnage et pour chaque cas. Dans tous les cas, le personnage aura une quête personnelle obligatoire ainsi que des malus majeurs. Ne pas poursuivre la quête donnée par le Destin pourrait vous mener à une Mort Définitive. Si l'entente n'est pas possible ou n'intéresse pas votre personnage, le deuxième choix est la Mort Définitive.

Après une Mort définitive, le personnage ne pourra jamais revenir. Toutes vos possessions en jeu doivent être remises à l'équipe d'animation. La Mort définitive vous autorise à commencer un nouveau personnage.

Lors d'une Mort définitive, votre prochain personnage obtient automatiquement **un tiers** des points d'expérience de votre ancien personnage. Il pourrait donc commencer niveau 2, 3 ou même 4.

Armure, Boucliers et Améliorations d'Armes

Armures et Points d'Armure

Porter une armure donne des points d'armures. Ceux-ci permettent d'encaisser des dégâts au lieu de les encaisser avec vos points de vie. Les points d'armure sont perdus avant les points de vie. Des points d'armure perdus sont récupérables en réparant l'armure avec l'aide d'un Forgeron.

Pour savoir combien de points d'armure votre armure vous donnera, consultez la section « [Annexe II : Calcul des points d'Armure](#) » de ce document. Certains sorts donnent aussi des points d'armure, ceux-ci sont perdus en premier et ne peuvent pas être réparés.

Porter une armure empêche d'incanter de la magie, à moins de prendre la compétence « *Incantation en Armure* ».

Les Protections

Certaines pièces d'armures permettent de se protéger contre des compétences spécifiques. Les casques en métal permettent d'être protégé contre la compétence « *Coup Assommant* ». Un gorget ou un camail protège de la compétence « *Poignarder IV (Assassinat)* ». Pour profiter de ces protections, vous devez faire approuver votre équipement par l'équipe d'animation.

Les Boucliers

Les boucliers permettent de bloquer des attaques d'armes. Ils n'ont pas de points d'armure et peuvent être utilisés à volonté. Un bouclier peut être brisé avec la compétence « *Brise-Bouclier* ». Un bouclier brisé est inutilisable et doit être réparé auprès d'un Forgeron.

Un bouclier avec un rayon plus grand que **25 pouces (64cm)** nécessite la compétence « *Utilisation de Grand Bouclier* » pour être utilisé.

Le métal d'un bouclier fonctionne comme une arme et peut être amélioré. Il devient donc possible d'obtenir des améliorations sur son bouclier.

Porter un bouclier empêche d'incanter de la magie, à moins de prendre la compétence « *Incantation en Armure* ».

Potentiel des Armes

À la base, toutes les armes et boucliers en métal ont un potentiel de 1 point d'amélioration. Un Forgeron avec la compétence « *Augmentation du Potentiel* » peut utiliser des ressources pour augmenter son potentiel. Un Forgeron de profil Adamantiste peut augmenter le potentiel une deuxième fois.

Les armes en bois commencent avec un potentiel de 0 points d'amélioration, mais celui-ci peut être augmenté. En contrepartie, les armes en bois peuvent obtenir des runes pour un seul point d'amélioration plutôt que deux. Voir le tableau en dessous.

Potentiel de l'Arme / Bouclier	Points d'Amélioration (Métal)	Points d'Amélioration (Bois)
Base	1	0
Augmenté par Forgeron	2	1
Augmenté par Adamantiste	3	2

Améliorations d'Armement

Si votre arme ou bouclier a des points d'amélioration (voir section au-dessus), elle pourra obtenir des améliorations permanentes : affutage, solidification, enchantement runique, etc.

Pour voir les effets et coûts des améliorations, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Il existe d'autres améliorations d'armes secrètes. Il faudra les découvrir en jeu.



Progression des Personnages

Niveaux

Un personnage peut monter de niveau. Ceci lui ouvre plus de possibilités et lui permet d'avoir un impact plus significatif sur le jeu et les autres personnages. Chaque niveau vous donne des points de compétences (voir le document « *Compétences* ») et 1 point d'esprit si vous êtes une classe utilisateur. On monte de niveau en gagnant des points d'expérience. Voici la quantité d'expérience nécessaire pour chaque niveau :

Niveau	XP total pour atteindre ce niveau	XP pour monter au prochain niveau
1	0 (Niveau de départ)	3
2	3	3
3	6	3
4	9	3
5	12	6
6	18	6
7	24	6
8	30	6
9	36	6
10 (Max)	42	-

Points d'Expérience

Des **points d'expérience** (aussi appelé « *XP* ») sont accordés aux personnages à chaque GN. Voici les méthodes d'obtenir des points d'expérience.

1- S'inscrire au GN: Payer son inscription pour le samedi donne 1 point d'expérience. Payer son inscription pour le dimanche donne aussi 1 point d'expérience.

2- Feuilles de Marque : À la fin de chaque événement, vous pouvez écrire une fiche racontant un ou plusieurs de vos moments mémorables du dernier GN. L'équipe d'animation la lira ce qui l'aidera dans l'écriture de scénario et de contenu personnalisé. N'écrivez rien de banal ou de commun tels que : apprendre un sort, réparer une arme, se rendre à Andale, etc. Voici les éléments à inclure :

- Avancées dans des quêtes.
- Avancées dans les objectifs personnels / développement personnel.
- Moment scénaristique important et/ou mémorable.
- Alliances/hostilités avec d'autres personnages ou groupes/guildes.
- Joueurs étoiles de l'événement (Étoile de RP, Combat, Foi et Déguisement)

Si la feuille contient les éléments mentionnés et qu'elle est envoyée au maximum une (1) semaine après le GN, vous obtiendrez 1 point d'expérience pour votre personnage.

Cette fiche peut nous être envoyée par courriel (ondeval@hotmail.com) ou être produite directement sur le site web (ondeval.com) ; il est également possible de l'écrire sur un papier fourni par l'organisation, mais cela ne devrait pas être l'option à privilégier. Finalement, priorisez l'écriture résumée en puces et non en récit de longue forme.

Étoiles

À chaque fin de GN, tous les joueurs auront le droit de mentionner d'autres joueurs qui se sont démarqués. Vous pourrez écrire le nom des personnages sur votre Fiche de Marque, en parler directement à l'équipe d'animation, ou participer à un vote sur les médias sociaux. Si vous ne vous souvenez plus du nom du personnage, vous pouvez nommer le joueur ou donner une description du personnage.

L'équipe d'animation réagira en conséquence et pourra accorder des « étoiles » aux joueurs acclamés. Notez que ce processus est plus une semi-dictature qu'une démocratie; vous pouvez suggérer un personnage, mais l'équipe d'animation décide des étoiles données au final.

Étoile Roleplay : Joueur qui a montré un excellent Roleplay durant le GN (constance, originalité, mémorabilité, etc.). Cette étoile donne 1 point d'expérience.

Étoile de la Foi : Joueur qui a le mieux représenté son Dieu et sa religion durant le GN (actions, paroles, rituels, conversions, etc.). Cette étoile donne un Don de la Foi du dieu représenté.

Étoile du Combat : Joueur qui a donné le meilleur spectacle avec un combat durant le GN (enjeu du combat, contexte, déroulement du combat plaisant à regarder, etc.). Notez qu'il ne s'agit pas du joueur qui a gagné le plus de combat, mais bien qui a donné le plus beau combat. Cette étoile donne 1 point d'expérience.

Étoile du Déguisement : Joueur qui avait un costume remarquable durant le GN. Ce costume a amélioré votre expérience, augmenté votre immersion et vous a donné le goût d'être aux alentours. Cette étoile donne 1 point d'expérience.

Un personnage ne pourra jamais gagner la même étoile deux fois.

Les Compétences

Les compétences augmentent les capacités de votre personnage de manière permanente. Pour obtenir une compétence, il faut investir ses « points de compétences » dans les compétences désirées.

Tous reçoivent 5 points de compétence à chaque niveau. Passé le Niveau 5, vous gagnerez le même nombre de points de compétence que le niveau obtenu, tel que montré dans le tableau ci-dessous.



Points de compétence par niveau :

Niveau du personnage	Points de compétence additionnels	Total acquis
1	5	5
2	5	10
3	5	15
4	5	20
5	5	25
6	6	31
7	7	38
8	8	46
9	9	55
10	10	65

Les compétences disponibles sont toutes détaillées dans le document « *Compétences* ». Beaucoup de compétence sont limitées à certaines classes, mais une bonne partie sont de profil « Général » et disponibles pour tous.

Le coût de chaque niveau d'une compétence est montré entre parenthèse en ordre des niveaux. Il est nécessaire d'obtenir le niveau précédent pour avoir le niveau suivant d'une compétence. Certains coûts ont également un titre entre les parenthèses; il s'agit de niveaux disponibles à uniquement ce profil de classe.

Lorsque vous utilisez une compétence, il faut clairement avertir les cibles et expliquer rapidement et efficacement les effets aux personnes concernées. Il faut pointer les cibles à distance. Les cibles doivent obéir aux effets tels que décrits (et peuvent demander des détails si nécessaire).

Lorsque vous utilisez une compétence, il faut attendre un délai minimum de 1 minute avant de réutiliser la même compétence.

Lorsque vous utilisez compétences permettant d'ignorer un coup ou un effet, annoncez clairement le nom de la compétence. Il n'y a pas de délai minimum pour la réutilisation de ces compétences telles que « *Esquive* », « *Action Libre* », « *Volonté de Fer* » ou tout autre compétence permettant d'ignorer un coup ou un effet.

Le Niveau 5 : Profil de Classe

Lorsqu'un personnage atteint le niveau 5, il doit choisir un des deux profils de sa classe. Les profils représentent des spécialisations qui offrent des bonus ainsi que des ouvertures exclusives. Ce choix de profil ne pourra pas être modifié par la suite. Pour connaître vos profils, consultez le document « *Classes* ».

Le bonus de profil offre des compétences immédiatement et gratuitement. Si vous recevez en bonus une compétence que vous aviez déjà, celle-ci vous est remboursée en points de compétence. Vous n'êtes obligé d'acheter les compétences uniquement disponibles à votre profil de classe, mais celles-ci sont généralement plus puissantes que la moyenne, ou offre des possibilités uniques.

Les Niveaux 6 à 10 : Multiclassement

Rendu au 6^{ième} niveau de personnage, vous pouvez choisir une deuxième classe. Vous resterez alors niveau 5 dans votre classe initiale et deviendrez niveau 1 dans votre nouvelle classe. Vous ne gagnez pas les compétences de base de la nouvelle classe.

Tous les niveaux de personnage suivants seront obligatoirement investis dans votre deuxième classe, mais les points de compétence gagnés en montant de niveau peuvent être investis dans n'importe quelle de vos deux classes. Notez que le niveau de votre personnage est la somme de vos niveaux de classe.

Il est permis de choisir la même classe une deuxième fois. Dans ce cas, vous êtes considéré comme un « Pure Classe », ce qui vous donne immédiatement un bonus de 4 points de compétence supplémentaires. Un personnage de niveau 10 d'une pure classe peut obtenir le deuxième profil de sa classe.

Aventurier Légendaire

Lorsque votre personnage atteint le niveau 8, il reçoit le titre de Légende. Vous avez alors le droit de vous créer un nouveau personnage niveau 1 sans perdre votre Légende.

Vous pouvez également envoyer votre Légende faire des aventures sur le continent d'Ondeval. Vous ne pourrez plus jamais jouer ce personnage, vous aurez droit à un bonus de départ (déterminé au hasard en fonction de sa classe) pour votre prochain personnage (en plus du bonus d'XP régulier). Consultez la section « [Annexe V : Bonus de sacrifice d'aventurier légendaire](#) » pour connaître les bonus.

Magie

La magie est variée et joue un grand rôle dans le jeu. On peut par exemple soigner, forcer à dire la vérité ou endormir quelqu'un. Pour voir la liste de sorts qui peuvent être utilisés, consultez le document « *Magie* ».

Effets Magiques

Lorsqu'un lanceur lance un sort, il doit clairement avertir les cibles et expliquer rapidement et efficacement les effets subis à ses cibles. Un lanceur doit toujours pointer les cibles à distance. Les cibles doivent obéir aux effets tels que décrits (et peuvent demander des détails si nécessaire).

Il existe plusieurs façons de résister aux effets de la magie, notamment la compétence « *Résistance Anti-Sort* ».

Les effets d'un sort avec le même nom ne peuvent pas se cumuler. Les effets de sorts différents, oui.

Utiliser la Magie

Les 5 classes utilisant communément la magie sont les Mages, Shamans, Prêtres, Champions et Bardes.

Méthode régulière d'utilisation de la magie

1. Avoir au moins une compétence permettant d'utiliser la magie : *Magie Divine, Magie Arcanique, Magie Runique, Serment Divin, Magie de l'Omnichant*.
2. Avoir appris le sort qu'on veut lancer et avoir accès à son école de magie respective.



- a. Ceci est possible avec les compétences citées au-dessus ou en déchiffrant des Parchemins Magiques avec la compétence « *Lecture de Parchemin* » et en passant un test avec un Enseignant Magique en jeu.
- b. Il faut avoir les détails du sort dans son livre d'incantation qui doit toujours être sur soi.
3. Ne pas porter d'armure ni de bouclier (à moins d'avoir la compétence « *Incantation en Armure* »).
4. Incanter le sort respectant les critères d'incantation appropriés (voir tableau plus bas).
 - a. Pendant une incantation, un personnage ne peut faire aucune autre action qu'incanter.
 - b. Pendant une incantation, un personnage ne peut pas se déplacer ni se faire interrompre en recevant des dégâts (à moins d'avoir la compétence « *Incantation Concentrée* »).
5. Ne pas avoir lancé le même sort dans la dernière minute.

Méthode non-régulières d'utilisation de la magie

- Posséder un Artéfact Magique contenant un sort et payer son cout en point d'esprit.
- Posséder un Don de la Foi permettant d'utiliser un sort gratuitement.

Les Points d'Esprit

Tous les personnages ont 3 points d'esprit de base. Les points d'esprits servent à lancer des sorts, utiliser des artéfacts magiques, obtenir un *Don de la Foi* avec *La Relique*, ou contribuer à un rituel de magie. Les 3 classes utilisateurs (Prêtre, Mage, Shaman) gagnent automatiquement 1 point d'esprit de base par niveau de classe. Il est également possible d'augmenter ses points d'esprits avec des compétences.

Méditer

Les points d'esprit sont récupérables grâce à une méditation avec la compétence « *Sablier de l'Esprit* ». Sinon ils ne reviennent qu'au début de chaque jour. Méditer nécessite d'être dans un lieu calme et de ne pas être interrompu.

Critères d'Incantation

Type d'Incantation	Comment lancer un sort
Arcanique (Mages)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toucher son livre magique avec une main. 2. Réciter mot pour mot une courte formule arcanique indiquée par le sort. 3. Payer le coût du sort en points d'esprit.
Runique (Shamans)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir tracé les Runes nécessaires au sort sur l'endroit affecté par le sort (soi, cible ou environnement). 2. Compléter une courte séquence de gestes selon l'école du sort (voir le document « <i>Danses Runiques</i> » pour les mouvements). 3. Payer le coût du sort en points d'esprit. <p>Les Runes doivent être relativement larges et facilement visibles.</p>

Divine (Prêtres et Champions)	<ol style="list-style-type: none">1. Toucher son symbole divin avec une main.2. Réciter une formule magique (en français) indiquée par le sort. (<i>Il est permis de mettre au féminin ou au pluriel les incantations, ainsi que de changer les pronoms. Il est permis d'ajouter des mots, mais pas d'en enlever.</i>)3. Payer le coût du sort en points d'esprit.
Omnichant (Bardes)	Jouer de la musique (instrumentale et/ou vocale) haut et fort pendant la durée d'incantation spécifiée par le sort. La musique n'est pas fournie, vous devrez la prévoir.

Les Sorts de Maître

Il y a 2 sorts de maître pour chacune des 23 écoles de magie. Ceux-ci ont des effets très puissants, mais ne peuvent être utilisés qu'une fois par heure. Pour pouvoir apprendre un sort de maître, il faut au moins connaître 3 sorts de base de la même école de magie. Vous ne pouvez connaître qu'un seul des deux sorts de maître d'une école.

L'Omnichant

Obtenir des Sorts d'Omnichant

La compétence *Magie de l'Omnichant* donne 3 points d'Omnichant par niveau de compétence. Il est possible de dépenser 1 point d'Omnichant pour apprendre un sort d'Omnichant. Pour la liste des sorts d'Omnichant, consultez le document « *Omnichant* ».

Améliorer des Sorts

Il est possible de dépenser 1 point d'Omnichant pour obtenir une des trois améliorations de base d'un sort connu : Astral, Bonté ou Chaos. Il est possible d'acheter plusieurs améliorations pour un même sort, mais seulement une amélioration peut être utilisée à la fois.

Une fois qu'au moins une amélioration régulière a été achetée pour un sort, il devient possible de dépenser 2 points d'Omnichant pour acheter l'amélioration ultime du sort : Prodigieux. Cette amélioration est la plus puissante, mais demande un temps de recharge d'une heure.

Un sort d'Omnichant garde le même nom même s'il est lancé avec une amélioration. C'est-à-dire, on ne peut pas obtenir deux fois les bénéfices du même sort (e.g. : Héroïsme Astral et Héroïsme Prodigieux ne s'additionnent pas). Il faut toujours attendre 1 minute avant de relancer le même sort, même si c'est avec une amélioration différente.

Restrictions

Il est permis d'utiliser plusieurs performances différentes pour le même sort, mais une même performance ne peut jamais être utilisée pour plus qu'un sort.

Si vous êtes créatifs, vous êtes libres de composer vos propres performances. Si vous ne voulez pas partir de rien, il est acceptable (et habituel) de s'inspirer d'une chanson existante. Cependant, il faudra apporter



au moins quelques modifications à la performance pour qu'elle ne soit pas une copie identique de l'inspiration.

En tout temps, il faut rester décorum : respectez la fantaisie médiévale et ne mentionnez jamais un élément appartenant à un autre univers fictif. Tachez de pas avoir de paroles vulgaires ou non-appropriées pour des enfants. Le chant en anglais est accepté, mais le français est encouragé. Si vos performances ne sont pas appropriées, nous nous réservons le droit de vous forcer à les changer.

Note

Lorsque les Bardes arrêtent leur performance pour expliquer les effets d'un sort, on ne considère pas que la performance se soit arrêtée. Ils peuvent la reprendre après l'explication sans problème.

Dieux et Dons de la Foi

Les dieux ont une grande importance à Ondeval et il est recommandé de se familiariser un minimum avec leurs sphères d'influence (listés dans le document « *Dieux de Dons de la Foi* »).

Choix de Divinité

Tous les personnages peuvent choisir de se dévouer à une divinité s'ils le veulent. Les effets de la Relique ou des Temples Consacrés sont réservés aux personnages dévoués.

Ce choix de divinité est seulement obligatoire pour les Prêtres, Champions et personnages la compétence « *Dévotion Divine* ». **Ceux-ci devront choisir 2 des 4 préceptes de leur divinité et les respecter pleinement.** Votre dieu définira la liste de Dons de la Foi qui vous sera disponible, et les écoles de magie divine qui seront favorisées ou défavorisées.

Si votre personnage change de dévotion ou qu'il ne respecte pas les préceptes de son dieu, il perdra tous ses Dons de la Foi, ainsi que sa capacité d'utiliser la magie divine. Veuillez aviser l'équipe d'animation lorsque ceci arrive, il pourra être possible de récupérer vos capacités au travers d'une quête personnalisée. **Notez que les écoles favorisées et défavorisées d'un prêtre ou champion ne changeront jamais, même si sa dévotion change.**

Dons de la Foi

La dévotion est récompensée sous la forme de Dons de la Foi. Ceux-ci offrent des atouts intéressants en lien avec les sphères de la divinité. Il est possible de les obtenir avec des compétences, la Relique, l'étoile de la foi, et autres méthodes trouvées en jeu.

Certains Dons de la Foi nécessitent des incantations. Ces incantations doivent être inventées par vous et doivent avoir au minimum 6 syllabes et 3 mots. L'incantation ne peut pas être la même pour 2 Dons différents.

La Relique

La Relique est un monument sur le terrain de jeu. Un Prêtre avec le sort « *Activation de Relique* » permet aux participants fidèles au même dieu que le prêtre d'obtenir un Don de la Foi. Le prêtre doit faire un



rituel d'une minute par participant (minimum 5 minutes) et chaque participant doit personnellement contribuer 3 points d'Esprit.

Une fois le rituel complété, le prêtre choisit un Don de la Foi de sa divinité, et tous les participants du même dieu obtiennent ce don pendant 1 heure. Le prêtre peut se choisir un don différent pour lui-même seulement.

Appellation et Apparence des Dieux

Les noms et représentations des dieux dans ce document reflète la manière la plus commune et conventionnelle de les reconnaître dans l'univers d'Ondeval.

Il arrive que certains connaissent leur dieu sous un nom ou une représentation différente. Votre personnage peut utiliser un nom et une représentation différente pour son dieu, mais il s'agit bien du même dieu. Il faut faire approuver votre nom et description alternative à l'équipe d'animation.

Objets et Richesses

Les Objets en Jeu

Durant le jeu, vous tomberez sur des objets liés à l'univers d'Ondeval comme des pièces d'or, jetons ressources ou autre. Ceux-ci peuvent être échangés et/ou volés d'un personnage à l'autre durant le jeu.

À la fin d'un grandeur nature, il est très important que ces objets soient rapportés en bonne condition. Si vous êtes en possession d'un objet qui est essentiel au bon déroulement de la quête et que vous l'amenez chez vous, cela peut causer d'importants problèmes au jeu. Nous nous réservons le droit d'enlever ces objets à votre personnage si cette situation arrive.

Ressources

Vous pourrez trouver des Jetons Blancs, Bleus, Mauves ou Oranges en jeu. Ceux-ci représentent des Ressources avec utilités diverses, tel qu'améliorer des armes, créer des potions, construire des bâtiments dans un village, fabriquer des parchemins, marchander ou autre.

Objets Magiques

Certains objets offriront des capacités magiques, comme lancer des sorts magiques. Ceux-ci sont également soumis à la règle du délai minimum de 1 minute avant réutilisation.

La Fouille

Il est obligatoire d'avoir une bourse, sacoche ou un remplacement pour y conserver vos possessions. *Les poches de vos pantalons ne sont pas une bourse!* Vous pouvez refuser qu'on vous fouille, dans quel cas, vous devrez vous-même vider le contenu de votre bourse.

Lorsque vous fouillez quelqu'un, vous ne pouvez prendre que les objets en jeu. Vous n'avez en aucun cas le droit de prendre des objets personnels à moins que son propriétaire ne vous l'autorise. **Il est interdit de cacher ses possessions ailleurs sur soi que dans sa bourse (ou le remplacement).**



Les Villages

Un personnage avec la compétence « *Investisseur* » peut faire construire un village et y construire des bâtiments. Il devient le propriétaire de ce village.

Certains bâtiments permettent à un personnage d'obtenir un bénéfice. Le propriétaire du bâtiment doit nous indiquer qui sera le bénéficiaire au début de l'événement. Si le propriétaire est absent, aucun des bâtiments du village ne peut être utilisé.

Construire un Bâtiment

Les bâtiments coutent 5 ressources versatiles à un propriétaire. Ces ressources peuvent être payées au début d'un événement pour obtenir les bénéfices immédiatement. Sinon, il est possible pour un propriétaire de déposer les ressources dans une des boîtes d'Artisan (situées à Andale et à la Bibliothèque) et d'inscrire sur un bout de papier son nom du propriétaire et le bâtiment à construire. Les bénéfices seront obtenus au début du prochain événement. Pour la liste de tous les bâtiments, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Un village peut avoir chaque bâtiment 1 fois au maximum.

Coûts de Maintenance

Un village peut avoir autant de bâtiments que désiré, mais ceux-ci coutent au propriétaire une somme en pièce d'or pour les maintenir. Les coûts sont listés dans le document « *Améliorations et Créations* ».

Un propriétaire doit payer les coûts de maintenance de tous les bâtiments construits dans son village avant la fin de chaque événement. La somme peut être donnée au début de l'événement ou déposée dans une boîte d'artisan pendant le jeu. Si un joueur propriétaire est absent à l'événement, il n'a pas à payer de coût de maintenance.

Si le propriétaire est présent à l'événement et ne paie pas ses coûts de maintenance, les bâtiments se détérioreront et il ne pourra plus en tirer leur bénéfice. Si la somme n'est pas payée dans sa totalité 2 événements de suite, des bâtiments pourront être perdus indéfiniment (et devront être reconstruits). Il est possible de détruire son propre bâtiment pour récupérer 2 Ressources Versatiles.

Fonctionnement des Convois

Le bâtiment « Poste de Traite » permet d'envoyer un convoi ailleurs à Ondeval. Ce convoi peut transporter des objets, des ressources ou même des gens (entre les événements).

Le propriétaire devra écrire sur un papier les informations suivantes : 1- son nom. 2- la destination de son convoi. 3- les destinataires de son convoi. 4- ce qui est transporté. 5- dans quel but. 6- combien de gardes sont embauchés pour la protection du convoi.

Chaque garde coute 10 pièces d'or à embaucher. Il est recommandé d'engager 1 garde pour une destination sécurisée, 3 gardes pour une destination standard, et 5 pour une destination hostile. Vous pouvez être chanceux ou malchanceux, il est donc possible d'engager aucun garde, ou plus que 5 gardes.

Ensuite, mettre ce papier ainsi que le paiement des gardes, ainsi que les choses à transporter dans une lettre. Poster cette lettre dans une boîte à lettre officielle du GN. Si ce qui est à transporter n'est pas dans la lettre, s.v.p. venir le porter à l'accueil.

Les Guildes

Les guildes sont des groupes de gens ayant des valeurs communes. Les guildes bénéficient d'un compte de banque spécial protégé par un mot de passe. De plus, une guilde a une identité claire qui a plus de poids aux yeux des factions de l'univers d'Ondeval.

Un personnage ne peut être membre que d'une seule guilde à la fois. En tout temps un membre peut choisir de quitter ou de changer de guilde. Un changement de guilde doit être rapporté à l'accueil.

Pour obtenir le statut de guilde, il doit y avoir en tout temps au moins 3 membres dans la guilde. Un chef, un adjoint et un trésorier.

La Banque de Guilde

Chaque guilde peut déposer ou retirer des pièces d'or dans un compte de banque protégé par un mot de passe. Seul un membre de la guilde avec le mot de passe peut en retirer des pièces d'or. Si le mot de passe est oublié, il peut être récupéré au coût de la moitié des pièces d'or dans le compte. L'utilisation excessive de la banque peut générer des taxes d'utilisation.

Zones de Récolte

Certains endroits sur le terrain pourront parfois générer de large quantité des ingrédients non-raffinés à des moments indéfinis durant le jeu. N'importe qui peut collecter ces ingrédients et les transporter jusqu'à Andale pour les raffiner et obtenir des ressources. Voici les différentes zones et les ressources associées.

Zone de Récolte	Ingrédients Non-raffinés	Produit raffiné
Mine de Métaux	Minéraux variés	Ressources Métal
Champs d'Ingrédients	Herbes & plantes	Ressources Substance
Mine d'Or	Pépites d'or	Pièces d'Or
Marché Noir	Documents sensibles & objets divers	Ressources Scribe
Pépinière	Buches	Ressources Versatile
Puit de Magie	Essences magiques	Parchemins Magiques

Horaire

L'horaire de ces moments de récolte changera à chaque événement. La quantité de récoltes est aussi variable à chaque événement. Il sera souvent possible d'anticiper ces moments au travers de rumeurs, discussions ou observations.



Transport des Ingrédients

Les ingrédients seront représentés par une boîte qui devra être réellement transportée. Lorsque vous tenez cette cargaison, toute magie bénéfique sur vous est dissipée, vous ne pouvez pas courir, vous ne pouvez pas poser quelconque action autre que vous déplacer. Si vous voulez vous battre ou fuir, il faudra déposer la boîte au sol.

Autres Systèmes de Jeu

En combat vs. Hors-combat

Un joueur est réputé « en combat » si, dans les 5 dernières minutes, il a été impliqué dans un effet néfaste envers une autre personne ou a aidé, de quelconque façon, une autre personne en combat. Un effet néfaste ce définit par toute action ayant comme résultat un impact négatif sur une personne.

Les Deux Dimensions (L'Écho)

Il n'existe que deux dimensions utilisables par les joueurs : La dimension normale par défaut (dimension d'Ondeval) et *l'Écho*. Ces deux dimensions sont une copie exacte l'une de l'autre en termes de géographie et topographie. C'est-à-dire que ce sont des versions distinctes mais identiques des mêmes endroits.

L'Écho est un endroit étrange où des Esprits peuvent être aperçus, et des objets perdus sont répandus un peu partout.

À moins d'indication contraire, la dimension d'Ondeval et *l'Écho* ne peuvent pas interagir ensemble de quelconque manière (voir, entendre, sentir, toucher, etc.).

Par défaut, un personnage dans *l'Écho* ne peut poser absolument aucune action (pas de déplacement, paroles, attaques, etc.). Il ne peut qu'attendre sur place.

Pour se rendre dans *l'Écho*, il faudra trouver une entrée grâce à un sort, don ou autre méthode. Dépendant de votre méthode d'entrée, certains droits vous seront accordés (exemple : parler).

Si deux personnages sont dans *l'Écho*, ils peuvent se voir et s'entendre passivement comme d'habitude. Ils peuvent également interagir ensemble si leur méthode d'entrée leur donne un droit d'action qui permet l'interaction (comme parler, se déplacer et toucher).

Notes : Il est impossible de récupérer ses points de vie ou d'esprit dans *l'Écho*. Lorsque que vous êtes dans *l'Écho*, il faut toujours garder la main ouverte dans les airs pour le signaler aux autres joueurs. Il est possible de se faire attaquer dans *l'Écho*. Si vous tombez dans le coma, vous revenez immédiatement dans la dimension d'Ondeval.

Le Village Principal, Andale

Le village d'Andale est le village principal des Basses Terres. Il s'agit du seul endroit où il est permis d'allumer un feu (si les conditions le permettent). À cet endroit, vous y trouverez de l'eau en tout temps.

Le village d'Andale est neutre et ne peut pas être contrôlé par une guilde. Tous ses bâtiments peuvent être utilisés par tous. Il y a un Atelier, une Forge, une Distillerie et un Poste de Traite.

Les Coffres et les Serrures

Il est possible que vous trouviez des coffres barrés en jeu. Ils possèdent normalement un cadenas sur l'ouverture. Arracher le cadenas ou les pentures ne sont pas de bons moyens d'ouvrir le coffre. Vous devez trouver un joueur qui possède la compétence « *Crochetage* » ou la clé pour l'ouvrir.

Parchemins, Lecture et Écriture

Le commun est connu de tous, autant pour la lecture que pour l'écrire. Si un parchemin vous est remis, il est possible qu'il soit dans un langage qui vous est inconnu. Dans ce cas, il vous faut trouver quelqu'un pour le déchiffrer. Il est possible pour une lettre ou un parchemin d'être piégé; **du moment que vous avez commencé à lire moindrement la lettre, son piège est déjà déclenché (et vous devez lire son effet au complet).**

Couronne ou Dragon

Il peut arriver que certaines compétences, sorts ou pouvoirs demandent un jeu de « Couronne ou Dragon ». Il s'agit d'un pile ou face avec la monnaie d'Ondeval (qui a un Dragon d'un côté et une Couronne de l'autre). Chaque personne choisit une face, la pièce est lancée et la face de la pièce qui est visible à la retombée définit le gagnant. Soyez juste et assurez-vous que le résultat soit aléatoire.

Perdre des Points de Vie de Base

Il est possible de perdre des points de vie de base de manière permanente ou temporaire. Si vous perdez des points de vie de base alors que vous êtes blessé, vous perdez les points de vie blessés en premier.

Il est impossible de perdre son dernier point de vie de base. Si un effet demande de sacrifier un point de vie de base, vous ne pourrez pas l'utiliser. Si un effet néfaste réduirait vos points de vie en dessous de 1, vous restez à 1.

Incarner une Animation

Lorsque vous êtes dans le coma, il est possible que votre corps soit animé. En tant qu'Animation:

- Vous subissez un effet de *Possession*. Celui qui vous a réanimé est votre maître.
- Vous n'avez aucune conscience de ce qui se passe et vous devez suivre les ordres de votre maître.
- Vous êtes incapables de parler et vous n'êtes pas conscient de qui vous n'êtes ni de vos souvenirs.
- Vous pouvez faire des grognements ou des bruits de gorge.
- Vous ne pouvez pas utiliser vos sorts, dons divins ou compétences.
- Vous pouvez vous battre habilement, comme à l'habitude.
- Vous êtes Vulnérables aux dégâts bénis et immunisé aux dégâts maudits.

L'animation se termine si n'importe quelle de ces conditions est remplie :

- La durée se termine.
- Vous avez perdu tous vos points de vie d'animation.
- Votre maître est à plus de 20 mètres pendant plus d'une minute.
- Vous obtenez une résistance à l'effet de contrôle *Possession*.

Dans tous ces cas, vous retombez ensuite dans le coma.



Avoir sa Mémoire Altérée

Certains sorts tels que « Oubli » ou « Forgeur de Mémoire » peuvent vous faire oublier des mémoires, changer vos mémoires, ou obtenir de nouvelles mémoires. Ces effets sont permanents, à moins d'être annulés grâce à un sort tel que « Souvenir ».

Votre personnage est parfaitement convaincu que sa mémoire est la bonne version des choses. Il peut arriver qu'on vous montre de l'information contredisant votre mémoire. Dans un tel cas, votre personnage restera convaincu que sa mémoire est bonne. Prière de jouer adéquatement la confusion et le conflit mental de votre personnage.

Consentement

Certains effets nécessitent qu'un personnage soit consentant. Un personnage inconscient n'est pas considéré comme étant consentant.

Améliorations et Créations des Artisans

Pour créer un objet ou améliorer un objet, il faut qu'un artisan du métier approprié travaille 5 minutes (ou 1 minute dans le cas des concoctions) dans une Forge, un Atelier ou une Distillerie. **Il existe deux endroits sur le terrain possédant ces bâtiments : Andale et la Bibliothèque.**

Ensuite, l'artisan doit déposer toutes les Ressources nécessaires dans une boîte d'Artisans réservée à cet effet. Finalement, ajouter une petite note dans la boîte avec votre nom, les améliorations/créations faites, la personne recevant votre amélioration, les ressources dépensées, et votre nom de personnage.

Concoctions

Les Laborantins peuvent confectionner des potions et poisons en travaillant une minute à une Distillerie et en dépensant de leur « points d'ingrédients » (obtenus avec les compétences de Laborantin). **Il est aussi possible pour un Laborantin de dépenser une ressource substance pour récupérer 5 points d'ingrédients (veuillez la déposer dans une boîte d'artisan avec votre nom).**

Pour créer une concoction il faut premièrement avoir une fiole (vous pouvez amener vos fioles ou en emprunter à l'inscription). Ensuite, il faudra concevoir une note qui explique le nom, l'effet, la durée, le niveau et le cout de la concoction. Cette note devra être inséré dans une fiole et ne pourra être lue qu'en buvant la concoction (*assurez-vous d'avoir des fioles ou une méthode de pliage qui rendent la sortie de la note facile*). En tant que Laborantin, il faudra avoir sur vous les détails de chacune des recettes que vous connaissez (par exemple dans un livre de recettes).

Les effets d'une concoction avec le même nom ne peuvent pas se cumuler. Les effets de concoctions différentes, oui. Les concoctions expirent à la fin des évènements (et non à la fin de chaque journée). **Les points d'ingrédients sont regagnés à chaque évènements.**

Les effets permettant de résister aux poisons (ou annuler les effets d'un poison) peuvent également être appliqués aux potions.

Changements de Race

Il existe des méthodes en jeu pour changer la race de votre personnage. Lorsque ceci arrive, il est attendu que vous changiez votre costume et maquillage en conséquence, mais nous serons compréhensifs des délais nécessaires. S'il vous est impossible de passer d'un Orc à un Drake dans la même journée, ce n'est pas la fin du monde. Lorsqu'un personnage change de race, il conserve les bonus/malus de sa race originale à la création du personnage.



Annexe I : Informations sur les Armes

Armes à une main

Arme	Type d'Arme	Longueur Maximale	Dégâts de Base
Dague	Perforant	18 pouces (46 cm)	1
Hache	Tranchant	28 pouces (71 cm)	1
Épée Courte	Tranchant	28 pouces (71 cm)	1
Épée Longue	Tranchant	36 pouces (92 cm)	1
Épée Bâtarde	Tranchant	42 pouces (107 cm)	1
Gourdin	Contondant	18 pouces (46 cm)	1
Masse	Contondant	28 pouces (71 cm)	1
Marteau	Contondant	36 pouces (92 cm)	1

Armes à deux mains

Les armes à deux mains doivent avoir une longueur minimum de 36 pouces (92 cm).

Arme	Type d'Arme	Longueur Maximale	Dégâts de Base
Épée Bâtarde	Tranchant	42 pouces (107 cm)	1
Hache Double	Tranchant	44 pouces (112 cm)	1
Épée à 2 mains	Tranchant	60 pouces (153 cm)	1
Double Lame	Tranchant	60 pouces (153 cm)	1
Hallebarde	Tranchant	72 pouces (183 cm)	1
Lance	Perforant	72 pouces (183 cm)	1
Masse de Guerre	Contondant	44 pouces (112 cm)	1
Bâton	Contondant	72 pouces (183 cm)	1

Petites Armes de Jet

Arme	Type d'Arme	Taille Maximale	Dégâts de Base
Fléchette ou Dard	Perforant	8 pouces (21 cm)	1
Dague de Jet	Perforant	12 pouces (31 cm)	1
Sarbacane	Perforant ou Contondant	20 pouces (51 cm)	1
Lance-Pierre	Contondant	10 pouces (26 cm)	1

Grandes Armes de Jet

Arme	Type d'Arme	Taille Maximale	Dégâts de Base
Arc ou Arbalète	Perforant	42 pouces (107 cm)	2
Marteau de Jet	Contondant	14 pouces (36 cm)	2
Hache de Jet	Tranchant	14 pouces (36 cm)	2

Boucliers

Un bouclier avec un rayon plus grand que **25 pouces (64cm)** nécessite la compétence « *Utilisation de Grand Bouclier* » pour être utilisé.



Annexe II : Calcul des points d'Armure

Vos points d'armure dépendent des parties de votre corps qui sont couvertes en majorité (plus de 50%), ainsi que du matériel constituant l'armure.

Partie du Corps	Armure Légère (Cuir, Fourrure et Autres)	Armure Moyenne (Cotte de Mailles)	Armure Lourde (Plaque Métallique)
Tête	1 point	1.5 points	2 points
Torse	1 point	1.5 points	2 points
Jambes	0.50 points chaque	0.75 points chaque	1 point chaque
Bras	0.50 points chaque	0.75 points chaque	1 point chaque

Additionnez vos points et arrondissez. Le résultat est votre quantité de points d'armure.

Exemples d'arrondissement : 1.25 → 1 | 1.75 → 2 | 1.50 → 2

Notes

- 1- Seulement la couche avec la plus grande valeur de protection compte. Si le joueur porte une plaque par-dessus une armure de cuir, seulement la plaque compte.
- 2- Peu importe le point d'impact d'une attaque, les dégâts affectent votre total de points d'armure. Lors de réparations, on répare la totalité de l'armure plutôt que les morceaux individuels.
- 3- Les points d'armure conférés par la magie ne sont pas reliés à votre armure, mais plutôt à votre personnage. Ces points ne sont pas réparables lorsque perdus et sont toujours perdus avant les points d'armures venant d'une vraie armure.

Annexe III : Afflictions

Afflictions Mineures

Amour Ciblé	La cible tombe en amour avec une autre personne déterminée par le lanceur. À chaque seconde, la cible subit un effet d' <i>Amitié</i> envers la personne aimée.
Dédoublement	La personnalité de la cible doit changer drastiquement à chaque heure.
Soif	La cible a constamment soif. Elle perd 1 point de vie de base pour chaque heure passée sans boire un liquide béni ou maudit. Ce malus est cumulable.
Performance	La cible veut se donner en spectacle pendant au moins 1 minute devant les groupes de 5 personnes et plus. Cet effet peut recommencer après 15 minutes.
Menteur Compulsif	La cible ressent le besoin de mentir. Au moins 1 mensonge doit être dit à chaque minute de discussion.
Cleptomanie	La cible ressent toujours le besoin de voler.
Bulles	La cible subit un effet d' <i>Antipathie</i> pendant 1 minute quand on lui adresse la parole. Cet effet peut recommencer après 15 minutes.
Phobie Chronique	La cible subit un effet de <i>Peur</i> pendant 15 minutes lorsqu'elle est à moins de 5 mètres d'une chose en particulier (spécifiée par le lanceur). Cet effet peut recommencer après une heure.
Vérité	La cible subit un effet de <i>Vérité</i> à chaque seconde.
Manque de Sommeil	La cible tombe dans un profond <i>Sommeil</i> pendant 1 minute. Cet effet recommence à chaque heure.
Transe Provoquée	Lorsque la cible entend un mot prédéterminé par le lanceur, elle subit un effet d' <i>Hallucination</i> (prédéterminé par le lanceur) pendant 15 minutes. Cet effet peut recommencer après une heure.
Fuitapat	La cible trébuche et <i>Tombe au Sol</i> à son premier pas si elle est restée immobile pendant 10 secondes. Cet effet peut recommencer à chaque 15 minutes.
Charabia	Lorsqu'elle tente de parler le langage commun, la cible utilise un langage incompréhensible pendant 1 minute. Ceci empêche d'incanter de manière divine. Cet effet recommence à chaque 15 minutes.
Fatigue	Après une minute d'effort physique, la cible doit prendre une pause de 10 secondes.
Blessure Persistante	Un des membres de la cible choisi par le lanceur est <i>Brisé</i> . S'il est soigné, il brise à nouveau après 15 minutes.

Règlements



Pauvreté	La cible ressent le besoin de donner ses possessions. Au moins une possession d'une valeur d'au moins 1 pièce d'or doit être donnée à chaque 15 minutes.
Comportement Animal	La cible doit adopter trois caractéristiques d'un comportement animal. L'animal est choisi par le lanceur, les caractéristiques sont choisies par la victime.
Double Double	Lorsqu'elle tente de parler à quelqu'un, la cible doit répéter chaque mot une deuxième fois pendant 1 minute. Ceci empêche d'incanter de manière arcanique. Cet effet recommence à chaque 15 minutes.
Antimétal	La cible ne supporte pas le contact avec du métal. Être en contact direct avec du métal cause 1 dégât magique par minute.
Folie Meurtrière	La cible subit un effet d' <i>Enragement</i> pendant 10 secondes. Cet effet recommence à chaque 15 minutes.

Afflictions Majeures

Lycanthropie	À un moment prédéterminé par le lanceur, la cible se transforme en loup-garou.
Mort Prévue	La Mort (Achèvement) de la cible est prévue et sera déclenché par un moment ou évènement prédéterminé par le lanceur.
Pétrification Majeure	La cible subit un effet de <i>Pétrification</i> à chaque seconde.
Influence Céleste	Un être Céleste (Ange ou Démon) influence le comportement de la cible et lui donne un but supplémentaire. Si ce but n'est pas respecté, l'être Céleste la punira.
Châtiment de Vulnérabilité	La cible ne peut plus utiliser quoi que ce soit pour résister à quelconque effet.
Abandon des Armes	La cible ne peut plus utiliser les armes pour frapper ou lancer des sorts. Elle peut porter des armes et même bloquer des coups, mais ne jamais les utiliser pour causer du mal.
Vénération Forcée	<p>La dévotion divine de la cible est modifiée pour une Divinité en particulier spécifiée par le lanceur. Le personnage abandonne son ancienne dévotion et suit maintenant obligatoirement au moins 2 préceptes du nouveau dieu.</p> <p>Si la cible avait des Dons de la Foi, elle les perd. Elle peut choisir de nouveau Dons appartenant à son nouveau dieu.</p> <p>Si la cible est libérée, elle peut retourner à son ancienne dévotion. Elle perd les Dons de sa divinité forcée et récupère ceux qu'elle avait sélectionné originellement.</p>
Cécité	La cible subit un effet d' <i>Aveuglement</i> à chaque seconde.



Annexe IV : Effets de Contrôle

Effets de Contrôle Physique

1- Immobilisation : Votre corps entier est immobilisé. Vous restez sur place et ne pouvez plus bouger par vous-même du tout. Vu qu'il est impossible de bouger la bouche, vous ne pouvez pas parler. **Prendre du dégât brise l'effet.**

2- Enchevêtrement : Vous ne pouvez plus vous déplacer. Vos pieds et vos jambes sont prises sur place.

3- Étourdissement : Vous ne pouvez prendre aucune autre action que prendre votre tête entre vos deux mains et chanceler. Il est possible de se déplacer sans courir.

4- Déséquilibre : Il devient impossible pour vous de vous tenir sur vos 2 jambes. Il est possible de se déplacer avec un genou au sol.

5- Tomber au Sol : Vous tombez complètement au sol. Il faut qu'à un certain point, vos 2 épaules soit en contact avec le sol avant que vous puissiez vous relever.

6- Projection : Vous êtes projeté dans la direction indiquée par le lanceur. Vous courez la distance demandée dans cette direction. Si vous rencontrez un obstacle qui vous empêcherait de continuer, vous vous arrêtez sur l'obstacle. **Si vous n'êtes pas en mesure de courir (e.g. : coma), rien ne se produit.**

7- Pétrification : Votre corps entier ainsi que tout votre équipement se transforme en une statue de pierre. Vous ne pouvez faire aucune action et ne pouvez pas être déplacé. Vous ne pouvez pas prendre de dégât. Rien ne peut vous être volé.

8- Ralentissement : Vous ne pouvez pas courir.

9- Aveuglement : Vous devez fermer les yeux complètement. (Il est permis d'ouvrir les yeux pour ne pas vous faire mal si vous devez vous déplacer sur un terrain risqué, mais jouez comme si vous étiez aveugle.)

10- Silence : Vous ne pouvez faire aucun son avec votre voix. Ceci empêche de lancer des sorts qui demandent des incantations.

11- Insoignable : Vous ne pouvez plus récupérer de points de vie.

12- Brise-Membre : Un bras ou une jambe devient inutilisable. Un soin hors-combat enlève cet effet.

Effets de Contrôle Mental

13- Amitié : Vous ne pouvez poser aucun acte offensif ou agressif envers une personne indiquée. **Prendre du dégât brise l'effet.**

14- Antipathie : Vous êtes agressif, intolérant et déplaisant. Vous refusez de collaborer ou d'entendre la raison, mais vous n'avez cependant pas nécessairement le goût d'attaquer. **Prendre du dégât brise l'effet.**

15- Hypnotisme : Un ordre vous est donné et vous devez l'accomplir du mieux que vous pouvez. Vous pouvez interpréter l'ordre d'une manière littéraire, mais pas métaphorique. **Prendre du dégât brise l'effet.**

16- Sommeil : Vous vous installez confortablement au sol ou sur le support le plus près pour vous endormir immédiatement et très profondément. Se faire secouer ou les bruits des environs ne sont pas suffisants pour se faire réveiller. **Prendre du dégât brise l'effet.**

17- Fascination : Vous ne pouvez faire rien d'autre que suivre et adorer une personne en particulier. **Prendre du dégât brise l'effet.**

18- Hallucination : Vous hallucinez ce qu'on vous décrit comme s'il s'agissait de la réalité. Vous êtes maître de l'intensité de votre réaction, mais elle ne peut pas être nulle.

19- Vérité : Vous êtes incapable de mentir. Rien n'empêche de dire des vérités inutiles ou des vérités hors-sujet, mais aucun mensonge ne doit être dit.

20- Enragement : Vous perdez le contrôle de vous-même et utilisez tous les moyens pour faire tomber la personne la plus proche de vous dans le coma. Lorsque cette personne tombe dans le coma ou s'enfuit, vous vous attaquez à la prochaine personne la plus proche. Vous ne distinguez pas les alliés des ennemis. Vous ne pouvez pas vous sauver ni vous cacher.

21- Possession : Vous êtes au commandement total d'une personne en particulier. Vous ne pouvez rien faire d'autre qu'accomplir les ordres de votre maître. Il est possible d'interpréter les ordres reçus de manière littéraire mais pas métaphorique.

22- Pacification : Vous êtes incapable de poser un acte offensif sur qui que ce soit.

Après un effet de contrôle mental, un personnage se souvient de ce qui lui est arrivé pendant l'effet (sauf dans le cas de Sommeil).

Effets de Contrôle Moral

23- Peur : Vous avez peur d'une source. Vous vous efforcez toujours de rester à un minimum de 5 mètres de la source si possible et vous n'osez pas poser un geste offensif contre la source.



Annexe V : Bonus de Sacrifice d'Aventurier Légendaire

Ces bonus peuvent être obtenus pour son prochain personnage en sacrifiant son personnage Légendaire. Le bonus est sélectionné au hasard avec un dé à six faces et en fonction du groupe de classe de votre prochain personnage.

Table des Bonus

Résultat du dé à six faces	1-2	3-4	5-6
Combattants	+ 5 points de compétence	+2 points de vie de base	+Obtenez une arme en adamantium avec les améliorations de votre choix
Utilisateurs	+ 5 points de compétence	+3 points d'esprit de base	+Obtenez Fabrication d'Objets Magiques
Furtifs	+ 5 points de compétence	+2 Esquives	+Se déplacer pendant 15 minutes dans l'Écho en voyant et entendant dans la dimension d'Ondeval. Recharge : 1 heure
Artisan	+ 5 points de compétence	+30 pièces d'or par GN	+1 Ressource de votre choix périodiquement