

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 !

Notez que votre cotisation auprès des Forgemondes vous offre la couverture par notre assurance, pensez toutefois à prendre votre carte vitale, nécessaire en cas d'hospitalisation durant l'événement.

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, **privilégiez 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'incarnez 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 : annoncer 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. Résolvez la situation, reprenez un placement adéquat, et donnez le signal de reprise.

Interruption : annoncer 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 : annoncer 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).

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 au rendez-vous. Outre les ventes probables de nos exposants en la matière, 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 !

Les armes de GN

L'organisation vous recommande de passer par des professionnels pour l'achat de vos armes de GN, bien que les fabrications artisanales soient tolérées. 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.

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 certains endroits (voir figure 1).

Aussi le coup d'estoc, coup d'épée 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 latex.

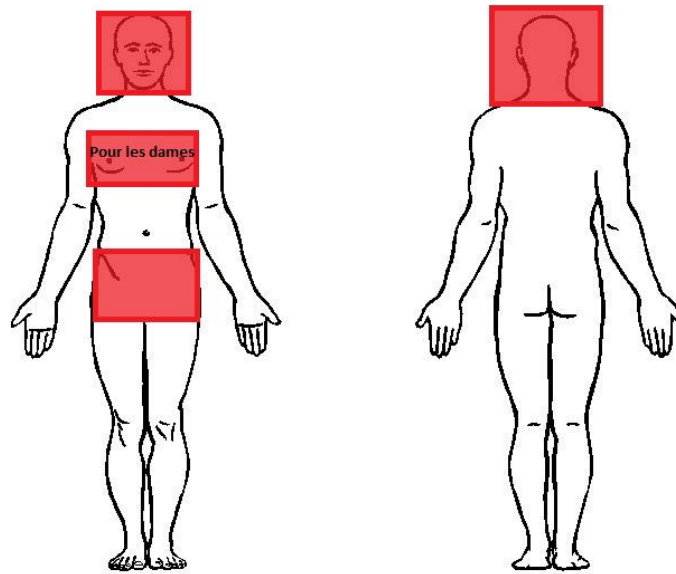


Figure 1

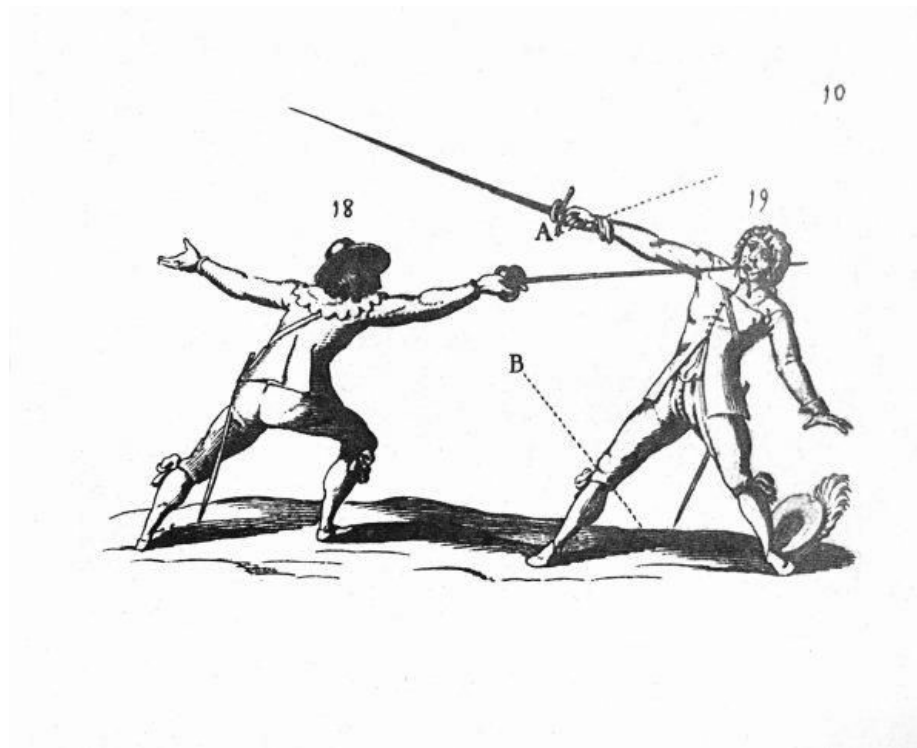


Figure 2

Le combat rapproché

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 », 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 pragmatique.

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).

Rubalise

Certaines zones de Fort pourront être délimitées par de la rubalise (ces lignes en plastique striées rouges et blanches, voyez ?). Quelle que soit la raison, scénaristique (délimiter une instance de jeu) ou sécuritaire (salle non rénovée), vous ne devez en aucun cas franchir ces zones sans être accompagnés par un organisateur.

Rubans de prévention

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

- **Le ruban orange, 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.
- **Le ruban doré, qui signale un joueur vulnérable.** Pour des raisons médicales, ce joueur ne peut pas entrer en combat avec vous, soyez vigilants à ne pas le frapper avec votre arme. S'il n'est pas défendu par d'autres, son personnage se rendra immédiatement à votre merci. Ces personnages vous seront signalés au briefing.

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. Ne laissez jamais un feu sans surveillance. En cas d'incendie, des extincteurs sont disponibles à de nombreux endroits du Fort ; combattez le feu sans vous mettre en danger, avertissez au plus tôt l'organisation. Ne jetez aucun elfe dans les flammes.

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 secouristes sauveteurs 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

Vente et argent

Des exposants seront disponibles durant l'événement pour vous proposer costumes et accessoires à acheter, ainsi que des boissons et massages. Les gammes de prix étant plus qu'accessibles, nous vous encourageons à en profiter !

Pour éviter tout vol ou pertes d'espèces lors du GN, préférez l'utilisation d'une carte bleue lors de vos achats (ou de monnaie pour les consommables). Un terminal de paiement sera toujours à disposition des exposants.

La zone du marché séparera clairement les biens achetables avec l'argent du jeu, de ceux accessibles avec votre CB.

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, veuillez 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 point 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 dégats. Lorsque vous n'avez plus de PVs, vous tombez en agonie 15 minutes, avant de mourir définitivement.

Soin et convalescence

Hormis les soins magiques, très expressément 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 possèdent un ruban vert à attacher à votre poignet, indiquant que vous êtes convalescent. S'il vous restait 0 PV, vous êtes toujours à 0, mais capable de bouger. Si vous en aviez 1, vous êtes toujours à 1, etc.

Lorsque vous passez en convalescence, vous sortez donc de l'agonie (et prolongez ainsi drastiquement votre espérance de vie). Vous profiterez des bienfaits de votre objet et **recupérerez vos PVs une fois seulement que le médecin du dispensaire vous aura repris votre ruban, après au moins 30 minutes de convalescence** : à vous d'aller le lui donner, et de subir les éventuels contrecoups de vos blessures répétées.

Le médecin peut prolonger votre convalescence et refuser votre ruban avant un délai plus long. Cela pourrait sembler injuste. Mais il sait mieux que vous, c'est lui le médecin.

Vous ne pouvez cumuler plusieurs rubans verts de soin sur vous. C'est toujours la valeur la plus haute qui sera prise en compte, et remplacera vos précédents rubans.

Si vous êtes blessé pendant votre convalescence, votre ruban devient nul, vous ne régénèrerez pas.

Comme ce système sort un peu des habitudes, n'hésitez pas à rappeler à l'ordre un joueur qui se considérerait par erreur immédiatement soigné parce qu'il a consommé un objet curatif.

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 :

- **Consommer un objet curatif**, pour passer convalescent (vous êtes toujours à 0PV et faible).
- **Recevoir un soin magique**, et passer dans le positif.
- **Avoir un compagnon qui joue le fait de compresser vos blessures, et vous stabilise**. 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 ! » 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

Préservez 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 tel, 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 !

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 est en partie construit par vos idées.

Cycles de jeu

Le jeu est découpé en des cycles de 4h, qui vous seront annoncés par divers moyens. Ces cycles rythment de nombreux éléments de mécaniques de jeu et de scénario.

Bien que la vie dans Tourmaline soit continue, gardez bien en tête que la guerre actuelle ne va pas durer 2 jours.

Pour ne pas vous limiter à des actions très restreintes en terme de temporalité, une distorsion temporelle est à considérer pour l'extérieur du monde : **un cycle de 4h dans le Fort vaut une semaine d'évolution dans le monde extérieur**. Les armées bougent, les bâtiments se construisent, les lettres ont le temps de voyager.

Le sexe 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 d'attention, 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 d'orgas et de personnages vulnérables, il existe des rubans en jeu pour symboliser les effets suivants :

- Noir : l'arme est améliorée par la forge
- Vert : le personnage est en convalescence
- Violet : l'arme est empoisonnée
- Bleu : l'objet est chargé en lyrium
- Rouge : le personnage ou l'objet est corrompu

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

Se référer sur le 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 au médecin pour régénérer.

Drogué au lyrium : Vous devez ingérer une dose tous les cycles (4h de jeu).

En manque : 1 PV MAX en moins. Vous serez sevré au prochain cycle.

Paralysé : Restez complètement immobile 3 secondes.

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

Sommeil : Vous vous endormez 15 minutes, sauf si réveillé.

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

Récolte et artisanat

La récolte est accessible à toute personne en jeu. Les ressources sont symbolisées par des boules de rotin colorées comme suit :

Noire : Obsidienne (minéral de forge)

Verte : Elfidée (plante médicinale)

Violette : Viveracine (plante empoisonnée)

Bleue : Lyrium, symbolisé par une petite boule lumineuse

Rouge : Chaire corrompue

Couleur + doré : Ressource de qualité exceptionnelle

La **transformation** de ces ressources est réservée aux personnages doués de compétences **d'herboristerie** et/ou de **forge**.

Cas de l'herboristerie

Un herboriste connaît des recettes, trouvables en jeu, indiquant la quantité d'ingrédients nécessaires. En amenant ces ressources au PNJ herboriste du marché, il pourra obtenir le résultat de son travail après la réalisation d'un tangram. Seul un personnage avec la compétence herboriste peut réaliser le tangram et fabriquer un objet.

La réalisation de la ressource est chronométrée par un sablier. Le tangram doit être résolu dans le temps imparti, sinon, les ressources sont perdues.

Cas de la forge

Le forgeron peut réparer vos armures endommagées, et vous redonner les Points d'Armures perdus en combat. Il dispose toutefois d'un stock limité de matériaux.

Par l'obtention de recettes, le forgeron peut également apprendre comment améliorer une arme. Aucun mini jeu n'est nécessaire, un jeu RP de forge est toutefois demandé dans la mesure du possible.

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 violet : son prochain coup peut apporter un effet (paralysie, 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 subit, ou demandez pour plus de discrétion à un organisateur de l'expliquer pour vous.

Apprentissage et maîtres

Il vous est possible d'apprendre une compétence auprès d'un maître (la maîtrise est précisée sur votre fiche de compétence, s'il y a lieu). Un maître ne peut enseigner sa technique qu'à un élève, choisissez bien.

Un RP d'entraînement / de pratique d'1h est demandé, disséminé durant le GN. Le maître et l'élève doivent faire valider l'obtention de la compétence chez l'organisation ensuite.

Outre le bonus purement gameplay, profitez de l'apprentissage pour tisser des liens RPs.

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

Tous les personnages sont capables de voler durant le jeu. Chaque PJ se verra doté d'une bourse orange dans laquelle il devra impérativement mettre au moins la moitié de son argent ou ressources. Pour voler le joueur, il suffira de la lui soutirer !

L'équipement de GN peut être onéreux, ne dérobez pas les armes de vos petits camarades. Les objets d'une nature RP évidente sont également saisissables.

Ne triplez pas le noeud de votre bourse orange de manière à rendre son vol plus difficile, soyez fair play avec nos voleurs.

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 4 PV (hors armure) ou moins. La compétence KO assomme n'importe qui !

Veillez à toucher l'épaule ou le dos de l'adversaire et non sa tête ou sa nuque avec votre arme, 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 appelés *coups mitrailleurs* et ne sera pas compté par une 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 compte, donc si par exemple votre cape est touchée, vous perdez des PV.

Point de vie et d'armure

Un citoyen possède en moyenne 4 PV, un soldat entraîné 6 PV, mais certains héros dépassent cette limite. Les PVs ne se régénèrent pas, sauf s'ils sont soignés par un objet approprié, et que l'état de convalescence est terminé (30min minimum).

Les points d'armures 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) pour toutes les zones.
- **Une protection en cuir** apporte 1 point d'armure pour toutes les zones
- **Une armure en métal** apporte 2 points d'armure pour toutes les zones

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 réparent comme une armure, chez le forgeron.

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 :

| | |
|-----------------|---|
| Épée < 115cm | Elle fait -1PV. On peut en avoir une dans chaque mains |
| Épée > 115 cm | Elle fait -2PV. On doit jouer le poids de l'arme, et la tenir à deux mains. |
| Marteau | Il fait -2PV. On doit jouer le poids de l'arme, et le tenir à deux mains |
| Arc | Il fait -2PV. Il est interdit de tirer à moins d'un mètre de sa cible |
| Bâton | Il fait -1PV. On peut taper des deux extrémités. |
| Lance | Elle fait -2PV. Le manche fait -1PV. |
| Arbalète (nerf) | Elle fait -1PV par flechette. Seuls les modèles 6 coups sont autorisés. Usage limité. |
| Siège | Une arme de siège fait -3PV. Cela compte les balistes, catapultes. |
| Canon | Un canon fait -3PV, et provoque le Renversement. |

Les compétences en combat

Vos compétences sont utilisables une fois par combat. Les compétences spéciales sont limitées à une utilisation unique par jour.

Lors de la réalisation d'une compétence, annoncez là à haute voix à votre adversaire.

Les compétences sont décrites en annexe. Certaines seront simplement mentionnées sur vos fiches.

Règles de magie

La magie est puissante et dangereuse. Son utilisation peut se faire au moyen de sorts de combats, ou par des rituels.

Utilisation

Chaque mage dispose d'allumettes qui symbolisent leur énergie. Un sort coûte une allumette, un rituel peut en coûter plusieurs. vous pouvez casser l'allumette avant ou après le sort : à moins d'être pris de court, faites le avant.

Lorsque vous n'avez plus d'allumettes, vous ne pouvez plus pratiquer la magie conventionnelle. Vous pouvez toutefois lancer un sort gratuitement en utilisant la magie du sang.

La magie du sang nécessite que vous sacrifiez de votre sang, ou qu'un personnage (PJ/PNJ) soit mort à proximité : dans ce cas, la magie du sang est gratuite. Vous pouvez vous entailler et perdre 1PV par sort si aucun cadavre n'est présent, ou utiliser une fiole préalablement remplie (soyez RP sur son utilisation).

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 témoignée 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, la 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 être incanté par 5 mots préalables pour augmenter son effet (ex: "Sois brûlé par les flammes, Feu 3 !"). Si vous avez le temps, n'hésitez pas à réaliser de la gestuelle ou à rallonger le texte pour un effet plus spectaculaire.

Feu :
Annonce : "Feu" + dégâts
Effet sans incantation : 2 dégâts
Effet avec incantation : 3 dégâts

- Foudre :** **Annonce :** Foudre + dégâts (à répéter sur chaque cible !)
 Effet sans incantation : 1 dégât sur 3 cibles distinctes (vous devrez vous désigner vous ou vos alliés, s'il manque des cibles)
 Effet avec incantation : Idem, la foudre est un sort d'immédiateté.
- Glace :** **Annonce :** Glace + bonus
 Effet sans incantation : 1 point d'armure bonus
 Effet avec incantation : 2 points d'armure bonus
- Nature :** **Annonce :** Immobilisation / Séisme
 Effet sans incantation : Annoncez Immobilisation, la cible a les jambes empêtrées pour 3 secondes.
 Effet avec incantation : Annoncez Séisme, tout le monde autour de vous doit poser un genou à terre.
- Curatif :** **Annonce :** Soin
 Effet sans incantation : La cible régénère 1PV immédiatement.
 Effet avec incantation : La cible régénère 2PV immédiatement.

Régénérer la magie

Vous reprenez jusqu'à 5 points d'énergie après une nuit de sommeil.

Vous pouvez également consommer une potion de lyrium pour reprendre 5 points d'énergie.

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. Une énergie 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 énergie.

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 une utilisation par jour. Les autres sont réutilisables une fois à chaque nouveau combat.

Compétences de combat

| | |
|---|--|
| Assassiner (spéciale) | Mot clé « assassiner », la cible doit être touchée avec une arme, et tombe immédiatement à 0PV. Si réalisée de dos, avec la marque secrète posée sur la victime, la cible meurt instantanément sans phase d'agonie (validation de l'assassinat par orga). |
| Assommer (compétence accessible à tous) | Après avoir touché avec une arme l'épaule de la victime, de dos, et dit « assommé », la victime tombe dans le coma jusqu'à se faire réveiller par quelqu'un ou cent secondes comptées de tête. Les personnes de bonnes constitution (strictement plus de 4PV de base) sont normalement immunisées (au fairplay du joueur) |
| Avance | La cible doit être à plus de 3m du lanceur ; Après avoir désigné la cible et mimé un lancer de grappin, celle-ci s'avance rapidement de 2 pas |
| Brise bouclier (spéciale) | Après avoir touché le bouclier de l'adversaire, détruit et rend inutilisable le bouclier |
| Brise membre (spéciale) | Compétence imparable, imblocable, qui brise le membre touché de l'adversaire. Vous devez jouer l'handicap jusqu'au prochain soin. |
| Coups dans le dos (permanente) | Quand la cible est touchée dans le dos, elle perd 1PV supplémentaire. Cette compétence est à utilisation illimitée. |
| Courage (spéciale) | Si vous tombez à 0PV, attendez 3 secondes avant de vous relever héroïquement avec 1PV., tout en criant courage. |
| Cible | Si, après avoir dit "cible" l'archer touche son adversaire, la flèche inflige 1PV supplémentaire. Vous devez marquer vos flèches à l'aide de poudre ou de farine, 1 seule flèche ne peut être marquée à la fois. |
| Désarme | 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. |
| Grand fracas (spéciale) | Après avoir joué un coup puissant, tous les personnages en face de vous sont renversés et posent le genou à terre. |
| Hargne (permanente) | Vous pouvez dépasser la limite des dégâts d'arme jusqu'à 5 au lieu de 3. |
| Immobilisation | Après avoir mimé un lancé de bolas, et annoncé « immobilisation », la cible a les jambes empêtrées pendant 3 secondes. |

| | |
|----------------------------|--|
| KO | De dos, après avoir été touchée par une arme à l'épaule et que l'assaillant dit «KO», la victime tombe dans le coma jusqu'à se faire réveiller par quelqu'un ou cent secondes comptées de tête. Les personnes de bonne constitution ne sont pas immunisées. |
| Résiste | La cible résiste une fois à une capacité le visant, hors magie et spéciale. |
| Renversement | Après avoir mimé l'acte de pousser (sans contact), le personnage est renversé et pose le genou à terre. |
| Sable dans les yeux | 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. |

Compétences hors combat

| | |
|--|---|
| Cachette (spéciale) | 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 pendant une minute. |
| Escamotage | 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. |
| Falsification | Permet d'utiliser les règles d'authentification de document, et de produire des faux par l'intermédiaire des organisateurs. |
| Fouille complète | Permet de faire une fouille globale sans avoir à cibler les parties fouillées. |
| Forge | Permet la réparation d'armures et l'amélioration de l'équipement selon les recettes connues. |
| Herboristerie | Permet la création d'onguents et potions selon les recettes connues. |
| Premiers soins | Permet l'utilisation de rubans de stabilisation, à obtenir au dispensaire (met en convalescence une cible en agonie, sans récupération de PV). |
| Rumeur (spéciale) | Permet de faire circuler des rumeurs en jeu, via l'organisation. |
| Résistance à la torture I et II | Permet de mentir à une ou deux questions, au choix, selon le niveau (I = une question, II = deux questions). |
| Torture | 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. |