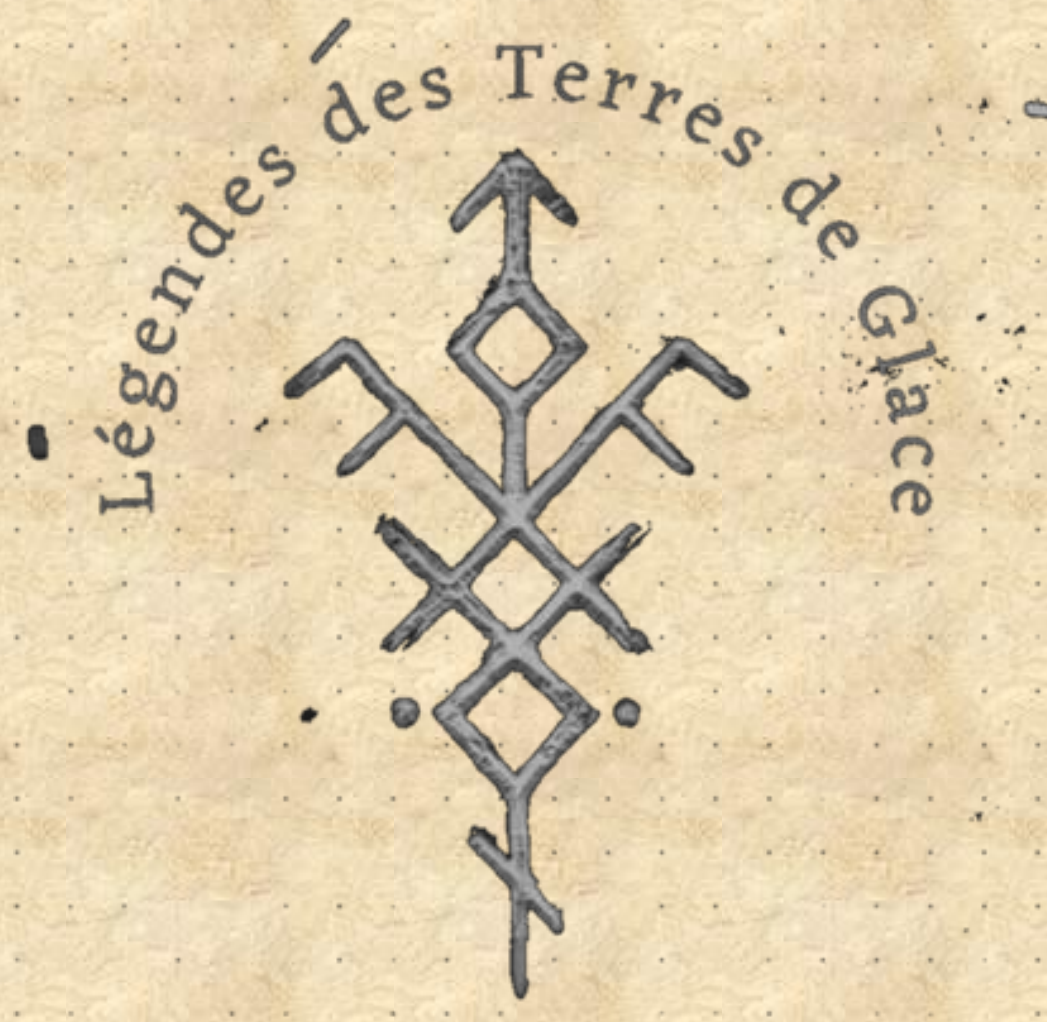


Légendes des Terres de Glace

Règles générales



Généralités	3
Sécurité	3
La base	3
Physique	3
“Stop”	3
Émotionnelle	3
Hors-jeu	4
Alcool	4
Litige	4
Équipement	4
Règles	4
Combat	4
La base	4
Point de vie (PV)	5
Touches et dégâts	5
États de santé	5
En pleine forme	5
Blessé	5
Agonie	5
Coma	5
Mort	5
Soins	5
Cumul des blessures graves	6
Point d’endurance	6
Liste des annonces	6
Armure	7
Bouclier	7
Arme	8
Pugilat	8
Vie sociale	9
Vol et recel	9
Dissimulation	9
Nourriture	9
Transport et ressource	9
Création de personnage	10
Clan et Faction	10
Métier	10
Compétences	10
Expérience	10
Histoire et Background	10

Généralités

Sécurité

La base

Dans un GN, la sécurité prime sur le jeu, les joueurs doivent toujours éviter les situations dangereuses, pour eux-mêmes comme pour les autres. De même, la réglementation française s'applique et doit être respectée (consommation de stupéfiants interdite, aucune agression réelle...)

Physique

Les armes de jeu, les armures, et boucliers ou tout autre objet pouvant être utilisés dans des scènes de combat devront l'être uniquement si ceux-ci ont été validés par un Orga durant le check arme en début de jeu. Les organisateurs s'autorisent à n'importe quel moment du GN à vérifier l'état d'un objet et à demander à son propriétaire de ne plus l'utiliser si la sécurité ne peut être garantie, même si ce dernier a été accepté en début de jeu.

Toute situation de danger physique a vocation à être interrompue et réglée "Hors-Jeu". Chacun est responsable de la bonne qualité de son matériel pour éviter tout accident.

"Stop"

A n'importe quel moment, si vous voyez qu'il existe un danger immédiat pour une autre personne ou pour vous-même, criez « STOP ! » afin de figer l'action et éviter l'accident.

Si vous entendez crier « STOP ! », ne cherchez pas à savoir pourquoi : "Arrêtez tout !" sans attendre.

Soyez beaux joueurs et n'abusez pas, qu'il soit justifié ou pas, il vous est demandé de ne pas bouger lors de cet instant sauf pour régler le danger et d'en attendre calmement la résolution. Essayez de faire en sorte que ce moment ne dure pas trop longtemps. Changer de place pour éviter un danger environnemental, évacuer au plus vite les blessés vers une zone sûre où il sera possible de s'occuper d'eux rapidement, etc.

Émotionnelle

La sécurité émotionnelle est aussi importante que la sécurité physique. Si vous devez aborder des situations liées au sexe, à la torture et aux questions susceptibles de provoquer des traumatismes faites-le avec le consentement de vos partenaires de jeu. Si vous ressentez une gêne, veuillez lever le poing pour vous signaler hors-jeu et quitter la scène de jeu.

Si vous sentez le besoin d'en parler ou la simple envie d'exprimer le problème, vous pouvez contacter l'organisateur de votre choix au plus vite et lui faire part de la problématique.

"Vraiment Vraiment"

Afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, vous pouvez employer le terme « vraiment, vraiment ».

Exemple :

- « J'ai vraiment vraiment mal » pour indiquer que vous avez mal hors-jeu, que cela vous concerne vous et non pas votre personnage.
- « Il faut que tu arrêtes de dire ça, ça me gêne vraiment vraiment » pour indiquer qu'un point ou un sujet de la conversation ne vous convient pas personnellement.
- « Je ne peux vraiment vraiment pas reculer, peut-on aller ailleurs? » pour indiquer que l'espace autour de vous n'est pas propice à l'action.

Essayer d'utiliser autant que possible cela à la place d'un "STOP" général s'il n'y a pas de danger immédiat.

Hors-jeu

Le hors-jeu n'est toléré qu'en cas de problème de sécurité évident ne permettant pas le déroulement du jeu. Si vous remarquez qu'un autre participant brise l'immersion dans le jeu, n'hésitez pas à le rappeler à l'ordre en prenant ses dires non-roleplay comme des insultes et réagissez comme le ferait votre personnage à cette situation outrageuse.

Pour signifier aux autres participants que vous êtes hors-jeu, il faut lever le poing fermé. Si vous voyez quelqu'un le poing fermé au-dessus de ses épaules, votre personnage ne le voit pas, il n'existe pas. Si une personne hors-jeu vient vous parler, mettez-vous aussi hors-jeu, en vous écartant de la scène, pour lui répondre.

Alcool

Sa consommation est tolérée (sauf pour les mineurs pour qui elle est strictement interdite) mais sa consommation excessive n'est pas permise. Ne jouez pas en état d'ébriété, pensez à boire de l'eau ou autre boisson sans alcool. Si vous voyez une personne en état d'ébriété veuillez le raccompagner dans une zone où il pourra dégriser sans déranger le jeu et/ou signalez le à un organisateur pour éviter tout problème.

Litige

En cas de différend avec un autre joueur, évitez de vous emporter, cela ne fera qu'aggraver le problème. Soyez fair-play en cas de litige, et si un problème arrive, vous le réglerez en hors-jeu plus tard. En cas de doute et pour ne pas briser la scène, choisissez la solution la moins avantageuse pour vous et réglez cela par la suite en hors-jeu avec les concernés.

Si le problème persiste ou qu'aucune solution n'est trouvée, contactez un organisateur qui cherchera une solution.

Un organisateur à toujours le dernier mot lors d'un litige si aucune solution amiable ne peut être trouvée.

Equipement

Tous les costumes, les répliques d'armes ou les protections utilisées en jeu doivent avoir un niveau de sécurité suffisant lors d'un usage normal pour ne pas mettre en danger les autres participants.

- Les répliques d'armes doivent être suffisamment molles et sécuritaires pour ne pas infliger de réelles blessures lors de leurs usages.
- Les boucliers ne doivent posséder aucun bord dur, tranchant ou comportant des pointes non sécuritaires.
- Les costumes ne doivent contenir aucune partie tranchante ou des pointes rigides pouvant occasionner des blessures.
- Les répliques d'armes à trait (arcs, arbalètes par exemple) ne doivent pas dépasser 25 livres de puissance à leur usage de puissance maximal.
- Les flèches et carreaux d'arbalète seront acceptés uniquement de revendeur connu avec une tête molle plus grande que l'orbite d'un œil et où le fût du trait ne peut être ressenti en appliquant une pression avec la main sur la tête.
- Les armes de jet ne doivent pas contenir d'armature solide pour être lancées.

Tout équipement devra être validé au début du jeu lors d'une vérification du matériel avec un organisateur. A tout moment du jeu, un organisateur peut de nouveau vérifier un équipement si le niveau de sécurité de ce dernier n'est plus bon et décider de demander à ce qu'il soit retiré du jeu.

Règles

Combat

La base

La frappe en estoc avec la pointe de l'arme, le raffut, les coups mitraillette et les contacts physiques violents sont strictement interdits. Seuls les coups de tranche comptent et uniquement sur les parties autorisées : Les coups reçus à la tête, sur les doigts, aux zones génitales et à la poitrine pour les femmes ne comptent pas car ils sont douloureux et dangereux, faites attention! Le port de casque est encouragé.

Il n'est pas possible d'utiliser une arme non approuvée par un organisateur ou avec un usage interdit par un organisateur lors de la vérification des armes.

Point de vie (PV)

Tout personnage possède 3 points de vie maximum à sa création. Ce nombre peut être modifié par différentes compétences ou effets en jeu. Les points de vie représentent votre capacité à encaisser des blessures avant de succomber.

Touches et dégâts

Chaque touche nette occasionne 1 point de dégât (sauf annonce contraire par l'adversaire) qui représente la perte de 1 PV. Pour qu'un coup soit valide, il doit être armé (avoir une ampleur crédible) et être marqué (l'effleurement ne compte pas). Il n'y a pas besoin de frapper fort mais uniquement de toucher son adversaire proprement.

En cas de parade molle (le coup est paré par une arme ou un bouclier mais, dû à la force ou l'élasticité des armes, le coup touche quand même sa cible), la touche ne compte pas.

Un projectile ne fait plus aucun point de dégât après un rebond. Un projectile ne peut pas être paré par une arme. Si un projectile est paré par une arme alors qu'il aurait dû toucher la cible, considérez la touche comme valide.

Les coups portés contre des armes rangées ne comptent pas comme parées. Un bouclier non tenu ou porté dans le dos protège des armes à distance mais pas des coups portés au corps à corps.

États de santé

En pleine forme

Quand vous n'avez subi aucune ou peu de blessures, et qu'il vous reste encore au moins 3 points de vie vous êtes considéré comme En pleine forme. Vous ne subissez dans cet état aucun malus.

Blessé

Les blessures que vous avez subi commencent à vous gêner dans vos déplacements. S'il ne vous reste plus qu'un ou deux points de vie vous êtes considéré comme Blessé. Dans cet état vous ne pouvez plus courir mais toutes autres actions sont encore possibles.

Agonie

Les blessures que vous avez subies sont telles que vous ne possédez plus de point de vie, vous vous retrouvez alors à terre. Dans cet état vous ne pouvez plus marcher sans que quelqu'un vous aide fortement. Vous ne pouvez que ramper, parler avec difficulté, crier de douleur ou bien marcher avec l'aide d'au moins une personne qui doit s'y consacrer entièrement.

Au bout de 5 minutes en état d'Agonie sans avoir reçu aucun soin, vous passez dans l'état de Coma.

Coma

Vos blessures sont telles qu'il n'est plus possible pour vous de rester conscient. Vous êtes à présent inconscient et ne pouvez plus rien faire.

Au bout de 5 minutes en état de Coma sans avoir reçu aucun soin, vous êtes Mort.

Mort

Vous êtes mort, il n'y a à présent plus rien à faire pour vous sauver. Restez là au sol et dès que vous pouvez partir sans gêner la scène de jeu en cours, veuillez lever le poing pour vous signaler hors-jeu et rejoignez au plus vite le camp de jeu pour contacter votre organisateur référent ou tout autre organisateur pour signaler votre mort et voir avec celui-ci la suite du GN.

Soins

Il est possible de soigner toute perte de point de vie ou tout état de santé préjudiciable en utilisant une compétence, du matériel ou les deux à la fois en fonction de la gravité de la blessure.

De nombreux soigneurs ayant la compétence adéquate sont capables de vous rendre des points de vie assez facilement, il vous suffit de trouver un guérisseur compétent pour votre problème qui pourra s'occuper de vous.

Les détails du fonctionnement de chaque type de soin est décrit directement sur la compétence associée dans le document **Liste des compétences** ou bien sur le matériel fabriqué par un artisan.

Certains soins impliquent des complications, c'est généralement le cas pour sortir des états d'Agonie ou de Coma. Dans ce cas, le soigneur devra vous indiquer l'effet néfaste dont vous êtes affligé et quand ce dernier va se terminer, et également si le temps suffit à soigner cette blessure. Ces effets peuvent varier en fonction du niveau de compétence du guérisseur ou du matériel utilisé pour aider l'acte de soin.

Le fonctionnement de sa compétence ou du matériel utilisé et les différents effets préjudiciables qui peuvent en découler doivent être expliqués par le soigneur lors de l'acte de soin. Essayez de faire cela de la façon la plus RP possible.

Exemple: *Ulfberht est tombé au combat, tiré à l'arrière de ses compagnons pour être soigné, Bjorn lui applique la compétence Premiers Soins pour le sortir de sa terrible Agonie et lui sauver la vie. Comme l'exige la compétence il prend ses notes, lance un dé 20 qui fait 16, il regarde à quoi cela correspond et explique à Ulfberht : "Ta tête à prit un sacré coup, t'as de la chance d'être en vie, mais pour tes yeux je sais pas trop, va falloir te trouver un bon guérisseur ou une Volva pour t'attirer la grâce des dieux et peut-être que tu pourras de nouveau voir, mais pour le moment tu vas rester dans le noir. Au moins ta vie n'est plus en danger."*

Cumul des blessures graves

Il n'est pas possible de cumuler des blessures graves, si vous êtes déjà sous l'affliction d'une Blessure grave non soignée et que vous devrez en subir une nouvelle, votre personnage est Mort.

Même si un effet vous indique que vous pouvez ignorer les effets d'une Blessure grave non soignée, la règle du cumul des blessures graves s'applique et votre personnage risque la Mort en cas d'une nouvelle Blessure grave.

Point d'endurance

Les points d'endurance sont dépensés durant le combat. Chaque point utilisé permet de faire une annonce de combat. A l'issue d'un combat et après 10 minutes de repos les points d'endurance sont régénérés à leur maximum.

Chaque personnage commence avec 1 point d'endurance (PE). L'achat de certaines compétences et certains pouvoirs permettent d'augmenter ce capital de départ.

Une personne avec 3 points d'endurance pourra faire 3 annonces durant un combat.

Liste des annonces

Certaines touches feront plus d'effet qu'un point de dégât. Pour le signifier, l'attaquant doit annoncer distinctement lors de sa touche un mot clef représentant cet effet. **Il est impossible de cumuler plusieurs annonces sur une même touche.**

Si aucunes de vos compétences ne vous accorde le droit d'utiliser une annonce, cette liste n'est pour vous qu'un rappel de l'effet. Elle vous détaille comment jouer cette annonce si vous deviez la subir.

Une touche avec une annonce n'inflige des blessures que si l'effet de l'annonce le précise, sinon seulement l'effet spécial de l'annonce est appliqué. Par exemple, une touche avec l'annonce "Chute" n'inflige que la chute et aucun point de dégât.

2", "3", "X"	l'attaque qui vient d'être portée inflige 2 / 3 / X point de dégâts à la place des 1 point de dégât de la touche.
"Reculé"	La cible de l'attaque doit reculer d'un mètre ou deux tout en simulant le choc et un déséquilibre. Fonctionne sur les boucliers.
"Chute"	La cible de l'attaque doit bouger d'un pas ou deux et tomber à terre dans un endroit sûr. Les fesses doivent toucher le sol pour que la chute soit considérée comme valide. Fonctionne sur les boucliers.
"Assommé"	En posant un objet contondant (marteau, pommeau d'épée, manche de couteau...) sur le haut du dos d'une personne. Si celle-ci est surprise ou ne peut pas se défendre, elle devient

	inconsciente pour les 10 prochaines minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un ne la réveille explicitement par un acte RP.
"Agonie"	Vous passez en état d'agonie immédiatement. Voir "États de santé".
"Coma"	Vous passez en état de coma immédiatement. Voir "États de santé".
"Brise"	Sur un bouclier, l'attaque brise ce dernier qui devient inutilisable jusqu'à réparation, sur une touche valide, le personnage touché perd l'usage du membre touché jusqu'à la fin du combat (ou de la scène).
"Résiste"	Vous permet d'ignorer une annonce qui vient de vous toucher.
"Désarmé"	Suite à une attaque qui touche votre arme, vous devez la jeter au sol.
"Perce"	La touche fait perdre un point de vie à la cible en ignorant les points d'armure.
"Étourdi"	Pendant 5 secondes vous ne pouvez plus agir autrement que par réflexe. Il est toujours possible de vous défendre mais pas de marcher ou d'attaquer.

D'autres annonces seront utilisées en jeu par exemple par des pouvoirs de faction. Afin d'éviter de surcharger la liste des annonces à connaître (cf tableau ci-dessus), les annonces non inscrites au tableau seront clairement énoncées à voix haute de la manière suivante : "Par Odin," - "descriptif et temps ". Par exemple : **Par Odin, soumission, tous à genou pendant 1 min** - L'annonce "Résiste", ne peut jamais annuler ce type d'annonce.

Armure

Les armures confèrent des points d'armure (PA). Ils fonctionnent comme les points de vie qui seront perdus avant lors d'une touche.

Une armure confère une protection si elle couvre au moins les $\frac{2}{3}$ de votre corps.

Il n'est pas possible de cumuler plusieurs types d'armure. Il n'est pas possible de porter une armure si vous ne possédez pas une compétence vous le permettant.

Le port d'un casque ajoute 1 PA sauf lors du port d'une armure lourde où ce score est déjà compris.

Type	PA	Traits
Armure légère <i>cuir, tissu épais, gambison léger...</i>	1	
Armure moyenne <i>cuir renforcé, gambison lourd, cotte de maille seule...</i>	3	
Armure lourde <i>gambison avec cotte de maille ou armure de plaque...</i>	6	Le port d'un casque adéquat est obligatoire pour que l'armure soit comptabilisée. Sans casque, votre armure ne compte que pour une armure moyenne.

Pour rendre des PA à une armure endommagée, il est nécessaire de trouver un forgeron qui devra la réparer. Quand une armure perd tous ses PA, les runes et autres effets supplémentaires présents dessus disparaissent.

Bouclier

Un bouclier permet de bloquer une touche qui aurait dû normalement vous toucher, annulant son effet. Si cette touche est associée à une annonce, cette annonce est elle aussi annulée si elle ne possède aucun effet sur le bouclier.

Un bouclier qui subit l'effet "Brise" n'est plus utilisable et doit être placé hors du combat dans un endroit sûr, en le jetant sur le côté par exemple. S'il n'est pas possible de se débarrasser du bouclier facilement et sans arrêter le combat, toute touche visant le bouclier doit être considéré comme vous ayant touché à la place.

Quand un bouclier se brise, les runes et autres effets supplémentaires présents dessus disparaissent.

Type	Description
Bouclier léger	Diamètre inférieur à 60 cm.
Bouclier lourd	Diamètre entre 60 cm et 110 cm.

En cas de bouclier rectangulaire, la dimension la plus grande sera prise pour la restriction de diamètre.

Arme

Type	Dégât	Description
Armes courtes	1	Toutes armes ≤ 60 cm de long
Armes longues	1	Toutes armes > 60 cm et ≤ 110 cm de long
Armes à deux mains	2	Toutes armes > 110 cm Ces armes doivent être maniées à deux mains
Armes de jets	1	Toutes armes sans armatures ≤ 30 cm de long
Arcs	2	

Les armes infligeant 2 points de dégâts peuvent utiliser l'annonce "2" sans utiliser de point d'endurance pour indiquer cela.

Il est possible de manier des armes courtes sans aucune compétence. Les autres types d'armes nécessitent d'avoir la compétence correspondante. Pour des raisons de sécurité, les enfants n'ont le droit de manier ni d'armes à deux mains, ni d'arcs.

Pugilat

Tout personnage commence avec 1 point de pugilat (PP). Ce score peut être modifié grâce à des compétences ou autres effets temporaires.

Les points de pugilat servent à régler n'importe quel combat sans arme. Pour se faire, quand vous souhaitez commencer un combat sans arme avec quelqu'un, vous devez lui annoncer votre nombre de points de pugilat explicitement (si possible, essayez de faire cela discrètement, en le chuchotant par exemple) et ce dernier doit vous répondre par son propre score. Le score de pugilat le plus haut devra gagner le combat. Il ne vous reste plus qu'à simuler ce combat de façon RP. En cas d'égalité, mettez-vous d'accord sur le résultat, sinon chacun est considéré comme avoir perdu.

A la fin du combat, le vaincu est "Assommé" (voir Liste des annonces) tandis que le vainqueur est simplement un peu essoufflé et perd 1PP pour les 5 prochaines minutes. La perte de PP peut se cumuler en cas de combats successifs sans arme.

Si la différence de point de pugilat est d'au moins 3 (score de 4PP contre 1PP par exemple) il est possible de vaincre son adversaire en un seul coup. Dans ce cas, le vainqueur ne ressentira aucune fatigue à la fin du combat et ne subira aucune perte de PP.

Pour permettre de donner un visuel RP à vos combats à main nue, nous vous proposons d'appliquer cette règle : Si la différence de point de pugilat est inférieur à 3, le combat simulé de façon RP devra durer le double en minutes du score

du participant le plus faible. Par exemple, le combat doit durer 2 minutes si les PP du participant le plus faible est de 1. 4 minutes si il est de 2.

Il est possible de faire un combat sans arme avec plus de deux participants, dans ce cas chaque participant doit annoncer son score et quel est son adversaire. Les scores des membres d'une équipe se cumulent et l'équipe compte comme une seule entité en vue des règles de victoire.

Tous les hommes ne se battent pas loyalement, si pendant le RP de votre pugilat vous sortez une arme, le combat sans arme s'arrête sans aucun vainqueur. Vous pouvez aussi décider de fuir lors de votre combat sans arme avant la fin du temps de RP.

Vie sociale

Vol et recel

Le vol est autorisé en jeu sous certaines conditions. Il n'est pas possible de voler des objets personnels n'appartenant pas explicitement au jeu. Toutes les ressources, les objets d'artisanat et les objets de quêtes peuvent être volés.

Tout le monde a le droit de ramasser un objet qui traîne, mais seules les personnes maîtrisant la compétence Vol à la tire peuvent voler un objet dans une poche ou une sacoche en utilisant une pince à linge qui doit être déposée discrètement sur le contenant à voler. Après avoir fait cela, le voleur doit contacter un orga ou son référent pour que ce dernier aille chercher le résultat du larcin discrètement.

Dissimulation

Vous verrez parfois certaines personnes avec les bras croisés sur le torse, indiquant un nombre avec leurs doigts. Ces derniers ne sont visibles que si vous possédez la compétence adéquate.

Une personne ne peut se dissimuler qu'en jouant de manière RP (derrière un arbre ou un rocher, allongé dans des hautes herbes ou des buissons, caché derrière une tente...). Si vous voyez quelqu'un debout, ne faisant rien de spécial indiquant qu'il essaie de se cacher, cette personne doit être considérée comme visible. Par contre quelqu'un marchant d'un abri à l'autre reste dissimulé si ce temps sans cachette ne dure pas trop longtemps.

La dissimulation n'empêche pas de faire du bruit, si une personne dissimulée fait un bruit fort et inattendu (parler sans chuchoter, une branche qui casse en faisant un bruit fort, etc.), vous pouvez considérer que vous entendez ce bruit, sans pour autant voir la personne.

Nourriture

A chaque repas (matin, midi et soir) si vous apportez à votre référent une unité de nourriture, votre personnage est considéré comme rassasié jusqu'au prochain repas. Un personnage rassasié possède un point de vie supplémentaire sur son maximum de point de vie.

Un personnage n'ayant pas mangé pendant au moins deux repas d'affilée est considéré comme affamé. Un personnage affamé perd un point de vie sur son maximum de points de vie.

Transport et ressource

Un personnage ne peut pas transporter plus de 3 ressources sur soi, que ce soit des ressources minérales (pierre, fer, or ou autres dérivés) ou animale (cuir, viande, os ou autres dérivés). Deux plantes peuvent être portées comme une seule ressource, mettant le maximum de plantes porté par un seul personnage à 6 s'il ne porte aucune autre ressource. Cette limite ne s'applique pas aux potions, réactifs alchimiques et objets d'artisanat de petite taille (par exemple des sacs de chasse, des pierres à aiguiser ou un orle de bouclier).

Il est possible de transporter une quantité illimitée de ressource en les posant sur une charrette, un brancard ou tout autre dispositif respectant les règles suivantes :

- Le dispositif peut être déplacé par une personne seule s'il y a au moins une roue fonctionnelle qui est utilisée.
- Le dispositif peut être porté par au moins deux personnes.
- Il n'est pas possible de se battre ou de se défendre tout en utilisant le dispositif.

Au même titre que les répliques d'armes et les costumes, le dispositif de transport doit être sécurisé comme indiqué dans les règles de sécurité liées à l'équipement.

Création de personnage

La création d'un nouveau personnage se fait en plusieurs étapes assez simples qui sont détaillées ci-dessous.

Tout personnage commence avec 3 points de vie (PV), 1 point de pugilat (PP) et 1 point d'endurance (PE). Il possède aussi toutes les compétences génériques présentes dans le document Liste des compétences.

Clan et Faction

La première étape lors de la création d'un personnage est de choisir son clan ou sa faction. Cela représente le milieu dans lequel le personnage a grandi. Ce n'est pas forcément là où il est né, ni là où il vit actuellement. Mais bien le clan ou la faction qui l'a vu évoluer, qui lui a enseigné comment voir le monde et y vivre.

Chaque clan et Faction est unique et possède plusieurs pouvoirs spéciaux qui vous seront dévoilés après la création de votre personnage.

Métier

La deuxième étape de la création de personnage consiste à lui choisir un Métier. Cela représente la formation qu'il a reçue jusque-là et son utilité au sein de la communauté.

Chaque métier est lié à trois arbres de compétences distincts ainsi qu'à une capacité spéciale. Pour chaque arbre de compétence lié à votre métier vous obtenez gratuitement la première compétence de ce dernier.

Votre métier possède trois niveaux d'expertise : Apprenti, Compagnon et Maître. Certaines compétences nécessitent d'avoir atteint un certain niveau d'expertise dans votre métier pour les acheter.

Pour augmenter le niveau d'expertise de votre métier, vous devez posséder toutes les compétences du niveau précédent dans chacun des trois arbres de compétence liés à votre métier. Donc par exemple pour commencer à acheter des compétences de compagnon, vous devez posséder les 6 compétences de niveau apprenti.

Compétences

Vous trouverez une liste des compétences dans le fichier Liste des compétences.

Les compétences dans les arbres de compétences liées à votre métier ainsi que les compétences marquées d'une * peuvent être apprises pour 1 point d'expérience si vous remplissez les prérequis. Toutes les autres compétences peuvent être apprises pour 2 points d'expériences si vous remplissez les prérequis.

Expérience

Votre personnage n'est pas un simple initié. Il commence donc avec un certain nombre de points d'expérience lui permettant d'acquérir des compétences supplémentaires en respectant les règles suivantes :

- Un personnage n'ayant participé à aucun GN commence avec 2 points d'expériences qu'il peut dépenser immédiatement. Pour chaque GN que le personnage a terminé en vie, ce dernier obtient 2 points d'expériences supplémentaires.
- Si votre personnage venait à mourir, vous pouvez créer un nouveau personnage avec le même nombre de points d'expérience que son personnage précédent. Si le personnage est créé pendant le GN, ce dernier n'obtiendra pas de point d'expérience pour le GN en cours.

Histoire et Background

La dernière étape lors de la création d'un personnage est l'écriture de son Histoire (ou Background ou BG). Si vous avez des questions, ou besoin d'aide n'hésitez pas à contacter vos référents.

En fonction de votre historique, les organisateurs en charge du scénario vous donneront accès à un nouvel arbre de compétence. Les compétences de cet arbre ne vous coûteront qu'un seul point d'expérience pour être achetées au lieu de deux.

Afin de cadrer votre BG, nous avons mis en place un système d'historique. En fonction du passé de votre personnage, nous affectons 5 points d'historique. Vous pouvez retrouver les différents points d'historique dans le fichier LTG - Historique.

Rien ne sert donc d'écrire de trop long BG car nous nous limiterons à ces 5 points d'historique. De même si votre BG est trop court nous en rajouterons afin d'arriver à ces 5 points d'historique.

Légende des Terres de Glace est une campagne et nous souhaitons que votre personnage évolue au sein de cette campagne. Au même titre que les points d'expérience après chaque GN, en fonction de vos actions durant l'opus nous vous attribuons au moins 1 point d'historique qui représente l'évolution de l'histoire de votre personnage. Par exemple, un chasseur sans statut devient Roi durant le GN, il gagne 3 points dans l'historique STATUT.