

Le livre de

Règles

Khonsou - Gronno

Sommaire

<i>PARTIE I : La création du personnage</i>	3
<i>Chapitre I : Concept</i>	3
<i>Chapitre II : Race et histoire</i>	4
<i>Chapitre III : L'expérience et l'évolution</i>	8
<i>PARTIE II : La symbolique de jeu</i>	11
<i>Chapitre I : La vie</i>	11
<i>Chapitre II : Les appels spéciaux</i>	13
<i>Chapitre III : Objets</i>	16
<i>Chapitre IV : Poisons</i>	18
<i>Chapitre V : Sécurité, respect et détails majeurs.</i>	19
<i>PARTIE III : Les compétences</i>	21
<i>Introduction</i>	21
<i>Chapitre I : L'art de la guerre</i>	22
<i>Chapitre II : L'art de la discrétion</i>	25
<i>Chapitre III : Capacités</i>	28
<i>Chapitre IV : Les connaissances</i>	30
<i>Chapitre V : La technologie et les Arts Spirituels</i>	34
<i>Magie divine : la prêtrise.</i>	34
<i>Magie païenne</i>	35
<i>Technologie</i>	35
<i>CONCLUSION</i>	37

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 grandeur 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. Vous ne pouvez pas vous comporter en brute avinée puis 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 faiblit 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 Elfes Noirs 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 devriez fournir un background (histoire du personnage) pour que ceux-ci puissent imaginer des quêtes pour votre personnage. Ce travail n'est toutefois pas obligatoire mais est fortement recommandé si vous souhaitez voire votre personnage accepté en tant qu'indépendant.

Vous pouvez choisir de rejoindre l'un des groupes existants. Cela vous permettra d'avoir un jeu diplomatique, de participer aux décisions militaire et économique et surtout d'avoir des amis qui vous soutiennent !

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 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, adapterons le background et vous donneront ou non le feu-vert.

Vous avez quoi qu'il arrive 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.

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.

Il peut venir de l'Empire du Nord, une contrée ouverte, donnant sur les montagnes et la mer, propice au commerce. On y trouve seulement 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 technologistes 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 le symbole éternel de leur royaume. 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, 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. Arrivé 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 ordre guerrier vénérant Belak'Hor, un dieu méconnu sur Gronno. 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. Place forte où seuls les Orcs sont aptes à survivre, les Marais sont bien défendus. Entre diplomatie et guerre, il ne faut pas plaisanter avec les Orcs du Marais !

Le territoire encore inexploré de Maralewël abrite le peuple Drow et leur territoire souterrain. 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'honneur 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 Terre du Norois Leur territoire couvre de grandes et verdoyantes plaines accompagnées de collines et de quelques forêts éparses. Les Barbares vivent en nomade sur leur territoire, divisés en quatre principaux clans. 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 nul peur au combat !

Depuis très peu de temps, quelques mois tout au plus, 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, prostituée... La joie du Tripot !!

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>) ou prendre contact avec les orgas à partir du site de l'association (<http://www.khonsou.fr/>) afin de poster vos questions dans la section dédié à Gronno et son univers. Vous pouvez également prendre contact avec les orgas référents des différents groupes, toujours à partir du forum.

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.

- 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 ; aussi, si vous souhaitez une quête personnelle, donnez aux organisateurs une histoire originale avec –si possible- une ouverture (ça leur facilite le travail...).

- Vous devez aussi considérer l'histoire de votre personnage en fonction de sa race, cela change les compétences dont il dispose à l'origine et modifie aussi les endroits d'où il peut venir. 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).

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 ; 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 vert Cette race vit unie dans une contemplation et une glorification de la vie. Leur culture est basé sur la paix et l'acceptation des autres, mais ayant toujours eu à défendre leurs vies, les Elfes sont déterminés à recommencer si cela s'avérait nécessaire. Leurs efforts actuels s'orientent vers les principales nations de Gronno pour les amener à régler les conflits de la manière la plus diplomatique possible et aussi à renforcer les traités de paix existants. Ils sont par nature portés sur l'érudition et la magie.

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 avec leur légendaire acharnement... 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.

Orcs Civilisation proche de la nature, les Orcs passent parfois pour sauvages. C'est méconnaître leur culture complexe. Ce peuple, malgré sa petite taille, 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.

Elfes noirs Les Se'y'dîns 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 Drow pour se désigner ; il paraît préférable de l'employer en leur présence.

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 rencontre 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 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 (martiales, 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'avez 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.

Elfe vert : Suggestion

Les elfes peuvent avoir une présence qui éclipse tout autre chose : une fois par jour ils peuvent effectuer une suggestion de 3 mots sur quelqu'un. La personne ciblé obéit à l'ordre jusqu'à ce qu'il soit accompli ou tente de l'accomplir durant 5 minutes mais l'ordre ne peut pas être autodestructeur. La cible se souvient de ce qu'elle a fait. Pour utiliser cette faculté, annoncer '*Suggestion 5 minutes : « phrase de trois 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 résistant 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 dégats, résistent au effet '*Tombe*', '*Désarmé*', '*Peur*', '*Recul*' et attaquent tout être vivant se trouvant à proximité. Au terme des dix secondes l'orc tombe en convalescence pour une minute.

Elfe Noir : Résistance

Les Se'ydîns sont très mystérieux et leurs facultés comme leur culture reste très méconnu. Une fois par jour, les Se'ydîn peuvent résister à un poison niveau 1 ou 2.

Dunelin : Instinct de survie

Les dunelins sont des créatures dont l'instinct de survie est très développé : une fois par jour, ils peuvent fuir un combat ou une bataille en esquivant tous les coups ou projectiles (annoncer '*esquive*') ; une fois éloigné du combat ou s'il est stoppé, sa 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 offert par leur déesse. Les hulls 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 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... Je m'explique. Lorsque vous êtes attaqués par un adversaire au corps à corps ou par quelqu'un utilisant des projectiles à main (chope, caillou, dague ou hachette en mousse) 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 quelqu'un maîtrisant la compétence Réparer.

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 termes 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).

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

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

"Terreur" : la cible est paralysée pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée, puis fuit pendant 10 secondes

"Faiblesse" : la cible est convalescente pendant 10 secondes par défaut, ou durant la durée précisée.

"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.

"Assommé" : la cible tombe au sol et y reste pendant 10 secondes sans bouger ni parler. Elle peut être réveillée comme précisé dans les règles d'assassinat.

"Perce-armure" : le dommage ne tient pas compte de l'armure et est décompté directement des points de vie ; l'armure n'est pas endommagée.

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

"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.

"Éthéré" : le coup ou le projectile n'a pas d'effet sur la créature visée car elle est déphasée.

"Paralysé" : la cible est paralysée pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée.

"Douleur" : la cible se roule au sol submergée par la douleur et ne peut rien faire d'autre elle est paralysée pendant 10 secondes à défaut, ou la durée précisée.

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

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

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

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

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

"Onde de choc" : = "*tombe aura*"

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"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 jusqu'à ce qu'elle y arrive. La suggestion ne peut pas être autodestructrice, ou en tout cas pas directement.

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

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.

AJOUTS 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 de la cible (exemple : "*Zone de feu*" inflige l'effet *Feu* à toute les personnes se trouvant à trois mètre de la cible qui peut être un joueur, un objet, etc...)

"... Aura" : signifie que l'appel s'applique à toutes les personnes se trouvant à moins de 3 mètres du lanceur, excepté ce dernier (exemple : "*Aura de majesté*" interdit toute personne de s'approcher du lanceur).

A propos des appels infligeant des dommages :

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

APPELS 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 arrêtez 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 !

Lorsque vous serez sur le site de jeu, vous aurez de nombreuses occasions de récupérer des objets, et sans doute plus encore d'en perdre vous même, aussi vous devrez vous montrer vigilant quant aux objets qui vous entourent. Il est probable que l'on vous vole en jeu ou bien que l'on fouille votre personnage inanimé, ou qu'à l'inverse, ce soit vous qui dérobiez des objets.

Les objets que vous pouvez récupérer en jeu sont divers et variés. Il y a tout d'abord les papiers et parchemins qui sont tous en jeu, autant les parchemins de sorts que les traités de paix, les comptes-rendus de réunion et autres papiers officiels ou encore les petit papier représentant les emplâtres ; seuls les papiers représentant les sortilèges que peuvent lancer les magiciens et les prêtres ne peuvent être volés. Les fioles de potions, les bijoux magiques (n'y pensez même pas s'ils ne sont pas magiques et s'ils ne portent pas d'étiquette), et autres objets facilement reconnaissables peuvent être volé tel quel, emporté d'un bloc. Les autres objets tels les armes magiques ne peuvent être volés en entier car elles restent sur le site une propriété privée : seul le papier certifiant le caractère spécial de l'arme doit être pris et amené immédiatement à un organisateur afin qu'il puisse vous autoriser à garder l'objet (tous les objets sont référencés par les orgas en listes bien précises). Si il y a litige entre joueurs sur un objet magique, l'objet disparaîtra purement et simplement du jeu : il est donc impératif pour vous de faire valider vos larcins et vos achats immédiatement après ces derniers auprès des organisateurs, votre étiquette en main.

N'importe qui peut récupérer des objets qui sont dans un camp, même s'ils étaient habilement camouflés.

Vous pouvez de plus facilement fouiller quelqu'un consentant (auquel cas il vous fait la liste de ses possessions, mais ne vous cède aucun objet), inconscient, agonisant ou ligoté (dans ces cas là, vous pouvez récupérer ses objets, il n'a pas le droit de refuser et ne saura même pas qu'il s'agit de vous si il est inconscient). Il vous suffit pour fouiller de passer vos mains le long de son corps et de ses sacoches pour que le joueur fouillé vous fasse l'inventaire complet de ses possessions.

Vous pouvez enfin voler quelqu'un de bien réveillé avec 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 fournis pour cette opération, vous devrez les apporter vous-même. Pour les petits objets que vous transportez sur vous, la compétence discrétions 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 privées qui sont disposées 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, etc...

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 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, etc... L'essentiel est que le poison soit ingéré, 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 coller 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. Enfin, 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.

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 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 la 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.

ARME A UNE MAIN

Niv1 (1) Le personnage a suivi l'enseignement d'un maître et sait manier une arme de mêlée mesurant 110 cm maximum en utilisant une main. Il sait la manier convenablement mais peine encore à prévenir les feintes de ses adversaires et encore plus à en faire lui-même. L'arme employée peut être un marteau de guerre, une épée longue, une hache courte... Il n'est pas possible d'utiliser une arme de ce type dans chaque main sans être ambidextre.

Niv2 (3) A force d'observation et d'enseignements fastidieux, le personnage parvient à avoir une perception aiguë du combat et peut prévoir certaines feintes de son adversaire, qui ne parviendra jamais à le désarmer sans avoir recours lâchement à la Magie. Si il subit un désarmement non magique, le joueur devra répondre à l'injonction "*Désarmé*" par "*Résiste*".

Niv3 (5) Le personnage a acquis une dextérité exceptionnelle lui permettant de désarmer les adversaires les moins attentifs. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par bataille et le personnage doit, en frappant l'arme de son adversaire avec la sienne, crier '*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 capacité.* Le désarmement est bien sûr aussi valable contre les armes à deux mains et les armes d'hast. De plus, le personnage a des réflexes développés à l'extrême et dispose d'une esquive par jour, ce qui lui permet d'éviter les effets (et les dégâts) d'une attaque non magique (attaque sournoise, à distance, botte secrète, etc.). Pour ce faire, il devra crier "*Esquive*" en réponse à l'attaque.

Niv4 (*) A force d'enseignement, l'on fini par devenir soi-même un maître si l'on ne parvient à dépasser ce dernier. A ce niveau d'expérience extraordinaire, le personnage a la possibilité d'utiliser une botte secrète particulièrement précise sur un unique adversaire une seule fois par combat ou bataille. Pour ce faire le personnage doit, en touchant son adversaire, crier "*botte secrète : perce armure*", l'armure de l'adversaire n'est alors pas prise en compte pour cette touche dans la localisation touchée. Finalement, le personnage devient insensible aux effets non magiques projetant au sol, faisant reculer, et brisant l'arme en criant aux différentes injonctions '*résiste*'.

ARME A DEUX MAINS

Niv1 (3) Le personnage a appris à manier une arme de mêlée mesurant de 110 cm à 180 cm. Ces armes longues sont lourdes (ou simplement encombrantes) et doivent être maniées à deux mains pour pouvoir porter des coups sinon ceux-ci ne doivent pas être pris en compte.

Niv2 (3) Lorsque l'on manie des armes lourdes et longues tels les haches de batailles, il est nécessaire d'avoir un équilibre parfait. Le guerrier atteignant ce niveau d'expérience sait maintenir son équilibre en toute circonstance ou presque et devient insensible aux effets non magique projetant au sol. En cas de projection non magique le personnage devra répondre à l'injonction "*Projeté au sol*" par "*résiste*".

Niv3 (5) Le personnage a la possibilité grâce à une maîtrise rare de son arme de projeter au sol un unique adversaire et cela une seule fois par combat ou bataille. Pour ce faire, le personnage doit en frappant son adversaire crier "*Projeté au sol*", l'adversaire devra 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. De plus, le personnage dispose grâce à son instinct développé d'une esquive par jour, ce qui lui permet d'éviter les effets (et les dégâts) d'une attaque non magique (attaque sournoise, à distance, botte secrète, etc.). Pour ce faire, il devra crier "*Esquive*" en réponse à l'attaque.

Niv4 (*) Ces maîtres connaissent parfaitement les points d'équilibres des différentes armes et sont capables de cerner instinctivement la manière de combattre de leurs adversaires. Ceci leur donne la possibilité de briser l'arme ou le bouclier d'un unique adversaire et cela une seule fois par combat ou bataille. Pour ce faire le personnage doit, en frappant l'arme ou le bouclier de son adversaire avec la sienne, crier : "*Brisé(e)*". L'arme ou le bouclier devront alors être réparé(e) avant d'être utilisé(e) à nouveau. Cette attaque ne permet évidemment pas de briser une arme magique. De plus, les réflexes du guerrier sont tels qu'il devient insensible aux effets non magiques projetant au sol, faisant reculer, et brisant l'arme en criant aux différentes injonctions 'résiste'.

ARME D'HAST

Niv1 (3) Le novice sait manier les différentes armes d'hast mesurant de 180 cm à 210 cm, utilisée obligatoirement avec les deux mains pour que les coups soient pris en compte.

Niv2 (3) Ayant appris les manières d'anticiper certaines feintes afin de les bloquer, le personnage est capable d'éviter les effets non magiques le forçant à reculer. En cas de recul non magique le personnage devra répondre à l'injonction "*Recul*" par "*Résiste*".

Niv3 (5) Sachant manier son arme à son avantage, le personnage connaît quelques bottes forçant l'adversaire à reculer de manière à utiliser toutes les possibilités offertes par ces armes particulièrement longues. Il ne peut effectuer une feinte qu'une fois par bataille et la place en frappant son adversaire et en criant "*Recule*". La personne touchée devra alors reculer de cinq mètres. Par ailleurs, l'instinct développé du guerrier l'informe lorsqu'un danger imminent le menace et lui donne une esquive par jour qui lui permet d'éviter toutes les attaques non magiques. Pour ce faire, il devra crier "*Esquive*" en réponse à l'attaque.

Niv4 (*) Le personnage recevant l'enseignement des rare maîtres a la possibilité d'utiliser un coup particulièrement puissant sur un unique adversaire et cela une seule fois par combat ou bataille. Pour ce faire le personnage doit en touchant son adversaire crier "*coup puissant : trois*", l'adversaire subit alors en une seule touche trois points de dégâts dans la localisation touchée. De plus, devenant lui-même un maître d'arme, le personnage devient insensible aux effets non magiques projetant au sol, faisant reculer, et brisant l'arme en criant aux différentes injonctions "*résiste*".

ARMURE

Niv1 (2) Le personnage peut porter des armures légères conférant un point d'armure (1 PA). Ex : cuir souple, gambison, fourrure, pourpoint...

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...

BOUCLIER

Niv1 (2) Cette compétence permet à un personnage de se défendre avec un bouclier. La taille maximum admise pour celui-ci est de 160 cm en hauteur et 70 cm de large. Le bouclier est bien sûr soumis, tout comme les armes et armures, à des règles de sécurité (revêtement de mousse et interdiction de frapper à l'aide du bouclier qui est utilisable uniquement pour la défense ; on peut tout au plus repousser l'adversaire si cela ne nécessite pas une frappe, et encore...).

LANCER

Niv1 (1) Le personnage a appris à utiliser toutes sortes d'objets relativement petits qui, lancés avec adresse, permettent de blesser un adversaire. Toute sortes d'armes peuvent être lancées : dague, hachette, 'griffe', pierre et autre chopes à bières. Ces armes légères ne doivent pas mesurer plus de 30 cm 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.

PROJECTILES

Niv1 (5) 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 fourni 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.

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. Evidemment, 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) sur la tête en disant « *assommé 10 minutes* » afin de la plonger dans l'inconscience pour une période de cinq 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 "*Perce Armure*". Ce dégât s'attaque donc directement aux points de vie en ignorant l'armure.

De plus, l'assassin sait intimider et menacer de façon plus que convaincante : ainsi, il est capable de prendre quelqu'un en otage. Cette prise d'otage n'est pas discrète (tout le monde autour la voit) 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. Le compagnon devra annoncer à sa victime *Otage compagnon*.

Niv3 (4) Le personnage est dorénavant capable d'assommer une victime portant un casque. 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 "*Achevé*" 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 un prise d'otage discrète. Tout le monde trouve les deux personnes parfaitement normales et personnes ne peut suspecter l'assassin de duplicité. L'otage doit obéir et rester à distance de un bras de son tourmenteur; 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.

Niv4 (*) Dorénavant l'expert pour frapper 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 "*Fatal 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, regarder 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 quatre fois par jour.

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.

PICKPOCKET

Niv1 (3) Cette compétence permet au joueur de subtiliser bourse, parchemin, bijoux... ou tout autres objets portés 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 placés 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 arriérés ! Je connais la philosophie et la science voyez vous. Evidemment, chaque individu diffère d'un autre autant par l'expérience qu'il a engrangé 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 sortirai 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.

AMBIDEXTRE (2)

Le personnage disposant de cette compétence sait utiliser ses deux mains avec habilité. Il peut donc manier deux armes à une main (s'il dispose de la compétence, bien sûr) ou se battre avec sa main non directrice si l'autre est inutilisable. Les capacités offertes par assassinat et arme à une main ne fonctionnent que sur la main directrice ; si le joueur souhaite utiliser ces compétences avec sa deuxième mains, il doit racheter les niveaux pour cette dernière (excepté le niveau 1 d'arme à une main bien sûr).

DEVELOPPEMENT CORPOREL

Niv1 (5) 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 (5) Le personnage est d'une résistance quasi-surnaturelle et lui permet de bénéficier d'un troisième point de vie au torse. Ce niveau de compétence n'est donné qu'avec l'accord de l'équipe d'organisateur et uniquement s'il est appuyé par un background approfondie.

Remarque un personnage a naturellement un maximum de 3 points de vie (sans compter la protection fournie par l'armure) pour le torse, 2 pour les jambes, 2 pour les bras.

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 à 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 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.

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 au terme 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 pensait 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 génération 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 « TORTURE NOVICE ».

Niv2 (3) Le bourreau peut achever un personnage inconscient ou ligoté. Durant la séance, il devra annoncer à la victime « TORTURE 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 « TORTURE EXPERT ».

Niv4 (*) Le bourreau est une célébrité locale. Il est capable de torturer sans infliger de dommage, et deux fois plus vite. (5 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.

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 et le théorème de Gauss.

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.

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.

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. 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 de niveau 1 en dépensant un emplâtre 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 apporté 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 faériques. 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.

REPARER

Niv1 (2) Un personnage possédant cette compétence peut réparer une armure en 10 minutes.

Niv2 (3) Un personnage possédant cette compétence peut réparer une armure en 10 minutes, il peut également réparer une arme.

Niv3 (4) Un personnage possédant cette compétence peut réparer une armure en 5 minutes, il peut également réparer une arme. Il est de plus capable de fabriquer une arme ou un objet de « *bonne qualité* » possible à enchanter et impossible à briser par des moyens non-magiques, et ce une fois par manifestation.

Niv4 (*), Un personnage possédant cette compétence peut réparer une armure en 2 minutes, il peut également réparer une arme. Il est de plus capable de fabriquer une arme ou un objet possible à enchanter et impossible à briser par des moyens non-magiques, et ce une fois par jour.

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.

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 a 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.

Magie païenne

LES VOIES DE LA MAGIE

Niv1 (3) A ce niveau, le magicien est un apprenti de la voie concernée. 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 la voie 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 la voie concernée. 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) Le novice technologiste a l’habitude des machines et est capable de comprendre le fonctionnement de n’importe quel objet technologiste en travaillant sur celui-ci durant 15 minutes.

De plus, il sait fabriquer et réparer des machines, même si celles-ci ne fonctionnent pas toujours ; pour cela il dispose de 5 points d'inspiration et d'une composante courante. La création d'objet technologique est expliquée en détail dans l'appendice.

Il peut également consulter le recueil de machine des organisateurs pour piocher des idées ; la consultation lui coûte un point d'inspiration par minute.

Enfin de la même manière il peut, auprès d'un organisateur, dépenser des points d'inspiration pour tenter de deviner les propriétés d'une pièce ou d'un composant ; s'il ne dépense pas assez de points d'inspiration le joueur ne devine rien et les points sont perdus.

Niv2 (5) L'adepte dispose à présent de 10 points d'inspiration et de 3 composantes courantes. Il peut également avoir un assistant lorsqu'il tente de créer une machine.

Niv3 (7) Le technologiste est à présent un expert dans son domaine. Il dispose de 15 points de création et peut avoir sous ses ordres 3 assistants. Il dispose en plus en début de GN de 3 composantes courantes et d'une composante rare ou bien d'une pièce de puissance 3.

De plus le personnage est dorénavant un spécialiste d'une forme d'énergie et les machines utilisant cette énergie seront moins instables.

Pour finir, toutes les actions autorisées par les niveaux 1 et 2 demandent deux fois moins de temps.

Niv4 (*) Le technologiste est un maître reconnu au sein de l'Université. Il dispose de 20 points d'inspiration, 5 composantes courantes, 3 rares (ou 3 pièces de puissance 3) ou bien d'une machine de puissance 5. Il a l'habitude de diriger une équipe et peut donner des ordres à 5 assistants. Enfin, il peut renforcer sa spécialité ou en choisir une seconde.

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

Cette compétence est détaillé dans l'Appendice.

UTILISATION D'OBJET

Niv1 (5) Cette compétence permet aux joueurs la possédant de comprendre le fonctionnement d'un outillage technologiste 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, téléchargeable sur le site dde 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.