

Règles générales V2.3

Les derniers retranchements d'Yggdrasil

1. Respect

Attention :

Le jeu est basé en grande partie sur le **roleplay**, mais aussi sur le **fair-play**, qui sont indispensables ! Car sans, le jeu n'a pas de raison d'être. Vous serez plongés dans un jeu où les règles sont les mêmes pour tous. Risquer sa vie, passer à côté d'une mort certaine, faire un acte de bravoure, et de folie, beaucoup de sentiments et d'impressions passent par le respect des règles. Pour que le jeu soit le plus agréable et plaisant pour tous, respectez les règles et ne trichez pas !

Respect de la nature :

Les sites naturels où se déroulent nos jeux organisés doivent être respectés. Il est indispensable de laisser les lieux aussi propres qu'à votre arrivée. Ne jetez pas vos mégots, ne laissez pas traîner vos ordures, respectez les consignes de tri. Des poubelles seront mises à votre disposition. Respectez le terrain implique aussi de circuler le plus possible sur les chemins déjà tracés, de ne pas abattre une haie pour se frayer un chemin.

Sécurité :

De manière à éviter certains accidents, nous préférons insister sur certaines choses à ne PAS faire ! - Chaque joueur doit éviter/empêcher les situations dangereuses pour lui et les autres participants ! Tous les joueurs sont soumis à ce principe et se doivent d'arrêter leur action (Time Freeze) si celle-ci se développe dans une situation potentiellement dangereuse pour soi ou autrui. - En cas de blessure, bien évidemment ; on arrête tous les combats autour et on prévient l'ARBITRE le plus proche ! Une trousse de secours sera à disposition à la TAVERNE.

Combat et armes de GN : Toutes les armes devront avant le début du jeu être validées par les organisateurs suivant les critères habituels de Jeu en Grandeur Nature. Ils seront contrôlés par les orgas à la TAVERNE. Elles seront acceptées ou refusées avant d'être utilisées dans le jeu. Les armes qui ne sont pas acceptées par les ORGAS ne peuvent en aucun cas être utilisées en jeu.

De manière générale, il est interdit de porter des coups à la tête, aux parties sensibles, ou encore de porter des coups d'estoc (coups portés avec la pointe de l'arme) quelle que soit l'arme utilisée ! De même, il est interdit de combattre sans armes. Nous sommes dans un contexte de jeu de simulation, qui ne doit pas conduire à des blessures réelles.

Dès 22h, il est demandé aux enfants de rester dans les campements et aux abords de la taverne, et ne pas se promener sur le site durant la nuit.

!! Le non-respect d'autrui ou du site sera puni d'une sanction lourde !!

2. Règles générales

TOUTE RÈGLE CRÉÉE PAR NOTRE ORGANISATION EST PROPRE À NOTRE UNIVERS. AUCUN LIEN NE SERA DONC POSSIBLE ENTRE NOTRE MONDE ET CEUX DÉJÀ EXISTANTS

2.1. Termes utiles et annonces :

Time in (TI) :

Ce terme définit le temps et les lieux actifs en jeu.

Time out (TO) :

Ce terme définit le temps et les lieux actifs hors-jeu..

Time freeze :

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

Organisateurs (Orga) :

Personne qui organise et veille au bon déroulement de l'événement.

Maître du jeu (MJ) :

Personne veillant au bon déroulement scénaristique.

Arbitre :

Personne pouvant mettre en pause le jeu ou influencer certaines situations de jeu pour le bien de celui-ci. Un joueur doit toujours respecter l'injonction d'un arbitre. Ils sont reconnaissables par un talkie-walkie.

Personnage joueur (PJ) :

Personne qui progresse dans l'événement gardant son libre arbitre et interprétant son propre personnage

Personnage Non Joueur (PNJ) :

Personne ayant un rôle ponctuel à différents moments de l'événement et respectant une ligne scénarisée

Personnage presque joueur (PPJ) :

personnage non joueur ayant une évolution et un jeu qui lui sont propre

Bénévole :

Personne aidant au bon déroulement de l'événement

Rubalise jaune noire :

Les zones de terrain définies par les rubalises jaunes et noires sont interdites d'accès pour des raisons sécuritaires ou scénaristiques

Mort d'un personnage :

Un personnage tombant à 0 PV (points de vie) 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 à la Tente des Damnés (TDD) . Les pièces et accessoires, les documents de jeux, les parchemins peuvent être volés. Les cartes de jeux (carte personnage et autres éléments personnels) et les armes personnelles ne peuvent pas être volées à la victime.

Levez également le poing pour indiquer que vous êtes hors-jeu.

Il est demandé aux joueurs de simuler une mort digne et cohérente, merci de ne pas surjouer.

KO :

Une personne KO, doit rester au sol pendant 3 minutes en jouant l'assommement.

Coma :

Personnage au sol agonisant avec 0PV au torse se rapprochant de la mort (voir plus haut)

Tente Des Damnés (TDD) :

- Lorsqu'un personnage meurt (*Achevé* ou mort de ses blessures, voir plus haut) il doit se retrouver en Tente Des Damnés et en subir les conséquences.
- Lorsqu'un personnage souhaite collecter des ressources, la TDD lui donnera une mission qui représentera le fait de s'absenter lors de sa récolte.

Choc :

Porte un coup puissant mettant son adversaire au sol

Destroy :

Une arme, une armure ou un bouclier destroy est détruit. Il faut donc le réparer avant de le réutiliser.

Élémentaire :

Les annonces de ces frappes sont *Feu* ou *Glace*. Certaines créatures, joueurs ou objets sont sensibles aux frappes spéciales. Les annonces *Feu* ou *Glace* infligent le double de dégâts annoncés pour tout ce qui y est sensible.

Blast :

Un éclair venant du lanceur frappe le joueur visé et enlève un point de vie ignorant l'armure. La personne qui déclare cette annonce doit aussi annoncer la localisation visée. (bras gauche blast, torse blast,...)

Terreur:

Le joueur doit simuler une frayeur pendant 5 secondes

Enchevêtrement:

La cible peut continuer ses actions normalement mais ses pieds collent au sol et ne peuvent pas bouger pendant 5 secondes.

Magique:

Une frappe magique atteint les créatures et personnages immunisés aux frappes normales.

Paralyse:

La cible doit s'arrêter de bouger pendant 5 secondes.

Résiste:

Le joueur donnant cette annonce résiste alors à l'annonce le ciblant.

Poison :

L'annonce Poison vous retire 2pv au torse lors de la première touche en combat ou lors de la découverte de la carte (sous votre verre ou votre assiette par exemple...)

Purification:

Permet de détruire l'emprise qu'a un démon sur un objet ou une personne. Sur une arme, l'annonce "holy" donne des frappes à 2 dégâts sur les démons.

Aveuglement / Blind :

À la suite de cette annonce, la personne visée doit se couvrir les yeux et jouer le fait d'être aveuglé par une lumière très forte pendant 5 secondes.

Mordu (par un vampire):

Tout vampire reçoit des cartes "d'état après une morsure", allant de la mort du personnage à une transformation en vampire. Il doit faire tirer une de ces cartes aux personnes qui ont été mordues, déterminant ainsi leur destin. Tout vampire doit le jour, fermer les yeux au soleil et fuir les endroits ensoleillés, et la nuit peut se déplacer normalement et peut mordre 3 personnes.

Torture :

Tout le monde peut torturer un autre personnage sans annonce particulière. Les personnages qui peuvent annoncer « Torture » font dire à leur cible la vérité, au même titre qu'une Potion de Vérité. Tout acte de torture doit se passer dans le respect de la victime et dans ses limites. Tout abus ou manquement à cette règle sera passible d'un ban définitif du live !

Saignement :

Les joueurs qui subissent un saignement mettent une tulle à la cheville. Les MJ ou arbitres leur diront quand ils auront perdus trop de sang pour continuer

Douleur :

La cible de cette annonce doit tomber au sol et hurler de douleur pendant 5 secondes

Maudir ou bénir un objet :

Les objets maudits ou bénis sont respectivement entourés par une tulle mauve ou blanche; un objet maudit ne peut être utilisé que par des personnages chaotiques, un objet béni ne peut pas être utilisé par un personnage chaotique.

Les PdC pour les non-chaotiques :

Certaines actions pour les non-chaotiques infligeront des Points de Corruption aux joueurs. Au bout de 10 PdC, le joueur concerné passera du côté chaotique soit définitivement, soit une durée déterminée.

2.2. Armes et dégâts :

Chaque arme fait un point de dégât - Certaines armes exceptionnelles (définies dans les règles) peuvent faire deux points de dégâts. Les armes de jets (couteau, hache) font 1 point de dégât.

Les **boucliers** ont des Points de Durabilité, ceux-ci ne peuvent être retirés que par l'annonce Destroy. Les petits boucliers ont 1 Point de Durabilité (moins de 50cm de hauteur), les moyens ont 2 Points de Durabilité (entre 50 et 100cm de hauteur) et les grands ont 3 Points de Durabilité (100cm de hauteur ou plus).

Ne seront pas comptés pour point de dégât :

- Des coups trop rapides, dit « mitraillette » (ne compter que la première touche)
- Il n'est possible de combattre qu'avec des armes qui ont passé le contrôle arme au début du jeu. (Cf : règles de sécurité)
- Les coups à la tête et dans les parties génitales sont interdits (Également à la poitrine pour les femmes).
- Les coups d'estoc (avec la pointe) sont interdits.

Armes de traits :

Les armes de traits blessent automatiquement de 2 Points de dégâts. Cependant, un archer ou un arbalétrier doit respecter une certaine distance de sécurité afin de ne pas tirer à bout portant. Il faudra donc respecter une distance raisonnable. Les flèches et les carreaux ne sont pas réutilisables après les avoir tirés. Elles doivent être fabriquées avec la compétence appropriée. Il vous est conseillé de marquer vos flèches et projectiles de manière distinctive. 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. 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.

Aucun contrôle des PV ne sera fait avant le jeu, libre à vous de vous équiper comme vous l'entendez ou le pouvez. Avoir une armure de plates complètes ne signifie pas que vous la porterez constamment, et nous n'allons pas vous demander de nous présenter toutes vos tenues. Encore une fois, c'est à vous de faire la part des choses et de compter raisonnablement vos PV. Soyez Fair Play et bon joueur !

Réalisme:

Un costume d'armure en skaï, un pull bombé, une armure de plaques en résine ou en latex n'ont pas les inconvénients d'une armure lourde et réaliste. C'est pour cela que votre armure sera diminuée d'un point afin de privilégier les armures réalistes.

Courir très vite, voler ou une force surhumaine sont des exemples de compétences qui ne sont que très difficilement représentables dans le jeu et qui n'aident aucunement à l'immersion. De ce fait, chaque joueur est tenu de jouer de manière raisonnable et convaincante. Nous vous proposons dans ce livret, les compétences de base et accessibles à la création de votre personnage. Nous avons développé des compétences avancées vous permettant de devenir Notaire, Apothicaire, Cartomancien... Dans le cadre du jeu, vous pourrez accéder à de nouvelles compétences proposées par des PNJs dans nos scénarios. Ainsi, par exemple, lors d'un scénario vous pourrez apprendre à fabriquer de nouvelles fioles ou la réalisation de certains objets, ...

Les soins:

Durant le live les joueurs rencontreront des choses leur faisant perdre des PV. Il existe évidemment des soins pour pallier ces situations. Il vous sera demandé de remplir les conditions afin de soigner votre allié ou ennemi. (temps d'incantation, temps de médecine,...)

Nota bene:

L'annonce *Coma* lors d'une frappe est perdue si la cible n'est pas touchée. Cependant elle prend effet même si un bouclier est touché ou tout autre partie de la cible. Ceci est un effet unique non-exhaustif.

Les annonces plus fortes que 1 dégât, poison, élémentaires, etc,... doivent toucher la cible (et pas son bouclier) pour prendre effet. Si ce genre d'annonce ne touche pas la cible, elle est perdue.

2.3. Utilisation du mana et des ressources :

Le fair play ! Quand un personnage dépense du mana ou des ressources pour réaliser une action, il lui est demandé de rendre les cartes utilisées à un orga ou un arbitre. Le respect de cette règle est primordial pour le bon déroulement du jeu. Une sanction en jeu pourra être appliquée par un orga ou un arbitre en cas de non-respect de cette règle. 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.
Les cartes mana ne peuvent être volées, et doivent impérativement rester sur le joueur.

2.4. Les possessions T.I. :

On parle de possessions TI pour les objets utilisables et marchandables en jeu. Vos objets personnels : armures, armes, vêtements, etc.. ne peuvent être volés ou vendus de quelque manière.

Les potions, ressources (voir chapitre sur les ressources), objets magiques (tulle), etc... peuvent être volés.

TOUTE POSSESSION TI DOIT RESTER EN JEU JOUR ET NUIT QUOI QU'IL ARRIVE !!!

Nous vous demanderons 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.

Dans le cas où vous ne possédez pas de tente TI, nous vous demanderons d'installer vous-même un poste TI pour y déposer vos affaires.

Pour des besoins scénaristiques et logistiques il est important que tout le monde comprenne que garder des possessions hors du jeu nuit au jeu.

Les seules exceptions sont les petits passages furtifs à votre tente pour aller rechercher un objet ou autre.

Structures et armes de siège :

À partir de cet opus (1er opus du second cycle) vous avez la possibilité d'apporter des structures, comme par exemple des palissades, murs et planchers, des barrières, etc... de votre propre confection. Nous vous demandons d'envoyer par mail aux orgas des photos et vidéos pour validation.

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 devra être confectionnée sur l'arme de siège afin de symboliser un vol de celle-ci sans pour autant vous voler entièrement la structure. Elle vous sera donc inutilisable le temps de récupération de cette pièce en jeu.

3. Votre personnage

Lors de cet opus (1er opus du second cycle), il vous sera possible de choisir votre camp dès le début : vous aurez le choix entre continuer votre aventure en tant que Peuple du Nord, ultérieurement « Viking » (voir dossier sur le Peuple du Nord) ou en tant que Chaotique (voir le dossier sur le Chaos).

3.1. Race :

Chaque joueur est libre de jouer la race qu'il souhaite. Cependant, nous vous demanderons d'ajouter un maximum de réalisme à votre déguisement. Par exemple, si vous jouez un ork, il ne suffira pas d'avoir la peau teinte en vert pour que votre personnage soit validé, un masque et le costume approprié sont requis pour jouer une telle race.

Chaque compétence innée de classe et de race en doublon vous octroiera automatiquement l'évolution de cette compétence. Ex: un nain guerrier aura deux fois « armure intermédiaire » (de par sa classe et sa race), il obtiendra donc automatiquement « armure lourde ».

Dans tous les cas, vous aurez toujours le malus de votre race. Exemple: un nain alchimiste devra quand même payer 1Pc pour avoir Fabrication de potion, et un ork prêtre ne pourra jamais obtenir Alphabétisation (ses textes sont transmis à l'oral).

Note MJ: depuis le premier GN, les vampires ont donné beaucoup de role play à notre jeu, c'est pourquoi cette race est plus développée. Si vous vous sentez l'envie de donner autant de jeu dans une autre race lors de cet opus, alors nous pourrions développer votre race lors l'opus prochain.

Humain :

Pas de bonus, pas de malus

Ork :

Bonus : +1pv/loc et un destroy par jour

Malus : ne pas prendre les compétences suivantes:

Alphabétisation, langue 1,2,3 , astronomie et astrologie, marchand, évaluation

Elfe :

Bonus : ont les compétences innées: maniement de toutes les armes de premier palier, connaissance de la nature

Malus : tout soin prodigué à un elfe coûte de double de ressource ou de temps

Drow :

Bonus : ont les compétences innées: maniement de toutes les armes de premier palier, résiste au poison et aux maladies génériques

Malus : évite la lumière du jour, tout effet de lumière magique ou autre donnent un coma aux Drow

Nain:

Bonus : ont les compétences innées: endurance 2 et de port d'armure intermédiaire

Malus : les compétences de chasse, pêche, fabrication de potion, pièges et détection sont augmentées de 1PC

Homme-bête : homme-chat, chien, bouc, panda,.. il est VRAIMENT demandé aux hommes-bêtes d'avoir un costume développé et adéquat au personnage !

Bonus : Chasse et Pêche innés, connaissance de la nature 1PC

Malus : ne peut être soigné que par la compétence Vétérinaire ou par des potions.

Gnome (classe enfant) :

Bonus : résiste aux enchevêtrements

Malus : ne peut pas porter de moyen ou grand bouclier, ni de grandes armes (arme d'hast, arc long, épée longue,...)

Vampire :

Voir annonce Mordu par un vampire

Chaque vampire commence le Gn en tant que vampire mineur et reçoit 1 jeton d'allégeance qu'il doit donner à un autre vampire symbolisant son allégeance à un autre. Une fois qu'un vampire mineur reçoit 5 jetons d'allégeance, il devient général. Si un général en reçoit plus que 5, il doit donner l'excédent à un autre général. Une fois qu'un général a 9 jetons d'allégeance, il devient roi.

La journée: ils doivent se cacher du soleil (capuche, cape, lunette de soleil,...) et ils ont un pv de moins/loc avec un minimum de 1 sur votre base sans armure pour les vampires mineurs, 2 pv de moins pour les généraux, et 3pv de moins pour les rois.

La nuit:

- les vampires mineurs +1pv/loc sur la base

- les généraux: +2pv/loc sur la base

- le roi: +4pv/loc sur la base

Les vampires gagnent 1 point de sang par personne Mordue, pour 2 points de sang ils peuvent récupérer 1pv sur une loc.

Leurs membres repoussent pour le double + 1 de point de sang (exemple: si vous perdez votre bras qui de base a 1pv, vous devez dépenser 3 points de sang pour qu'il repousse)

L'ail fait un Terror sur les vampires. L'utilisation d'un pieu sur un vampire doit être ritualisée avec un prêtre pour mettre un terme définitif à la vie du personnage vampire.

Skaven :

Bonus : résiste aux maladies génériques, crochetage 1, fouille

Malus : ko pour toute frappe à 2 ou plus non-parée

Géant :

Tous les soins donnés à un géant lui rendent la moitié du soin (arrondi à l'entier supérieur).

Un soin qui rendrait 2Pv à un humain, ne lui en rendrait qu'un seul.

Un géant résiste aux poisons et maladies qui affectent habituellement les humains.

Un géant ne peut pas se transformer en vampire, loup-garou ou zombie et ne peut pas se faire relever par un nécromancien.

3.2. Compétences :

3.2.1 Création de personnage:

Lors de la création de votre personnage, nous vous demanderons de choisir un certain nombre de compétences en fonction du nombre de PC (points de compétence) qui vous seront attribués. La suite de l'amélioration de votre personnage se fera par l'acquisition de points d'allégeance « PA », ou de points de corruption « PdC » . Chaque joueur dispose de 4 Points de Compétences (PC) pour la création de son personnage. C'est avec ces 4 points que l'on « achète » les compétences citées ci-dessous, entrant dans le processus de création de son personnage.

Certaines compétences sont divisées en plusieurs niveaux, trois de manière générale. Il faut obligatoirement acheter les compétences d'une même famille en commençant dans l'ordre croissant. D'abord le premier niveau, puis le second, puis le troisième. De plus, vos compétences auront nécessairement une incidence sur le jeu virtuel.

Les compétences nécessitant l'une ou plusieurs compétences doivent obligatoirement être apprises ou achetées avec des points de compétences après avoir acquis les prérequis. (exemple : Médecin coûte 2 PC mais le personnage doit avoir acheté premier secours qui coûte 1 PC)

Vous aurez la possibilité d'augmenter et de trouver certaines compétences exclusives en jeu (sorts, potions,... avec leur recette et leurs conditions d'utilisation).

Toutes compétences nécessitant des recettes vous seront fournies au début du live !

3.2.2 Quelques mises au clair pour certaines compétences :

Egorger et achever :

Ce sont deux compétences distinctes qui doivent être jouées en deux mouvements distincts. Voir compétence *Achever*

Vol, fouille et poches secrètes :

Les personnages du Peuple du Nord ont droit à deux poches secrètes qui leur permettent de chacune garder un objet de valeur lors d'une fouille ou d'un vol.

La fouille est un acte que n'importe quel personnage peut effectuer sur un corps, mais la compétence de *Fouille approfondie* permet de prendre deux objets de poches secrètes en plus.

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

Forgeron 3 et 4 :

Les objets magiques créés par des forgerons 3 et 4 doivent avoir une tulle de couleur appropriée pour montrer leurs effets magiques. Le joueur possédant un tel objet aura en sa possession une carte explicative de l'effet. Cette carte, ainsi que la tulle sont des objets TI volables.

Attention : vous ne pouvez pas voler physiquement les possessions TO du joueur volé (exemple: pour une épée enchantée, seules la tulle et la carte peuvent être prises, l'épée reste au joueur !)

« Ressourcer »

Lorsqu'un personnage souhaite collecter des ressources, la TDD lui donnera une mission qui représentera le fait de s'absenter lors de sa récolte.

3.2.3 Compétences :

Achever:

(2PC) Achever quelqu'un au sol pour l'envoyer à la Tente Des Damnés directement sans attendre les 3 minutes réglementaires au sol. Un personnage achevé ne peut plus être soigné et doit aller au jugement sans tarder. Le joueur doit annoncer "achever" tout en retirant le fil de vie de la victime.

Alchime 1, 2 et 3 :

(5PC /niveau) nécessite *Fabrication de potion*. Alchimie 1 est accessible à toutes les classes de toutes les factions, permet d'avoir la connaissance et le savoir faire de créer des potions communes, une liste de potions communes vous sera remise lors de l'acquisition de cette compétence.

Alchimie 2 et 3 permet à un joueur ayant la classe Alchimiste ou Transformation d'évoluer ses compétences afin de créer des potions de plus en plus puissantes et utiles.

Une fois la potion fabriquée, remettez les ressources utilisées à un arbitre.

Alphabétisation: (2 PC)

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.

Archerie 1: (2PC)

Tout maniement d'arc ou d'arbalète.

Archerie 2: (2 PC)

Nécessite archerie 1. Permet de réparer et de créer des flèches et des carreaux à partir de ressources

Arme d'hast: (2 PC)

Maniement des armes de plus d'1m 40

Armure légère: (1 PC)

N'importe qui peut porter ce type d'armure il s'agit juste de cuir ou de gambison. +1 PV par localisation. Voir compétence Casque

Armure intermédiaire: (2 PC)

Nécessite armure légère. Permet le port des armures plus lourdes tels que les cottes de mailles, du cuir mêlé aux plaques d'armures en métal. +2 PV par localisation.

Un lanceur de sort lançant un sort en portant une armure intermédiaire doit dépenser une carte mana supplémentaire afin de le lancer.

Voir compétence Casque

Armure lourde: (3 PC)

Nécessite armure intermédiaire. Permet le port des armures lourdes tels que l'armure de plate et autres joyeusetés bien lourdes. +3PV à toutes les localisations.

Un lanceur de sort lançant un sort en portant une armure lourde doit dépenser deux cartes mana supplémentaires afin de le lancer.

Voir la compétence Casque

Astronomie et astrologie: (2 PC)

Le personnage a la possibilité de consulter les astres afin de connaître la destinée future d'un groupe d'individus par le biais d'un horoscope.

Assommer: (2 PC)

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».

Casque : (0Pc)

Porter un casque est gratuit, car 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 lourde +2Pv au torse.

Chasse: (1 PC)

Permet d'aller chasser. Voir le point « Ressourcer » plus haut

Chirurgien: (3 PC)

Nécessite médecin. Le chirurgien peut appliquer des soins sur le terrain (sauf sur les hommes-bêtes) tant que la personne est en espace safe mais il va prendre plus de temps qu'en poste de secours. 1 PV rendu toutes les minutes sur le terrain pour 2 PV rendus toutes les minutes en poste de secours.

Connaissance des langues 1, 2 et 3: (2 PC/1PC/2PC)

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: (2 PC)

Cela permet à un personnage de pouvoir chercher dans la nature après des composants naturels. Voir le point « Ressourcer » plus haut

Crochetage 1, 2 et 3: (2 PC/1PC/2PC)

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.

Égorger: (3PC)

Permet l'assassinat d'un personnage. Pour ce faire, le personnage qui égorge doit venir avec une dague, la poser sur l'épaule et mimer l'égorgement pour qu'il soit validé. La victime tombe directement à 0 PV au torse et agonise au sol. Le joueur doit annoncer "égorger"

Endurance 1, 2 et 3: (1/2/3 PC) Confère au personnage des points de vie supplémentaires : - Niveau 1 : + 1PV au torse. - Niveau 2 : +1 Pv à chaque loc - Niveau 3 : +1 Pv à chaque loc . Il faut donc avoir le niveau précédent pour chaque palier.

Évaluation: (1 PC)

Nécessite alphabétisation. Il vous permet d'évaluer la valeur d'un objet et de pouvoir ainsi le revendre au meilleur coût. Une liste avec les prix en cours vous sera attribuée.

Fabrication de potions: (2 PC)

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.

Forge 1 - Apprenti: (1 PC) Répare les armes cassées**Forge 2 - Forgeron:**

Nécessite apprenti (2 PC) Répare les armures et boucliers cassés

Forge 3 - Maître Forgeron:

Nécessite forgeron 1 et 2 (10 PC) Peut créer des objets exceptionnels.

Forge 4 - Orfèvre :

Nécessite forgeron 1, 2 et 3. (13PC). Peut créer des artefacts puissants. En plus de payer le coût de cette compétence en PC, le joueur doit faire l'objet d'un rituel lors duquel il est promu Orfèvre par toute sa faction en la présence d'un arbitre.

Fouille approfondie: (3PC)

Tout le monde peut fouiller quelqu'un mais seule la personne possédant cette compétence peut trouver certaines choses dissimulées. (2 objets dissimulés)

En cas de vol ou de fouille de potion, le voleur devra remettre la tulle de couleur dans ou autour de la fiole fournie par l'orga en début de live.

Magie divinatoire:

Seul les classes bénéficiant de cette magie y ont accès. Leurs sorts n'ont pas de coût en mana mais sont limités en nombre de sorts par jour ou en ressources.

Magie profane:

Seules les classes bénéficiant de cette magie y ont accès. Les sorts de magie profane se lancent en utilisant une ou plusieurs cartes mana (voir 'Utilisation des cartes mana et ressources').

Le mana est transférable entre joueurs.

La magie sombre est de la magie profane.

Marchand: (1 PC)

Permet l'échange de 2 ressources pour 1 autre de la même rareté auprès d'un orga

Médecin: (2 PC)

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.

Mineur:(2 PC)

Permet à un représentant de pouvoir miner des composants naturels. Voir le point « Ressourcer » plus haut.

Pavois: (1 PC)

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

Pêche : (1 PC)

Permet à un joueur d'aller pêcher pendant pour récupérer 2 ressources pêchables. Voir le point « Ressourcer » plus haut.

Piège et détection: (2 PC)

Permet de détecter les pièges. Permet d'ignorer les éventuelles cartes pièges dans les coffres et autres éléments de scénario.

Premiers secours: (1 PC)

Sert à éviter la mort dans les 3 minutes et stabilise un blessé au sol. Il doit être transporté en lieu sûr où on lui prodigue des soins avant de pouvoir retourner au combat.

Reconnaissances des plantes: (1 PC)

Nécessite connaissance de la nature. Permet de pouvoir récolter 1 composant supplémentaire et d'avoir plus de chance de récupérer des matériaux précieux.

Tailleur de Pierre: (1 PC) nécessite mineur. Permet la récupération de plus de minerais et de minerais rare. Voir le point « Ressourcer » plus haut

Vétérinaire: (1 PC)

Nécessité Premier Secours et Médecin. Le vétérinaire peut appliquer des soins sur le terrain sur les hommes-bêtes tant que la personne est en espace safe mais il va prendre plus de temps qu'en poste de secours. 1 PV rendu toutes les 1 minutes sur le terrain pour 2 PV rendus toutes les minutes en poste de secours.

Vol: (2 PC)

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.

En cas de vol ou de fouille de potion, le voleur devra remettre la tulle de couleur dans ou autour de la fiole fournie par l'orga en début de live.

4. Ressources

Tout à brûlé sur les terres seules certaines espèces survivent dans ce monde !

À travers toute cette aventure, vous aurez l'occasion et la nécessité de trouver des ressources utilisables en jeu. Tels que des herbes pour créer des potions ou des baumes, des objets magiques, du bois, et même du mana !

4.1. Les ressources non-magiques

Bois:

L'univers dans lequel vous allez évoluer possède plusieurs essences d'arbre qui vous permettront de créer et de revendre ces ressources.

- **L'épinette de Norvège:** Cette essence est la plus commune des trois, on la retrouve énormément près des fjords.
- **Le bouleau pubescent:** relativement rare c'est l'espèce la plus discrète des trois connues.

Cuir :

Un matériau très précieux et très recherché.

Minerai:

Pierres précieuses ou simples roches, ces ressources vous permettront d'évoluer dans le jeu !

- **L'iolite:** La "roche boussole" permet de voir la lumière du soleil malgré la brume. Très résistante, elle ne craint pas le feu
- **La cornaline :** petite pierre orangée utilisée lors des rituels, elle est aussi propice à réduire les douleurs articulaires
- **L'ambre :** résine de plante fossilisée utilisée pour la confection de bijoux et de philtres
- **Le fer:** un matériau magnétique, peu cher et très utilisé pour la confection d'outils, armes et armures

Herbes:

Ressources au cœur des échanges commerciaux et confection d'éléments afin d'évoluer dans le jeu !

- **L'achillée :** plante très utilisée dans une quantité de recettes inimaginable ! Elle permet de soigner des blessures, et est utilisée dans beaucoup de potions et baumes soignants.
- **La mercuriale :** fréquente dans les jardins et les champs, elle est vénéneuse pour ceux qui ne savent pas s'en servir
- **La myrrhe :** La myrrhe est une gomme résine aromatique produite par l'arbre à myrrhe. Elle est utilisée à des fins antiseptiques
- **La nymphéas :** Cette plante aquatique aux feuilles arrondies flottant sur l'eau, possède des propriétés sédatives et spasmodiques.
- **L'hvonn :** plante utilisée pour soigner les douleurs intestinales, la peste, les fièvres et les morsures de chien
- **Le sarrasin :** pseudo-céréale, se consomme bouilli comme le riz ou en farine délayé dans de l'eau
- **La rhodiola:** fortifiante et énergisante, elle stimule l'humeur positive
- **La jusquiame noire :** plante utilisée lors des rituels, et lors de la confection de bière.
- **La cochléaire officinale :** cette petite plante de milieu humide permettait de prévenir le scorbut grâce à sa haute teneur en vitamine C.

Champignons :

Trouvables dans les sous-bois, ces ressources sont en tout temps utiles dans différentes recettes !

- **L'Amanite vireuse :** Aussi appelé "Ange de la mort" ce champignon mortel se développe dès la fin de l'été.
- **L'amanite panthère:** toxique mais non-mortelle, ce champignon provoque des troubles digestifs et des effets psychotropes. Il est utilisé pour usages chamaniques.
- **Le cortinaire couleur de Rocou :** Redoutable toxique, ce champignon peu commun, se développe parfois en quantité inhabituelle

Poissons:

Vous les trouverez dans les lieux de pêche !

- **Le saumon** : espèce très courante, remontant les fleuves et les rivières. Fumé c'est délicieux ! effet : si consommé, rend 1Pv sur une localisation
- **Le skrei** : le poisson miracle est un poisson très rare et utilisé comme ressource commerciale effet : si consommé, soigne d'une maladie

Monnaie :

Des Draks vous seront attribués au début du GN, ils vous serviront à acheter certains objets ou mettre une valeur sur des marchandises.

4.2. Les ressources magiques :

Mana:

Sert à certains enchanteurs à lancer leurs sorts. Cela représente l'énergie magique du personnage. Tout le monde peut en avoir mais peu savent l'utiliser.

Ressources spéciales:

Crystal :

Possédant une forte magie, cette ressources est utilisée pour confectionner des objets très spéciaux

Âme de démon :

Cette carte est attachée au fil de vie des personnages chaotiques. C'est une ressource à part entière.

Essence pure d'Yggdrasil :

Est une substance mystique et extrêmement rare, provenant directement des racines de l'arbre sacré Yggdrasil, qui connecte les neuf mondes. Elle possède des propriétés magiques inégalées.

Essence corrompue d'Yggdrasil :

Est une version altérée et pervertie de l'essence pure, souillée par des forces obscures ou des maléfices. Elle possède des pouvoirs destructeurs et chaotiques.