

BRIEFFING III

DÉCADENCE

Description du système

Les Vitors

C'est vos points de vie. Par défaut, tout le monde en a 6. Si vous tombez à 0 vitor ou moins, vous tombez inconscient.

La mort

Pour mourir, un ennemi doit dire qu'il vous achève. Vous mourez également si votre total de vitor descend en bas de votre vitor maximum. *Par exemple, si vous avez 6 vitors, votre personnage meurt automatiquement à -7 vitors.*

Vous devez rester minimum 20 minutes sur place. Cela peut être plus grand s'il y a des gens autour de vous. Vous ne pouvez pas partir si vous êtes nécessaire à quelque chose. *Par exemple, si vous êtes un futur mort vivant, le lanceur peut vous demander de rester dix minutes supplémentaires. Dans tous les cas c'est le gros bon sens aura raison.*

Une fois les 20 minutes de passé, vous devez vous rendre hors-jeu dans le cimetière (zone précise sur le terrain) afin de mettre votre nom dans le livre des morts (une petite lampe de poche et un crayon s'y trouvera) et suivre les consignes de celui-ci. En résumé, 20 minutes par terre, déplacement au cimetière, nom dans le livre et lecture des consignes du livre.

Un personnage a 6 vies moins sont souvenir le plus élevé. Donc un personnage avec un souvenir de niveau 4 aura maximum 2 morts ! Si vous mourez et n'avez plus de vie, vous perdez votre personnage à la fin du GN et devez en faire un nouveau.

Mort spécial

Dans le cas d'une exécution publique (ex: à cause d'échomancie par exemple) ou d'un contrat d'assassinat spécial, il n'y a pas d'autre chance. Vous perdez votre personnage et devez en faire un nouveau.

Expérience et nouveau personnage

Lorsque vous faites un nouveau personnage, vous perdez tous les points d'expérience gagnés. Vous conservez juste ceux achetés (exclu l'achat pour compenser carte de membre).

Régénération des vitors

Les vitors se régénèrent de différentes façons. Certains exploit et/ou souvenir pourront vous aider. Il n'y a aucune régénération automatique. Vous devez avoir une habileté magique ou non pour pouvoir guérir.

Les Arcus

Les arcus sont vos points de magie. Ils servent à activer des souvenirs et/ou lancer des sorts. Ils existent des souvenirs capables d'augmenter vos arcus. Vous avez un nombre d'arcus de base égale à vos 2 désirs les plus élevés. La régénération des arcus se fait au travers la méditation (exploit occulte). *Par exemple, vous avez 3 en désir de violence et 3 en désir de prestige, votre base d'arcus est donc 6.*

Souvenir

Les souvenirs sont des habiletés spéciales de votre personnage. Il existe 4 types de souvenir.

Souvenir permanent (P)

Les souvenirs permanents sont représentés par un (P) dans les bulles de progression. Ces souvenirs sont toujours actifs et ne peuvent être dissipés d'aucune façon.

Ex : Un souvenir de Vitor supplémentaire donne 1 vitor de plus. Celui-ci est permanent et ne peut être dissipé.

Souvenir combat (C)

Les souvenirs combats sont représentés par un (C) dans les bulles de progression. Ces souvenirs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par combat. Une fois le combat terminé, il faut attendre 15 minutes avant de pouvoir le réutiliser. S'il est utilisé en dehors du combat, vous devez attendre 15 minutes pour pouvoir le réutiliser également.

Ex : Dendacier vient d'arrivé dans un combat, il décide de porter un coup à la créature devant lui et se rend rapidement compte que son attaque n'a rien fait. Avant de quitter le combat, il décide d'utiliser son souvenir de Coup Magique pour faire 2 dommages magiques à la créature, celle-ci montre finalement de la douleur. Maintenant qu'il sait que ce genre de dommage affecte la créature il

peut activer des souvenirs en conséquence et avertir son partenaire Amibob. Son pouvoir Coup magique ne pourra pas être activé à nouveau dans les 15 prochaines minutes.

Souvenir arcus (A)

Les souvenirs arcus sont représentés par un (A) dans les bulles de progression. Ces souvenirs nécessitent l'utilisation d'un arcus pour les activer. Votre arcus est donc perdu jusqu'à méditation. Tant que vous avez des arcus, vous pouvez utiliser des souvenirs arcus (A).

Ex : Dendacier (arcus 6) se trouve dans de beau drap. Alors qu'il s'apprête à voler un objet important, il est vu par des forces de l'autorité. Aussitôt, il utilise son souvenir de crime indétectable pour annuler le fait qu'il a été vu. Dendacier n'a pas l'objet mais n'a pas les gardes de la ville sur le dos non plus. Son total d'arcus est passé de 6 à 5 et il reviendra probablement plus tard lorsque les gens l'auront oublié...les gens oublient toujours et il le sait.

Souvenir arcus maintenus (A) (M)

Les souvenirs arcus maintenus sont représentés par un (A) (M) dans les bulles de progression. Ces souvenirs nécessitent l'utilisation d'un arcus pour les activer et cet arcus est considéré non disponible tant et aussi longtemps que le pouvoir est actif. Votre arcus ne peut donc pas être regagné grâce à la méditation. Certains souvenirs (A)(M) peuvent être faits sur une autre personne. Dans ce cas, vous devez toucher à la personne pour activer votre souvenir et lui retoucher pour le désactiver et être en mesure de regagner votre arcus par la méditation. Cela vous permet également de lui dire qu'il n'a plus le pouvoir. À la fin d'un GN il est possible d'annuler également les souvenirs (A)(M).

Ex : Dendacier (6 arcus) utilise un souvenir sur un ami afin de camoufler son aura, il dépense donc un arcus et son ami quitte pour la négociation avec les forces maléfiques. Durant que son ami parle gentiment à 500m de là, Dendacier a un combat ou il utilise un total de 4 arcus (6-4-1=1). Il lui reste donc qu'un arcus et il décide de méditer. Il fini, après plusieurs minutes de méditation, à revenir à son maximum possible soit 5 arcus car son ami n'est toujours pas revenu de sa réunion...étrange. La soirée passe et aux petites heures du matin Amibob entre dans la tente pour se reposer. Dendacier lui agrippe le bras et lui dit qu'il perd son souvenir d'aura. Durant la nuit, Dendacier regagne un arcus, celui qui lui manquait pour revenir à son vrai maximum. Mais pourquoi Amibob a prit autant de temps...

Incantations

Les incantations sont très ouvertes. Lorsque c'est marqué X mot(s) il faut y avoir au moins 3 syllabes et avoir rapport avec le pouvoir pour qu'il soit valide, 3 petits mot peuvent compter comme 1 mot d'incantation. Les incantations se font à voix forte. Comme référence, les gens à 20m ou moins qui écouterait doivent être en mesure de s'en rendre compte. Il y a juste les fuyeurs qui peuvent chuchoter leur incantation mais à un prix. Vous pouvez toujours en dire plus lors de vos incantations.

Ex : Dendacier doit activer son souvenir Gang de rue (A)(M) afin de pouvoir élargir son souvenir de mensonge à ses amis. Étant donné qu'il a 4 dans l'exploit Criminel, il peut affecter 4 autres personnes. L'incantation est écrite comme ceci:

"7 mots. Vous devez expliquer chacun des souvenirs aux personnes protégés. Vous tous vous tenir la main lors de l'incantation. Pour ravoir son arcus, tous les personnes devront être présentent à nouveau."

Il prend donc la main de son seul ami...Amibob et commence son incantation: "Mon mensonge (1) je te donne (2), mon arcus(3) je partage (4), à présent(5) unifions(6) nos force (7) pour se faire(8) du pognon (9)." total de 9 mots donc il respect le 7 mots qu'il devait faire pour son incantation.

Il aurait pu aussi dire: Kounios Maritas Mensogere Aminado Firofas Kolidor Ammernu !

Les Combats

Les armes

Pour pouvoir manier des armes vous devez avoir au moins 1 point dans l'exploit combat. Toutes les armes à une main font 1 dommage et toutes les armes à deux mains font 2 de dommage. La seule exception est le bâton qui entre dans la catégorie des armes à une main. Lorsque vous portez votre coup, vous n'avez pas à dire vos dommages à moins de faire plus que l'ordinaire ou que la cible ne peut voir votre type d'arme.

TRES IMPORTANT : Aucune arme ne peut augmenter ses dommages de plus de 2. Donc une arme à 1 main et un bâton ne pourra jamais faire plus de 3 en un coup et 4 pour les armes à deux mains. Seulement des pouvoirs très spécifiques font exception à cette règle (ex : les attaques surprises) mais ils sont précisés dans leurs descriptions.

**** **SPECIAL Ninja** : Pas plus de 1 coup par 2 seconde par main. Donc une personne avec 2 dagues ne fera pas 30 coups en 10 sec. Si vous rencontrez un ninja seulement dire « NINJA » au lieu de dire « ralentie tes coups » (c'est moins long) et il devrait ralentir. Surtout ne compté pas les 60 attaques des 3 dernières secondes.

Souvenir offensif : Seulement l'utilisation de un souvenir offensif est possible à la fois. Ainsi, vous ne pouvez pas faire un coup élémental et magique en même temps. Si votre arme est déjà magique et que vous faites un coup élémental, votre attaque devient élémental pour le coup en question et retourne magique par la suite. Cela s'applique pour tous les pouvoirs offensifs.

Type de coup pouvant être reçu

Les coups normaux : Rien de particulier, les armes à une main et bâton font 1, les armes à deux mains font 2. Même pas besoin de dire les dommages.

Les coups magiques : La personne doit dire « magique » pour le ou les coups. Cependant si cela ne change rien sur la cible, ne perdez pas votre temps à dire magique à tous les coups.

Les coups bénits ou maudits : Ces coups sont principalement donnés par des porteurs d'armes car les armes qu'ils font apparaître sont soient bénites ou maudites. Encore une fois, si cela n'a pas d'importance dans le combat rien ne sert de dire « bénit ou maudit » à chaque coup.

Les coups échos : Ce sont les coups les plus puissants. Ce genre de coup, s'il touche la cible lui fait des dommages peut importe la protection de celle-ci. Il touche directement l'écho de la cible et aucun point de protection (PP) ne peut aider. Même si elle est immunisée à toutes les formes d'attaques, ce coup fait des dommages. La personne doit dire « écho » à la fin.

Les coups engourdissant : Ces coups engourdissent le membre touché. Le membre est quasiment inutilisable durant 1 minute. La personne dira « Jambe engourdi » ou « Bras engourdi ». Bien sure s'il dit jambe et frappe pas la jambe l'effet ne marche pas. Le coup fait quand même des dommages car l'engourdissement est supplémentaire.

Engourdissement d'une jambe : Le coup doit toucher en bas de la ceinture. Vous ne pouvez plus courir 1 min.

Engourdissement d'un bras arme : Le coup doit toucher l'épaule en descendant. Le maximum dommage avec l'arme est 1 peut importe le souvenir utilisé. Une arme à 2 mains fera aussi 1.

Engourdissement d'un bras bouclier : Vous devez laisser tomber votre bouclier. Notez que le coup devra toucher le bras ou l'épaule du bouclier ce qui est relativement difficile.

Engourdissement genou (Pièges) : Vous vous mettez à genou mais pouvez vous battre comme ça. Souvent c'est 1 min de durée.

Points de protection (PP)

Les points de protection (PP) se divisent en plusieurs catégories (ex : Armure, naturelle, tactique, etc.). Pour pouvoir utiliser une armure vous devez avoir des points dans l'exploit Protection (1 point = cuir, 2 mail, 3 plaque). Si vous avez deux bonus d'armure de la même sorte, vous ne prenez que la plus élevée des deux.

Des protections de bras et jambe du même type ou supérieur donne +1PP (armure). *Par exemple, si vous avez une cote de maille (PP 2 type armure) et un sortilège de cuir magique (PP 1 armure) vous ne prenez que 2 points de protection et non 3. Cependant, si vous avez 1 PP (naturel) en plus de votre maille de 2 PP (armure), vous avez 3 PP plus vos gantelets de métal et jambière de métal pour un total de 4 PP.*

Bouclier

Pour utiliser un bouclier vous devez acheter le souvenir « Utilisation de bouclier » dans l'arbre de l'exploit Protection. Cela est en raison de la puissance d'un bouclier.

Régénération des PP (armure)

Les PP de type armure, donc l'armure que vous portez physiquement sur vous, se régénère après chaque combat avec un minimum de 15 minutes entre les 2 combats (comme les souvenirs de type (C). Certains souvenirs peuvent le faire plus rapidement. *Par exemple, vous venez de vous battre et avez perdu 2 PP sur les 3 PP de votre plaque. Six minutes plus tard, un autre combat commence. Votre armure n'est donc pas encore régénérée et après ce deuxième combat, il faudra recommencer le chrono de 15 min avant de régénérer vos PP. Vous allez ensuite manger et après le repas vous avez récupéré les 3 PP car cela fait plus de 15 min de non combat que vous faites.*

Régénération des PP des autres types (naturel, chance)

Le mode de régénération pour les PP qui ne sont pas de type armure sera spécifié dans chaque souvenir.

Ce que vous pouvez entendre

Connaître ceci donne beaucoup de fluidité au jeu.

« Fuite x seconde » : Vous devez ignorer la personne pour le temps dit. Rien n'empêche de faire autre chose ou vous battre contre d'autre personne. C'est juste que la cible est vraiment partie en vitesse.

« Ca marche pas » : Hey ce qui vient d'être dit ne marche pas ! Surprise. Ex : Quelqu'un veut briser votre bouclier et vous activez Bouclier des échos (empêche la destruction et le protège pour le reste du combat. Vous dites « Ca marche pas ».

« Charge/Coup de grâce/Surprise » : Tous cela veut dire qu'il a utilisé un souvenir pour faire probablement plus de dommage. Il n'y a rien à faire vraiment de votre côté.

« Voyage/Voyage Terminé » : Quand une personne dit « voyage » c'est qu'elle vient de se téléporté. Elle devrait être hors-jeu durant une courte période. Aussitôt que vous entendez « voyage terminé », vous pouvez continuer sur cette cible. La voix du joueur qui dit voyage et voyage terminé est entendu, en jeux c'est comme si vous aviez entendu un Vrioummm ou bangggg dû au mouvement spécial. Donc si quelqu'un termine son voyage dans votre dos, il est totalemnt impossible qu'il vous surprendre.

Généralité

Lorsque les effets ne sont pas dits c'est **1 minute par défaut**.

Il existe **5 éléments** dans Décadence soit le feu, l'eau (la glace), l'air (l'électricité), la terre (l'acide) et le bois (la vie). L'élément 5 ne peut être utilisé pour les souvenirs.

Si **2 pouvoirs sont un contre l'autre**, vérifiez la puissance des exploits. Celui qui a l'exploit le plus élevé gagne. Si c'est encore égale faites un roche-papier-ciseau (RPS). À moins de précision dans l'exploit ou le souvenir qu'il gagne sur égalité.

Trouver le pouls d'une personne : doit avoir l'exploit Médecine à 1.

Transport des corps doivent être fait réellement ou avec le souvenir Force dans Athlétisme.

Poisons : Les dommages = niveau du poison. EX : Poison de puissance 2 = 2 dommages, c'est des dommages instantés. Les autres poisons spéciaux seront expliqués par le distributeur.

Maladie: Une maladie fait diminuer le maximum de vitor égale à sa puissance. **Les effets prennent action à la fin du combat !!!** Ex maladie puissance 3 fera diminuer le maximum de vitors de 6 à 3 pour la cible mais si elle est en combat lorsqu'elle est affectée, elle continuera comme si elle avait 6 vitors. Imaginons quelle perde 1 vitor (6-1=5) et que le combat finisse, elle descendra automatiquement à 3 (soit 6- maladie 3) Notez qu'elle mourra maintenant à -3, donc attention. Pour résumé, la maladie ne fait pas de dommage elle diminue le max. Autre exemple, si vous êtes à 2 vitors en raison d'un combat et ensuite affecté par une maladie puissance 3, vous êtes encore à 2 vitors mais votre maximum de vitor est maintenant 3 au lieu de 6 et si vous tombez à -3 vous êtes automatiquement mort. **Les effets d'une maladie n'est pas cumulatif (vous prenez le plus haut)**, donc 2x maladies puissance 3 n'est pas égal à une maladie de puissance 6, ca reste une puissance 3.

Tous les **pouvoirs de détection** doivent être utilisés discrètement sinon la cible peut décider de ne pas vous répondre.

Les cabanes sont toujours considérés barrées sauf pour les occupants. Un voleur avec les souvenirs adéquats peut y accéder. Aussi, les cabanes se fondent dans les échos entre 3am à 8am et son considéré hors-jeu (avantage) pour tous ceux qui ne peuvent y entrer. Donc mise-à part les occupants qui y ont accès à volonté, une personne capable de passer des portes ou porails magiques pourra quand même avoir accès aux cabanes durant qu'elles sont dans les échos.

Bras croisé: Les personnes avec les bras croisés montrant un chiffre sur chaque main est pour le niveau de perception nécessaire pour les voir. Si vous n'avez pas le niveau montré, vous ne les voyez tout simplement pas. **Les personnes doivent avoir les 2 mains libres pour croiser les bras.**

Signe hors-jeu : Bras en l'air avec poing fermé.

Signe d'ignorance : Bras en l'air avec main ouverte. Par exemple, un mystique dans sont cercle de travail.

Papier spéciaux un peu partout : Vous verrez peut-être des petits papiers avec des indications, si ceux-ci indique une compétence que vous n'avez pas, il est interdit de déplier le papier en question. Si vous avez la compétence, il se peut qu'un temps soit marqué. Ce temps est la durée que vous devez simuler la recherche ou le décryptage ou le désamorçement, etc. Exemple, une rune sur une porte et un papier avec l'écrit Lecture des runes (5 sec) veut dire qu'après 5 secondes vous pouvez déplier le papier pour lire l'info. Vous devez replacer le

papier après votre utilisation pour le prochain joueur. Si cela est impossible (déchiré, etc) informé l'organisation, nous irons le remplacer.

Les ZIPLOCS : Vous avez dans vos Ziplocs personnels votre fiche de perso et toute l'information par rapport au GN Décadence qui vous touche. Ceci est votre bible, faites-y attention. La boîte des Ziplocs sera gardée par l'organisation mais vous pouvez y avoir accès pour plusieurs raisons :

Début du GN pour prendre votre cash et lire vos papiers spéciaux (Ex : manigance politique, espionnage, utilisation historique).

Durant GN : Si vous accroché un organisateur, vous pourrez y avoir accès.

Fin du GN : Pour y mettre votre argent et move pour le prochain gn.

Note : Soignez votre écriture car les choses illisibles ne seront pas prises en considération.

Dans vos ziplocs vous aurez des papiers (ex : Chuchotement) avec des timings, ceux-ci ne peuvent pas être lu avant le temps inscrit.

Timing : Le GN commencera officiellement à 15h02. Des petits ajustement pourront être faits mais voici comment j'entrevois cela.

11h00 : Heure minimum pour un joueur d'arriver sur le terrain. Rendez-vous pour payer en prendre vos trucs (oui vous aurez vos Ziplocs dès que possible). Évitez de vous promener partout sur le terrain. Cela gâchera votre jeu car il se peut que des choses y soient installées.

11h00 à 14h20 : Ouverture de la clôture pour les véhicules. Cela veut dire que vous arrivez, vous débarquez votre équipements dans votre cabane louée ou à l'endroit de votre tente, vous déposez votre boisson identifié dans le coin de l'auberge et ensuite allez porter votre véhicule à l'extérieur **immédiatement**. Pas de taponnage car ca retarde tout le monde.

13h00 à 14h20 : Distribution du stock des joueurs, des connaissances, des chuchotements. En gros vos ZIPLOCS POWER.

14h30 : Tous les joueurs sont costumés et début du briefing.

14h55 : Déplacement vers le site de départ.

15h02 : Mouhahaha, début du GN !!!! Pat Shanon meurt lol...

Les retardataires : Ils devront se rendre à leur cabane ou leur site à pied. Il se peut qu'il y ait une possibilité de véhicule un peu plus tard mais ca sera du cas par cas. Cela dépend principalement du scénario.

En résumé : Si vous ne croyez pas être à l'heure, prévoyez un moyen facile de transporter votre matériel ou trouvez-vous des amis. J'ai fait déjà plusieurs GN ou il n'y a pas d'accès véhicule et le monde se déplace avec des sacs à dos. Le terrain de St-Elzéar est environ 500-600m dans le bois. Aussi, les retardataires devront attendre sur la galerie de la cabane PNJ afin que je puisse les briefer et donner leur matériel (ZIPLOC POWER).

Premier souffle : Décadence commence alors il se peut que certains joueurs se fasse réexpliquer des trucs, ne prenez rien en mal car le but de l'organisation est de balancer et que tous ait du plaisir. Si vous voyez quelques choses qui semble débalancées, dites le, ainsi vous n'aurez pas l'air d'un crosseur et on pourra améliorer le système de jeux.

Bouffe : Le souper et un déjeuner « continental » sera fourni. Apportez vos ustensiles et assiettes médiéval. Aucun objet bizarre (ex : assiette plastic) ne sera accepté. Visitez le magasin à 1\$ si vous manquez de stocks et d'imagination.

Tableau spécial : Il y aura un tableau spécial pour les joueurs qui devrait se trouver sur le mur de la cabane PNJ. Si vous avez une enveloppe de coller dessus, vous avez juste à lire les indications pour y avoir accès. Des chuchotements peuvent aussi y être affichés. Seulement les gens avec les habiletés indiqués sur les enveloppes peuvent y avoir accès

Points spécifiques au scénario : L'organisateur vous passera les points en rapport au scénario.

Note finale : Je ne veux pas être l'oiseau de malheur, mais tout le monde à plus de 18 ans ici et j'ai bon bassin de joueur alors les cas problèmes répétitifs ne seront plus invité. À vous de ne pas en devenir un.