

# **Règles Générales V1**

## *Haven, l'aube du nouveau monde*



## **Mécaniques du jeu**

Vous trouverez ici toutes les règles applicables partout, à tout moment et pour tout le monde en jeu. Les règles de chaque faction sont décrites dans leurs documents correspondants. Ces règles se veulent “générales” car elles répondent à la plupart des actions possibles en jeu.

Cependant, vu qu’il vous est possible de créer votre propre faction, vous pouvez nous soumettre vos idées de lore et de règles spécifiques à celle-ci. Nous ferons en sorte de l’intégrer au mieux dans le scénario pour l’opus suivant (en 2027), une fois votre faction approuvée par l’Orga. Vous pouvez toujours nous contacter par mail : [drakkarrougeevent@gmail.com](mailto:drakkarrougeevent@gmail.com)

Ce document balaye donc tous les cadres du jeu, mais nous ne dévoilons volontairement pas l’entièreté du jeu et de ses mécaniques. Ce sera à vous de trouver en jeu comment faire évoluer votre personnage et votre faction. Nous entendons par là que c’est en jeu que vous découvrirez les recettes de potion, les mécaniques spéciales pour vaincre des monstres spéciaux, etc etc...

Avant de continuer à lire ce document, nous insistons sur plusieurs points essentiels :

- le respect (des autres, du jeu, du lieu)
- le fairplay
- le TI ( tout ce qui est en jeu doit répondre par l’affirmative à la question “est-ce que cet objet rentre dans l’idée qu’on se fait d’un monde médiéval fantastique?”)

Comprenez qu’en ignorant ces règles simples vous pouvez mettre à mal le jeu des autres joueurs et de l’Orga.

## **Les annonces**

Voici la liste non-exhaustive des annonces que l’on peut entendre durant le jeu, et auxquelles chaque joueur doit se plier s’il est visé.

Nous vous demandons de jouer au mieux les annonces que vous dites et que vous recevez. Si vous recevez une carte maladie, poison, drogue, etc.. celle-ci sera explicitée sur sa carte *Effet*. N'hésitez pas à venir poser vos questions au *Cloître* (le Point Orga) si un effet ou une carte n'est pas assez claire.

Il est tout à fait possible de recevoir une annonce qui n'est pas citée ci-dessous. Par exemple : un joueur qui aurait débloqué une compétence particulière plus rare, ou un Pnj à qui on aurait donné un pouvoir particulier pour appuyer son Rp,...

Dans tous les cas, si une annonce ne vous paraît pas assez claire, n'hésitez pas à vous arrêter et demander à l'annonceur d'expliquer son annonce.

<b>Les annonces les plus courantes :</b>	
<b>Time In (TI)</b>	Ce terme définit le temps, les objets et les lieux actifs en jeu
<b>Time Out (TO)</b>	Ce terme définit le temps, les objets et les lieux actifs hors jeu
<b>Time Freeze</b>	Injonction des MJ ou arbitres demandant à tous les joueurs de fermer les yeux, se boucher les oreilles et ne pas bouger pour des raisons sécuritaires ou scénaristiques.
<b>KO</b>	La victime tombe assommée au sol pendant 3 minutes (voir compétence <i>K.O.</i> ).
<b>Choc</b>	Porte un coup puissant mettant son adversaire au sol.
<b>Élémentaire</b>	Les annonces de ces frappes sont <i>Feu</i> ou <i>Glacé</i> . Certaines créatures sont sensibles aux frappes élémentaires. Ces annonces infligent le double de dégâts annoncés pour tout ce qui y est sensible.
<b>Blast</b>	Un éclair venant du lanceur frappe la cible et enlève 1Pv ignorant l'armure. La personne qui déclare cette annonce doit aussi annoncer la localisation visée (si ce n'est pas le torse) ainsi que le nombre de dégâts s'ils sont différents de 1. Par exemple : "Blast", vous perdez 1Pv au torse. "Blast 2 bras", vous perdez 2Pv au bras.
<b>Terror</b>	La cible doit simuler la frayeur pendant 5 secondes (se mettre en boule, courir à l'opposé en criant,...
<b>Enchevêtrement</b>	La cible peut continuer ses actions mais ses pieds collent au sol et ne peuvent pas bouger pendant 5 secondes.
<b>Magique</b>	Une frappe magique atteint les créatures et personnages qui sont insensibles aux frappes normales
<b>Paralyse</b>	La cible doit s'arrêter de bouger pendant 5 secondes.
<b>Résiste</b>	Le joueur donnant cette annonce résiste à l'annonce le ciblant, et ne prend donc pas les effets de cette dernière.
<b>Poison</b>	Retire 2Pv au torse et ne peut être soigné que par un remède.
<b>Purification</b>	Permet de détruire une malédiction sur une personne ou un objet (tulle mauve)
<b>Blind</b>	La cible doit se couvrir les yeux et jouer le fait d'être aveuglé par une lumière très forte pendant 5 secondes.
<b>Saignement</b>	Les joueurs qui subissent un saignement mettent une tulle à la cheville. Les MJ ou arbitres leur diront quand ils auront perdu trop de sang pour continuer.

<b>Torture</b>	Tout le monde peut torturer un autre personnage sans annonce particulière. les personnages qui ont la compétence <i>Torture</i> font dire à leur cible la vérité, au même titre qu'une <i>Potion de Vérité</i> . Tout acte de torture doit se passer dans le respect et les limites de la victime. Tout abus ou manquement à cette règle sera passible d'un ban définitif du live !
<b>Douleur</b>	La cible de cette annonce doit tomber au sol et hurler de douleur pendant 5 secondes.
<b>Destroy</b>	Une pièce d'armure, une arme, ou un bouclier est détruit. Se déclenche à la touche. Le personnage doit faire réparer sa pièce d'équipement auprès d'un forgeron compétent.
<b>Coma</b>	La cible tombe au sol agonisant pendant 3 minutes avec 0Pv au sol (voir <i>Coma</i> plus bas dans la partie sur <i>La Mort</i> . L'annonce <i>Coma</i> lors d'une frappe est perdue si la cible n'est pas touchée. Cependant elle prend effet même si le bouclier est touché ou toute partie de la cible. (Ceci est un effet unique non-exhaustif)

## La mort

Un personnage tombant à 0 PV au torse s'effondre souffrant et ne peut que demander de l'aide. Il est agonisant et doit rester au sol durant les 3 minutes suivantes. Une aide adéquate peut lui être apportée afin qu'il puisse se relever et être soigné à l'écart (Dans son camp, un hôpital...). Si aucune aide ne lui est apportée dans les 3 minutes, il est alors considéré comme mort et doit se rendre poing levé au Cloître.

*On considère qu'un personnage poing levé n'interagit pas avec les autres joueurs. Il est mort : son âme erre vers le Cloître. S'il revient à la vie, il ne se rappelle pas des 5 dernières minutes avant sa mort, oubliant à priori ce qui l'a tué.*

### COMA

Personnage au sol agonisant avec 0PV au torse se rapprochant de la mort. On considère qu'un joueur est en coma pendant les 3 minutes d'agonie citées plus haut.

### DEAD

Cette annonce veut dire que votre personnage est mort et ne reviendra pas. Cette situation ne peut arriver que via des personnages ayant la capacité de le faire ou via un fait de jeu scénarisé. Vous devrez alors recommencer le jeu avec un nouveau personnage et lui créer une nouvelle fiche personnage au Cloître. Les possessions TI qui appartenaient à votre personnage Dead sont perdues.

### LE FIL DE VIE

Chaque joueur reçoit en début de live un fil de vie (couleur rouge) pour indiquer qu'il est bien en vie et actif en jeu. Si votre fil de vie vous est enlevé (comme par exemple via compétence *Achever*) après vous avoir retiré tous vos Pv au torse, vous ne passez pas par le *Coma* expliqué plus haut, vous allez directement au Cloître subir votre destin, sans possibilité de vous faire *soigner* ou *fouiller*.

# **Combat**

## **FONDAMENTAUX**

Les coups à la tête et aux parties génitales (y compris poitrine des femmes) sont interdits.

Les coups d'estocs sont interdits.

Les coups non armés ne comptent pas

Des coups trop rapides, dit « mitraillette » (ne compter que la première touche si elle est armée uniquement)

Il n'est possible de combattre qu'avec des armes qui ont passé l'homologation des armes au début du jeu.

**Les enfants** : il est interdit de considérer un enfant en combat comme un adulte ! Exemple : pousser avec son bouclier un enfant, ... Une scène Rp ne peut pas être jouée avec la même intensité entre adultes qu'avec des enfants !

## **ÉTAT DE SANTÉ**

Les personnages commencent avec 1 point de vie (Pv) sur chacune des zones de leur corps. Les zones sont les suivantes : torse, les deux bras, les deux jambes. Soit 5 zones au total.

## **ARMES ET DÉGÂTS**

Toutes les armes font 1 point de dégât. Certaines armes exceptionnelles peuvent faire deux points de dégâts ou plus.

En ce qui concerne les contacts au bouclier :

Un bouclier sert à parer un coup porté par un adversaire.

Ne sont autorisés que les boucliers faits entièrement en mousse !

Avec son propre bouclier, il est possible de repousser le bouclier d'un adversaire, ou de le mettre au contact de celui de son adversaire.

Le bouclier peut servir à aller chercher l'arme de quelqu'un d'autre, mais il ne peut pas servir à donner des coups directement à l'adversaire ou repousser un adversaire.

## **ARMES DE TRAITS**

Les armes de traits blessent automatiquement de 1 Points de dégâts. Les tireurs ne peuvent pas tirer en dessous d'une distance de sécurité de 5 m.

Les flèches et les carreaux ne sont pas réutilisables après les avoir tirés. Elles doivent être fabriquées avec la compétence appropriée.

Durant et à la suite d'un combat, elles seront ramassées par les arbitres et mises en un unique tas non loin de la zone du précédent combat, pour éviter qu'elles ne soient relancées, mais aussi pour éviter qu'elles soient piétinées. Pensez à récupérer vos projectiles et à les re-fabriquer grâce à la compétence fabrication de projectiles.

## **ARMURE**

Les armures donnent des PV supplémentaires sur les localisations ainsi protégées. Plus votre armure recouvre le corps, et plus il y a de couches successives, plus elle est efficace.

*On considère qu'en combat, vous perdez d'abord les Pv de votre armure, ensuite les Pv de vos localisations. Une armure réduite à 0Pv doit être réparée chez un Forgeron compétent.*

Pour considérer qu'une armure est d'un type ou d'un autre, elle doit recouvrir plus de la moitié de la partie du corps concernée.

Votre armure sera diminuée d'un point si elle n'est pas en vrai métal.

## FOUILLE

Tout le monde peut fouiller une personne se trouvant au sol et n'ayant plus de pv au torse. À moins d'avoir une ou plusieurs poches secrètes, la victime doit donner toutes les possessions TI qu'elle a sur elle au joueur qui la fouille.

# **Le village et les campements**

## LE VILLAGE

Le village de Tour Griffon, dans et autour duquel nous jouons est sous contrôle des *Élus du Souffle Éternel* (voir *Les factions* plus bas). La plupart des guildes y tiennent leur fief : chaque maison appartient à une guilde. (Voir *Les guildes* plus bas)

Vous y trouverez notamment :

- La taverne, gérée par l'orga
- Le Cloître (le Point Orga)
- Des maisons, des palissades, etc, etc...

Ce village est en constante évolution : à l'heure à laquelle nous écrivons ces lignes, il n'y a pas encore de portes et de fenêtres à chaque maison. Voici donc comment nous allons les jouer :

*Une porte ou une fenêtre peut être fermée par une corde. Vous pouvez obtenir auprès du Pnj forgeron ou au Cloître, des cadenas de niveaux de difficultés différents pour « fermer » ces portes et fenêtres.*

Les maisons

- ont des Pv, au cas où elles se font attaquer par des armes de siège, tout comme les portes
- Peuvent être *Incendiées* par la compétence *Sabotage*. Un personnage ayant cette compétence trouvera au Cloître une corde et des sacs. Il devra installer la corde autour de la maison, et ensuite y attacher les sacs pour représenter le fait qu'il y jette un combustible liquide, et qu'il y mette le feu.
- Sont réparables
- Apportent un revenu passif aux joueurs à qui elles appartiennent en jeu.

## CAMPEMENTS ET PALISSADES

Nous demandons à ce que toutes les tentes d'une faction soient TI ! Les tentes TO doivent absolument être cachées par leur propriétaire !

Chaque faction verra sa zone de campement attribuée par l'Orga. Il est possible de venir sur site les 23 et 30 août pour préparer au mieux votre arrivée. *Cfr Lettre d'intention*

Vous avez la possibilité d'apporter des structures, comme par exemple des palissades, murs et plancher, barrières, etc... de votre propre confection. Nous vous demandons d'envoyer par mail aux orgas des photos et vidéos pour validation.

Avant le début du jeu, l'orga délivrera une fiche avec des stats pour chaque structure.

Tout comme les maisons, il est possible de mettre le feu (en jeu) à une tente, et donc un campement.

Si un campement a été *Incendié*, il faudra donc dépenser des ressources au Cloître pour le rendre à nouveau actif. Quiconque dort dans une tente *Incendiée* est considéré comme *Mort* dès son réveil.

**TOUTE POSSESSION TI DOIT RESTER EN JEU JOUR ET NUIT QUOIQ'IL ARRIVE !**

Nous vous demandons de mettre une tente TI à disposition pour y garder vos ressources. À vous de la faire garder en y déposant toutes vos possessions le soir avant d'aller se coucher, ou avant de rentrer dans votre espace TO.

Pour des besoins scénaristique et logistique, il est important que tout le monde comprenne que garder ses possessions hors du jeu, nuit au jeu.

## ARMES DE SIÈGE

Il vous est possible aussi d'apporter des armes de siège telles que des canons, balistes, catapultes, etc... sous cette même réserve d'envoyer des photos et vidéos par mail aux orgas. Une pièce distinctive détachable vous sera donnée par l'orga, et à installer sur l'arme de siège, afin qu'elle puisse être *Sabotée* par d'autres joueurs. Elle vous sera donc inutilisable le temps de récupération de cette pièce en jeu.

## Les ressources et objets mis en jeu

### “RESSOURCER”

Lorsqu'un personnage souhaite collecter des ressources, grâce à une compétence qui lui permet de le faire, le Cloître lui donnera une mission qui représentera le fait de s'absenter lors de sa récolte.

### UTILISER DES RESSOURCES

⚠ Le Mana et les ressources utilisées pour crafter ou réparer sont consommées et doivent donc être rendues au Cloître ou au Pnj référent de votre faction !

⚠ Les fiches de recettes « *Objet Unique* » NE PEUVENT PAS ÊTRE COPIÉES ET RÉALISÉES PLUSIEURS FOIS et doivent être rendues au Cloître une fois réalisées

⚠ Rendez également au Cloître les recettes utilisées pour recevoir :

- une carte *Effet* pour une potion réalisée. Les potions sont indissociables de leur carte *Effet*
- Une *tulle* et une carte *Effet* correspondante à l'amélioration d'une arme ou une pièce d'équipement

Les tulles et cartes *Effet* sont des objets TI volables. C'est comme cela qu'on considère que vous volez une arme magique ou une potion à un autre joueur sans voler des objets qui lui appartiennent TO.

Une sanction en jeu pourra être appliquée par un orga ou un arbitre en cas de non-respect de ces règles. S'il ne vous est pas possible de rendre les cartes directement, nous vous demandons de les remettre dans votre sac en jute fourni à la réception de votre carte personnage, afin de les remettre à un orga ou un arbitre DÈS QUE POSSIBLE !

### EXEMPLE DE RECETTE

Voici un exemple fictif de recette que vous pourrez trouver en jeu :

#### **14. L'élixir de Noxfen**

Effet : le personnage ayant bu cette potion s'endort immédiatement et ne peut être réveillé que par le doux baiser d'un ork.

Recette : 4 fers + 2 achillées + 3 skreï

Conditions : Objet unique. Alchimie 2. Nain de Tombroch.

*Explications* :

*Cette recette ne peut être réalisée que par un Nain de la faction du Royaume de Tombroch, qui a passé au moins deux niveaux d'alchimie auprès de sa guilde. Il peut se rendre au Cloître avec les ressources nécessaires. L'orga reprendra cette recette (car elle est « objet unique ») et lui donnera une carte « effet » et une fiole pour faire boire l'élixir à sa malheureuse cible.*

### RESSOURCES COMMUNES(liste non-exhaustive)

#### **Faune et flore :**

Cuir, achillée, mercuriale, nymphéa, myrrhe, hvonn, rhodiole, cochléaire officinale, jusquiame noire

#### **Champignons :**

Amanite vireuse, amanite panthère, cortinaire

#### **Minerais :**

Fer, ambre, cornaline, iolite

#### **Bois :**

Bouleau, épinette

#### **Agriculture :**

Blé, sarrasin

#### **Rivières :**

Saumon, skreiï

### RESSOURCES MAGIQUES (liste non-exhaustive)

Mana

Cristal

Essence pure

Essence corrompue

### OBJETS MIS EN JEU

Vous trouverez sans doute des objets que l'orga met en jeu (tels que des sacs en jute accrochés aux arbres, ou des coffres dans des cachettes, ...). Une fois ouverts et vidés, il vous est demandé de rendre le matériel à un Pnj, un arbitre ou un MJ. Tout objet utilisé que l'orga met en jeu doit inévitablement revenir à l'orga.

## **Votre personnage**

À votre arrivée vendredi, nous aurons installé un bureau provisoire près du parking principal pour recevoir tout le monde, valider votre inscription et créer votre premier personnage d'*Haven*, l'aube d'un nouveau monde.

À la création de votre personnage, vous recevrez :

- un petit sac en toile de jute, pour garder vos possessions TI
- votre fiche personnage
- un fil de vie, à accrocher sur vous de manière ostentatoire
- quelques ressources de base

Pour créer votre personnage, choisissez dans ce document *Règles Générales*, une race et une compétence supplémentaire dans la *liste des compétences*. Ensuite, vous trouverez votre classe (ou équivalent) dans le document de votre faction.

Durant les opus, il vous sera possible d'acquérir de nouvelles compétences ou les approfondir, pour la plupart via les *Guildes*.

## RACE

Il est demandé d'ajouter un maximum de réalisme à votre costume. Nous vous invitons à prendre connaissance de la *Lettre d'intention* dans laquelle nous décrivons ce que nous attendons de chaque race en terme de costume.

Chaque compétence innée de classe et de race en doublon vous octroiera automatiquement l'évolution de cette compétence.

Ex: un nain guerrier qui aurait deux fois *Endurance 1* (de par sa classe et sa race), obtiendra donc automatiquement *Endurance 2*.

Race	Bonus	Malus
Humain	-	-
Ork	+ 1Pv par localisation	Les compétences suivantes sont interdites : <i>Alphabétisation, Langue 1, 2, 3</i>
Elfe	<i>Arme d'hast</i>	<i>Armure 4</i> est interdit
Drow	Résiste au poison et aux maladies génériques	Tout effet de lumière magique inflige <i>K.O.</i>
Nain	Endurance 1	Ne savent pas nager. Aller dans l'eau provoque un <i>Coma</i>
Homme-Bête	<i>Chasse, Pêche</i>	Ne peut être soigné que par un vétérinaire, des potions ou des soins magiques
Gnome (enfant uniquement)	Résiste aux <i>Enchevêtrements</i> et <i>Paralyse</i>	Ne peut pas porter ou utiliser d'arc long, d'arme longue ou à deux mains
Vampire	+1Pv par localisation la nuit	Doit éviter la lumière du jour
Skaven	Résiste aux maladies génériques, <i>Crochetage 1</i>	<i>K.O.</i> pour toute frappe à 2 ou plus
Géant	3Pv par localisation de base	Les soins ne guérissent que la moitié des Pv rendus normalement
Gobelin	Se relève d'un <i>Coma</i> 1x/jour	seul, fuit le combat
Tieffelin	reconnaît un objet magique	Max armure 3

## LISTE DES COMPÉTENCES DE BASE

Certaines compétences sont divisées en plusieurs niveaux : certains niveaux sont accessibles dès la création de votre personnage, quand d'autres seront développés via les *Guildes* (Forge 3, Alchimie, Médecine 3,...)

Si une compétence possède plusieurs niveaux, alors vous ne pouvez pas apprendre un niveau de compétence supérieur sans avoir d'abord acquis les précédents.

Si une compétence nécessite des recettes, celles-ci vous seront fournies en début de live.

**Achever** : Achever quelqu'un au sol pour l'envoyer au Cloître directement sans attendre les 3 minutes réglementaires au sol. La victime ne peut plus être soignée ou fouillée, et doit aller jouer son destin sans tarder. Le joueur doit annoncer "achever" tout en retirant le fil de vie de la victime.

**Agriculture** : Permet la culture et l'exploitation d'une parcelle de terrain donnant des ressources agricoles ou de cultures diverses.

Quand vous dépensez les ressources nécessaires pour la fabrication de l'une ou l'autre culture au Cloître vous fournira des matériaux (sacs en toile de jute colorés) à accrocher à une parcelle (définies à l'avance par l'organisation)

Celles-ci peuvent être sabotées en enlevant les matériaux des piquets symbolisant la culture.

Les récoltes se feront au Cloître en ramenant les sacs au timing donné, et une mission pnj vous y sera donnée, comme toute compétence de récolte.

**Alchimie 1 - Fabrication de potions** : Nécessite connaissance de la nature. Permet d'avoir le savoir-faire pour fabriquer des potions, mais les recettes doivent être trouvées en jeu par le joueur. Une fois la potion fabriquée, remettez les ressources utilisées à un arbitre.

**Alphabétisation**: Langue commune. Chaque personnage sait parler la langue commune, ce qui ne signifie pas qu'il puisse la lire ou l'écrire. Pour ce faire, il doit acheter cette compétence.

**Ambidextre** : permet le maniement de deux armes simultanément.

**Archerie** : Tout maniement d'arc ou d'arbalète.

**Arme d'hast** : Maniement des armes de plus d'1m 40

**Armure 1 - Cuir léger** : simple couche de cuir ou similaire. +1Pv par loc

**Armure 2 - Cuir lourd** : nécessite *Armure 1*. Couche de cuir ou similaire renforcée par d'autres éléments comme les clous, d'autres bandes de cuir,... +2Pv par loc

**Armure 3 - Métal** : nécessite *Armure 2*. Armure en métal non-complète type cotte de mailles. +3Pv par loc

**Armure 4 - Armure de plates** : nécessite *Armure 3*. Armure complète ne laissant que très peu de parties du corps non-couverte. +4Pv par loc

**Astronomie et astrologie** : permet l'accès aux *Rituels d'Astronomes*. Une liste de rituels de base vous sera fournie en début de jeu.

**Assommer** : Pour pouvoir assommer quelqu'un, il faut approcher par derrière la personne en toute discrétion, sans qu'elle le remarque (sinon la tentative échoue), et faire semblant de frapper doucement l'arrière du crâne avec une arme molle, si possible sans armature, mais en mimant le geste. Il faut joindre la parole au geste en annonçant «KO». Un personnage qui porte un casque *Résiste à KO*.

**Bagarre - niveau 1, 2 et 3** : La *Bagarre* est un combat sans arme entre deux personnages. On parle bien d'une scène RP entre deux joueurs consentants dans laquelle ils vont se battre aux poings, le tout de manière sécurisée.

Tout le monde est considéré comme « niveau 0 » en terme de *Bagarre* (à moins, bien sûr, d'avoir pris au moins un niveau de cette compétence). Faites un Pierre-Papier-Ciseaux avant votre combat pour déterminer qui sera le vainqueur. Une fois que vous passez au moins un niveau de cette compétence, l'orga vous délivrera un set de cartes pour le Pierre-Papier-Ciseaux et une carte Joker par niveau. Le jeu se fera alors en tirant une carte au hasard de votre set. Un Joker est toujours une victoire. Si les deux joueurs montrent un Joker, alors ils tirent à nouveau au hasard dans leur set jusqu'à ce qu'un vainqueur ait été déterminé.

**Casque** : Porter un casque est gratuit, cette compétence ne compte pas dans votre total de compétences à la création de votre personnage. Tout le monde a le droit de porter un casque et de se protéger la tête. Porter un casque donne +1Pv au torse, et s'il est porté avec une *Armure 3 ou 4*, +2Pv au torse

**Chasse** : Permet d'aller chasser. Voir le point *Ressourcer* plus haut

**Connaissance des langues - niveau 1, 2 et 3** : En ayant cette compétence le personnage a le niveau de traduction 1, 2 ou 3 pour traduire les parchemins écrits dans une langue inconnue. Une fiche de traduction vous sera remise au début du GN.

**Connaissance de la nature** : Permet de trouver des composantes naturelles exploitables. Voir le point *Ressourcer* plus haut

**Contrebande** : permet d'aller chercher une mission à réaliser au tableau des primes. Le tableau des primes est alimenté par l'orga et les joueurs désireux de mettre une prime pour une mission ou sur la tête de quelqu'un...

**Crochetage - niveau 1, 2 et 3** : Si un Pj achète un cadenas, le code lui est donné sur une feuille et cette feuille fait partie des possessions TI (volable) mais ne doit jamais se retrouver dans un coffre !

Tous les cadenas mis en place par les MJ ont leur code caché dans un rayon de deux mètres autour de ce coffre.

Tous les codes de cadenas sont cryptés, et les personnages ayant une compétence de crochetage recevront une fiche de décryptage en fonction de leur niveau.

**Endurance 1, 2 et 3** : Confère au personnage des points de vie supplémentaires :

- Niveau 1 : + 1 Pv au torse.
- Niveau 2 : +1 Pv à chaque loc
- Niveau 3 : +1 Pv à chaque loc

**Explorateur** : permet d'acheter une caravane d'exploration afin de parcourir les terres encore inexplorées de la grande map du concilium (aux heures creuses). Pour les exilés, trouver de nouvelles terres et s'y implanter est nécessaire pour créer sa faction.

**Forge 1 - Apprenti** : Répare les armes cassées

**Forge 2 - Forgeron** : Nécessite apprenti. Répare les armures et boucliers cassés

**Infiltration** : Permet d'infiltrer des villes ou des campements par des installations prévues par l'organisation. Seuls les infiltrateurs peuvent passer dans ces passages. Un symbole distinctif les signalera durant le jeu.

**Ingénieur** : Permet de réparer des engins de siège et des fortifications.

**Marchand** : Permet l'échange de 3 ressources pour 1 autre auprès du Cloître ou auprès d'un marchand pnj.

**Médecine 1 - premier secours** : Sert à éviter la mort dans les 3 minutes en stabilisant un blessé au sol. Il doit être transporté en lieu sûr où on lui prodigue des soins avant de pouvoir retourner au combat.

**Médecine 2 - Médecin** : Nécessite premier secours. Le médecin peut appliquer des soins sur le terrain tant que la personne est en espace safe mais il va prendre plus de temps qu'en poste de secours. 3 minutes par PV rendu sur le terrain pour 1 PV par minute en poste de secours.

**Médecine 2 - Vétérinaire** : nécessite premiers secours. Permet de soigner des hommes-bêtes comme un *Médecin* (voir plus haut)

**Mineur** : Permet de récolter du minerais. Voir le point *Ressourcer* plus haut

**Navigateur** : permet d'acheter un bateau d'exploration afin de voguer sur les mers de la grande map du Concilium (aux heures creuses) et de découvrir des terres encore inexplorées. Voir *Explorateur*

**Pavois** : Permet le port de n'importe quel bouclier y compris les pavois

**Pêche** : Permet à un joueur d'aller pêcher. Voir le point *Ressourcer* plus haut

**Piège et détection** : Permet de détecter les pièges. Permet d'ignorer les éventuelles cartes pièges dans les coffres et autres éléments de scénario. Des prérequis pour désamorcer les pièges seront présents sur les cartes.

**Poche secrète** : quand un autre personnage vous *fouille* ou vous *vole*, vous perdez l'entièreté des possessions TI que vous avez sur vous ... à moins d'avoir une poche secrète dans laquelle vous pouvez garder un objet précieusement !

**Sabotage** : permet de saboter une construction, une palissade, une porte, un engin de siège, un champ, etc... en retirant les sacs en jute préalablement installés par leur(s) propriétaire(s), mais aussi d'*Incendier* les maisons et les campements. Voir le point sur *Le village et les campements* plus haut

**Vol** : Plusieurs petits crânes vous seront remis au début du GN. Le voleur devra en dissimuler un dans les affaires de la personne volée, et prévenir un MJ ou un arbitre de son méfait. Le MJ ou l'arbitre se chargera alors de récupérer le crâne et les objets ainsi volés et de les remettre discrètement au voleur. Cependant, si la personne volée découvre le crâne avant d'avoir eu la visite d'un MJ ou un arbitre, il devra rendre le crâne à un MJ ou un arbitre et le vol a échoué.

La compétence Vol ne permet pas de prendre un objet d'une poche secrète.

## **Géopolitique et jeu interfaction**

Dans *Haven, l'aube d'un nouveau monde*, il existe une paix fragile entre les 7 factions depuis quelques années. Cette paix repose essentiellement sur les décisions politiques qui se jouent au *Concilium*.

### LES FACTIONS

Il existe aujourd'hui 7 grandes factions qui ont en leur possession une bonne partie des terres du monde:

**Le Peuple du Nord** (PJ)

**Les Gardiens du Chaos** (PJ)

**Les Veneliths** (PJ)

**Le Royaume de Tombroch** (PJ)

**Le Pacte des Profondeurs** (PJ)

**Les Élus du Souffle Éternel** (PNJ)

**Les Voix des Terres Arides** (PNJ)

Chaque faction fonctionne avec sa mécanique propre, son identité propre. Vous pourrez retrouver le lore et les règles de chaque faction dans leur document respectif.

**Les Exilés** (PJ) : nous sommes conscients que tout le monde ne peut pas adhérer au lore et aux mécaniques des factions que nous mettons en place. Il vous est possible de vous inscrire en tant qu'*Exilé*, auquel cas vous n'appartenez pas à une faction, vous n'êtes pas

dévoués à ses cultes et traditions, ses mécaniques de jeu et, a fortiori, n'avez pas votre place ni au *Concilium*, ni sur *La Grande Carte du Monde*. Nous mettons cependant en place quelques règles simples pour les *Exilés*, pour qu'une évolution de personnage y soit possible.

Notez que vous inscrire en tant qu'*Exilé*, ou vous exiler de votre faction en cours de jeu, est le seul moyen actuellement de créer sa propre faction. N'hésitez pas à proposer du lore et des mécaniques qui peuvent correspondre à notre univers, et nous essaierons de les mettre en place avec vous pour l'opus suivant (ici pour 2027). Il faut réunir au moins 10 joueurs pour créer votre faction.

### LE CONCILIUM

Le Concilium est l'endroit où tous les chefs de factions et politiciens discutent ensemble de la gestion des territoires et ressources entre factions.

Il s'agit d'un endroit à priori neutre et pacifique, où sont signés des traités, des lois entre factions, des accords commerciaux, mais aussi les déclarations de guerre.

Nous y retrouvons également *La Grande Carte du Monde*, qui est un support pour vous aider à gérer au mieux votre faction.

### LA GRANDE CARTE DU MONDE

Le monde de *Haven* est divisé en plusieurs territoires. Certains de ces territoires appartiennent aux factions, mais d'autres sont encore à découvrir.

Les règles du jeu sur *La Grande Carte du Monde* se trouvent sur un document à part.

### CAMPEMENTS ET FRONTIÈRES PHYSIQUES

L'orga vous donnera vos zones de camps, et y délimitera avec vous les frontières. Dans un premier temps, une marque au sol est suffisante pour marquer une frontière, mais vous pouvez bien sûr apporter des palissades et des barrières pour les solidifier (voir le point sur *Les campements et palissades* ici plus haut, et la *Lettre d'intention*).

On considère que tout ce qui se trouve à l'intérieur des frontières de chaque faction (campement, structures, *Catalyseur*, zones de cultes, de commerce, de production, etc...) est un *Territoire* provisoire que votre nation est venue installer au moment des Grandes Assemblées annuelles.

Vous aurez en jeu, l'occasion d'ajouter des éléments de jeu dans votre *Territoire* qui apportent des revenus passifs à votre faction. Si votre *Territoire* a été saccagé après une guerre, elle n'apporte plus ces revenus passifs, et vous devrez reconstruire tout ce qui a été détruit.

### LES DÉCLARATIONS DE GUERRE

Si une faction déclare la guerre à une autre, celle-ci doit se faire officiellement au *Concilium* (afin de mettre l'orga au courant). À partir de là, chaque faction a une heure pour se regrouper au lieu de rencontre décidé par les chefs de faction et l'orga.

Notez que nous sommes en TI à tout instant du jour et de la nuit, et une déclaration de guerre à 3h du matin n'est pas à exclure. S'il n'y a personne pour défendre votre province, vous retrouverez certainement au petit matin les éléments de jeu qui montrent que votre campement a été détruit, probablement pillé, et chaque personnage d'une province saccagée devra jouer son destin au Cloître dès le réveil. Les déclarations de guerre, surtout de nuit, sont soumises à certaines conditions que vous découvrirez en jeu.

## **Les guildes**

Dans *Haven, l'aube d'un nouveau monde*, les guildes sont des organisations de savoir et de pouvoir. Elles regroupent des personnages ayant un même domaine de compétence : artisanat, commerce, combat, magie,... L'évolution de votre personnage se fera donc doublement : à travers le fonctionnement de votre faction, et à travers une guilde de métier.

Dans un premier temps, à l'instar des factions, nous mettons en place des Pnj référents pour chaque guilde, afin de vous guider au mieux vers l'accomplissement de votre métier. Pour accéder à une guilde il vous faudra trouver ces référents et probablement leur prouver votre valeur. Certaines guildes sont connues de tous, quand d'autres se veulent discrètes. L'évolution dans votre guilde dépendra surtout de votre implication et de vos actions.

Intégrer une guilde, ce n'est pas juste « débloquer une liste de compétences », c'est une relation RP que vous créez avec les autres membres.