

LES CHRONIQUES D'ALGAROTH
FICHER DE REGLES





Sommaire



Préambule.....	5
Qu'est ce que le GM ?	
Le monde d'Algaroth	
Règles générales.....	7
Le temps en GM	
La place de l'argent	
Les runes Hors-jeu	
Les annonces en jeu	
Construction et évolution du personnage.....	9

Les Bases

- Le système d'expérience
- Le système de langue
- Formations aux armes
- Argent de départ
- Le comptoir à service
- Les défauts
- Activités de la vie courante
- Les rubans hors-jeu

Les Compétences

- La spécialisation
- Les compétences raciales

Améliorer son personnage

- Les formations en jeu
- Achat de matériel
- Conformité des armes
- Vie et armure



Le Combat.....	23
Les touches	
Les coups interdits	
Règles de respect et de Fairplay	
Blessures et états spéciaux	
Coma et Mort	
Situation particulières	
Annexes: Liste des Compétences.....	31
Compétences neutres	
Compétences Furtives	
Compétences Guerrières	
Annexe: Défauts.....	47



Préambule



e document rassemble l'ensemble des règles de création de personnage et fonctionnement de jeu concernant les Grandeurs Natures dans l'association des « 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 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 qui, lorsque vous cliquez sur un titre, vous y envoie directement. 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 au renvoi ou à l'explication. C'est le cas pour les compétences qui ne sont pas toutes expliquées dans les classes et races, de manière à ne pas surcharger ce document. Pour exemple, voici le lien direct vers [l'Annexe](#). Ça marche bien... ? Si non, pensez à ouvrir le document avec Adobe Reader® (gratuit et facile à télécharger, c'est le lecteur PDF de référence). Si le lien marche correctement, nous vous souhaitons une bonne lecture. Sachez que dans tous les cas, les organisateurs restent à votre entière disposition pour vous aider à comprendre un point un peu flou des règles ou pour construire correctement votre personnage.



Règles générales



✦ Qu'est ce que le GN ?

Le jeu de rôle Grandeur Nature, appelé généralement « Grandeur Nature » ou parfois jeu de rôle « en live » ou en Semi Réel par les joueurs (abréviations Courantes : GN, live, LARP), est une activité où les joueurs créent un personnage fictif qu'ils campent dans un univers imaginaire. Celui-ci 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 joueurs, les figurants (Personnages Non Joueurs ou PNJ) et les événements prévus par les organisateurs selon un scénario. Ce type de jeu peut durer entre une soirée et plusieurs jours et rassembler de quelques dizaines à plusieurs centaines de participants pour les manifestations les plus importantes.

L'interprétation du personnage (le « roleplay » 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 du matériel d'époque (armures, bijoux, costumes). Lorsque les GN comportent une part de combat, pour des raisons de sécurité évidentes, les participants ne peuvent s'affronter avec de vraies lames ; ils utilisent des répliques d'armes en mousse ou en latex (esthétiquement plus belles).

✦ 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, ici 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 de ces terres, bien que « Conflit » puisse venir se placer juste derrière.



a diversité d'Algaroth offre à chacun un large panel de possibilité 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, une terre inexplorée, trente-sept civilisations et plus de quinze races (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 rejouer plus tard.

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 avoir une idée du temps de coma de son personnage, ou du rechargement de son sort... Non, cela briserait une des règles essentielles du GN : le Roleplay. 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 : le coma, sort, 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 les 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 certains pays puissent encore utiliser d'autres systèmes comme le troc ou des échanges de services, la majeure partie des pays civilisés usent de monnaie. La principale utilisée est la monnaie de la banque d'Ivoire : c'est la plus ancienne et la plus courante. Elle est répartie sous trois formes : l'**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).

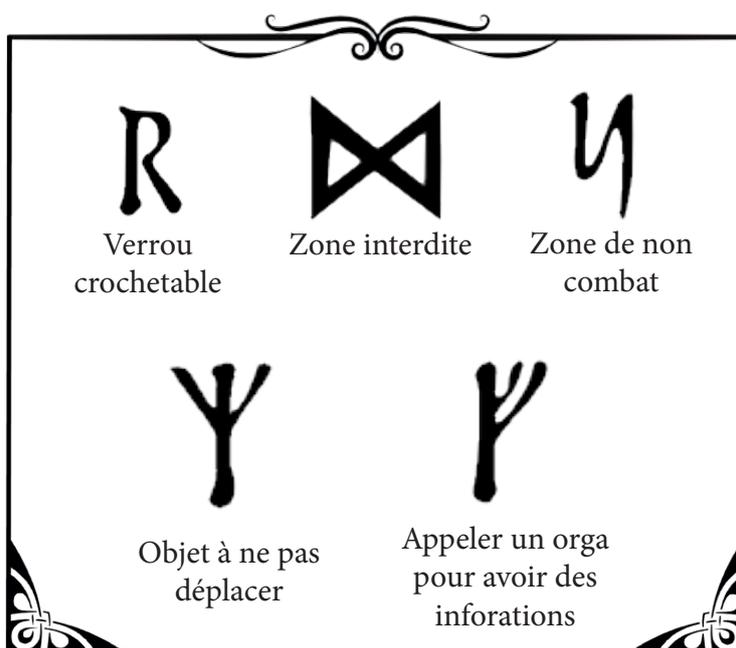
l existe une autre banque, beaucoup plus récente, qui commence à faire concurrence à la banque d'Ivoire. Bien que cette dernière avait jusque-là eu le monopole, elle semble avoir du mal face à l'influence grandissante de la Banque BFF. Cette dernière reste encore plus faible que l'ancienne monnaie, mais 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.



Chaque personnage commencera avec une base pécuniaire (Cf. : **Argent de départ**) qu'il pourra dépenser à souhait. Il peut même commencer avec un solde négatif au début d'un GN : il se retrouvera donc avec le défaut « Rançonné ». En cas de non remboursement de la somme en fin d'évènement, le joueur pourra être confronté à de gros ennuis.

✦ 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 en Hors-Jeu, car elles donnent des indications aux joueurs. Par définition, vos personnages ne les voient donc pas !



✦ Les annonces en jeu

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.



Construction et évolution du personnage



Les Bases

✦ Le système d'expérience

↳ Lorsqu'une personne entame la création de son personnage, il 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 du personnage. Chaque joueur commence avec un montant de **240 xp** de base. Il pourra avoir des crédits de **50 xp** supplémentaires s'il prend un défaut de personnage (par validation orga). Il existe une liste non exhaustive de défaut en annexe, à la fin du document. De plus, si le JOUEUR n'est pas à son premier personnage dans le monde d'Algaroth, il pourra bénéficier d'un bonus de **30 xp** supplémentaire à la création de chaque nouveau personnage.

Par la suite, les XP se gagnent grâce aux événements de jeu comme les GN ou les Role & Game. Les métiers et niveaux de magie augmentent passivement à chaque fin de GN (ou tous les deux Role & Game). Cependant, il faut acheter les compétences pour pouvoir les utiliser. A titre indicatif, si le personnage finit en vie à la fin des événements concernés, voici la répartition des XP.

- > **Gn courts (Role & Game)** : 20 xp de base + 10xp/objectif réussi (max. 2 objectifs)
- > **Gn longs** : 30 xp/jour + 20 xp pour objectif majeur et 10 xp/objectif secondaire réussi

✦ Le système de langue

↳ Algaroth étant un monde plein de diversité et de culture, il possède un nombre de langue très important. C'est pourquoi un système de langue et de ses apprentissages a été mis en place pour la création et l'évolution des personnages. Grâce aux XP décrits plus tôt, il est donc possible d'apprendre à lire et écrire des langues en plus de sa langue natale. Le montant d'XP dépendra de la localisation géographique et de la proximité de la civilisation à apprendre, par rapport à l'origine du personnage. Tout est récapitulé dans le tableau situé dans les pages suivantes.

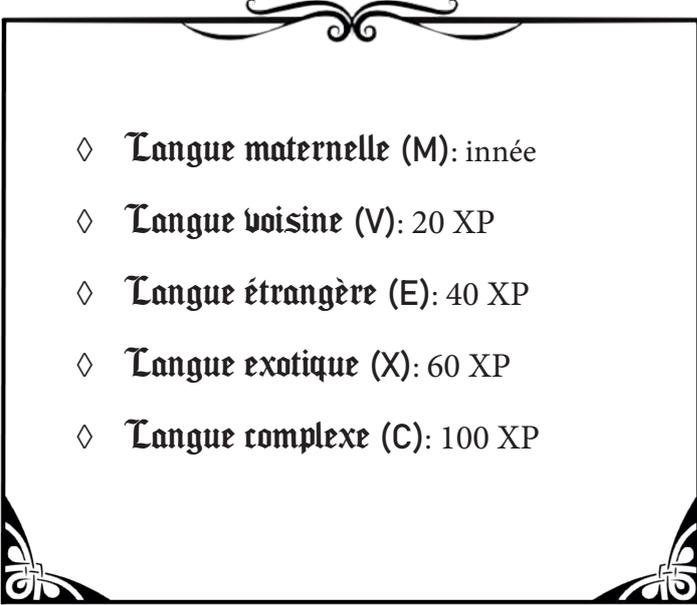


 Chaque personnage commence avec une langue de départ, entièrement gratuite, qui sera sa langue maternelle. Cette dernière est toujours indiquée sur les fiches civilisation. Dans le cas d'un personnage au background complexe, ou aux origines batârdes, il est possible de voir avec les orgas quelle langue maternelle serait la plus adéquat.

Pour obtenir une langue supplémentaire, il faudra l'acheter avec des XP, suivant son niveau de difficulté, et le rajouter à ses connaissances en langues. Cela permet donc au personnage **de parler et comprendre la langue, ainsi que de la lire et de l'écrire**. Attention : pour apprendre une nouvelle langue, la compétence « lire et écrire » est requise de base !

 In game, les joueurs devront donc faire attention aux langues utilisées. Bien entendu, comme il n'est pas demandé aux joueurs de véritablement savoir parler l'elfique et le nannique, tous les joueurs peuvent parler français. Cependant, ils devront bien penser à afficher le signe correspondant à la langue parlée pour montrer quelle langue ils sont en train d'utiliser. 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 alphabet pour pouvoir déchiffrer les documents en langue étrangère.



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



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

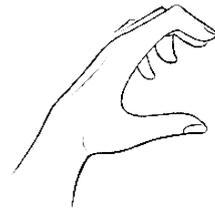




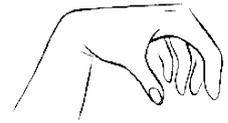
ELFIQUE



ELFIQUE ANCIEN



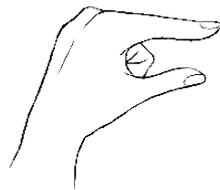
DRACONNIQUE



**DRACONNIQUE
ANCIEN**



NARTIMEL



NANNESQUE



TORAK



IDDUN



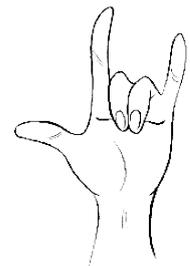
VÄÄMAR



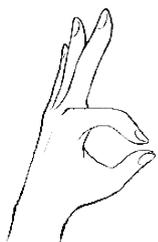
LANSRAD



ORC



SAURIEN



METZELNÉENS



XOR



PYROGONIEN



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. Le matériel devra être acheté sauf pour la première arme qui est offerte (en or ! pas en xp !!) avec la compétence « **Formation aux armes** ». Certaines civilisations peuvent avoir des formations aux armes innées, favorisées ou même spécifique.

La compétence coûte 30xp (compétence de niveau 1). Si le joueur désire manier une autre catégorie d'arme, il devra repayer la base de la compétence en ajoutant 20xp pour chaque arme supplémentaire et de manière cumulative. Les armes exotiques coutent deux fois plus cher en XP (40 XP cumulatifs au lieu de 20).

Exemple :

Le joueur choisi " Épée 1 main " pour sa première formation : il dépense donc 30 xp (pas d'argent)

> Il souhaite ajouter le maniement du " Bouclier " : il dépense donc $30 + 20 \text{ xp} = 50 \text{ xp}$ de plus ! Il devra également payer le coût en or de ce bouclier.

> Enfin, il veut pouvoir manier une " Double-Lame " : il dépense donc $30 + 20 + 40 = 90 \text{ xp}$! Car il paye 20 xp d'arme cumulative (car c'est sa troisième arme) et 40 xp car c'est une exotique. Au total, le joueur devra dépenser $30 + 50 + 90 = 170 \text{ xp}$!

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 pièce d'armure que l'on souhaite et où on veut. Chaque pièce a cependant son coût en or comme indiqué au chapitre « **Achat de matériel** », et ceci selon les zones couvertes. Toute formation aux armures est interdite aux mages !!

Formations aux armures

- ◇ Formation pour cuir bouilli : 20 XP
- ◇ Formation pour maille : 30 XP
- ◇ Formation pour plate : 40 XP





Il existe plusieurs catégories d'armes qui sont indispensables à connaître notamment pour pouvoir s'orienter dans la formation et l'achat des armes. Ces catégories sont celles mises en place dans notre association. Peut-être ne correspondront-elles pas à vos habitudes ou à certains recensements sur internet, mais lors de nos GN ce sont ces mesures qui priment. Merci de bien prendre la peine de vérifier si vos armes rentrent bien dans la catégorie des formations d'armes que vous avez choisies pour éviter tout malentendu le jour J.

CATEGORIE D'ARME	ARME	MESURES
EPÉE	DAGUE	< 30 CM
	UNE MAIN	< 120 CM
	LONGUE	> 120 CM
HACHE	UNE MAIN	< 100 CM
	DEUX MAINS	> 100 CM
ARME CONTENDANTE (MARTEAU, MASSE, GOURDIN...)	UNE MAIN	< 100 CM
	DEUX MAINS	> 100 CM
ARME D'HAST	LANCE, BÂTON...	> 140 CM
ARME DE JETS	OBJETS INSOLITES (PAS BESOIN DE FORMATION)	PAS D'ARMATURE
	COUTEAU / HACHE LANCER	
BOUCLIERS	TARGE, PAVOIS, ECU...	PAS DE BOIS / ACIER
ARCHERIE	ARBALÈTE, ARC...	25 LIVRES MAXIMUM EN PUISSANCE

Voici une liste non exhaustive des armes considérées comme exotiques:

- > Fléau / morgenstern
- > Chakram
- > Claymore
- > Rapière
- > Double lame
- > Arme de pugilat
- > Fouet à chainons
- > Arme à feu...

- > Bouclier Medwynien
- > Lame de lachlan (spécialité de civilisation)



Il faut noter qu'un personnage ne peut pas manier deux armes deux mains en même temps. L'ambidextrie ne requiert pas de compétences spécifiques (possibles avec des dagues ou armes à une main). Le port du bouclier est possible seulement avec une arme une main (strictement moins de 120cm). Pour rappel, les mages ne peuvent pas utiliser autre chose qu'une arme d'hast type bâton, ou qu'une arme à une main / dague.



Argent de départ

 Le joueur aura une somme d'argent de départ égale à 150 écus (monnaie d'Ivoire). Cet argent lui servira à acheter son équipement d'armure ou ses armes secondaires avant le GN. Au cours du jeu, cet argent permet l'achat de réparation d'armure, d'arme, potion, soins... Le joueur peut en gagner suite à l'achèvement d'une quête, grâce à son métier, en vendant des objets à un marchand ou bien encore en trouvant des trésors. Certaines compétences permettent d'augmenter son argent, comme « **Petite Monnaie** » et « **Grosse Monnaie** » qui offrent un pécule supplémentaire au début d'un GN. « **Richesse** » aussi augmente l'argent d'un joueur en lui accordant une certaine somme d'argent à celui-ci chaque jour.

Il est possible de convertir une partie de son argent de départ en monnaie de la BFF, sur demande auprès des orgas, selon une des deux conditions suivantes :

- Le joueur possède un personnage qui est déjà investisseur de la BFF
- Le nouveau perso créé sera un banquier de la BFF

Le comptoir à service

 Il existe presque partout à Algoth 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 toutes circonstances :

> **Comptoir postier**

Il peut toujours s'avérer utile d'envoyer un message à une personne se trouvant dans un autre lieu ou pays d'Algoth, ou même d'envoyer un message à une personne présente sur le GN par voie plus sécurisée et secrète. Une boîte de dépôt 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 voir jours de GN. Le service est gratuit et sécurise... à partir du moment où la boîte a été relevée. N'étant pas toujours sous surveillance, la boîte postale peut être crochétée 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...

> **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 Richesse, aussi nommé Comptoir Gobelin (par abus de langage, car tenu par les Idduns). Le personnage peut acheter un coffre personnel dans cette entreprise iddun. 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. Concernant l'entrepôt d'objet, il paraîtrait que le système d'enchantement gobelin est encore expérimental mais qui sait... Vous pouvez toujours vous renseigner. L'achat et le placement d'argent est possible en pré-GN lors de la constitution de la fiche personnage.

> **Banques**

Plus récemment, des comptoirs bancaiers commencent à faire surface dans ces zones de services. Jusque là, seule la monnaie traditionnelle d'Ivoire avait cours sur Algaroth. Avec l'apparition de la concurrence BFF, des comptoirs ont été créés par ces derniers pour permettre des investissements et des prêts d'argent en jeu. Les rumeurs disent qu'Ivoire ne tardera pas à faire de même pour éviter de se faire couper l'herbe sous le pied.

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.

> **Tableau de quête**

Si 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 bien de ce changer les idées en aidant les locaux, et en augmentant votre réputation auprès d'eux.

Les défauts

haque 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 : le défaut choisi devra être préparé et bien intégré dans le RP du personnage. Le premier défaut, et seulement celui-là, accordera 50xp supplémentaires à votre solde d'XP de base. Vous pourrez ensuite rajouter autant de défauts que vous le souhaitez mais ils ne seront pas comptabilisés dans le solde d'XP. 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.

a 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 donner une idée, aucunement pour vous restreindre. Vous pourrez trouver la liste en question dans **les annexes**.



Activités de la vie courante

ans 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 détaillées ici avec 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 orgas pour en parler avec eux.

> Bagarre

Chaque personnage peut avoir la compétence de 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 ) , d'autres compétences qui y sont spécifiquement dédiées, certaines races ou encore un bonus extérieur (sort, équipement...).

our le jouer 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 accepter en Hors-Rp 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 match nul ou double KO. Pour la suite, les joueurs doivent jouer en roleplay ce pugilat sans porter de vrais coups. Aucun PV ne sera décompté de cette scène, sauf cas spécial sous accord orga où les joueurs souhaitent se battre à mort. Pour le cas de bagarre à plusieurs, le score des belligérants alliés s'additionne.

> Relations sexuelles

Il est possible de représenter les relations charnelles entre deux personnages de manière rp sans aucuns gestes vulgaires ou déplacés. 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 ébat 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.

> Crochetage

Tout 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, et criant de rage en tapant du pied pour imiter le bruit de votre arme contre l'objet. A l'issue de ce sablier, s'il n'y eut aucune interruption, le joueur pourra démêler le fil. Si 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 pour tous les 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, le thé et le 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). A partir de la **première gorgée du 4^{ème} 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.

our ce qui est de la drogue, elle est couramment représentée par des petites pastilles de sucre souvent utilisées en pâtisserie. Quelles soient prises volontairement ou non, la moindre ingestion vous fera également tirer un dé auprès d'un orga. C'est lui qui vous dira quels effets s'appliquent.

Les rubans hors-jeu

ors de votre jeu, vous pourriez croiser des gens avec un ruban sur le poignet, le bras ou même sur un objet. Pour ne pas être totalement perdu, voici les significations de ce genre de rubans en Algaroth. Il faut tout d'abord comprendre que ce sont des rubans hors-jeu : ils ne sont pas visibles par vos personnages. Ils sont là pour donner des indications aux autres joueurs.

- ◇ **Ruban blanc** (*Autour de la tête*) : plan des esprits (fantômes, chaman éthérés...)
- ◇ **Ruban rose** : Personne "Fragile" (ne pas attaquer en combat)
- ◇ **Ruban violet** : Lame de Lachlan / Arme magique (peut atteindre l'éthéré, tape à 2 contre créatures surnaturelles)
- ◇ **Ruban jaune** : Objet magique (visible suite à "Detection de magie")
- ◇ **Ruban vert** (*VISIBLE*) : un par effet magique actif (buff magique, artefact...)
- ◇ **Ruban bicolore or / noir** : ORGA

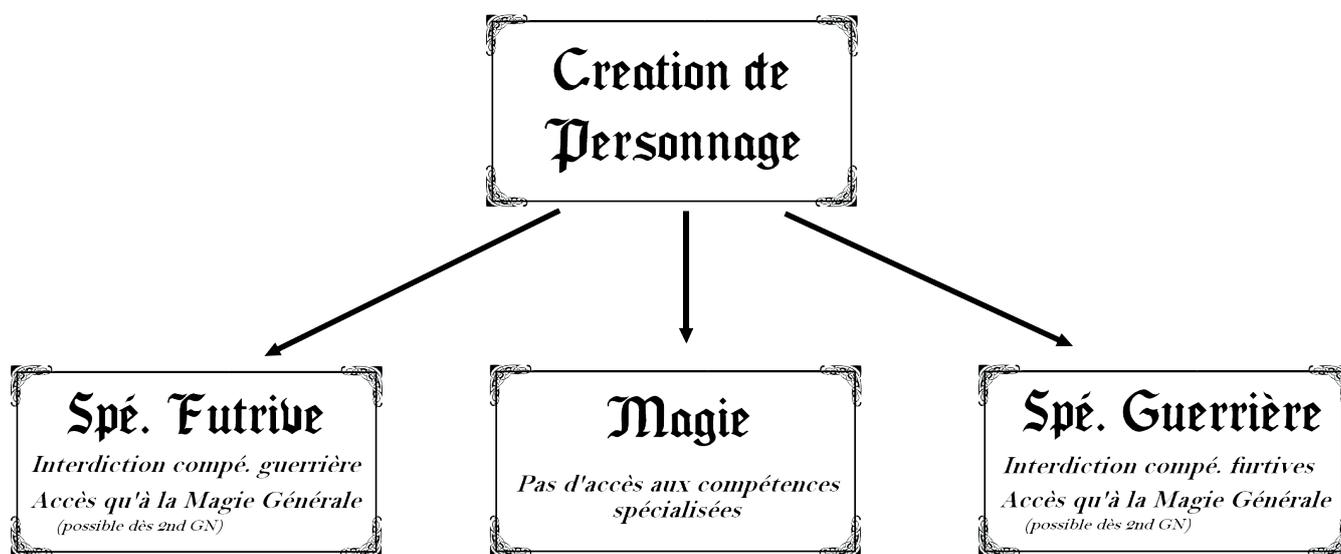


Les Compétences

✦ 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 (mage, guerrier, voleur, chevalier...) 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 par contre 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, après concertation avec les orgas, avoir accès aux sorts généraux suite à leur 2^{ème} GN avec le personnage concerné.



✦ 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) on pourra mettre une deuxième compétence raciale culturelle. Le joueur devra faire un choix entre une des deux.



Si son personnage est d'une civilisation mais qu'il a été élevé sur un autre territoire, il peut choisir une compétence raciale culturelle de son lieu d'habitat à la place d'une compétence raciale de son propre peuple. La compétence raciale est bien entendu 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).

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

Améliorer son personnage

Les formations en jeu

es formations coûtent de l'expérience car celles-ci représentent le temps que passe le personnage à s'entraîner à mieux comprendre les techniques martiales associées à l'arme qu'il tente de manier. Cependant, il est possible de payer un maître en jeu (donc durant un GN) pour se faire instruire, ou d'apprendre auprès d'un joueur (pour certains cas), voir même à partir d'un grimoire. Cette alternative se traduit par la conversion d'argent en points d'expérience de formation si on paye un maître, par exemple.

a base de la formation se compte en "leçons". Chaque leçon doit faire environ une heure ininterrompue, jouée en RP, auprès de formateurs PJ ou PNJ. 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
- > Maximum 4 leçons par jour, tout apprentissage confondu

e 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 en début de jeu dans votre enveloppe. Elles seront validées au débrief de fin de jeu, par les orgas, puis rajoutées sur vos fiches. En cas de doute ou question, il est toujours possible de se référer aux règles disponibles en jeu, ou auprès des orga référents règles, pour avoir un rappel sur le nombre de leçons nécessaires.



	MAGIE	LANGUE	MÉTIER	COMPÉTENCE
LIEU / MOYEN	Par Maître ou Archimage de l'école Page de grimoire (Enigme à résoudre, validation ORGA)	Par un maître (PNJ) Par un PJ linguiste (doit connaître au moins 2 langues)	Par PNJ ou PJ de niveau supérieur dans le métier (Confirmé ou Maître)	Seulement auprès d'un maître de spécialisation (PNJ)
CONDITION	Pas de spécialisation Ecole de magie dispo	Lire et Ecrire Plume + Carnet	Slot métier libre ou déjà être du métier	Être de la spé. Concernée Ne pas être mage
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.	1 séance / niv. de la compétence

 Dans le cas des pages de grimoire pour la magie, ce sont des quêtes annexes à l'initiative des joueurs. Certains documents comportent des énigmes dissimulées au sein de ses lignes. Les résoudre, et en informer les orgas, pourraient vous valoir l'acquisition de 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 peuvent valoir une petite fortune. Encore plus avec la solution de l'énigme...

Achat de matériel

 Chaque personne aura droit à une arme offerte après avoir pris pour la première fois la compétence « Formation aux armes », mais si le joueur veut s'acheter une autre arme ou bien de l'équipement type armure il devra le payer de son argent.

 Pour l'achat d'armures, le joueur devra tout d'abord être formé pour pouvoir porter la catégorie d'équipement souhaité (ex : Formation au port de maille). Suite à cela il devra acheter les zones de port, et non chaque pièce d'équipement. Autrement dit, il achètera la zone « Bras » ou bien « Torse » et pourra mettre autant de pièces qu'il le souhaite sur cette zone. L'achat d'équipement par zone est donc aussi cher pour un bras complet d'armure que pour un simple port de brassard. Le prix est fixé selon l'arme et par les PNJ, il faut donc s'adresser à eux. Pour avoir un ordre d'idée, voici les coûts moyens des armes et armures.



Prix des Armes

CATEGORIE	ARME	PRIX
EPÉE	DAGUE	10 ÉCUS
	UNE MAIN	30 ÉCUS
	LONGUE	70 ÉCUS
HACHE	UNE MAIN	30 ÉCUS
	DEUX MAINS	80 ÉCUS
ARME CONTENDANTE (MARTEAU, MASSE, GOURDIN...)	UNE MAIN	30 ÉCUS
	DEUX MAINS	80 ÉCUS
ARME D'HAST	LANCE, HALLEBARDE...	60 ÉCUS
	CONTENDANTE (BATON)	10 ÉCUS
ARME DE JETS	OBJETS INSOLITES (PAS BESOIN DE FORMATION)	GRATUIT !
	COUTEAU / HACHE LANCER	5 ÉCUS
BOUCLIERS	TARGE, ÉCU	30 ÉCUS
	PAVOIS	80 ÉCUS
ARCHERIE	ARBALÈTE	40 ÉCUS
	ARC	20 ÉCUS
ARME À FEU	TRÈS RARE ! QUELQUE SOIT L'ARME, À VOIR AVEC ORGA !!	MINIMUM 60 ÉCUS

Prix des Armures

CATEGORIE	TETE	JAMBES	BRAS	TORSE	COMPLET
GAMBOISÉ	5 ÉCUS	10 ÉCUS	10 ÉCUS	20 ÉCUS	45
CUIR SOUPLE / PEAU	7 ÉCUS	15 ÉCUS	15 ÉCUS	30 ÉCUS	67
CUIR BOUILLI	10 ÉCUS	20 ÉCUS	20 ÉCUS	40 ÉCUS	90
MAILLE	15 ÉCUS	25 ÉCUS	25 ÉCUS	50 ÉCUS	115
PLATE	20 ÉCUS	40 ÉCUS	40 ÉCUS	80 ÉCUS	180



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 certaines 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 stratifiées 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 doivent être achetées dans le commerce (pas de carreaux/flèches maison). Toutes les armes doivent être homologuées en début d'évènement par un organisateur et ce pour des raisons de sécurité. Les armes faites maison seront sujettes à examens approfondis, un descriptif de la fabrication de l'arme concernée pourra être demandée.

Vie et armure

 Les points de vie et d'armure régissent l'endurance d'un guerrier au combat. La norme des joueurs commence avec un total de 5 PV et pourront 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". 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 : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe gauche, jambe droite (schéma suivant). Chaque zone plus ou moins couverte accordera un certain nombre de PA selon le type d'armure : ceci est répertorié dans le tableau sur la page suivante. La superposition d'armures ne s'applique pas, autrement dit pour une zone comportant plusieurs type d'armure (exemple d'un gambison et d'un gilet de maille par-dessus), c'est la classe la plus haute qui compte, et seulement celle-ci.



Sorsque 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.

Répartition des Points d'Armure

TYPE D'ARMURE	PA PAR ZONE	PA DOUBLE (+50% ZONE COUVERTE)
TISSU SIMPLE	0	0
CUIR SOUPLE / PEAU GAMBISON	0.5	1
CUIR BOUILLI ARMURE D'ÉCAILLE	1	2
MAILLE	1.5	3
PLATE	2	4



Le port du casque, si il est bien sur la tête, permet également de résister d'office à la compétence « **Assomer** ».

✦ Les touches

Ses 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

Ses projectiles déduisent toujours 1PV sauf dans le cas de projectile magique où il faudra être vigilant quant aux dégâts annoncés par le mage. Les joueurs doivent se remettre en garde après un coup gagnant (pas de coup mitraillettes !). 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 criant « Hors RP ! »).



Les coups interdits

 En certain nombre de coups sont interdits pour des raisons de sécurité. Les coups à la tête et parties sensibles tel que l'entrejambe et la poitrine pour les dames ne décomptent pas de dégâts et engendrent un arrêt immédiat des hostilités, jusqu'à attente d'un signe positif de la part du blessé 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**.

 Les coups brutaux : même si l'arme 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 sanction sous le jugement d'un des organisateurs pouvant aller jusqu'à l'exclusion pure et simple de l'évènement.

Règles de respect et de Fairplay

 Souciez-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.

Le 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 états spéciaux

uite à des coups reçus en combat, les joueurs peuvent être sous un état de blessure particulier. Cet état perdure jusqu'à ce que des soins soient pratiqués de manière magique, physique ou alchimique. Pour rappel, les soins se font hors-combat et « **Premier Soin** » ne permet pas de soigner les états spéciaux.

- > **Hémorragie** : perte de 1PV/demi-heure
- > **Amputation** : perte du membre + état hémorragique jusqu'aux soins
- > **Brûlure** : perte de 1PV/heure

Si c'est un membre, une amputation est nécessaire après 3 heures sans soins. Si c'est le torse, état de coma après 3 heures sans soins adéquats.

> **Fracture** : membre inutilisable, douleur importante (suite à un « Brise » par exemple). Impossibilité d'user de ses compétences jusqu'à des soins. Possibilité de défaut permanent si la fracture n'est pas prise en charge sous 3 heures.

n dehors de ces états spéciaux, il faut également respecter le jeu pour l'état de fatigue de votre personnage. Vos points de vie représentent votre santé globale : plus vous vous approchez des faibles points de vie, plus votre personnage est en mauvais état. De fait, un personnage à 1 PV ne pourra pas courir ou se battre efficacement. Il est gravement blessé, et cela nécessite des soins. Pensez toujours à votre RP : il n'est pas crédible de jouer votre personnage à 1 ou 2 PV comme si de rien n'était.

Coma et Mort

a mort est partie intégrante du jeu en GN. Bien qu'il n'est jamais agréable de perdre son personnage, sa menace fait que les joueurs feront tout pour l'éviter. Cependant, il existe un statut particulier avant la mort nommé "Coma".

Lorsque votre vie descend à 0, vous tombez dans le coma. Dès lors vous resterez à terre durant 3 sabliers avant de succomber à vos blessures. Un comateux ne peut être déplacé sans compétence adéquate sous peine de le voir décéder sur place. 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). Ce délai permet de recevoir les premiers soins, qui redonneront 1PV au comateux. Ce dernier devient donc gravement blessé, mais pourra se déplacer difficilement pour recevoir des soins plus importants.



i 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 voir un orga pour valider votre choix et vous orienter au mieux :

- Reprendre votre personnage après un sauvetage in extremis, mais qui lui vaudra un défaut de jeu MAJEUR permanent, au choix des orgas
- Jouer le fantôme de votre personnage, si des chamans sont présents au GN
- Reroll un nouveau personnage dans la même faction
- Passer PNJ pour le reste du GN

our 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 seconde un achèvement à l'aide de son arme. Si le meurtrier n'a pas la compétence « **Sang-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 médecin doté de la compétence « **Psychiatre** ».

Bien que la mort soit une partie du jeu, pensez toujours à deux fois avant d'achever un joueur ou même un PNJ. Cet acte n'est jamais sans conséquences, que ce soit en RP ou même hors-jeu.

Situation particulières

Poison

application de poison alchimique (sommeil, dégressif...) 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 administré. Hors combat, les poisons sont administrables par voie orale (boisson et nourriture incluses).

Armes 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 home-made peuvent être autorisées, suite au check arme pré-GN.



Arc et Arbalete

Les flèches doivent être sécurisées : elles enlèvent 1PV 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, cape, doigts, dos de la main est considéré comme non franc. 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. Toute touche doit donc être vraiment stoppée par le corps de l'adversaire : les éraflures ne comptent pas. Suite à une touche non franc, on se remet en garde et on reprend la joute. Il est demandé aux joueurs d'être Fairplay !

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. S'ils continuent de s'acharner sur vous de manière peu fairplay, n'hésitez pas à leur faire remarquer.

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 régulière, il se verra confisquer son arme par les PNJs ou les orgas.



Combat à 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 griffe 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. Enchaînement Arme/griffe autorisé juste pour les armes courtes (dagues, épées courtes, hache courte...).

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.

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 nouer un ruban vert VISIBLE à sa ceinture ou à son bras. Les effets magiques actifs sont toutes les armes magiques, renforcements (), malédictions, artefacts magiques... que portera sur lui le personnage. Au-delà de trois rubans, ce dernier risque des séquelles peu envisageables.

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 et pistolets comptent dans les 3 armes limitées.

Question d'Hygiène

L'hygiène est parfois délaissée sur un champ de bataille ou dans certaines ruelles malfamées... La vermine grouillante dans les vieilles loques ou les cheveux peut vite devenir handicapante, tout comme un état dentaire délaissé :

> **Rage de dent** : la douleur est horrible, il est difficile de manger, se concentrer et user de ses compétences tant qu'aucun soin n'a été pratiqué.

> **Infestation de Poux** : très contagieux d'une personne à une autre, les démangeaisons sont tellement insupportables qu'elles empêchent la personne de se concentrer et user de ses compétences.



> **Pestiféré** : la peste est un fléau du temps... Incomprise de la médecine et de la magie jusqu'à ce jour, elle a ravagée plus d'une civilisation sans que rien ne puisse l'empêcher. De ce que l'on sait, elle est très contagieuse, et se transmet principalement par le contact physique, l'eau souillée, ou les morsures de rats ou de puces. Une personne atteinte de la peste aura des stigmates noirs présents sur la peau, des possibles bosses cutanée de la même couleur, de la fièvre, toux et crachat de sang. En jeu, il y a 3 stades de la maladie :

1) **Stade Incubatoire** (1^{er} jour) : pas de symptôme, le malade n'est pas forcément au courant mais la maladie peut se dépister magiquement ou par diagnostic alchimique. Pas par un médecin. Non contagieux à ce stade.

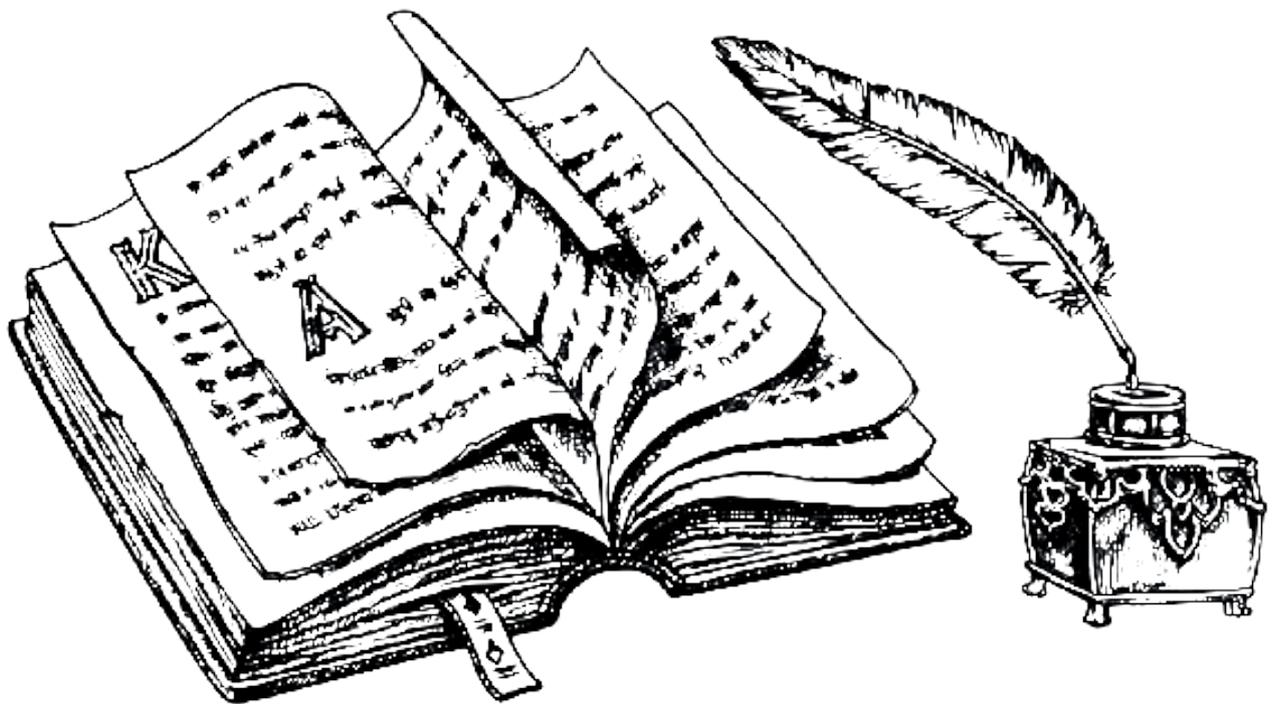
2) **Stade Bubonique** (2^{ème} jour) : fatigue générale, dépistage possible par alchimiste, mage ou un médecin avec « **Diagnostic** ». Possibilité d'user de ses compétences mais points de vie réduits à 3PV au lieu de 5. Symptôme de toux, fatigue et fièvre occasionnelle. Contagieux si partage d'un même verre ou repas, ou suite à des rapports intimes. Pas de contagion par contact à ce stade.

3) **Stade terminal** (GN ou event suivant) : Impossibilité d'user de ses compétences, tâches et bubons noirâtres sur la peau, toux et crachats sanguinolants. Contagieux par le partage d'un verre ou par simple contact cutané. Si aucune solution n'est trouvée avant la fin de l'évènement, le personnage mourra.



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. Chaque joueur dispose de 240 XP à répartir dans les compétences, sorts et métiers. Ainsi :

Niveau 1 : 30xp

Niveau 2 : 60xp

Niveau 3 : 100xp

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

Compétences neutres



Formation aux armes (Niv. 1)

Donne la capacité de manier une arme de son choix. Sans cette compétence, le joueur ne sait utiliser aucune arme. Il est possible de prendre plusieurs fois cette compétence pour manier d'autres armes. Lorsqu'un personnage prend cette formation pour la première fois, le prix de l'arme est offert (et non pas la compétence en elle-même). Pour tout apprentissage d'arme supplémentaire il faudra reprendre cette compétence et payer l'arme financièrement.

Si le joueur reprend une arme de la même catégorie (cf. Catégorie armes), il n'a pas à repayer une formation, juste à payer son arme. Chaque formation supplémentaire vaut 20 XP en plus que la précédente. Ainsi, une personne désirant manier une deuxième arme devra payer 50 XP. La formation à une troisième arme coutera 70 XP, etc.

Requiert: Arme en mousse



Arme magique (Niv. 3)

Il existe deux types d'armes magiques. Le joueur devra choisir de quel type d'arme magique son personnage dispose.

> La lame du joueur est magique, elle permet donc de toucher les créatures éthérées. Elle n'a aucun effet supplémentaire sur les individus normaux. Grâce à cette arme, le joueur peut toucher un spectre, un fantôme... Il devra alors annoncer « Magique » (placer un ruban violet sur l'arme).

> La lame du joueur permet de détruire toute barrière ou armure magique. Pour cela, il lui faudra annoncer « Magique » (placer un ruban jaune sur l'arme).

Requiert : Arme d'aspect métallique (épée, hache, lance... Pas de bâton ou gourdin)

Assomer (Niv. 1)

En attaquant à l'aide du 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'attaque doit évidemment être simulée et ne doit en aucun cas toucher le joueur. 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'assomer une personne portant un casque!

Aveugler (Niv. 1)

Permet d'aveugler un adversaire en mimant un aveuglement. Pour cela, le joueur doit se baisser et faire semblant de ramasser du sable, de la terre, et doit de nouveau mimer le lancer. Il est évidemment interdit de lancer réellement du sable ou de la terre. La cible recule, gênée et soudain privée de sa vue.

Limité à 2 fois par combat

Bien portant (Niv. 1)

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. Donc suite aux premiers soins dispensés, le joueur regagne 2PV au lieu d'un seul et peut utiliser directement ses compétences.

Requiert : Vaisselle RP (bol et couverts en bois, corne, terre...)



Cicatrisation surnaturelle (Niv. 2)

La créature a le pouvoir de régénérer ses blessures. Lorsque le monstre tombe à 0 PV, il tombe dans le coma. A la fin de la période des 3 sabliers, le joueur se relève avec 2PV au lieu de mourrir. Néanmoins il regagne 1 PV par heure et se remet tout seul si il reste en convalescence.

Requiert : Avoir un défaut type Loup-garou / Vampire ou être de race Troll, Orc, Narial ou Férial.

Connaissance des pierres (Niv. 1)

Permet de connaître la valeur des minéraux. Compétence nécessaire pour pratiquer la magie d'Ithil, ainsi qu'au moins 6 pierres.

Requiert : Carnet avec les différentes capacités de pierres précieuses.

Désarmement (Niv. 2)

Permet de désarmer l'adversaire. Vous devez annoncer « Désarme ! » et ensuite frapper l'arme adverse au niveau de la garde (sans violence) ou de la moitié inférieure de la lame. Si votre coup ne touche pas la zone requise, le désarmement échoue, et vous ne pouvez pas le réutiliser. Si le coup est nul et frappe donc dans le vide, vous pouvez retenter le désarmement. **Limité à 3 fois par combat.**

Dissuasion (Niv. 1)

Permet d'empêcher quiconque d'approcher davantage et de vous attaquer. La cible peut seulement se défendre à moins d'avoir la compétence « Endurci », contrant cette compétence. Le joueur peut donc tenir son adversaire à distance en pointant sa torche vers lui (bien sûr aucun contact n'est autorisé).

Requiert : Torche ou cierge LED en jeu.

Dragonne (Niv. 2)

Le joueur porte une dragonne attachée à son arme et peut donc résister à la compétence « Désarme ». Annoncez « Résiste ! » si vous êtes la cible de cette compétence.

Requiert : Dragonne sur votre arme

Dur à cuire (Niv. 3)

Permet de résister à la torture, de ne rien dévoiler. Le joueur a déjà connu de multiples souffrances et peut donc y résister. Néanmoins le joueur doit mimer la souffrance. Il souffre, mais ne dévoile rien.



Endurci (Niv. 1)

Permet de résister à la dissuasion en annonçant « Résiste » tout en levant vos bras au-dessus de votre visage pour vous protéger de la torche adverse, mimant de la repousser.

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.

Requiert : Menotte, grosse corde ou chaînes

Estimation (Niv. 3)

Le joueur a en sa possession un carnet avec les coûts des ressources et services en Algaroth inscrits à l'intérieur. Il peut ainsi mettre un prix sur chaque objet grâce aux références de son livre. Ces références sont bien évidemment transmises par les organisateurs avant l'événement, et peuvent avoir des modificateurs selon les régions.

Requiert : Carnet avec la grille d'estimation

Escalade (Niv. 2)

Le joueur a en sa possession un grappin et peut ainsi passer par-dessus toute sorte d'obstacle : murs, palissades, barricades, etc. L'escalade peut se faire poing levé, le temps de passer l'obstacle.

Requiert : Grappin

Fuite (Niv. 1)

Permet au joueur de prendre la poudre d'escampette en faussant compagnie à ses adversaires. Pour ce faire, vous devez être au moins à 3m d'eux, et annoncer « Fuite ! ». Vos ennemis sont alors forcés de vous laisser partir, sauf s'ils ont la capacité de vous poursuivre avec « **Donner la chasse** ».

Requiert : Bottes ou chaussure en cuir type « historique »



Furtivité nocturne (Niv. 1)

Le joueur peut se camoufler dans l'obscurité ou dans la nuit. En restant fixe et dissimulé, si quelqu'un vous aperçoit vous pouvez annoncer « Camouflé ». Si vous attaquez ou vous déplacez, la furtivité n'est plus active.

Requiert : Cape noire ou vêtements sombres

Grosse monnaie (Niv. 2)

Le joueur commence avec un pécule supplémentaire plus conséquent. Il débute avec 50 pièces en plus.

Requiert : Aumonière en cuir

Incognito (Niv. 2)

Une personne portant une capuche est considérée comme circulant incognito. Le croiser la tête couverte est comme croiser une toute autre personne. Si on le connaissait déjà, on ne le reconnaît pas non plus sous sa capuche, à moins qu'il ne se fasse lui-même connaître. Si le joueur se couvre la tête devant autrui, l'incognito ne fonctionne pas.

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

Linguistique (Niv. 1)

Permet à un personnage d'apprendre à parler, lire et écrire une autre langue que sa langue maternelle. Cette compétence peut être prise plusieurs fois pour apprendre différentes langues. Selon le type de langue disponible, l'acquisition de la langue sera plus ou moins chère (c.f **grille des langues**).

Requiert : Carnet d'alphabet + compétence « **Lire et Ecrire** »

Lire et écrire (Niv. 1)

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

Requiert : Plume/fusain, encre et parchemin/carnet.



Objet magique (coût XP à définir avec les orgas)

Le détenteur de cette compétence bénéficie d'un objet chargé magiquement, lui procurant ainsi un effet spécial et un défaut. Concernant les effets (ainsi que le défaut) et le coût en XP, il faudra en convenir avec l'orga qui s'occupe de vous.

Requiert : Objet spécifique de type artefact. Ce n'est ni une arme, ni une armure. Il s'agit forcément d'un objet spécial décrit précisément dans l'historique.

Deil de lynx (Niv. 2)

Pour ce faire, il annoncera « OEil de lynx ! » lorsque ces derniers auront annoncé « Camouflage ! ». Le joueur devra ensuite mimer sa recherche en tapant dans certains buissons avec son bâton, jusqu'à trouver les joueurs cachés.

Getite monnaie (Niv. 1)

Le joueur pourra commencer avec un petit pécule supplémentaire : 20 écus bonus.

Requiert : Bourse

Perspicace (Niv. 3)

Permet de détecter le mensonge chez une personne en annonçant « Perspicace ». Le joueur cible est obligé de dire si il ment, sans que le personnage sache qu'il est grillé. Si la cible répond « **Menteur** » car il possède la compétence, vous ne pouvez pas savoir si c'est la vérité ou non (vous n'êtes donc ni sur de s'il ment ou dit la vérité). Permet également de voir au travers de « **Incognito** » et « **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 mais aussi des alliés ! **Limité à 1 fois par combat**

Vied ferme (Niv. 2)

Permet de résister aux effets de renversement (même magiques). En cas d'annonce « Renversement : À terre ! », encaissez l'impact et annoncez « Résiste ». Permet de résister à coup de bouclier également. Procédez de la même manière.

Requiert : Bottes en cuir



Pister (Niv. 3)

Permet de pister des cibles, d'avoir des informations supplémentaires sur les groupes recherchés, etc. Pour ce faire, le joueur doit poser des questions « Hors-jeu » aux PNJ, orgas, voir passants. Les questions peuvent porter sur la direction prise, sur le nombre de personnes qui sont passées par là, sur leur distance, etc. Une fois les réponses hors-jeu reçues, le joueur doit jouer cela en inspectant les lieux. Permet de détecter les individus camouflés également.

Point de vie supplémentaire (Niv. 2)

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

Purification (Niv. 1)

Permet à un simple joueur de purifier une personne possédée trois fois par jour. Cela ne stoppe pas les crises mais rend l'individu moins virulent. Pour le mage d'Ithil, cette compétence est obligatoire car elle permet de purifier et recharger les pierres.

Requiert : Eau et encens

Ralliement (Niv. 3)

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

Requiert : Etendard aux couleurs de la faction

Régénération (Niv. 3)

La créature a le pouvoir de régénérer ses blessures. Lorsque le monstre tombe à 0 PV, il tombe dans le coma. A la fin de la période des 3 sabliers, le joueur se relève cette fois avec tous ses PV ! Néanmoins il devra accuser le coup d'un sablier de convalescence pour pouvoir réutiliser ses compétences.

Requiert : La compétence « **Cicatrisation Surnaturelle** »



Repousser (Niv. 1)

Permet de faire reculer son adversaire en faisant semblant de repousser la personne avec l'arme tout en annonçant « Repousse ! ». **Limité à 3 fois par combat, une fois par adversaire.**

Requiert : Arme d'hast ou bâton

Renverser (Niv. 2)

Permet de mettre à terre en touchant les jambes de la cible avec la hampe de l'arme d'hast, ou avec le bâton. Annoncez « Renversement » avant de toucher, en armant le coup. Puis annoncez « À terre ! » une fois la cible touchée.

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 back-ground. L'objet étant en jeu, il est dérotable (et la compétence avec).

Requiert : Objet concerné (peut être fourni par les orgas)

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 jusqu'aux soins adéquats. Votre back-ground doit raconter l'histoire du premier meurtre, ainsi que le trophée associé à celui-ci.

Requiert : Trophée du premier meurtre

Stabilisation (Niv. 1)

Vous avez quelques notions médicales, ce qui permet de mettre en pause le sablier de coma du personnage blessé, l'empêchant de mourir si aucun soignant 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 des 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 extorquer des informations à une cible. Le temps de torture nécessaire pour appliquer les effets est égal à : [(Pts de bagarre de la cible x2) + 2] sabliers. Les effets de la torture peuvent avoir des séquelles systématiques, en plus de séquelles aléatoires, qui seront décrites par l'orga sur place.

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

Rappel sur le rôle-play concernant la torture

Si l'un des acteurs 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.

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** »



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 « Egorger ». La victime tombera ainsi directement dans le coma. Si la cible voit l'attaque venir, elle échoue. Cette compétence ignore tout point d'armure ou compétence. La victime pourra tout de même être soignée avant 3 sabliers, ou elle mourra. Bien que l'action soit rapide, il faudra bien marquer l'action afin que la victime comprenne ce qu'il se passe. La compétence plongeant dans le coma sans tuer, « Sang-froid » n'est pas nécessaire, sauf si un achèvement suit l'acte d'assassinat. Dans ce cas, la compétence est recommandée pour éviter les retombées psychologiques.

Requiert : Dague + compétence « Coup fourbe »

Camouflage (Niv. 2)

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 mouvement rend le camouflage inactif. Il est impossible de vous camoufler si quelqu'un vous voit en train de vous cacher.

Requiert : Tenue dans les couleurs de l'environnement (évittez le rouge en pleine forêt...)

Brise-arme (Niv. 3)

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

Limité à 1 fois par combat.

Requiert : Dague

Coup de feu (Niv. 1)

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 1PV perce-armure, avec effet de recul sur la cible. La recharge et le recul de l'arme doivent être joués en jeu! Le personnage commence avec seulement 6 recharges en début de jeu (fournis par l'orga, symbolisé par des balles de plombs). Pour en obtenir d'autre, il faudra



se tourner vers un ingénieur. Les armes à feu étant très rare à Algaroth, bien se renseigner auprès des orga pour voir si son acquisition est compatible avec votre background.

Requiert : Réplique d'arme à silex + moyen de recharge (clac-doigts)

Coup fourbe (Niv. 2)

Permet d'immobiliser une cible à condition de la surprendre de dos. Pour ce faire, il faut mettre la main sur l'épaule de sa victime, placer la dague vers sa gorge et annoncer « Mise en joue ». La cible n'a alors plus le droit de bouger sous peine de se faire égorger. Si le joueur donne un coup à sa cible (-1PV), la victime peut alors se défaire de son emprise.

Requiert : Dague

Crochetage (Niv. 2)

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. Les joueurs ne peuvent poser de vrais cadenas à code ou verrou à clé sur leurs coffres de jeu !

Requiert : Matériel de crochetage

Déguisement (Niv. 3)

Permet au joueur de se jouer sous d'autres identités. Il lui faut des costumes complets pour jouer un tout autre personnage. De plus, il faudra le jouer correctement, car chaque costume peut avoir une identité propre, qui sera crédible en jeu. Il est possible de se faire passer pour un autre personnage (il faut néanmoins avoir un costume relativement semblable). Seul la compétence « **Perspicace** » permet de desceller l'artifice.

Requiert : Plusieurs tenues/costumes

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...



Evasion (Niv. 1)

Le joueur 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 (chaine, menotte...). Une fois libéré, il pourra prendre la suite quand la situation lui permettra.

Requiert : Lime

Menteur (Niv. 3)

Maître du mensonge, cette capacité permet de contrer la compétence « **Perspicace** » et de mentir à n'importe qui sans que quiconque ne puisse le deviner à l'aide de cette capacité. Ne protège pas des influence magique tel que les sorts de vérité, ou les potions.

Verce-armure (Niv. 2)

En annonçant cette attaque avant de toucher sa cible avec une flèche, vous enlevez 1PV à la cible sans prendre en compte ses points d'armure. **Limité à 1x / projectile, 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 joueur. 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 les pinces en même temps : il faut les mettre une par une. Une fois fait, il pourra réclamer son dû auprès de sa victime (en hors-jeu). La victime, bien que sachant qui a fait le coup en hors-jeu, ne pourra en aucun cas savoir qui a fait le coup !

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 placer le membre visé sur le billot, puis le sectionner à l'aide de sa hache. L'action n'est possible que hors combat et doit prendre du temps. L'individu, une fois amputé, devra être soigné 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.

Requiert : Hache et billot (peut se trouver sur place pour ce dernier)

Bastonneur (Niv. 2)

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

Brise-arme (Niv. 3)

Permet au joueur de briser l'arme de son adversaire (statut inutilisable de l'arme jusqu'à réparation complète par un artisan). La compétence s'applique en 4 fois, avant l'annonce de la compétence. Annoncez à chacun des coups : « 3 », « 2 », « 1 », « Brise arme ! ». Les coups doivent toucher la moitié inférieure de l'arme visée. **Limité à 1 fois par combat.**

Requiert : Arme à deux mains ou Arme d'hast (pas bâton)

Brise-armure (Niv. 3)

Permet au joueur de briser intégralement l'armure de son adversaire (perte de tous les PA + statut inutilisable de l'armure jusqu'à réparation complète par un artisan). La compétence s'applique en 4 fois, avant l'annonce de la compétence. Annoncez à chacun des coups : « 3 », « 2 », « 1 », « Brise armure ! ». Les coups doivent toucher le corps de l'adversaire : les coups d'annonce n'entament pas les PA ou PV de l'adversaire. **Limité à 1 fois par combat.**

Requiert : Arme à deux mains ou Arme d'hast (pas bâton)



Brise-bouclier (Niv. 3)

Permet au joueur de briser le bouclier de son adversaire (statut inutilisable jusqu'à réparation complète par un artisan). La compétence s'applique en 4 fois, avant l'annonce de la compétence. Annoncez à chacun des coups : « 3 », « 2 », « 1 », « Brise bouclier ! ». Les coups doivent toucher le bouclier à chaque coup. **Limité à 1 fois par combat.**

Requiert : Hache, masse ou marteau

Coup de bouclier (Niv. 1)

Permet au lanceur de déstabiliser son adversaire en repoussant l'adversaire d'un coup de son bouclier. Le lanceur doit se camper sur ses jambes et mimer un mouvement ample en annonçant « Coup de bouclier ! ». L'ennemi sera déstabilisé, ce qui permettra au joueur de frapper ou de fuir. La victime pourra néanmoins se défendre avec difficulté dû à son étourdissement. Attention, le coup est mimé : en aucun cas le contact du bouclier ne doit heurter sa cible pour de vrai !

Limité à 3 fois par combat, une fois par adversaire.

Requiert : Bouclier

Coup de feu (Niv. 1)

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 IPV perce-armure avec effet de recul sur la cible. La recharge et le recul de l'arme doivent être joués en jeu ! Le personnage commence avec seulement 6 recharges en début de jeu (fournis par l'orga, symbolisé par des balles de plomb). Pour en obtenir d'autres, il faudra se tourner vers un ingénieur. Les armes à feu étant très rares à Algoth, il faudra bien se renseigner auprès des orgas pour voir si son acquisition est compatible avec votre background.

Requiert : Réplique d'arme à silex + moyen de recharge (clac-doigts)

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.



Donner la chasse (Niv. 2)

Permet de contrer l'annonce « Fuite ». En soufflant dans sa corne et avec l'annonce « Poursuite ! », il vous sera possible de vous lancer à la poursuite du fuyard avec le reste de votre groupe.

Requiert : Cor de chasse ou corne de brume

Perce-armure (Niv. 2)

En annonçant cette attaque avant de toucher sa cible avec une flèche, vous enlevez 1PV à la cible sans prendre en compte ses points d'armure. **Limité à 1x/projectile, par combat.**

Requiert : Arc ou arbalète



Annexe: Défauts

 Les défauts de personnage, choisis à la création de celui-ci, permet de bénéficier d'un bonus de 50 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.

Certains défauts peuvent être acquis en jeu, suite à une mort de personnage ou lors d'une situation exceptionnelle non résolue par le personnage. Dans ce cas, les orgas 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) une fois toutes les deux heures. Ces verres sont évidemment comptés dans le solde d'alcoolémie RP. Si il ne peut boire, il deviendra nerveux, ne pourra plus utiliser ses compétences, et pourra soit tomber dans la violence, soit dans la dépression.
- > **Aveugle** : Le personnage ne voit rien. Il devra jouer les yeux bandés ou respecter scrupuleusement son défaut dans son jeu.
- > **Bagayeur** : Le personnage bagaye sans pouvoir se contrôler.
- > **Boiteux** : Quelque 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, 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.

- > **Lycanthrope** : Cette malédiction, heureusement peu répandue, frappe le personnage. Elle implique plus de malus que de véritable apport, contrairement à ce que l'on pourrait croire. En plus d'être craint et recherché, la lutte pour le contrôle n'est jamais simple. **(demander infos aux orgas)**

- > **Maudit** : Une malédiction ronge le personnage, impliquant un certain nombre de séquelles et dangers non négligeables. **(détails à voir avec les orgas, au cas par cas)**

- > **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 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)**

- > **Recherché** : Que ce soit suite à un crime, à une désertion ou pour toute autre raison, le personnage est recherché par un ou plusieurs pays ou institution. De fait, il est possible qu'il ait quelques chasseurs de prime ou assassins à ses trousses durant le jeu.

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

- > **Vampire** : Cette malédiction, heureusement peu répandue, frappe le personnage. Elle implique plus de malus que de véritable apport, contrairement à ce que l'on pourrait croire. En plus du fait que vous soyez craint et recherché, la lutte pour le contrôle n'est jamais simple. **(demander infos aux orgas)**

**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)**



