

# THÉDAS

## Règles générales

### Préambule

Merci de lire attentivement cette partie avant de sauter comme un fou aux règles du jeu. Qu'elle vous rappelle d'innombrables autres règlements, qu'importe, un rappel n'est jamais inutile en matière de sécurité !

L'assurance est assumée, cette année, par l'organisation. Vous êtes assurés par la FédéGN pour ce GN.

### Sécurité & Santé

---

#### Signaux et gestuelle

Le Grandeur Nature est une activité ludique d'interprétation, avec son propre système d'escrime. Pour que cet événement reste amusant pour tous, **privilegiez toujours la sécurité avant votre amusement personnel**, qu'elle soit morale (ex : une scène de jeu dérangeante pour le joueur) ou physique (ex : chute, mauvais coup,...).

Plusieurs signaux et gestes existent pour interrompre le jeu en cas de situation malaisante ou dangereuse :

**Malaise : se couvrir les yeux (et juste les yeux).**

À exécuter si une scène vous dérange particulièrement et que vous, joueur ou joueuse, avez besoin d'un moment de répit. Pour les témoins de ce signal, assurez-vous de l'état de la personne, puis continuez selon votre RP sans le personnage en question, ou interrompez la scène si besoin.

**HRP : lever le poing fermé.**

Vous permet d'indiquer que vous n'incarne pas votre personnage, qu'il n'est pas là, et que c'est bien vous, le joueur. Limitez ce signal à des usages très stricts : mort du personnage, déplacement de PNJ pour rejoindre une zone d'animation, etc. Tout usage jugé abusif peut vous valoir une sanction de la part de l'organisation. Malgré la tentation de régler une situation de joueur à joueur, privilégiez au maximum le RP pour ne pas casser votre immersion.

### **Arrêt du jeu : annonce STOP / REPRISE**

Le jeu est arrêté pour des raisons de sécurité. Utilisez cette annonce particulièrement si votre placement dans un combat est dangereux (flamme, escalier, sol inégal,...), ou qu'un joueur est blessé. Réglez la situation, reprenez un placement adéquat, et donnez le signal de reprise.

### **Interruption : annonce FREEZE / REPRISE**

Le temps est suspendu, pour des raisons scénaristiques ou pour l'intervention d'un organisateur. Restez immobiles jusqu'au signal de reprise.

### **Sortie de jeu : annonce OUT**

Lorsqu'un organisateur vous pointe avec ce signal, écartez-vous de la scène, signalez-vous HRP. Pour des raisons de sécurité ou par votre comportement, l'organisateur vous a éloigné de la scène et s'entretiendra avec vous à la fin de celle-ci (et à la fin seulement).

### **Le "vraiment vraiment"**

Le principe du "vraiment vraiment" consiste à dire de façon RP son état actuel ou à poser une question HRP. Cela permet de continuer son RP tout en avertissant son interlocuteur de son état HRP.

Par exemple : "Est-ce que tu as vraiment vraiment peur de mes cris ?" "J'ai *vraiment vraiment* peur de tes cris" peut aider les autres joueurs à faire attention à la zone de confort de la personne, et de changer de comportement sans sortir du jeu.

Tous ces gestes et mots-clés vous seront rappelés et montrés avant le début du GN.

## **Alimentation et allergies**

L'organisation a bien pris en compte vos contraintes alimentaires, qui seront transmises à nos restaurateurs. Assurez-vous d'avoir bien reçu un plat correspondant à vos attentes (végétarien, sans porc, sans arachides...).

## **L'alcool en jeu**

Ce n'est peut-être pas un GN centré sur les nains, mais de la bière et de l'alcool sont bel et bien autorisés. La circulation d'alcool entre joueurs est tolérée **tant qu'elle n'impacte pas l'interprétation de votre rôle, et que votre comportement reste courtois**. Sachez profiter sans abuser ! Aussi tout abus sera sanctionné, et si l'état d'ébriété est trop avancé, nous ferons le nécessaire pour que la personne soit mise à l'écart.

## Les armes de GN

L'organisation vous recommande de passer par des professionnels pour l'achat de vos armes de GN, attention pour les fabrications artisanales elles doivent obligatoirement être validées par un organisateur. Un check de votre équipement aura lieu à votre arrivée. Toute arme jugée non sécuritaire sera interdite, son utilisation contre-indiquée pourra conduire à de lourdes sanctions. Les boucliers autorisés sont tous types de bouclier complètement en latex (et non juste recouvert ou en bois).

## Le combat en GN

Un combat d'escrime ludique doit se dérouler dans la plus grande des sécurités, c'est pour cette raison que plusieurs points importants sont à avoir à l'esprit.

Visualisez votre adversaire comme un partenaire de jeu, c'est-à-dire qu'il est autant intéressé que vous de faire un bon combat. Vous devez retenir vos coups, et éviter certaines zones du corps (voir figure 1).

Aussi le coup d'estoc, coup porté avec la pointe de l'arme, est interdit (voir figure 2) ; vous risquez en effet de porter un vrai coup avec l'âme de votre arme si celle-ci venait à percer l'extrémité en mousse.

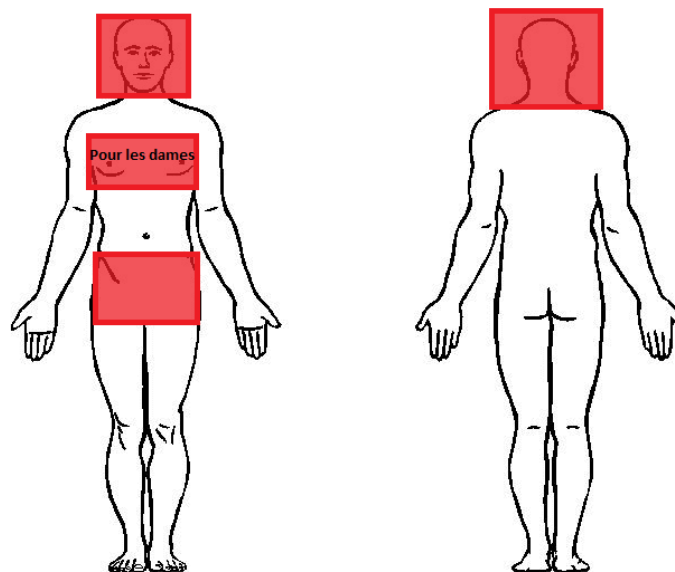
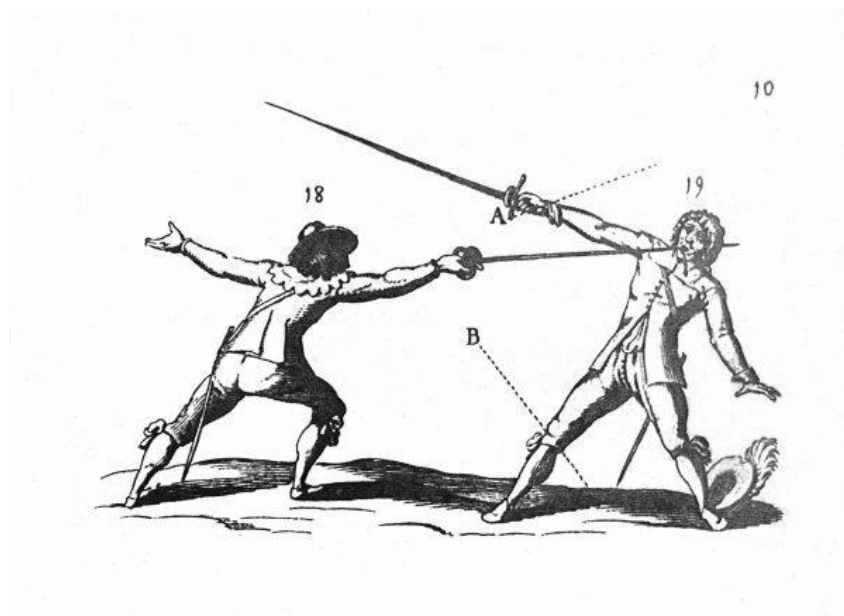


Figure 1



## Le combat rapproché «Close-combat»

L'escrime ludique pratiquée dans ce GN interdit toute attaque à moins d'une portée de bras de votre adversaire, pour éviter les coups réels. En cas de « close-combat », signalez-le immédiatement à votre partenaire de jeu ; replacez de la distance, et reprenez correctement le combat. Les dagues et armes courtes sont tolérées, sous réserve d'une utilisation sécurisée.

En outre, toute saisie d'arme ou de membre de l'adversaire est interdite (avec une tolérance pour une scène RP, comme du combat de rue, mais ce sera toujours à faire en accord avec votre partenaire).

## Bagarre

Il est cependant possible de se "battre sans armes". Chaque personnage a un score de bagarre (*il vous sera donné avec votre enveloppe de personnage le jour du GN*). Grâce à ce score comparé avec celui de son adversaire, vous pouvez savoir lequel d'entre vous gagne le combat.

Pour plus d'immersion, vous pouvez l'annoncer à votre adversaire dans une phrase du genre "*j'veis te casser 3 dents !*" et mimer ensuite le combat (aucun contact physique n'est requis à tout moment !).

En cas d'égalité, les deux adversaires se mettent KO au bout du combat.

Une bagarre se fait toujours à **2 protagonistes**, pas plus. Si une arme est tirée en cours de combat, les 2 joueurs se séparent et partent sur un combat classique avec des armes de GN.

## Rubalise

Certaines zones de Fort pourront être délimitées par de la rubalise (ces lignes en plastique rayées rouges et blanches, voyez ?). Quelle qu'en soit la raison, scénaristique (délimiter une instance de jeu) ou sécuritaire (lieu dangereux), vous ne devez en aucun cas franchir ces zones sans être accompagné par un organisateur.

## Rubans de prévention

Deux types de signalisation hors-jeu existent et doivent être pris en compte :

- **L'écharpe rouge, qui signale un organisateur.** Celui-ci peut être en train d'incarner un personnage, merci dans ce cas de ne pas l'interrompre, et de préférer dialoguer avec les présents en salle orga à l'entrée du Fort, ou de vous référer au plus proche organisateur libre. Pour des questions d'immersion merci d'utiliser le terme "intendant" pour interpeller un organisateur.
- **La croix rouge, qui signale un joueur vulnérable.** Pour des raisons médicales, ce joueur ne peut pas entrer en combat physique, soyez vigilants à ne pas le frapper avec votre arme. Ce personnage ne peut combattre que via la règle "Bagarre" (il peut donc être défait suivant cette annonce, cf Bagarre).

## **Feux et lumières**

Le Fort est alimenté en grande partie par une installation électrique. Un orage pourrait néanmoins vous plonger dans le noir, veillez à avoir une lampe de poche sur vous. Dans la mesure du raisonnable, il est possible dans les lieux de campement de brancher vos propres sources de lumière, concertez-vous avec un organisateur pour cela.

Les feux sont tolérés hors-sol, dans les pièces aérées (fenêtres et portes sur l'extérieur) et en extérieur. Ne laissez jamais un feu sans surveillance. En cas d'incendie, avertissez au plus tôt l'organisation si un feu se déclare, et évitez de vous mettre en danger. Au besoin des extincteurs sont disponibles à certains endroits du Fort. Ne jetez aucun elfe dans les flammes.

## **Difficultés de jeu**

Il est possible que vous ayez du mal à trouver votre jeu, votre place, ou tout simplement de bloquer lors du GN. Sentez vous libre de vous adresser à un organisateur, qui pourra vous aiguiller et vous donner quelques pistes pour vous remettre sur les rails. Aussi, si pour des raisons de santé ou cas de force majeure, vous deviez vous absenter pendant le GN de façon temporaire (plus de 30min) ou définitive, prévenez absolument l'organisation pour que nous puissions continuer vos intrigues et ainsi ne pas pénaliser les autres participants.

## **Qui prévenir**

En cas d'incident sur le lieu du GN, assurez-vous que la victime est en sécurité avant de contacter un organisateur ; ne vous mettez cependant pas en danger également. Les sauveteurs secouristes du travail vous seront présentés en début de jeu, n'hésitez pas à les solliciter pour prendre en charge la victime de l'incident.

Des numéros d'organisateur à appeler (attention, aucun réseau dans le Fort lui-même) :

Alan Fonderflick : 06 79 53 57 11

Régis Guven : 07 77 49 12 83

# Règles de jeu

Les règles du jeu décrites ci-dessous visent à soutenir votre interprétation roleplay par des mécaniques ludiques. Tout en respectant au mieux ces règles, veillez à privilégier votre jeu personnel, vos interactions, bref, votre scène !

La première section de cette partie vous explique les principes fondamentaux et de bonne conduite, avant d'entrer dans le vif du sujet sur le combat et la magie.

## Vie et mort

---

Votre personnage dispose d'un certain nombre de points de vie (PV), mentionnés dans votre fiche de compétence, et de points d'armures (PA) qui dépendent de votre équipement. Lorsque vos PAs sont à zéro, vos PVs prennent les dégâts. Lorsque vous n'avez plus de PVs, vous tombez en agonie 15 minutes, avant de mourir définitivement.

## Soin et convalescence

Hormis les soins magiques, uniquement réalisés par les mages, prenez note qu'il n'existe pas de « potion magique » vous soignant immédiatement. **Lorsque vous consommez un objet curatif, vous ne reprenez pas instantanément les PVs perdus.**

Les objets de soins consommés (hors magie et dispensaire) ne deviennent effectifs qu'à partir du moment où vous n'êtes plus en combat. Il faudra être au minimum stabilisé par la compétence premiers soins pour pouvoir bénéficier des effets curatifs. Par exemple, s'il vous reste 1 PV vous pouvez consommer votre potion sans soucis, mais si vous en avez 0, il vous faudra d'abord être stabilisé.

Vous pouvez vous rendre au dispensaire pour recouvrer l'intégralité de vos PVs, toutefois, des visites répétées dans ce dernier vous vaudront des séquelles de plus en plus pénalisantes. Il vous faudra réaliser des mini-jeux pour simuler votre rétablissement. Par exemple, frotter un glaçon sur votre plaie jusqu'à ce qu'il fonde.

La magie de soin est à effet immédiat. Elle ne comporte aucun malus pour le soigné.

## Perte d'armure

Quand vous perdez des PA, vous considérez que votre armure est endommagée, et la seule façon de la réparer est d'aller voir un forgeron, qui vous "l'échangera" contre une armure neuve. Pour des questions pratiques, le forgeron aura un stock d'armures en avance qui variera en fonction des événements. Il est impossible autrement de pouvoir recouvrer ses PA, pas même le temps.

## Agonie

Lorsque vous tombez à 0 PV, vous êtes en agonie. Il n'y a pas de PVs négatifs, 0 PV est donc le minimum atteignable.

En agonie, votre personnage ne peut que ramper lentement, et gémir. Il est en train de rendre l'âme, jouez la faiblesse. Dans 15 minutes, s'il n'est pas soigné ou stabilisé, votre personnage mourra.

Pour sortir de l'agonie, il n'existe que trois manières :

- **Recevoir un soin magique**, et passer dans le positif.
- **Être stabilisé en utilisant la compétence premiers soins**, et pouvoir enfin utiliser des objets curatifs.
- **Avoir un compagnon qui joue le fait de compresser vos blessures**. Pendant que votre ami contient l'hémorragie, votre temps d'agonie est suspendu ; vous êtes immobilisé, et ne pouvez pas être déplacé.

Le temps d'agonie reprend où il s'était arrêté si le pansement improvisé est interrompu. Les amis, c'est important dans la vie.

## Achèvement

Parfois, attendre 15 minutes que votre victime se vide de son sang, c'est trop long. Pour interrompre de manière brutale les derniers râles de celle-ci, vous pouvez vous saisir d'une lame et annoncer l'achèvement.

La victime doit **crier dix fois intelligiblement et rapidement**, « Andrasté, aide-moi ! » (ou l'équivalent dans la religion de votre personnage) avant que son agonie ne soit prématurément raccourcie. Libre à vous de jouer la scène, une belle mort étant toujours plus appréciée qu'un tranchage de gorge expéditif.

## Mort

La guerre et les aléas du destin peuvent amener votre personnage à mourir. Si une telle mésaventure devait vous arriver, prenez le temps de rester quelques instants à votre place, dans le cas où quelqu'un découvrirait votre cadavre.

Prévenez ensuite au plus tôt l'organisation, qui vous permettra de décompresser, après la perte tragique de votre personnage. Lorsque le goût de l'aventure vous reviendra, un nouveau personnage pourra être discuté pour vous ramener en jeu.

Vous pouvez également choisir de rejoindre nos PNJs, et d'animer pour les autres joueurs le temps restant de l'événement.

# Interactions en jeu

---

## Bonnes conduites de roleplay

Préserver au maximum votre immersion et celle de vos partenaires de jeu. D'une part, limitez les appels téléphoniques et pauses cigarettes à l'entrée du Fort, à l'abri des regards. Si vos tentes ne sont pas médiévales ou camouflées comme telles, veillez à les placer en recul des autres.

Lors des combats, pensez à jouer les dégâts, la fatigue, vos handicaps, votre convalescence. Voyez votre adversaire comme un partenaire de jeu plutôt qu'un concurrent, le combat sera bien plus épique si vous y mettez du jeu plutôt que si vous prouvez votre capacité à la touche avec une épée en mousse !

## Appeler les organisateurs

Parler des organisateurs en plein GN a tendance à rompre l'immersion. Dans la mesure du possible, utilisez le nom de code « **les intendants** » pour rester dans votre personnage. Par exemple, vous pouvez expliquer à votre partenaire de jeu que vous allez pouvoir partir en mission quand *les intendants* auront préparé le voyage ; c'est-à-dire que la scène est en cours de mise en place ! Si vous avez une requête ou une interrogation, n'hésitez pas à dire que vous allez en référer aux *intendants*, leur poser la question.

Une permanence d'organisateur aura lieu dans le PC orga à l'entrée du Fort. En cas d'absence, ou pour des questions non urgentes, une boîte à doléances sera à disposition. Vous pourrez y noter votre requête et récupérer la réponse ultérieurement.

N'hésitez pas à solliciter les organisateurs pour avoir du soutien sur vos initiatives ; nous évaluerons si nous pouvons les appuyer. Le scénario se construit aussi par vos idées.

## Cycles de jeu

Le jeu est en temps réel, une heure dans le fort égale une heure dans le jeu.

Bien que la vie dans Tourmaline soit continue, gardez bien en tête que la guerre actuelle ne va pas durer deux jours, c'est pour cela que le temps sur les cartes stratégique, commerciale et locale ont des cycles de quatre heures. Un cycle égale à une semaine dans le jeu.

Pour simplifier, votre personnage sera réellement que trois jours dans Tourmaline, mais vos armées, et marchands auront huit cycles pour agir (huit semaines).



## Les relations sexuelles dans le GN

La sexualité est un élément qui peut être source d'intrigues au sein du GN. Pour représenter cet aspect de manière bon enfant, vous pouvez entamer avec votre partenaire un mini-jeu, le picoti-picota, qui consiste à se taper les mains en chantant les Trois Petits Chats : <https://www.youtube.com/watch?v=6KO5SmRWAkI>.

S'il est libre à vous de faire une version rudimentaire avec votre partenaire, il est également possible d'inventer sur le tas de nouveaux enchaînements inédits. Meilleure sera votre prestation dans le mini jeu, et plus adroit aura été votre personnage. À bon entendre !

Si vous découvrez un couple faire picoti-picota en se tapant sur les mains en rythme, ou si vous les avez entendu chantonner, considérez que votre personnage a surpris une scène intime entre les participants.

### Quelques notes de bienséance

- **Le viol est à proscrire dans vos échanges**, même avec consentement des deux joueurs sur la scène. Même si c'est RP, même si ça tomberait bien. C'est non.
- Soyez attentifs à la réceptivité de votre conquête. Si le joueur ou la joueuse vous indique des signes négatifs, ne faites pas passer un jeu de séduction pour une punition à subir.
- Gardez bien en tête que la situation implique vos personnages, et non leurs joueurs. Sachez faire la part des choses, au risque d'amener dans le GN des jalousies et quiproquos qui n'ont pas lieu d'être. Faites preuve de maturité !

## La torture dans le GN

L'extraction d'informations est représenté par la compétence torture, et de résistance à la torture. Hormis ces aspects de mécaniques de jeu, la torture est à représenter en jeu par une scène RP de quelques minutes pour chaque question posée.

En tant que tortionnaire, sachez identifier un malaise du joueur en face (soyez attentif au signal "malaise" en se cachant les yeux). Limitez les contacts physiques, restez dans la simulation et l'imaginaire. Faire craquer des baguettes pour représenter le craquement des doigts est une bonne utilisation de l'imagination au lieu du contact.

En tant que torturé, n'hésitez pas à rentrer dans le jeu en jouant le stress, la douleur, le désespoir. Si vous avez des limites, passez HRP et entretenez vous directement avec votre partenaire.

# Effets et compétences

---

## Rubans

En plus des rubans de personnages vulnérables, il existe des rubans en jeu pour symboliser les effets suivants :

- Vert : l'arme est empoisonnée
- Bleu : l'objet est magique
- Rouge : l'objet est corrompu
- Doré : l'entité (souvent un esprit) ne peut être aperçue/entendue que par des personnages sensibles à l'Immatériel (comme les mages)

Vous ne pouvez cumuler qu'un ruban de chaque couleur.

Se référer au chapitre de récolte et d'artisanat pour plus de précisions sur les effets.

## Effets et statuts

**Agonie** : 15min avant mort définitive, ne peut que ramper. Achievable.

**Convalescence** : Blessé, dans l'attente du passage du soigneur pour se soigner.

**Drogué** : Vous devez ingérer votre drogue tous les cycles (4h de jeu).

**En manque** : 3 PV MAX en moins. Soin divisé par deux.

**Paralysé** : Vous restez complètement immobile 3 secondes.

**Immobilisé** : Vous ne pouvez plus déplacer vos jambes pendant 3 secondes.

**Sommeil** : Vous vous endormez 15 minutes, sauf si réveillé par un tiers.

**Assommé/KO** : Vous vous écroulez et êtes étourdi pendant 100 secondes, sauf si réveillé par un tiers avant cela.

## Récolte et artisanat

La **récolte** est accessible uniquement via des instances. Aucune ressource ne sera disponible telle quelle dans le fort, sauf via marchand, apprenti alchimiste, forgeron. Les ressources sont symbolisées par des petites boules de rotin.

**Noire** : Obsidienne (minéral de forge)

**Verte** : Elfidée (plante médicinale)

**Violette** : Viveracine (plante empoisonnée)

**Bleue** : Lyrium, symbolisé par une petite boule lumineuse

**Rouge** : Champignons des tréfonds

**Couleur + doré** : Ressource de qualité exceptionnelle

La **transformation** de ces ressources est réservée aux personnages doués de compétences **d'herboristerie** ou **d'alchimie** via les différents ateliers disponibles. Un personnage ne disposant pas de la compétence peut faire appel à un autre ou à l'assistant alchimiste en poste à Tourmaline.

### Cas de l'herboristerie/alchimie

Ces compétences vous permettent d'avoir accès à un panel de recettes plus évoluées, qui vous seront distribuées avant le début du jeu.

### Cas de la forge

Les armures sont forgées par avance par le forgeron. Il recevra un nouveau stock tous les cycles.

Pour les armes, il est possible de les améliorer grâce à des minerais. N'hésitez pas à discuter avec le forgeron local pour connaître ses prix et prestations.

## Les améliorations

Diverses améliorations de votre arme ou votre personnage sont trouvables en jeu. La plupart ne fonctionnent que sur le prochain coup réussi, ou le temps d'un combat. Les rubans sont là pour vous aider à vous remémorer ce que vous avez consommé. Une fois son effet utilisé, rendez-le à un organisateur.

Rappelez-vous que vous ne pouvez cumuler qu'un ruban de chaque couleur.

## Les poisons

Deux types de poisons existent en jeu :

- **L'arme empoisonnée**, avec un ruban vert : son prochain coup peut apporter un effet (paralyse, dégât supplémentaire...) annoncé par le joueur.
- **Les poisons à ingérer**, symbolisés par une dose de sel à verser dans un breuvage. Signalez au joueur empoisonné l'effet subi, ou demandez pour plus de discrétion à un organisateur de l'expliquer pour vous.

## Falsification et authentification

De nombreux documents sont disponibles durant le GN. Un faussaire, avec la compétence adéquate, peut demander la production d'un faux auprès des organisateurs.

Les faussaires sont également capables d'identifier les documents, par la connaissance de certaines règles, à apprendre auprès d'autres érudits au besoin, qui permettent d'authentifier un écrit.

Chaque document possède en effet une croix dans un de ses coins, avec **1 lettre** et **3 chiffres**. La lettre désigne la règle mathématique à utiliser avec les 3 chiffres pour identifier le document.



Exemple simpliste : Document marqué de la règle A, que le PJ connaît : « Si le chiffre de gauche + le chiffre de droite = le chiffre du bas, le document est vrai ». Dans ce cas, 1+1=2, le document est authentique. Yay !

## **Le vol à la tire**

Tous les personnages ne sont pas capable d'user de vol à la tire. Les personnages qui le peuvent, auront une indication sur leur fiche PJ de la méthode à employer pour voler à coup sûr ses victimes.

Les objets d'une nature RP évidente (fourni par l'organisation essentiellement) sont saisissables par n'importe qui, en cas de doute, volez-le et allez voir un organisateur qui validera votre larcin ou le remettra à sa place initiale.

## **Assommer et KO**

Une précision s'impose tant cette compétence est également répandue dans les GNs. Assommer est accessible à tous les personnages, mais ne fonctionne que sur ceux ayant 3 PV actuels (l'armure ne compte pas) ou moins et n'ayant pas de casque en fer pour protéger leur tête.

La compétence KO assomme n'importe qui !

Veillez à toucher l'épaule ou le haut du dos de l'adversaire et non sa tête ou sa nuque avec votre arme/ son pommeau, et annoncez la compétence en question. La victime doit s'écrouler (dans la sécurité) et est endormie pendant 100 secondes. Elle peut être déplacée. Il est aussi possible de provoquer le réveil, en secouant brusquement la victime par exemple.

## **La fouille**

Pour fouiller une personne, désignez lui la zone fouillée sans initier de contact. Le joueur doit vous déclarer ce que vous trouvez ; vous devez répéter cette action pour toutes les parties du corps (bras, jambes, buste).

La *fouille complète* permet de faire l'ensemble des fouilles en une fois.

L'*escamotage* permet de soustraire à la fouille un petit objet de la taille d'un poing.

# Règles de combat

---

## La touche

Le combat se joue au moyen d'armes de GN. Chaque touche vous permet d'annoncer des dégâts à votre adversaire. Une arme courte et de jet produit 1 dégât de base, une arme longue et les flèches ou toute arme tenue à deux mains, en produisent deux ; toutes les armes n'ont pas la longueur nécessaire pour pouvoir être tenues à deux mains, soyez pragmatiques avec cette règle.

Même en cumulant des améliorations, **vous ne pouvez pas, sauf exception, dépasser 3 dégâts par attaque.**

Un coup valide en GN est un coup armé, qui doit faire intervenir au moins deux articulations. L'enchaînement répété de petits coups non armés est appelé *coup-mitraillette* et sera compté comme une seule touche valide.

Les coups aux zones interdites (parties intimes, tête, poitrine pour les femmes) ne sont également pas comptés.

La main d'épée n'est pas comptée ; le coup est valide à partir du poignet. Une arme à deux mains à deux mains d'épée si elle est tenue de telle manière.

Le drapé de vos costumes ne compte pas (cape, drapé flottant de vos pantalons amples), la touche est donc annulée.

Vous êtes maître de votre corps, pas de vos touches. Évitez de dire "touché" à votre adversaire (HRP) car ce dernier peut ne pas avoir été touché dans une zone acceptable. En revanche si vous remarquez quelqu'un qui à la longévité de Sauron, n'hésitez pas à en faire part à un organisateur.

## Point de vie et d'armure

Un citoyen possède en moyenne 3-4 PV, un soldat entraîné 5-6 PV, mais certains héros dépassent cette limite. Les PVs ne se régénèrent pas, sauf s'ils sont soignés par un objet ou une personne appropriés, et que l'état de convalescence est terminé.

Les points d'armure vous empêchent de perdre vos PVs. Ils se régénèrent sur un simple passage chez le forgeron, peu importe leur type (matelassé, cuir, métal).

L'armure n'est pas localisée, mais jugée globale. C'est à dire que vous frapper sur une zone non protégée du corps atteindra tout de même votre quota de PAs avant vos PVs.

Les types d'armure ne se cumulent pas, le type le plus avantageux est conservé (matelassé < cuir < métal).

Il existe cinq zones où votre armure réelle peut vous apporter des points d'armure : bras (ensemble), jambes (ensemble), torse, dos, tête. Une armure est comptée comme valide si elle protège à plus de 50% l'une des zones en question.

- **Une protection matelassée** (gambison) apporte 0.5 point d'armure (arrondi supérieur après total) pour chaque zone.
- **Une protection en cuir** apporte 1 point d'armure pour chaque zone
- **Une armure en métal** apporte 2 points d'armure pour chaque zone

Une armure complète matelassée apporte donc 3 PA, en cuir 5 PA, une en métal 10 PAs.

### Cas des boucliers

Les boucliers n'ont pas de PV/PA, ils vous protègent tant qu'ils n'ont pas été brisés par une compétence. Ils ne bloquent pas les compétences spéciales (brise-membre, grand fracas,...). Ils se remplacent chez le forgeron quand il est brisé moyennant de l'argent.

Un bouclier dans votre dos ne bloque pas les coups reçus, il devient une zone de touche standard.

## Armes et dégâts

Voici le tableau récapitulatif des armes, et les dégâts associés :

Arme < 115cm	Elle fait -1PV. On peut en avoir une dans chaque main
Arme > 115cm	Elle fait -2PV. On doit jouer le poids de l'arme, et la tenir à deux mains. Sauf les bâtons, ils ne font que -1PV
Arc	Il fait -2PV. Il est interdit de tirer à moins de 6 mètres de sa cible
Siège	Une arme de siège fait -3PV. Cela compte les balistes, catapultes.

## Les compétences en combat

Vos compétences sont utilisables une fois par combat. Les compétences *spéciales* sont limitées à 2 utilisations par GN.

Lors de l'utilisation d'une compétence, annoncez-la à haute voix à votre adversaire.

Les compétences sont décrites en annexe. Certaines seront uniquement décrites sur vos fiches de compétences personnelles.

# Règles de magie

---

La magie est puissante et dangereuse. Son utilisation peut se faire au moyen de sorts de combats, ou par des rituels. Quand un mage lance un sort il doit dire "MAGIE" puis le nom du sort et appliquer l'effet tout en l'expliquant. On peut remplacer "MAGIE" par "SANG" pour utiliser la magie du sang. Votre voix est dans tous les cas votre meilleur arme pour bien vous faire comprendre.

## Utilisation

Chaque mage dispose d'un capital de points de mana. Le mana se recharge chaque jour de 3 points, naturellement (ce qui équivaut à 6 points rechargés passivement pendant le GN).

Lorsque vous n'avez plus de mana, vous ne pouvez plus pratiquer la magie conventionnelle. Vous pouvez toutefois lancer un sort "gratuitement" en utilisant la magie du sang. N'hésitez pas à contacter un organisateur si vous êtes à court de mana, il existe moult méthodes pour en regagner.

**La magie du sang** nécessite que vous sacrifiez de votre sang, ou celui d'une autre personne (dans le cas où quelqu'un serait récemment mort justement pas loin de vous, la magie du sang est gratuite). Vous pouvez vous entailler (ou entailler quelqu'un d'autre) et perdre un nombre de PV qui se transformera en mana temporaire pour lancer le prochain sort, ou utiliser une fiole préalablement remplie de sang. Jouez le fait d'utiliser une magie profane, qui absorbe la vie au lieu du mana.

Un sort de sang nécessite l'ajout de l'annonce "**Sang**" (ex: "Sang, immobilisation").

La magie du sang attire les démons, elle est méprisée et strictement prohibée par la Chantrie. Soyez attentif en tant que joueur au tabou que ce sujet représente, **signalez à un organisateur toute utilisation personnelle ou témoinnée de la magie du sang**, pour que nous prenions en compte cet usage.

Hormis cela, la magie du sang n'est pas limitée dans son nombre d'utilisations.

## Sorts

Bien qu'il existe différents rituels en jeu, leur réalisation est à valider par un orga. Des sorts communs sont accessibles à tous les mages sur la magie élémentaire.

Un sort se réalise **par désignation** en pointant du doigt la cible et en exprimant clairement son annonce. Un sort peut être annoncé directement, ou pour plus de RP ajouter une incantation magique. N'hésitez pas à réaliser de la gestuelle ou à rallonger le texte pour un effet plus spectaculaire.

Quand vous maîtrisez un élément vous pouvez augmenter l'effet du sort. Par exemple, je suis maître en feu, je peux utiliser 3 manas pour lancer feu + 3 dégâts.

- Feu :**           **Annonce :** “Feu” + dégâts  
                  **Coût :** 2 manas (+1 par dégât si maîtrisé)  
                  **Effet sans maîtrise :** 2 dégâts  
                  **Effet avec maîtrise :** dégâts = mana consommé
- Foudre :**       **Annonce :** Foudre + dégâts (à répéter sur chaque cible !)  
                  **Coût :** 3 manas  
                  **Effet sans maîtrise :** 1 dégât sur 3 cibles distinctes (vous devrez vous désigner vous ou vos alliés, s’il manque des cibles)  
                  **Effet avec maîtrise :** 2 dégâts sur 3 cibles distinctes (vous devrez vous désigner vous ou vos alliés, s’il manque des cibles)
- Glace :**         **Annonce :** Glace + bonus  
                  **Coût :** 2 mana  
                  **Effet sans maîtrise :** 1 point d’armure bonus  
                  **Effet avec maîtrise :** 2 points d’armure bonus
- Nature :**       **Annonce :** Immobilisation / Tremblement de terre  
                  **Coût :** 3 manas  
                  **Effet sans maîtrise :** Annoncez Immobilisation, la cible a les jambes empêtrées pour 3 secondes.  
                  **Effet avec maîtrise :** Annoncez Tremblement de terre, tout le monde autour de vous doit poser un genou à terre pendant trois secondes.
- Curatif :**       **Annonce :** Soin  
                  **Coût :** 2 manas  
                  **Effet sans maîtrise :** La cible régénère 1PV immédiatement.  
                  **Effet avec maîtrise :** La cible régénère 2PV immédiatement.
- RP :**            Il est possible d’utiliser sa magie de façon RP (allumer une lampe par exemple) ou pour un rituel.  
                  **Coût :** variable

## La possession

Si votre énergie magique représente votre potentiel d’attaque, elle fait aussi office de barrière envers les démons qui vous guettent depuis l’Immatériel. Un esprit trop faible peut vous soumettre à un test de résistance de la possession. La possession peut être très grave et dangereuse, et finira toujours par **une perte du libre arbitre de votre personnage.**

À vous de rester prudent sur l’utilisation de votre magie.



# Annexes

## Liste des compétences

Liste non exhaustive, certains PNJs ou PJs pourraient réaliser des annonces qui ne figurent pas ici. Adaptez-vous en bonne intelligence à celles-ci, considérez que le joueur en face sait ce qu'il vous annonce.

**Les compétences spéciales n'ont droit qu'à deux utilisations pendant le GN sauf mention contraire.** Les autres sont réutilisables une fois à chaque nouveau combat (pour les compétences de combat) ou à chaque fois que nécessaires (compétences hors combat).

Les compétences **de base** sont maîtrisées par tous les personnages.

### Compétences de combat

#### DE BASE

<b>Assommer</b>	Après avoir touché avec une arme l'épaule de la victime, de dos, et annonce «assommé», la victime tombe inconsciente jusqu'à se faire réveiller par quelqu'un, ou cent secondes comptées de tête. Les personnes de bonnes constitution (strictement plus de 3PV actuel, hors armure) sont immunisées (au fairplay du joueur).
-----------------	--

#### STANDARD

<b>KO</b>	De dos, après avoir été touchée par une arme à l'épaule, de dos, et que l'assaillant annonce «KO», la victime tombe inconsciente jusqu'à se faire réveiller par quelqu'un, ou cent secondes comptées de tête. Les personnes de bonne constitution ne sont pas immunisées.
<b>Coup dans le dos (permanente)</b>	Quand la cible est touchée dans le dos, elle perd 1PV supplémentaire. Cette compétence est à utilisation illimitée.
<b>Désarme</b>	Après avoir touché une arme offensive de l'adversaire, ce dernier devra lâcher son arme. Il doit obligatoirement faire un pas et se baisser pour la récupérer. Annonce "Désarme"
<b>Immobilisation</b>	Après avoir mimé un lancé de bolas, et annoncé «immobilisation», la cible a les jambes empêtrées pendant 3 secondes.
<b>Garde magique</b>	La cible résiste une fois à une capacité magique, il faut annoncer "Garde magique". La cible doit consommer du lyrium pour recharger la compétence.
<b>Renversement</b>	Après avoir mimé l'acte de pousser (sans contact), le personnage est renversé et pose le genou à terre. Annonce "Renversement"
<b>Sable dans les yeux</b>	La cible doit être à moins de 3m du lanceur ; après avoir simulé le lancer de sable par le lanceur, la cible est aveuglée pendant 3 sec et doit se protéger les yeux. Annonce "Sable dans les yeux"
<b>Brise bouclier</b>	Après avoir touché le bouclier de l'adversaire, détruit et le rend inutilisable (un coup reçu sur le bouclier brisé retire des PVs) Annonce Brise-Bouclier".

## SPÉCIALES

<b>Assassiner</b>	Vous annoncez "Assassinat" à la victime puis la touchez avec une arme immédiatement après, elle tombe à 0 PV. Si la victime était de dos et n'a pas eu le temps de se retourner, elle est également immédiatement achevée.
<b>Brise membre</b>	Compétence imparable, imblocable, qui brise le membre touché de l'adversaire. Vous devez jouer le handicap jusqu'au prochain séjour au dispensaire. Annonce "Brise Membre".
<b>Rage</b>	Vous êtes invincible pendant 5 secondes (vous résistez aux dégâts et compétences hors magie), mais vous êtes obligé d'attaquer sans relâche vos adversaires jusqu'à la fin du combat. Si vous aviez un bouclier, laissez-le derrière vous. Annonce "Rage".
<b>Courage</b>	Si vous tombez à 0PV, attendez 3 secondes avant de vous relever héroïquement avec 1PV, tout en criant "courage".
<b>Grand fracas</b>	Après avoir joué un coup puissant, tous les personnages en face de vous sont renversés et posent le genou à terre. Annonce "Grand Fracas"
<b>Résiste</b>	La cible résiste une fois à une capacité de combat le visant, hors magie, et assassinat Annonce "Résiste"

## Compétences hors combat

### DE BASE

<b>Fouille</b>	Permet de fouiller une partie du corps (bras, jambes, buste)
----------------	--

### STANDARD

<b>Addiction (passif)</b>	Le personnage est dépendant à une substance (Lyrium, alcool, etc...), cela provoque des malus et contraintes de jeu et demande au personnage de consommer régulièrement.
<b>Connaissance</b>	Votre personnage a une connaissance poussée de l'univers sur un sujet précisé. Adressez vous à un organisateur concernant ce que vous souhaitez savoir dans le domaine où vous êtes compétent.
<b>Escamotage</b>	Lors d'une fouille, vous pouvez ignorer pour chaque partie fouillée un objet de la taille du poing qui ne sera pas déclaré au fouilleur. Vous ne pouvez omettre qu'un seul objet en tout et pour tout lors d'une fouille complète.
<b>Falsification</b>	Permet d'utiliser les règles d'authentification de document ou une oeuvre, et de produire des faux par l'intermédiaire des organisateurs.
<b>Fouille complète</b>	Permet de faire une fouille globale sans avoir à cibler les parties fouillées.
<b>Herboristerie</b>	Permet la création d'onguents et potions selon les recettes connues. Permet de récolter plus de ressources lors d'instances de récolte.
<b>Premiers soins</b>	Permet de stabiliser la cible blessée et agonisante, sans la faire regagner de PV pour autant. La cible ne peut se mouvoir seule.
<b>Résistance à la torture I et II</b>	Permet de mentir à une ou deux questions, au choix, selon le niveau (I = une question, II = deux questions).
<b>Torture</b>	Pour 5 minutes de RP, une question ouverte peut être posée, le personnage doit répondre la vérité telle qu'il la connaît. Le personnage perd alors 1 PV, comme séquelle de la torture. La séance de torture ne peut excéder 3 questions.
<b>Vol</b>	Permet de voler à coup sûr un sac ou une poche d'une victime en y posant une pince à linge. Un orga viendra prévenir la victime et lui prendre une poignée du contenu.

## SPÉCIALES

<b>Cachette</b>	Si vous vous trouvez dans une zone d'ombre, vous pouvez vous accroupir et mettre les bras en croix pour signaler que vous n'êtes pas visible tant que vous restez parfaitement immobile.
<b>Rumeurs</b>	Permet de faire circuler des rumeurs en jeu, via l'organisation, les PNJ.