

Association Semi Croustillants

Erèbe



Livre de Règles

Edition 311 – Version 1.1

Mis à jour le 30 septembre 2013

Sommaire

Sommaire	1
Création et évolution du personnage.....	2
Création du personnage.....	2
Les compétences	2
L'expérience	3
Agir entre les GN	3
La santé	4
Niveaux de santé	4
Convalescence.....	4
Guérir seul.....	4
Les soins.....	4
Les armures	4
Dommages des armes.....	5
La Mort.....	5
Achèvement.....	6
Compétences et objets de jeu	7
Arts de la guerre	7
Compétences techniques	7
Compétences à ingrédients.....	8
Recherche scientifique	9
Décryptage	9
Exemple.....	9
La symbolique du jeu	10
Appels et effets Visuels	10
Hold On & Appels Vocaux.....	10
Identification des objets	11
Derniers points importants.....	12
Les vols d'objets en jeu.....	12
La fouille	12
Autres détails importants.....	12



Création et évolution du personnage

Création du personnage

Remarque : Un personnage ne peut être créé que si votre inscription au prochain événement de la campagne d'Erèbe a bien été validée.

Sur Erèbe tous les personnages sont humains. Chaque personnage est défini par deux choses : son background (son histoire et sa personnalité en somme) et sa feuille de personnage.

La première des choses à faire est de lire le background d'Erèbe, disponible sur le site de l'association Semi Croustillants et de vous choisir une cité parmi les cinq (Arkhaïs, Marchev, Nyssal, Silfinia ou Tamarang), sauf si vous voulez jouer un sans-maître. Ensuite, il vous faudra contacter l'organisateur référent de votre cité (ou sans-maître), avec qui vous allez déterminer ce que vous souhaitez jouer. Les coordonnées des organisateurs référents d'Erèbe sont disponibles sur le forum Semi Croustillants et sur le site web de la campagne.



Une fois déterminé ce que vous voulez jouer, votre organisateur référent vous écrira un background et définira les compétences en rapport avec ce dernier. N'oubliez pas que les organisateurs essaient de créer des backgrounds qui génèrent le plus de jeu, tout en assurant les liens scénaristiques et la cohérence d'Erèbe.

Les compétences

Les compétences sont divisées en majorité en 4 niveaux de maîtrise (novice, compagnon, expert, et maître), chaque niveau de compétence à un coût en point de création qui dépend de la compétence. La plupart des personnages commencent avec 15 points d'expérience que votre orga répartira en accord avec vos souhaits. Certains personnages exceptionnels peuvent commencer avec quelques points d'expérience de plus mais il ne peut s'agir que d'une proposition de votre orga et ces points seront déduits de votre expérience future. Vous gagnerez ensuite des points d'expérience à chaque GN Erèbe auquel ce personnage participera.

Il se peut que vous ayez des compétences dont vous n'avez pas acheté entièrement un niveau de maîtrise (parce que vous n'aviez plus assez de points, par exemple). Sachez alors que ces points ne sont pas perdus : lorsque vous gagnerez des points d'expérience, vous pourrez compléter ce niveau en dépensant votre expérience pour acheter les points qu'il vous manquait. Jusque là, le niveau en question n'est pas validé et ne peut être utilisé.

Pour avoir une description complète des compétences, reportez vous au livret de compétences. Ce livret détaille les effets de la plupart d'entre elles. Certaines sont cependant secrètes car très peu connues sur Erèbe. Leurs descriptions sont réservées aux joueurs qui les maîtrisent.

Remarque : En fonction de votre cité, il se peut que vous soyez obligé de prendre certaines compétences. De même, le niveau expert de certaines compétences est interdit à la création aux personnages issus de certaines villes. Parlez-en avec votre organisateur référent pour obtenir la liste



des restrictions. Si vous avez un concept de personnage qui puisse justifier d’outrepasser cette règle, parlez en à l’organisateur responsable de votre cité.

Remarque : Le niveau de maîtrise « Maître » ne peut être acheté à la création ou via l’expérience. Il n’est jamais donné qu’à l’initiative d’un organisateur ou suite à un enseignement obtenu en cours de jeu.

L'expérience

L’expérience vous permet de faire évoluer votre personnage au cours des années, l’expérience gagnée vous permettra tout comme les points de génération d’acheter des niveaux de maîtrise et de progresser dans les compétences.

Chaque personnage reçoit un point d’expérience par jour de GN à l’issue de l’évènement. Exceptionnellement les organisateurs se réservent le droit d’attribuer un bonus à un personnage pour un excellent role play.

Remarque : Les points d’expérience sont évidemment attribués au personnage et non au joueur, de sorte que si vous changez de personnage vous ne pouvez plus prétendre aux points d’expérience que vous auriez pu gagner précédemment.

Agir entre les GN

Erèbe est un GN de campagne, entre deux épisodes votre personnage aura donc le temps de faire bien des choses. A l’issue de l’évènement nous vous demandons de remettre aux organisateurs un débriefing selon un modèle qui sera fourni.

- Les organisateurs jugeront de la faisabilité de vos demandes et en tiendront compte pour l’évolution de votre personnage. Ces actions peuvent être :
- Apprendre un nouveau niveau de compétence, ce qui requiera le plus souvent que vous ayez accès à un enseignant ou à un ouvrage décrivant ce que vous souhaitez apprendre.
- Enseigner une de vos compétences (ou un sort, une potion...) à un autre personnage.
- Interagir avec un personnage pour lui nuire ou au contraire l’aider.
- Fabriquer un objet ou faire des recherches sur un sujet particulier.
- ...

Remarque : Il est IMPOSSIBLE de tuer un autre personnage joueur entre chaque manifestation, pour une question de fair-play. Si vous souhaitez la mort d’un autre PJ, vous devrez le faire pendant une manifestation. Voir son personnage mourir sans pouvoir se défendre ou même réagir entre deux GN est injuste et va à l’encontre de notre manière de voir le jeu.

Remarque : N’hésitez pas à consulter un organisateur pour connaître la faisabilité d’une de vos idées.



La santé

Niveaux de santé

Un personnage « normal » possède quatre niveaux de santé :

- **Indemne** : tout va bien.
- **Egratigné** : c'est douloureux mais supportable. Le personnage ne subit aucun effet négatif.
- **Blessé** : le personnage a subi une blessure grave. Il peut avoir un bras cassé, les tripes à l'air ou autre. Nous vous faisons confiance pour l'interprétation de votre personnage. La seule constante est que tout ceci est très douloureux et vous rend inapte à une action compliquée comme combattre.
- **Coma** : le personnage est inconscient et ne peut faire aucune action. Le joueur doit si possible s'allonger au sol ou s'adosser à un mur. Il ne peut se déplacer que s'il se trouve dans un endroit dangereux. Après cinq minutes de coma ou s'il est achevé par quelqu'un ayant une compétence le permettant le personnage meurt.

La compétence « développement corporel » permet de disposer d'un niveau égratigné supplémentaire.

Convalescence

Après avoir été dans le coma puis soigné, un personnage à besoin d'une période de convalescence de 10 minutes avant de reprendre toute activité intensive, durant cette période le personnage ne peut faire aucune action offensive, ni lancer un sort, ni courir (il ne peut que marcher et parler). Cette période de convalescence commence après la fin des soins.

Guérir seul

Un personnage égratigné récupère un point de vie au réveil. S'il était blessé il ne récupère rien sans soins médicaux.

Les soins

Pour soigner un blessé il est nécessaire de dépenser un sort, une prière ou un bandage. Le personnage pratiquant les soins vous décrira les effets de ceux-ci (chaque compétence ayant son propre fonctionnement)

Sauf exception (pour les prêtres notamment), un personnage dans le coma est sujet à la convalescence à son réveil.

Les armures

L'armure absorbe les dommages et augmente le nombre de fois où vous pouvez être touché avant d'être blessé, en absorbant un nombre de coups : chaque point d'armure (PA) protège une touche supplémentaire.

L'armure doit être visible pour agir : une chemise de maille cachée sous des vêtements n'a aucun effet. Si au cours d'un combat un personnage est « blessé » celle-ci est trop endommagée



pour servir et doit être réparée par un technologiste compétent. Dans le cas contraire les points d'armure sont récupérés dès que le combat est achevé (dix minutes sans combat).

Certaines armes notamment les flèches et carreaux ignorent l'armure (annonce « perce-armure »), dans ce cas le personnage est immédiatement touché.

Si votre armure est une représentation physique correcte de ce que vous êtes censé porter, celle ci sera acceptée, et vous donnera sa protection. Celles ci seront jugées par les organisateurs lors de votre arrivée. L'armure qu'un personnage peut porter dépend de son niveau dans la compétence « Armure ». De manière générale :

- Les novices peuvent porter cuir rigide ou clouté et cela confère 1 P.A.
- Les compagnons peuvent porter une fausse armure de plaques et/ou cotte de maille et cela confère 2 P.A
- Les experts peuvent porter des armures de guerre : véritable cotte de maille / Armure de plaques et cela confère 3 P.A. A noter qu'il est impossible de courir plus de quelques mètres avec une armure de ce genre.

Dommmages des armes

Les dommages infligés par un coup sont standards :

- Toute arme de corps à corps ou de lancer normal fait un point de dommage. Les armes à deux mains ne causent pas de dommages supplémentaires, l'allonge est considérée comme un avantage suffisant.
- Les flèches et les carreaux ignorent la protection de l'armure. Toutes les touches occasionnées par ce biais réduisent votre nombre de points de vie (et ce quelle que soit l'armure portée). Le tireur doit annoncer « perce-armure »
- Les armes à mélamentite (pistolets, mélarquebuse...) représenté par des armes « nerfs » infligent 3 points de dégâts. Une personne sans protection sera donc instantanément dans le coma.
- Certaines armes infligent des dégâts spéciaux. La personne le utilisant doit annoncer à chaque coup l'effet associé. Voir la liste des appels en jeu.

Les premiers coups subis vous feront perdre vos éventuels points d'armure, le coup suivant vous égratigne, le suivant vous blesse et le dernier vous plongera dans le coma. Si le coup inflige plusieurs points de dégât vous perdez autant de points d'armure ou de niveaux de santé qu'annoncé.

La Mort

La mort fait partie de la vie Sur Erèbe, et même si cela peut être un moment douloureux pensez que l'idée même que nul n'est immortel donne du sel à la vie. Sans la mort, le concept de la précarité de la vie s'efface pour laisser place à l'insensibilité au danger.

Une fois votre personnage mort définitivement, il vous faut vous rendre au P.C. organisateurs, là on vous proposera soit de jouer un PNJ (Personnage Non Joueur), soit de rejouer un autre personnage joueur. Dans le deuxième cas vous il vous sera possible recréer un personnage sur place. Enfin jouant un nouveau personnage vous devez faire abstraction de ce que vous auriez pu précédemment apprendre durant la manifestation.



Toutes les connaissances, les objets et l'expérience de votre personnage sont définitivement perdus (les objets peuvent bien sur être pris sur votre cadavre).

Votre personnage meurt quand il a été mortellement blessé (dans le coma) et ne reçoit aucun soin 5 minutes après la blessure ou s'il est achevé.

Achèvement

Un personnage meurt instantanément s'il est achevé durant le laps de temps où il est mortellement blessé. Un achèvement prend 30 secondes. L'achèvement n'est pris en compte que sur les personnages inconscients ou ligotés de façon qu'ils ne puissent pas du tout bouger. Si un achèvement est effectué sur un personnage actif, il n'est même pas considéré comme une touche. Seuls les personnages compagnon dans la compétence "attaque sournoise", ou "bourreau" peuvent achever. Cela représente le fait qu'ils connaissent des méthodes secrètes que mêmes des soins magiques ou provenant de mixture alchimiques ne peuvent contrer.

Lorsque vous pratiquez un achèvement, vous devez IMPERATIVEMENT prévenir un organisateur et lui donner le nom de votre victime. Dans tous les cas, vous devrez passer 30 secondes avec votre victime à simuler l'achèvement.

La mort est le destin cruel réservée à grand nombre de personnages, mais c'est vrai que pour le simple plaisir du jeu, nous comptons sur votre bon sens, et bon esprit pour ne pas achever des joueurs si cela ne se justifie pas pleinement. Il est toujours dommage de perdre un personnage gratuitement.

Dans les deux cas (achevé ou non soigné 5 minutes après avoir reçu une blessure mortelle), la victime doit se rendre au PC Organisateur pour faire un nouveau personnage.



Compétences et objets de jeu

Certaines compétences nécessitent des objets pour être utilisables. Voici les règles générales qui régissent ces cas :

Arts de la guerre

Il est bien évident qu'une armure non portée ne procure aucune protection tout comme l'absence d'arme interdit toute forme de combat.

Vous êtes libres de ramasser vos flèches ou les dagues de lancer, en revanche les balles d'arme à feu sont en nombre limité et vous ne pouvez pas les réutiliser.

Compétences techniques

Certaines compétences nécessitent un certain savoir technique et du matériel pour être utilisé. Il s'agit des compétences suivantes :

- Technologie
- Art des runes (préparation de l'encre)
- Art des sceaux (préparation de l'encre)
- Alchimie
- Chimie des drogues

Ces compétences nécessitent pour être utilisée du matériel et un certain role play. Le détail du matériel est laissé à votre libre appréciation mais pour avoir un ordre de grandeur :

- Une préparation novice demande quelques outils qui peuvent tenir dans un petit sac.
- Une préparation compagnon demande une malle d'outils ou tout du moins un sac encombrant.
- Une préparation d'expert demande un laboratoire de voyage qui peut très difficilement être déplacé.
- Une préparation de maître nécessite un laboratoire totalement équipé sur place ce qui est des plus rare...



Compétences à ingrédients

La médecine (niveau novice excepté) et toutes les compétences techniques nécessitent du matériel pour être utilisée. Ces ingrédients sont à usage unique, votre personnage en possèdera en début de jeu mais à vous de vous débrouiller si vous veniez à en manquer. Ces ingrédients étant des objets en jeu il est tout à fait possible de les voler / échanger / acheter, encore faut il savoir de quoi il s'agit...

Objets existants :

- Ressources mécaniques (deux niveaux) : pour les réalisations mécaniques des technologistes.
- Ressources énergétiques (deux niveaux) : pour les réalisations technologiques en appelant à l'énergétique.
- Ressources d'herboristerie (quatre niveaux) : plantes servant à produire des potions, des encres et des produits médicaux.
- Bandages médicaux : pour les soins des médecins
- Potions diverses : préparées par les savants de tout ordre.

Cas particulier : les ingrédients issus de l'herboristerie, ceux-ci ne peuvent en effet être ramassés que par les personnes possédant la compétence « herboristerie ».



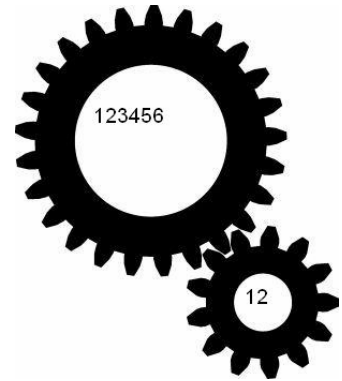
Recherche scientifique

Les érudits, scientifiques et autres personnages éduqués auront la possibilité au cours du GN de chercher à comprendre certains éléments d'intrigues grâce à leurs talents. En fonction de leurs compétences et de leur background les personnages concernés recevront au début du GN un carnet avec tous les textes qu'ils sont susceptibles de découvrir. Ces textes sont cryptés par une clef aléatoire rendant impossible au joueur de les lire accidentellement sans cette clef.

Deux personnages ayant les mêmes compétences n'auront pas forcément les mêmes textes car leur histoire fait qu'ils comprendront mieux certains faits que d'autres. Plusieurs personnages peuvent avoir la même page, ils sont alors susceptibles de découvrir la même chose. Chacune de ces pages porte un numéro l'identifiant précisément.

Ces feuilles sont hors jeu, ne sont pas volable ou lisible par d'autres car elles représentent les connaissances du personnage.

Sur les objets déterminés comme des indices scientifiques (machines, potions, vidéo, livre...) figureront un ou plusieurs logo clairement précisé aux joueur les identifiant comme des indices scientifiques. Ce logo est accompagné du numéro du texte qui s'y rapporte et de la clef permettant de décrypter le texte en question. Si le joueur possède cette feuille il peut décrypter le texte ce qui représente le travail de compréhension. Il ne peut faire ce décryptage que s'il est en possession de l'indice.



Exemple d'indice

Décryptage

L'exemple ci-joint est l'indice numéro 12 dont la clef est 123456. Pour décoder le texte il faut donc décaler la première lettre de un caractère, la seconde de deux, la troisième de trois... puis à nouveau la septième de un...

Exemple

Si le texte crypté était : AMKFJOQ HB OPCR SK PZMS

La version décodée sera : BONJOUR JE SUIS UN TEST

C'est-à-dire :

- A + 1 => B
- M + 2 => O
- K + 3 => N
- ...



La symbolique du jeu

Voici une liste d'appels et d'effets que les joueurs se doivent de connaître. Étant donné que la liste des différents sorts des différentes magies ne seront disponibles qu'auprès des personnes possédant la compétence donnée, il s'agit là d'une liste des effets que vous pourrez rencontrer sur Erèbe. Certains seront vocaux, d'autres visuels. Cette liste devrait être exhaustive, mais il est possible que certains appels diffèrent légèrement de ceux présentés ici, mais avec les mêmes effets. Donc, si vous avez un doute sur l'effet d'un sort ou d'une compétence, n'hésitez pas à demander à un orga ou au joueur concerné les effets exacts de leur compétence si celles ci sont utilisées à votre rencontre.

Appels et effets Visuels

- **Poing fermé et levé (ou bandeau rouge)** : La personne est hors jeu : Pour vous, elle n'existe pas. Vous ne la voyez pas, ni ne l'entendez.
- **Bras croisés sur la poitrine** : La personne est invisible : Vous ne la voyez pas, mais vous pouvez l'entendre. Si jamais vous la touchez ou qu'elle vous touche, l'effet prend fin. Attention : Vous devez faire comme si la personne était réellement invisible à vos yeux.

Hold On & Appels Vocaux

Remarque : Excepté les appels « *time freeze* » et « *time in* », les appels sont visibles : des étincelles volent, on voit que le coup était particulièrement puissant, etc... Nous avons regroupé ici les appels les plus utilisés en combat, pour qu'ils soient facilement identifiables. Néanmoins, pendant le jeu, d'autres appels peuvent être lancés. N'hésitez pas à demander si vous ne connaissez pas l'effet produit.

- « **Hold On +...** » : Hold On est un appel particulier. Il peut être utilisé par des PNJ ou certains joueurs pour annoncer un effet qui n'apparaît pas dans la liste ci dessous. Il peut aussi être utilisé avec un des appels ci-dessous pour que celui-ci soit plus facilement compréhensible par les personnes entourant le lanceur.
- « **Time Freeze** » : Lorsque vous entendez cet appel, stoppez toute action, fermez les yeux et ne bouger plus tant qu'une Reprise Temporelle (ou Time in) n'a pas été annoncée.
- « **Time in** » : Sur cet appel reprennent toutes les actions en jeu.
- **Spécial** : « **... De MASSE** » : Fait suite à un autre appel. Cet appel ne cible personne en particulier, mais à effet sur toutes les personnes ayant entendu l'appel.
- « **Magique** » : Utilisé au combat, à une touche. Le coup donné est magique. Ceci ne change rien pour un personnage humain ne portant aucune protection magique. Dans le cas contraire vous en serez informé.
- « **2** » « **3** », **etc** : Utilisé au combat : Le coup donné est très puissant et inflige des dommages supplémentaire. Vous perdez le nombre de points de vie indiqué au lieu d'un seul.
- « **Désarmé** » : Utilisé au combat. Vous devez lâcher votre arme (et non pas changer de main ou rengainer) son arme. Une dragonne ou toute autre méthode pour attacher



l'arme au bras est interdite pour résister illicitement à cette capacité.

- « **Perce-armure** » : Utilisé au combat : l'armure n'est pas prise en compte pour cette touche. Le coup blesse directement la cible.
- « **Fatal** » : Un coup d'une puissance extrême. La personne touchée perd tous ses points de vie et son armure est détruite (s'il en possède une). Il est impossible de parer un coup fatal avec un bouclier. Le bouclier est détruit et le coup fatal affecte tout de même la personne.
- « **Résiste** » : La personne résiste à un effet ou un sort précédemment lancé. A noter que le « Résiste » doit être prononcé immédiatement après l'effet auquel on peut résister. Sinon, l'effet fonctionne.
- « **Briser** » : L'objet ciblé est détruit et doit être réparé pour être utilisé de nouveau. A noter que les objets de bonne qualité ou magique peuvent résister au « Briser ».
- « **Esquive** » : La personne esquive la touche précédente.
- « **Projeté au sol** » : La personne doit se laisser tomber au sol ou prendre le temps de s'asseoir si la situation est dangereuse ou que le costume le demande) et se relever lentement.
- « **Reculé** » : La personne subit un coup puissant qui le projette en arrière. Il doit alors reculer de 5 mètres.
- « **Assommé** » : La personne est assommée pour une durée de 10 minutes. Toute action infligeant des dommages, ou simplement de la douleur, à la victime la réveille immédiatement.
- « **Fuis** » : La cible doit fuir pendant les 10 prochaines secondes dans le sens opposé au lanceur du sort ou de l'effet.

Identification des objets

Certains objets (potions notamment) portent une étiquette masquée par un rabat. Si vous ne possédez pas la compétence adaptée (indiquée sur le document) vous ne pouvez pas connaître l'effet de l'objet à moins de l'utiliser. Si vous possédez la compétence demandée vous pouvez soulever le rabat pour identifier l'effet.



Derniers points importants

Les vols d'objets en jeu

De nombreux objets appartiennent aux joueurs et ne sont pas la propriété de l'association, de sorte que les seules choses qu'il est acceptable de voler sont la monnaie en jeu, les objets disposant d'une carte certifiant leur caractère 'en jeu' et les parchemins (accord commercial, etc.).

De tels objets englobent les poisons, les potions, les objets magiques, les parchemins magiques, et bien d'autres encore. La quasi totalité de ces objets appartiennent à l'association, et votre seule obligation est de vous rendre en fin de manifestation au P.C Organisation pour remettre ces objets et les faire enregistrer comme étant en votre possession : ils vous seront redonnés lors d'une prochaine aventure sur Erèbe à la seule condition que vous les ayez fait enregistrer.

Les armes magiques constituent une exception, car dans la majorité des cas elles appartiennent à des joueurs, lorsque vous dérobez une arme magique vous devez impérativement vous rendre dans les plus brefs délais au P.C. Organisation, là la carte justifiant les pouvoirs de l'arme sera transférée à une de vos armes et l'arme que vous avez récupérée sera rendue à son propriétaire légal.

En aucun cas vous ne devez enlever une carte de l'objet auquel elle est attachée, seul un organisateur est autorisé à agir ainsi.

En aucun cas vous ne devez voler des objets provenant d'une zone hors jeu (comme une tente privée) ou des objets ne portant pas de carte affirmant leur caractère en jeu (à l'exception des parchemins). Si vous n'adhérez pas à cette règle vous commettez un vol «hors jeu» et tombez pleinement sous des sanctions pénales prévues par la loi française.

La fouille

N'importe qui peut fouiller un personnage (consentant ou maîtrisé bien sûr). Lorsque vous fouillez complètement un personnage, vous devez passer 5 minutes avec lui. Au terme de ces 5 minutes, le joueur interprétant le personnage fouillé devra vous faire un inventaire complet de ses possessions, à moins qu'il ait la compétence Discretion.

Autres détails importants

Pas de carte, pas d'effet : Pour utiliser un objet spécial vous devez posséder et pouvoir fournir à tout moment sa carte attestant de ses pouvoirs.

Pas d'objet, pas d'effet : Une carte sans l'objet auquel elle correspond est inutile (et doit être rapportée d'urgence au PC organisateur).

Les objets avec cartes ont l'air spéciaux : Tout objet portant une carte à l'air plus beau, mieux fini ou inhabituel. Si vous tombez sur un tas d'épée dont une seule porte une carte, ne vous posez pas de question, elle se distingue effectivement des autres.

Les cartes d'objets doivent rester visibles : Corollaire du point précédent, la carte d'un objet doit rester en vue (elle ne doit pas être détachée de l'objet ou cachée dans la main). La seule exception concerne les bagues pour lesquelles la carte peut être détachée de la bague, mais doit rester visible (par exemple attaché de manière visible à la ceinture).

L'utilisation d'un objet magique se voit : Lorsqu'une épée magique frappe, cela se



remarque, et pas seulement pour la personne touchée. Les personnes alentour voient des gerbes d'étincelles et des éclairs de couleurs. Donc si vous entendez quelqu'un frapper en criant « *magique* », vous n'avez pas à en faire abstraction.

La décision d'un organisateur est loi : Les organisateurs ne peuvent prendre leurs décisions qu'à partir des informations dont ils disposent, alors soyez indulgents. Lorsqu'un organisateur a pris une décision alors elle doit être appliquée et ne peut en aucun cas être contestée.

