

I. Consigne générales :

I.1. La sécurité :

La sécurité est l'affaire de tous et une question de bon sens, toute situation qui vous paraît dangereuse doit vous faire réagir. Si vous êtes témoin d'une scène susceptible d'être dangereuse n'hésitez pas à l'interrompre. Ainsi, si un combat se déroule près d'une zone à risque, interrompez le jeu pour faire déplacer le combat vers une zone plus sûre.

Combats : avec maturité : Lors des combats, il est strictement **interdit** de :

- Frapper à la tête, au bas ventre, la poitrine d'une femme.
- Frapper d'estoc (avec la pointe de l'arme), avec son bouclier.
- Pratiquer le corps à corps.
- De s'acharner sur un joueur ou une joueuse qui se met à l'écart.

Charge : Vous devez vous arrêter en arrivant sur votre adversaire.

Traverser une ligne adverse : Cela ne doit être réalisé que si l'on possède effectivement la place pour passer.

Armes et boucliers :

Les armes et boucliers ne doivent pas présenter de risques pour les autres joueurs ainsi que leur matériel.

Si le bouclier n'est pas en mousse intégrale, son contour doit être recouvert de mousse.

Nous n'acceptons **plus les flèches artisanales** sur le GN. Seules les flèches achetées dans le commerce seront acceptées.

Une arme fabriquée artisanalement **ne doit pas être fabriqué à partir d'un objet existant en métal**, une épée en métal, une lime etc... La découverte d'une arme de ce type en votre possession vous exclurait automatiquement.

Type	Extra courte (1 main)	Courte (1 main)	Longue (1 main)	Extra longue (2 mains)	Bouclier
Limite en taille (cm)	40	60	110	150	90

II. Le système de jeu :

II.1. Système de santé :

II.1.1. Les stades et les points de vie (PV).

Un personnage normal possède 3 stades de santé :

- Indemne : 3 Points de Vie (PV) maximum, peut agir normalement.
- Légèrement Blessé : 2 PV maximum, ne peut plus courir.
- Gravement Blessé : 1 PV maximum, ne peut plus que marcher lentement, ne peut plus lancer de sort ni se battre.

Lorsqu'un personnage commence le GN, il est au stade « indemne » avec le maximum de Points de Vie, soit 3. Les PV d'un stade se perdent avec les coups reçus et se récupèrent assez aisément (ils représentent les blessures superficielles), tandis que les stades se perdent lorsque tous les PVs dudit stade sont épuisés. La récupération d'un stade est bien plus difficile (ils représentent les blessures profondes).

II.1.2. L'inconscience

Si un personnage perd tous ses PV dans stade, il tombe à terre, et est inconscient pour 2 sabliers (6 minutes), puis se relève au stade suivant (indemne → légèrement blessé, légèrement blessé → gravement blessé, gravement blessé → coma).

Un personnage inconscient ne peut rien faire ou dire, et n'est pas supposé percevoir son environnement.

Il est possible de simuler l'inconscience, dans ce cas le moindre coup vous fait perdre tous vos points de vie dans le stade.

II.1.3. Le coma :

Si un personnage perd le dernier PV du stade « Gravement Blessé », il tombe dans le coma.

Un personnage dans le coma y reste pour 5 sabliers (15 minutes). Il n'est pas tout à fait mort mais peut seulement gémir. Au cours du dernier sablier de coma (3 dernières minutes) il peut encore ramper lentement, ce qui peut, avec de la chance, attirer l'attention de personnes bienveillantes pouvant l'aider.

Deux cas se présentent alors pour un personnage dans le coma :

- **Il est stabilisé** avant la fin de son coma (compétence « premiers soins » ou sort approprié) : le personnage reprend partiellement conscience, à 1 PV dans le stade « Gravement Blessé ». Il doit encore être veillé (n'importe qui fait l'affaire) pendant 5 sabliers (15 minutes) et ne peut rien faire avant la fin de cette veillée (y compris être soigné). Une fois la veillée terminée, la victime peut être soignée et éventuellement reprendre ses activités.
- **Il n'est pas stabilisé** avant la fin des cinq sabliers : il meurt. Le joueur doit aller voir les Organisateurs qui lui attribueront un autre rôle (monstre, PNJ, etc...).

II.1.4. Achever son adversaire :

Tout le monde peut reconnaître si un personnage à terre est mort ou vivant. Dans le cas où votre adversaire serait inconscient ou dans le coma mais encore en vie et que cela vous chagrine, vous pouvez doucement l'amener vers le repos éternel, ceci prenant 60 secondes (de façon bien visible). Une fois l'achèvement commencé, le personnage ne peut se relever, seule une action extérieure peut encore le sauver. Il faut décompter les secondes.

Rappelons quand même qu'achever un personnage est une chose extrêmement grave pour le joueur, et vous ne devriez pas recourir à de telles extrémités sans une très bonne raison.

Remarque : La compétence « Achèvement rapide » permet d'achever en 15 secondes (au lieu de 60 secondes).

II.1.5. Guérison : Il existe plusieurs façons de récupérer ses points de vie ou ses stades.

- **Points de vie** : Les personnages disposant de la compétence médecine peuvent rendre les PV d'un stade en 1 sablier. Ceci jusqu'à concurrence du maximum de PV du stade. (Simuler les soins par des bandages, des baumes, etc).

Certains sorts et certaines potions peuvent également rendre les PV d'un personnage blessé.

- **Stades** : Les personnages disposant de la compétence chirurgie et de la plante adéquate peuvent rendre un stade en 1 sablier. Là aussi, des sortilèges ou des potions appropriées peuvent avoir des effets similaires.
- **Membre brisé** : Un membre (bras ou jambe) peut être brisé (et donc inutilisable) suite à une botte « brise membre ». Un médecin disposant de la compétence « chirurgie » peut opérer le blessé ; ceci lui prend 2 sabliers, après quoi le membre est à nouveau valide.
- **Poisons** : Les effets d'un poison peuvent être contrés via la magie ou via les bons soins d'un alchimiste par un antipoison.
- **Maladie** : Les maladies ne peuvent être soignées que par le médecin, toute maladie correspond à une liste de symptôme, d'effets et de remède.

II.1.6. Voici un petit exemple pour éclairer votre lanterne...

Cochise est un brave et courageux ranger. Il parcourt les bois lorsque soudain des cris proviennent de la lisière de la forêt. N'écoutant que son courage, Cochise s'avance à travers ronces et buissons, et découvre une clairière. Là, une jeune et jolie demoiselle est attaquée par trois orcs. Téméraire, il se jette à cœur perdu dans la mêlée, s'interpose entre la belle et les vilains et donne une sacrée correction aux orcs qui tombent bien vite à terre (trop vite diraient d'autres).

Au cours de ce brillant combat, Cochise a reçu **3 coups**. Ayant au départ **3 PV** plus une armure de cuir en parfait état (**2 points** d'armure), il lui reste maintenant **2 PV** (son armure a encaissé deux coups et est maintenant bonne à réparer, et il a perdu 1 de ses 3 PV).

Le sourire aux lèvres, pensant déjà à la récompense que la belle va certainement lui offrir, Cochise se prépare à se retourner lorsqu'il sent un petit coup porté dans le dos. Une douce voix lui susurre alors à l'oreille : « 5 ! ». Et oui, la belle vient d'effectuer un backstab (un assassinat) sur la personne de Cochise.

Cochise perd donc **5 PV**, il tombe à **0 PV** et sombre dans **l'inconscience**, pour 2 sabliers.

A partir de ce moment, deux possibilités :

Une fin heureuse : *Ayant entendu les cris, la compagne de Cochise, Tuhikaya, accourt et voyant son mari en détresse, déchaîne les puissances magiques contre la « belle » et la paralyse. Tuhikaya s'approche de Cochise et lui prodigue des premiers soins. Au bout de 30 secondes, Cochise se réveille à l'état **légèrement blessé** au maximum de PVs, soit **2 PV**.*

Une fin tragique : *L'agresseur de Cochise décide d'en finir une bonne fois pour toutes avec sa proie, et décide de l'achever. Ceci lui prend une longue minute au cours de laquelle rien ni personne ne s'interpose. Cochise est mort...*

II.1.7. La mort.

Quand vous avez été achevé, vous devez alors demander à la personne son numéro de personnage ou PNJ puis vous devrez aller au PC orga pour vous signaler et changer de statut, en règle générale vous deviendriez un valeureux et fier PNJ, sauf si cela intervenait dans une séquence scénarisée, dans ce cas-là des surprises peuvent intervenir.

Une simple divination ne donnera jamais le nom de l'assassin, seul le divin supérieur pourrait peut-être le faire si vous avez tué la mauvaise personne...Les dieux sont rancunier...

III. Système de combat

III.1. Coups valides :

Les coups valides sont ceux portés aux bras, aux jambes, au pied et au tronc. Les zones du corps sensibles sont à éviter absolument : la tête, l'entre-jambe ainsi que la poitrine des gentes dames. Les mains ne comptent donc plus comme une blessure.

Vous ne devez pas mettre de force dans les coups que vous portez. Pour y parvenir, éviter les mouvements fouettés qui emmagasinent une énergie cinétique importante. Gardez à l'esprit qu'un coup ne doit pas faire mal.

III.2. Dommages :

Tout coup reçu « franc » (l'éraflure n'est pas comptabilisée, l'épée qui touche après avoir rebondi sur le sol ou un mur...) inflige un point ou deux points de dommage suivant le type d'arme.

- **Armes jusqu'à 110 cm** : 1 point de dégâts.
- **Armes de 110 à 150 cm** : arme à deux mains, 2 points de dégâts.
- **Bâtons** ne servent qu'en défense et font 0 point de dégâts, quel que soit les ajouts aux extrémités, on ne peut augmenter les dégâts des bâtons par la magie ou la compétence puissance. Un bâton est tenu avec ses deux mains.
- Les flèches des **arcs/arbalestes** infligent toujours 1 points de dommages.
- **Arme de jet** : Mêmes restrictions de sécurité que pour arc et arbaleète. 1 Point de dégât. Ne permet pas de frapper au corps à corps ni de parer un coup.
- Certaines compétences ou effets magiques peuvent augmenter les points de dommages infligés par une arme, mais ceci reste globalement rare.
- Aucun sort ou potion ne donne une augmentation sur une durée.
- Les épées magiques ont un aspect exceptionnel, seront donc numérotée au PC orga afin d'être identifiable.

Une augmentation de dégâts sur une arme **n'est pas compilable, l'effet est unique** même si on peut le faire à partir de sources différentes (prières, magie, alchimie...), si on met un +1 et un +2 sur une arme, ne permet pas d'avoir +3, un seul effet sera pris en compte ici, le +2.

La seule exception est pour le combattant qui peut rajouter un deuxième effet de dégats avec les points de puissance.

Les dommages reçus sont retirés en premier de la protection offerte par votre armure, puis de vos points de vie. Les armures ne sont pas définies par le poids mais l'apparence.

Différent type de boucliers et d'armures :

- **Grand bouclier** : Fait au maximum 90 cm dans sa **plus grande dimension**, les rebords doivent être protégés par de la mousse.
- **Petit bouclier** : Fait au maximum 40 cm dans sa **plus grande dimension**, les rebords doivent être protégés par de la mousse.
- **Cuir** : Armure de cuir donnant une protection de **2 points** d'armure.
- **Cuirclouté** : Armure de cuir clouté donnant une protection de **3 points** d'armure.
- **Maille** : Cotte de maille donnant une protection de **5 points** d'armure.
- **Cuirasse** : Armure métallique donnant une protection de **7 points** d'armure.
- **Plate** : Armure métallique complète (bras et jambe) donnant **9 points** d'armure.
- **Bol** : Casque simple (métallique ou cuir), recouvrant le dessus et l'arrière du crâne donnant **1 point** d'armure.
- **Nasal** : Casque, d'aspect métallique, recouvrant le dessus et l'arrière du crâne, avec des parties protégeant partiellement le visage, donnant **2 points** d'armure (minimum maille).
- **Heaume** : Casque intégral, métallique. Doit couvrir toute la tête et cacher le visage pour l'essentiel, ou entièrement, donnant **3 points** d'armure. Empêche les backstabs. (Minimum cuirasse).

III.2.1. Infliger et recevoir un coup

Lorsqu'une de vos attaques touche votre cible, annoncez les dommages si ceux-ci sont différents de 1 (la plupart des coups font un point de dégât ; en faire plus de deux est rare).

Le joueur ayant subi une blessure doit marquer le coup ; ceci consiste à rompre le combat et montrer votre douleur (un cri suffira). Ceci a pour but de générer de beaux combats mettant en avant l'adresse martiale, et limite les dangers inhérents à une « empoignade ».

III.2.2. Backstab

Un backstab (assassinat) peut être effectué par un personnage disposant de la compétence « stab ». Le stabeur doit arriver discrètement dans le dos de sa victime, en « marchant, poser la dague sur son dos, poser l'autre main sur son épaule et annoncer les dommages infligés à l'oreille de son ennemi (et ferait mieux de courir si son adversaire est encore debout !).

Le Backstab est interdit en combat. (Ceci reflète le fait que l'assassin ne peut pas viser les points vitaux d'une cible qui bouge beaucoup.)

L'utilisation d'une dague est obligatoire lors d'un stab. Les dommages d'un stab sont de 2 plus le nombre de points dépensés par l'assassin.

L'armure de la victime ne compte pas lors d'un backstab. Un stab qui fait tomber à 0 les PVs d'une cible n'entraîne pas la mort, mais les effets habituels d'un coup (inconscience voire coma). Pour se débarrasser définitivement de son ennemi, il faudra l'achever.

Attention !!! Le heaume (cf : compétence) protège du backstab.

Exemple : Ewan la voleuse s'est planquée depuis plusieurs minutes derrière la porte de la salle au trésor. Un garde passe distrairement juste devant elle. Elle doit l'éliminer pour mener à bien sa mission... Ewan s'approche doucement de sa victime qui ne la remarque pas. Posant sa dague dans le dos de sa victime et sa main sur l'épaule, elle lui annonce : 5 (2 points +3 points dépensés sur sa réserve de 20). Le garde s'écroule... et le trésor attend sagement la voleuse !

IV. Système hors-combat :

IV.1. Réparer une armure :

Les points de protection d'une armure servent à encaisser les dommages. Pour que ces points soient régénérés, il faut faire effectuer la réparation de l'armure auprès d'un forgeron (archétype) ou un joueur ayant la compétence.

IV.2. Les temps de jeu

Une journée est composée de cycles (2 heures) dont voici les noms :

Cycles	Noms	Cycles	Noms	Cycles	Noms	Cycles	Noms
0h-2h	Lion	12h-14h	Cheval	6h-8h	Araignée	18h-20h	Guitare
2h-4h	Escargot	14h-16h	Archer	8h-10h	Oiseau	20h--22h	Orage
4h-6h	Mort	16h-18h	Rose	10h12h	Harpe	22h24h	Papillon

Les sabliers sont couramment utilisés dans le jeu afin de mesurer certaines durées (temps d'inconscience, durée d'un sort, etc), le sablier mesure un temps de 3 minutes, indispensable pour tous les joueurs. Beaucoup d'effets durent 1 ou plusieurs sabliers.

Des durées de 30 secondes (ou de multiples de 30), de 10 secondes, ou de 3 secondes existent aussi. Ces durées sont normalement comptées, LENTEMENT.

Enfin, il existe des effets Ponctuels ou Instantanés.

IV.2.1. Les bandeaux :

Afin de symboliser différents états particuliers, des joueurs ou des PNJ peuvent être amenés à porter

un bandeau autour de la tête :

- Bandeau vert : personnage que l'on ne voit pas, car il est caché dans la forêt.
- Bandeau noir : personnage que l'on ne voit pas, car il est caché dans l'ombre d'une pièce ou d'une grotte.
- Bandeau blanc : Représente une personne hors-jeux. Tous les joueurs doivent posséder un bandeau blanc sur eux pendant le jeu.

Les bandeaux sont à la charge des joueurs.

IV.2.2. La monnaie

La monnaie est symbolisée par des pièces aux valeurs de 1, 5, 10 et par des billets. Pour les grosses sommes, des gemmes sont utilisées mais peu de gens connaissent leurs valeurs (il faut disposer pour cela de la compétence « gemmologie »).

IV.2.3. Le commerce :

Tous les joueurs commencent avec 100 écus,

IV.2.4. Les ressources : Certaines classes commencent avec des cartes ressources représentant d'importantes quantités de matières premières, de produits manufacturés ou magiques. Les ressources peuvent servir d'objectifs de quêtes, de monnaie d'échange... Certaines ressources sont illégales et alimentent les trafics contrebandiers.

Les routes commerciales : les diplomates (anciennement marchand) auront l'occasion au cours du GN de mettre en œuvre des routes commerciales, des améliorations de leur territoire, des conquêtes de territoire ...

Ces différents points seront détaillés dans les Règles marchandes.

IV.2.5. Vol :

Il est possible de subtiliser un certain nombre d'objets dans le GN. Tous les objets en jeu fournis par l'association peuvent être volés (parchemins magiques, potions, herbes rares, etc.). Cependant certains objets en jeu ne doivent pas être ni volé, ni déplacé. Dans ce cas, un logo « ne peut pas être volé » sera placé à proximité de l'objet.

La plupart des objets mis en jeu par les griffons sont numérotés.

Il existe une multitude de petits objets de jeu que l'on ne peut numérotter, vous pouvez passer au PC orga pour en avoir une idée.

Vous pouvez également dépouiller un joueur inconscient. Pour cela annoncez lui que vous le fouillez en indiquant les zones que vous fouillez, et le joueur vous livrera toutes ses possessions. Il n'est pas question de procéder à une réelle fouille corporelle **mais cela prend un peu de temps**. Notez là aussi qu'un certain nombre d'objets ne peuvent pas être volés tels que les éléments hors-jeu qu'un joueur pourrait avoir sur lui (sa feuille de personnage, le livret de règles, etc.), ainsi que tout élément de son costume (dont son arme). Oui, il est interdit de confisquer l'arme d'un joueur (c'est sa propriété).

Toutes les affaires des joueurs ne peuvent et ne doivent être volées, si vous avez un doute, vous passez au PC orga pour le dissiper et dans le doute on ne prend pas.

Remarque importante : Des plantes aux effets divers et variés pourraient être éparpillées sur le site. Cependant, il faut avoir la compétence « cueillette des plantes » afin de pouvoir les cueillir. Dans le cas contraire, votre personnage n'est pas apte à les remarquer.

Les personnes à terre ou un cadavre : si vous passez un sablier à fouiller consciencieusement cette personne, vous êtes sûr de récupérer tous les éléments de jeu sur lui, il suffit de lui demander.

IV.2.6. Pièges.

Tout piège fait trois points de dégâts **sans armure** dans un rayon de 3 mètres. Le fonctionnement d'un piège doit être mécanique et doit toujours pouvoir être désamorcé.

Les pièges sont fabriqués par les forgerons et utilisés par les voleurs.

Un piège peut être sonore (pétard), olfactif (boule puante) ou matériel (araignée en plastique), tous ceux qui entendent, sentent et qui se trouvent dans un rayon de trois mètres du piège sont aussi atteints par les effets du piège.

Piège magique : il existe un type de piège que peuvent réaliser certains magiciens très puissants ; déclenché il produit un sifflement strident et tous ceux qui sont à moins de trois mètres et qui l'entendent sont paralysés le temps que le piège s'arrête.

IV.2.7. Cadenas.

Cadenas voleur (mettre image), cadenas permettant de fermer une porte, un coffre... Il est crochetable par les voleurs.

Porte secrète (symbole à placer), peuvent être ouverte soit :

- Avec la présence d'un clavier où il faut taper la bonne combinaison, un effet indiquera que vous pouvez passer, une fois ouverte vous pouvez ressortir sans problème, la combinaison doit être tapée à chaque fois.
- Un effet spécifique, objet à placer au bon endroit déclenchant un effet, etc...

Cadenas magique, ce sont des cadenas autre que les cadenas voleurs, ils ne peuvent être forcées même s'ils s'ouvrent sans problème avec la bonne technique, vous devez avoir la bonne clef, le bon effet, la bonne technique...

V. La magie :

V.1. La magie :

La magie baigne le monde, et il est tout à fait possible qu'un non initié aux arts occultes entre en possession d'un objet magique (tel qu'une épée tueuse d'orques). Un objet magique est utilisable par tous dès que son fonctionnement a été expliqué par un organisateur. Les objets magiques portent généralement une étiquette avec un numéro.

Le langage magique (que vous verrez sans doute en jeu) n'est compréhensible que des seuls initiés.

Lorsqu'un sortilège est lancé, le joueur prononce systématiquement la formule suivante : « **Par ces x point(s) de magie, [description des effets]** ». Ceci vous permet donc de connaître les effets du sortilège, et de les appliquer.

Exemple : Un initié pointe le doigt sur un joueur et lui annonce :

« Par ces 3 points de magie, un point de dégât ».

« Par ces 12 points, enchevêtrement sur toutes les personnes devant moi ».

V.2. Types de magicien :

Les règles ne définissent pas de type d'initié à proprement parler. Rien ne dira par exemple que votre personnage est un chaman, un nécromant, un élémentaliste ou un devin. C'est à vous qu'incombe la responsabilité de « typer » votre personnage que ce soit par son costume, par votre façon de le jouer ou dans le choix des sortilèges dont il disposera.

Pour personnaliser encore plus votre magicien, vous pouvez changer le nom des sortilèges tout en gardant la description. Bien sur un initié peut être un prêtre et donc avoir des connotations religieuses et de foi. On considère alors que ses « miracles » ne sont que des sorts, c'est dans le rôle Play qu'on fait une différence et non dans la technique de règle.

V.3. Rituel :

Un personnage ne peut tout faire avec son pouvoir personnel, plusieurs peuvent se réunir afin d'obtenir des effets bien supérieurs, un rituel est souvent lié à des objets de pouvoir, il peut être réalisé et officié par n'importe qui, l'énergie permettant de finaliser le rituel est apporté par un initié ou alchimiste, en termes de règle, on le définit sous l'appellation point de rituel (PR).

Chaque personnage ne peut apporter plus d'un point de rituel à la fois lors d'un rituel, donc un rituel ne pourra jamais être effectué par un seul personnage.

Les alchimistes peuvent aussi participer, mais il doit y avoir obligatoirement au moins un initié dans ceux qui fournissent des points de rituels.

Un rituel, pour être effectué, ne nécessite souvent beaucoup de personnes, mais il ne faut pas obligatoirement être initié pour y participer, du moment qu'il y a assez de personnage fournissant des points de rituels. Pour résumer, les rituels ne sont pas réservés à une élite, les mages, mais sont pensés pour tous les joueurs.

V.4. Objet de jeu :

La majorité des objets mis en jeu sont numérotés (mettre exemple), les initiés peuvent déterminer si l'objet est magique ou possède de la magie.

Personne n'a le droit de vous dire, d'inventer, de faire croire, qu'un objet est magique, seul l'identification ou votre scénariste peut le faire, dans le doute toujours poser la question aux orgas. Vous ne pouvez donc pas vendre un objet non magique en le faisant passer pour un objet non magique.

V.5. L'alchimie de l'alchimiste :

Une potion une fois réalisée peut-être buée par n'importe qui, pour que l'effet soit actif il faut le connaître bien sûr.

Si vous buvez une potion dont vous ne connaissez pas à l'avance l'effet, il est alors nécessaire d'aller au PC orga, donc vous avez le droit de donner une potion en indiquant que vous ne connaissez pas l'effet mais pas le droit de donner une potion en mentant sur l'effet (sauf lié au scénariste avec la présence d'un orga pour valider).

Pour pouvoir fabriquer une potion, il faut donc la connaître, avoir les points d'alchimie suffisant ou une combinaison de plantes, ou les deux, points et plantes.

Toutes les potions courantes sont indiquées dans le livre de l'alchimiste.

V.6. Cumul des effets de sorts ou potion :

Les effets des sorts ayant le même type d'effet ne peuvent **en aucun cas se cumuler**. En cas de doute, il ne faut appliquer que les effets les plus avantageux, mais certainement pas les cumuler. Ainsi, il est inutile de se lancer un sort d'armure plusieurs fois.

De même, pour certain sortilège l'initié a trois sabliers pour exécuter l'effet du sortilège, il ne peut, avant que l'effet ait été déclenché, préparer un autre sortilège.

VI. Création d'un personnage

VI.1. Comment fait-on ?

La création de personnage s'effectue en deux parties :

Le choix d'un archétype, un archétype possède généralement des compétences ou éléments de jeux que lui seul peut utiliser.

Il est possible aussi de proposer pour un archétype des modifications pour coller au personnage que vous imaginez.

Choix de certaines compétences ou des points utiles pendant le GN, suivant le nombre de points qui vous sont alloués.

De nombreuses compétences sont limitées dans le nombre de leur utilisation qui sont représentées par un certain nombre de points. Lors de l'obtention de l'archétype, le personnage possède le nombre de point indiqué entre parenthèses pour les compétences concernées.

Le choix des races est total, le principe de base est simple, il n'y a pas d'opposition entre les races mais seulement entre les personnes. Soit partir sur une race connue, soit faire travailler votre imagination.

Archétype	Choix de la voie	Spécificité	Race classique
Artisan	Forgeron Artificier	Création/réparation/artifice Pose de piège, désamorçage	Amazone Gobelins
Courtisan	Diplomate Faussaire	Commerce/route commerciale/diplo Contrefaçon/gestion des sceaux	Elfe noir Elfe
Clerc	Prêtre Inquisiteur	Initié lié aux dieux Guerrier mage lié aux dieux	Gnome Humain
Combattant	Assaillant Défenseur	Tout pour le guerrier	Hobbit Demi-elfe
Erudit	Alchimiste Médecin	Potion en tout genre Soin en tout genre	Démon Nain
Chasseur	Forestier Explorateur	Cartographie/plante	Etc...
Initié	Mage Barde	Utilisateur de magie Musique/soutien	
Roublard	Coupe jarret Happe-bourse		

VI.2. Choix des compétences / Liste des compétences :

Tous les personnages peuvent utiliser

- **Manier des armes jusqu'à longue et porter une armure jusqu'à cuir cloutée.**
- **Utilisation du petit bouclier.**
- **Bâton, dague de jet et arcs.**
- **Utiliser la compétence assommer.**
- **Lire et écrire**

Assommer

Permet d'assommer une personne avec le pommeau ou le manche d'une arme, sauf s'il porte un casque. La personne est assommée pour un sablier, pendant cette durée la personne est **insensible aux moindres dégâts, ne peut être achevé, ni déplacé**.

Il faut arriver discrètement dans le dos, de la même manière qu'un backstab, sans courir et cela ne peut être fait en combat.

VI.3. Compétences générales, déjà comprise dans un archétype ou achetable :

Achèvement rapide

Permet d'achever rapidement un adversaire dans le coma ou inconscient. Il faut alors 15 secondes pour achever son adversaire (au lieu de 60), la durée doit être comptée à voix basse par le personnage inconscient.

Ambidextrie

Permet l'utilisation de deux armes en même temps, combinaison possible :

- Deux extra-Courtes.
- Longue avec Extra-courte.
- Deux Courtes.

Artificier création (spécifique Forgeron)

Permet de fabriquer le matériel nécessaire à l'élaboration de piège, qui seront installés ensuite, soit par le forgeron lui-même ou un roublard.

Backstab

Permet d'effectuer des assassinats. Le stabeur doit arriver discrètement dans le dos de sa victime, en marchant, poser la dague sur son dos, poser l'autre main sur son épaule et annoncer les dommages infligés à l'oreille de son ennemi.

Tout stab réalisé en courant ne sera pas comptabilisé par la victime.

Le Backstab est interdit en combat. (Ceci reflète le fait que l'assassin ne peut pas viser les points vitaux d'une cible qui bouge beaucoup.)

L'utilisation d'une dague est obligatoire lors d'un stab.

Les dommages d'un stab sont de 2 plus le nombre éventuel de points dépensés par l'assassin.

L'armure de la victime ne compte pas lors d'un backstab. Un stab qui fait tomber les PV d'une cible à 0 n'entraîne pas la mort, mais les effets habituels d'un coup (inconscience voire coma). Pour se débarrasser définitivement de son ennemi, il faudra l'achever.

Seuls les personnages ayant la compétence Backstab peuvent dépenser des points dans cette catégorie.

Attention !!! Le heaume (cf : compétence) protège du backstab.

Exemple : Disposant de la compétence « backstab », un voleur voudrait en augmenter l'efficacité et acheter 15 points de stab ; ceci lui coûtera $10 \times 2 + 5 \times 3 = 35$ points de personnage.

Camouflage bois

Permet de se dissimuler dans les bois pendant une durée ne pouvant dépasser 30 minutes.

Pour se dissimuler le joueur doit être hors du champ de vision des autres joueurs, dans une zone boisée, sortir son **bandeau vert**, le placer autour de sa tête et ne pas bouger pendant toute la durée ou il souhaite rester caché.

On ne peut se cacher sur un chemin en forêt, il faut un minimum pénétrer dans les bois.

On ne peut se déplacer avec le bandeau vert sur la tête.

Il est impossible d'utiliser cette compétence lorsque l'on porte une armure métallique.

Le bandeau n'est pas fourni par l'organisation, chaque joueur ayant cette compétence doit apporter son bandeau vert.

Le camouflage ne sera pas pris en compte si le bandeau n'est pas mis ou n'est pas de la bonne couleur.

Camouflage urbain

Permet de se dissimuler à l'intérieur dans une cité, un couloir, une rue, une pièce, pendant une durée ne pouvant dépasser 30 minutes.

Pour se dissimuler le joueur doit être hors du champ de vision des autres joueurs, sortir son **bandeau noir**, le placer autour de sa tête et ne pas bouger pendant toute la durée ou il souhaite rester caché.

On ne peut se déplacer avec le bandeau sur la tête.

Il est impossible d'utiliser cette compétence lorsque l'on porte une armure métallique.

Le bandeau n'est pas fourni par l'organisation, chaque joueur ayant cette compétence doit apporter son bandeau noir.

Le camouflage ne sera pas pris en compte si le bandeau n'est pas mis.

Cartographie (spécifique forestier)

Voir le [livre du cartographe](#).

Chirurgie (spécifique médecin)

La compétence chirurgie permet de :

- Faire passer un blessé du stade « **légèrement blessé** » au stade « **indemne** », durée 1 sablier, utilisation de la plante soin léger, le blessé se relève avec 1PV.
- Faire passer un blessé du stade « **gravement blessé** » au stade « **légèrement blessé** », durée 1 sablier, utilisation de la plante soin grave, le blessé se relève avec 1PV.
- Guérir un membre brisé (2 sabliers).

L'utilisation de la plante adéquate est **obligatoire** pour que le soin soit effectif.

Pensez à ramener les plantes au PC orga une fois qu'elles sont utilisées.

Connaissance des légendes

Permet l'obtention d'informations sur un thème donné à partir de légendes (de toute nature). Chaque demande devra être effectuée auprès des orgas. Cette compétence peut être utilisée **trois fois dans le GN.**

Cueillette des plantes

Sur le site sont placés des plantes en plastiques qui simulent les plantes ayant une utilisation en jeu, ces plantes ne peuvent être récupérées qu'avec cette compétence. Cette compétence permet de connaître en plus le nom que l'on donne à cette plante (nom qui peut varier en fonction de l'origine des personnes).

Cette compétence ne permet pas de savoir à quoi sert une plante, la première fois que vous en trouvez, rien ne vous empêche de noter ensuite qui utilise telle ou telle plante.

Force de la nature

Augmente d'un point le maximum de PV de chaque stade, soit :
Indemne : 4 PV, Légèrement blessé : 3 PV, Gravement blessé : 2 PV.

Forge : fabrication / création (spécifique forgeron)

Permet la réparation et la création d'armes et des armures, l'utilisation de métaux spéciaux, la recherche sur des éléments inconnus, la fabrication d'objets exotiques. Les différentes modalités seront indiquées dans la fiche de personnage finale. Il est possible d'ajouter des bonus temporaires sur une arme.

L'utilisation de la forge divine permet des actions spécifiques sur des objets magiques, création, fabrication, recharge...

Forge : réparation

Permet la réparation des armes et des armures que l'on peut utiliser.

Temps de travail si endommagé ou détruit :

- Trois minutes : Toutes les armes sauf épée à deux mains et arc ; toutes les armures sauf cuirasse et plate ; petit bouclier.
- Six minutes : épée à deux mains arc ; cuirasse armure de plate ; grand bouclier.

Gemmologie

Permet de connaître la valeur des gemmes (une feuille récapitulant la valeur des différentes gemmes vous sera remise). Les gemmes sont en effet utilisées afin de ne pas avoir à transporter d'impressionnantes quantités de pièces, mais la plupart des gens n'en ayant jamais vu de leur vie, ils ne connaissent pas leur valeur.

Camouflage urbain**Identification des objets**

Permet d'identifier les objets magiques portant un numéro. Certains objets magiques possèdent leur nom gravé en langage magique sur eux.

Cette compétence permet de connaître le ou les effets de l'objet ainsi que le mot de commande s'il y en a un (mais pas de connaître l'histoire de l'objet, les malédictions, son ancien propriétaire ou sa provenance...).

Identification des objets divins

Permet d'identifier seulement certains objets qui sont liés à un dieu et ne sont donc identifiable par « identification des objets ».

Langage magique

Cette compétence permet de lire/traduire le langage magique et sert aussi de moyen de communication entre les magiciens.

Le langage magique est composé de signes représentant chacun un son (chaque joueur ayant cette compétence recevra l'alphabet magique).

Lecture / Ecriture (générale)

Permet de lire & écrire le commun et les langues connus de votre personnage.

Maladie (spécifique médecin)

Donne la connaissance sur des maladies existantes, symptômes, effets, moyen de soigner, étude de nouvelles maladies, protocole de soin, de test...

Médecine (spécifique médecin)

Permet de rendre tous les PV à un joueur jusqu'à concurrence du maximum permis par son stade (1 sablier). Dans tous les cas, le joueur doit simuler les soins. Attention, cette compétence ne rend pas les stades.

Mémoire des évènements (générale)

Permet de se souvenir très précisément d'un évènement auquel on a assisté afin d'isoler un élément important trois fois par GN (s'adresser aux organisateurs).

Mensonges (générale)

Permet de mentir sous la contrainte, soit d'une torture, soit par magie. L'achat de cette compétence donne deux points de mensonge gratuit.

Chaque point utilisé permet de mentir à une question.

Remarque :

- Dans le cas d'une résistance à la torture, la dépense d'un point de mensonge permet de répondre ce que l'on veut à la question posée, mais n'empêche pas de perdre un point de vie.
- Les potions les plus puissantes ne peuvent être contrées (vérité majeure : répondre à trois questions et confession : répondre la vérité pendant 1h).

Il est possible d'acheter des points supplémentaires, chaque point supplémentaire coûte **4pts** de personnage.

Pistage

Permet de connaître le langage des pistes, symbolisé sur le sol par de petites plaquettes de bois seulement « visibles par le pisteur », et de pouvoir suivre des pistes ainsi représentées.

Il est aussi possible de suivre un PNJ ou un groupe de PNJ, cela est possible cinq fois dans le GN. Ensuite il faut aller voir les organisateurs dans la demi-heure pour qu'il soit possible de poser une piste rapide.

Puissant

Permet d'augmenter les dégâts effectués par les armes de mêlée. Le joueur achète un certain nombre de points de puissance. Ces points sont valables une seule fois par GN. Lorsque le joueur touche son adversaire, il peut décider de dépenser x points de puissance pour infliger x points de dégâts en plus.

L'achat de base donne 4 points de puissance quand il est acheté en compétences communes.

Il est possible d'augmenter le nombre de points de puissance en achetant des packs de points.

Pour certains archétypes spécifiques possédant la compétence « Attaque spéciale », il est possible de faire des attaques spéciales en utilisant plusieurs points de puissance en même temps :

- Brise bouclier : détruit le bouclier de l'adversaire (utilisable lorsqu'il pare un coup)
- Désarme : l'adversaire doit lâcher son arme (utilisable lorsqu'il pare un coup)
- Dégâts maximums : permet de frapper à +1 pendant un combat sur un seul adversaire.

Lorsqu'une attaque spéciale est utilisée, le joueur doit l'annoncer à voix haute. Si le coup est paré les points ne sont pas perdus.

Premiers soins

Un joueur disposant de la compétence premiers soins peut :

- Diagnostiquer toute personne : état actuel, nombre de PV (10s).
- Stabiliser un personnage inconscient ou comateux (30s), ce qui permettra au blessé de se réveiller au bout des 30s.

Dans tous les cas, il faut simuler les soins. Si la stabilisation est stoppée avant la fin par un adversaire, il faudra alors la recommencer.

Points de prestige

Certaines classes débutent avec des points de Prestige. Point à dépenser dans les compétences suivantes, utilisable auprès des organisateurs :

- Réseau d'informateur : contre une somme d'argent obtient des infos sur une trame du GN (coût 1 point de prestige)
- Réseau de marchand : contre de l'argent échange auprès des orgas une matière première contre une autre (coût 2 points de prestige)
- Réseau de receleur : contre de l'argent possibilité d'achat ou de vente d'objet volée (coût 1 point de prestige)
- Réseau de revendeur : contre de l'argent le marchand peut acheter des objets (magique ; parchemin ; potion ; etc) pour un prix assez élevé (coût 1 point de prestige)
- Etablir un traité : signer un traité diplomatique ou commercial avec un autre groupe (coût 1 point de prestige)
- Construction de bâtiment : ordonner la construction ou l'amélioration d'un bâtiment sur la carte du groupe (coût 0 point de prestige)

Reconnaissance potion (alchimie)

Cette compétence permet de :

- Reconnaître toutes les potions connues (« standards »)
- Obtenir des informations sur des potions inconnues (« exotiques ») trois fois par GN auprès des orgas.

Résistant

L'achat de la compétence donne 4 pts de résistance gratuit.

Permet d'ignorer des dégâts. Le joueur achète un certain nombre de points de résistance. Ces points sont valables une seule fois par GN. Lorsque le joueur encaisse des dégâts, il peut décider de dépenser x points de résistance pour ignorer x points de dégâts.

Remarque : A partir de 5 points de résistance, le joueur peut courir lorsqu'il est légèrement blessé.

Exemple : Anaïlian dispose de 8 points de résistance. Un perfide voleur vient de lui infliger un backstab à 3 points de dégâts. Dépensant 3 points de résistance, il ignore totalement la blessure. Il lui reste désormais 5 points de résistance.

Quant au voleur, il ferait mieux de courir très vite !

Pour certains archétypes spécifiques possédant la compétence « Défense spéciale », il est possible de faire des défenses spéciales en utilisant plusieurs points de puissance en même temps :

- Résiste sort : annule l'effet d'un sort dont le joueur est la cible.
- Résiste désarme : annule l'effet d'un coup spécial « désarme ».
- Résiste brise bouclier : annule l'effet du coup « brise bouclier ».

Lorsqu'une défense spéciale est utilisée, le joueur doit annoncer à voix haute « Résiste ».

Serrurerie

Permet de fermer ou ouvrir les verrous à symbole.

La recherche du symbole sur le document fournis et l'exécution de la combinaison nécessaire symbolisent le temps de crocheting de la serrure.

Torture

La torture oblige une personne à répondre par la vérité à une question. Le bourreau possède un certain nombre de points de torture, à chaque question le bourreau dépense un point de torture en annonçant « Torture 1 » et pose sa question.

La victime, elle, doit soit :

- Répondre la vérité à la question.
- Utiliser un point de résistance pour résister à la torture (elle ne perd pas le PV et ne répond pas à la question).
- Utiliser un point de mensonge pour mentir (elle perd un PV et répond ce qu'elle veut à la question).
- Utiliser un point de résistance et un point de mensonge (elle ne perd pas de point de vie et répond ce qu'elle veut à la question)

Chaque point de torture non « contré » par un point de résistance enlève 1 PV. Dans le cas où la victime arrive à 0 PV, elle répond à la question puis s'écroule (une victime peut être soignée entre 2 tortures). La torture doit être matérialisée.