

Une Introduction au Jeu de rôle Grandeur Nature (gn)

Un jeu de rôle en grandeur nature c'est, comme son nom l'indique, un jeu auquel on prend part en jouant un rôle. C'est donc une forme de comédie, un jeu d'acteur, une interprétation. La seule différence c'est qu'il n'y a pas de metteur en scène mais des scénaristes. Voilà donc quelques idées et réflexions pour bien jouer son rôle :

Le Visuel

- **Le costume** : les éléments du costume correspondent au personnage, ainsi que les couleurs, les matières et la coupe. Les points difficiles à habiller sont les chaussures. Il faut songer au costume suivant quelques contraintes :

- **La saison** : s'il fait chaud il faut prévoir un costume léger et aéré et se protéger le crâne (un costume en latex au mois d'août est malvenu). S'il fait froid, il faut réfléchir à la technique "peau d'oignon" c'est-à-dire pouvoir enlever des pièces de costumes facilement en journée au soleil ou en taverne chaleureuse et en rajouter dès la venue de la nuit... Le risque de pluie n'est pas à négliger.

- **Caractérisation** : sans tomber dans la caricature, un choix de couleurs judicieux et quelques pièces de costume peuvent aider à rendre crédible votre personnage. Une cape, un chapeau de feutre, des gants, une jupe ou une robe, des guêtres complètent un simple ensemble briaud et braie (chemise et pantalon).

- **Le maquillage** : les dessins et les couleurs correspondent au personnage. Le maquillage est préféré léger, un G.N. c'est long, il doit également aider à caractériser le personnage (rouge banni, vert orc, bleu Troll, jaune citron...)
L'usage de postiche est utile (oreille elfique, fausses dents, barbe, perruque, faux ongle, faux cils, cornes)

- **Les accessoires** : l'accessoire peut être décoratif et donne de la crédibilité au costume (ceinture, bourse, escarcelle, fiole, bijou...). Il peut être également utile et servir le jeu du comédien rôliste (chopine, plume et encrier, longue vue...).

Le Jeu du Comédien Rôliste

- **Expression corporelle** : il s'agit de définir 3 moyens d'expression qui caractérisent le personnage.

- **Le visage** : le visage exprime nos sentiments et dans le visage, c'est essentiellement le regard. Dans un G.N. on peut donc en jouer pour désarçonner un adversaire, convaincre un commerçant ou inspirer la pitié (ce qui peut sauver la vie...)
Exemple : le négociateur souriant et affable, le gueux implorant, le guerrier cruel...

- **Le corps** : il s'agit de définir l'attitude générale du personnage, sa posture. Le corps peut exprimer des sentiments (fierté, orgueil, peur, sournoiserie...) ainsi que des états (berserk, malade, en transe...).

- **Le déplacement** : le personnage marche, court, sautille, grimpe, rampe, c'est un élément important du personnage pas forcément tout au long du jeu mais ponctuellement lors d'une scène.

Exemple : l'elfe pisteur et l'orc berserk ne se déplacent pas de la même façon...

- **Expression orale** : il s'agit de définir la manière avec laquelle le personnage va s'adresser à autrui.

- **La syntaxe** : le personnage s'exprime en langage commun (en l'occurrence en français) mais quelques distinctions peuvent être faites facilement.

Exemple : Pour la phrase "j'ai faim" : en orc : "moi faim" - en elfe : "les douleurs de la faim nous tenaillent"...

- **La puissance** : en dehors des négociations délicates, il faut parler fort pour être entendu et éventuellement compris. Et puis cela permet d'imposer un personnage.

- **Le vocabulaire** : quelques mots d'argot et quelques mots médiévaux correctement placés suffisent à rendre le phrasé crédible. Il y a quelques mots qui seraient à bannir en jeu puisque faisant trop référence au temps présent (pantalon, montre, lunettes...), certaines expressions également, à "viens j'te paye un coup à boire" on préférera un "allons vider un godet en fond de taverne mon bon ami"...

- **L'accent** : un accent peut être le bienvenue si le background du personnage le justifie.

L'Improvisation

Il reste que l'improvisation est difficile. Un seul secret ?

Avoir un bon historique de personnage pour pouvoir répondre à 50 % des questions

(d'où tu viens ? où tu vas ? t'as des amis ? tu viens avec nous ?...)

Pour les autres 50 % c'est vraiment de l'improvisation, et là, à moins d'avoir reçu un don des dieux, c'est comme le vélo, plus on en fait, plus on va loin...

La Création de Personnage

Pour créer un personnage, il ne faut pas commencer, comme le croient certains, par faire ses "courses" dans le rayon Compétences de ces règles.

Il vous faut avant tout une idée de départ, un concept... qui vous permet alors d'écrire le Background, l'histoire de votre personnage. C'est la seule chose qui peut le rendre vraiment unique, puisque, finalement, des Compétences, il n'y en a pas tant que ça et que beaucoup de joueurs prennent plus ou moins toujours les mêmes combinaisons de compétences.

Exemple de deux guerriers qui pourraient avoir exactement les mêmes compétences : l'un, qui aurait été sauvagement arraché à sa famille tout aussi sauvagement massacrée, et qu'on aurait élevé dans le culte de la violence et de la guerre, ne se joue pas du tout de la même façon qu'un autre, qui lui, aurait été élevé près d'un château, qui serait devenu page puis écuyer d'un noble du coin, et qui mettrait aujourd'hui sa lame au service de l'unification.

Et pourtant les compétences peuvent être les mêmes pour ces deux personnages...

Mais pas leur façon d'être jouées...

Le Background écrit, vous aurez donc naturellement la race et le peuple de votre personnage.

Vous devez choisir le peuple que vous souhaitez représenter parmi les peuples jouable.

Il en va de même pour la race.

Un conseil, que je sais que peu d'entre vous suivront vraiment : ne prenez pas vos compétences parce que "elle a l'air pas mal, celle-là !!!" ou encore "En combinant ça plus ça, je suis le guerrier ultime !"

Les compétences sont là pour donner un support au jeu de votre personnage et non l'inverse : ce n'est pas la compétence qui fait le bonhomme (ou la bonne femme, d'ailleurs !).

Les compétences sont là pour permettre de manière plus simple les interactions avec les autres joueurs, et uniquement pour ça.

Méthode de création d'un personnage :

Faite bien attention aux restrictions liées à votre peuple et à votre race pour garder la cohérence du jeu. Si vous créez un nouveau personnage, vous devez suivre la méthode classique :

1 - Choix de l'Historique du personnage, du nom, du peuple et de la caste si vous en avez le choix. Soyez bien clair dans le nom du personnage, sinon nous allons le confondre dans la base de données.

2 - Choix de la race.

3 - Choix des compétences liées à votre peuple et à votre race

Sauf contre-indication, toutes les races jouables ont de base 1 pt de vie par membre et 2 pts de vie au torse (soit 1+1+1+1+2>6pts).

Pour vous guider, nous vous recommandons d'utiliser le système CréaPerso du wiki joueur.

Disponible à cette adresse : dernierelune.wikia.com

A propos des armures.

L'armure est comptée quand elle recouvre plus de 75% de la localisation à protéger.

L'armure n'est comptée que sur la localisation qu'elle couvre. Il existe 2 types d'armures :

Armure légère (de Cuir, cuir bouilli, cuir clouté, de Fourrure) :

Donne 1 point d'armure par localisations protégées.

Armure lourde (de maille ou plaques, métal ou résine) :

Donne 2 points d'armure par localisations protégées.

Les Peuples

Vous devez choisir un peuple pour créer un personnage.

- Pour un nouveau personnage (absent au précédent GN) il faut commencer par le plus petit grade. Certains peuples ont plusieurs niveaux 1, il faut en choisir un parmi ceux proposés. Ce grade vous donne accès à des compétences, il faudra parfois en choisir une ou deux...
- Pour un ancien personnage (présent au dernier GN **et qui n'est pas mort**) vous gardez les mêmes compétences que l'année précédente et vous gagnez 3 XP que vous pouvez dépenser pour acheter une nouvelle compétence ou garder vos points pour gagner un niveau l'année prochaine.

Le Peuple de Veldt :

Restriction : Pas d'armure, pas de développement corporel.

Caste des Ouvriers de l'ombre.

- Apprenti (niv 1)

Compétences : Arme à une main + Lire et écrire + Connaissance du monde + 1 au choix parmi (connaissance des plantes, estimation, goûteur)

- Conciliateur (niv 2)

Compétences : Idem apprenti + Cartographie + 1 au choix parmi (Idem apprenti, dissimulation d'objet, artisanat, évasion)

- Gardien du savoir (niv 3)

Compétences : Idem Conciliateur + Ressource + 1 au choix parmi (Idem Conciliateur, caméléon, premier soin)

- Vénérable (niv 4)

Compétences : Idem Gardien du savoir + Validation de documents + 1 au choix parmi (Idem gardien du savoir, noblesse, sens du commerce)

Le Peuple de Fioul :

Restriction : Aucune

Caste des transporteurs convoyeurs.

- Assistant convoyeur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + 2 au choix parmi (Arme de trait, arme de lancer, estimation, évacion)

- Convoyeur (niv 2)

Compétences : Idem Assistant + Cartographie + 1 au choix parmi (Idem assistant, Arme à feu Fioul, artisanat, dissimulation d'objet)

- Maître convoyeur (niv 3)

Compétences : Idem convoyeur + Lire et écrire + Estimation ou Sens du commerce + 1 au choix parmi (Idem convoyeur, sens du commerce, caméléon, noblesse)

Caste des combattants de la vapeur.

- Soldat convoyeur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + 2 au choix parmi (compétence d'arme, arme à vapeur, assommer, développement corporel niv 1)

- Protecteur de l'acier (niv 2)

Compétences : Idem Soldat + Force + 1 au choix parmi (Idem soldat, évacion, cartographie, interrogatoire)

- Chevaucheur de métal (niv3)

Compétences : Idem Protecteur de l'acier + confection et réparation d'équipement à vapeur + 1 au choix parmi (Idem protecteur de l'acier, estimation, fouille, armurier)

Caste des développeurs de la vaporite.

- Apprenti ingénieur (niv 1) * Caste des développeurs de la vaporite.

Compétences : Lire et écrire + Arme à une main + 2 au choix parmi (estimation, armurier, dissimulation d'objet, arme à feu Fioul)

- Ingénieur Fioul (niv 2)

Compétences : Idem apprenti + confection et réparation d'équipement à vapeur + 1 au choix parmi (Idem apprenti, noblesse, cartographie, évacion)

- Inventeur Fioul (niv 3)

Compétences : Idem ingénieur + armurier + 1 au choix parmi (Idem ingénieur, sens du commerce, dissimulation dans l'ombre, Artisanat)

Le Peuple de Kaltan :

Restrictions : Aucune

Caste des éclaireurs.

- Arpenteur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + 2 au choix parmi (Connaissance des plantes, évasion, caméléon, compétence d'arme)

- Éclaireur pisteur (niv 2)

Compétences : Idem arpenteur + Traque des contaminés + 1 au choix parmi (Idem arpenteur, artisanat, assommer, cartographie)

- Chasseur traqueur (niv 3)

Compétences : idem pisteur + Goûteur + 1 au choix parmi (idem pisteur, estimation, assassinat, dissimulation dans l'ombre)

- Trappeur rabatteur (niv 4)

Compétences : idem chasseur + 2 au choix parmi (idem chasseur, connaissance de l'avantis)

Caste des Antéquaires.

- Fureteur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + 2 au choix parmi (connaissances de l'avantis, caméléon, cartographie, compétence d'arme, estimation)

- Prospecteur de trésor (niv 2)

Compétences : idem fureteur + 2 au choix parmi (idem fureteur, connaissance des plantes, premier soin, évasion)

- Pèlerin de l'Avantis (niv 3)

Compétences : idem prospecteur + traque des contaminés + 1 au choix parmi (idem prospecteur, goûteur, fouille, contrefaçon)

- Antéquaire (niv 4)

Compétences : idem pèlerin + dissimulation d'objet + 1 au choix parmi (idem pèlerin, assommer, dissimulation dans l'ombre, assassinat)

Caste des Shamans.

- Adeptes (niv 1)

Compétences : Arme à une main + Connaissance des plantes + 1 au choix parmi (caméléon, cartographie, goûteur, Lire et écrire)

- Shaman (niv 2)

Compétences : Idem Adeptes + oracle + 2 au choix parmi (idem Adeptes, premier soin, potions)
(restrictions : Désintéressé des richesses matérielles)

- Ermite (niv 3)

Compétences : Idem Shaman + temps du rêve + 2 au choix parmi (idem Shaman, poisons, Connaissance du monde) (restrictions : solitaire)

- Mémoires de Gaïa (niv 4)

Compétences : Idem Ermite + Omniscience + 2 au choix parmi (idem Ermite, Création de potions, Connaissance de l'Avantis, Interrogatoire)
(restrictions : s'exprimer à la première personne du pluriel)

Le Peuple de Seeker :

Restriction : Connaître la Charte des Seekers, Armure et uniforme, vous représentez l'Ordre !!!

Caste des guerriers

- Protecteur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + Fouille + 1 au choix parmi (Compétence d'arme, développement corporel niv 1, lire et écrire)

- Vétéran (niv 2)

Compétences : Idem protecteur + Jugement mineur + 1 au choix parmi (Idem protecteur, assommer, interrogatoire)

- Chevalier de la Dernière Lune (niv 3)

Compétences : Idem vétéran + Jugement majeur + 1 au choix parmi (Idem vétéran, développement corporel niv 2, évacion, goûteur, estimation)

- Commandant Académicien (niv 4)

Compétences : Idem chevalier + Jugement suprême + 1 au choix parmi (Idem chevalier, noblesse, renfort, ressource)

Caste des Enquêteurs

- Limier (niv 1)

Compétences : Arme à une main + scène de crime + 1 au choix parmi (lire et écrire, compétence d'arme, assommer, fouille)

- Détective (niv 2)

Compétences : idem limier + Interrogatoire/Torture + 1 au choix parmi (idem limier, évacion, jugement mineur, détection des contaminés, estimation)

- Scrutateur (niv 3)

Compétences : idem détective + dissimulation dans l'ombre + 1 au choix parmi (idem détective, dissimulation d'objet, contrefaçon, premier soin, jugement majeur)

- Agent spécial (niv 4)

Compétences : idem scrutateur + 2 au choix parmi (idem scrutateur, assassinat, goûteur, traque des contaminés)

Le Peuple de Syphéa :

Restrictions : Pas de développement corporel.

Métier des travailleurs agricoles

- Paysan (niv 1)

Compétences : Arme à une main + Agriculture + 1 au choix parmi (assommer, connaissance des plantes, arme de jet)

- Propriétaire agricole (niv 2)

Compétences : Idem paysan + Terre cultivable + 1 au choix parmi (Idem paysan, cartographie, arme de trait, estimation)

- Syphean (niv 3)

Compétences : Idem propriétaire agricole + Ressource + (Idem Propriétaire agricole, goûteur, sens du commerce)

Métier des marchands

- Brocanteur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + Estimation + Lire et écrire + 1 au choix parmi (Artisanat, sens du commerce, arme de trait, arme de jet)

- Marchand (niv 2)

Compétences : Idem brocanteur + Sens du commerce ou Artisanat + 1 au choix parmi (Idem brocanteur, assommer, connaissance des plantes, évasion)

- Prince Marchand (niv3)

Compétences : Idem marchand + Contrefaçon + 1 au choix parmi (Idem marchand, noblesse, dissimulation d'objet)

Métier des prêtres de Syphéa

- Prêtre (niv 1)

Compétences : Arme à une main + Connaissance des plantes + potions

- Prêtre guérisseur (niv 2)

Compétences : Idem prêtre + Détection des contaminés + 1 au choix parmi (Idem prêtre, lire et écrire, chirurgie, estimation)

- Grand Prêtre guérisseur (niv 3)

Compétences : Idem prêtre guérisseur + Création de potion + 1 au choix parmi (Idem prêtre guérisseur, goûteur, sens du commerce)

Métier des Décans de la Hanse

- Mercenaire décan (niv 1)

Compétences : Arme à une main + estimation + 1 au choix parmi (compétence d'arme, noblesse, assommer, forge)

- Sénéchal (niv 2)

Compétences : idem mercenaire + 2 au choix parmi (idem mercenaire, sens du commerce, dissimulation dans l'ombre, caméléon)

- Bailli (niv 3)

Compétences : idem sénéchal + vente de titre de noblesse + 1 au choix parmi (idem sénéchal, ressources, gouteur, dissimulation d'objet, fouille)

Restriction : Vous devez avoir la compétence noblesse pour être bailli

- Léгат (niv 4)

Compétences : idem bailli + 2 au choix parmi (idem bailli, traque des contaminé, terre cultivable, assassinat)

Le peuple de Mad :

Restriction : Humain seulement.

Les Mads qui n'appartiennent pas aux légions cachent leur appartenance à leur peuple et se déguisent pour se fondre dans les peuples qu'ils infiltrent (ex : Un Mad infiltré chez les Seekers portera un uniforme Seeker, un Mad infiltré chez les Veldts portera une robe de l'Arche, etc....)

Caste des usurpateurs

- Maraudeur (niv 1)

Compétences : Arme à une main + 2 au choix parmi (Assommer, dissimulation dans l'ombre, dissimulation d'objet, arme de jet, arme de trait)

- Assassin (niv 2)

Compétences : Idem maraudeur + Assassinat + 1 au choix parmi (Idem maraudeur, interrogatoire, fouille, estimation, achever)

- Funambule de l'ombre (niv 3)

Compétences : Idem assassin + Caméléon + 1 au choix parmi (Idem assassin, contrefaçon, évasion, goûteur, sens du commerce)

- Sorcier de Mad (niv 4)

Compétences : Idem funambule + Connaissance des plantes + Poisons + 1 au choix parmi (Idem funambule, renfort, ressource)

Caste des légions

- Légion (niv 1)

Compétences : Arme à une main + 2 au choix parmi (Compétence d'arme, assommer, caméléon, développement corporel niv 1)

- Canine (niv2)

Compétences : Idem légion + Traque des contaminés + 1 au choix parmi (Idem légion, interrogatoire/torture, goûteur, dissimulation dans l'ombre)

- Chef de meute (niv 3)

Compétences : Idem canine + Force + 1 au choix parmi (Idem canine, dissimulation d'objet, développement corporel niv 2, premier soins, estimation)

- Commandant des Légions (niv 4)

Compétences : Idem chef de meute + Renfort + 1 au choix parmi (Idem chef de meute, noblesse, Sens du commerce, assassinat)

Le peuple de Roov Dark

Peuple non jouable à la création. Il est possible de devenir Roov Dark en jeu (mais ça reste très rare).

Les contaminés

Impossible à la création, les Contaminés sont des personnes qui ont été contaminées par la Bête mais qui ne sont pas encore sous son emprise. Après une confrontation avec la Bête toute personne ayant été blessé par Elle ou mordu par un de ses esclave doit se faire signaler à l'orga le plus proche. Il devra ensuite trouver un moyen de se faire décontaminer avant de devenir esclave de la Bête. Quand elles viennent d'être contaminées, les personnes entendent l'appel de la Bête. Les bannis succombent instantanément à Son pouvoir et deviennent Ses esclaves. Les gobelins sont également trop faibles pour résister à son appel, et sont abattus sur le champ. Les autres individus résistent plus longtemps, la contamination se divise alors en trois phases. Les seuls à échapper à ce triste sort sont les nains, qui semblent être immunisés contre la contamination.

Premier stade de contamination

Le contaminé se gratte souvent, il sent le sang noir se répandre dans ses veines. Il peut sentir la présence de la Bête et entend de temps en temps son appel (début de schizophrénie).

Ce stade commence à partir de la contamination et dure 24 heures, après quoi le contaminé passe en deuxième phase.

Deuxième stade de contamination

Le contaminé commence à fuir la lumière, il en a peur. Sa schizophrénie est à un stade avancé, il se gratte presque sans arrêt, se déplace à ras le sol. Il commence à devenir de moins en moins sociable. Il sent la bête très proche. Il a peur. Ce stade dure quelques heures (de 2 à 4 heures, au choix du joueur). Le contaminé passe alors en troisième phase.

Troisième stade de contamination

Le contaminé perd son combat mental contre la Bête et devient son esclave. A partir de ce moment il cherche à rejoindre ses congénères et il fuit la civilisation (...et il va à la tente Zorga).

Il participera ensuite à des escarmouches au service de la Bête ou mourra.

Sur un contaminé de stade trois la décontamination est presque toujours inefficace.

Les Races

Vous devrez ensuite choisir quelle race vous allez jouer (pas de métissage possible)
Toutes les races sont jouables dans tous les peuples sauf pour le peuple de Mad (Exclusivement humain).
Vous aurez là aussi à choisir une ou deux compétences.

- Humains

Compétences : 2 au choix parmi toutes (sauf restrictions)

Restrictions : Aucune

- Elfes

Compétences : Beauté elfique + 1 au choix parmi (Connaissance des plantes, lire et écrire, premier soins, estimation, caméléon, artisanat, compétence d'arme)

Restriction : Forcément bon... Oreilles pointues, pas de développement corporel.

- Nains

Compétences : Immunité aux maladies + 1 au choix parmi (Estimation, développement corporel niv 1, assommer, 1 compétence d'arme)

Restrictions : Petit (moins de 1m70), poilu, ventru, barbu et râleur...

- Sauriens

Compétences : Évasion + 1 au choix parmi (Assommer, assassinat, estimation, caméléon, dissimulation dans l'ombre, 1 compétence d'arme)

Restrictions : Peau huileuse ou écailleuse, couleur verdâtre ou bleu sale, langage persifleur (Faites moi conffffffffffiancccccce !)

- Vermineux

Compétences : Dissimulation dans l'ombre + 1 au choix parmi (artisanat, goûteur, estimation, connaissance des plantes, évasion, caméléon, 1 compétence d'arme)

Restrictions : Vêtements en loque, poils abondants (même sur le visage), craintif, chétif, pas de développement corporel.

- Gobelins

Compétences : Population prolifique + 1 au choix parmi (Évasion, dissimulation dans l'ombre, caméléon, 1 compétence d'arme)

Restrictions : Petit (moins de 1m70), couleur verte, oreilles pointues, armes légères seulement (pas de marteau à 2 mains), chétif, pas de développement corporel, 1 seul point de vie au torse.

- Orcs

Compétences : 2 au choix parmi (Compétence d'arme, développement corporel niv 1, bêtise, connaissance des plantes, artisanat, cartographie)

Restrictions : Grand, couleur verte, grosse mâchoire, puissant, brutal, animosité envers les Bannis (qui le leur rendent bien), sens de la famille.

- Trolls

Compétences : Développement corporel niv 1 + Force ou développement corporel niv 2 + Bêtise

Restrictions : Très grand (1m85 minimum), très fort, faciès proéminent, vocabulaire limité à 40 mots maximum.

Les Trolls n'ont pas suffisamment d'intelligence pour apprendre les compétences des lettrés à l'exception de celle de goûteur, et toutes les castes d'érudits ou de négociateurs leurs sont inaccessibles.

- Bannis

Restrictions pour tous : Mépris ou méchanceté envers les autres races + une ou plusieurs au choix parmi (Membres supplémentaires, cornes, couleur de peau sombre ou rougeâtre, déplacement à 4 pattes, troisième œil, etc....)

* Les puissants

Compétences : Force + Développement corporel niv 1

Restrictions : Grand (1m75 minimum) et fort

* Les manipulateurs

Compétences : Manipulation mentale + 1 au choix parmi (Lire et écrire, estimation, assommer, artisanat, arme de lancer, arme de trait)

Restrictions : Escroc, menteur, pas de développement corporel.

* Les renifleurs

Compétences : Goûteur + 1 au choix parmi (Détection des contaminés, évasion, assommer, dissimulation dans l'ombre, compétence d'arme)

Restrictions : Aucune

- Minotaures

Compétences : Développement corporel niv 1 ou Force + 1 au choix parmi (Compétence d'arme, développement corporel niv 1, développement corporel niv 2, noblesse)

Restrictions : Très grand (1m85 minimum), tête de vache ou de taureau, sens de l'honneur.

- Lycants

Compétences : Caméléon + 1 au choix parmi (Dissimulation dans l'ombre, évasion, assommer, 1 compétence d'arme, traque des contaminés, cartographie)

Restriction : Tout poilu, tête de loup, uniquement jouable dans le peuple de Kaltan.

- Fées

Compétences : Envol

Restrictions : pas de développement corporel, petite et faible, peau multicolore, ailes dans le dos.

- Ondins

Compétences : Toucher électrique + 1 au choix parmi (Estimation, artisanat, dissimulation dans l'ombre, lire et écrire, 1 compétence d'armes, noblesse)

Restrictions : Peau bleue argentée, doigts palmés, pas de développement corporel.

- Élémentaires

Race très particulière à jouer, contactez les orgas.

- Centaures

Race très particulière à jouer, contactez les orgas.

Les Compétences

- Les lettrés...

* Lire et écrire

Le personnage sait lire et écrire. Il sait aussi compter.

* Cartographie

Le personnage sait décrypter et faire une carte.

* Connaissance des plantes

Permet de reconnaître les plantes nécessaires à la composition des préparations végétales.

* Connaissance de l'Avantis (réservé aux Antéquaires)

Après des études approfondies des "temps anciens" vous êtes devenu un expert dans ce domaine. Vous connaissez des légendes, des lieux comprenant des restes de cette époque et êtes capable de reconnaître un objet de l'Avantis avec précision.

* Connaissance du monde (réservé au peuple de Veldt)

Vos années d'études à l'Arche vous ont permis d'accumuler des connaissances sur le continent de la Dernière Lune. 3 fois par jour vous pouvez consulter un Zorga pour poser une question sur le monde et éclairer ainsi vos interrogations.

* Validation de documents (réservé aux Vénérables de l'Arche)

Votre sagesse sans égale vous a valu la place de Vénérable dans cette belle institution qu'est l'Arche. En tant que tel, vous pouvez valider des documents concernant le monde, sa faune, sa flore et ses habitants en les frappant du sceau de l'Arche, qui donne le statut de document officiel.

* Potions (nécessite connaissance de plantes, réservée aux prêtres Guérisseurs)

Il existe très peu de type de potion. Leur existence, n'étant que rarement répertoriée, se transmet de bouche à oreille et leur secret est détenu par de vieux sages. Les potions nécessitent des ingrédients que vous devrez rechercher ou acheter et ramener à un zorga (grand prêtre) pour les valider. Le prêtre devra ensuite faire sa potion en présence du grand prêtre pour valider sa potion pendant 10 minutes. Il lui sera ensuite remis une fiole à usage unique de la potion créée.

* Poisons (nécessite connaissance de plantes, réservée aux sorciers Mad et aux Ermites)

Les poisons nécessitent des ingrédients que vous devrez rechercher ou acheter et ramener à un zorga (grand sorcier) pour les valider. Le sorcier devra ensuite faire son poison en présence du grand sorcier pour valider son poison pendant 10 minutes. Il lui sera ensuite remis une fiole à usage unique du poison créée.

* Premier soins

Permet le soin de blessures en faisant récupérer, à raison de 5 fois par jour, un point de vie sur une localisation blessée. Le soin d'une blessure prend 5 minutes et ne peut se faire qu'en dehors des combats.

* Chirurgie (réservé aux Prêtre de Syphéa)

Vos connaissances sur l'anatomie des races vous permettent de pratiquer des opérations, douloureuses certes, mais efficaces, afin de soigner entièrement un blessé. Le blessé récupère tous ses points de vie. L'opération doit se dérouler dans un lieu tranquille et dure au moins 15 minutes.

* Noblesse

Les titres familiaux ont fait que ces personnages issus de grandes dynasties possèdent un nom que souvent tous connaissent sur les Terres. Mais aujourd'hui, après avoir hérité d'un bon pécule vous avez décidé de partir à l'aventure (20 pièces fournies au début du jeu).

* **Ressources**

Votre place dans la société et dans votre peuple vous permet d'acquérir de grosses sommes d'argent pour les investir au profit de votre peuple.
(Jusqu'à 100 pièces fournies sur demande officielle)

* **Goûteur**

Le personnage use de cette compétence pour savoir s'il y a du poison dans un plat ou une boisson. S'il y a du poison, le joueur perd 1 point de vie au torse et tombe inconscient pendant 30 secondes mais ne subit pas les effets du poison.

- Les Artisans

* **Estimation**

Permet de connaître la valeur des choses, de déterminer si l'objet est vrai ou faux (cela s'applique aussi à la monnaie).

* **Sens du commerce**

Des années de négociations à travers le continent vous ont permis de faire chuter à votre bon vouloir les prix de vos achats. Votre sagacité et vos qualités exceptionnelles d'empathie vous permettent de les augmenter à votre guise.

-5 pièces sur vos achats (on ne peut pas descendre en dessous de 1) et +5 pièces sur vos ventes (dans la limite des possibilités de l'acheteur). Déclarez cette compétence seulement au moment du paiement et après la négociation.

* **Artisanat**

Leur passé de commerçant et leur savoir faire a permis aux artisans d'accumuler un léger pécule à la sueur de leur front. Qu'ils soient tanneurs, forgerons, aubergistes... leur bourse est aujourd'hui suffisamment remplie pour leur permettre de prendre le chemin de l'aventure quelques temps. (10 pièces fourni au début du jeu).

* **Agriculture**

Vous pouvez cultiver un lopin de terre appartenant à un propriétaire agricole.

Vous gagnerez une compensation pour votre travail fourni en pièces selon la durée de votre travail.

Vous gagnez environ 5 pièces pour 15 minutes de travail (payable par l'employeur).

* **Terre cultivable (réservé aux propriétaires agricoles et aux nobles)**

Vous avez acheté un lopin de terre cultivable par des paysans qui vous rapporte une rente.

15 pièces par travailleur pour 15 minutes de travail

* **Forge**

Le forgeron a la capacité de travailler le métal. Il peut ainsi réparer les armes, les boucliers et les armures endommagées. Pour cela il doit se munir d'une enclume (enclume en mousse acceptée) et d'un marteau, et simuler la réparation pendant 5 minutes par pièce endommagée. Ensuite, l'accessoire est de nouveau utilisable, comme neuf.

* **Armurerie (réservé aux Fiouls) (consulter la fiche sécurité/aide de jeu dédiée)**

Vous avez la possibilité de manipuler les pierres vaporites sans perdre une main ou un bras.

Vous êtes donc capable de confectionner des charges grâce à vos réserves de pierre vaporite. Le travail de la pierre vaporite est délicat, donc forcément long.

Vous pouvez fabriquer 10 charges (10 utilisations) en 20 min. (A faire valider par un zorga)

* **Confection et réparation d'équipement à vapeur (réservé aux Fiouls) (consulter l'aide de jeu dédiée)**

Vos connaissances en mécanique vous permettent de créer vos propres chaudières Fioul, et de réparer les modèles courants existants. Pour créer une chaudière, vous devez d'abord en tracer le plan, avant de commander vos matériaux auprès d'un marchand Syphéa. Il vous en coûtera au minimum 40 pièces.

Selon son modèle, une chaudière Fioul se vend entre 80 et 150 pièces. Vous pouvez également proposer vos services de réparateur, qui se monnayent 20 pièces pour une réparation ordinaire.

Plusieurs ingénieurs peuvent travailler en commun pour réaliser des machines exceptionnelles, ou créer des charges explosives dévastatrices.

- Les filous et autres brigands...

* **Assommer**

Un léger coup porté entre les omoplates assomme pendant 5 min. La cible ne doit pas porter de casque, l'attaque se fait dans le dos et la victime ne doit pas voir son assommeur. Si la personne assommée se fait blesser ou empoisonner elle se réveille immédiatement.

* **Assassinat**

L'assassinat est soumis à des règles très strictes, car cela permet de donner un coup fatal lorsque l'assassin simule le fait qu'il égorge sa victime.

La victime a alors 1 minute pour se faire soigner sinon elle meurt définitivement.

L'assassinat se fait uniquement dans le dos, la victime ne doit pas voir son assassin au moment des faits, l'assassinat ne se fait pas de face.

Les armes servant à assassiner sont expressément prévues à cet effet. Elles sont sans armature et courtes, elles seront vérifiées lors du check armes en début de GN avec les autres armes. On ne peut assassiner qu'avec une arme prévue à cet effet.

* **Dissimulation dans l'ombre**

Permet, dans un coin sombre, de disparaître à la vue de toutes personnes à plus de 2 m.

Tant que le personnage reste immobile, il est camouflé.

* **Dissimulation d'objet**

Les nombreuses poches secrètes de vos vêtements vous permettent de dissimuler tout type d'objets de la taille d'un coffret maximum. Vous ne pouvez vous faire délester de vos possessions sauf lors de fouilles (avec la compétence). Les joueurs possédant cette compétence ne peuvent pas se faire piller, même après leur mort, ils emportent leurs possessions dans leur tombe.

* **Fouille**

Vous avez l'œil et le flair aiguisé, et vous pouvez démasquer toutes les poches secrètes sur la personne désirée. Avec cela, même les personnes les plus prudentes ne pourront vous cacher quelque chose.

(Permet d'annuler « dissimulation d'objet »)

* **Contrefaçon**

Vos talents de faussaire vous permettent de reproduire des objets ou même de la monnaie.

Ainsi vous pouvez bernier le client naïf et confiant qui recherche avec ardeur l'objet « rare » que vous possédez. (Voir un Zorga selon l'objet à reproduire).

* **Caméléon**

Permet, dans une partie boisée, de disparaître à la vue de toutes personnes à plus de 5 m.

Tant que le personnage reste immobile, il est camouflé.

* **Évasion**

Une personne captive et attachée, peut se libérer de ses liens en se contorsionnant pendant au moins 1 min pour simuler l'effort effectué.

Compétences spéciales

* **Détection des contaminés**

Vos années d'étude de la Bête vous ont permis repérer au premier coup d'œil les contaminés. Ainsi, aucun contaminé ne pourra vous cacher sa vraie nature.

Ex : Si vous avez des doutes sur une personne, vous lui annoncerez votre compétence discrètement et il devra vous dire si il est ou non contaminé.

* **Traque des contaminés**

Vous avez déjà chassé moult contaminés et l'expérience aidant vous êtes maintenant capable de les traquer et de les pister sur plusieurs lieux.

Ex : En présence d'un zorga, vous souhaitez retrouver un contaminé qui à fuit. Après un certain temps de traque vous pourrez retrouver sa trace.

* **Jugement mineur (réservé aux Seekers)**

Votre rang au sein des Seekers vous permet de juger des affaires d'importances mineures.

Vous avez le pouvoir de fixer des amendes et de les réclamer pour des affaires de vols, outrages, ou dégradations de biens visant des citoyens des villes du Continent.

* **Jugement majeur (réservé aux Seekers)**

Votre rang au sein des Seekers vous permet de juger des affaires d'importance majeure.

Vous avez le pouvoir de poser des avis de recherche officiel et de procéder à des arrestations sur des individus nuisant à l'ordre public sur le Continent.

Selon la gravité des actes vous et vous seul pouvez exécuter la personne désignée coupable par vos soins mais vous devrez répondre de vos actes devant votre hiérarchie.

* **Jugement suprême (réservé aux Seekers)**

Votre rang au sein des Seekers vous permet de juger des affaires de la plus haute importance.

Vous avez le pouvoir de condamner à mort les mécréants méritant un tel sort de par leurs actions. Vous pouvez exécuter la sentence ou la déléguer à un ou plusieurs autres Seekers.

Vous avez aussi le pouvoir de condamner un groupe entier à la peine capitale. Dans ce cas vous pouvez détacher un bataillon de Seeker pour l'éradication de ce groupe dont vous devrez prendre le commandement. Vous avez droit de vie et de mort sur tous les habitants du Continent mais vous devez répondre de vos actes devant votre hiérarchie.

* **Renfort (réservé aux Seekers)**

Votre haut grade dans la hiérarchie Seeker vous permet d'exiger exceptionnellement (1 fois par épisode) le renfort temporaire d'une unité comprenant de 3 à 8 soldats.

La demande de renfort manuscrite doit mentionner le but de la mission, et être transmise à la ville de garnison la plus proche par messenger.

Dès réception, les soldats seront détachés de leur unité habituelle, et placés sous vos ordres.

Les renforts ne sont que temporaires, et ils retourneront dans leur unité dès la mission terminée.

* **Interrogatoire/Torture**

Vos aptitudes en psychologie ou dans le maniement du scalpel et de l'écarteleur vous permettent de rendre toute personne très docile lors d'un interrogatoire. Après 10 minutes de « travail » sur votre sujet, celui-ci devra répondre sans mentir à 3 de vos questions. La victime ne peut résister que si elle a la compétence bêtise ou manipulation mentale, ou a ingéré une potion de Courage.

* **Scène de crime (réservé à la caste des enquêteurs)**

Vous avez étudié dans une des fameuses écoles de criminologie Seeker et connaissez toute les ficelles du métier. Vous pouvez savoir (en demandant à un orga ou au joueur dont le personnage est mort, celui-ci devra répondre sans mentir) comment est mort le personnage, combien de personnes l'ont tué, si le corps a été déplacé ainsi qu'une autre question sur les circonstances de la mort du personnage (impossible de demander l'identité du ou des meurtriers). Une fois les informations récoltées, il va de soi que l'enquêteur devra jouer comme il se doit son investigation. Rôleplay et fair-play de rigueur.

* **Vente de titre de noblesse (réservé aux nobles Décans de la Hanse)**

Votre titre au sein de l'ordre des Décans de la Hanse vous donne le droit de vendre des titres de noblesse en votre possession. Il est possible d'avoir plusieurs titres de noblesse. Lorsque vous n'avez plus de titre de noblesse, vous perdez votre statut privilégié au sein de l'ordre mais vous restez sous sa protection. Cette compétence est compatible avec "contrefaçon"... à utiliser à vos risques et périls.

* **Bêtise**

Le peu d'intelligence génétique ou la multitude de commotions cérébrales reçues lors des combats ont placé vos capacités mentales non loin du néant. Les manipulations mentales, sens du commerce, interrogatoire/Torture et les influences mineures n'agissent pas sur votre esprit. Penser à utiliser l'élucution adéquat : "Po compris... !?! ...Uh... !?!" Voilà, vous êtes parfait !

* **Population prolifique (réservé aux Gobelins)**

Les membres de cette race sont tellement nombreux qu'ils pullulent sur la surface de notre continent. Ils se reproduisent si vite qu'ils peuvent être remplacés dans notre société par n'importe lequel des leurs. Les joueurs détenteurs de cette compétence possèdent trois vies.

* **Immunité aux maladies (réservé aux nains)**

La résistance et la robustesse des Nains sont telles que son sang repousse tout type de maladie. Votre santé exceptionnelle vous préserve des poisons et de toute forme de contamination.

* **Création de potions (réservé aux Grand Prêtre et aux Shamans)**

L'herboristerie n'a plus de secret pour vous. Vous connaissez très bien les plantes et êtes à même de créer de nouvelles potions pour les bienfaits de l'Unification.
(Validation d'un zorga indispensable)

* **Beauté Elfique (réservé aux Elfes... Ah bon !?)**

Les courbes de votre corps s'ajoute à un fabuleux charisme qui se justifie dans votre qualité d'orateur (ou d'oratrice). Nul être du continent ne peut rester insensible à votre charme et votre bonté reste connue de tous.

-3 pièces sur vos achats (on ne peut pas descendre en dessous de 1) et +3 pièces sur vos ventes (dans la limite des possibilités de l'acheteur). Déclarer cette compétence seulement au moment du paiement et après la négociation. (Cumulable avec sens du commerce)

* **Manipulation mentale (réservé aux Manipulateurs)**

Certains Démons détiennent la plus haute évolution psychique de notre continent et peuvent influencer le plus borné des patrons d'une taverne naine. Ils se glissent généralement dans la population et sont les plus redoutables commerçants de la caste de Syphéa.

Un manipulateur peut influencer une et une seule personne pendant 30 min et une fois par jour.

La personne influencée croira sur parole le manipulateur et lui obéira sauf pour les ordres suicidaires.

La victime peut résister à la manipulation si elle a elle-même la compétence ou si elle a la compétence Bêtise.

-5 pièces sur vos achats (on ne peut pas descendre en dessous de 1) et +5 pièces sur vos ventes (dans la limite des possibilités de l'acheteur). Déclarer cette compétence seulement au moment du paiement et après la négociation. (Cumulable avec sens du commerce)

* **Envol (réservé aux Fées)**

Les ailes que vous avez dans le dos vous permettent de rejoindre les airs, et ainsi d'échapper momentanément (1 minute) à tous les dangers présents au sol.

(Vous battez des bras pour indiquer votre envol). Lorsque vous êtes en l'air, vous restez vulnérable aux armes de lancer et de trait, ainsi qu'aux armes à feu.

Le port d'armure réduit la durée de vol : 30 secondes avec armure légère, impossible avec armure lourde.

* **Toucher électrique (réservé aux Ondins)**

3 fois par jour, avec 4 heures d'intervalle minimum, vous pouvez électrocuter un adversaire par apposition des mains. Appliqué par surprise sur la nuque, cela équivaut à la compétence assommer, mais sans armes. Sur un prisonnier, c'est l'équivalent de la compétence torture.

*** Oracle (réservé aux Shamans)**

Les drogues que vous avez ingéré pendant votre initiation ont modifié votre esprit. Une fois par jour, vous pouvez invoquer un Oracle, qui permet d'avoir une réponse à une question précise durant une vision mystique obtenue au terme d'un rituel (réponse rédigée par les orgas). En contrepartie vous entrez en transe (incapable de combattre ou parler pendant 5 minutes) quand vous voyez un signe particulier qui vous est insupportable (mot, geste, son, etc).

*** Temps du rêve (réservé aux Ermites)**

Vous savez concocter une poudre qui peut vous faire partager un rêve avec ceux qui en auront respiré (maximum cinq personnes). Dans ce temps du rêve, votre force mentale vous rend capable de grands exploits (vous devenez fort comme trois hommes et votre parole est loi) mais ces actions n'affecteront que les rêveurs, qui tomberont évanouis au bout de 10 minutes de rêve.

*** Omniscience (réservé aux Mémoires de Gaïa)**

Votre niveau de conscience supérieur vous relie à tout moment aux autres Mémoires de Gaïa. Vos esprits ne forment qu'un avec la terre Mère et vous avez accès au savoir du peuple Kaltan. Quiconque s'en prendrait à vous aurait mille ennemis à l'instant (télépathie).

Règles de combat

Toutes les armes et armures devront subir un test lors du check arme en début de GN.

Les combattants devront utiliser des armes inoffensives répondant à des normes de fabrication et utilisant des matériaux ad hoc (pas de métal, PVC, ou bois).

L'organisation retiendra toutes armes non-conformes jugées dangereuses. Celles-ci seront stockées et récupérées après le jeu. Les armes validées seront marquées d'un signe distinctif.

L'organisation se donne le droit de retenir toute arme utilisée en jeu ne portant pas le signe distinctif des armes validées.

Les armes devront être présentées à l'accueil pour passer un test de conformité, soyez vigilant !

Les armures subiront le même contrôle. Elles ne devront pas présenter des bords tranchants ou pointus pouvant être dangereux pour les autres personnes ou les armes.

Les combats sont une partie importante dans les GNs, pour que tout se passe bien et qu'on s'amuse tous, il faut suivre quelques règles bien précises.

Tout d'abord il faut respecter le principe de « Fair-play » :

- Pas de coups à la tête, que l'adversaire ai un casque, masque ou non.
- Pas de coups à l'entre jambe (unisexe) ou sur la poitrine (filles).
- Pas de coups d'estoc, c'est-à-dire en plantant la victime de la pointe de l'arme

Ne sont valable que les coups de taille, portés latéralement, sur les jambes, les bras et le torse.

Ne sont valable que les coups qui ont été armés aux dessus de la tête, pas de coup mitraillette (sauf avec les dagues).

L'attitude pendant un combat

Les armes que vous portez sont censées être lourde. Vous êtes donc tenu de simuler le poids de l'arme (on ne donne pas deux coups en deux secondes avec un marteau, une hache ou une épée longue). Plus une arme est grosse, plus la cadence sera ralentie et les mouvements lents.

De la même manière, lorsque l'on reçoit un coup d'épée dans le bras ça fait mal ! Même si on a un développement corporel ou une armure et que l'on n'est pas blessé, on ne prend jamais un coup comme si de rien n'était. Le personnage doit jouer le recul et la douleur suite au coup.

La réaction doit être proportionnelle à la puissance de l'arme.

EX :

- Kalahad, un chevalier, se bat contre un goblin. Le goblin touche le chevalier avec une dague, il n'y a pas de choc mais le coup doit quand même être marqué.

Le même chevalier se bat contre un vermineux. Le vermineux touche le chevalier avec une épée courte. Le choc est léger et le coup est juste marqué par le chevalier.

- Le même chevalier se bat contre un Mad. Le Mad touche le chevalier avec une épée longue. Le choc est sensible et doit être visible.

- Le même chevalier se bat contre un orc. L'orc le touche avec une hache à deux mains. Le choc est dur et le chevalier recule de quelque pas pour encaisser, la douleur doit être sensible (même si le chevalier n'est pas blessé).

- Le même chevalier se bat contre un troll. Le troll le touche avec une Masse d'arme, le choc est rude. Le chevalier est projeté en arrière et fait une roulade au sol avant de pouvoir se relever. Pourtant il n'a pas été blessé car il a une armure lourde.

- Le même chevalier se bat contre Le Golem. Le golem le frappe du poing, le choc est très rude. Le chevalier est projeté en l'air et roule sur le sol.

Il se relève titubant, sonné par le coup (même s'il n'est pas blessé !).

- Le même chevalier se bat contre un Fioul. Le fioul le touche avec une arme à feu. Le chevalier subit le recul dû à la balle et perd l'utilisation du membre touché qui pend le long de son corps. (le personnage est blessé car les balles sont perce-armures)
- Le même chevalier se bat contre un autre Fioul. Le Fioul le touche avec son arme à vapeur. Le chevalier subit le choc en fonction de l'arme mais est aussi brûlé par le métal en fusion. La brûlure doit être jouée.
- Le même chevalier se bat contre un Elfe. L'Elfe le touche avec une flèche. Le chevalier subit le recul dû à la flèche et doit jouer la douleur car il a été blessé (les flèches sont perce-armures).

Réparation et entretien

Il peut arriver, durant le jeu, que votre arme, votre armure ou votre bouclier subisse les effets d'un « brise - arme ». Votre arme est alors inutilisable. L'armure doit être réparé si elle a subit des coups pendant un combat, sinon elle est inutilisable.

Vous devez IMPERATIVEMENT l'amener chez le forgeron, ou tout du moins chez une personne possédant la compétence Forge, pour pouvoir la réutiliser après réparations.

Les Blessures et la Mort

Nous appliquons le système de la répartition par localisation.

Chaque personnage joueur dispose de base d'1 point de constitution sur chaque membre (2 bras et 2 jambes) ainsi que 2 points au torse.

Chaque touche par une arme ou un sort ôte 1 point à la partie touché. Certaines armes peuvent ôter 2 points d'un coup, mais c'est rare.

Lorsque le membre est à 0, il devient inutilisable. Si c'est un bras, vous lâchez l'objet qu'il tient et le placez dans le dos, si c'est une jambe, vous posez le genou à terre.

Lorsque le torse tombe à 0, vous tombez dans le "coma" c'est à dire comme agonisant et dans l'incapacité de faire quoi que ça soit. Si dans les 10 minutes qui suivent, vous ne recevez pas de soins, le personnage meurt.

Vous devez aller faire valider cette mort à la tente orga et en profiter pour recréer un nouveau personnage.

A vous donc, en combat, de compter consciencieusement vos points pour mourir quand il faut, s'il le faut. Rappelons-le, le décompte des points de vie est basé essentiellement sur la confiance, et tricher ternit le plaisir de jeu.

Un cas à part : L'Assassinat

L'assassinat est soumis à des règles très strictes, car cela permet de donner un coup fatal et de tuer net lorsque l'assassin simule le fait qu'il égorge sa victime.

Tuer net signifie que la victime tombe automatiquement à 0 pt de vie au torse, et subit donc les règles de Coma.

L'assassinat "au passage", " en courant", etc.... est interdit. La victime ne doit pas voir son assassin, l'assassinat ne se fait donc pas de face.

Tout assassinat doit être validé à la tente orga. Facultativement, si vous pouvez avoir un orga avec vous lors de l'assassinat, cela facilitera clairement les choses.

Les armes servant à assassiner sont expressément prévues à cet effet : sans armatures, elles sont vérifiées lors du Brief Armes en début de GN avec les autres armes, on ne peut assassiner qu'avec une arme prévue pour l'assassinat: arme à 1 main de taille inférieure à 40 cm, sans armature.

Les Armes à feu Fioul (consulter la fiche sécurité/aide de jeu dédiée) :

Utiliser des armes à feu en GN s'avérant relativement complexe, il est fortement conseillé de demander l'avis des Orgas avant la réalisation d'une telle arme. Elles sont vérifiées lors du Brief Armes en début de GN comme les autres armes, avec une exigence particulière de sécurité. Les caractéristiques de l'arme seront décidées lors de l'approbation.

La technologie dans notre contrée ne permet que la création d'arme à feu souvent expérimentales, à un seul coup, demandant un long temps de chargement entre chaque coup (si tant est que l'arme à feu survit au premier). Ces armes ont en commun un manque de précision flagrant et reste aussi dangereux pour la cible que pour l'utilisateur.

- Les compétences d'armes

*** Armes à une main**

Tout le monde portant une arme simple et à une main est capable de s'en servir et d'infliger 1pt de dégât par coup porté.

Les armes simples sont : Les couteaux et dagues, les armes à une main de moins de 1m.

*** Armes à deux mains**

Capacité à utiliser des armes à deux mains. Il faut disposer de ses deux bras ! Les armes à deux mains font 1pt de dégât et ont une capacité qui peut être utilisée une fois par combat :

Les armes contondantes (marteau, masse, bâton...) : Brise bouclier

Les armes tranchantes (épée, hache...) : Lâcher d'arme

*** Armes de trait**

Capacité à utiliser l'arc où l'arbalète.

Les flèches et les carreaux font 1 pt de dégât et ont la capacité "perce armure".

Les armes de trait sont expressément prévues à cet effet. L'organisation sera intransigeante sur la puissance des armes et la qualité des projectiles.

Puissance maximum conseillé : 25/30 livres. Un conseil, renseignez-vous avant !

*** Armes à feu Fioul (réservé aux Fiouls)**

Capacité à utiliser des arquebuses ou pistolets à vapeur (Attention, pas de Famas, M16 ou autre Glock... c'est un GN steam-médiéval !)

Ces armes sont reliées à une chaudière qui doit être apparente (dans le dos ou en bandoulière). La vapeur dégagée par la chaudière produit une pression qui propulse des balles sur la cible désignée. Les balles (de type cotillons, pas plus dur) blessent automatiquement le membre touché, celui-ci est totalement inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Si une balle touche le torse, le personnage tombe dans le coma et a 10 minutes pour être soigné.

Vous disposez de 10 charges (En termes de jeu, les munitions et le matériel sont à la charge du joueur) par arme au début du jeu. (Possibilité d'en avoir d'autres grâce à un armurier).

Les armes à feu subiront le même contrôle que les autres, et là aussi nous vous conseillons vivement de vous renseigner.

*** Armes de lancer**

Capacité à utiliser des dagues, des haches de lancer mais aussi des shurikens et autres armes de lancer. Ces armes font 1 pt de dégât.

Les armes de lancer sont expressément prévues à cet effet : sans armatures, elles sont vérifiées lors du check armes en début de GN. On ne peut lancer qu'une arme prévue à cet effet.

*** Ambidextrie**

Capacité d'utiliser en même temps une arme à une main dans chaque main.

*** Armes à vapeur (réservé aux Fiouls)**

La chaudière (que vous devez porter dans le dos) permet de rendre votre arme incandescente. Vos coups brûlent en plus de blesser, et font 2 pts de dégâts.

* **Bouclier**

Permet d'utiliser tout type de bouclier (rondache, pavois...)

* **Achever (réservé aux Mads, Sauriens, Bannis, Lycant et Orcs)**

Permet d'achever un personnage inconscient. Celui-ci ne pourra plus être soigné de quelque manière que ce soit. Pour achever quelqu'un, il faut un certain temps (quelques secondes) pour avoir le temps de couper la tête, arracher le cœur et autre réjouissance de la sorte... (au choix du bourreau)

* **Coup puissant**

Permet de frapper avec une arme à une main comme avec une arme à deux mains. Utilisable deux fois par jour (pas dans le même combat).

* **Dernier Souffle (réservé aux Seekers, Orcs, Trolls, Minotaures, Bannis Puissants et Nains)**

Permet à un personnage, à l'issue d'un combat, à l'instant où il n'a plus de point de vie, de lancer une ultime attaque dans un dernier élan héroïque, qui augmente ses dommages (dégâts doublé), s'il touche sa cible.

Le personnage s'effondre alors, après cette dernière action qui doit être annoncée.

* **Force (réservé aux Orcs, Minotaures, Trolls et Bannis Puissants)**

Permet d'utiliser une arme à deux mains avec une seule main. Cumulable avec Ambidextrie.

* **Charge**

Permet de frapper à 2 pts de dégâts sur une charge, et uniquement sur le premier coup si celui-ci atteint son but. Utilisable trois fois par jour.

* **Développement corporel niv 1 (interdit aux Elfes, Vermineux, Gobelins, Fées, Ondins)**

Votre entraînement ou votre héritage génétique vous a doté d'une constitution supérieure à la moyenne. Vous êtes plus résistant et avez donc 1 pt de plus par membre (Attention, pas au torse). Vous avez 2 pts de vie au torse, aux bras et aux jambes sans tenir compte de l'armure.

* **Développement corporel niv 2 (Niv 1 requis, réservé aux Puissants, Trolls, Orcs, Minotaures)**

Idem niv 1 + Vous avez 1 pt de plus sur chaque localisation.

Vous avez 3 pts de vie au torse, aux bras, et aux jambes sans tenir compte de l'armure.

Liste des potions

(Prêtres-guérisseurs et Shamans)

Potion de soin : Récupère tout les point de vie mais nécessite 5 minutes de récupération. Il est impossible de retourner au combat après avoir pris une potion de soin !

Potion de courage : Permet d'être immunisé à la torture et la peur.

Vérité : Oblige une personne à répondre sans mentir aux 3 premières questions qui lui seront posés. Il est possible d'utiliser plusieurs potions d'affiler.

Liste des poisons

(Mads et Ermites)

Poison : Empoisonne un individu. La victime est assommée 5 min sous l'effet du poison et perd immédiatement 1 point de vie au torse. Il perdra ensuite 1 point de vie au torse toutes les 15 minutes. La victime peut être soignée par un médecin ou grâce à une potion, mais le poison continuera à agir tant qu'un antidote n'aura pas été absorbé par le malade.

Potion d'héroïsme : Permet de continuer le combat jusqu'a -2 points de vie, sans subir la phase de coma; mais obligation de se battre tant qu'il y a des ennemis.

Bêtise : La victime perd toute ses facultés de réflexion pendant 30 minutes. Elle obéira inconsciemment aux ordres simples donnés, s'exprimera avec difficulté et ne comprendra pas les questions qu'on lui pose. Il est possible d'annuler ces effets avec une potion d'antidote. Permet de résister à la torture.

Potions Communes

(Prêtres-guérisseurs Shamans et Mads)

Potion de charme :

Celui qui la boit adule et admire la première personne aperçue après avoir bu, pendant 5 minutes.

Antidote : Permet de soigner un empoisonnement. L'antidote doit être ingéré dans la demi-heure qui a suivi l'empoisonnement sinon il est inefficace. L'antidote annule simplement l'empoisonnement, il ne soigne pas les points de vie perdu à cause du poison.

Règles d'utilisation des potions

Avant la préparation d'une potion, le joueur doit venir à la guilde, auprès d'un Grand Prêtre, d'un Shaman ou d'un sorcier Mad pour faire connaître son désir de préparer une potion. On lui montrera un échantillon des plantes qu'il doit récupérer s'il ne les connaît pas.

- Obligation de récupérer 3 ingrédients pour la préparation d'une potion.

Les ingrédients seront donnés avant le début du jeu, avec la feuille de personnage.

- Quand le joueur arrive avec ses 3 ingrédients, il doit rester 10 à 15mn à la tente pour préparer sa décoction, puis il doit la laisser décanter. Il inscrit alors sur le registre son nom et sa potion, puis il revient la chercher 1h après. Ce qui permet de faire l'échange entre la potion imbuvable préparée en jeu, et la potion que le joueur pourra faire boire sans danger !!

- Les potions correspondent à 1 utilisation.

- La fiole, vidée après utilisation, doit être ramenée au Prêtre, Shaman ou Sorcier en charge des potions.

- Il est impossible aux joueurs de préparer plus d'une potion à la fois.

L'expérience (XP)

Si votre personnage a survécu au précédent GN, c'est à dire pour chaque personnage ayant fini le GN vivant sans être mort. Vous bénéficiez de 3 points d'XP.

Si vous êtes mort une ou plusieurs fois pendant le GN mais que votre dernier personnage était toujours vivant à la fin du GN vous bénéficiez d'un point d'XP.

Si vous n'avez pas refait de personnage après votre dernière mort vous n'avez aucun point d'XP Il est possible d'obtenir d'autres points d'XP en jeu en réalisant une action héroïque, grâce à une belle action de groupe, ou grâce à un bon rôleplay. Certains PNJs vous remettront alors un jeton d'XP qu'il vous faudra restituer pour valider votre point d'XP pendant le débriefing du GN.

Il faut 3 XP pour acheter une compétence supplémentaire et 5 XP pour acheter un niveau supplémentaire qui devra être validé en jeu par un orga.

Les points d'XP sont donc cumulables sur plusieurs années mais uniquement pour le personnage en cours. Par exemple, si vous avez 4 XP en réserve mais que votre personnage meurt, ces points seront perdus avec le personnage.

Si vous avez 4 XP en réserve mais que vous souhaitez changer de personnage, les points d'XP ne seront pas utilisables avec votre nouveau personnage, par contre si vous souhaitez par la suite revenir à votre ancien personnage, il bénéficiera toujours des 4 XP.