

Le livre de

Règles

Khonsou = Gronno



Sommaire

<i>PARTIE I : La création du personnage</i>	3
Chapitre I : Concept	3
Chapitre II : Race et histoire.....	4
Chapitre III : L'expérience et l'évolution.....	9
 <i>PARTIE II : La symbolique de jeu</i>	12
Chapitre I : La vie.....	12
Chapitre II : Les appels spéciaux	14
Chapitre III : Objets	18
Chapitre IV : Poisons	20
Chapitre V : Sécurité, respect et détails majeurs.....	21
 <i>PARTIE III : Les compétences</i>	23
Introduction	23
Chapitre I : L'art de la guerre	24
Chapitre II : L'art de la discrétion.....	30
Chapitre III : Capacités	33
Chapitre IV : Les connaissances	34
Chapitre V : La technologie et les Arts Spirituels.....	38
 <i>CONCLUSION</i>	41



PARTIE I : La création du personnage

Chapitre I : Concept

Je constate que vous êtes éveillé, mon ami. Je suis confus : je ne m'étais point rendu compte de votre fatigue hier soir et nous avons tant parlé que je vous ai interdit un sommeil salvateur. Vous vous en êtes sûrement rendu compte, mais je suis tout particulièrement heureux de vous accueillir sous mon toit.

Tenez, approchez. J'ai du pain et de la viande fumée pour votre déjeuner. Si vous le souhaitez, j'ai même un peu de lait de chèvre. Ne vous gênez pas. Je compte-bien vous obliger à parler ou à m'écouter tout le reste de la journée. Nous avons sûrement de nombreux autres sujets à partager.

Vous l'aurez compris, la principale action d'un jeu de rôle est justement de tenir un rôle. Et tout l'intérêt est que c'est vous, en tant que joueurs, qui allez définir le rôle que vous tiendrez.

Dans un jeu grande nature, le fait est encore plus marquant étant donné que vous devez réellement incarner votre personnage et lui donner vie, comme un comédien sur les planches –excepté qu'aucun texte n'est écrit à l'avance.

Ce qui peut sembler difficile au premier abord, mais qui donne un vrai sens et un vrai plaisir de jeu durant toute la durée du GN, est de donner une unité à son personnage, de le jouer avec une certaine logique. Il faut penser à son personnage comme à un être vivant avec un caractère propre, une façon d'agir et pourquoi pas une philosophie de vie. Il semble peu logique de vous comporter en brute avinée puis de faire montre d'une galanterie sans borne la seconde suivante.

Si vous parvenez à trouver des goûts, des envies, des espoirs, des peines à votre personnage, cela vous aidera à l'incarner convenablement et à améliorer grandement la qualité du GN.



Chapitre II : Race et histoire

Bien ! Si vous me parliez à présent de vous. Je ne sais même pas ce que vous êtes, mes yeux ont faibli avec l'âge... Vous n'êtes pas un Orc, de cela j'en suis sûr. Quant aux Elfes, ils ne sortent pas vraiment de leurs lointaines forêts. Peut-être êtes-vous l'un de ces nobles Se'ydîns qui voyagent de plus en plus à la surface de la terre depuis quelques années... Ou bien venez vous de l'Empire, là où ils possèdent ces machines qui remplacent la magie... Alors, mon ami, comptez moi votre histoire, pendant que nous goûtons à ce doux breuvage...

Il existe sur Gronno de nombreuses races et peuples. Votre personnage est nécessairement un représentant de ceux-là. Vous devez donc définir à quelle race appartient votre personnage et de quel royaume il provient. Ensuite, votre personnage a trois possibilités.

Vous pouvez décider de faire cavalier seul. Votre personnage sera un indépendant, qui se trouve sur les lieux pour des raisons personnelles pouvant aller du goût du risque au désir de profit. Si vous souhaitez être indépendant, vous devrez fournir un background (histoire du personnage) pour que les organisateurs puissent imaginer des quêtes pour votre personnage. Veillez à écrire une histoire qui reste cohérente avec l'univers de jeu ; si vous ne connaissez pas vraiment l'univers, vous pouvez contacter les organisateurs pour avoir quelques précisions. Ne vous inquiétez pas non plus de recevoir de la part des organisateurs des versions retravaillées de votre background : ils agissent ainsi pour préserver la cohérence de l'univers et pour approfondir vos propositions. Ce travail d'écriture n'est pas obligatoire mais est fortement recommandé si vous souhaitez voir votre personnage accepté en tant qu'indépendant. Si aucun back n'est fourni aux orgas, ceux-ci risquent fort de vous placer arbitrairement dans un groupe.

Vous pouvez choisir de rejoindre l'un des groupes déjà existants. Cela vous permettra d'avoir un jeu diplomatique, de participer aux décisions militaires et économiques et surtout d'avoir des amis qui vous soutiennent ! Même en jouant dans un groupe, nous vous conseillons d'écrire un background à fournir aux organisateurs ; celui-ci vous permettra d'approfondir le jeu en vous fournissant des objectifs personnels.

Enfin, vous avez la possibilité de créer un nouveau groupe. Les nouveaux groupes ne seront acceptés par les orgas que sous deux conditions :

- 4 membres minimum, six membres maximum pour représenter le nouveau groupe lors de sa création.
- Un background détaillé expliquant la création de ce groupe et ses objectifs.

Les orgas discuteront avec vous de ce groupe, adapteront le background et vous donneront ou non le feu-vert.

Quoi qu'il arrive, vous avez tout intérêt à fournir le background de votre personnage aux organisateurs. Cela leur permet d'imaginer pour vous des quêtes personnelles et vous aidera à l'interpréter.

Liste des royaumes

Voici à présent la liste des royaumes et guildes existants pour le moment sur Gronno. Les descriptions sont succinctes, mais vous donneront une idée générale. Si vous souhaitez de plus amples informations, rendez-vous sur le forum de l'association ou sur le site web.



Votre personnage peut venir de l'**Empire du Nord**, une contrée ouverte, donnant sur les montagnes et la mer, propice au commerce. On y trouve principalement des Humains, unis par la foi religieuse : ce sont les adeptes de Technos, Dieu de la technologie, don qu'il offrit aux hommes qui écoutèrent son prophète. La magie païenne y est proscrite sous toutes ses formes et les magiciens y sont encore parfois condamnés à mort. Malgré tout, ce peuple est peut-être le plus évolué de Gronno : leurs technologes connaissent la poudre, l'électricité et commencent à percer des mystères scientifiques bien plus grands !

La **Forêt Eternelle** est habitée par les Elfes Verts et est à leurs yeux un joyau. La Forêt Eternelle recouvre une bonne portion de territoire, entièrement contrôlée par les Elfes. Ceux-ci représentent sûrement la race la plus raffinée de Gronno. Proche de la magie païenne par nature, vénérant leur père Valnoridîn, les Elfes ont un message unique à faire passer, une seule revendication : la paix mondiale sur Gronno. Mais en bons philosophes, ils savent que celui qui "veut la paix prépare la guerre" et possèdent donc des armées encore efficaces aujourd'hui.

La **Flamme** est un peuple neuf sur Gronno. Arrivée par l'une des Portes magiques, il leur fut cédé il y a peu de temps un territoire appartenant à l'Empire : les Terres Sombres. La Flamme est un peuple et un ordre guerrier vénérant Belak'Hor, un dieu méconnu sur Gronno. A dominance humaine, ils suivent une discipline stricte et obéissent aux prêtresses de l'Ordre, après Belak'Hor et Darius 1^{er}, leur roi. Actuellement, la Flamme se taille son territoire et s'impose sur Gronno en nouant quelques précieuses alliances.

Encadrés par la Forêt Eternelle et les Terres Barbares, les **Marais de la Pestilence** sont le domaine des Orcs. Attention, il ne s'agit pas des Orcs des Montagnes violents et bestiaux. Non, ces Orcs là sont, pour une raison inconnue, bien plus évolués. Ils représentent donc sur Gronno une force avec laquelle il faut compter. Il y a quelques temps, les Orcs du Marais ont ouvert leurs frontières, accueillant à bras ouverts tous ceux qui voudraient –et pourraient- vivre parmi eux, formant ainsi le Peuple du Marais. Les Orcs y sont toujours plus nombreux, mais de nombreux représentants de plusieurs races les ont rejoints. Privilégiant la diplomatie, ayant de grands projets pour le Marais, le Peuple du Marais compte conserver une place importante sur la scène mondiale.

Le territoire encore méconnu de **Maralewël** abrite le peuple Se'ydîn et leur contrée souterraine. Ces étranges humanoïdes, Elfes à la peau noire, ne parcourent la surface que depuis quelques années, et leurs soifs de connaissances, d'échanges et de liens font qu'ils sont bien accueillis et reçus avec d'autant plus d'honneurs que leur diplomates sont rares.

Au nord de l'Empire, s'étendant des prairies du sud jusqu'aux lointaines glaces du nord, se trouve le royaume des **Tribus Nomades**, ou plus précisément les terres de ceux que l'on appelle Barbares avec une crainte respectueuse. Eux-mêmes nomment cette contrée les Terres du Norois et apprécient moyennement de se faire traiter de barbares. Leur territoire couvre de grandes et verdoyantes plaines accompagnées de collines et de quelques forêts éparses. Les Barbares vivent en nomade sur leur territoire, vénèrent leurs ancêtres et la déesse Oghma et sont divisés en quatre principaux clans, à dominance humaine. Toutefois, si la raison s'en fait sentir, les tribus se réunissent pour prendre leurs principales décisions et s'unir dans la bataille : ces guerriers ne connaissent nulle peur au combat !



Au sud du Norois et à l'est de L'Empire du Nord se trouve la **Bourgognie**. Ancien territoire impérial, il est devenu indépendant suite à une guerre civile provoquée par un schisme religieux. Les bourgogniens sont friands de découvertes, de connaissances diverses et variées. Grand Nod et Héonor y sont les divinités les plus importantes, plaçant l'honneur et le savoir au sommet des priorités. Le pays est ainsi particulièrement ouvert et tolérant et on y trouve des représentants de chaque race, les humains et les nains restant légèrement majoritaire. Les nombreux érudits vivants là-bas ont fait depuis longtemps la réputation de ce pays et contribuent chaque jour à son rayonnement culturel.

Le **Califat de Rustafarr**, terre lointaine au sud du Gronno, entretient peu d'échange avec le nord de Gronno, en dehors des longues croisades organisées par l'Empire du Nord, et de commerce de produits de luxe avec la Bourgognie. On raconte que c'est une contrée de magiciens, aride et sèche en dehors des régions côtières ; la population est quand à elle majoritairement humaine, même si quelques foyers nains ou elfes s'y trouvent. Sa culture exotique a engendré bien des contes et légendes qui ont fait rêver les régions du Nord.

L'**Orcadie** est une minuscule nation perdue dans le désert du Califat, qui rassemble des gens de tous horizons. Récemment ce pays a subi de plein fouet les attaques des Dridders. Le Califat refusant de reconnaître leurs existences, les Orcadiens se sont tournés vers les pays du Nord pour obtenir de l'aide.

Depuis quelques années maintenant, on a vu surgir un peu partout des tavernes et des tripots... Il semble donc qu'une personne... particulière réunit autour de lui les démunis et les faibles de Gronno et les place dans des Tripots un peu partout. Contrat, marché noir, fraude, prostiputes... La joie du **Tripot** !!

Il y a d'autres pays sur Gronno, mais peu actifs sur le plan international, en général parce que leur population est trop petite ou trop mal structurée pour venir en délégation.

Maintenant que vous avez une idée des différents lieux d'où peut provenir votre personnage et des différentes factions auxquelles il peut appartenir, il faut lui créer une histoire, puis une personnalité qui découle de cette histoire. Pour en savoir plus sur le royaume dont vous souhaitez faire partie, vous pouvez vous rendre sur le forum de l'association (<http://www.evigate.forumactif.com>) afin de poster vos questions dans la section dédié à Gronno et son univers et prendre contact avec les orgas sur le forum ou à partir du site de l'association (<http://www.khonsou.fr/>) afin de chercher à vos questions dans la section dédié à Gronno et son univers.

Quelques petites informations tout de même à propos des backgrounds :

- Les organisateurs se réservent le droit de modifier un background accepté afin de le mettre en adéquation avec l'univers de jeu. Ne vous inquiétez pas : si votre background est accepté, vous retrouvez dans celui qui vous est fourni par la suite les principaux éléments. Votre background peut aussi être accepté tel quel ; il n'y a pas forcément de modifications à chaque fois !

- Les organisateurs tentent de trouver des quêtes personnelles pour chaque joueur. Il n'est bien évidemment pas possible de trouver une quête pour chaque joueur à chaque GN si vous n'y mettez pas un peu du votre ; aussi, si vous souhaitez une quête personnelle, donnez aux organisateurs une histoire originale avec –si possible– une ouverture (ça leur facilite le travail...). N'hésitez pas à suggérer vous-même les objectifs que votre personnage poursuit...



- Vous devez aussi considérer l'histoire de votre personnage en fonction de sa race, car cela modifie les endroits d'où il peut provenir –il est rare de voir des elfes noirs travailler pour les elfes verts... Voici d'ailleurs une présentation des différentes races (le système de points d'expériences sera expliqué au chapitre suivant, en même temps que les compétences de base).

Liste des races

Humains Il semble que les humains constituent la race dominante de Gronno. Ils sont en effet présents dans tous les lieux du continent. Certains érudits et philosophes prétendent que la quasi omniprésence de la race humaine provient de la capacité d'adaptation de celle-ci, d'autres parlent de la rapidité de reproduction (qui vaut quasiment celle des Orcs, mais avec une bien meilleure espérance de vie) ; il n'en reste pas moins que de l'avis d'autres races civilisées, les humains sont très différents les uns des autres, ce qui a entraîné de nombreuses guerres et empêche l'unification de la race en un seul peuple.

Elfes verts Cette race semble vivre unie dans la contemplation et le respect de la vie. Originaire de la divine Ezelloxar, les Elfes Verts furent créés par Valnoridin qu'ils considèrent comme le plus important de tous les dieux. Les elfes sont proches de la magie et sont réputés pour être enchanteurs. Leurs nombreuses années de vies leurs offrent une sagesse que peu d'autres espèces peuvent espérer atteindre, ce qui fait d'eux des conseillers extrêmement appréciés et reconnus. Cette race est également réputée pour les talents martiaux de leurs représentants.

Nains Les nains sont réputés dans tout Gronno. Ce sont des personnes simples, qui aiment le travail bien fait. C'est en réalité à peu près tout ce qu'on sait sur les nains, ils ne sont pas très bavard à leur sujet et leur légendaire acharnement n'incite pas à leur poser des questions continuelles... Mais ils ne peuvent s'empêcher de rire lorsque les étrangers leur avouent avoir toujours cru que tous les nains étaient barbus... Leur espérance de vie est très longue et ils sont d'une résistance peu commune. Les nains sont dispersés sur Gronno, sans véritable nation ; ils ont cependant une terre sacrée, un énorme temple perdu dans les montagnes, où chaque nain respectable se rend au moins une fois dans sa vie.

Orcs du Marais Civilisation proche de la nature, les Orcs passent parfois pour sauvages. C'est méconnaître leur culture complexe. Ce peuple, malgré population réduite, a su ces dernières années se tailler une place dans les négociations internationales grâce à la finesse de ses dirigeants et à la remarquable efficacité de leurs agents sur le terrain. Ce qui bloque malheureusement encore cette civilisation naissante, ce sont les préjugés, basé avant tout sur leur apparence : les crocs et la mâchoire proéminente de ces derniers suffisent à terrifier les faibles d'esprits.

Orcs des Montagnes Les orcs vivants dans la chaîne montagneuse de la Fosse Verte, entre la Forêt Eternelle et l'Empire du Nord, passent pour un fléau des civilisations. Ils sont plus agressifs et plus impressionnants physiquement que leurs cousins du marais. Leur système gouvernemental (s'il en existe) est méconnu. On sait qu'ils sont particulièrement croyants, plaçant leur créateur Grak Nark comme seule divinité. Les différentes observations réalisées laissent entendre que cette espèce est très territoriale –massacrant allégrement tout



intrus- mais que les querelles intestines empêchent à ces orcs d'avoir une réelle politique d'expansion.

Dunelins Au sud du Califat, dans le désert profond vivent les mystérieux dunelins. Ces créatures à la peau noir et or, dont le faciès rappelle un rat, commercent depuis des temps immémoriaux avec le Califat. Curieux de tout, appréciant la négociation, aimant la bonne compagnie, les dunelins sont méconnus dans la partie nord de Gronno.

Elfes noirs Les Se'ydîns sont apparus il y a peu de temps sur la scène internationale. Ils restent très discrets, et nul ne sait encore où se situe leur pays, qui serait souterrain. Ils sont avides d'échanges de toutes sortes et tentent de rester neutre. Leur code de l'honneur visiblement très strict les rend un peu froid par rapport aux autres peuples, même s'ils essaient de faciliter les relations au maximum. Leur peau noire recouverte de tatouages effrayants leur confère une étrange beauté, mais leur apparence féroce est compensée par leur politesse et leur sollicitude. Seules les femmes semblent accéder aux postes à responsabilités. Ces êtres sont apparentés aux Elfes mais utilisent le terme Se'ydîn pour se désigner ; il paraît préférable de l'employer en leur présence.

Hulls Créatures de la déesse Oghma, les hulls sont des humanoïdes à la peau bleus. On ne parle d'eux que dans les légendes puisque aucun membre de cette race ne vit sur Gronno... Toutefois, on parle depuis peu de temps d'humains à la peau bleue se trouvant sur Gronno et bien qu'il ne s'agisse que de rumeurs, certains ne peuvent s'empêcher de penser aux anciennes légendes et à l'époque d'avant les Guerres Célestes.

Remarque Si vous désirez incarner une race ou un type de personnage dont la création n'est pas prévue par ce système de règle, cela est naturellement possible ; vous pouvez faire une demande aux organisateurs, en justifiant vos motivations et vos idées : un dossier consistant a plus de chance d'aboutir qu'une serviette froissée. Sachez néanmoins que l'acceptation d'une telle requête n'est pas un dû et que nous nous réservons le droit de refuser toute proposition pouvant porter préjudice au scénario ou à la cohérence de notre univers... Il est par exemple fortement déconseillé de demander à incarner un démon majeur du chaos...



Chapitre III : L'expérience et l'évolution

Ainsi donc, vous venez de bien plus loin que tout ce que j'ai pu imaginer ! Votre aventure a été riche de rencontres et de connaissances nouvelles... Alors vous avez côtoyé les plus sages magiciens de Gronno et les grands tacticiens du monde, vous avez dû esquiver les pièges les plus sordides des mécréants les plus fourbes ! Cela fait longtemps que je suis loin de tout cela, mais je n'oublie jamais une chose : tous sont arrivés là où ils sont en partant du bas de l'échelle...

Oui, tout le monde débute néophyte, et ce quelque soit le domaine. Même dans l'art du combat qui est pourtant vital sur un monde en proie aux guerres, et surtout dans l'art de déchiffrer les lettres, apprentissage réservé aux nobles et aux riches. Par conséquent, afin de représenter le fait que personne n'est expert dans tous les domaines mais accroît peu à peu ses connaissances et capacités au fil de sa vie, les personnages sont soumis à un système de points d'expérience.

Celui-ci est au final très simple : la plupart des sciences, capacités ou connaissances (martialles, médicales, et autres) sont divisées en compétences, elles-mêmes divisées en niveau d'expérience. Il est nécessaire de dépenser un certain nombre de points d'expérience pour acquérir un niveau de compétence : en somme, vous achetez vos compétences. Vous possédez le niveau de compétence lorsque tous les points de compétences nécessaires ont été dépensés. Et si vous n'avez pas assez de points pour acquérir le niveau, ce n'est pas grave : les points sont comptés, et votre niveau attend patiemment d'être complété ; cela dit, dans un tel cas vous ne disposez bien évidemment pas de la compétence. Attention également à ne pas oublier de points d'expérience : ceux qui ne sont pas dépensés sont perdus alors n'ayez aucune hésitation !

Les personnages à la création disposent quelle que soit leur race d'origine de 13 points d'expérience à répartir librement parmi toutes les compétences existantes (veillez à bien lire les descriptions car certaines compétences sont réservées à certains personnages ou ne sont accordées que si vous avez un background solide).

Chacune des races dispose d'un pouvoir particulier qui lui est propre :

Humain : Adaptation

Les humains sont capables d'apprendre vite et efficacement ; ils disposent de deux points d'expérience supplémentaire à la création ; ils ont 15 points d'expérience à répartir à la création au lieu de 13.

Elfe vert : Suggestion

Les elfes peuvent avoir une présence qui éclipse tout autre chose : une fois par jour ils peuvent effectuer une suggestion de 2 mots sur quelqu'un. La personne ciblé obéit à l'ordre jusqu'à ce qu'il soit accompli ou tente de l'accomplir durant 1 minute mais l'ordre ne peut pas être autodestructeur. La cible se souvient de ce qu'elle a fait. Pour utiliser cette faculté, annoncer '*Suggestion 1 minute* : « phrase de deux mots »'.

Nain : Vigueur

Les nains sont réputés pour être très vigoureux et avoir une très grande résistance. Ainsi, une fois par jour, ils sont capables de résister à un coup ou projectile non magique (annoncer '*Résiste*') ce qui entraîne malheureusement une chute (effet *Tombe*).



Orc et goblin du Marais : Miroir

Personne ne sait pourquoi, mais les Orcs et goblin du marais sont plus que résistants à la magie. Une fois par jour, ils peuvent renvoyer un sort quelconque de niveau 1 en annonçant simplement '*Renvoi de sorts*'.

Orcs et goblin de la Fosse : Enragé

Les combattants de la Fosse Verte sont réputés pour être d'une sauvagerie sans borne. Une fois par jour, les Orcs de la Fosse peuvent devenir enragé durant dix secondes : ils subissent tous les coups et projectiles avec -1 dégâts, résistent aux effets '*Tombe*', '*Désarmé*', '*Peur*' et attaquent tout être vivant se trouvant à proximité. Au terme des dix secondes l'Orc tombe en convalescence pour une minute.

Elfe Noir : Dissimulation

Les Se'ydîns sont très mystérieux et leurs facultés comme leur culture reste très méconnu. Une fois par jour, les Se'ydîn sont capables de se dissimuler à la fois rapidement et efficacement : ils disposent d'une invisibilité mobile pendant 10 secondes à laquelle s'ensuit une invisibilité statique dont la durée n'est pas limitée. L'invisibilité doit être symbolisée par les bras croisés sur le torse ou un bandeau blanc.

Dunelin : Instinct de survie

Les Dunelins sont des créatures dont l'instinct de survie est très développée : une fois par jour, ils peuvent fuir un combat ou une bataille en esquivant tous les coups ou projectiles (annoncer '*esquive*'); une fois éloignés du combat ou s'ils sont stoppés, leur faculté d'esquive disparaît. Après activation de cette faculté, le Dunelin ne peut plus retourner dans le combat (mais rien ne l'empêche de participer à un combat plus tard).

Hull : Tendre lune

Les Hulls, créatures d'Oghma, ont des pouvoirs offerts par leur déesse. Les Hull disposent tous d'une charge de leur pouvoir Tendre Lune une fois par jour. Les joueurs intéressés par les Hulls doivent contacter impérativement les orgas.

Il est évident que pour que votre personnage progresse, il faut que des points d'expérience lui soient fournis. C'est le cas à la fin de chaque GN. Votre personnage gagne au moins un point d'expérience pour avoir été là et avoir survécu. La plupart du temps, plus de points sont donnés mais ils sont tout de même limités pour éviter que les joueurs aient trop facilement de puissantes compétences.

Il est également possible que votre personnage ait reçu l'enseignement d'un personnage maître dans une compétence. Ce sera votre professeur qui jugera si vous méritez de gagner ou non un ou deux points d'expérience pour la compétence qu'il vous a enseigné. Le nombre de maîtres présent en jeu est contrôlé et régulé par les organisateurs, mais restez à l'affût, ils ne sont pas si rare.

Enfin, si vous avez fait preuve d'un fair-play ou d'un role-play totalement remarquable, l'équipe d'organisation peut décider de vous conférer un ou deux points d'expérience bonus, une forme de récompense pour encourager le jeu. Il va sans dire que ces points là se méritent réellement...



Prenez en bonne note que le seul moyen de devenir niveau 4 est de recevoir l'enseignement d'un maître alors que l'on est soi-même niveau 3.

Note : pour faciliter la compréhension de certaines notions, notez que l'on nomme ceux qui maîtrisent une compétence :

- au niveau 1 des novices,
- au niveau 2 des compagnons
- au niveau 3 des experts
- et au niveau 4 des maîtres.



PARTIE II : La symbolique de jeu

Chapitre I : La vie

Ainsi donc, vous faites parti de ceux qui ont contemplé la mort et y ont survécu... Nul doute que vos larmes ont coulé pour ceux qui n'ont pas eu votre chance. Moi-même, j'ai souhaité plus d'une fois dans mon temps ma mort plutôt que celle d'un autre. Oh!... Ne m'écoutez pas. Ce ne sont que les souvenirs d'un vieillard trop âgé qui rejaillissent soudain... Nul n'est éternel dans ce bas monde !

En effet, sur Gronno ne réside aucun être éternel ; même ceux que l'on considéra jadis comme immortels finirent un jour entre les griffes d'Irzenull, excepté les autres Dieux... Par ailleurs, votre personnage est sans doute parmi ceux qui vivent au plus près du danger ! Aussi, gardez toujours à l'esprit que votre personnage et donc vous-même êtes vulnérable, autant aux monstres qui rôdent sur Gronno qu'aux guerriers et assassins des autres délégations.

Afin de symboliser la vulnérabilité de votre personnage, considérez son corps comme étant divisé en cinq localisations pouvant être touchées et blessées en combat. Les localisations sont donc les bras gauche et droit, les jambes gauche et droite et le torse. Un joueur de base (c'est à dire ne possédant pas la compétence Développement corporel et ne portant pas d'armure) possède un point de vie dans chaque localisation. Vous devez savoir que la compétence Développement corporel permet d'accroître définitivement le nombre de points de vie dans chacune de vos localisations et que certains sorts permettent le même effet de manière temporaire.

Par ailleurs, si vous possédez la compétence armure, chaque niveau d'armure vous confère un point d'armure... Lorsque vous êtes attaqués par un adversaire au corps à corps ou par quelqu'un utilisant des projectiles (chope, caillou, dague en mousse ou flèche de GN) et que cette personne touche l'une de vos localisations, celle-ci subit un point de dégât. Si vous portez une armure en état sur la localisation, c'est elle qui reçoit le coup : vous perdez un point d'armure. Ensuite, si vous ne portez pas d'armure ou si elle est trop endommagée (c'est à dire, si elle a perdu tous ses points d'armure dans la localisation considérée), c'est votre corps qui encaisse le coup directement ... et vous perdez un point de vie dans la localisation touchée.

Notez que pour pouvoir bénéficier à nouveau de la protection que vous confère votre armure, celle-ci doit être réparée par un sortilège ou par quelqu'un maîtrisant la compétence Forge.

Lorsque vous recevez un coup, la localisation touchée perd un point de vie (sauf dommage spécial, auquel cas, il est possible de perdre plus ou rien du tout). Si une localisation perd tous ses points de vie, elle devient inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués ; vous devez donc lâcher ce que vous pouviez tenir en main, tomber à genou ou vous écrouler sur le sol, agonisant, si c'est votre torse qui a été touché.

Si au cours d'un combat, après un empoisonnement, après une torture ou une tentative d'assassinat, votre torse perd tous ses points de vie, vous êtes agonisant. C'est le moment critique, l'instant où votre personnage est suspendu entre deux mondes, et c'est bien le hasard qui déterminera si vous allez en sortir vivant ou non... L'agonie dure 5 minutes, pas une



seconde de plus, et si l'on ne vous soigne pas dans cet intervalle, votre personnage poussera son dernier soupir. Des soins magiques, divins ou médicaux peuvent vous permettre de survivre, mais il se peut aussi que la seule chose que l'on puisse faire pour tenter de vous garder en vie soit de vous maintenir en l'état quelques temps : ces premiers soins prodigués par les novices en médecine vous permettent ainsi de rester agonisant une demi-heure au lieu des cinq minutes habituelles, durant laquelle on pourra vous soigner réellement.

Vous pourrez être soigné pendant votre agonie (ou simplement si votre localisation est blessée) par un médecin, un prêtre ou un mage de la voie des armes. Les soins prodigués par les médecins prennent *une minute* entière pendant laquelle le médecin doit déchirer un papier symbolisant l'emplâtre et mimer des gestes pour soigner quelqu'un. Au bout d'une minute, les points de vie perdus sont récupérés. Si c'est un prêtre qui vous soigne, la guérison prend *30 secondes* au terme desquels vous récupérez vos points de vie ; le prêtre doit imposer les mains sur la localisation blessée après avoir déchiré une carte de soin et peut vous demander de tenir un jeu particulier lors du soin. Le soin magique par la Voie des Armes dure le temps de l'incantation et nécessite simplement l'imposition des mains.

Après un soin, au sortir d'une agonie, votre personnage est convalescent : il a été totalement ébranlé par ce voyage si près de la mort, autant physiquement que mentalement. Il ne peut donc courir, combattre, incanter un sort ou entreprendre une quelconque action fatigante durant une période de dix minutes. Cette période achevée, il peut reprendre sa vie normalement, en espérant que son expérience lui ait servi de leçon...

Si le soin impliquait une localisation autre que le torse (à condition qu'il n'ait pas fallu soigner le torse, bien évidemment) le personnage ne reçoit aucune restriction quant à ces mouvements.

Si aucun soin n'est procuré au personnage durant l'agonie, il meurt. Ceci n'est pas une fatalité mais un fait simple, et sans l'oublier, vous ne devez pas non plus faire une fixation sur la possible mort de votre personnage. Si vous mourrez au cours d'une scène de jeu, évitez de vous déplacer pour ne pas troubler le jeu (à moins bien sûr d'être en plein milieu d'un champ de bataille, endroit potentiellement dangereux si vous restez allongés par terre) puis dirigez vous vers le P.C. orga afin de rencontrer un ou plusieurs membre de l'équipe et de faire un nouveau personnage ou bien un PNJ (auquel cas, ce seront les organisateurs qui vous diront quoi faire avec ce personnage).

Mais la mort n'est pas la seule chose qui peut arriver à votre personnage : il peut arriver que quelqu'un cherche à vous amputer –ou que vous amputiez quelqu'un. Cela prend 30 secondes pour couper une partie quelconque du corps de quelqu'un ; l'action doit être mimée avec un objet en mousse tranchant. Amputer quelqu'un est une action traumatisante ; vous risquez de subir des séquelles psychologiques.

Une personne amputée doit rejoindre hors-jeu le PC orga avec son tortionnaire. La victime aura alors une heure pour se faire recoudre le membre amputé auprès d'un médecin niveau 3 ; passé cette heure, seule une restauration majeure prodiguée par un prêtre pourra faire repousser la partie amputée.

Les personnages maîtrisant au moins le niveau 1 de la compétence Bourreau ne mettent que 10 secondes pour amputer quelqu'un et ne subissent aucune séquelle psychologique.



Chapitre II : Les appels spéciaux

Oh ! J'imagine fort bien de quoi étaient capables ces Dridders dont vous me parlez. Vous ne les avez jamais connus mais lorsque vous étiez encore dans le ventre de votre mère, les forêts où nous nous trouvons étaient infestées de créatures. Elles avaient la faculté de se fondre dans le décor et nous attaquaient par derrière avec leurs dards empoisonnés. D'autres étaient si terribles que leur simple vue faisait flancher les guerriers les plus braves. Aujourd'hui, elles ont presque toutes disparues mais je crois comprendre que Gronno est toujours loin d'être un endroit sûr...

Gronno est un monde de magie ou –pour certain- de technologie. De nombreux objets possèdent donc des facultés particulières pouvant être déployées par les possesseurs de tels bijoux. Il existe notamment des armes permettant d'être bien plus efficace au combat car elles offrent des capacités offensives dépassant la simple blessure. De nombreuses créatures sont également capables de déployer par leur magie ou leurs prédispositions naturelles de tels pouvoirs.

Voici donc une liste d'appels que vous êtes susceptibles d'entendre à un moment ou un autre en jeu. Si vous ne vous souvenez plus de l'effet d'un appel, faites un effort d'imagination ou, dans le pire des cas, tombez à terre en considérant que vous avez subi des dégâts : ce sera toujours mieux que de ne pas réagir.

LISTE DES APPELS SPECIAUX

"Amitié" : la cible considère tout le monde comme son ami pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée.

"Argent" : l'arme utilisée est en argent et peut infliger des dommages à certains types de créatures.

"Assommé" : la cible tombe au sol et y reste sans bouger ni parler : elle est inconsciente et ne doit pas tenir compte de ce qui se passe autour d'elle pendant 10 secondes ou la durée précisée. La victime se réveille si on lui inflige de la douleur (gifle mimée ou un coup porté avec une arme factice).

"Brisé" : l'objet ciblé ou touché est brisé ; dans le cas d'une localisation, l'armure est endommagée sur la localisation (plus de protection) et le membre perd tous ses points de vie.

"Charme" : la cible est prête à tout pour aider le lanceur pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée.

"Damnation" : la cible meurt instantanément. Rien ne peut la ramener à la vie.

"Douleur" : la cible se roule au sol submergée par la douleur et ne peut rien faire d'autre ; elle est se tort de douleur sur le sol pendant 10 secondes par défaut, ou pendant la durée précisée. Par ailleurs, la cible ne peut plus s'approcher du lanceur pendant 10 minutes ensuite.



"**Esquive**" : le coup ou le projectile est esquivé, et donc sans effet ; cet appel est inefficace contre les pouvoirs magiques et les sorts.

"**Éthéré**" : le coup ou le projectile n'a pas d'effet sur la créature visée car elle est déphasée. Les personnes éthérées sont la plupart du temps sensibles aux dégâts magiques ou divins.

"**Fatal**" : la cible perd instantanément tous ses points de vie et points d'armure.

"**Faiblesse**" : la cible est convalescente pendant 10 secondes par défaut, ou pendant la durée précisée. La cible ne peut plus se battre, courir, lancer un sort, etc...

"**Feu**" : inflige un dégât + "*douleur*" 10 secondes.

"**Froid**" : inflige un dégât + "*paralysie*" 10 secondes

"**Foudre**" : inflige un dégât + "*tombe*" + "*jette*" sur les deux mains

"**Frénésie**" : comme "rage", mais la cible frappe à "Deux" et prend "assommé 10 secondes" à la fin de la frénésie.

"**Jette x**" : la cible jette l'objet désigné, qu'elle ne peut récupérer avant 5 secondes.

"**Majesté**" : la cible ne peut plus être approchée à moins de 3m (annoncer "Majesté aura" pour se cibler soi-même)

"**Paralysé**" : la cible est paralysée pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée : elle est seulement paralysée et a ainsi conscience de son environnement. Si l'appel cible une localisation, seule cette dernière est affectée ; si l'appel cible le torse ou ne donne pas de cible, le corps de la cible est paralysé entièrement. La paralysie cesse si le joueur subit un dommage dans la zone paralysée.

"**Par mon pouvoir etc.**" : la phrase qui suit est vraie en jeu, les effets annoncés doivent être joués, etc.

"**Perce-armure**" : le dommage accompagnant cet appel ne tient pas compte de l'armure et est décompté directement des points de vie ; l'armure n'est pas endommagée par ce type de coup.

"**Peur**" : la cible fuit le lanceur pendant 10 secondes par défaut, ou pendant la durée précisée.

"**Rage**" : la cible attaque l'être vivant le plus proche pendant 10 secondes à défaut, ou la durée précisée.

"**Renvoi**" : le sort envoyé retourne sur le lanceur qui subit les effets du sort. Inutile face aux appels, aux coups, etc....

"**Résiste**" : le sort / le dégât / l'appel précédent est sans effet sur la créature.

"**Tombe**" : la cible est projetée au sol, c'est à dire qu'elle doit au minimum poser un genou et les deux mains au sol pendant 3 secondes.



"**Tremblement de terre**" : = "*tombe assommé de masse*"

"**Stab X**" : la cible vient de subit une attaque sournoise et subit dans le torse les dégâts annoncés sans tenir compte de la protection offerte par son armure. Si la cible n'a pas été frappée par surprise et de dos, elle ne subit aucun dommage. Si la cible s'attendait à une attaque mais tournait le dos à son agresseur, les dommages sont effectifs.

"**Suggestion**" : la cible exécute la phrase qui suit l'appel ; si une durée est précisée, la cible s'exécute pendant tout ce temps ou jusqu'à exécution ; sinon, elle cherchera à effectuer la suggestion pendant dix secondes. La suggestion ne peut pas être autodestructrice, ou en tout cas pas directement ni opposé aux plus profonde croyances du personnage.

En jeu, si quelqu'un (ou quelque chose) infligeant des dommages spéciaux vous attaque, cela sera toujours annoncé et répété tant que le pouvoir est déployé.

AJOUT AUX APPELS

"... **de masse**" : cet ajout signifie que l'appel s'applique à tous ceux qui l'entendent. (Exemple : "*peur de masse*" oblige tout le monde à fuir durant 10 secondes).

"... **de zone**" ou "**Zone de ...**" : signifie que l'appel s'applique à tout personnage présent dans une zone de 3m autour du personnage lançant l'appel ou autour de la personne ciblée.

A propos des appels infligeant des dommages ou ciblant une localisation :

- Si aucune localisation n'est précisée, les dégâts ou l'effet s'appliquent à toutes les localisations.
- Si on précise *jambes* ou *bras* sans préciser gauche ou droit, l'effet s'applique aux deux jambes ou aux deux bras.

APPEL HORS-JEU

Lorsque vous serez en jeu, vous verrez parfois quelqu'un avec le poing levé, entendrez l'appel *time freeze* ou autre... Ces actions et appels ne sont pas spécifiques de créatures mais des organisateurs et parfois des joueurs, et ont une signification bien précise par rapport au jeu qu'il est impératif de connaître. Voici ces quelques signes particuliers :

Quelqu'un portant un bandeau blanc ou ayant les bras croisés sur le torse est invisible ou camouflé : vous ne le voyez pas mais pouvez l'entendre et le toucher. Cela dit, si vous rentrez délibérément dans le personnage, nous ne considérerons pas que vous avez eu l'extrême chance de tomber sur lui et trancheront presque toujours en faveur des personnages invisibles.

Quelqu'un portant un bandeau rouge ou ayant le poing levé est hors-jeu. Oubliez-le, il n'existe pas, même dans vos rêves.

Si vous entendez l'appel '*Time freeze*', vous devez immédiatement stopper l'action que vous aviez en cours, que ce soit combattre, boire un verre, parler ou dormir ; ne bougez



alors plus et fermez les yeux jusqu'à ce que le jeu soit relancé. Tandis que vous avez les yeux fermés, les organisateurs préparent quelque chose (apparition, disparition, ou autre...). Il vous est strictement interdit d'ouvrir les yeux, toute fraude pourrait entraîner jusqu'à l'exclusion du jeu. Celui ci est relancé par l'appel '*Time in*'.

Toutes les personnes présentes sur le site peuvent lancer l'appel '*Time out*'. Lorsque cet appel est engagé, vous devez arrêter vos actions mais surtout ne fermez pas les yeux. Cet appel est simplement utilisé pour déplacer l'action de plusieurs mètres pour des raisons de sécurité (terrain accidenté ou autre). Le jeu est relancé par l'injonction '*Time in*'.



Chapitre III : Objets

Ah ! Ne m'en parlez pas ! Combien de fois ai-je failli à mon devoir car un voleur me volait un parchemin, ma bourse, ou bien lorsque j'arrivais trop tard sur les lieux qui avaient déjà été pillé ? Non, ne me parlez pas de ces gens sans scrupules et honneur qui pullulent sur notre cher Gronno, ne me parlez pas de ces êtres qui vendraient leur mère pour quelques piécettes et qui frappent par derrière, j'ai trop eu à souffrir d'eux, même s'ils enseignent la prudence car leur prix est parfois bien trop élevé !

De nombreux objets sur Gronno peuvent avoir une importance cruciale, parfois pour des raisons bien différentes. Ainsi, lorsque vous serez sur le site de jeu, vous aurez de nombreuses occasions de récupérer divers objets et sans doute autant d'en perdre vous-même. Aussi, vous devrez vous montrer vigilant quant aux objets qui vous entourent, car tous les objets sur le site ne peuvent être dérobés. Ainsi, lors de nos manifestations, vous pourrez trouver divers objets pouvant vous servir (ou non) sous des formes très variés. Mais tous les objets ne sont pas en jeu ou ne sont pas volable si facilement.

Les objets que vous pouvez récupérer en jeu sont variés. Il y a tout d'abord les papiers et parchemins écrits en jeu : traités de paix, contrat, compte-rendu officiel. Faites attention toutefois à vérifier la langue dans laquelle est écrite le document avant de le lire (si rien n'est précisé sur le document, celui-ci est rédigé en commun et vous pouvez le lire à condition de maîtriser le premier niveau de la compétence Littérature et écriture). D'autres papiers sont également volables : les petits papiers représentant les emplâtres des médecins. Par contre, ceux représentant les sortilèges que peuvent lancer les magiciens ou les prêtres représentent une faculté et ne peuvent pas être volés.

Pour tous les autres objets (de la potion au coffre fort, en passant par les bijoux et les armes) : s'ils ne portent pas d'étiquette (à ne pas confondre avec les serrures pour les coffres), l'objet n'est pas volable. Si l'objet porte une étiquette (indiquant les effets de l'objet), l'étiquette et seulement l'étiquette est volable : l'objet portant l'étiquette est probablement la propriété d'un autre participant ; si tel n'est pas le cas, nous vous rapporterons l'objet allant avec l'étiquette un peu plus tard.

Lors du vol d'un objet magique ou d'une potion (autrement dit, de l'étiquette attestant des effets de l'objet), vous devez dans les plus brefs délais signaler votre larcin au PC orga. S'il s'agit d'une potion, les orgas peuvent vous prêter une fiole. Les organisateurs référencent les objets magiques en jeu et leur possesseur. Si vous ne venez pas signaler le changement de propriétaire ou si un litige survient entre deux joueurs, l'objet disparaîtra purement et simplement du jeu : faites donc valider vos larcins d'objet magique le plus rapidement possible, étiquette en main.

Pour pouvoir utiliser les objets que vous aurez en votre possession, vous devez posséder l'étiquette de l'objet et celle-ci doit être posée sur l'objet disposant du pouvoir. Attention à ne pas tout mélanger : si vous récupérez par exemple une étiquette pour une dague enchantée, l'étiquette ne pourra être posée que sur une dague, pas sur une épée ou un bijou. Vous n'avez pas besoin de compétence spéciale pour placer une étiquette sur un autre objet.

Les emplâtres ne pourront être utilisés que par les médecins ; les étiquettes des potions suffisent par contre à symboliser la potion : vous pouvez la consommer simplement en déchirant l'étiquette.



Si vous avez de la chance, vous tomberez parfois sur un objet intéressant trainant sur une table ou dans un campement vide. Vous n'avez pas besoin de compétence spéciale pour récupérer un objet dans ces conditions. Notez toutefois que si quelqu'un vous voit retirer l'étiquette d'un objet et qu'il sait que l'objet ne vous appartient pas, il vous voit voler l'objet.

Vous pourrez également fouiller facilement quelqu'un de consentant (auquel cas il vous fera la liste de ses possessions mais ne vous cédera aucun objet), inconscient (assommé, agonisant), paralysé ou ligoté (dans ces cas là, vous pouvez récupérer ses objets, il n'a pas le droit de refuser et ne saura pas qu'il s'agit de vous s'il est inconscient). La fouille est une action qui prend quelques instants : il vous faut dix secondes pour fouiller une localisation (torse, bras gauche, etc...) ou un contenant (bourse, sacoche de cuir, etc...). Le joueur fouillé doit vous faire l'inventaire de ses possessions se trouvant sur la localisation fouillé (ou dans le contenant). Si le joueur fouillé maîtrise le niveau 1 de discrétion, il a une poche secrète lui permettant de dissimuler une partie de ses possessions. Si le personnage qui fouille maîtrise le niveau 2 de discrétion, il doit l'annoncer à la personne fouillé car il repère les poches secrètes.

Il est également possible de dérober des objets de manière discrète lorsque l'on maîtrise la compétence Pickpocket. Si vous parvenez à poser vos deux pinces à linges sur quelqu'un, allez auprès d'un orga et indiquez lui la personne ciblée par votre larcin ; l'organisateur vous rapportera votre butin et la victime ne saura jamais qui l'a volé... sauf si elle vous a aperçut poser les pinces à linges ! Faites attention toutefois où vous posez vos pinces à linge : ne les posez pas sur la cape ou sur l'armure ; elles doivent être disposée le plus près possible de sa poche, de sa bourse ou même sur sa sacoche. Si les pinces à linges sont trop loin de ce que vous pouviez éventuellement voler, l'organisateur pourra considérer que le larcin a échoué.

Bien évidemment, pour éviter que l'on ne vous vole vos quelques piécettes et vos objets de quêtes, vous pouvez, et cela est fortement conseillé, les dissimuler. Parfois une bonne cachette suffit, d'autre fois non. Un coffre verrouillé et piégé peut suffire, mais il peut aussi être emporté par quelqu'un et être ouvert, et le problème reste le même avec un double fond, alors pensez à dissimuler vos objets correctement. Vous pouvez aussi aller plus loin que la simple dissimulation et décidez d'enterrer vos objets de quêtes ; si tel est le cas, vous devrez enterrer un (ou plusieurs) sac ou petite boîte contenant des papiers descriptifs des objets pour symboliser les objets enterrés. Ni boîte, ni sac, ni pelle ne vous seront fourni pour cette opération, vous devrez les apportez vous même. Pour les petits objets que vous transportez sur vous, la compétence Discrétion permet d'avoir une poche secrète qui contiendra vos principaux objets et suffit à éviter la perte de toute votre fortune au moindre vol.

Il est bien évidemment interdit de voler les objets à caractère personnel et privé et d'aller fouiller les tentes privés qui peuvent être disposée à l'entrée du site. Si tel était le cas, vous commettriez un vol hors-jeu : il s'agit d'un délit pour lequel vous tombez sous les sanctions pénales prévues par les lois françaises.



Chapitre IV : Poisons

Si les alchimistes sont des alliés précieux, ils peuvent aussi se révéler de fourbes traîtres. Combien de roi sont morts empoisonnés ? Combien de conflit se sont réglés grâce à un petit bout de viande empoisonnée ? Impossible à déceler, discret, dangereux... Ainsi sont les poisons et la plupart du temps, vous ne pourrez jamais connaître leur présence avant d'être plié en deux en train de vomir toute votre bile.

Les poisons sont puissants et utiles en GN. Ils permettent d'éliminer un concurrent, de vaincre sans combattre, de protéger sa fortune...

Il existe huit poisons vraiment dangereux sur Gronno. Leurs descriptions sont données dans l'Appendice, mais des précisions sont nécessaires ici-même.

Les poisons sont symbolisés par des pastilles de couleurs que l'on peut coller sur les objets. Il existe 4 niveau de poisons, nous avons donc 4 couleurs pour les symboliser.

Chaque niveau propose deux poisons : un de contact (action sur un simple contact avec le corps) et un à ingestion (effectif uniquement s'il est avalé). Le type du poison sera indiqué directement sur la pastille par la lettre "I" ou la lettre "C". Ceci permet à chaque joueur d'identifier immédiatement le poison avec lequel il est en contact.

Pour empoisonner un objet, il suffit de posséder une pastille et de la coller sur un objet. Si quelqu'un remarque l'empoisonneur coller la pastille, celui-ci comprend son action. Les pastilles doivent être visibles pour que la victime puisse la voir et jouer les effets par la suite.

Si le poison est à ingestion, il faut poser la pastille sur un récipient servant à recueillir la nourriture de manière à ce que celle-ci soit empoisonnée. Il peut s'agir d'une casserole, d'une cuillère, d'un verre, d'une assiette, etc.... L'essentiel est que le poison soit ingéré –et visible- sinon il est sans effet.

Pour les poisons de contact, ils peuvent être posés sur n'importe quel objet et prennent effet au moindre contact. Ainsi, on peut empoisonner la lame d'une arme, une poignée de porte ou la nourriture avec ce type de poison.

Seuls les alchimistes niveau trois peuvent remarquer instantanément les poisons en voyant la pastille. Tous les autres sont démunis face aux poisons.

Si vous repérez un poison collé sur un objet, vous devez faire comme si de rien était jusqu'à ce que vous entriez en contact avec ce dernier.

Ces pratiques demandent beaucoup de fair-play de la part des joueurs, mais la moindre tentative ou ébauche de triche à se sujet sera sévèrement puni.



Chapitre V : Sécurité, respect et détails majeurs

Il est évident que les orgas ne peuvent être partout pour assurer une sécurité sans borne. Vous aurez à courir et à combattre, il est possible que vous trébuchiez dans un sous-bois et que vous vous tordiez la cheville. Les organisateurs patrouillent sur le terrain pour éviter ce genre de situation et vous aider, mais si vous vous blessez, n'hésitez pas une seule seconde à appeler quelqu'un à l'aide, même si c'est un joueur d'un camp adverse –c'est vous qui êtes en jeu, plus votre personnage alors il est nécessaire de sortir du jeu quelques instants. Si ce n'est pas trop grave, vous pouvez vous même aller jusqu'au PC orga ou à la taverne : il s'y trouvera une trousse de secours. Si vous avez des allergies, une quelconque maladie ou autre, prévenez les organisateurs lors de votre inscription afin qu'ils prévoient le nécessaire pour vous permettre de jouer en toute tranquillité.

Pour ce qui est des combats, il est fortement conseillé de retenir les coups. Certes, les armes sont en mousses mais certaines, notamment les masses d'armes, les haches de bataille et autres armes lourdes, peuvent faire tout de même relativement mal ou bien placer l'adversaire en situation légèrement dangereuse. Alors retenez vos coups !

De plus, les coups visant la tête, les mains, les pieds et les "parties sensibles" sont totalement interdits et ne comptent pas comme des touches, et si un joueur est repéré à placer de nombreux coup là où il ne devrait pas y en avoir, il pourra être interdit de combat ou exclu du jeu.

Ensuite, tous les coups doivent être portés avec le tranchant de l'arme et non avec l'estoc (la pointe) : ceci est le plus important principe de sécurité qu'il vous faut retenir, car votre arme contient une armature rigide en fibre de verre et vous risquez de briser la pointe en mousse de l'arme en frappant à l'aide de cette dernière, laissant ainsi l'âme rigide de votre arme apparaître, âme rigide étant relativement dangereuse.

Pour finir, si vous avez un problème en cours de jeu avec l'une de vos armes (pointe qui se brise par exemple), rangez la immédiatement dans votre camp et n'y touchez plus : les organisateurs ne vous laisseront pas continuer avec s'ils s'en aperçoivent.

Il est bien évident qu'il n'est parfois pas possible de comptabiliser tous les coups que vous recevez, cela dit, nous comptons sur vous pour faire le maximum ; ce système de point de vie est en quelque sorte, une invitation aux tricheurs qui peuvent ne pas compter les touches et "faire style" qu'ils n'ont pas été touchés ! Sachez que ce genre de comportement est relativement visible et que les monstres ont parfois l'autorisation de frapper les tricheurs à "Damnation" ; si ce n'est pas le cas, un malus de points d'expérience est mis en place. Il vous est donc vivement conseillé de ne pas tricher !

Le respect est également très important dans ce genre de manifestation, pas seulement les respects des organisateurs et des autres participants, mais le respect d'une manière générale. Les GNistes ont souvent mauvaise réputation, nous comptons donc sur vous pour donner une bonne image de l'association en évitant de laisser traîner des papiers (un sac poubelle sera placé à la taverne) provenant de barres chocolatées ou bien de sortilèges. Bien évidemment, nous vous faisons confiance pour rester dans les limites du terrain indiquées auparavant et ne pas franchir les limites de propriétés privés qui jouxtent le site. Enfin, respectez les personnes hors-jeu qui traversent le site (caméraman, maire des communes, propriétaires, promeneurs ou autres) et si l'action que vous avez en cours les dérange, stoppez-la par un time out puis reprenez la plus loin.



Et pour en finir avec tous ces détails majeurs, nous vous rappelons tout d'abord que les objets magiques ne peuvent être utilisés qu'avec une carte attestant ses effets. Si vous n'avez pas de carte, il n'y a pas d'effet, et si vous n'avez pas l'objet correspondant, non plus ! Ensuite, il est interdit de contester la décision des organisateurs, vous pouvez tout au plus rouspétez légèrement et encore, très doucement et avec beaucoup de circonspection. Les organisateurs prennent leurs décisions en fonction de ce qu'ils savent et certains éléments sont parfois oubliés, alors, soyez indulgents ! Et pour en finir définitivement avec ces instructions assommantes mais nécessaires, vous ne devez pas mélanger le jeu et le hors-jeu, pour avoir dans un premier temps un jeu de qualité et permettre à tout le monde de se faire vraiment plaisir, et enfin, ne pas utiliser les informations que vous avez obtenu à la fin du dernier événement par votre bon vieux copain qui jouait dans le groupe ennemi. En fait, taisez toutes les informations importantes, par pitié !

Et le mot de la fin : soyez fair-play et ouvert, pas trop brusque, et ne prenez tout de même pas tout ça trop à cœur : cela reste un jeu, très évolué certes, mais un jeu tout de même !



PARTIE III : Les compétences

Introduction

Evidement, chaque corps de métier possède un enseignement différent menant vers des compétences particulières. Cela ne vous semble-t-il pas logique ? Il est bien évidemment possible de n'apprendre que certaines choses, mais si vous souhaitez devenir forgeron, vous apprendrez à réparer et forger tous types d'objet. Si vous souhaitez devenir un guerrier, vous vous spécialiserez dans certains types d'armes et... Pourquoi ? Mais tout simplement car personne ne peut tout faire et tout connaître, sauf les dieux. Et encore...

Et par conséquent, votre personnage apprendra des compétences représentant ses connaissances et capacités. Il n'y a aucune restriction dans l'apprentissage de compétences. Votre personnage peut très bien être guerrier lourd mais avant d'avoir intégré l'infanterie, faire partie d'un corps d'éclaireur, ou avoir eu un parent qui lui enseigna l'alchimie ou la médecine pour qu'il devienne médecin de ligne. Si vous souhaitez être magicien, pourquoi ne pourriez-vous avoir reçu une formation de Magelame ? L'essentiel, lorsque vous choisissez les compétences de votre personnage est de les choisir en cohérence avec votre background : si, par exemple, vous choisissez d'incarner un magicien qui commence à être réputé au sein de son académie, vous ne pouvez logiquement pas être niveau 1 en magie. Donc, un peu de cohérence que diable !

Ensuite, chaque compétence coûte un certain nombre de points d'expérience et vous devez acheter les niveaux consécutivement (pour être acheter le niveau 2, il est nécessaire d'avoir complété le niveau 1, etc.) en cochant les ronds sur le feuille de personnage (un rond vaut un point d'expérience) et la seule manière d'obtenir un niveau quatre, s'il existe, est de recevoir l'enseignement d'un niveau quatre. Certaines compétences font exceptions à cela, mais elles seront traitées plus loin.



Chapitre I : L'art de la guerre

J'ai connu de nombreux guerriers, des jeunes bleus aux grands héros de guerre, et j'ignore ce que vous en pensez, mais j'ai remarqué que l'aptitude d'un guerrier à survivre ne correspond pas à sa capacité d'obéissance, sa faculté d'élaborer des stratégies ou son courage, même si ce sont des éléments déterminants. Non, ce qui fait la survie d'un guerrier dans la mêlée, c'est la puissance de son instinct et sa capacité à l'écouter. Car il dit non seulement quand il faut frapper, mais aussi quand il devient nécessaire de lâcher pied.

Par rapport à cet art qu'est celui de la bataille, je ne glisserai ici que quelques remarques. Tout d'abord, il est impératif pour manier une arme de disposer d'une des compétences d'armes décrites plus loin, excepté lorsque l'arme en question est une dague mesurant **quarante-cinq centimètres** ou moins. Les armes de lancer ne doivent pas comporter d'âmes rigides. Toutes les armes seront vérifiées avant le jeu ; si les organisateurs considèrent que leur utilisation est risquée en jeu, vous n'aurez pas le droit de les utiliser sous peine d'être exclu immédiatement du site de jeu.

Voici la liste des compétences :

ARMURE

Niv1 (2) Le personnage peut porter des armures légères conférant un point d'armure (1 PA). Ex : cuir souple, gambison, fourrure, pourpoint... Les localisations ne sont protégées que si l'armure la recouvre au moins aux deux tiers. Si vous recevez un coup sur une localisation protégée, l'armure perd un PA jusqu'à ce qu'elle les ait tous perdus : ce seront alors vos points de vie qui chuteront. Seul un sort ou un personnage possédant la compétence Forge peuvent réparer une armure.

Niv2 (2) Le personnage peut porter des armures moyennes conférant deux points d'armure (2 PA). Par exemple : cuir bouilli, rigide, clouté...

Niv3 (2) Le personnage peut porter des armures lourdes conférant trois points d'armure (3 PA). Ces armures peuvent être factices ou réels, peut-importe.

Niv4 (2) Le personnage peut porter quatre points d'armure (4 PA) soit cotte de maille ou plaque en métal véritable...

COMBAT AU CORPS A CORPS

Niv1 (1) Le personnage a suivi un entraînement auprès d'un maître et est capable de manier tous type d'armes de contact mesurant 1m10 ou moins. Il sait l'utiliser convenablement mais sa faible expérience du combat ne lui permet pas de prévenir les feintes de ses adversaires et encore moins d'en faire lui-même.

Les armes employées peuvent être des marteaux de guerre, des épées, des bâtons, etc... mais doivent nécessairement mesurer moins d'un mètre dix. Il n'est pas possible d'employer une arme dans chaque main ou de changer l'arme de main en combat sans être ambidextre.

Niv2 (2) A force d'observation et d'enseignements fastidieux, le personnage a su parfaire sa maîtrise du combat et s'est spécialisé dans l'un des styles de combat décrits ci-dessous :

Ambidextre : cette spécialité permet au combattant d'utiliser ses deux mains avec habilité. Il peut donc manier une arme dans chaque main ou bien se battre avec sa main non



directrice en utilisant des armes à une main mesurant 1m10 ou moins. Les aptitudes offertes par la compétence assassinat et les bottes secrète ne sont utilisable qu'avec la main directrice.

Arme à deux mains : le personnage choisissant cette spécialité a appris à utiliser des armes de mêlée mesurant jusqu'à 1m80. Ces armes sont lourdes ou simplement encombrantes et doivent être maniée à deux mains pour pouvoir porter des coups, sans quoi ceux-ci ne doivent pas être pris en compte.

Bouclier : l'apprentissage de cette spécialité permet au personnage d'utiliser un bouclier avec une arme à une main mesurant moins de 1m10. La taille maximum du bouclier est 1m60 en hauteur et 70cm en largeur. Le bouclier est soumis –comme les armes et armures– à des règles de sécurité (revêtement mousse, interdiction de frapper à l'aide d'un bouclier *qui ne peut être utilisé que pour la défense*).

Épéiste : ceux qui choisissent cette spécialité considèrent qu'une seule arme leur suffira lors d'affrontements : ils maîtrisent donc mieux le maniement d'arme à une main (mesurant 1m10) mais ne peuvent l'utiliser que dans leur main directrice. Cette maîtrise octroi par ailleurs une parade de botte supplémentaire à l'épéiste.

Quelque soit la spécialité choisit, le personnage a une telle aisance en combat qu'il peut parer une fois par jour une botte secrète (deux fois pour l'épéiste) : il peut annoncer « *Résiste* » à toute injonction du type "*Botte : effet*" (par exemple "*Botte : désarmé*").

Ce niveau peut être acquis plusieurs fois, de manière à acquérir toutes les spécialités (dans l'optique, par exemple d'un guerrier polyvalent). Il est en revanche impossible d'acquérir plusieurs fois la même spécialité.

Les parades de bottes secrètes sont cumulables.

Niv3 (4) Le personnage a acquis une expertise du combat lui permettant d'employer diverses feintes et bottes secrètes issues de ses enseignements (aussi bien ceux liés aux armes qu'aux autres compétences de ce livret de règles).

Il connaît deux bottes secrètes de la liste ci-dessous mais ne peut en effectuer qu'une seule par bataille. Les bottes doivent être annoncées avant que le coup porte, sont perdues si le coup manque sa cible, ou si elles sont parées. Les bottes sont accessibles sous certaines conditions et ne peuvent parfois être utilisé que dans certains cas ; reportez-vous à la description.

Désarmé (pas de pré-requis) : Le personnage a acquis une dextérité exceptionnelle lui permettant de désarmer ses adversaires les moins attentifs. Il peut, en frappant l'arme de son adversaire avec la sienne crier "*Botte : désarmé*". L'adversaire devra alors lâcher –et non pas changer de main ou rengainer– son arme. Une dragonne ou toute autre méthode pour attacher l'arme au bras est interdite pour résister illicitement à cette faculté. Le désarmement est valable contre tous les types d'armes mais aussi contre les boucliers.

Tombe (spé Arme à deux mains requises) : Le personnage sait utiliser l'allonge de son arme à son avantage : pour se faire il doit en frappant son adversaire annoncer "*Botte : tombe*". La cible doit alors se laisser tomber sur le sol (ou prendre le temps de s'asseoir si la situation est dangereuse ou que le costume le demande) et se relever lentement.

Parade (spé Bouclier requis) : Le personnage a l'œil pour voir arriver les coups sur lui. Si il est équipé d'un bouclier il peut annoncer "*Résiste*" à un coup non magique faisant



mouche, annulant ainsi les dégâts. Cette botte ne peut être contrée par un par une parade de botte.

Contre-attaque (spé Épéiste requis) : L'épéiste est vif et rapide, à tel point qu'il peut, même débordé, toucher son adversaire. Ainsi, s'il est touché par un adversaire au corps à corps il peut infliger un point de dégât à ce même adversaire dans la localisation de son choix en annonçant "*Botte : 1 localisation*" (par exemple : "*Botte : 1 torse*"). Cette botte peut être contrée par une parade de botte.

Intimidation (Bourreau niv2 requis) : Le personnage sait utiliser ses talents de bourreau pour intimider ses adversaires. En le frappant, il le fixe dans le blanc de l'œil avec le regard glacé de la Mort. En utilisant cette botte, le personnage annonce "*Botte : Peur*" en frappant.

Coup handicapant (Assassinat niv2 requis) : Les années d'assassinat du personnage lui ont permis d'identifier les flux vitaux et de connaître les points faibles de chaque muscle. Quand il entreprend sa botte secrète le joueur peut paralyser durant 10 secondes la localisation touchée en annonçant "*Botte : paralysie*". Si le torse est touché –et que la cible est toujours vivante- elle entièrement paralysé ; si le coup ne porte pas ou est paré, la botte est utilisée et est sans effet.

Puissance (Développement corporel niv1 ou Lancer (force) niv3 ou Forge niv2 requis) : Le corps surentraîné du personnage lui permet de frapper plus fort ses adversaire. Il peut annoncer "*Botte : 2*" en frappant son ennemi.

Magique (Art de la magie niv1 requis) : le personnage connaît les secrets des arcanes et est capable de libérer une petite quantité d'énergie magique. Il annonce "*Botte : magique*", ce qui lui permet de toucher des créatures ou personnages protégés.

Divin (Prêtrise niv2 requis) : En plus d'être un guerrier d'exception, le personnage est animé d'une foi farouche lui permettant de bénir son arme et d'infliger le courroux de son dieu à ses adversaires. Il peut donc annoncer une fois par combat "*Botte : 2 divin*".

Les personnages atteignant cette expérience disposent d'une parade de botte supplémentaire par jour.

De plus, les réflexes du personnage sont tels qu'il dispose d'une esquive par jour lui permettant d'éviter les effets et les dégâts de n'importe quel attaque non magique le ciblant directement (attaque sournoise, attaque à distance, botte secrète,...).

Contrairement au niveau 2, ce niveau ne peut être acquis qu'une seule fois.

Niv4 (*) A force d'enseignement, on fini par égaler voire dépasser son maître. A ce niveau d'expérience extraordinaire, le personnage a la possibilité d'utiliser un coup dont le secret n'est connu que d'une poignée. Ces coups sont appelés maîtrises, et le personnage ne peut en connaître qu'un seul de la liste ci-dessous dont il a les pré-requis. Lors de chaque bataille, le personnage peut utiliser une botte et une maîtrise.

Duelliste (spé Épéiste requise) : Depuis qu'il a choisit cette voie, le duelliste a travaillé sans relâche sa précision pour pouvoir faire face à des adversaires mieux équipé que lui ; il peut grâce à cette maîtrise frapper directement dans les failles de l'armure de son adversaire en annonçant "*Maîtrise : Perce-armure*"



Coup dévastateur (spé Arme à deux mains requise) : Entraîné sans relâche à maîtriser du mieux possible ses lourdes armes, le personnage a compris que leur poids pouvait lui donner l'ascendant sur ses adversaires. Il est capable d'endommager gravement, les armes, armures, boucliers de ses adversaires, les brisants purement et simplement en annonçant "*Maîtrise : Brisé*". Rappelez-vous qu'un membre subissant un brisé voit son armure et ses points de vie tomber à 0.

Rempart (spé Bouclier ou spé Ambidextre requise) : Le personnage est devenu maître dans l'analyse du combat, sous toutes ses formes. Il est ainsi capable de se protéger de toutes agressions, qu'elles soient physiques ou magiques. Durant une bataille, s'il est la cible d'une attaque, d'un appel ou d'un sort, il peut placer son bouclier ou sa deuxième arme devant lui et annoncer " Résiste ". C'est cet objet qui prend le coup, en se voyant projeté au loin (après l'annonce le personnage lâche cet objet).

Tortionnaire (Bourreau Niv2 requis) : Grâce à ses connaissances de bourreau, le personnage sait où frapper pour infliger de terribles souffrances. Il peut annoncer "*Maîtrise : Douleur*" en frappant son adversaire.

Convalescence (Assassinat Niv2 requis) : Le personnage est devenu l'incarnation de la précision : il est capable de toucher divers points très précis chez ses adversaires, leur imposant ainsi un état de faiblesse extrême. Le joueur doit annoncer "*Maîtrise : Faiblesse 30 secondes*" lors de sa frappe.

Coup brutal (Développement corporel Niv1 ou Lancer Force Niv3 ou Forge Niv2 requis) : La force du personnage n'a que peu d'égale et ses ennemis auraient tort de la prendre à la légère : le personnage peut infliger une frappe infligeant 3 points de dégâts en annonçant "*Maîtrise : 3*".

Élémentaliste (Art de la magie Niv1 requis) : Beaucoup sont persuadés que les mages sont faibles en combat et doivent rester en arrière pour soutenir les guerriers ; or, un maître combattant maîtrisant les arcanes peut plier la Trame pour infliger des dégâts élémentaires à ses ennemis en annonçant simplement "*Maîtrise : foudre*" ou "*Maîtrise : feu*" ou "*Maîtrise : froid*".

Paladin (Prêtrise Niv2 requis) : Le personnage est capable en touchant son adversaire de s'attirer les faveurs de son dieu, qui soignera totalement ses blessures. Pour ce faire le personnage annoncera "*Maitrise : Régénération*".

Les maîtrises ne peuvent pas être contrées grâce à des parades de botte. À ce niveau, le personnage dispose également d'une parade de botte supplémentaire.

COMBAT A DISTANCE

Niv1 (1) Le personnage a appris à utiliser toute sorte d'objets relativement petits qui, lancés avec adresse, peuvent blesser ses adversaire. Toutes sortes d'armes peuvent être utilisées : dague, pierre, hachette et autres chopes à bière. Ces armes légères ne doivent pas mesurer plus de 30cm et ne doivent en aucune manière comporter d'âme rigide (purement mousse et latex). Sachez toutefois qu'un projectile n'atteignant pas la bonne cible fait tout de



même ses dégâts et une cible touchée en course est stoppée. Il est possible de parer ces projectiles avec un bouclier ou une arme si l'on possède le niveau 3 de son maniement.

Niv2 (2) À force d'entraînement le personnage est devenu capable de petite prouesse avec ses projectiles. Le joueur doit choisir entre deux styles de combat à distance ; ce niveau peut être acquis plusieurs fois pour apprendre les deux styles.

Finesse : Le personnage s'est spécialisé dans la précision. Il est capable de voir les failles de l'armure de ses adversaires et de les exploiter : il peut ignorer une fois par jour l'armure de ses adversaires avec un projectile tranchant ou perforant (dague, dard,...) en annonçant avant son lancer "*Perce-armure*".

Force : Le personnage s'est entraîné à soulever des objets plus massifs. Il est habitué à les manier et les transporte avec aisance. Mais ce n'est pas le cas de ses adversaires qui ne s'attendent pas à se recevoir un tonneau plein de bière sur le coin de la face.

Cette compétence octroie à son détenteur 1 fois par combat l'annonce "Tombe" sur un lancer. L'objet de lancer doit faire entre 30x10x10 cm et 100x100x100 cm (tonneau, jambon, petit menhir, tabouret, ... toujours pure mousse et latex bien entendu). Il est toujours possible de parer le coup avec une arme ou un bouclier, vous n'encaisserez pas de dégâts, néanmoins la violence du choc vous fait tomber.

Niv3 (2) Le personnage continue de développer son style de combat, augmentant son adresse et/ou sa force.

Finesse supérieure (Finesse requise): Le personnage choisissant cette compétence a passé de longues heures à perfectionner sa visée et sa maîtrise des armes à projectiles comme les arcs, les arbalètes et quelques autres. Lorsqu'un projectile employé par ce type d'arme touche une cible, il fait ses dégâts en ignorant la protection fournie par l'armure (autrement dit, une seule flèche peut venir à bout d'un guerrier lourd si elle touche le torse...) Les boucliers permettent de se protéger si ils bloquent les dits projectiles. Comme pour les projectiles à mains, une flèche ou un carreau atteignant une cible pendant sa course la stoppe et fait ses dégâts si le coup se trompe d'adresse.

Force supérieure (Force requise) : Le personnage pratiquant ce style de combat ô combien original a vu sa musculature se développer et est maintenant capable de porter un coup à distance bien plus violent qu'auparavant. Désormais il dispose une fois par combat de l'annonce "2 Tombe" applicable sur le lancer d'un objet en mousse mesurant entre 30 cm et 100 cm.

Niv4 (*) Le travail et l'acharnement ont mené le personnage au sommet de son art. De nombreux combats ont passé et maintenant il excelle dans son style de combat à distance.

Il dispose également d'une esquive par jour (contre les attaques non-magiques).

Maîtrise de la Finesse (Finesse supérieure requise) : Le personnage à un œil d'aigle et des doigts de fée. Il est capable avec son arc ou son arbalète de décocher un trait qui fera mouche à coup sûr, même sur de très grande distance. Pour ce faire le joueur doit annoncer "Coup au but : dégât perce-armure + nom de la localisation" à sa cible en décochant une flèche (pour matérialiser le tir). Ce don est disponible une fois par jour. La cible doit être visible et à portée d'ouïe.



Le personnage est également capable de tirer deux flèches à la fois, avec autant de précision que s'il n'en tirait qu'une. Le joueur dispose donc d'un tir à 1 de dégât supplémentaire 1 fois par jour. Pour matérialiser le tir, il n'a besoin que d'une flèche.

Les deux effets sont combinables.

Maîtrise de la Force (Force supérieure requise) : Le personnage est devenu redoutable dans le maniement d'objets massifs. Ses bras musclés par l'expérience lui offrent une puissance de tir rarement égalée. Tous les lancés que le joueur effectue inflige 1 de dégât supplémentaire en permanence. De plus il est capable une fois par jour de projeter un objet imposant (mesurant entre 30 cm à 100 m) avec une telle puissance qu'il broie littéralement la cible. Le joueur annonce "Brise" en lançant son objet.

Si le coup est paré, c'est l'arme ou le bouclier bloquant qui prend l'effet.



Chapitre II : L'art de la discrétion

Oh ! Je vous ai déjà donné mon avis sur ces fripouilles : ce sont la lie de l'humanité, voilà tout ! La différence entre un malandrin et un éclaireur voire un assassin « officiel » ? Hé bien... Ils font certes la même action, mais l'un œuvre pour une communauté tandis que l'autre œuvre pour son propre compte, dans un égoïsme à toute épreuve. Et ne me dites pas qu'au final, c'est la vie qui a été trop dure avec eux ! Il y a toujours un moment où ils pourraient changer de voie, et ils le savent tous aussi bien que moi !

Cependant, les voleurs, espions et assassins, sont bel et bien nécessaires dans un monde comme Gronno. Evidement, tous ne le conçoivent pas ainsi, mais ils ne connaissent pas tous les secrets du monde des grands de Gronno... Combien de royaume ont survécu car l'assassin royal tuait les traîtres ambitieux ? Combien de guerres ont été écourtées grâce aux talents d'éclaireurs ? Et combien ont été tout bêtement évitées par la présence d'espion connaissant leur boulot ? Continuer messieurs, vous incarnez à la fois les pires et les plus nobles professions du monde !

ASSASSINAT

Niv1 (3) Pour s'être trouvé dans des circonstances avantageuses, le personnage a appris à reconnaître les points qui permettent d'immobiliser une victime. Pour ce faire, il lui suffit de prendre ladite victime par surprise, et de la frapper (pas comme un bourrin et avec une arme factice en mousse) sur la tête en disant « *assommé 10 minutes* » afin de la plonger dans l'inconscience pour une période de dix minutes. Si la personne assommée subit des dégâts ou tout simplement une action infligeant une douleur quelconque (gifle, ou autre), celle-ci se réveille immédiatement. Il est impossible d'assommer une personne portant un casque ou bien vous faisant face.

Niv2 (3) Le personnage a appris, peut-être parfois à ses dépens, que la meilleure armure comporte de lourdes failles qui peuvent être aisément exploitables si on prend le temps de les trouver. Ainsi les compagnons assassins sont capables, en prenant une victime par surprise et en la frappant dans le dos à l'aide de leur arme, de lui infliger un point de dégât dans le torse en annonçant "*Stab*". Cette attaque inflige un point de dégât perce-armure.

De plus, l'assassin sait intimider et menacer de façon plus que convaincante : ainsi, il est capable de prendre quelqu'un en otage : il doit prendre la personne par surprise en passant dans son dos, en lui posant la main sur l'épaule et en lui annonçant *Otage compagnon*. Cette prise d'otage n'est pas discrète (tout le monde autour la voit) et nécessite de posséder une arme de contact mais l'otage n'a le droit ni de se débattre, ni de crier ni d'essayer de distinguer son tourmenteur ; il peut par contre refuser d'obéir. L'assassin peut choisir de relâcher sa victime sans lui faire de mal, en l'assommant ou en lui infligeant un dommage perce-armure.

Niv3 (4) Le personnage est dorénavant capable d'assommer une victime portant un casque, et inflige plus de dégâts à ses victimes : s'il prend par surprise une personne et la frappe dans le dos avec son arme dans une situation qui n'est pas de combat, il annonce "*Stab : deux*".

Par ailleurs, il peut ôter la vie à ceux qui s'y accrochent dans les affres de l'agonie, il doit frapper la personne agonisante et annoncer "*Achévé*" au bout de 10 secondes passé près de la victime ; s'il est interrompu, le personnage n'est pas mort et l'agonie continue normalement. Il lui est par contre impossible d'achever les personnages assommés, ou immobilisés car ils ne sont pas au seuil de la mort.



Le personnage connaît quelques ficelles bien utiles : il est capable une fois par jour de faire une prise d'otage discrète. Tout le monde trouve les deux personnes parfaitement normales et personne ne peut suspecter l'assassin de duplicité. L'otage doit obéir et rester à distance de un bras de son tourmenteur mais n'est pas obligé de répondre aux questions ; il ne peut fuir, crier ou tenter de voir le visage de l'assassin, sauf si celui-ci se place devant lui. L'assassin devra annoncer *Otage discret* pour informer sa victime. Si le possesseur ne veut pas faire une prise d'otage discrète ou qu'elle a été utilisée dans la journée, le possesseur voulant prendre un otage devra lui annoncer *Otage expert* : cette prise d'otage se passe comme l'otage compagnon excepté que la victime doit obéir aux ordres mais n'est pas obligés de répondre aux questions.

Niv4 (*) Dorénavant expert pour repérer et toucher les points vulnérables, le personnage peut, lorsqu'il frappe quelqu'un dans le dos et par surprise, réduire les points de vie d'une personne dans le torse à zéro. La situation ne doit pas être de combat et l'assassin doit annoncer "*3 Perce Armure*", ce qui implique que l'armure n'est pas détériorée par cette action.

A ce niveau de maîtrise, l'assassin est capable d'effectuer deux prises d'otages discrètes par jour.

CROCHETAGE ET PIEGES

Niv1 (3) Le personnage sait faire preuve de finesse : il est capable de fabriquer, poser et crocheter des serrures. Il en possède 5 au début du GN. Une serrure est symbolisée par une cordelette (fournie par les orgas) et d'une enveloppe pour le crochetage. Pour poser une serrure il suffit de passer la corde autour de la chose à sceller. On peut poser la serrure sur ce qu'on veut tant que la corde en fait le tour.

Les serrures peuvent être crochétées ou détruites mais peuvent aussi être piégées : une fois la serrure détruite ou crochétée, regardez dans l'enveloppe pour savoir s'il y a un piège ; seuls les crocheteurs niveau 2 peuvent désamorcer les pièges, toutes les autres personnes en subissent les effets.

Pour de plus amples détails sur le crochetage et les pièges, consulter l'Appendice.

Niv2 (3) Le joueur possède désormais 10 serrures et pièges tirés au hasard. Il peut donc poser les pièges et les désamorcer.

Remarque : cette compétence sera détaillée de manière complète dans l'Appendice.

DISCRETION

Niv1 (2) L'habitude d'être fouillé, de devoir dissimuler des objets précieux ou importants ont donné au personnage l'idée de fabriquer dans sa besace ou sur ses vêtements une poche secrète. Que ce soit par fouille ou par la compétence pickpocket, si le personnage ne l'a pas décidé autrement, jamais les objets contenus dans sa poche secrète ne pourront être trouvés. Une poche secrète ne pourra être plus grande qu'une bourse d'un volume d'un litre.

Niv2 (3) L'habitude de la dissimulation et de la fourberie ou tout simplement une méfiance exacerbée permettent aux personnages possédant cette compétence de fouiller quelqu'un entièrement, même s'il a une poche secrète. De plus, grâce à un entraînement acharné, il est également capable de se camoufler deux fois par jour. Pour se faire, il lui suffira de se placer en terrain non découvert et de rester immobile, puis de croiser les bras sur la poitrine. Les personnages ayant observé la manœuvre ne voient plus le personnage mais savent qu'il se trouve là bas. S'il se remet à bouger ou décroise les bras, le personnage redevient visible.

Niv3 (3) Comme les mauvaises surprises sont coutumes dans les opérations officieuses ou malhonnêtes et que la chance n'est pas toujours où l'on voudrait, le personnage



atteignant ce niveau de maîtrise peut se libérer de tous les liens qui l'entravent en cinq minutes. De plus, l'habitude aidant, il peut se camoufler jusqu'à trois fois par jour.

Il dispose également une fois par jour d'une dissimulation plus avancée : il est capable de se camoufler et de se déplacer durant dix secondes avant de devoir s'immobiliser sous peine de voir son camouflage s'annuler.

Niv4 (*) Le personnage est devenu un rôdeur hors-pair. Nul chaîne ou corde ne le retiennent car il peut s'en libérer en trente secondes et il est capable de se camoufler maintenant 6 fois par jour.

Il dispose également de deux dissimulations avancées par jour.

PICKPOCKET

Niv1 (3) Cette compétence permet au joueur de subtiliser bourse, parchemin, bijoux... ou tout autre objet porté par un autre joueur. Il suffit pour accomplir ces menus larcins de placer sur la personne volée deux pinces à linges (non fournis par les organisateurs) puis d'avertir un orga le plus rapidement possible pour que ce dernier récupère les deux pinces à linges et les objets du volé et les donne au voleur de manière à garantir l'anonymat. L'objet volé ne peut être tenu par la victime et ne doit pas être plus grand qu'une dague. Notez toutefois que les pinces à linges doivent être placées près des poches ou sur le sac de la victime ; des pinces à linge sur une cape ou sur les épaulettes d'une armure ne permettent pas un vol.



Chapitre III : Capacités

Je considère évidemment chaque individu comme étant unique. Pour qui me prenez vous, voyons ! Je ne suis pas l'un de ces vieux mages décrépits ou un sombre bourgeois arriéré ! Je connais la philosophie et la science voyez-vous. Evidement, chaque individu diffère d'un autre autant par l'expérience qu'il a engrangée et qui détermine ses réactions que par ses facultés naturelles. Certains sont très doués en chant ou pour raconter des histoires alors que d'autres ont naturellement une force physique ou une endurance exceptionnelles.

Et dans les GNs, la plupart de ces différences d'ordre physiologique sont en partie déterminées par vos propres capacités. Si l'on devait faire une compétence pour la course, une pour le chant, etc... on ne s'en sortirait plus et le GN perdrait son intérêt. Cela dit, il y a tout de même certaines capacités s'opposant à d'autres ou permettant de survivre à un coup mortel... Et celle-ci, vous ne pouvez les inventer ! Pas plus que celle vous autorisant à employer vos avantages physiques en GN ; tout le monde n'est pas ambidextre.

DEVELOPPEMENT CORPOREL

Niv1 (4) Le personnage achetant cette compétence est d'une robustesse extraordinaire (due à une vie de bagarre, les gènes ou tout autre bonne raison), représentée en jeu par un point de vie supplémentaire par localisation. Il vous est nécessaire de porter un bandeau vert visible sinon vos points de vie supplémentaires ne sont pas comptés.

Niv2 (4) Le personnage est d'une résistance quasi-surnaturelle et lui permet de bénéficier d'un troisième point de vie dans chaque localisation.

RESISTANCE

Niv1 (2) Le personnage n'est pas obligé de crier sous la douleur et peut se taire sous la torture NOVICE (bien évidemment, cela n'est pas très efficace sur certaines questions).

Niv2 (3) Le personnage peut se taire sous la torture COMPAGNON. Il peut mentir sous la torture NOVICE. Le personnage a la possibilité de se mettre en léthargie pendant 15 minutes. Pendant ce temps, il est incapable de toute action mais sa durée d'agonie est prolongée de 15 minutes. De plus, la léthargie suspend (mais n'annule pas) les effets de maladies, potions ou poisons. Un personnage en léthargie peut être achevé.

Niv3 (4) Le personnage peut se taire sous la torture EXPERT. Le personnage peut mentir sous la torture COMPAGNON et résister à la question (cf. la compétence « Bourreau »). Le personnage peut se mettre en léthargie pendant une heure. Pendant ce temps il est incapable de toute action, mais tous les effets de potions, poisons, blessures ou maladies sont bloqués. Au bout d'une demi-heure son corps est purgé de toute potion, poison ou maladie. Par contre les blessures ne sont pas soignées. Ainsi s'il est atteint d'une blessure mortelle, sa durée d'agonie passe de 5 à 65 minutes. Par ailleurs, à ce niveau, le personnage maîtrise tellement son corps pour faire face à la douleur qu'il peut résister à deux dégâts élémentaires ou deux sorts de douleur par jour.

Niv4 (*) Celui qui maîtrise son corps à un point tel que la douleur semble lui être inconnue a parfois d'étranges capacités. En l'occurrence, le maître semble disposer d'un pouvoir de régénération : une fois par jour, il peut, s'il est censé mourir, tomber en léthargie durant quinze minutes aux termes desquelles il se réveillera avec un point de vie au torse et les autres localisations dans l'état de sa 'mort'. Toutes les personnes le voyant le croient mort et tous les dégâts reçus durant la léthargie doivent être ignorés.



Chapitre IV : Les connaissances

Je ne vous pensais pas aussi érudit. Vous avez quelques notions de magie ? Et alors ? Vous pensez qu'être mage implique une érudition ? De nombreux mages n'ont reçu qu'une éducation orale et ne connaissent que la magie. Certains ne savent même pas lire, c'est vous dire ! En quoi un forgeron n'est pas un artiste ? En quoi un médecin ou un alchimiste n'est pas dépositaire d'une forme d'art ? Quoi qu'il en soit, le vrai érudit c'est celui qui étudie l'Histoire, les langues, les cultures et qui offre son savoir aux autres. Le vrai érudit, c'est celui qui cherche toujours plus loin que ce qu'il a déjà trouvé.

Chaque compétence de ce chapitre représente donc un type de connaissance particulier qui appartient la plupart du temps à un corps de métier particulier. La connaissance du métal, de la biologie, des plantes, etc.... Même le bourreau –bien que ce genre d'activité ne soit pas vraiment... acceptée et reconnue par les populations- possède des connaissances bien précises (qui pourraient servir dans nombre de circonstances). Chaque personnage possédant une compétence de ce chapitre est donc dépositaire d'un savoir qui s'est formé au fil de nombreuses générations et à partir d'un niveau de maîtrise élevé peut réclamer le respect de ses pairs et des communs.

ALCHIMIE

Niv1 (2) Le personnage est un novice dans son art. Il connaît l'ensemble des recettes de niveau 1, qu'il s'agisse de potions ou de poisons et peut donc les fabriquer s'il dispose des ingrédients nécessaires. En début de GN, le personnage dispose de quelques ingrédients lui permettant de fabriquer une préparation au hasard. Il est de plus capable d'aller chercher des ingrédients dans la forêt ; pour ce faire, il doit prévenir les organisateurs puis passer 15 minutes en forêt au terme desquels il peut espérer avoir trouvé de quoi faire ces préparations.

Niv2 (3) L'alchimiste a acquis expérience et talent. Il connaît l'ensemble des recettes de niveau 2. Il dispose d'ingrédients supplémentaires, lui permettant de fabriquer deux préparations tirées au hasard.

L'alchimiste compagnon peut analyser un objet durant 20 minutes afin de savoir s'il a été empoisonné et par quoi. Il peut faire la même chose sur une potion afin de savoir ce qu'elle contient.

Niv3 (4) Le personnage est devenu un expert. Il connaît toutes les recettes de niveau 3 et possède en début de GN de quoi fabriquer 4 préparations.

De plus, l'expert est capable de repérer instantanément si un objet a été empoisonné : il lui suffit pour cela de repérer la pastille signalant un poison. Il doit par contre passer dix minutes à analyser un poison ou une potion pour déterminer ses effets.

Niv4 (*) Le personnage est un maître. Il connaît les plus puissants poisons et les potions les plus étranges. Il connaît toutes les recettes existantes et dispose des ingrédients nécessaires à la fabrication de 6 préparations tirées au hasard.

Remarque Pour réaliser une préparation, l'alchimiste se sert de recettes et d'ingrédients. La recette donne les ingrédients nécessaires à sa réalisation, et la manière de les préparer ainsi que le temps de préparation. Les ingrédients sont indispensables à la réalisation d'une préparation et l'alchimiste devra se les procurer avant de commencer la préparation.

Les alchimistes qui préparent des potions doivent passer au PC orga avec leurs ingrédients et une fiole vide et propre (non fournie par les orgas) dans laquelle les orgas



verseront la potion et colleront une étiquette. Les poisons sont symbolisés simplement par des pastilles de couleur qui seront fournies par les orgas.

De plus ample détail seront donnée dans l'Appendice.

BOURREAU

Niv1 (2) Le bourreau peut torturer un personnage ligoté. Par 10 minutes (où il ne fait que ça), il peut poser une question au personnage torturé. Ce dernier devra répondre du mieux qu'il peut au terme des 10 minutes à la question posée, sans chercher à biaiser, ni jouer sur les mots d'une question peut-être « mal » posée. Le personnage ainsi torturé perdra un point de vie par localisation. Durant la séance, le bourreau devra annoncer à la victime *Bourreau novice*.

Niv2 (3) Le bourreau peut achever un personnage agonisant en 10 secondes ; il devra frapper le personnage agonisant avec une arme et lui annoncer « 'achevé' » ; si le bourreau est interrompu lors de l'achèvement, l'agonie continue normalement.

Le personnage s'est améliorer est ses séances de tortures son moins longues : elles ne durent plus que 5 minutes. Le bourreau devra annoncer à la victime *Bourreau compagnon*.

Niv3 (4) Le bourreau pourra passer quelqu'un à la question et lui faire avouer n'importe quoi. Pour cela, il devra passer 30 minutes en ne faisant que ça avec le personnage torturé. La victime sera après convaincue de ce qu'on lui aura fait avouer, et cela de manière définitive. Comme pour la torture, la victime perdra un point de vie par localisation. Durant une séance de torture, le bourreau devra annoncer à la victime *Bourreau expert*.

Niv4 (*) Le bourreau est une célébrité locale. Il est capable de torturer sans infliger de dommage, et deux fois plus vite. (2 minutes pour la torture et 15 minutes pour les aveux). Il peut de plus 2 fois par jour créer autour de lui une zone de crainte suivant les mêmes règles que le sort de prêtre ou l'appel « zone de majesté ». Durant une séance de torture, le bourreau devra annoncer à la victime « TORTURE MAÎTRE ».

Remarque Si la victime n'a pas développement corporel, elle décède des séquelles de la torture, à moins qu'on ne la soigne dans les 5 minutes. Si elle a développement corporel, elle ne résiste pas plus à la torture.

Remarque importante Par soucis de plaisir de jeu, il est nécessaire de demander le consentement à la victime de l'interprétation « d'acteur » de la torture. Si cette dernière n'est pas intéressée par un tel jeu, le bourreau et la victime devront simplement passer le temps demandé (5, 10, 15 ou 30 minutes) à ne rien faire.

FORGE

Niv1 (2) Un personnage possédant cette compétence peut réparer une localisation d'armure en 2 minutes et une arme en 10 minutes. Le forgeron ne peut pas réparer une armure si elle est portée par quelqu'un.

Niv2 (3) Un personnage possédant cette compétence peut réparer une arme ou une localisation d'armure en 1 minute et une arme en 5 minutes.

Il est capable de fabriquer une fois par manifestation un objet de bonne qualité, plus facile à enchanter et qu'il n'est pas possible de briser sauf avec un sortilège ou un appel de type « 'Brisé magique' ». Cette fabrication prend 30 minutes aux termes desquelles le forgeron devra retirer l'étiquette de l'objet auprès des organisateurs.

Niv3 (4) A ce niveau, le forgeron est capable 3 fois par jour d'appliquer des renforts sur une armure, octroyant un PA supplémentaire à une localisation. Poser un renfort sur une localisation prend 5 minutes ; l'armure ne doit bien sûr pas être portée pendant l'opération. Les renforts ne sont pas cumulables sur une localisation et ne protègent pas contre l'appel



brisé. Les renforts ne sont pas réparables : si vous prenez un coup, le renfort est détruit mais rien ne vous empêche d'en poser un nouveau.

Un forgeron de ce niveau est également capable de maquiller une armure, faisant croire ainsi qu'il l'a réparée alors qu'elle est toujours détériorée. Le forgeron annonce alors en hors-jeu au possesseur de l'armure que celle-ci n'est pas réparée mais qu'elle a l'air comme neuve. Il lui faut autant de temps pour maquiller l'armure que pour la réparer (1 minute par localisation). Il n'est pas possible de maquiller des armes.

Niv4 (*) Les personnages atteignant un tel niveau d'expertise sont reconnus et réputés ; ils mettent toujours une minute pour réparer une localisation d'armure et 5 minutes pour réparer une arme ou poser un renfort. Par contre, lorsqu'il pose un renfort d'armure, celui-ci octroie au porteur 2 point d'armure au lieu d'un seul ; les renforts ne sont toujours pas cumulables.

De plus, il est maintenant capable de fabriquer un objet de bonne qualité par jour ; il ne met plus que 20 minutes à créer l'objet.

Remarque : pour la représentation, il vous faut obligatoirement un petit marteau en mousse de 30 centimètres.

Remarque : pour réparer une armure, il faut enlever les parties à réparer.

LITTERATURE ET ECRITURE

Niv1 (1) Le personnage peut lire et écrire sa langue natale. Tout document écrit comportera un en-tête indiquant la nature de la langue utilisée. Seuls ceux dont le niveau de maîtrise en Littérature l'autorise sont accrédités à lire le document en question. Le personnage sait aussi compter.

Niv2 (2) Le personnage peut lire et écrire une langue étrangère, de plus il peut lire une carte. Il connaît aussi l'algèbre.

De plus, ses connaissances en matière d'écrits et en matière de loi lui permettent d'exécuter de faux documents ; ceux-ci sont reconnaissables par un code couleur connu uniquement des personnages de ce niveau. Les documents officiels devront donc être validés au PC orga.

Niv3 (2) Le personnage peut lire et écrire une langue supplémentaire, et peut écrire une carte. Il connaît de plus un code, qu'il peut lire ou écrire sans difficulté. Les faux documents créés par le personnage sont de meilleure qualité : les signatures sont plus fidèles, le style plus proche de l'original, etc... Il est bien sûr capable de reconnaître les faux documents d'une même qualité grâce à un second code couleur.

Niv4 (*) Le personnage peut lire et écrire une langue supplémentaire. Il connaît aussi un code supplémentaire, qu'il peut lire ou écrire sans difficulté. Il a de plus la possibilité d'apprendre d'autres codes. Les faux documents des maîtres sont tellement parfaits que seuls quelques rares personnes sont capables de les reconnaître.

Remarque Les langues possibles sont les suivantes : le Commun (langue humaine répandue dans tous les royaumes civilisés), l'Elfe, l'Orque, le Nain, et l'Elfe Noir, l'impérial (et bourgognien), le rustafan. Veuillez indiquer au dos de votre feuille de personnage les langues que vous maîtrisez, dans le cas contraire elles seront déterminées au hasard.

MEDECINE

Niv1 (2) Le personnage est étudiant en médecine. Il est capable de prodiguer les premiers soins. Un personnage mortellement blessé ainsi soigné peut survivre 30 minutes au lieu de 5 avant de mourir. De tels soins nécessitent des bandages de premiers soins et prennent le temps de poser le bandage.



Niv2 (3) Le personnage est un médecin de campagne. A ce niveau, le médecin est capable de soigner (c'est-à-dire de rendre à une localisation tous ses points de vie) une personne et une localisation à la fois à l'aide d'un emplâtre. Le soin prend une minute. Le personnage reçoit 6 emplâtres par jour. Le personnage peut également faire une autopsie et connaître exactement les causes de la mort et l'heure du décès.

Niv3 (4) Le personnage est un médecin digne d'une grande ville. Il dispose maintenant chaque jour de 8 emplâtres. Le médecin peut également soigner les effets des poisons en dépensant un emplâtre par niveau de poison pour symboliser le soin.

Niv4 (*) Le médecin est une célébrité locale. Il soigne toujours les blessures en une minute mais peut maintenant s'occuper de deux personnes : il est donc capable de soigner deux personnes simultanément en une seule minute. Néanmoins, il ne peut soigner deux localisations sur une seule personne sans y passer deux minutes. Il peut par ailleurs soigner les effets de tous les poisons (ce qui lui coûte un emplâtre).

Remarque Pour prodiguer un soin, il faut avoir en sa possession un emplâtre et un bandage. Les emplâtres sont des objets en jeu qu'il est tout à fait possible, par exemple, de vendre, de donner ou de voler. Les bandages doivent au contraire être apportés par les joueurs et ne peuvent donc être volés.

RECELEUR

Niv1 (2) Le personnage possédant cette compétence a vu beaucoup d'objet magique dans sa vie ; il est capable d'identifier les objets magiques. Dans la majeure partie des cas il est également capable de les utiliser ou d'expliquer la méthode d'utilisation à quelqu'un. De plus, le joueur connaît la moyenne des prix des objets.

Niv2 (2) Le personnage a vu beaucoup plus d'objets que la plupart des gens et peut maintenant identifier les objets divins, runiques et féériques. S'il remplit les conditions nécessaires, il peut les utiliser ou permettre à quelqu'un d'autres de les utiliser. De plus, il connaît la fourchette des prix des objets.

Niv3 (3) Le personnage a passé du temps à bourlinguer : il est maintenant capable d'identifier les objets technologiques, de comprendre leur fonctionnement et de les utiliser. Cela ne lui donne pas forcément la possibilité de recharger les objets. De plus, le personnage connaît le prix exact des objets.



Chapitre V : La technologie et les Arts Spirituels

Je ne comprendrais jamais ces gens bloqués dans leurs carcans qui refuseront des rapprochements évidents ! Comme entre la magie divine et païenne. Et même entre la magie et la technologie. Au fond, en usant de différents moyens, ces deux arts peuvent mener à la même chose. Certes, je ne suis pas technologiste, mais j'ai eu l'occasion d'en voir à l'œuvre et ils peuvent faire des choses tout simplement incroyables !... Mais bon, au fond, rien ne vaut notre bonne vieille magie et un rituel avec deux trois mages expérimentés pour faire bouger un peu la trame de la réalité... Tenez, si j'y repense, je vous montrerai un peu mon livre de sortilèges... Et aussi quelques parchemins sur les rituels.

Magie divine : la prêtrise

PRETRISE

Niv1 (3) Le prêtre de ce niveau est un initié du culte de son choix. Il peut invoquer son Dieu et ses pouvoirs, ce qui lui permet de soigner les blessures et d'accéder à une faveur mineure. Il peut donc lancer chaque jour *4 sorts de soin local par jour* et peut en plus lancer une fois par jour le sort mineur que le Dieu lui accorde.

Niv2 (5) Le prêtre compagnon commence la véritable phase de son apprentissage. Il apprend à condenser l'énergie divine qu'il reçoit pour l'utiliser plus efficacement. Ainsi, il parvient en utilisant deux sorts de soins et en incantant durant une minute à lancer une *Restauration mineure* sur une cible unique, la guérissant de toute maladie (sauf quelques unes...) et tous poisons l'affligeant.

Il dispose également *8 sorts de soin, deux sorts mineurs et un sort majeur par jour*, preuve que le Dieu apprécie le prêtre et ses actions.

Niv3 (7) Le prêtre de ce niveau commence à atteindre la lumière divine. Qu'il soit un leader charismatique, un prêcheur efficace ou un simple homme de bien, le prêtre n'en devient pas moins un saint homme qui connaît les préceptes de son Dieu sur le bout des doigts... Mais il lui manque toujours quelque chose pour être illuminer.

Il dispose toutefois de *16 sorts de soins, de 3 sorts de mineurs et de 2 sorts majeurs par jour*. Il est par ailleurs capable de condenser l'énergie divine en utilisant 5 sorts de soins sur une cible unique et en incantant durant une minute de lancer un *Restauration Ultime*. Cette manifestation divine permet de rendre à un personnage tous ses points de vie en annulant les poisons et maladies qui pourraient l'affecter.

Niv4 (*) Le personnage ayant atteint ce niveau est un pontife de son culte, mais pas simplement par le titre. Il ressent pleinement le divin, il est habité par lui ; en réalité, il ne fait plus qu'un avec son dieu et peut être assuré, s'il continue de le servir fidèlement, de le rejoindre après sa mort ; si ses actions sont suffisamment glorieuse pour le Dieu, peut-être même pourrait-il devenir un Avatar ou un Demi-dieu...

Toujours est-il que le prêtre possède à ce niveau *24 sorts de soin, 4 sorts mineurs et 3 sorts majeurs par jour*.

De plus, son lien avec le divin permet au prêtre d'accomplir un véritable miracle : une fois par jour, il peut utiliser l'énergie délivrée par *12 sorts de soins* pour réinsuffler la vie dans le corps d'une personne décédée depuis moins de 12 heures. La Résurrection dure au minimum dix minutes et doit être mise en scène : il s'agit de faire un petit rituel pour qu'elle fonctionne réellement.



Remarque Dans tout ce qui précède “ par jour ” signifie entre deux levers de soleil. Lorsqu’un prêtre incante un soin, un sortilège divin, celui-ci doit tout en chantant déchirer une carte de prêtrise correspondante à l’action entreprise.

Il est impossible à un prêtre de partager sa foi entre plusieurs divinités : il ne peut vénérer qu’un seul Dieu. Ce n’est pas qu’il renie les autres Dieux, mais simplement que sa foi, sa philosophie et ses actions tendent vers un Dieu particulier la plupart du temps. Certains peuples sont toutefois monothéistes.

Si vous ignorez comment mettre en scène un rituel, vous pouvez demander des conseils sur le forum de l’association, de l’aide aux joueurs en jeu ou hors-jeu ou vous référer à l’Appendice qui complète ce Livre de Règle.

Contrairement aux magiciens, les prêtres peuvent porter des armures sans aucune restriction.

Magie païenne

LES ARTS MAGIQUES

Niv1 (3) A ce niveau, le magicien est un apprenti de l’art concerné.

Le magicien peut incanter *quatre sorts par jour* de niveau Niv1 de la voie considérée.

Niv2 (5) A ce niveau, le magicien mérite le titre de mage de l’art concernée. Le magicien peut incanter *huit sorts par jour* de niveau Niv1 et *trois sorts par jour* de niveau Niv2 de la voie considérée.

Niv3 (7) A ce niveau, le magicien mérite le titre de grand mage de l’art concerné. Le magicien peut incanter *huit sorts par jour* de niveau Niv1, *six sorts par jour* de niveau Niv2, et *deux sorts par jour* de niveau Niv3 de la voie considérée.

Niv4 (*) A ce niveau, le magicien mérite le titre d’Archimage de la voie concernée. Le magicien peut incanter *douze sorts par jour* de niveau Niv1, *six sorts par jour* de niveau Niv2, *quatre sorts par jour* de niveau Niv3, et *un sort par jour* de niveau Niv4 de la voie considérée.

Remarque Dans tout ce qui est précédé par “ par jour ” signifie entre deux levers de soleil. Chaque voie est soumise au même système de rang. Tout mage désirant atteindre un niveau Niv3 dans une voie de la magie doit préalablement avoir acquis la compétence Littérature au niveau Niv1 (ou moins). Enfin avant d’acquérir la voie de l’Essence, tout jeteur de sort doit être au moins Niv1 dans une des autres voies. Lorsqu’un lanceur de sort lance un sortilège celui-ci doit déchirer la carte de sortilège correspondante au cours de l’incantation (durant la phase vocale).

Par ailleurs, les sorts et les rituels seront décrits dans l’Appendice complétant ce Livre de Règles.

Technologie

ART TECHNOLOGISTE

Niv1 (3) Les novices en technologie ont passé quelques années dans les universités, du temps employé à apprendre les bases des différents domaines scientifiques. Son expérience lui



permet de comprendre le fonctionnement de la majorité des objets technologiques, à condition de travailler sur ce dernier durant 15 minutes.

Il est également capable de concevoir différentes machines, qui lui sont inspirées par Technos. Il dispose de 4 points de création à dépenser lors des fabrications ou réparations.

La création de machine est expliquée en détail dans l'appendice.

Niv2 (5) Un personnage ayant suffisamment de connaissance et d'expérience pour prétendre au statut de compagnon dispose de 6 points de création, qu'il pourra dépenser pour fabriquer ou réparer des objets.

Le personnage a beaucoup travaillé et peut également choisir un domaine de création qui sera privilégié par rapport à un autre. Fabriquer des objets dépendant de son domaine de spécialité lui sera plus facile. A l'inverse, fabriquer un objet dépendant du domaine qu'il ne maîtrise pas lui légèrement plus difficile. La description des spécialités et de leur fonctionnement se trouve dans l'appendice.

Le compagnon dans les arts technologistes est dorénavant capable de travailler plus efficacement avec d'autres technologistes : il peut faire bénéficier à ses laborantins de ses forces (ou faiblesse), à condition de diriger l'équipe de recherche.

Niv3 (7) Les experts en technologies sont en réalité plutôt rares. Ce sont des gens qui ont suivis de nombreux enseignements et qui ont énormément pratiqué. Les experts disposent de 8 points de créations pour la fabrication et la réparation d'objets technologistes.

Ils ont par ailleurs accrus leurs connaissances et peuvent choisir une spécialité supplémentaire ; il est tout à fait possible de choisir plusieurs fois la même spécialité.

Niv4 (*) La plupart du temps professeurs (ou directeurs) dans les universités impériales, les maîtres sont de véritables mines de savoir scientifique. Leurs capacités sont considérables : ils disposent de 10 points de création, et choisissent une nouvelle spécialité.

Remarque : Cette compétence est pour l'instant encore réservée aux joueurs appartenant au groupe de l'Empire du Nord.

Cette compétence est détaillée dans l'Appendice.

UTILISATION D'OBJET

Niv1 (5) Cette compétence permet aux joueurs la possédant de comprendre le fonctionnement d'un outillage technologique en l'étudiant 15 minutes en continu (sous contrôle d'un organisateur). Ce temps d'étude peut varier suivant l'objet étudié et selon la décision de l'organisateur en présence.

Remarque : Cette compétence ne peut être choisie que par des joueurs appartenant à certaines races ou certains peuples (qui seront désignés). Elle peut autrement être enseignée par un technologiste de niveau 2 sous forme d'un point d'expérience (certificat d'apprentissage) (le reste des points dans la compétence est à compléter).



CONCLUSION

Par Grand Nod ! Je manque à tous mes devoirs ! Veuillez me pardonner d'être aussi bavard ; je n'aurais jamais imaginé autant apprécié la compagnie d'un autre... Enfin, il est vrai que cela fait très longtemps que je me suis établi ici ; j'avais peut-être simplement oublié la saveur d'une veillée avec un compagnon... Mais vous devez être épuisé ! Installez-vous ici, ce n'est peut-être pas très confortable mais vous serez près du feu. Aurais-je été plus jeune que je vous aurais prêté mon lit, mais j'aurai peur de ne pouvoir me relever sinon ! Dormez bien, mon ami !

Il est bien évident que ce livre ne traite pas tout ce qu'il est nécessaire d'aborder. Vous avez par exemple pu remarquer que les listes de sorts, de potions et autres sont absentes ; c'est normal, elles se trouvent avec d'autres informations dans l'Appendice 2.0, téléchargeable sur le site de Khonsou avec d'autres livrets.

Lire l'Appendice n'est pas une option ; il est tout aussi important que ce Livre de Règles, ne serait-ce car il contient les sorts que vous pourrez lancer ou subir, il vaut donc mieux connaître leurs effets.

Certains points n'ont pas été traités dans ce Livre et sont toutefois importants.

Vous devez par exemple prévoir votre matériel pour participer au GN. Aucune arme ou costume ne vous sera fourni si vous venez sans ; par ailleurs, si vous venez sans arme, vous ne pourrez vous battre ou employer des compétences comme Assassinat.

Votre arme doit être factice et faite exclusivement en mousse (tapis de sol) et en latex et s'il s'agit d'une arme de contact, doit comporter une armature rigide en fibre de verre. De nombreux sites web expliquent comment fabriquer ce type d'objet et d'autres vous proposent d'en acheter. Les armes de jet (projectiles à mains) doivent être exclusivement en mousse et latex. Les flèches et carreaux d'arbalètes doivent comporter un embout en mousse d'environ cinq centimètres de diamètre.

Ce sont les joueurs qui apportent le matériel pour organiser le campement de leur délégation. Retrouvez vous donc sur le forum privé de votre groupe afin de discuter entre vous pour vous organiser efficacement.

Si vous jouez PNJ, les orga peuvent éventuellement vous aider à compléter votre équipement.

Le livret de règles, bien que finalisé est susceptible de subir plusieurs modifications aux cours du temps, en fonction des retours de la part des joueurs et des incohérences, erreurs ou points complexes remarqués par les organisateurs eux-mêmes.

Ces modifications seront indiquées sur le forum de l'association, nous vous invitons à surveiller les éventuels messages en traitant.