

Les Chroniques d'Algaroth

Fichier de règles



Sommaire



Préambule.....	3
Règles générales.....	4
Qu'est ce que le GM ?	Les runes Hors-jeu
Le monde d'Algaroth	Lexique des annonces
Le temps en GM	Sécurité émotionnelle
La place de l'argent et l'économie	
Construction et évolution du personnage.....	10
Les Bases	
Le système d'expérience	Les défauts
Le système de langue	Activités de la vie courante
Formations aux armes	Systèmes de jeu
Le comptoir à service	
Les Compétences	
La spécialisation	Les compétences raciales
Améliorer son personnage	
Les formations en jeu	
Le Combat.....	22
Conformité des armes	Blessures et soins
Vie et armure	Coma et Mort
Règles de combats	Situations particulières
Annexes: Liste des Compétences.....	31
Compétences neutres	
Compétences Furtives	
Compétences Guerrières	
Annexe: Défauts.....	43



Préambule



e document rassemble l'ensemble des règles de création de personnages et de fonctionnement de jeu concernant les Grandeurs Natures de l'association « Les Chroniques d'Algaroth ». Ce fichier a pour but d'être clair et complet, d'où sa taille imposante, mais il a été conçu pour rester très accessible à tous. C'est pourquoi il existe des liens et des renvois à l'intérieur du texte qui vous évitera d'avoir à « scroll » tout le document pour aller à un endroit précis. Pour ce faire, vous avez tout d'abord le sommaire interactif (lien intratexte). Pour retourner au sommaire, il suffit de cliquer sur le petit dragon en bas de chaque page : il vous y renverra directement.

l existe aussi des renvois directs sur les mots. Par exemple, quand vous verrez un mot écrit en **rouge comme ceci**, il vous suffira de cliquer dessus pour aller directement à la rubrique ou l'explication qui vous intéresse. Pour exemple, voici le lien direct vers l'**Annexe**. Ça fonctionne ? Parfait !

ous vous souhaitons une bonne lecture. Sachez que dans tous les cas, les organisateurs restent à votre entière disposition pour vous accompagner dans votre création de personnage, et tout au long du processus pré-GN.

Mise à jour 2025

es règles ont connu une grosse mise à jour durant l'été 2025, suite à la fin de campagne de la campagne de « l'Éveil ». Les changements de règles prendront effet à compter de la rentrée scolaire 2025-2026, pour toutes les Rôle&Game, mais également pour les prochains GN.

es anciens personnages sont toujours actifs dans le monde d'Algaroth. Malgré des changements sur les systèmes d'expérience, métiers et compétences, aucun XP ne sera rendu. Les fiches seront mises à jour au fur et à mesure, par les orgas. Si vous avez d'anciennes fiches que vous souhaitez réutiliser en jeu, il suffit de les envoyer telles quelles aux orgas pour qu'ils vous fassent la mise à jour sur le nouveau format.

l est impossible de changer de métier, de spécialisation ou de retirer la magie d'une ancienne fiche, sous prétexte du changement des règles. Les lignes et systèmes de jeu ont été développés, et non restreints. La refonte ne justifie donc pas une réorientation des personnages.



Règles générales

✦ Qu'est ce que le GN ?

Le jeu de rôle Grandeur Nature, appelé généralement « GN » (LARP en anglais), est une activité où les joueurs créent un personnage fictif qu'ils incarnent dans un univers imaginaire. Le GN est limité par une surface de jeu et se déroule dans un temps donné. À la différence du théâtre, les joueurs ne connaissent ni la fin de l'histoire ni le rôle des autres joueurs. L'objectif est de créer des interactions entre les personnages, les figurants (Personnages Non Joueurs ou PNJ) et les événements prévus par les organisateurs selon un scénario. Ce type de jeu peut durer de quelques heures à plusieurs jours. Il peut rassembler quelques dizaines à plusieurs centaines de participants pour les manifestations les plus importantes.

L'interprétation du personnage (le « role play » en anglais, RP en abrégé) tient un rôle très important dans un GN, mais l'aspect matériel est nécessaire pour créer l'ambiance requise : la plupart des joueurs se procurent ou se fabriquent accessoires et costumes pour mieux incarner leur rôle et aider à l'immersion globale. Lorsque les GN comportent une part de combat, pour des raisons de sécurité évidentes, les participants ne peuvent s'affronter avec de vraies lames : le règlement impose l'usage de répliques d'arme en mousse ou latex. Toutes les armes (« home-made », donc faites maison, comme industrielles) seront contrôlées avant le début du jeu.

✦ Le monde d'Algaroth

Algaroth est une terre immense habitée par bon nombre de civilisations et créatures, allant des plus communes (humains, orcs, elfes) aux plus étranges (férial, uahs, narials)... Ne vous méprenez pas : si vous pensez en connaître certaines, les habitants d'Algaroth ne sont en rien semblables aux autres univers de fantasy ! Chaque civilisation diffère des autres, chaque pays a son fonctionnement et chaque région a son environnement propre. Chaque peuple cohabite dans un monde médiéval fantastique, empli de magie et de créatures puissantes. « Mystères » et « énigmes » sont les mots d'ordre sur ces terres, bien que « conflit » puisse venir se placer juste derrière.



a diversité d'Algaroth offre à chacun un large panel de possibilités et de choix, permettant à tout joueur de créer un personnage précis et complet qui lui correspondra le mieux. Pour le moment, Algaroth compte six continents, des terres inexplorées, trente-sept civilisations et plus de quinze races jouables (et ce n'est pas fini... !). De quoi trouver son bonheur, en somme. De plus, les joueurs ont le choix de changer de personnages à volonté ! Leurs anciens personnages resteront au chaud dans nos archives, en attendant d'être rejoués plus tard. Du moins, tant qu'ils sont toujours en vie.

otre fonctionnement est surtout orienté sur les belles scènes, le beau jeu et la créativité. De fait, c'est au joueur de créer sa fiche et d'écrire son histoire, avec le soutien et la relecture des organisateurs. Vous ne recevrez pas de fiche ou de rôle déjà écrit pour vous. De plus, le lore étant important et entièrement original, il est nécessaire de se renseigner sur les civilisations et pays entourant le scénario et son propre personnage. Les GN d'Algaroth vous demanderont donc de potasser un peu.

Le temps en GN

e temps est une notion omniprésente, mais en GN il n'est pas conseillé de sortir son téléphone portable ou sa montre pour mesurer une durée de coma ni pour savoir combien de minutes il reste avant le rechargement d'un sort... Cela briserait une des règles essentielles du GN : l'immersion. C'est pourquoi en GN il est demandé aux joueurs d'avoir un sablier sur eux, d'une base de temps de 3 minutes. Ce sablier est l'unité de temps en Algaroth : coma, sorts, soins, tâches de métiers, rechargement... Tout est compté en nombre de sabliers. Si vous n'avez pas de sablier chez vous, il est facile d'en trouver dans le rayon cuisine des supermarchés, ou tout simplement sur internet.

La place de l'argent

'argent possède une place non négligeable dans les échanges en Algaroth. Bien que certaines sociétés puissent encore utiliser d'autres systèmes, comme le troc ou des échanges de services, la majeure partie des pays civilisés usent de monnaie. La monnaie la plus répandue est celle de la **Banque d'Ivoire** : c'est la plus ancienne et la plus courante. Elle est répartie sous trois formes : les écus (pièces en forme d'anneau d'argent percé), les marks (petites pierres ovoïdes colorées, le plus souvent bleues) et les perles (pierres rondes polies, de couleur verte). La valeur unitaire est l'écu. Dix écus valent un mark, et dix marks valent une perle (qui vaut donc 100 écus).



 Il existe une autre banque, beaucoup plus récente, qui commence à faire concurrence à la banque d'Ivoire. Bien que cette dernière ait jusque-là eu le monopole, elle semble avoir du mal face à l'influence grandissante de la **Banque BFF**. Cette dernière reste encore plus faible que l'ancienne monnaie, mais plus les investisseurs sont nombreux auprès de leurs banquiers, plus la monnaie prend de la valeur. On la reconnaît par ses pièces d'argent et ses pièces d'or frappées d'un dragon et d'une balance. La pièce d'argent est la valeur unitaire. Il faut dix pièces d'argent pour valoir une pièce d'or.

 Il n'y a désormais plus d'argent de départ, à la création des personnages ! Bien que les armes et l'équipement ne soient plus à acheter (hors équipement spécial ou renforcé), l'argent dépendra de la situation du personnage, de l'économie en cours et d'autres influences. De fait, chaque joueur aura (ou non) des pièces dans son enveloppe de départ, sans en connaître la somme à l'avance (sauf en cas de compétences pécuniaires comme « **Bonne bourse** », qui permet de commencer avec un minimum de départ). Pour les personnages qui avaient de l'argent avant la grande crise économique d'Algaroth, des équivalences seront faites. Ils resteront dans la même tranche de richesse qu'en amont de la crise, sans pour autant avoir autant d'argent (comme la valeur de la monnaie a drastiquement baissé).

L'économie macro

 En plus du jeu de commerçant et de banque, un système de ressources sera disponible sur la plupart des GN Algaroth. Les règles sont expliquées dans un fichier annexe qui sera fourni aux personnes concernées avant chaque événement.

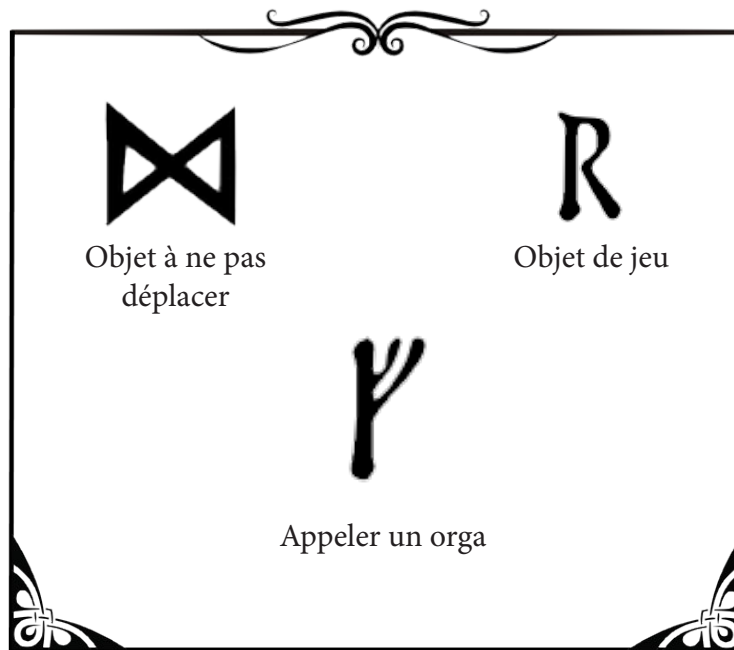
 Le système de ressources est personnalisé pour chaque événement en fonction des puissances/factions en présence et des actions entreprises par les joueurs sur les anciens opus. De fait, le système n'est pas disponible de façon permanente dans les règles. Dans une faction, les actions de tous les joueurs vont impacter le système de ressource (quêtes, missions, interaction avec les PNJs, etc.), mais tout le monde ne peut pas y participer directement. Pour faciliter la distribution des pièces de jeu et par souci de logique rôle play, seule une personne de chaque faction recevra ses ressources de faction et un billet expliquant les spécificités de son équipe. Ce sera le joueur référent ressources.

 À noter que les ressources sont des objets méta symbolisant les richesses de pays ou guildes internationales. Il n'est pas possible de voler directement de la nourriture ou des matériaux en volant la personne qui les transporte. Ce sont plus des avoirs, et pas un lingot ou un sac de farine dans la poche de votre cible. De même, les échelles entre l'économie de ressource et l'économie en jeu (argent) sont très différentes, et il n'est pas possible d'échanger des ressources contre de l'argent. Pour réaliser des transactions avec des ressources, il faut mettre en avant des accords commerciaux.



✧ Les runes Hors-jeu

Lors du jeu, vous allez sûrement croiser des runes sur certains objets, portes ou autres endroits. Ces runes nordiques sont considérées comme étant Hors-Jeu, car elles se contentent de donner des indications aux joueurs. Par définition, vos personnages ne les voient donc pas !



✧ Lexique des annonces de jeu

Pour appuyer le jeu et certaines compétences, il existe des annonces RP décrivant des éléments non reproductible en jeu (magie, choc, amputation...). Pour vous aider, voici la liste complète des annonces et effets que vous pourrez entendre dans nos GNs.

- > **Assomme** : la cible tombe inconsciente au sol. Ne doit pas voir venir son agresseur. (**compétence**)
- > **Bagarre** : provoque un duel « main nue », selon le score de bagarre. (c.f **Bagarre**)
- > **Brise** : brise l'élément touché suite à l'annonce (arme, armure, bouclier, bras...). Ne nécessite pas de pré-annonce « touche » dans le cas de la **compétence furtive**.
- > **Touche** : annonce devant précéder le « Brise » sur la **compétence guerrière**. Attention, les annonces « touche » et « brise » doivent toucher le même élément ! (Arme, membre, bouclier...)
- > **Désarme** : l'arme touchée lors de l'annonce doit être immédiatement lâchée. Pour une arme de trait (arc ou arbalète), le coup est de préférence porté sur le poignet ou bras tenant l'arme pour éviter de l'abîmer. (**compétence**)



- > **Fuite** : permet de ne pas être poursuivis lors d'une fuite. Une personne ayant la compétence "fuite" peut en poursuivre une autre. (compétence)
- > **Perce = armure** : les projectiles qui touchent suite à cette annonce ne prennent pas en compte l'armure lors des dégâts. Il faut décompter immédiatement les PV. (compétence)
- > **Peur** : la cible de l'annonce doit fuir, et ne peut pas reprendre le combat en cours ! Elle est terrorisée et ne doit pas revenir juste après quelques pas de course. La cible de cette annonce est UNIQUE ! (compétence)
- > **Poison** : la victime se sent soudain barbouillée et ne peut plus utiliser ses compétences pendant 1 sablier. Les effets spécifiques du poison s'appliquent suite à cette période d'incubation (données par un orga ou le joueur qui l'applique).
- > **Renverse** : la cible est renversée au sol et ne peut pas se défendre sur la prochaine attaque. Attention lors de la manœuvre pour ne pas se blesser ! En cas de mêlée, reculer hors de la ligne de front ou se mettre sur le côté pour le jouer. (compétence)
- > **Résiste** : annonce universelle pour signifier que l'on possède de quoi contrer l'effet. Par principe, on ne discute pas un « Résiste ». En cas de doute, venez voir un orga.

'autres annonces éventuelles de compétence peuvent se faire dans le RP, et peut être appuyée de phrase spécifique incluant le nom de celle-ci (comme pour « **Perspicace** », « **Menteur** »...). Toute autre annonce de jeu ou compétence dite par un joueur qui n'est pas dans cette liste est non valable ! Donc, si vous entendez un « Mort de masse » ou un « Parade », vous pouvez gentiment ignorer l'annonce et en informer un orga.

il arrive qu'une situation nécessite une intervention des orgas pour un cas exceptionnel ou d'urgence. Pour cela, ils crieront des annonces qui sont indispensables à connaître. Ces annonces sont réservées aux organisateurs du GN. Cependant, il appartient à chacun d'user d'un « STOP » en cas d'urgence et si la situation l'exige. Les annonces orgas ci-dessous :

- > **Stop = orga** : Tout jeu doit se stopper immédiatement, le RP est également coupé. Il est en général utilisé en cas d'accident, de blessure ou d'urgence.
- > **Time Freeze** : Le jeu se gèle, et les personnes présentes doivent cesser tout mouvement. Cependant, le RP n'est pas brisé : c'est l'équivalent d'un arrêt du temps. Les joueurs et PNJs doivent alors écouter les narrations ou consignes des orgas, et leurs personnages ne se rendent pas compte de l'arrêt du temps. Il dure jusqu'à ce que l'orga relance le jeu.



Sécurité émotionnelle

out comme la sécurité physique, la sécurité émotionnelle est un point essentiel afin de passer un bon GN. En voici une petite définition : « *La Sécurité émotionnelle désigne un cadre de jeu où chacun se sent libre d'exprimer ses émotions pleinement, d'explorer les vulnérabilités de son personnage, et de vivre des scènes intenses sans se mettre à mal ou mettre à mal autrui. Elle repose sur la confiance, la communication et le respect mutuel.* »

fin de permettre à chacun de profiter de nos événements dans les meilleures conditions possibles, l'équipe orga d'Algaroth a mis en place plusieurs outils, allant des formulaires pré et post-GN aux gestes et safewords en jeu. Une zone HRP, que l'on appelle en général la « zone câlins », sera toujours mise à disposition des joueurs qui ressentent le besoin de sortir pendant un temps de leur personnage pour retrouver leur équilibre et se mettre au calme. Les référents sécurité émotionnelle sont là pour accompagner toute personne qui en ressentirait le besoin, à n'importe quel moment pendant le GN. Cependant, l'entière responsabilité de l'équipe orga est en mesure de prendre en charge une personne en difficulté émotionnelle pour l'accompagner jusqu'à la zone câline si jamais les référents ne sont pas disponibles. Pour aborder plus amplement les outils mis en place par l'association dans le cadre de la sécurité physique et émotionnelle, un livret propre au sujet vous sera communiqué. En attendant, en cas de doute ou inquiétude, l'équipe orga se tient à votre entière disposition !



Construction et évolution du personnage



Les Bases

Le système d'expérience

 orsqu'une personne entame la création de son personnage, elle possède un certain crédit d'expérience (abrégié XP) à répartir entre différentes catégories : formations, compétences, langues, magie, métier, etc. Ces points sont la base de toute création et évolution de personnage. Chaque joueur commence avec un montant de **200 XP de base**. Il pourra avoir des crédits de 30 XP supplémentaires s'il prend un défaut de personnage (par validation orga). Il existe une liste non exhaustive de défauts en annexe, à la fin du document. De plus, si le JOUEUR n'en est pas à son premier personnage dans le monde d'Algaroth, il pourra bénéficier d'un bonus de 30 XP supplémentaires à la création de chaque nouveau personnage.

 ar la suite, les XP se gagnent grâce aux événements de jeu comme les GN ou les Rôle&Game. Les niveaux de magie augmentent passivement à chaque fin de GN (ou toutes les deux Rôle&Game). Cependant, il faut acheter les compétences pour pouvoir les utiliser. À la fin de chaque événement (GN et Rôle&Game), le personnage recevra un certain nombre d'XP s'il est toujours en vie. Ce nombre peut augmenter s'il a pu atteindre certains de ses objectifs de jeu personnalisés.

Le système de langue

 lgaroth étant un monde plein de diversité et de culture, il possède un nombre de langues très important. Grâce aux XP décrits plus haut, il est donc possible d'apprendre à lire et écrire des langues en plus de sa langue natale. Le montant d'XP nécessaire pour apprendre une langue dépendra de la localisation géographique et de la proximité de la civilisation qui la parle, par rapport à l'origine du personnage. Tout est récapitulé dans le tableau situé dans les pages suivantes.



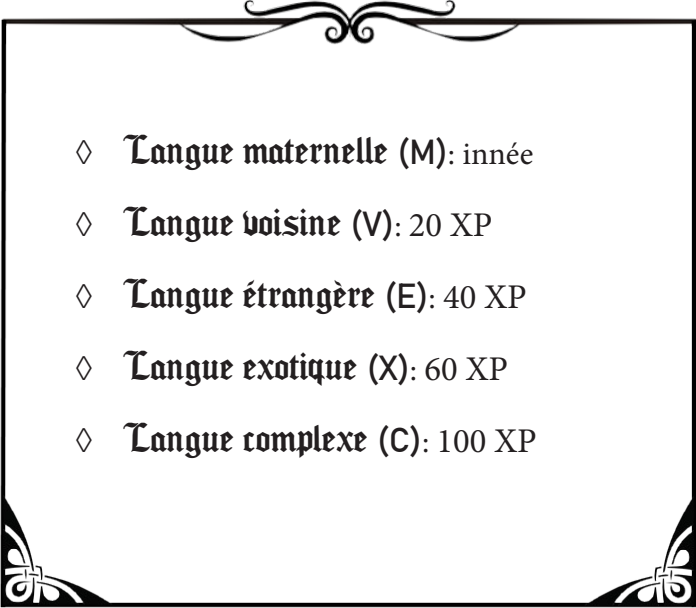
haque personnage commence avec une langue maternelle (sans dépense d'XP). Cette dernière est toujours indiquée sur les fiches civilisation. Dans le cas d'un personnage au background complexe, ou aux origines bâtardes, il est possible de voir avec les orgas quelle langue maternelle serait la plus adéquate.

our obtenir une langue supplémentaire, il faudra dépenser des XP lors des mises à jour de fiches (entre les GN) ou l'apprendre en jeu. Cela permet donc au personnage de parler et comprendre la langue, ainsi que de la lire et de l'écrire (la compétence « **Lire et Écrire** » permet de savoir le faire avec TOUTES les langues connues du personnage).

n jeu, les joueurs devront donc faire attention aux langues utilisées. Bien que la langue parlée dans nos GN soit le français, l'usage d'une autre langue en RP sera indiqué par des signes de mains. Aucun geste n'est nécessaire pour le commun. Pour ce qui est des écrits, les joueurs connaissant des langues spécifiques se verront attribuer dans leurs enveloppes de jeu une clé de cryptage ou un alphabet pour pouvoir déchiffrer les documents en langue étrangère.

Petites nouveautés !

Pour ceux qui connaissent la langue, et savent lire et écrire, il est possible de traduire plus rapidement le texte qu'en le décodant (hors langue ancienne). Pour cela, il faut aller voir l'archiviste (ou comptoir orga si absence de ce dernier) avec le titre du document. En résolvant une courte énigme, le joueur pourra alors avoir accès à la traduction directe du texte pour la lire (attention : la traduction sera un document HRP. Il ne peut pas être déplacé, prêté ou recopié. Il ne pourra être que lu sur le moment, et redonné ensuite au responsable PNJ/Orga des traductions).

- 
- ◇ **Langue maternelle (M)**: innée
 - ◇ **Langue voisine (V)**: 20 XP
 - ◇ **Langue étrangère (E)**: 40 XP
 - ◇ **Langue exotique (X)**: 60 XP
 - ◇ **Langue complexe (C)**: 100 XP

	XOR	VÄÄRIEN	TROLL	TORAK	SVERRE	SAURIEN	PYROGONIEN	ORC	NARTIMEL	NANNIQUE	METZELNÉEN	LANSRÄD	IDDUN	ELFIQUE ANCIEN	ELFIQUE	DRACONIQUE ANCIEN	DRACONIQUE	COMMUN	
ALMUT	C	X	X	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
AMBARIEN	C	X	C	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	C	X	C	C	M	
ARKHOV	C	X	V	C	C	X	X	X	C	X	C	X	X	C	X	C	C	M	
ARRUITES	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	X	X	E	C	E	C	C	M	
BROCÉLIANDRES	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
ELFES (TOUTE CIVI)	C	X	C	C	C	E	X	E	E	E	C	X	X	C	E	M	X	V	
FALCO	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
FÉNICÉ	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
FERGUS	C	X	C	C	E	E	X	E	X	V	C	X	E	C	V	C	C	M	
FÉRIAL	C	X	C	C	C	M	X	E	X	E	C	X	X	C	V	E	V	X	
FERUL	C	X	C	C	C	E	X	E	X	V	C	X	V	C	V	C	C	M	
FULUFAÄH	C	V	C	C	E	E	X	E	V	E	C	X	X	C	V	C	X	M	
GOWAN	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
HOBBIT	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	V	C	C	M	
IDDUNS	C	V	C	C	C	E	E	E	X	E	C	X	M	C	E	C	C	V	
KRAÄRIM	C	X	C	C	C	V	X	E	X	E	C	X	X	C	V	C	C	M	
LACHLAN	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
LANSRAD	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	M	X	C	E	C	E		
LINAL-GLOR	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
MEDWYNIEN	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
METZELNÉENS	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	M	C	C	E	X	X	V		
MYRÉLIEN	C	X	C	C	C	E	V	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
NAGAÏ	C	X	C	C	C	E	E	X	E	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
NAINS (TOUTE CIVI)	C	X	C	C	C	E	E	V	X	M	C	X	E	C	E	C	C	V	
NARIAL	C	X	C	C	C	V	M	E	X	E	C	X	X	C	V	E	E	X	
OLDAK	C	X	C	C	C	E	X	V	X	V	C	X	V	C	V	C	C	M	
ONODRIM	C	X	C	C	C	E	X	E	X	E	C	X	X	C	V	C	C	M	
ORCS (TOUTE CIVI)	C	X	E	C	C	E	E	M	X	V	C	X	E	C	E	C	C	V	
PYROGONIEN	C	E	E	C	C	E	M	V	C	V	C	X	E	C	E	C	C	V	
SVERRE	X	X	C	C	M	E	E	E	X	E	C	X	X	C	X	C	C	V	
SYRÉNÉEN	C	E	E	C	C	E	M	V	X	X	C	X	E	C	E	C	C	V	
TORAK	C	X	C	M	C	X	X	C	E	X	C	X	X	C	X	C	C	X	
TOVEN	C	X	C	C	C	E	E	E	X	E	C	X	X	C	E	C	C	M	
TROLLS (TOUTE CIVI)	C	X	M	C	C	X	X	X	C	E	C	X	X	C	X	C	C	V	
VÄÄMAR	C	M	C	C	C	E	E	E	X	V	C	V	X	C	E	C	C	V	

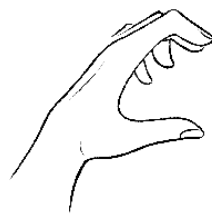




ELFIQUE



ELFIQUE ANCIEN



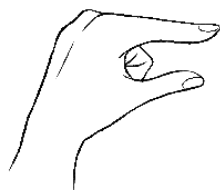
DRACONNIQUE



**DRACONNIQUE
ANCIEN**



NARTIMEL



NANNESQUE



TORAK



IDDUN



VÄÄMAR



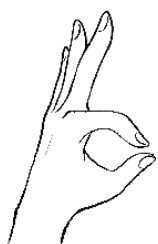
LANSRAD



ORC



SAURIEN



METZELNÉENS



XOR



PYROGONIEN



TROLLS



SVERRE



Formations aux armes

out le monde ne peut pas manier les armes instinctivement. En effet, il n'est pas logique que le petit paysan du coin manie la hallebarde aussi bien que le soldat de garnison. Certaines civilisations peuvent avoir des formations aux armes innées, favorisées ou même spécifiques. La maîtrise d'une première arme coûte 30 XP. Si le joueur désire manier une autre catégorie d'arme, il devra cette fois payer 50XP par maîtrise supplémentaire, et ce de manière cumulative.

Catégories d'armes existantes :

- > Epée
- > Haches
- > Contondantes (masses, marteaux...)
- > Hast
- > Dagues
- > Bouclier
- > Archerie

Exemple

Le joueur choisit « Épée » pour sa première formation : il dépense donc 30 XP

Il souhaite ajouter le maniement du « Bouclier » : il dépense donc 50 XP de plus ! En tout, ses formations d'arme lui coûtent donc 80 XP. Enfin, il veut pouvoir manier une « Dague » : il dépense donc $30 + 50 + 50 = 130$ XP de formation d'arme au total.

e joueur pourra également avoir de l'équipement pour son personnage : cuir, maille, plate, gambison... Les vêtements simples comme le tissu, le cuir souple et les gambisons n'ont pas besoin de formation. Cependant, tout autre équipement comme le cuir bouilli, la maille et la plate nécessite une formation minimum pour pouvoir être porté. Une fois une formation aux armures achetée, elle permet de mettre autant de pièces d'armure que l'on souhaite sur n'importe quelle partie du corps.

Formations aux armures

- ◇ **Formation pour cuir bouilli : 20 XP**
- ◇ **Formation maille et plate : 40 XP**



A noter qu'un personnage ne peut pas manier deux armes à deux mains en même temps. L'ambidextrie ne requiert pas de compétence spécifique (possibles avec des dagues ou armes à une main). Le port du bouclier ne peut pas être associé à une arme d'hast ou à deux mains.

Cas des mages

Le mage ne peut pas avoir de formation d'armure ni de bouclier. Cependant, il est capable de se servir d'une arme à une main, d'une arme d'hast ou d'un arc. L'utilisation de ces armes ne peut pas se faire lorsqu'il incante.

Le comptoir à service

Il existe presque partout en Algaroth ce que l'on nomme des comptoirs de services. Souvent tenus par les propriétaires des lieux, ils rassemblent plusieurs stands offrant aux clients un ensemble de services fort pratiques. En dehors des artisans courants, qui sont plus dépendants du lieu où se trouvent vos personnages, vous devriez y trouver les éléments suivants en toute circonstance :

> Comptoir de la Postès

Il peut toujours s'avérer utile d'envoyer un message à une personne se trouvant dans un autre lieu ou pays d'Algaroth, ou même d'envoyer un message à une personne présente sur le GN de façon plus sécurisée et secrète. Une boîte aux lettres est disponible en permanence pour déposer des messages qui seront envoyés là où vous le désirerez (moyennant finance !). Bien entendu, si la destination est lointaine, il se peut que vous obteniez la réponse après plusieurs heures, voire plusieurs jours, de GN. Le service est sécurisé... à partir du moment où la boîte a été relevée. N'étant pas toujours sous surveillance, la boîte postale peut être crochetée comme n'importe quel coffre de jeu. N'essayez cependant pas de passer outre les tarifs postiers, vous risqueriez de vous retrouver dans de beaux draps... Un timbre vaut mieux que pas, tu sauras !

> Comptoir de Richesse

Toute personne avec des biens conséquents ou qui a peur de se faire dérober son argent peut le déposer dans un Comptoir de richesses. Le personnage peut acheter un coffre, dans une des deux banques existantes. On peut y déposer de l'argent, des objets également... et tant qu'un représentant des comptoirs est présent sur place en jeu, vous pourrez y retirer ce que vous souhaitez ! Il vous faudra cependant présenter votre acte de coffre pour justifier le retrait. Ces derniers sont liés magiquement à vous : un vol ne permettra donc pas d'avoir accès à vos affaires.



et endroit permet également de faire du change, entre la monnaie de la BFF et d'Ivoire. L'investissement ne peut pas se faire auprès de ces comptoirs : il faut pour cela prendre contact avec un banquier agréé d'une des deux banques.

> Guildes de métiers

l y aura toujours un stand pour les guildes de métiers. Cet endroit permet de payer ses licences quotidiennes, demander des informations ou du ravitaillement, ou gérer l'aspect plus administratif de son travail. Suivant le lieu du GN et le pouvoir des guildes en cet endroit, il se peut même que des installations soient présentes (infirmierie, laboratoire d'alchimie, atelier, forge...).

es personnes tenant ces stands étant souvent des PNJs, ils ne seront pas toujours présents. C'est pourquoi il est possible d'avoir des heures d'accès restreintes, souvent indiquées sur le stand. Pensez donc à être prévoyants.

> Lavanderie

est ici que les médecins pourront faire laver leurs bandages, pour pouvoir soigner à nouveau sans risque d'infections. En échange de quelques pièces, vos bandages sentiront à nouveau la fleur, et pourront vous aider à panser la plus putride des blessures.

> Tableau de quête

i vous êtes en manque de jeu à un moment du GN, ou que vous voulez quitter un instant la ligne d'objectif de votre personnage ou faction, vous trouverez au Comptoir un tableau de quêtes diverses et variées qui récompensent votre aide par de l'argent ou des objets de jeu. Il est toujours profitable de se changer les idées en aidant les locaux, et en améliorant votre réputation auprès d'eux.

l y aura en permanence au moins un orga au Comptoir à services, en plus d'un accès libre aux règles. En cas de doute ou question, il est donc préférable de se diriger là-bas pour obtenir une réponse.



Les défauts

 Chaque personnage a bien entendu ses qualités, mais également ses défauts. En GN, il vous est possible d'en choisir un ou plusieurs pour votre personnage de manière à le rendre plus intéressant à jouer. Cependant, le défaut choisi devra être préparé et bien intégré dans le RP du personnage. Le premier défaut, et seulement celui-ci, accordera 30 XP supplémentaires à votre solde de base. Ce défaut devra impérativement être choisi lors de la création du personnage : tout défaut acquis par la suite (volontairement ou non) ne pourra pas donner droit à ce bonus d'XP.

 La liste des défauts est loin d'être exhaustive : tout joueur a le droit d'intégrer un défaut hors liste et de le soumettre à la validation des organisateurs. C'est pourquoi il faut comprendre que les exemples dudit document ne sont là que pour vous inspirer, aucunement pour vous restreindre. Vous pourrez trouver la liste en question dans les **annexes**.

 Un défaut de création de personnage **NE PEUT PAS ÊTRE RÉSOLU OU SOIGNÉ** ! Il est là pour créer du jeu et de la difficulté, pas pour de l'optimisation de XP et être résolu au premier GN. Selon le RP et les exploits du personnage, un défaut peut être minimisé, maîtrisé ou remplacé. Jamais annulé.

Activités de la vie courante

 Dans la vie de tous les jours, les gens ont leurs loisirs, occupations et plaisirs auxquels ils aiment s'adonner. Quelques-uns, plus ou moins respectables, seront détaillés ici, ainsi que la manière dont ils peuvent être représentés en jeu tout en restant un tant soit peu roleplay. Si certaines situations vous viennent à l'esprit et que vous aimeriez pouvoir les jouer en GN, n'hésitez pas à contacter les organisateurs pour en parler avec eux.

> Bagarre

 Tous les personnages savent se battre à mains nues. C'est quelque chose d'inné, mais malheureusement, certains sont plus doués que d'autres. Les personnages commencent avec un score de base de 0. Il est possible que ce dernier devienne positif comme négatif (en cas de défaut par exemple). Ce score peut augmenter grâce à certaines compétences qui apportent un bonus de pugilat (représenté par l'icône ci-contre dans la liste de compétences ) , à des compétences spécifiquement dédiées comme « **Bastonneur** », à certaines races ou encore grâce à un bonus extérieur (sort, équipement, etc.).



 our le représenter en jeu, si un personnage provoque un autre en duel à mains nues, il devra lui poser la main sur l'épaule et annoncer « Bagarre ! ». L'adversaire devra alors accepter en Hors-Jeu ladite bagarre, tenter de fuir ou tirer son arme. Les deux derniers cas annulent la bagarre. Si celle-ci est validée par les deux belligérants, ils s'échangent discrètement leur score de bagarre. La plus haute gagne. S'il y a égalité, le match finira par un match nul ou un double KO. Pour la suite, les joueurs doivent jouer en RP ce pugilat sans porter de vrais coups. Aucun PV ne sera décompté de cette scène, sauf cas spécial sous accord orga si les joueurs souhaitent se battre à mort. Pour le cas de bagarre à plusieurs, les scores des belligérants alliés s'additionnent.

> Relations sexuelles

 Il est possible de représenter les relations charnelles entre deux personnages de manière RP sans aucun geste vulgaire ou déplacé. Pour cela, il suffira qu'un joueur propose à un autre une sucrerie (bonbons, sucette...). Si l'autre personne accepte et mange le bonbon qui lui est offert, cela représentera un acte sexuel entre les deux personnages. Les détails de l'échange seront discutés entre les deux joueurs. Il est possible de faire une partie de débauche en groupe si les participants se partagent mutuellement des sucreries, ou de s'amuser seul si on profite d'une sucette.

 ans tous les cas, le jeu de romance et de relations sexuelles se doit d'être fait avec le consentement de tous les participants. Si une personne ne veut pas participer (que ce soit le personnage ou le/la joueuse), il est absolument INTERDIT d'insister ou de pousser à la scène. Pour rappel, les scènes de viol sont absolument interdites dans les GN d'Algaroth.

> Crochetage

 out objet crochetable sera normalement indiqué par une rune, ainsi que par un fil de fer entortillé qu'il faudra dénouer. Lorsque vous désirez crocheter un cadenas ou une serrure, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Si vous n'avez pas la compétence, il vous faudra donc vous acharner sur l'objet avec brutalité pendant 1 sablier. Vous devrez aussi crier de rage et taper du pied pour imiter le bruit de votre arme contre l'objet (pas possible à mains nues). À l'issue de ce sablier, s'il n'y a eu aucune interruption, le joueur pourra démêler le fil.

 i vous êtes plus subtil et que vous possédez la compétence « **Crochetage** », vous pouvez directement dénouer le fil de fer, à condition d'avoir votre matériel sur vous et de mimer le crochetage. Les coffrets en jeu des personnages DOIVENT avoir un système de fil de fer pour pouvoir être crochetés ! Si aucun fil de fer n'est installé, c'est que le coffret est non verrouillé, ou peut être hors-jeu.



> **Alcool et substances**

En jeu, vos personnages peuvent consommer de l'alcool ou des substances hallucinogènes diverses et variées. Pour éviter tout abus réel, les boissons en dehors de l'eau, du thé et du café sont toutes considérées comme de l'alcool en jeu (donc alcool réel, jus de fruits et sodas). Chaque personnage peut boire jusqu'à trois verres pleins par demi-journée sans ressentir d'effet particulier (en dehors de défauts prétendant le contraire). **À partir de la première gorgée du 4^e verre, le joueur devra lancer un dé auprès d'un orga ou du tavernier.** Selon le résultat, il pourrait subir des effets plus ou moins forts.

 Pour ce qui est de la drogue, elle est couramment représentée par des petites pastilles de sucre souvent utilisées en pâtisserie. Qu'elles soient prises volontairement ou non, la moindre ingestion pourra déclencher des effets (voir orga ou tavernier). C'est lui qui vous dira quels effets s'appliquent.

Systèmes de jeu

 Lors de votre jeu, vous pourriez croiser des gens avec un ruban sur le poignet, le bras, à la ceinture, ou même sur un objet. Si certains sont visibles par votre personnage (bandage blanc), la plupart des rubans sont en réalité hors-jeu. Ils sont là pour donner des indications aux autres joueurs.

- ◇ **Bandage blanc** : signale un personnage en convalescence, actuellement incapable d'utiliser ses compétences ou de se battre. Ne peut être retiré que par un soignant
- ◇ **Voile blanc** (recouvre le visage) : ce sont des personnages ou des êtres évoluant dans le monde éthéré (fantômes, esprits, chaman, etc.). Ils ne sont pas visibles par les personnages, sauf compétence associée.
- ◇ **Ruban rose** : Personne "Fragile" (ne pas attaquer en combat)
- ◇ **Ruban violet** : signale à celles et ceux qui sont capables de l'interpréter (« Détection de magie » ou « Diagnostic arcanique ») une *Lame de Lachlan*, un objet magique ou un effet magique.
Accroché à la ceinture, il symbolise la magie personnelle du personnage joueur. Les différents nœuds indiquent le nombre d'effets actifs à la personne. Le ruban peut être gardé en poche si aucun effet n'est actif.
- ◇ **Ruban ou capuchon bicolore or/noir** : orga

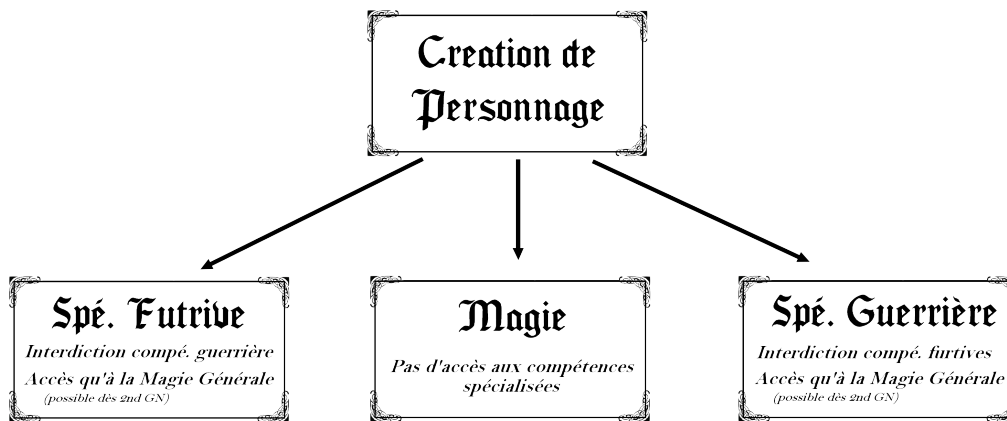


Les Compétences

✦ La spécialisation

Les compétences sont classées en niveaux, mais également en spécialisation ! En effet, il y a une liste de compétences neutres accessible à tous, mais également deux listes de compétences à catégories spécialisées : « Furtif » et « Guerrier ». Si le joueur pioche dans une de ces deux listes, il n'aura plus la possibilité de prendre des compétences dans l'autre liste : il se sera spécialisé dans la catégorie choisie. Il aura toujours accès aux compétences neutres.

Attention : les mages n'ont pas accès aux spécialisations de classes !! Inversement, les personnages spécialisés en « Furtif » ou « Guerrier » ne pourront avoir accès aux écoles de magie lors de leur création ! Ils pourront éventuellement avoir accès aux sorts de niveau 0 et 1, dans l'école de magie générale (à partir de leur 3e GN terminé en vie).



✦ Les Compétences raciales

Les compétences raciales sont au nombre de deux : une compétence acquise (ou culturelle) spécifique au territoire, et une compétence naturelle spécifique à la civilisation. Si cette dernière n'a pas de particularité (exemple des humains comme Brocéliandre ou Onodrim), il est possible que seules des compétences raciales culturelles soient disponibles. Le joueur devra faire un choix entre une des deux.

Si le personnage est originaire d'une civilisation, mais qu'il a été élevé sur un autre territoire, il peut choisir une compétence raciale culturelle du lieu où il a grandi à la place d'une compétence raciale de son propre peuple (sujet à validation lors du check BG par les organisateurs). La compétence raciale est gratuite et ne coûte donc aucun XP. De plus, contrairement à certaines compétences, elle ne demande pas forcément d'équipement (sauf pour les compétences dépendantes du costume, comme les griffes d'un Torak ou des armes spécialisées comme les armes Lachlan).

A retenir : il faut choisir UNE SEULE compétence raciale, lors de la création de personnage !



Améliorer son personnage

Les formations en jeu

En dehors des mises à jour de fiche entre GN, il est possible d'apprendre de nouvelles compétences en jeu, auprès d'autres personnages expérimentés, voir même à partir d'un grimoire (magie). La base de la formation se compte en « leçons ». Chaque leçon doit faire environ 30min de jeu ininterrompu, en RP. Selon l'expérience du formateur, de l'apprenant, ou la découverte du sujet : le nombre de leçons nécessaires ne sera pas le même. Il y a certaines limites à l'apprentissage, pour éviter le trop-plein d'informations :

- > Maximum 2 leçons par jour, pour le même apprentissage (1h de jeu)
- > Maximum 4 leçons par jour, tout apprentissage confondu (2h de jeu)

Le tableau suivant récapitule le fonctionnement des formations, selon ce qui intéresse votre personnage. Toute compétence apprise devra alors être reportée sur votre fiche de formation, fournie dans votre enveloppe. Elles seront validées au débriefing de fin de GN, par les orgas. En cas de doute ou question, il est toujours possible de se référer aux règles disponibles en jeu, ou auprès du comptoir orga, pour avoir un rappel sur le nombre de leçons nécessaires.

Dans le cas des pages de grimoire pour la magie, elles sont parfois disponibles dans des quêtes annexes à l'initiative des joueurs. Certains documents comportent des énigmes dissimulées au sein de leurs lignes. Les résoudre, et en informer les orgas, peut permettre d'apprendre des sorts cachés. Si l'énigme est validée, l'orga vous communiquera le nombre de leçons en auto-apprentissage nécessaires pour maîtriser le sort. Si vous n'êtes pas mage, ou pas de cette école, ce genre de document peut valoir une petite fortune. Encore plus avec la solution de l'énigme à la clé...

	MAGIE	LANGUE	MÉTIER
LIEU / MOYEN	Par Maître ou Archimage de l'école Page de grimoire (Enigme à résoudre, validation ORGA)	Par un linguiste (doit connaître au moins 2 langues différentes)	Par personnage de niveau supérieur dans le métier (Confirmé ou Maître)
CONDITION	Pas de spécialisation Ecole de magie dispo	Lire et Ecrire Plume + Carnet	Slot métier libre ou déjà être du métier
SÉANCE	1 séance / niv. de sort Si nouvelle école : temps doublé	L. Voisine : 1 séance L. Etrangère : 2 séances L. Exotique : 3 séances L. Complexe : 4 séances	Découverte du métier: 4 séances 1 Séance par niveau de métier pour nouvelle compé.

Le Combat

Le combat est un élément important dans la pratique du Grandeur Nature. Pour certains, il forme un axe d'épanouissement et de plaisir. Il doit cependant être exercé dans le respect de différentes règles qui seront explicitées dans ce chapitre.

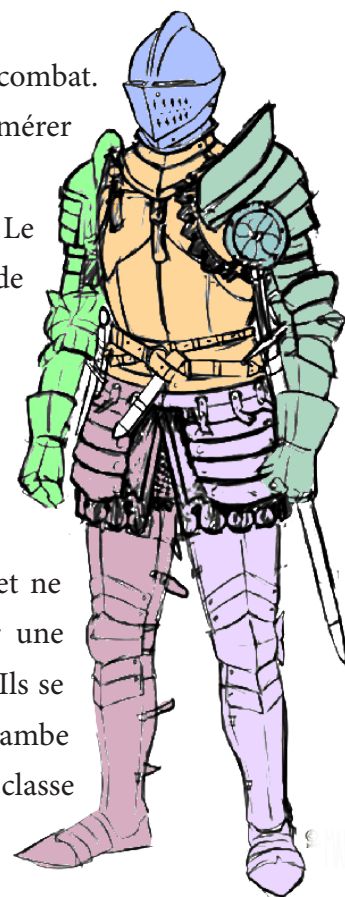
✦ Conformité des armes

Les armes utilisées en GN sont factices et doivent être constituées de mousse injectée ou bien d'un assemblage de mousse stratifiée couverte d'une couche de latex. Dans le cas d'arcs ou arbalètes, la puissance de tir sera limitée à 20-25 livres. Les projectiles tels que les flèches et carreaux doivent être achetés dans le commerce (pas de carreaux/flèches maison). Pour des raisons de sécurité, toutes les armes doivent être homologuées en début d'évènement par un organisateur. Les armes faites maison seront sujettes à examens approfondis, un descriptif de la fabrication de l'arme concernée pourra être demandé.

✦ Vie et armure

Les points de vie et d'armure régissent l'endurance d'un guerrier au combat. La majorité des joueurs commence avec un total de 5 PV et pourra à loisir y agglomérer un certain nombre de points d'armure (PA) suivant le type et l'envergure des éléments de protection. Le total de points d'armure sera attribué au joueur après examen de l'équipement de protection.

Les points d'armure agissent comme des points de vie supplémentaires et sont décomptés en priorité par rapport à ces derniers, sauf en cas d'annonces contradictoires telles que « Perce-armure » ou les sorts. Les PA sont globaux et ne prennent pas en compte la localisation des coups. Ainsi, un coup porté sur une zone non protégée engendrera le même coût en PA que sur une zone protégée. Ils se répartissent donc en 6 zones : torse, dos, bras gauche, bras droit, jambe gauche et jambe droite (schéma suivant). Pour obtenir le nombre de points d'armure associé à la classe d'armure, il faut avoir au moins 3 de ces zones couvertes.



La superposition d'armures ne s'applique pas, autrement dit pour une zone comportant plusieurs types d'armures (exemple d'un gambison et d'un gilet de maille par-dessus), c'est la classe qui couvre le plus de zones qui compte. Si les deux classes couvrent autant de zones, ce sera la plus renforcée qui compte. Lorsque le nombre de PA arrive à un chiffre qui n'est pas rond, comme 3.5, on l'arrondit à la valeur inférieure, soit 3. Les effets magiques de renforcement (par des sorts ou des objets magiques) peuvent renforcer attaque et résistance. Cependant il ne peut y avoir plus de 3 effets magiques actifs sur un même personnage en même temps.

Le port du casque ajoute 1 PA bonus, quel que soit le nombre de zones couvertes. Il permet de résister à « Assomme ! » (seulement quand il est porté).

Repartition des Points d'Armure

TYPE D'ARMURE	POINT D'ARMURE	XP DE FORMATION
CUIR SOUPLE / GAMBI	3 PA	0
CUIR DURCI	6 PA	20
PLATE / MAILLE	9 PA	40
CASQUE (QUELQUES SOIT LE TYPE D'ARMURE)	1 PA	OFFERT

Les touches

Les coups portés engendrent des points de dégâts différents suivant les zones de touches :

- > **Torse et dos** : 2 points de dégâts
- > **Membres** (fesses et épaules comprises) : 1 point de dégât

Les projectiles déduisent toujours 1 PV, sauf dans le cas de projectiles magiques où il faudra appliquer les dégâts annoncés par le mage. Les joueurs doivent se remettre en garde après un coup gagnant (pas de coups « mitraillette » !). Lorsque vous prenez un coup, jouez la douleur, car ça fait mal ! (En cas de blessure réelle, n'hésitez pas à le signaler aux autres en levant le poing et en usant du « vraiment vraiment ! »).

Les coups interdits

n certain nombre de coups sont interdits pour des raisons de sécurité. Les coups à la tête et aux parties sensibles, comme l'entrejambe, ne décomptent pas de dégâts et engendrent un arrêt immédiat des hostilités, jusqu'à attente d'un signe positif de la part du joueur touché pour pouvoir reprendre le combat.

- Les coups de pommeau ET autres parties dures d'une arme sont proscrits.
- Tous les coups de boucliers ou dommages à mains nues doivent être mimés seulement.
- Les coups dits « mitraillettes » sont interdits.
- Les coups d'estoc sont **STRICTEMENTS INTERDITS**.

es coups brutaux : même si une arme de GN est factice, elle reste suffisamment rigide pour causer des contusions, ainsi il est nécessaire de contrôler la puissance des coups portés. Toute violation de ces règles peut entraîner des sanctions sous le jugement d'un des organisateurs, pouvant aller de la confiscation de l'arme jusqu'à l'exclusion pure et simple de l'évènement.

Règles de respect et de Fairplay

ouciez-vous toujours de l'état du joueur qui vous fait face. Si une personne venait à prendre un mauvais coup, coupez la phase de jeu afin de vous assurer que tout va bien. Cependant, notez bien que certains joueurs jouent très bien la douleur de leur perso, ce mimétisme fait partie du jeu. Les signes comme le point levé (Hors RP) et les paroles du joueur (« J'ai vraiment vraiment mal ») vous permettront de distinguer le vrai du faux. Dans le doute laissez-vous le temps d'analyser correctement la situation avant de relancer une offensive. Le fair-play est indispensable à la pratique d'un GN. Dans le cas d'un malentendu dans l'exécution d'un échange, mettez-vous d'accord avec votre opposant ou prenez les choses en votre défaveur.

e RP étant la base du jeu en GN, pensez bien à jouer la douleur des coups ! Si vous recherchez la technique de combat et la rapidité de touche, l'escrime sera plus adéquate que le combat en GN. Ce dernier demande à mimer la lourdeur des armes, la douleur des coups subis ou l'essoufflement suite à un combat de plusieurs minutes. Nos armes sont en mousses pour ne pas blesser, mais vos personnes portent des armes de plusieurs kilos et prennent des flèches et coups de lame : c'est difficile et douloureux, donc pensez à le mimer ! De même, n'interrompez pas le jeu d'une personne qui donne du jeu en mimant la douleur. Si il recule en grimaçant car a pris un coup de votre hache, il ne sert à rien de le mitrailler de coups pour l'avoir : les coups mitraillettes sont interdits, peu crédibles, et cassent la beauté des combats.



Blessures et soins



Suite à un combat ou tout autre traumatisme, un personnage peut se retrouver blessé. Cet état est actif à partir du moment où le personnage n'est plus à son maximum de PV (5 PV de base/personnage). Chaque état de blessure implique un jeu adapté. Un personnage avec 2 PV est sévèrement blessé : il n'est donc pas censé se battre avec facilité ou partir faire la tournée des bars avec ses compagnons. Pour un peu plus de visibilité, voici une estimation des comportements selon le niveau de vie, et les règles de jeu :

PV	RÈGLE	ATTITUDE RP
5 PV	RAS	JE PÊTE LA FORME !
4 PV		JE GÈRE
3 PV		UN PEU LA FATIGUE, QUAND MÊME...
2 PV		JE SUIS BLESSÉ !
1PV	IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LES COMPÉTENCES, DE SE BATTRE OU DE COURIR : SE DÉPLACE TRÈS DIFFICILEMENT	LIMITE À L'AGONIE...
COMA	NE PEUX PAS PARLER, NI BOUGER	INCONSCIENT

Pour regagner des points de vie, le personnage à plusieurs solutions :

- Boire une potion de soin (récupération en fonction du niveau de potion)
- Se faire soigner magiquement (sort de soin auprès des mages compétents)
- Se faire soigner par un soigneur (Médecin et Rebouteux)



Mormis les soins de potions et magiques qui sont instantanés, le soin physique est réglementé. Le nouveau système se fait grâce aux bandages scellés. Selon le niveau du soigneur, ce dernier aura plus ou moins de bandages sur lui (et donc un nombre de soins associé).

Un bandage = un soin



Le sceau du bandage **doit être retiré DEVANT la cible à soigner**. Si un médecin vous soigne avec un bandage descellé (même s'il n'a soigné personne avec entre temps), le soin est fait avec un bandage considéré comme usagé. **Le dragon du bandage doit toujours être visible une fois porté par le blessé.**



 Le nettoyage des bandages se fait à la Lavanderie, toujours présente au comptoir. Le soigneur devra y déposer ses bandages usagés et venir les récupérer plus tard une fois propres (5 sabliers d'attente, quel que soit le nombre de bandages confiés au comptoir). Plus de détails sont donnés dans l'annexe de soin (fournie dans l'enveloppe des soigneurs). Les bandages de soins sont fournis par l'association et donnés dans les enveloppes de jeu : ils seront reconnaissables par le logo des « Chroniques d'Algaroth ». **Aucun autre bandage ne pourra être utilisé pour les soins, en jeu.**

Pourquoi ce système de bandages ?

 ar ils sont témoins de la convalescence ! Seuls les soins physiques (soigneur) imposent une période de convalescence de 5 sabliers. Pendant ce temps, le personnage ne peut ni courir, ni se battre ou utiliser ses compétences physiques (bagarre, assommer, port de charge...). Il doit se reposer et attendre d'être complètement remis de ses blessures. La convalescence est active tant qu'un bandage est porté par le personnage.

Amputer le temps de convalescence fait replonger le personnage dans le coma, peu importe son niveau actuel de PV ou ses blessures antérieures !

 our rappel, seuls les soigneurs sont compétents pour retirer un bandage ! Si un joueur est vu en train de retirer lui-même le bandage sans compétence de soigneur, ceci sera considéré comme une rupture de convalescence (donc coma).

Note pour tous :

Les bandages ne sont pas des objets de jeu volables. Toute rétention de bandages (usagés ou scellés) dans le but de nuire au jeu d'autres joueurs sera considérée comme un manque de fair-play, et sera punie par les organisateurs. Ce n'est pas une stratégie de jeu, mais bien un moyen méta d'illustrer la convalescence.

Si vous trouvez un bandage abandonné au sol (avec le logo du dragon), merci de le rapporter à la Lavanderie, que vous soyez soigneur ou non.

 our revenir aux blessures, il existe des états de blessure spéciaux dus à des compétences/sorts/potions. En voici la liste principales :



ÉTAT	DESCRIPTIF RP	RÈGLE	COMMENT JE ME SOIGNE ?
HÉMORRAGIE	PERTE DE SANG EN QUANTITÉ, CE QUI AFFAIBLIT TERRIBLEMENT LE PERSONNAGE	-1PV/DEMIE HEURE	MÉDECIN (CONFIRMÉ) POTION SOIN MAGIQUE
BRÛLURE	CAUSE DES DOULEURS TERRIBLES AU PERSONNAGE	-1PV/DEMIE HEURE	MÉDECIN (CONFIRMÉ) POTION SOIN MAGIQUE
INFECTION	LE PERSONNAGE SE SENT FÉBRILE ET FATIGUÉ. IL A DE LA FIÈVRE. IMPOSSIBLE D'USER DE TOUTES COMPÉTENCES	-1PV/DEMIE HEURE	MÉDECIN (APPRENTIS) POTION SOIN MAGIQUE
FRACTURE	MEMBRE INUTILISABLE ET DOULEUR IMPORTANTE IMPOSSIBLE D'USER DES COMPÉTENCES PHYSIQUES	POSSIBILITÉ DE DÉFAUT PERMANENT SI LA FRACTURE N'EST PAS PRISE EN CHARGE SOUS 3 HEURES	SOIN MAGIQUE (NIV. 2+) SOIGNEUR (CONFIRMÉ)
AMPUTATION	MEMBRE INUTILISABLE, CAR ABSENT, ET DOULEUR TERRIBLE IMPOSSIBLE D'USER DES COMPÉTENCES PHYSIQUES	ÉTAT HÉMORRAGIQUE JUSQU'AUX SOINS SI C'EST UN MEMBRE, UNE AMPUTATION EST PERMANENTE APRÈS 3 HEURES SANS SOINS SI C'EST LE TORSE, LE PERSONNAGE TOMBE DANS LE COMA À LA FIN DU COMBAT	POUR HÉMORRAGIE : SOIGNEUR (APPRENTIS) POUR RATTACHER LE MEMBRE (SI EN ÉTAT) : REBOUTEUX (CONFIRMÉ) SOIN MAGIQUE (NIV 3+) VALIDATION ORGA

Coma et Mort

 La mort est partie intégrante du jeu en GN. Même si ce n'est jamais agréable de perdre son personnage, la menace rend le jeu plus vivant et intense : les joueurs feront tout pour l'éviter. Cependant, il existe un statut particulier avant la mort nommé « Coma ».

 Lorsque vos PV descendent à 0, vous tombez dans le coma. Dès lors, vous resterez à terre durant 3 sabliers avant de succomber à vos blessures. La personne dans le coma est inconsciente ! Elle ne peut ni parler ni se déplacer (sauf pour s'extirper d'une mêlée et se mettre sur le côté, par sécurité). Le seul moyen de sortir du coma est de recevoir les **Premiers Soins** ou un soin magique (les potions ne fonctionnent pas sur un comateux).



Une personne dans le coma ne peut pas être déplacée sous peine de risquer la mort du personnage.

Seules les personnes avec la compétence « **T**ransporter » peuvent déplacer un blessé sans risquer d'aggraver les blessures, et ce toujours avec l'aide d'une seconde personne. Le brancard sera simulé par un drap ou large tissu dans le dos du blessé, porté de part et d'autre par ses transporteurs. Si un comateux est transporté autrement que par ce moyen, et sans compétence « Transporter », il mourra de ses blessures. Les personnages le transportant pourront subir des séquelles psychologiques pour avoir provoqué ainsi sa mort.



Si personne n'est en mesure de soigner ou déplacer le comateux, il reste la possibilité de la Stabilisation (pour ceux ayant la compétence). Ceci permet à une personne de rester auprès du blessé pour stopper son temps de coma. Le sablier est donc mis de côté **tant que son sauveur reste les deux mains sur lui**. Toute attaque ou interruption faisant lâcher prise à la personne appliquant « **S**tabilisation » relance le temps de coma là où il en était.



Si aucun soin n'a été apporté durant la période de coma, ou qu'un achèvement a été réalisé entre temps, votre personnage décède. Vous avez alors plusieurs possibilités, décrites ci-dessous. Quoi que vous choisissiez de faire, il vous faudra avant tout aller au comptoir orga pour valider votre choix et vous faire accompagner :

- Jouer le fantôme de votre personnage pour un temps donné (peut donner du jeu s'il y a des chamans ou nécromanciens sur le terrain)
- Créer un nouveau personnage dans la même faction ➤ Reroll un nouveau personnage dans la même faction
- Passer PNJ pour le reste du GN

Le point de destin en échange d'un défaut majeur n'est plus d'actualité dans les GN d'Algaroth



Pour rappel, tout le monde peut pratiquer un achèvement sur autrui. Pour cela, le joueur doit attendre la fin du combat. Il faut alors s'agenouiller auprès de la victime et mimer pendant une vingtaine de secondes un achèvement à l'aide de son arme. Si le meurtrier n'a pas la compétence « **S**ang-froid », il sera traumatisé d'avoir pris une première vie. Ce défaut temporaire devra être joué (paranoïa, phobie du sang, crise de panique...) jusqu'à être pris en charge par un chaman ou un soigneur avec des compétences de psychologie.



ien que la mort soit une partie du jeu, réfléchissez toujours à deux fois avant d'achever un personnage ou même un PNJ. Cet acte n'est jamais sans conséquences, que ce soit en RP ou même hors-jeu. Quoi qu'il arrive, donner à ce genre de scène de l'importance. On peut rendre la fin d'un personnage dramatique et puissante : achever en coup de vent et gratuitement ne fournit de jeu à personne et peut tout générer de la frustration.

Situation particulières

oison

L'application de poison alchimique en combat n'est possible QUE sur les dagues ! Il faut alors toucher l'adversaire de sa dague : le coup traverse l'armure et porte un coup sans infliger de dégât. Il subira cependant les effets du poison. Hors combat, les poisons sont administrables par voie orale (boisson et nourriture incluses).

Les effets de poison mettent 1 sablier à se déclarer, pendant lequel la victime subit l'état « nauséeux » (incapacité au combat, usage des compétences et de la magie impossible). Après un temps d'incubation de 3 minutes, les effets spécifiques du poison s'appliquent.

rmes de jets

Elles ne traversent pas l'armure et ne sont utilisables que trois fois par combat au maximum ! On peut donc les ramasser, mais pas les réutiliser au-delà de trois fois par projectile : le coup porté enlève 1 PV, même au torse. Bien entendu, on ne vise pas la tête. Les armes de jet doivent être sans âme solide. Les armes home-made peuvent être autorisées, à condition de passer le check arme pré-GN.

rc et Arbalete

Les flèches doivent être sécurisées et sont au maximum de 6 par carquois, et donc par personnage (hors compétences de métier chasseur). Elles enlèvent 1 PV quelle que soit la zone touchée, même au torse. Elles ne peuvent être parées ou bloquées que par un bouclier ou un champ de force magique. On peut les ramasser durant un combat et les réutiliser, mais on ne doit pas viser la tête. On ne tire JAMAIS à bout pourtant : il faut être placé à plus de dix mètres de la cible. Les flèches traversent l'armure seulement si le joueur possède la compétence « **Perce-armure** » et qu'il l'annonce.

Par sécurité, et pour le bien du porte-feuille de son propriétaire, n'hésitez pas à mettre les flèches au sol sur le côté de la mêlée pour éviter de marcher dessus.

Les flèches home-made sont INTERDITES à Algaroth.



Coups non-francs

Toute touche sur les vêtements, capes, doigts ou dos de la main portant l'arme est considérée comme non franche. Si un coup est paré, mais que la lame passe malgré tout pour toucher l'adversaire, le coup est également non franc. La tête est interdite à la touche, tout comme les parties génitales. Suite à une touche non franche, on se remet en garde et on reprend la joute. Il est demandé aux joueurs d'être fair-play !

Coups simultane

Lorsque deux adversaires se touchent simultanément, la touche est annulée et les adversaires se remettent en garde. Si plusieurs ennemis vous touchent en même temps, vous ne comptez qu'une seule touche à -2 PV.

Coups a la tele

Lors d'un coup à la tête, le combat est mis en pause et celui qui a pris le coup peut décider de remettre le coup à jouer ou de stopper le combat pour se mettre en hors RP si le coup était trop violent et qu'il sent le besoin de se poser. Si un joueur fait des coups à la tête de manière répétée, les orgas se réservent le droit de lui confisquer son arme après un rappel.

Combat a mains nues

Le combat réel à mains nues est interdit en GN. Pas de coups de poing, pas de coups de pied, clefs de bras ou mise à terre. Lors du port de griffes ou autre arme naturelle de combat à mains nues, celles-ci peuvent directement atteindre l'adversaire comme une arme classique (donc 1 PV aux membres, 2 PV au torse). Il est autorisé de parer une lame en combat d'un coup de griffe, mais pas de l'attraper ! Après une touche, on se remet en garde. La seule exception sera faite pour la mise en spectacle de Bagarre, si les joueurs se connaissent et maîtrisent le combat spectacle à mains nues et autorisation orga.

Effets Magiques

La magie est un support important pour toute personne, que ce soit pour protéger ou attaquer. Cependant, il n'est pas bon pour le corps d'en abuser. Pour chaque effet magique actif, le joueur devra sortir son ruban violet (fourni dans l'enveloppe) et y faire un nœud  VISIBLE à sa ceinture. Les effets magiques actifs sont toutes les armes magiques, renforcements (), malédictions, artefacts magiques, etc. que portera sur lui le personnage. Au-delà de trois rubans, ce dernier risque des séquelles peu souhaitables.

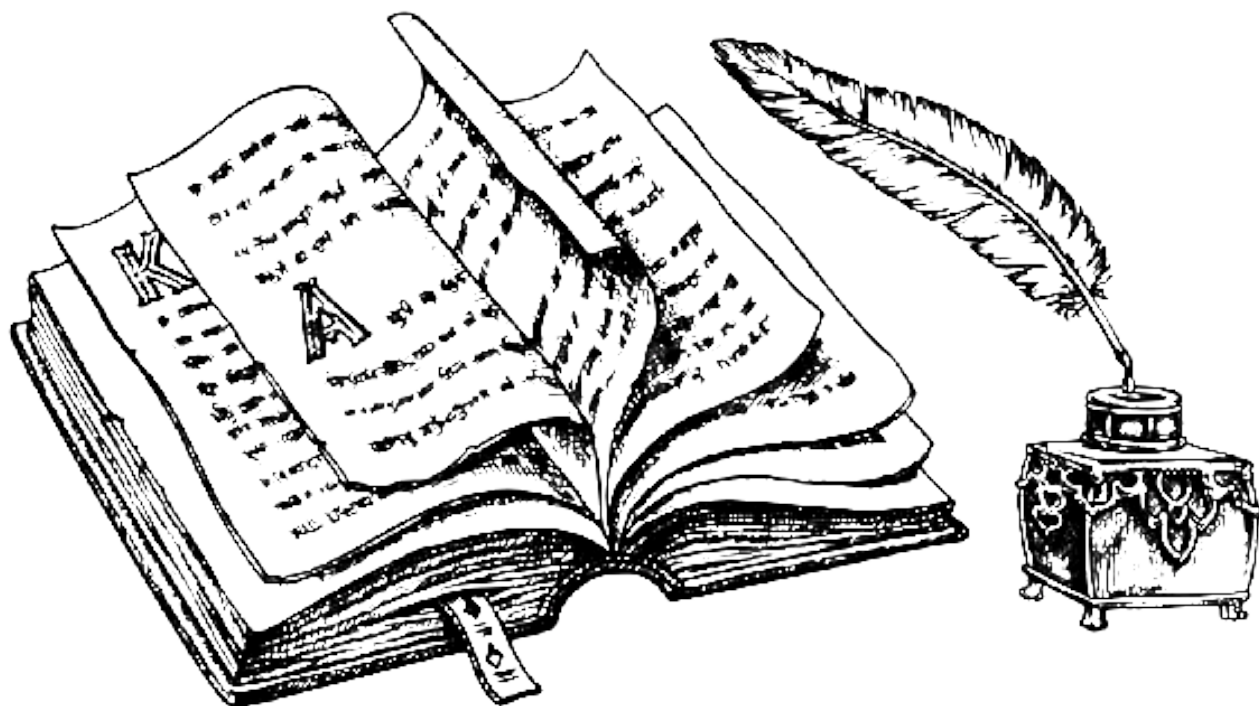
Poids

Au-delà de trois armes portées (hors dague et arme de jet), le joueur n'a plus le droit de courir et devra marcher d'un rythme lent et alourdi. En cas de doute, contactez les orgas. Les arcs, arbalètes et pistolets comptent dans les 3 armes limitées.



Annexes

Liste des Compétences



Système de compétences

Les compétences sont classées par niveau, mais sont accessibles à tous. Les niveaux évoquent simplement le nombre de points d'expérience à déboursier pour telle ou telle compétence. Les compétences ne sont pas cumulatives, sauf précision inverse.

Niveau 1 : 30xp

Niveau 2 : 60xp

Niveau 3 : 90xp

	Perce-armure		Hémorragie
	Effet magique actif Renforcement Magique		Brûlure
	Brise		Gel
	Renverse		Soins magiques

Compétences neutres

Agile (Niv. 2)

Le personnage peut traverser les terrains difficiles d'accès (éboulis, fosses, rivière, ravin, etc.) symbolisés en jeu par une corde à nœuds. De plus, la compétence permet de résister à l'annonce « Renverse ! ».

Assomer (Niv. 1)

En posant le pommeau d'une arme dans le dos d'un joueur, cette compétence permet de mettre hors combat la personne visée. Elle tombe alors inconsciente au sol, pendant 2 sabliers. L'action se fait hors combat, si l'attaquant n'est pas pris sur le fait. L'annonce « Assomme ! » doit être audible. Il est impossible d'assommer une personne portant un casque !



Bien portant (Niv. 2)

Grâce à cette compétence, le joueur ignore le temps de convalescence après avoir été soigné. Pour ce faire, il faut impérativement que le joueur mange souvent (minimum 5 fois par jour). Grâce à cela, le joueur est bien portant et se remet plus vite de ses blessures. De plus, suite aux premiers soins dispensés, le joueur regagne 2 PV au lieu d'un seul et peut utiliser directement ses compétences.

Bonne bourse (Niv. 1 à 3)

Le joueur pourra commencer avec un petit pécule.

Niveau 1 : 10 écus bonus.

Niveau 2 : 25 écus bonus.

Niveau 3 : 50 écus bonus.

Requiert : Bourse ou aumônière

Coup de feu (Niv. 3)

Permet d'utiliser une arme à feu et de tirer sur ses ennemis (fait effet de « Formation aux Armes » pour les armes à feu). Pour tirer, vous devez annoncer « Tir ! » en pointant votre cible juste avant de mimer le recul. Chaque tir compte pour 1 PV perce-armure et renverse votre adversaire. La recharge et le recul de l'arme doivent être joués en jeu ! Si le tireur a moins de deux points de bagarre, il tombe aussi au sol.

Le personnage commence avec seulement 3 recharges en début de jeu (fournies par l'orga, symbolisées par des balles de plombs). Pour en obtenir d'autres, il faudra se tourner vers un ingénieur ou un marchand. Les armes à feu étant très rares à Algaroth, bien se renseigner auprès des orges pour voir si l'acquisition d'un tel objet est compatible avec votre background.

Requiert : Claque doigts et réplique d'arme à silex

Désarmement (Niv. 2)

Permet de désarmer l'adversaire. Vous devez annoncer « Désarme ! » et ensuite frapper l'arme adverse. Si votre coup ne touche pas, le désarmement échoue et vous ne pouvez pas le réutiliser. Si vous parvenez à désarmer votre adversaire, son arme ne peut être récupérée lors du combat.

Limité à 1 fois par combat.



Dissuasion (Niv. 2)

Permet d'empêcher quiconque d'approcher davantage et de vous attaquer. Pour cela, le joueur doit adopter une attitude défensive et dissuader l'adversaire verbalement (menace, insulte, etc.). Cette compétence ne s'applique pas aux personnes tentant de l'attaquer à distance. La personne utilisant la compétence « Dissuasion » ne peut pas attaquer ses adversaires en même temps.

Dur à cuire (Niv. 2)

Permet de résister à la torture, de ne rien dévoiler. Le personnage a déjà connu de multiples souffrances et peut donc y résister. Néanmoins, le joueur doit mimer la souffrance. Il souffrira des séquelles psychologiques et physiques de la torture, mais ne révélera rien.

Entraver (Niv. 1)

Permet d'entraver une personne, à condition qu'elle se laisse faire ou ne puisse pas l'empêcher (hors de combat, assommée, mise en joue, etc.). On peut lui entraver les mains et/ou les pieds, le bâillonner ou lui bander les yeux (bien demander le consentement joueur en amont). Il faut que la cible puisse se détacher à n'importe quel moment si elle rencontre un problème, etc.

Estimation (Niv. 3)

Le joueur a en sa possession un carnet avec les coûts des ressources et services en Algaroth. Il peut ainsi mettre un prix sur chaque objet grâce aux références de son livre. Ces références sont bien évidemment données dans les enveloppes de jeu.

Fuite (Niv. 1)

Permet au joueur de prendre la poudre d'escampette face à ses adversaires, en annonçant « Fuite ! » (sauf si le personnage est encerclé). Vos ennemis sont alors forcés de vous laisser partir. Seuls les personnages ayant également la compétence « Fuite » peuvent vous poursuivre.

Incognito (Niv. 2)

Une personne portant une capuche qu'elle tient tirée sur son visage est considérée comme circulant incognito. La croiser la tête couverte en adoptant le comportement requis est comme croiser une tout autre personne. Si on la connaissait déjà, on ne la reconnaît pas non plus sous sa capuche, à moins qu'elle ne se fasse elle-même connaître. Si le joueur se couvre la tête devant autrui, la compétence ne fonctionne pas.

Requiert : se couvrir la tête d'une capuche ou d'un châle



Lire et écrire (Niv. 1)

Permet au joueur de lire et écrire toutes les langues connues du personnage. Tout personnage ne possédant pas cette compétence ne saura en aucun cas écrire autre chose que son nom (avec des fautes !), et ne sera pas capable de lire, même sa langue maternelle.

Œil de lynx (Niv. 2)

Cette compétence permet au personnage de détecter les personnes camouflées. À l'annonce « Camouflage ! », la compétence « Œil de lynx » permet d'annoncer « Résiste ! ». Le joueur devra ensuite mimer sa recherche en tapant dans certains buissons avec son bâton, jusqu'à trouver les joueurs cachés.

Perspicace (Niv. 3)

Permet de détecter le mensonge chez une personne avec l'annonce « Il se trouve que je suis particulièrement perspicace ». Le joueur cible est obligé de dire s'il ment, sans que le personnage sache qu'il est grillé. Si la cible répond « Vous me traitez de menteur ? C'est honteux ! », car elle possède la compétence « Menteur », vous ne pouvez pas savoir si c'est la vérité ou non (vous n'êtes donc pas sûr de savoir si la personne ment ou dit la vérité). Cette compétence permet également de voir au travers de « Incognito » ou toute autre compétence de changement d'apparence (comme « Déguisement »).

Peur (Niv. 3)

Permet de provoquer la peur chez votre ennemi. Annoncez « Peur ! » vers une personne ciblée, qui se devra de fuir le combat, craignant pour sa vie. Cette compétence provoquera également un malaise chez le reste des ennemis comme des alliés !

Limité à 1 fois par combat

Voigne ferme (Niv. 2)

Le joueur peut résister à la compétence « Désarme ». Annoncez « Résiste ! » si vous êtes la cible de cette compétence.

Point de vie supplémentaire (Niv. 2)

Permet au joueur d'augmenter ses PV maximums d'un point de vie supplémentaire. Cette compétence est dite « cumulative » : elle peut être prise plusieurs fois pour le même personnage.



Ralliement (Niv. 3)

Permet au joueur possédant la compétence de brandir son étendard : tous les joueurs portant le même blason ou les mêmes couleurs obtiennent un « Résiste » à la compétence « Peur » durant cette bataille.

Requiert : Etendard aux couleurs de la faction

Renverser (Niv. 2)

Permet de mettre une cible à terre en touchant ses jambes avec la hampe d'une arme d'hast ou d'un bâton. Annoncez « Renverse ! » avant de toucher, en armant le coup.

Requiert : Arme d'hast ou bâton

Sac d'Alakazard (Niv. 1)

Cette compétence vous permet de recevoir un objet magique au hasard lié à une compétence unique. Au choix des orgas, et validé avec vous, l'objet sera inscrit dans votre background. L'objet étant en jeu, il peut être dérobé (et la compétence avec). Vous ne pouvez pas prendre plus de 2 fois cette compétence.

Requiert : Objet concerné

Sang-froid (Niv. 3)

Permet d'achever/tuer un personnage sans être traumatisé par l'acte. Sans cette compétence, le personnage qui en assassine un autre subit des conséquences psychologiques et sera incapable de se battre avant d'avoir reçu les soins adéquats. Votre background doit raconter l'histoire de votre premier meurtre, ainsi que le trophée associé à celui-ci.

Requiert : Trophée du premier meurtre

Stabilisation (Niv. 1)

Vous avez quelques notions de médecine, ce qui permet de mettre en pause le sablier de coma d'un personnage blessé, l'empêchant de mourir si aucun soignant n'est à portée. Mais attention, la pression sur les plaies doit être continue sous peine de voir le sablier repartir jusqu'à la mort du blessé ! Les deux personnages sont alors cloués sur place, totalement incapables de bouger, attendant l'aide de soigneurs plus compétents. Peut se faire en combat, après la mise en sécurité des personnes, à distance de la mêlée.



Torture (Niv. 2)

Permet de torturer une cible pour lui extorquer des informations. Le temps minimum de jeu de scène est de 3 sabliers. Chaque question posée à la victime lui retire 1 PV et la personne questionnée doit y répondre comme pour un effet « Vérité ». Seule la compétence « Dur à cuire » permet de ne pas répondre aux questions (annoncer « Résiste »), mais n'empêche pas la perte de PV.

Requiert : Outils de tortures + cible entravée. **Présence orga obligatoire pour la scène !**

Rappel sur le rôle-play concernant la torture

Si le joueur ne souhaite pas jouer la scène, les deux intéressés resteront sur le lieu de la torture le temps minimal imparti. Il est interdit de forcer une personne à jouer ce type de scène, qu'il s'agisse de la simple entrave (selon les règles établies) ou de la torture elle-même. Elle sera décrite en narratif.

La scène de torture, si elle n'est pas jouée, doit demeurer visible aux yeux des autres personnages : il s'agit donc de décrire la scène à toute personne qui la voit. Il est obligatoire d'avoir un orga informé de la scène pour y assister, attester du consentement de la scène et justifier des conséquences RP pour la victime.

Transporter (Niv. 1)

Permet de stabiliser tout en transportant le blessé à l'aide d'une autre personne (cette autre personne n'est pas obligée d'avoir la compétence). Toute attaque brise le transport et la stabilisation. Le transport doit être simulé en RP, car une personne blessée pèse son poids !

Requiert : La compétence « **Stabilisation** » et un drap / tissu blanc



Compétences Furtives

Assassinat (Niv. 3)

Cette compétence donne la capacité de liquider silencieusement et instantanément un autre personnage. Pour ce faire, le joueur devra placer une dague sous le cou de sa victime sans la toucher et annoncera « Égorger ». La victime meurt et est automatiquement achevée (elle n'a donc pas l'étape de coma). Si la cible voit l'attaque venir, l'assassinat échoue. Cette compétence ignore tout point d'armure ou compétence.

Bien que l'action soit rapide, il faudra bien marquer le geste afin que la victime comprenne ce qu'il se passe. La compétence « Sang-froid » est nécessaire pour l'assassin s'il ne veut pas être traumatisé de son acte et subir des séquelles psychologiques.

Une fois l'assassinat achevé, l'assassin devra impérativement se rendre au comptoir orga pour signaler son fait. On lui remettra alors une fiche « preuve » du nom de la victime et il devra la garder sur lui jusqu'à la fin du GN (l'alternative est que la victime accepte de lui prêter un objet de son personnage, comme preuve, pour plus de RP). De plus, l'acte étant salissant, il recevra du faux sang sur les mains. À lui de trouver un moyen de dissimuler ça aux regards extérieurs, ou s'en débarrasser au plus tôt.

Requiert : Dague + compétence « Coup fourbe »

Camouflage (Niv. 1)

Permet de se camoufler (de manière réaliste : dans la nature derrière des buissons, etc. ; on ne reste pas à découvert !) en annonçant « Camouflé » à ceux qui vous voient. Une attaque ou un mouvement rend le camouflage inactif. Il faut donc rester statique le temps que vous souhaitez rester camouflé. Il est impossible de vous camoufler si quelqu'un vous voit en train de vous cacher.

Brise (Niv. 3)

Le lanceur a la possibilité de briser l'arme de son combattant. Il faut donner un coup direct à la garde avec une dague après avoir annoncé « Brise ! ». Si le coup échoue, la compétence est perdue pour ce combat. Limité à 1 fois par combat.

Limité à 1 fois par combat.

Requiert : Dague



Coup fourbe (Niv. 2)

Permet d'immobiliser une cible à condition de la surprendre de dos. Pour se faire, il faut mettre la main sur l'épaule de sa victime, placer la dague au niveau de son torse et annoncer « Mise en joue ». La cible n'a alors plus le droit de bouger, de se débattre ou de crier sous peine de se faire égorger. La cible immobilisée peut être déplacée lentement, libérée ou assommée (cette dernière action nécessite la compétence « Assommer »). Si le joueur donne un coup à sa cible (-2 PV), la victime peut alors se défaire de son emprise.

Requiert : Dague

Crochetage (Niv. 1)

Les verrous seront représentés en jeu par des fils de fer entremêlés sur un coffre. Pour crocheter, il faut prendre le temps de les démêler. Seuls les joueurs ayant cette compétence pourront tenter de les ouvrir, à moins d'user du « Crochetage bourrin ». Les joueurs ne peuvent poser de vrais cadenas à code ou verrou à clé sur leurs coffres de jeu !

Requiert : Matériel de crochetage

Dissimulation (Niv. 1)

Permet de dissimuler un objet en cas de fouille ou de vol. Il vous faut alors placer l'objet voulu dans votre compartiment caché. Personne ne pourra y avoir accès.

Requiert : Coffre à double fond, livre ou talon creux, poche secrète...

Évasion (Niv. 2)

Le personnage a la possibilité de se libérer lorsqu'il est entravé. L'action prend du temps : 1 sablier pour une entrave de corde/tissu, 2 sabliers pour une entrave en métal (chaîne, menottes...).

Menteur (Niv. 3)

Maître du mensonge, cette capacité permet de contrer la compétence « Perspicace » et le sort « Vérité », pour mentir sans que quiconque ne puisse le deviner. À la phrase : « Il se trouve que je suis particulièrement perspicace », vous pourrez donc répondre : « Vous me traitez de menteur ? C'est honteux ! » : la personne en face ne peut pas savoir si vous dites vrai ou faux.

Ne protège pas des potions de vérité.



Perce-armure (Niv. 1)

En annonçant « Perce-armure » avant de toucher sa cible avec une flèche, vous enlevez 1 PV à la cible sans prendre en compte ses points d'armure. **Limité à 3 fois par combat.**

Requiert : Arc ou arbalète

Voler (Niv. 1)

Permet de dérober un objet de jeu ou le contenu de la bourse d'un autre personnage. Pour ce faire, le joueur devra poser des pinces sur les vêtements de sa victime. Il faut que les pinces soient à proximité de la zone à voler. De plus, il est interdit de mettre plusieurs pinces en même temps : il faut les mettre une par une. Une fois fait, il pourra informer un organisateur qui ira chercher son dû auprès de sa victime (en hors-jeu). Plus le nombre de pinces placées sur la victime est élevé, plus l'effet sera efficace :

> **1 pince** : Renseignement sur le contenu de sa bourse où sur les objets de jeu (magique ou non) que possède la victime.

> **2 pinces** : Vol de la moitié du contenu de la bourse OU de tout papier de valeur.

> **3 pinces** : Vol d'un objet de jeu (parchemin, potions, etc.).

> **4 pinces** : Vol de la Bourse.

> **5 pinces** : Vol d'objet magique.

Si la personne ciblée se rend compte de la tentative dont il est la victime et remarque le voleur la pince à la main, il est libre de réagir à la situation.

Requiert : Des pinces à linges en bois + une sacoche ou escarcelle.



Compétences Guerrières

Amputer (Niv. 2)

Permet d'amputer le membre d'un individu sans aucune forme de pitié. Le joueur doit immobiliser sa victime, placer le membre visé sur une forme plane, puis le sectionner à l'aide de sa hache. L'action n'est possible que hors combat et doit prendre du temps. La victime, une fois amputée, perd 2 PV et devra être soignée rapidement afin de contrer le statut hémorragique. Il est possible de viser la tête, ce qui décapitera le personnage : la mort est instantanée, sans passer par le coma. La personne qui décapite un autre joueur sera alors traumatisée, à moins d'avoir la compétence « Sang-froid ». Si la personne est traumatisée, elle ne pourra plus utiliser la compétence « Amputer » à moins de recevoir des soins adéquats.

Requiert : Hache

Bastonneur (Niv. 2)

Rajoute +3 au score de Bagarre du personnage et permet de gagner les égalités de score.

Brise (Niv. 3)

Permet au joueur de briser l'arme, le bouclier ou l'armure complète (perte de tous les PA) de son adversaire (statut inutilisable de l'arme, du bouclier ou de l'armure complète jusqu'à réparation complète par un artisan). La compétence s'applique en 2 fois, avant l'annonce de la compétence. Annoncez, au premier coup « Touche », et au deuxième coup « Brise ». Si l'arme est visée, les coups doivent toucher sa moitié inférieure. Si l'armure est visée, le premier coup « Touche » n'entame pas les PA. Les deux coups associés à la compétence n'entament pas les PV de l'adversaire.

Limité à 1 fois par combat.

Requiert : hache ou arme contondante

Coup de bouclier (Niv. 1)

Permet au lanceur de renverser son adversaire en le repoussant d'un coup de son bouclier. Le lanceur doit se camper sur ses jambes et mimer un mouvement ample en annonçant « Renverse ! ». L'ennemi tombe à la renverse, ce qui permettra au joueur de frapper ou de fuir. Attention, le coup est mimé : en aucun cas le contact du bouclier ne doit heurter sa cible pour de vrai !

Limité à 1 fois par combat

Requiert : Bouclier



Crâne de bois (Niv. 1)

Permet de résister à la compétence « **Assommer** » sans même porter de casque. Permet également de ne pas être étourdi par « **Coup de Bouclier** ». Annoncez « Résiste ! » lorsque vous êtes victime d'une de ces compétences.

Perce-armure (Niv. 1)

En annonçant « Perce-armure » avant de toucher sa cible avec une flèche, vous enlevez 1 PV à la cible sans prendre en compte ses points d'armure. **Limité à 3 fois par combat.**

Requiert : Arc ou arbalète



Annexe: Défauts



Les défauts de personnage, choisis à la création de celui-ci, permettent de bénéficier d'un bonus de 30 XP supplémentaires. Cependant, cet ajout de jeu reste souvent pénalisant pour le joueur. Il n'est pas conseillé d'en choisir un si c'est votre premier personnage ou que vous ne voulez pas vous mettre en difficulté dès le début.

!! Rappel !!

Les défauts choisis lors de la création de personnage sont PERMANENTS. Ils ne peuvent être ni soignés ni résolus. Ils sont moteurs de jeu et de pénalités : ils pourront muter ou être en partie maîtrisés, selon le RP du personnage.



Certains défauts peuvent être acquis en jeu, suite à une situation exceptionnelle non résolue par le personnage (amputation, maladie, malédiction, etc.). Dans ce cas, les organisateurs l'indiqueront au joueur en fin de jeu ou en post-GN. Il faut savoir que la liste suivante n'est pas exhaustive : vous avez la possibilité de proposer vous-même des défauts qui devront être validés par les orgas.

- > **Addiction** : Idem que «Alcoolique» avec une autre substance (tabac, drogue, action...)
- > **Alcoolique** : Accro à la boisson, le personnage ne peut pas se passer d'alcool pendant trop longtemps. Il est obligé de boire un verre d'alcool RP (boisson autre que eau/thé/café) au moins une fois toutes les heures. Ces verres sont évidemment comptés dans le solde d'alcoolémie RP. S'il ne peut boire, il deviendra nerveux, ne pourra plus utiliser ses compétences, et pourra soit tomber dans la violence, soit dans la dépression..
- > **Allergique** : Le personnage est allergique à une chose qui le rend particulièrement vulnérable.
 - Animal, matière, pollen, magie, quelque chose dans l'air : si le personnage touche ou se trouve en présence de la chose dont il est allergique, il perd 1 PV et fait une crise. Il ne pourra plus utiliser ses compétences avant de s'être éloigné et reposé le temps d'une convalescence.
 - Aliment : si le personnage ingère un aliment auquel il est allergique, il fait une crise violente et tombe dans le coma.
- > **Aveugle** : Le personnage ne voit rien. Il devra jouer les yeux bandés (tissu fin pour permettre de voir ou lentilles blanches) ou respecter scrupuleusement son défaut dans son jeu.
- > **Bègue** : Le personnage bégaye sans pouvoir se contrôler.
- > **Boiteux** : Quelle que soit la raison, le personnage boite continuellement. Il lui est donc impossible de courir ou d'user des compétences du type « Fuite ». Si possible, il devra avoir une canne avec lui.



> **Couard** : Très peureux, peureux, il est presque impossible pour le personnage de rester dans les alentours d'une zone de combat ou de faire preuve d'initiative qui pourrait le mettre en péril.

> **Dément** : Un mal profond semble ronger l'esprit du personnage... Il ne pense pas rationnellement, se parle à lui-même, ne reconnaît pas toujours ses alliés. Il est tout à fait capable de faire du mal aux autres ou à lui-même.

> **Endetté** : Sans le sou, le personnage commence avec une dette à son actif. Il se doit de la rembourser avant la fin du jeu en cours, sans quoi il devra en payer les compétences... durement.

> **Maudit** : Une malédiction ronge le personnage, impliquant un certain nombre de séquelles et dangers non négligeables. Voici quelques exemples de malédictions que votre personnage peut avoir, mais vous pouvez aussi en inventer d'autres (détails à voir avec les organisateurs, au cas par cas) :

- Loup-garou
- Vampire
- Possédé
- Non-vivant
- Double âme

Chaque malédiction possède ses limites, ses malus et des capacités propres. Elles seront données par les orgas une fois la décision prise.

Il est déconseillés de prendre ce type de défaut pour un premier personnage car le jeu reste complexe et avec un fort accent PVP (Joueur contre joueur).

> **Muet** : Le personnage n'est pas doté du don de la parole pour une quelconque raison (à convenir avec les orgas). Il ne peut donc que meumeumer, siffler ou grogner, mais aucunement parler.

> **Narcoleptique** : Sans prévenir, le personnage peut être pris d'une crise de sommeil soudaine. Il faut au moins 1 sablier pour le réveiller, en le secouant, l'attaquant ou tout autre moyen radical.

> **Phobique** : Suite à une raison qui devra être expliquée dans le background, le personnage possède une phobie qui le paralyse totalement en présence de l'objet concerné (à convenir avec les orgas)

> **Sourd** : Le personnage n'entend rien du tout... Il se doit donc de trouver un autre moyen de communiquer avec ses pairs.

Vous êtes téméraire et en manque d'inspiration ? Demandez le défaut surprise !

Ce dernier sera choisi par les orgas, en lien avec votre BG.

(soumis à la validation du PJ)

