

ÉVÉNEMENTS LE ROYAUME



LIVRE DES RÈGLES 2024

15 Avril 2024

L'emploi du masculin dans le texte est utilisé uniquement dans le but d'alléger la lecture et de faciliter la compréhension. Événements le Royaume est une **organisation inclusive, féministe et se fait un point d'honneur **d'être un endroit sécuritaire pour jouer et s'y épanouir**.**

Nous avons **volontairement utilisé plusieurs **anglicismes** dans le texte puisque ces termes font partie du langage commun de l'univers des grandeurs nature. Certains rappels de règles sont voulus pour faciliter votre lecture.*

Ayant tenu leur premier événement en 2017 sous forme de test "*bêta*", les productions Le Royaume ont commencé avec une première saison officielle en 2018. Depuis, c'est une moyenne de **100 à 150 joueurs** par partie qui foulent les terres du Royaume.

Tout d'abord incorporé, Les productions le Royaume deviennent en 2023 "*Événements Le Royaume*", un organisme à but non lucratif.

Le désir des membres fondateurs était de remettre le projet dans les mains de sa communauté. C'est donc un conseil d'administration qui prend le relais et qui assure la continuité des opérations. Ce conseil a une mission: continuer de **collaborer étroitement avec les joueurs afin de leur offrir un environnement de jeu à leur image.**

Notre philosophie a toujours été axée sur la saine communication, le partage d'idées dans un cadre constructif et l'appui des initiatives des personnes qui s'impliquent dans nos différentes activités. L'organisation est soucieuse de prendre en considération tous les points de vue, de répondre aux questionnements de ses joueurs et cette dernière prendra toujours le temps d'expliquer sa vision lors d'une prise de décision.

Dans cet esprit de collaboration, nous considérons que l'histoire du Royaume est avant tout votre histoire. Ce sont vos décisions qui forgent l'univers de jeu. Considérant que personne ne connaît mieux la réalité en jeu de votre personnage que vous-mêmes, nous sommes donc toujours ouverts aux propositions et demandes de trames ou d'animations. Elles enrichissent le jeu et permettent d'avoir un impact direct sur votre développement de personnage, et par extension celui des autres.

En ce sens, nous vous invitons à toujours nous contacter par les voies officielles pour nous faire part de vos préoccupations, vos questions et de vos idées. Notre courriel officiel est le suivant: info@evenementsleroyaume.com ainsi que le Messenger de la page officielle.

INTRODUCTION AU CONCEPT DU ROYAUME

18 ans et plus

Le Royaume est une activité strictement **18 ans et plus**. Nous traitons de sujets sensibles et créons des scènes marquantes et parfois difficiles émotionnellement. À noter que **les violences sexuelles ne seront jamais un sujet traité dans nos événements**. Nous croyons sincèrement que ces moments traumatiques de la vie n'ont pas besoin d'être rappelés en jeu et qu'ils présentent un trop grand risque de *"trigger"*. Nous ne tolérons aucunement ce type de jeu pendant nos activités. Bien que le jeu soit 18 ans et plus, **l'alcool et la drogue sont interdits sur le terrain** pendant nos activités, sauf dans le cadre d'un traitement médical avec preuve à l'appui.

"Safespace"

Depuis toujours, le Royaume s'est fait un point d'honneur d'être un *"safespace"* où tout le monde est inclus. Quiconque peut jouer ce que bon lui semble sans avoir à justifier quoi que ce soit. Le jeu de rôle grandeur nature est un des meilleurs médiums sociaux pour laisser les gens s'exprimer, créer des liens et se sentir libre. Les concepts de **personnages racistes, misogynes** ou qui utilisent les caractéristiques physiques ou mentales réelles d'un joueur pour proférer des insultes sont **strictement interdits**, sous peine d'expulsion. Les concepts d'identité de genre et d'orientation sont entièrement inclusifs dans notre univers et considérés comme la norme.

Le plus réel possible

Au Royaume, nous voulons créer un univers fantastique dans une ambiance à l'allure **la plus proche possible de la réalité**. Ainsi, nous avons peaufiné au fil des années un système de jeu qui utilise **le moins possible l'imagination**. Tout ce qui se passe est visible, explicable et est régi par de hauts standards d'immersion et de décorum. Notre équipe est fière lorsque nous réussissons à **atteindre le joueur derrière le personnage**.

IMMERSION ET DECORUM

Focus sur l'immersion

En créant le Royaume nous voulions mettre l'accent sur **l'immersion dans un univers fantastique**. Ainsi, **tout est en jeu, 24 heures sur 24**, dès que le jeu commence, et ce, jusqu'à la fin de l'événement. Ce niveau d'immersion est primordial pour se plonger dans le jeu et vivre des moments inoubliables. Tout est réfléchi pour vivre réellement dans la peau de votre personnage. Les décors, le système de jeu, la nourriture, la musique et pour finir le **niveau de décorum élevé** auquel s'attendent les joueurs du Royaume. Il n'y a **jamais d'arrêt de jeu** et des mécaniques ont été instaurées pour que les joueurs puissent se réguler entre eux en cas de décrochage.

Maladies immersives

Ces mécaniques sont pour nous des maladies immersives qui permettent de soulever discrètement à un autre joueur qu'un bris de décorum est en cours ou que la sécurité du joueur est à risque. Le relâchement est peu fréquent au Royaume, mais nous nous sommes dotés d'un mécanisme pour le réguler.

À cet effet, nous utilisons le **mal de gorge** pour signifier à une autre personne qu'elle discute de sujets inappropriés. Par exemple, vous entendez des propos modernes ou une conversation de "metagaming", vous pouvez glisser discrètement un petit commentaire au joueur : *Il fait frais ce soir, ce ne serait pas le temps d'attraper un petit **mal de gorge**.*

Il en va de même pour tous les objets non-décorum avec la **vision trouble**. Par exemple, vous voyez une personne avec une canette de boisson gazeuse dans les mains, vous pouvez dire quelque chose: *Je n'arrive pas à identifier ce que vous avez dans les mains, je crois que je souffre de **vision trouble**. Voyez-vous la même chose que moi ?*

Nous utilisons le **mal de chair** pour un joueur qui ne prendrait pas suffisamment soin de sa personne (manque de sommeil, vêtements mouillés, état de santé questionnable.) Si l'état d'une personne vous inquiète, vous pouvez lui glisser subtilement une phrase telle que: *Vous êtes bien pâle ! Vous devriez aller vous reposer au cas où vous souffriez du **mal de chair** ...*

Finalement, vous dites à une personne qu'elle risque de souffrir d'une **hémorragie** si vous observez qu'elle ne joue pas la douleur de ses blessures, que ce soit en combat, en état d'agonie ou d'autres moments pertinents. Voici à quoi pourrait ressembler une intervention: *Vous ne semblez pas ressentir les coups que vous avez reçus, faites attention que cela ne dégénère pas en **hémorragie**.*

Toute personne peut faire appel à cette mécanique, pas seulement les animateurs. Lorsqu'un joueur reçoit une maladie immersive, c'est à lui de signifier qu'il a compris la demande de l'autre joueur (ou animateur) et de s'ajuster. Elles ne sont pas punitives, mais bien une façon d'intervenir sur le maintien du décorum.

L'importance du décorum

La participation de tous est indispensable afin de garder le niveau de décorum qui caractérise le Royaume. Les **souliers** de type **espadrilles et les lacets de couleurs voyantes ne sont pas tolérés**. Vous devez porter des bottes d'inspiration médiévale, des bottes de couleur unie ou couvrir des souliers de couleur noire ou brune avec des guêtres. Les **pantalons** de type **cargo, jeans et nylon ne sont pas tolérés**. Il en va de même pour les chemises en fausse soie, en nylon ou toute autre matière synthétique. Essayez de prioriser le coton, la laine ou les mélanges modernes de tissus qui donnent une impression naturelle.

La nourriture doit être **transportée, préparée et mangée** dans des contenants décorum d'inspiration médiévale en tout temps **pendant le jeu**. Pour la cuisson et l'entreposage, nous demandons aux joueurs de garder le campement dans un contexte médiéval immersif en tout temps. **Couvrez les glacières avec une couverture** et faites cuire vos aliments directement sur le feu, si ce n'est pas possible, faites-le dans un **endroit sécuritaire, loin des regards**.

Nous demandons également à tous les joueurs de faire un effort pour **bien décorer leur campement** à l'effigie de leur peuple ou de leur groupe. Les campements sont en jeu de façon permanente : lorsque vous n'utilisez pas vos sacs de couchages, veuillez les ranger ou les couvrir adéquatement. Les **contenants de plastique**, les **canettes** et les sacs d'emballage doivent être **le plus discrets possible** lors du service et **ne doivent en aucun cas être aperçus sur le terrain**.

DÉROULEMENT D'UN ÉVÉNEMENT

Règles du terrain

Nous organisons nos événements sur le terrain du Domaine de Terra Corvus, un des plus beaux sites de grandeur nature au Québec.

En participant aux événements organisés par le Royaume, vous êtes considérés comme ayant lu et accepté les règles du Domaine de Terra Corvus. Ces règles sont conçues pour assurer la sécurité et le plaisir de tous les participants ainsi que de garder le terrain en bon état pour les propriétaires et autres organisations. Il est de la responsabilité de chaque joueuse et joueur de se familiariser avec ces règles et de les respecter pendant toute la durée de l'événement.

Ainsi, nous vous demandons de **consulter l'entièreté des règles de Terra Corvus**, disponibles en téléchargement sur notre site Web à l'adresse suivante : <https://www.evenementsleroyaume.com/r%C3%A8gles-du-terrain>

Quelques questions usuelles

Sans diminuer nos attentes quant à votre lecture des règles de Terra Corvus, nous avons fait le résumé de quelques questions régulièrement posées pour faciliter votre navigation dans le document de Terra Corvus.

Bâtiments

Il est **interdit de se battre à l'intérieur des bâtiments**, dans les escaliers ou sur les balcons extérieurs, sauf pour la forteresse où les règles de combat sont à la discrétion des locataires.

Il est **interdit de sortir à l'extérieur les objets et les meubles**. Tout élément de décor placé doit être remis en place à la fin de l'activité. Tout bris doit être signalé dès que possible et devra être réparé ou remplacé.

Il est **interdit d'entrer dans la partie privative d'un bâtiment** sans l'autorisation du propriétaire de la concession. Soyez respectueux des espaces privés et des meubles barrés en ne tentant pas de les ouvrir.

Des **zones de campement hors-jeu** et **l'attribution de cabanes** seront définies par l'organisation à votre arrivée.

Feu et cigarettes

Le tabac est permis sur le Domaine. Tous les **mégots doivent être ramassés au fur et à mesure et ne doivent pas être jetés dans les feux de cuisson**. Nous recommandons d'avoir un porte-mégots (cendrier) et de veiller à bien les éteindre.

Il est possible de **faire des feux extérieurs seulement aux endroits désignés et approuvés**, en s'assurant d'avoir un pare-tison et un extincteur à proximité. Toute interdiction de feu à ciel ouvert doit être rigoureusement respectée. Le propriétaire ou son représentant peut exiger d'éteindre un feu ou en interdire l'allumage sans justification et à tout moment.

Sécurité

La **sécurité de tous les participants** est primordiale pour notre équipe. C'est pourquoi nous vous demandons toujours de **prendre soin de vous et de veiller sur les autres**. En grandeur nature, il est important de bien **manger**, de **s'hydrater** et de **dormir**. Sauf exception extraordinaire, nos animateurs ne sortiront pas d'animation ciblées entre 3h. et 8h.

Si vous avez une **condition de santé particulière**, veuillez nous en faire part. Il est possible pour les personnes **blessées** ou **enceintes** de participer aux événements. On vous demande de vous identifier **à l'avant et à l'arrière** à l'aide de voyants lumineux de type "**glowstick**" de couleur **rose**. Il est de votre responsabilité d'apporter vos "**glowsticks**" et de vous retirer des situations qui pourraient atteindre votre intégrité physique et mentale.

La drogue et l'alcool

Nous avons fait le choix de **refuser l'usage d'alcool et de drogue sur le terrain**. Tout d'abord parce que nous croyons sincèrement qu'il est tout à fait **possible de s'amuser** en grandeur nature **sans ces substances**. Ensuite, parce que nous voulons **éviter des dérapages** ou de **possibles blessures**.

911 le seul arrêt de jeu au Royaume

Nous avons un mot d'urgence au Royaume qui est simple: **911**

Lorsque quelqu'un crie **911**, tout le monde le **répète en boucle** jusqu'à ce que la scène soit **complètement arrêtée** et que la situation soit prise en charge. Le jeu peut **reprendre** lorsque tout le monde sera en **sécurité**, la santé **physique** et **mentale** de tous les participants **prime sur le jeu** en tout temps.

Le 911 est à utiliser lorsque la scène qui se déroule est un **danger direct à votre intégrité physique ou mentale**. On vous demande de l'utiliser **en cas d'urgence**.

Dans le cas d'un **léger accident** physique, retirez vous et **laissez la scène se dérouler**. Si vous avez **besoin d'aide immédiatement**, **criez 911**, le jeu s'arrêtera et on s'occupera de vous.

Si vous ressentez le besoin d'arrêter une scène pour des raisons **psychologiques** ou **mentales**, **faites-le**. Idéalement, vous pouvez **vous retirer de la scène** qui vous cause un malaise. Il est **interdit** de **retenir contre son gré** quiconque pendant nos événements. Si vous avez besoin d'un **arrêt de jeu immédiat** relié à un trouble psychologique ou mental, **criez 911**, le jeu s'arrêtera et on s'occupera de vous.

Il y a un moyen discret de valider si la scène est trop intense pour un joueur sans briser le jeu ou l'arrêter. Le symbole universel de pouce en l'air (Ok) et pouce en bas (Pas ok) peut être utilisé pour demander ou signifier que le joueur accepte de continuer la scène ou désire y mettre fin. Si le joueur semble incertain de sa réponse, prenez cela automatiquement comme étant un refus de continuer la scène. Lorsque vous mettez fin à une scène, laissez tout simplement la personne qui a signifié son inconfort quitter les lieux si nécessaire. Soyez attentifs au langage corporel de votre partenaire de jeu. Si le geste discret n'a pas été perçu, vous aurez toujours la possibilité de vous retirer ou d'utiliser le 911.

Les attaques de nuit

Au Royaume le jeu continue **24h/24**, incluant les heures de sommeil. Il est **interdit** de se battre à l'intérieur des cabanes pour des raisons de sécurité de jour comme de nuit. Si un personnage veut aller **égorger** un ennemi pendant la nuit, la marche à suivre est la suivante:

L'attaquant doit entrer et **glisser** une **lame courte** sur la gorge de son adversaire. Il est du **devoir du défenseur**, s'il se réveille avant l'égorgement, de **déclarer qu'il est éveillé** et de dire à l'attaquant de sortir.

L'attaquant peut alors **provoquer un combat**. Les personnages à l'intérieur de la cabane devront **sortir le plus rapidement possible**, sans armures, avec seulement **1 arme à la main** pour se défendre, **ou ils devront se déclarer agonisants et hors combat**.

Pour des raisons de sécurité, il est **interdit** de placer des objets pouvant **obstruer l'accès aux portes et aux aires de déplacement** des cabanes.

L'arrivée

Il est **interdit d'arriver sur le terrain avant 16h le vendredi**. Notre équipe doit être en poste et pouvoir assurer une arrivée harmonieuse et une attribution de campement pour tout le monde. **Vous pouvez circuler sur le terrain avec votre véhicule** à condition de respecter la **limite maximale de 10km/h**. Un responsable vous accueillera et vérifiera votre inscription. Vous vous verrez ensuite attribuer un campement. Nous vous demandons de bien vouloir **sortir tout votre matériel** de votre véhicule et d'aller le **stationner le plus rapidement possible en dehors du**

terrain de jeu dans le stationnement prévu à cet effet. Il est **interdit** d'avoir un véhicule sur le terrain de jeu **après 21h le vendredi soir** et ce jusqu'à la fin de l'événement.

Attribution de campement

Au Royaume, nous **attribuons les campements par peuples et par groupe**. Vous devriez normalement avoir une place où dormir à l'intérieur d'une cabane en jeu. Cependant, c'est **premier arrivé, premier servi**. Autrement dit, vous ne pouvez pas vous installer où vous voulez, mais si plusieurs cabanes sont attirées à votre peuple ou votre groupe, les premiers joueurs arrivés auront le loisir de choisir leur cabane. Il y a un camping hors jeu pour ceux qui préfèrent dormir en dehors du terrain, il se situe au bout du stationnement à votre gauche.

Vérification du décorum et remise économique

Une fois votre véhicule stationné à l'extérieur de la zone de jeu et votre campement aménagé et décoré, vous devez enfilez votre **costume complet. Armes, armure, bouclier, arc, flèches, tout**. Dès 20H, rendez-vous le plus vite possible à l'auberge où un responsable pourra valider la **sécurité de votre équipement** et remettre le **nécessaire économique à votre personnage**. L'équipe d'animation se garde le droit de refuser tout équipement jugé non sécuritaire et d'interdire tout élément de costume qui ne respecte pas le niveau de décorum recherché au Royaume.

Briefing de début de partie

Le briefing de début de partie est **obligatoire** pour tous. Il est au centre du village entre **22h et 23h le vendredi soir**, selon le déroulement de l'arrivée et de la vérification décorum de tous les joueurs. **Il est du devoir de tous de connaître les règles du jeu. Le Royaume ne fait plus de rappel de règles en début de partie** sauf en cas de nécessité particulière. Le briefing servira pour **certaines précisions**, la **lecture du journal de la Haute-Garde** qui inclut la **mise en contexte pour la partie** et le lancement de la **quête des nouveaux**.

Quête d'introduction des nouveaux

Immédiatement après le briefing d'ouverture, **tous les nouveaux joueurs** sont amenés dans un autre secteur du terrain pour vivre une quête d'introduction. Cette quête est élaborée pour leur donner des **informations** sur différents sujets et **faciliter leur entrée en jeu**. Les personnages déjà présents auront souvent besoin de ces informations ou seront attentifs à ce que les nouveaux auront vécu parce qu'il peut y avoir des **indices cachés qui seront utiles plus tard dans la partie**. Cette quête représente leur voyage vers le Royaume ou encore une rencontre avec une scène **avant leur arrivée**. De ce fait, **il est interdit aux anciens joueurs d'aller à leur rencontre et de les chercher avant leur arrivée**. Laissez aux nouveaux leur moment de gloire, ils partageront avec vous ce qu'ils ont vécu : c'est là le but exact de la quête d'introduction.

La fin de jeu

La **fin de jeu** est prévue le dimanche **entre midi et 13h environ**. Le dimanche matin au Royaume sert à terminer les interactions du weekend qui tardent à se compléter, finir les engagements géopolitiques et économiques de vos groupes respectifs et faire place à la finale. Nous tentons autant que faire se peut de laisser à tout le monde le temps de terminer leur événement de façon fluide tout en gardant une touche accrochante pour la prochaine partie.

Après l'annonce de la fin de partie, tous les joueurs sont appelés à **venir partager leurs meilleurs moments au centre du village** et à discuter ensemble de certaines situations si nécessaire. Il est **important de faire un bon retour de jeu**, particulièrement après des scènes très intenses. Le **joueur derrière le personnage est toujours bien plus sympathique que le personnage** et la bonne entente dans notre belle communauté passe par la **communication**.

SYSTÈME DE JEU

En jeu/hors jeu et metagaming

En-jeu

Une règle importante indique que **nous sommes en-jeux 24H sur 24**. C'est à dire qu'il n'y a pas de pause ni de moments hors-jeux, hormis pour prendre soin d'un blessé réel. Donc, ce qui se passe est toujours vu et vécu au travers des yeux de votre personnage.

Il est primordial de **garder le jeu en jeu** pour plusieurs raisons. **Chaque personnage n'est pas le joueur** et vice versa. En grandeur nature, on peut jouer un antagoniste et s'inventer un rôle dérangeant alors que dans la vie, on est très calme et posé. Il est **important** de ne pas mélanger les deux.

Les discussions **entre personnages** pendant les événements sont **strictement réservées à l'espace de jeu**. Il est **interdit** d'aller jouer dans le **stationnement**, de la même façon qu'il est **interdit** de faire **avancer vos personnages** ou **d'échanger des ressources** de jeu **en dehors des événements**.

Nous sommes enjoués de voir les joueurs organiser des événements hors Royaume, cependant, nous tenons à rappeler: Ces événements ne sont que pour du divertissement et ne seront **jamais considérés comme "en jeu" par l'organisation**. Ce genre d'initiative peut ouvrir la porte à ce qu'on appelle du metagaming.

Métagaming

Le metagaming est le fait d'échanger des informations obtenues en dehors de l'espace de jeu ou de faire des actions liées au jeu dans le but de tricher ou d'améliorer votre position par rapport au jeu. Ces informations peuvent avoir été obtenues sur le terrain d'une manière fort questionnable ou en dehors de l'espace de jeu, en conversation publique ou privée. **Si vous n'avez pas vu, lu ou entendu parler d'une situation par le biais de votre personnage et que vous diffusez de l'information ainsi obtenue, cela constitue un bris de jeu de type metagaming**. Par exemple, votre personnage ne peut pas savoir qui a volé un artéfact parce que vous l'avez entendu entre deux joueurs après la fin de la partie ou parce que vous avez lu un commentaire sur les réseaux sociaux y faisant référence. De la même manière, toute alliance, échange d'informations ou de ressources hors-jeux se fait au détriment des autres joueurs. Gardez les alliances, les négociations et les plans pour l'espace de jeu. Il en va de même pour l'utilisation de vos apprentissages, de vos métiers et de l'enseignement.

Le temps au Royaume

Nous avons **volontairement retiré le temps** des métiers jouables au Royaume. Que ce soit dans l'action ou non, il est difficile de garder le sens du temps et **un 5 minutes n'est pas toujours le même pour tout le monde**. Afin d'éviter les malentendus au sujet du temps, les métiers et leurs différentes recettes **se réalisent en plusieurs étapes et sont régis par la vitesse à laquelle un personnage réussit à les faire**. Lire une incantation complète pour un sort cérémoniel ou encore préparer réellement les plantes nécessaires à une concoction à l'aide d'un mortier et d'un pilon.

Il y a également une notion de "**en combat**" et "**hors combat**". Si vous entrez en combat, votre personnage ne sera considéré hors combat que lorsque la scène sera **complètement terminée**. Plus précisément, lorsque vous ne **voyez plus** d'action directe et que vous **n'entendez plus** de bruits reliés au combat dans lequel vous avez été directement impliqué.

Également, **il n'y a pas de notion de temps entre les événements**. Ainsi, lorsqu'il y a des événements spéciaux ou que les joueurs font des rencontres hors terrain, inutile de chercher à savoir ce qui s'est passé, quand ou combien de temps sépare les deux événements. Vos personnages ont **une vie normale** dans laquelle ils travaillent, mangent, dorment et fêtent avec leurs amis. Les événements sur le terrain représentent **les moments marquants** où quelque chose **d'important** se passe au Royaume.

La règle du 30 minutes

Au Royaume, **tous les effets**, magiques ou non, sont **permanents sauf avis contraire**. Ainsi, les effets qui prennent fin à la fin d'un combat ou après une utilisation simple seront décrites par le lanceur de l'effet de façon fluide pendant le jeu ou en "**soft call**" dans le creux de l'oreille au besoin. Tout le reste est permanent et **doit être joué au meilleur de vos capacités**. Cependant, le Royaume reste **un jeu** et nous souhaitons que tout le monde ait une expérience positive lors de nos événements. **Si un effet vous empêche de profiter pleinement de votre événement**, nous vous demandons de le jouer pour un **minimum de 30 minutes**. Ensuite, vous pouvez simplement arrêter de le jouer. Certaines personnes au Royaume jouent encore des effets lancés il y a de cela plusieurs années. **Cela fait partie du jeu**, et il y a des méthodes en jeu pour **annuler les effets négatifs**.

L'évolution d'un personnage

Pour venir jouer, vous aurez besoin d'un personnage. Au Royaume, **il n'y a pas de fiche de personnage ni de point d'expérience** après chaque événement. Vous pourrez apprendre des métiers et plusieurs recettes pour faire évoluer votre personnage dans notre univers, mais **tout s'apprend en jeu** auprès de mestres, qu'ils soient joueurs ou animateurs. Il n'y a pas de limite au nombre de métiers ni de recettes qu'un personnage peut apprendre.

Il est tout à fait possible de participer sans avoir aucun métier. L'univers du Royaume regorge d'opportunités et de scènes qui ne requièrent aucun métier. Vous aurez toujours la possibilité de vous allier à des gens qui sauront vous orienter vers la bonne personne ou qui auront la réponse tant recherchée, il suffit de chercher aux bons endroits.

Nous mettons cependant l'accent sur **l'évolution psychologique, émotionnelle et sociale** du personnage. Les liens qu'il crée avec les autres personnages de l'univers et les scènes qu'il vivra sont la réelle récompense et représentent l'évolution de votre personnage. En d'autres mots, **plus vous participez**, plus vous serez **récompensés** par des **souvenirs de jeu inoubliables**.

Conflits culturels

En développant votre personnage au Royaume, vous ferez automatiquement partie d'un de nos **dix peuples**. Les peuples et leur culture sont au centre de notre univers de jeu et du développement de l'histoire. Chaque peuple a été construit de façon à avoir une culture riche et distinctive qui donne vie à la diversité sur le terrain. Celle-ci n'est pas une généralisation applicable à tous les gens d'un même peuple, elle permet plutôt de mieux comprendre pourquoi les gens défendent des valeurs et des façons de vivre qui ne sont pas nécessairement celles de leurs voisins. Nous vous invitons donc à **jouer les conflits culturels avec les autres peuples** et à représenter au meilleur de vos connaissances les traditions du peuple dont vous faites partie.

Création d'un personnage

Pour créer votre personnage, vous devez remplir le formulaire de "*background*" disponible sur le site web du Royaume. Celui-ci vous guidera à travers la création complète d'un personnage et vous aidera à le rendre réaliste.

Si vous êtes nouveau au Royaume ou dans l'univers des grandeurs nature, consultez la section "*nouveau joueur*" du site web du Royaume. Vous y trouverez une série de lectures au sujet de notre univers qui vous aideront grandement à créer votre personnage.

Aucun arrêt de jeu

Au Royaume, le jeu n'arrête jamais. **Tout est fluide**, les métiers sont prévus pour être pratiqués sans avoir à arrêter le jeu pour expliquer quoi que ce soit. Même la magie a été simplifiée et construite en fonction de ne **jamais devoir arrêter le jeu**. Si **vous avez un doute** sur un règlement, **continuez de jouer** au meilleur de vos capacités. Vous irez clarifier avec le joueur ou l'animation l'élément de doute **une fois que la scène sera terminée**.

Aucun appel de dégât ni d'effet

Il n'y a jamais d'appel de dégât au Royaume. Toutes les armes font 1 point de dégât et il n'existe aucune façon d'augmenter ce nombre. Vous pouvez donc mettre votre attention sur votre combat, **jouer la douleur de vos blessures** et exécuter les ordres de bataille afin de **maximiser votre expérience de jeu de combat**.

Il en va de même pour la magie. Elle est **fluide, visible et évidente**. Aucun effet magique ne nécessite de cibler un joueur à voix haute pour expliquer un effet ou d'arrêter le jeu, même en combat.

Les points de vie et l'armure

Tous les personnages ont **3 points de vie**. Ceux-ci sont globaux à tout le corps, ils ne sont pas répartis par membres. Si un personnage reçoit **un coup qui atteint ses points de vie directement**, par exemple s'il ne porte pas d'armure ou si tous ses points d'armure ont été utilisés, **il est obligé de jouer la douleur de sa blessure**.

Vous pouvez également porter de l'armure pour augmenter votre total de points de vie à un **maximum de 8** (avec une armure de plaque) ou **9 si votre armure inclus un casque**. Il est impossible d'augmenter ce chiffre. La différence entre l'armure et les points de vie est **l'obligation de jouer la douleur**. Lorsqu'un personnage reçoit un coup **sur une pièce d'armure** et qu'il lui reste des points d'armure, le joueur n'est **pas obligé de jouer la douleur**.

Les points d'armure **doivent être regagnés par une action immersive** après chaque combat lorsque la scène est **complètement terminée** et que votre personnage est **retourné à son campement pour se reposer**. Il est requis de prendre un moment pour retirer complètement votre armure et à lui faire les réparations nécessaires, de manière immersive. Nous désirons voir des guerriers en train d'ajuster des sangles, réparer des anneaux de mailles ou débosseler une plaque de métal. L'action immersive répare complètement l'armure.

L'agonie

Lorsque votre total de points de vie **arrive à 0**, votre personnage tombe en **agonie**. À ce stade, **vous devez jouer au meilleur de vos capacités la douleur de votre dernière blessure**. Les médecins en auront besoin pour comprendre votre état et vous remettre sur pied. Lorsque vous êtes **agonisant** vous devez **rester au sol**, vous **ne pouvez pas crier** à haute voix et vous ne pouvez vous déplacer qu'en **rampant lentement**. Vous pouvez rester en **agonie aussi longtemps que vous voulez**. Cependant, si vous vous relèvez du sol **sans avoir reçu les soins nécessaires**, votre personnage sera considéré **mort**.

Pendant l'agonie, votre personnage est **vulnérable** à la possession et aux effets négatifs pouvant être donnés par les **âmes errantes**. Elles font partie intégrante de notre univers et elles

chercheront les corps vulnérables.

Il existe **3 façons** de déplacer un personnage agonisant:

1- Le **joueur souhaite se faire déplacer réellement** par les moyens possibles. Dans ce cas, le personnage agonisant ne peut pas "s'aider" et doit rester un "poids mort".

2- **Deux personnes** peuvent déplacer un personnage agonisant, il faut être **bras dessus, bras dessous, et porter l'autre main à la ceinture**. Dans ce cas, le personnage agonisant peut s'aider et "marcher" (avec difficulté) avec ses porteurs.

3- Un **adepte entraîné comme frère d'armes** peut transporter un personnage agonisant seul. Dans ce cas, il doit simplement passer un bras du personnage agonisant par-dessus une épaule et ce dernier peut s'aider et "marcher" (avec difficulté) avec son porteur.

Le jeu économique:

Il n'y a que 2 endroits où peuvent se retrouver des ressources de jeu, sur un personnage ou dans un coffre de groupe identifié par le Royaume. Il est interdit de cacher des ressources ailleurs sur le terrain ou de les laisser dans son véhicule.

Règles des coffres:

Les coffres de groupe identifiés peuvent être fabriqués par les Artisans. Il y a 4 règles concernant les coffres:

1- Le coffre doit être visible, à l'intérieur d'un bâtiment et en jeu en tout temps. Lorsque vous mettez les pieds à l'extérieur de la cabane, face contre la porte, **le coffre doit être visible et en évidence** si on ouvre la porte.

2- Il est **interdit de déplacer un coffre**. Pour voler son contenu, vous devez le faire sur place, au risque de vous faire prendre.

3- Si il y a un cadenas, vous devez **le crocheter sur place** pour en voler le contenu, au risque de vous faire prendre. Les cadenas et les outils de voleur peuvent être fabriqués en jeu par un Artisan.

4- Les seules personnes pouvant déplacer un coffre (outre son propriétaire) sont **deux adeptes spécialisés en banditisme**. Ils peuvent donc prendre un coffre et le déplacer ailleurs sur le terrain, toujours en respectant les règles des coffres.

La fouille

Il n'existe pas de compétence de type "vol à la tir" au Royaume. Il existe deux façons de fouiller un personnage agonisant au Royaume.

1- Le joueur dont le personnage agonise **demande à se faire fouiller réellement** et donne son consentement à être fouillé. Il est interdit de cacher des ressources à des endroits sensibles ou intimes.

2- Dans le cas d'un joueur qui **ne veut pas se faire toucher réellement**, ou qui n'offre qu'un **consentement partiel** (par exemple: "Fouille mes sacs et ma ceinture, mais ne touche pas à mon corps, mes jambes ou mon linge par exemple) Vous devez **pointer et nommer** chaque endroit où vous désirez chercher. Le joueur dont le personnage est agonisant est obligé de vous donner l'entièreté du contenu de l'endroit nommé.

L'achèvement

Il est possible **d'achever un personnage** en indiquant, de façon **fluide et en jeu**, que vous l'achevez. Ceci se fait en disant: "**Je t'achève**" tout en exécutant une **action offensive qui mettrait fin à la vie d'un personnage**. Il est **impossible d'achever un personnage en combat** et celui-ci doit absolument **être en agonie** pour **être achevé**. Attention, cet acte est **irréversible** et signifie la **mort définitive** du personnage achevé.

Nous privilégions une approche de type "**escalade de la violence**" dans laquelle nous demandons à nos joueurs de créer **plusieurs scènes de confrontation** avant d'achever un ennemi. Aussi, nous demandons à tous nos joueurs d'offrir **une belle mort** à leur **adversaire**, le type de mort que **vous aimeriez pour votre personnage**. Notez bien par contre que ce ne sont que des **principes**, que **la mort fait partie du jeu** et qu'elle rôde souvent dans les coins sombres du Royaume. Les personnages sont ultimement **responsables de leurs actes** et peuvent causer la **mort définitive** de tout personnage au Royaume, **y compris les personnages non joueurs** incarnés par les animateurs.

L'égorgement

Un personnage peut toujours **égorger** un adversaire lorsqu'il est **hors combat**. Il est **interdit d'égorger en combat** pour des raisons de sécurité. Le geste doit être fait avec une **lame courte** de type dague ou couteau.

Ce geste n'est pas un succès automatique et est considéré comme une **action immersive**. C'est-à-dire que le personnage attaqué aura toujours le choix de considérer que l'arme n'a fait qu'un **point de dégât** ou de tomber en **agonie** comme si la **gorge** lui avait été **tranchée**. Porter un **gorget (métal ou cuir)** ou une **camaille**, ajusté ou non, **empêche l'égorgement**. Le coup sera automatiquement considéré comme 1 point de dégât.

Lorsqu'on égorge quelqu'un, on déclenche une situation en combat. Ce n'est pas un acte propre ou nécessairement subtil. La personne qui a été égorgée peut exprimer sa douleur en s'étouffant dans son propre sang. L'égorgement, c'est bruyant !

L'assassinat

L'assassinat est une recette d'adepte permettant d'amener automatiquement quelqu'un à l'agonie. L'assassinat doit être fait en posant sa main sur l'épaule de la victime puis **en chuchotant "assassinat"** à l'oreille de celle-ci et finalement en plantant une lame **au niveau des reins** ou en la passant **sous la gorge**. Si aucun chuchotement n'est fait, ou que c'est fait à la "va-vite", la manœuvre n'est pas valide et peut être alors considérée comme un simple dégât.

L'assassinat est toujours **silencieux**. Le seul son qui sera créé par un égorgement est celui du corps de la victime qui tombe au sol. Porter un **gorget (métal ou cuir)** ou une **camaille**, ajusté ou non, **empêche l'assassinat à la gorge**. Porter une **armure (métal ou cuir)** ou une **camaille**, ajusté ou non, **empêche l'assassinat aux reins**. Dans les deux cas, le coup sera automatiquement considéré comme 1 point de dégât.

La mort

Au Royaume, votre personnage n'a **qu'une seule vie**. Si vous vous **relèvez d'une agonie sans avoir reçu les soins nécessaires**, ou si vous vous faites **achever**, votre personnage est **mort**, sans possibilité de retour en arrière. Nous invitons tous les joueurs à avoir un second personnage en tête et un costume de rechange afin d'être prêt à toute éventualité. Lorsque **vous mourrez** pendant un événement, venez le **signaler** à l'équipe d'animation **directement** et vous pourrez enfiler le costume de votre prochain personnage.

Les armures

Toujours dans le but d'avoir un niveau d'immersion et de décorum hors pair, nous **n'acceptons que les armures de matériel véritable ou préalablement acceptées par l'animation**. Les imitations dans des matériaux plus légers sont interdites à l'exception des cottes de maille en aluminium. Vous ne pourrez pas non plus porter votre armure si elle est refusée, même si ce n'est que la parure, car elle pourrait porter à confusion lors d'un combat.

L'armure au Royaume se divise en 3 catégories: **cuir, maille et plaque**.

Au **torse**, le **cuir** procure **1 point d'armure**, la **maille** procure **2 points d'armure** et la **plaque** procure **3 points d'armure**. L'armure doit **recouvrir le torse et le dos** sous peine de **perdre 1 point**. Par contre, toute armure **procure minimalement 1 point d'armure lorsque le torse est couvert**.

Pour les membres, **bras et jambes**, tous les types de matériel procurent **1 point d'armure**, ils doivent être **recouverts à 50%** pour procurer le point d'armure. **C'est à dire:**

- La totalité des 2 bras (de l'épaule au poignet)
- La totalité des 2 jambes (de la hanche à la cheville)
- La moitié des bras et la moitié des jambes (une combinaison de l'épaule au coude, ou du coude au poignet, de la hanche ou genou ou du genou à la cheville)

Si la **totalité des bras et la totalité des jambes sont recouverts**, vous obtenez **1 point supplémentaire**. Vous **gagnez également 1 point d'armure supplémentaire si vous portez un casque**.

En **aucun cas** un personnage peut avoir plus de 5 points d'armure, **à l'exception du casque** qui donne 1 point supplémentaire. Pour qu'une armure au torse soit valide, elle doit **couvrir des clavicules jusqu'au dessous du nombril**.

Les boucliers

Les boucliers peuvent avoir la **forme que vous désirez** mais **ne doivent en aucun cas** avoir **une mesure qui dépasse 100 centimètres**. Faites attention à votre design, **aucun côté ni diagonale ne doit dépasser la limite permise**.

Les boucliers ronds ne doivent pas dépasser 80 centimètres de diamètre.

Ces mesures ont été prises parce qu'il **n'existe pas de compétences ou de magie dans le système de jeu qui permet de détruire un bouclier**, rendant leurs porteurs extrêmement puissants sur le champ de bataille. Nous souhaitons garder un système de **combat fluide, sans appel de compétence ni d'effet**, c'est donc notre façon de rendre les boucliers moins *"invincibles"*.

Ils doivent être **recouverts de mousse suffisamment épaisse** pour qu'on ne puisse pas toucher au bois directement. **L'utilisation de ruban de type "duct tape" est interdite**, vous devez protéger votre mousse avec un morceau de tissu ou de cuir.

Tout comme vos armes, vous devez porter votre bouclier avec vous lors de la vérification décorum de votre personnage. L'équipe d'animation se réserve le droit de **refuser** tout bouclier jugé **non sécuritaire** pour le combat à l'épée de mousse ou qui ne respecte pas les dimensions maximales.

Les armes

Aucune arme fabriquée soi-même de type duct tape n'est acceptée sur le terrain. Vos armes doivent provenir d'un fabricant reconnu d'armes de mousse pour grandeur nature tels que Calimacil, Nemesis, Épic Armoury ou Mytril.

Vous devez **avoir toutes vos armes** avec vous lors de la vérification du décorum de votre personnage. Nous nous réservons le droit de **refuser toute arme jugée non sécuritaire** pour le combat.

Toutes **les armes font 1 point de dégât** et il n'existe **aucune façon d'augmenter** ce nombre. Vous pouvez donc mettre l'accent sur votre combat, **jouer la douleur de vos blessures** et exécuter les ordres de bataille afin de **maximiser votre expérience de jeu de combat**.

Arc, arbalètes, flèches et carreaux

Les arcs et arbalètes **ne peuvent pas dépasser 25 livres de pression**. Nous n'acceptons aucun embout "*fait maison*", tous les projectiles doivent provenir de fabricants reconnus. Pour des raisons de sécurité, il est **strictement interdit** de **ramasser** les flèches et les carreaux par terre pendant un combat afin de les réutiliser. Ils doivent être ramassés et nettoyés une fois le combat et la scène complètement **terminés**.

Les **flèches et les carreaux** au Royaume sont **extrêmement puissants**. Nous avons voulu refléter le caractère **dissuasif** et le **contrôle** qu'un archer peut offrir sur un champ de bataille. Ceux-ci ne font **pas de dégât**. Ils appliquent plutôt un effet rendant un membre **incapacité**, ou font tomber la cible à **l'agonie**.

Précisément:

Sans armure ou Armure de cuir

Lorsqu'un personnage sans armure (ou en **armure de cuir**) est atteint au **torse** ou au **dos** par un projectile, il tombe en **agonie**. Si le projectile atteint un membre (**bras** ou **jambe**), celui-ci n'est **plus du tout utilisable** et le personnage doit **obligatoirement maintenir une pression sur la blessure avec une main** si il veut se **déplacer**. Plus précisément, un bras doit rester **complètement mou, de l'épaule au bout des doigts**, il **ne peut plus porter d'arme** ou de **bouclier** ni effectuer toute tâche qui nécessite **l'emploi de la force**. Pour une jambe, il devient **impossible d'y poser le poids de son corps**. Dans un contexte de combat, il est permis de s'appuyer **directement au sol sur le genou**. Si un personnage reçoit un **second projectile** sur un membre, il tombe en **agonie**.

Cotte de maille

Lorsqu'un personnage avec une **cotte de maille** est atteint par un **premier projectile** sur un endroit protégé par son armure, celui-ci transperce l'armure et **le personnage doit maintenir une pression sur la blessure avec une main** si il veut continuer de se **déplacer**. **Le deuxième projectile rend le personnage agonisant**.

Armure de plaque

Lorsqu'un personnage avec une **armure de plaque** est atteint par un projectile sur un endroit protégé par son armure, le seul effet reçu est un point de dégâts.

Métiers et apprentissages

Pour évoluer dans notre univers votre personnage pourra apprendre des **métiers**, des **apprentissages** et de la **magie**. Notre système dispose d'une **notion de maître et d'apprenti**, créant des **scènes** très intéressantes de **passation des savoirs** et permet à tout le monde de jouer ce dont ils ont envie.

Les **métiers** représentent les compétences que votre personnage peut utiliser pour **influencer le jeu sur le terrain**. La **magie** est un métier en soi très complexe mais aussi extrêmement puissant.

Tous les métiers sont divisés en **recettes**. Il n'y a pas de prérequis, de limite ou d'ordre pour apprendre les recettes, tout peut s'apprendre à votre rythme. Il n'y a qu'une restriction, **les mages ne peuvent pas être mystiques et vice versa**. Ces deux métiers nécessitent une **initiation spécifique** avant de pouvoir les exercer.

Les **apprentissages** représentent le **travail** que votre personnage fait lorsqu'il n'y a pas d'événements majeurs au Royaume. Ils font partie du système **économique** et **géopolitique**.

Le système de mestres

Quiconque peut **enseigner** son métier au Royaume. Votre mestre peut être un **animateur** tout comme un **joueur**.

Pour venir jouer au Royaume, vous devez **obligatoirement** avoir avec vous un **livre** ou un **grimoire** dans lequel vos métiers et vos apprentissages seront notés.

Il est **important** lorsque vous enseignez d'être **démonstratifs** et **d'accompagner** votre élève, comme s'il s'agissait d'un **stage**, pour vous assurer qu'il utilisera son métier correctement. Le **bon déroulement du jeu** en dépend. Le **devoir du mestre** est de s'assurer que l'élève **comprend** et **applique** le métier adéquatement et que les recettes enseignées sont copiées **intégralement** dans le livre ou le grimoire de son élève.

Il est du **devoir de l'élève** de copier **intégralement** la recette dans son livre ou son grimoire. Ce n'est qu'une fois la recette **signée** et **approuvée** par le **mestre** dans le livre ou le grimoire que l'élève gagne le **droit d'utiliser cet enseignement**. Ce système de traçage nous permet de faire les **suivis nécessaires en cas d'erreur** et de corriger rapidement au besoin dans le but de garder le jeu **équitable** pour tous, tout en préservant le niveau d'immersion et de

décorum désiré au Royaume. Le mestre doit signer son nom de **personnage** et son nom **réel** de façon **lisible**.

Si un joueur vous semble **mal utiliser un métier**, venez simplement en **aviser l'animation**, nous ferons le suivi nécessaire pour s'assurer du bon déroulement de l'événement.

La magie au Royaume

Il est important de comprendre que **la magie est rare** partout **dans l'Empire**. Un personnage ne devrait voir de la magie que **quelques fois au cours de son existence**. Cependant, au Royaume, un **mystère** inexpliqué plane et la magie est **omniprésente** et plutôt courante. On s'explique mal aussi pourquoi, mais **les mages ne peuvent porter aucune armure**, sous peine d'être déconnectés du Cycle et de perdre leur magie. Les mages qui désirent agrémenter le costume de leur personnage peuvent porter de l'armure tant que celle-ci **ne procure pas de point d'amure**.

La magie est divisée en 4 sphères; **l'enchantement**, la **conjunction**, **l'invocation** et la **sortcellerie**. Il existe environ une **vingtaine** d'effets répartis en **3 types** de sorts dans chacune de ces sphères.

Un mage devra se faire **ancrer** dans une sphère pour pouvoir utiliser la magie. Une fois ancré, le mage est souvent **affecté** par sa sphère et voit son **comportement influencé** en fonction des propriétés de sa sphère magique. Il existe quelques cas rares de **double ancrage**, un mage ancré dans 2 sphères en même temps. Mais on dit qu'il est **risqué** de le faire. Pour finir, les mages les plus puissants de chaque sphère sont appelés des **Métamages**. Si un mage enfle une armure, il devra être ancré à nouveau dans sa sphère avant de pouvoir réutiliser la magie.

Il existe 3 types de sorts au Royaume: les **charmes**, les **sortilèges** et les **sorts cérémoniels**.

Les **charmes** sont une forme **lente** de magie, avec une **longue incantation** et des **somatiques** variées.

Les **sortilèges** sont une forme **rapide** de magie **presque instantanée** qui **coûte un point de vie** au mage qui l'utilise. Le point de vie ainsi perdu ne peut être récupéré qu'auprès d'un **aligneur**, métier spécialisé dans les **soins énergétiques** pour les mages.

Les **sorts cérémoniels** sont en réalité un charme plus poussé qui nécessite un **support visuel** tel que des symboles gravés au sol, des **objets** bien précis et une **marche à suivre** à effectuer précisément.

Pour jouer un mage au Royaume, vous devez avoir un **grimoire** et une **plume** pour tout prendre en note. La magie au Royaume, c'est difficile. Attendez-vous à devoir **apprendre**, **étudier** et **prendre beaucoup de notes**.

Tous les effets magiques sont **permanents sauf avis contraire**. Ainsi, les effets qui cessent à la fin d'un combat ou après une utilisation simple seront stipulés clairement dans votre grimoire. Il existe une **langue magique** complète d'environ **4000 mots**. Les incantations sont lancées dans cette langue magique. Vous devrez l'apprendre par cœur, ou **incanter à grimoire ouvert** en lisant au meilleur de vos capacités afin de garder **l'immersion** et la **fluidité** du jeu au plus haut niveau.

Le mysticisme

Les mystiques sont à **l'opposé des mages**. Versés dans l'art du **Voile** plutôt que du Cycle, ce sont de grands **philosophes** qui apprennent les **traditions** et les **coutumes** de tous les peuples. Dû à leur prise de position par rapport au Voile, **ils ne peuvent pas devenir mages**.

Pour jouer un mystique au Royaume, vous devez avoir un **grimoire**, une **plume** pour tout prendre en note ainsi qu'un **bâton** d'apparat physique arrivant un minimum au menton du mystique.

Ils sont capables de **veiller et de protéger** les âmes des personnages en agonie. Ils peuvent aussi leur parler et **faire passer** vers le Cycle les **âmes errantes**. Le métier de mystique demande une grande capacité d'écoute et une communication ouverte.

Les rituels

Être ritualiste est un **art** au Royaume. Il faut être **méticuleux** et bien comprendre le **Cycle et ses sphères**. **Tout le monde peut être ritualiste**, et tout a une signification dans un rituel.

On dit qu'on peut **tout faire avec un rituel**. Mais il faut faire **attention**, la magie ritualistique est **instable** et facilement **influçable**. La température, les participants, les objets, les symboles, tout doit être soigneusement réfléchi ou les conséquences peuvent rapidement devenir **désastreuses**.

Pour **réussir** un rituel au Royaume, vous devrez présenter devant un **mage de terre** (animateur) votre rituel, son **balancement**, son **but** et son **exécution**. Le mage de terre vous indiquera ensuite le **résultat**. Comme tout le reste, le ritualisme est un art qui s'apprend **en jeu**.

Les métiers

Les métiers au royaume régissent le système de jeu. Ils doivent être **joués et suivis** à la lettre, le **bon déroulement** des événements en dépend.

La **magie** et le **mysticisme** sont les deux seules **restrictions**, un mage ne peut devenir mystique et vice versa. Un personnage qui souhaiterait quitter un de ces deux métiers vers

l'autre devra **abandonner** son lien avec le voile ou le Cycle et **perdre la capacité d'exercer** son ancien métier.

Mage; Pour devenir mage vous devrez apprendre la théorie de la magie, le cycle et les différentes sphères qui le composent. Les sorts sont classés en 3 catégories: charme, longues incantations, sortilèges, rapide incantations qui ont un impact sur votre niveau de santé et sorts cérémoniels, impliquant des éléments tels que dessins, chandelles, chants, musique etc. Il y a également la possibilité de faire des rituels ou pratiquement tout est possible, à condition de bien balancer ses effets magiques. Attention, les rituels sont dangereux, instables et imprévisibles à moins d'en être un expert. Il existe 4 sphères de magie: l'enchantement, la conjuration, l'invocation et la sorcellerie. Pour pratiquer la magie vous devrez avoir obligatoirement un grimoire pour noter vos incantations car ces dernières sont dans une langue inventée expressément pour notre univers.

Mystique; Les mystiques ont plusieurs fonctions au Royaume. Ils peuvent veiller sur votre âme, faire passer les âmes errantes vers le cycle et utiliser les connaissances du voile pour se rendre utiles. Pour être mystique, vous aurez besoin d'un grimoire pour noter vos connaissances. Attention, le mystique ne peut pas devenir mage. Ces deux enseignements sont incompatibles.

Parmi les autres métiers il y a :

Médecin; cela permet à votre personnage de **remettre sur pied les blessés**.

La colonne vertébrale de l'état de santé générale du Royaume, les médecins sont appelés à composer avec plusieurs types de blessures et de maladies afin de garder leurs semblables sur pied. Pour devenir médecin vous aurez besoin d'un livre pour noter vos protocoles, d'une aiguille sécuritaire et du fil ainsi que de pansements blancs ou beiges d'au moins un mètre de long.

Herboriste; cela permet à votre personnage de créer des **concoctions** de toutes sortes. Il existe actuellement plus de **30 recettes** d'herboristerie au Royaume.

L'herboristerie est l'étude des plantes et de leurs effets. Plusieurs recettes sont disponibles pour influencer le jeu sous plusieurs aspects. Pour pratiquer l'herboristerie vous aurez besoin d'un livre pour noter vos recettes, d'un mortier et d'un pilon.

Alchimie; cela permet à votre personnage de combiner **l'herboristerie** et la **magie** afin de créer des **potions** de haut calibre. Il existe actuellement plus de **20 recettes** d'alchimie au Royaume.

C'est l'art de combiner l'herboristerie et la magie dans une fiole. Toutes les recettes permettent d'avoir un impact marquant dans l'univers et d'aider ou de nuire à votre guise ceux qui boiront vos concoctions. Pour pratiquer l'alchimie, vous aurez besoin d'un livre pour noter vos recettes, d'un mortier et d'un pilon.

Aligneur; cela permet entre autres à votre personnage de rendre les points de vie perdus par un mage lors de l'utilisation de sortilèges.

Ce sont ceux qui aident les mages à se reconnecter avec le cycle et leur sphère magique. Un mage trop épuisé après l'utilisation de sortilèges doit passer par un aligneur avant de pouvoir réutiliser sa magie.

Artisan : Cela permet à votre personnage de créer des outils qui seront utilisés en géopolitique ou pour certains objectifs de personnages ou de groupes comme des coffres et des serrures, ainsi que des artefacts qui auront des effets uniques.

Le travail d'artisan est une activité immersive qui nécessite un vrai **marteau** et une **enclume**. L'enclume peut être représentée par une pièce de métal permettant de reproduire le son de forge.

Adeptes: L'adepte est un rôle martial permettant à tous types de combattants de mieux briller sur le terrain.

Être adepte vient avec une portion d'entraînement physique réel, et une autre d'éducation sur les héroïnes et héros de légendes faisant partie de l'histoire de notre monde. L'adepte prend donc exemple sur les exploits d'autrefois pour parfaire ses talents.

La géopolitique

Le système de géopolitique du Royaume est une autre façon de **s'impliquer dans l'histoire** et ouvre des portes sur ce qui se passe ailleurs dans l'Empire. Une partie de la géopolitique vient **appuyer le jeu sur le terrain** en injectant des **ressources** et en facilitant le marchandage et les échanges entre les joueurs.

L'autre partie de la géopolitique vous permet **d'influencer directement** le cours des choses **en dehors du Royaume**. **Tous les personnages** peuvent être propriétaires de terres au Royaume et participer à la géopolitique. Si c'est une avenue qui vous intéresse, nous vous conseillons **fortement** d'aller lire le **livre des règles géopolitiques** disponible sur le site web du Royaume.

La géopolitique se gère **sur le terrain**, **une fois la partie terminée** à la cabane réservée à cet effet. Il n'y a **pas de système de gestion en dehors du jeu** sur le terrain. Vous **devez** avoir **remis** votre géopolitique au mestre (animateur) **avant votre départ le dimanche**, sinon vos actions ne seront pas prises en compte.

Le système économique

L'économie est intimement liée au système géopolitique. Nous vous suggérons fortement d'aller lire la section apprentissage dans le livre disponible sur le site web du Royaume.

À chaque début de partie, vous recevrez un **jeton de main d'œuvre**. Il représente la force de travail de votre personnage entre les parties. Plusieurs bâtiments et autres applications ont besoin de jetons de main d'œuvre pour être **activés**. Le système économique est pensé pour que la valeur d'un jeton représente **environ 8 piécettes de cuivre**. Si vous ne désirez pas participer activement au système économique et géopolitique, vous pouvez toujours **vendre** votre jeton à un autre **joueur** ou l'échanger contre **5 piécettes de cuivre** à la cabane géopolitique.

À la création de votre personnage, vous choisirez **1 apprentissage**, par exemple: bûcheron. Il vous sera également remis 10 piécettes de cuivre. Vous aurez la capacité **d'aller réclamer les ressources produites** par votre apprentissage **lors de la vérification de votre décorum et de la sécurité de votre équipement** qui a lieu à l'auberge de 20h à 22h.

Un personnage peut apprendre un **maximum de 2 apprentissages**. Il est **possible de changer** d'apprentissage une fois le maximum atteint. Les apprentissages permettront à votre personnage de **produire des ressources** et de créer des **items rares** qui seront **indispensables** pour différents groupes ou personnages en jeu.

Les ressources sont représentées par des **cartes à jouer** le temps de finir les mises à jour et de bien tester le système qui a été **entièrement repensé en 2022**.

Arrivée et départ de terrain: les joueurs reçoivent leurs ressources de base en début de partie **lors de la vérification de votre décorum**. Le processus est simple: tous les joueurs doivent passer par l'auberge entre 20h et 22h avec la totalité de leur costume et de leur équipement, le plus tôt le mieux. C'est aussi là que les joueurs pourront réclamer les ressources avancées liées à leurs apprentissages. Les ressources nécessaires à la collecte devront se trouver dans les avoirs du joueur au moment de la remise, il est donc primordial de prévoir le minimum nécessaire à la cueillette une partie à l'avance.

En fin de partie, ou lorsqu'un joueur doit quitter le terrain. Il est obligatoire de passer à la cabane géopolitique pour "fermer" leur partie. Tous leurs avoirs seront mis dans un sac identifié à leur nom puis leur sera remis à la prochaine "ouverture" de partie.

Les âmes et la réincarnation

La **réincarnation** fait partie prenante du Cycle de la vie et de la mort dans l'univers du Royaume. Tout le monde sait qu'elle existe et tous les peuples ont des façons de **célébrer** et de composer avec le **Cycle** et ses réincarnations.

Dans l'univers du Royaume, certaines **âmes errantes** peuvent rester coincées sur terre. Vous les reconnaitrez facilement, car elles sont identifiées par un grand **voile noir transparent** qui couvre son porteur de la tête aux genoux, sur la largeur des épaules, devant et derrière.

Quiconque peut voir, entendre et parler aux âmes. Elles ont toutes des façons d'être **calmées, écoutées et aidées**. Les mages et les mystiques ont certaines capacités additionnelles pour contenir, repousser ou aider les âmes dans leurs quêtes.

Elles sont intangibles, on **ne peut les toucher** en aucun cas et elles ne sont affectées que par certains métiers très précis. Les âmes ont la capacité de **posséder** les corps de personnages en **agonie** si elles le désirent et de les forcer à faire des choses **irréparables**.

Les créatures légendaires

On les croyait **éteintes** depuis longtemps mais on a récemment découvert, avec la venue des nouveaux arrivants au Royaume, que plusieurs d'entre elles étaient encore en fait, bien **vivantes!**

Sortant tout droit de **légendes, d'histoires** sans queue ni tête ou de **contes** transmis par des ancêtres, ces **créatures** sont **majestueuses**, intrigantes et fondamentalement **dangereuses**. Pour la plupart, elles sont **territoriales, sauvages** et difficiles d'approche. Elles sont si puissantes qu'on dit d'elles qu'elles peuvent tuer un combattant **d'un seul coup**. Il est fortement conseillé de les éviter.

En jeu, vous n'aurez aucun doute que vous croisez une créature légendaire, ce sera **évident**. **1 seul coup** suffit pour vous mettre en **agonie**, même si vous le bloquez avec une **arme ou un bouclier**.

2 minutes de gloire

Probablement la **règle** la plus **importante** au Royaume. Nous sommes en fait tous des adultes, dans un **contexte de jeu**, qui veulent tous la même chose. Vivre nos 2 minutes de gloire!

C'est un des seuls contextes dans la vie où, si vous donnez le meilleur de vous-même, vous êtes assurés de recevoir **100 fois plus** puisque 100 autres joueurs vous donneront le meilleur d'eux-même.

Le guerrier veut un combat **mémorable**, le médecin veut panser les plaies d'un guerrier qui semble **souffrir**. Le mage veut que les **effets** de ses sorts soient joués le **mieux possible**. La cible veut voir un mage plein **d'assurance** qui incante de la magie de façon tellement claire que ça **semble réel**.

Ainsi, tout comme le Royaume, tout est un Cycle. **C'est le Cycle des 2 minutes de gloire!**

Donnez le meilleur de vous-même en tout temps, vous le recevrez au **centuple**, et le Royaume restera toujours un grandeur nature avec une immersion et un décorum d'une qualité hors pair. C'est là que réside tout le **succès du Royaume**, c'est **grâce à vous**, les joueurs, que **notre univers est bien vivant et semble plus réel que jamais**. **Bon GN!**