

Systeme de règles

Généralités

Pour que le jeu se déroule au mieux et que tout le monde passe un bon moment, nous vous invitons à tenir compte des quelques règles suivantes :

- Merci de ne jeter aucun déchet sur le terrain, même biodégradable. Des poubelles seront à disposition, utilisez-les. Les fumeurs doivent se munir de cendriers portables et discrets.
- Nous ne pouvons faire de feu sur le site. Vous ne pouvez donc pas, notamment, apporter d'éclairages risquant de provoquer des flammes comme le peut être une lanterne à pétrole. Nous autorisons toutefois l'utilisation d'éclairages à bougie dont les flammes sont couvertes. Ceci exclue donc les chandeliers, flambeau etc... Mais autorise des lanternes (à bougies donc)
- Les alcools forts sont interdits. La consommation de boissons à faible teneur en alcool doit être modérée. Si un orga estime que votre état éthylique nuit au jeu, à votre sécurité ou à celle des autres, il pourra vous demander de quitter le jeu. Les orgas sont les seuls à pouvoir estimer cela. Nous faisons conscience à votre bon sens pour comprendre l'utilité cette règle.
- Si vous êtes témoin d'un accident, en plus de faire appel à l'un des secouristes désignés en début de GN, alertez au plus vite les orgas. Même si vous estimez que la situation est sous contrôle ! Une vigilance toute particulière est demandée en combat, tant au niveau de la sécurité que du fairplay.
- Au cours d'un combat, vous devez utiliser des armes validées par les orgas. Les coups donnés sans armes, avec votre corps, sont bannis, de même que les projections, les placages ou les prises de soumission.
- Les coups « mitraillettes » sont interdits, on ne frappe pas avec violence et on ne force pas sur l'arme de l'adversaire s'il a paré le coup. Il faut prendre le temps d'armer son geste, pour faire un beau combat, avec des mouvements amples et souples. L'important est que le coup soit vu et senti suffisamment pour être pris en compte, en touchant distinctement une partie du corps de la cible (autre que le cou, la tête, ou le sexe -et les seins- pour les femmes-)
- Si le combat se déroule dans une zone dangereuse, vous devez mettre le jeu en pause et vous déplacer.
- Si vous devez quitter le terrain, pour quelque raison que ce soit, vous devez obligatoirement en informer les organisateurs. Ni par le biais d'un intermédiaire, ni en laissant un message.

Enfin, nous vous invitons à faire preuve de fairplay en toute circonstance.

Le temps

Le temps dans le jeu est divisé en plusieurs unités. De nombreux effets utilisent ces termes pour déterminer leur fréquence d'utilisation.

Une Saison : le grandeur nature est composé de cinq saisons. Elles se découpent dans des horaires fixes. Du début du jeu à 20h, de 20h à minuit, de minuit à 8h, de 8h à midi et enfin de midi à la fin du jeu. Pour ne pas nuire à l'ambiance du jeu, nous n'annoncerons pas les changements de saison à haute voix. Il vous suffira de regarder l'heure. Une horloge sera à disposition sur une partie hors jeu du terrain.

Une scène : C'est une division du temps un peu abstraite, qui fait appel à votre fairplay. Quand vous changez de lieu, d'ambiance ou de tempo, vous changez de scène.

Un combat : Un combat débute lorsque des adversaires sont en vu et se termine lorsqu'il n'y en a plus du tout. Les vagues de monstres successives et rapprochés, sont un seul et même combat. Quand il y a une pause, longue et clairement ressentie, vous pouvez estimer que le combat est fini.

Les heures, les minutes et les secondes : Elles sont strictement identiques à la réalité. Plusieurs effets de jeu utilisent ce découpage (par exemple le temps de réparation des objets). C'est sans doute la mesure de temps qui demande le plus de fairplay, vu que la perception du passage du temps est une donnée très subjective. On compte sur vous, et n'hésitez pas à vous munir de votre portable ou d'une montre, que vous dissimulerez dans une poche de votre costume (à labris des regards et des chocs).

La folie

Les annonces Folie n'ont à priori aucun effet immédiat. Lorsque votre personnage subit une telle annonce, vous devez vous reporter à la fiche qui vous sera remise en début de GN et qui décrit le comportement que vous devez adopter. Si vous ne vous en souvenez plus, attendez le moment propice pour consulter votre fiche, pour que cela ne nuise pas à la fluidité du jeu. Un personnage ne peut subir qu'un seul effet de folie par scène.

- Le premier effet ne dure que cinq minutes environ. Il s'agit généralement d'un moment de folie passagère, d'une addiction à combler, d'une angoisse soudaine, etc...
- Le deuxième effet dure quant à lui jusqu'à la fin de la Saison en cours.
- Le troisième effet est généralement une action importante ou dangereuse pour votre personnage, ou un coup violent qu'il subit (comme un arrêt cardiaque). Une fois l'action passé, l'effet s'estompe.
- Le quatrième effet correspond à une folie permanente que votre personnage acquiert. Il peut s'agir d'une addiction, d'une faiblesse, d'un dérangement ou encore d'une phobie.

La santé du personnage

Votre personnage dispose de 4 points de vie (sauf indication contraire).

Il dispose de cinq états de santé possible :

- **Indemne** : Le personnage n'a aucune blessure. Il dispose de tout ses points de vie.
- **Blessure légère (2 pv ou +)** : Le personnage souffre de différentes blessures de moindre importance. Aucune de ces blessures ne provoquera sa mort, mais elles l'entraînent vers un état de santé plus dangereux. Le personnage a au moins deux points de vie, mais n'est pas à son maximum.
- **Blessure critique (1 pv)**: Le personnage en bave et les blessures qu'il a dut encaisser dépassent son seuil de tolérance. Il ne peut plus combattre de façon offensive et peut se contenter de se défendre. Il ne peut plus courir et passe le plus clair de son temps assis ou couché, à attendre des soins. Le personnage a un point de vie, ni plus ni moins.
- **Coma (0 pv)**: Le personnage est dans un état de coma, il ne peut donc pas interagir avec son environnement. S'il n'est pas soigné dans les quinze minutes qui suivent, il est mort.
- **Mort** : Le personnage est définitivement mort. Il vient d'être achevé alors qu'il était dans le coma, ou personne ne l'a secouru alors qu'il était dans le coma depuis un quart d'heure. Aller voir un orga.

- ***Assommé** : Ce n'est pas réellement un état de santé. Cet état signifie que le personnage est dans les vapes. Il n'a pas conscience de son environnement pour une durée de 15 minutes. Tout dégât le fait sortir immédiatement de cet état. Le secouer ou passer du temps à le réveiller permet également de l'en sortir.
- ***Convalescent** : Cet état signifie que le personnage est en train de récupérer ses points de vies. Cet état intervient systématiquement après qu'un personnage ait bénéficié du soin. Un personnage récupère un point de vie toute les 5 minutes. Si le personnage est impliqué dans un combat, la convalescence s'estompe et le personnage reste au nombre de points de vie qu'il avait récupéré jusque là. Pour en récupérer de nouveau, il doit être soigné.

Les soins s'effectuent de deux manières :

- **La médecine** : Un médecin doit passer quelques minutes à recoudre les plaies d'un patient pour que celui ci soit en convalescence et récupère un point de vie toute les 5 minutes.
- **Les onguents** : Certains personnages sont capable de créer des onguents aux propriétés puissantes. Leur création demande des éléments de base, mais il suffit alors pour le connaisseur de les appliquer pour qu'ils agissent sur le patient. Se référer au chapitre « Alchimie ».
- ***Les séquelles** : lorsqu'un personnage est tombé dans le coma (à zéro points de vie donc), et malgré les soins qui lui ont été apportés pour le soigner, il a une chance de s'en tirer avec une séquelle. A chaque fois qu'un personnage se retrouve dans cette situation, il doit contacter un orga pour tirer un dé qui déterminera s'il est assujéti à cette règle, puis à un tirage sur un tableau des séquelles si le personnage est effectivement concerné. Cela peut être une tare physique, ou même une réduction de son total de points de vie.

Les annonces

Durant le jeu, des effets particuliers seront appliqués à votre personnage par un système dit « système d'annonces ». Lorsque vous entendez une annonce qui vous est destinée, vous devez appliquer l'effet correspondant.

Pour pouvoir vous-même lancer une annonce il faut que votre personnage en ait la capacité. Et il vous faudra clairement désigner les cibles de votre annonce, autant par le geste que par la parole si nécessaire. Par défaut, une annonce ne cible qu'une personne mais si une annonce touche un plus grand nombre de personnes, il faut rajouter à votre annonce une précision de ciblage.

Liste des annonces de ciblage :

- **De zone** : En désignant clairement la zone affectée, tous les personnages présents dans cet espace seront affecté.
- **De groupe** : Cette annonce ne se prononce jamais telle quelle mais en désignant directement les groupes (par exemple « sur tous les Braaviens »). Toutes les cibles de ce genre qui entendent l'annonce seront affectées.
- **Général** : Toutes les personnes qui entendent l'annonce la subissent.

Liste des annonces de genre :

- **Magique** : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet est de nature Magique. Elle ne peut être résisté qu'avec un Résiste (Magique).
- **Irrésistible** : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet doit être subit sans qu'aucune défense ne soit possible.
- **Insensible** : En utilisant cette annonce, vous précisez que votre personnage ne peut subir le type d'effet dont il est la cible. Vous pouvez ignorer totalement l'annonce dont vous étiez la victime, même si elle possédait le vocable « Irrésistible »

Liste des annonces hors combat :

- **Égorge** : Le personnage qui subit cette annonce a la gorge partiellement tranchée, et il perd un point de vie toute les deux secondes. Durant ce laps de temps, il ne peut ni marcher, ni parler, ni même se défendre ou attaquer quelqu'un. Il peut bafouiller ou gigoter les jambes pour tenter de faire du bruit. Il subira forcément la séquelle « -1 point de vie définitivement » du fait de la gravité de cette blessure. Il est impossible d'utiliser une armure pour résister à un égorge.
- **Assomme**: Le personnage qui subit cette annonce viens de subir un choc qui le plonge dans le coma. Il perd un point de vie, et reviens à lui au bout de quinze minutes, ou dès qu'il subit de nouveau un dégât. Un personnage assommé plus d'une fois par jour subira des dommages crâniens. Aller voir un orga. Il est important de préciser qu'assommer quelqu'un n'est pas un gag. Ce n'est pas drôle ou agréable pour la victime, c'est un vrais coup violent sur le crane, qui peut même faire éclabousser du sang par moment. Ce n'est pas une prise de spok qui permet de faire gentiment taire quelqu'un. C'est un acte violent.

Liste des annonces de combat :

- **Aveugle (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage est aveuglé, et vous devez donc fermer les yeux. Il est interdit de balayer les alentours. Vous pouvez adopter une posture défensive, ou tenter de fuir prudemment, tout au plus.
- **Choc** : Le personnage tombe à terre. Les deux épaules doivent toucher le sol avant de pouvoir se relever. Attention à ne pas vous blesser durant le mouvement.
- **Course** : Tout les personnages qui entendent cette annonce doivent s'arrêter de marcher pour 5 secondes, tandis que le lanceur peut courir et bouger librement. Attention : cette annonce permet de s'éloigner ou de se rapprocher d'une cible, il n'est pas possible d'enchaîner les coups sur un personnage figé durant ce laps de temps. Dès que le personnage attaque un personnage figé, on estime que sa course est finit.
- **Brise (membre)** : Le membre touché (ou ciblé par un sortilège) est brisé, devenant inutilisable. Le soigner nécessite un onguent, ou 30 minutes de convalescence après un soin.
- **Brise (Arme, armure, bouclier ou objet)** : L'objet ciblé est détruit. Il est donc inutilisable et le personnage perd tous les bénéfices liés à cet objet.
- **Désarme** : Le personnage doit jeter l'arme touchée au sol, à au moins un mètre de lui. Dans le cas d'une arme qui ne pourrait être jeté à terre pour des raisons Hors-Jeu (fragilité) l'arme est simplement considéré comme étant inutilisable jusqu'à la fin du combat (y compris pour parer).
- **Douleur (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage est soumis à une vive douleur. Il ne peut plus tenter d'actions offensives, ne peut pas courir, et doit jouer la sensation de douleur, se limitant à des actions défensives ou des mouvements de recul.
- **Paralysie (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage ne peut plus bouger. Si aucun temps n'est précisé, le personnage doit attendre d'être libéré. Un membre peut être précisé.
- **Passe** : Associé à un effet de dégât ou de combat (comme Brise ou Choc par exemple), signifie qu'une armure est inutilisable pour encaisser le coup.
- **Recul** : Le personnage doit reculer de trois pas.
- **Critique**: Le personnage tombe directement à 1 point de vie (en Blessure Critique donc). S'il était déjà à 1 point de vie, il tombe donc à zéro point de vie. Un personnage qui sombre dans le coma de cette manière aura forcément des séquelles.
- **Sang-Froid** : A l'aide d'une arme, sur un personnage à zéro points de vie, celui ci est alors achevé. On ignore le temps de 15 minutes de délais pour les personnages et il ne pourra pas être soigné. Un simple coup bien placé suffit à achever. Utilisable par tout les personnages.

Les compétences

Chaque personnage dispose de 10 points de création, répartis dans différentes compétences. Chaque personnage dispose en plus de ces niveaux d'une compétence spéciale. Cette compétence lui permet d'avoir accès à des talents particuliers et personnalisés.

Combattant

- Niveau 1: Entraîné

Le personnage a suivi un entraînement martial qui lui ouvre un panel de possibilités en combat. Il lui est maintenant possible de produire des effets ou d'augmenter les dégâts qu'il occasionne. Il peut piocher deux cartes à chaque début de Saison dans un paquet à disposition des orgas. Il bénéficie de ces deux effets qu'il pourra utiliser quand bon lui semble. Il peut effectuer un tirage à chaque Saison. Chaque nouveau tirage annule les cartes restantes du précédent.

Le personnage est capable d'utiliser un bouclier.

- Niveau 2 : Vétéran

Permet une annonce Esquive une fois par combat.

De plus, le personnage tire deux cartes de plus dans la pile des effets de combats à chaque tirage.

Le personnage est capable d'utiliser une Arme à Deux Mains.

- Niveau 3 : Maître d'arme

Le personnage est capable d'utiliser la compétence de Duel une fois par Saison.

De plus, le personnage tire deux cartes de plus dans la pile des effets de combats à chaque tirage.

Force physique

- Niveau 1 : Costaud

Le personnage voit son maximum de points de vie augmenter de deux points. De plus, il peut porter d'autres personnages sans avoir à le faire réellement hors-jeu (un seul à la fois).

- Niveau 2 : Endurant

Le personnage voit son maximum de points de vie augmenter de quatre points (six en tout, en comptant le niveau 1). De plus, il ne subit pas de contraintes particulières lorsqu'il est en état de Blessure Critique.

- Niveau 3 : Assomme

Permet l'annonce Assomme, toujours de dos et avec un objet contondant, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles. Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche délicate sur l'épaule plutôt que sur la tête.

Érudit

- Niveau 1 : Alchimiste

Le personnage est capable de créer des onguents ou des poisons.

Se référer au chapitre « Alchimie ».

- Niveau 2 : Soigneur

Le personnage est capable de soigner un blessé, de nettoyer et de recoudre des plaies. Sa

maîtrise du sujet ne lui permet pas de soigner un personnage dans le coma cependant. Un soigneur peut également reconnaître les effets d'un poison ou diagnostiquer une maladie.

- Niveau 3 : Médecin

En plus de savoir soigner un personnage blessé, le personnage est capable d'intervenir sur un patient blessé et se trouvant dans le coma. Il est capable de réanimer un personnage et de le faire revenir à 1 point de vie en y passant entre deux et quatre minutes (au choix du joueur en fonction de son roleplay).

Il est également capable de remettre les os en place dans le cas d'un membre brisé. Cela lui prend entre quelques secondes à quelques minutes, à son bon vouloir, dans un endroit calme et pas en combat. La convalescence est de 30 minutes par membre soignés.

Crapule

- Niveau 1 : Torture

Permet de pratiquer la torture. (Voir plus loin le paragraphe *Torture*).

- Niveau 2 : Coup bas

Une fois par combat, le personnage peut utiliser l'une des botes suivante :

-Aveugle (3 secondes) : en mimant le fait de jeter de la terre dans les yeux.

-Douleur (5 secondes) : en attaquant un personnage de dos.

-Critique : en attaquant de dos un personnage sans arme en mains.

- Niveau 3 : Égorge

Permet l'annonce Égorge, toujours hors combat, de dos et au couteau, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles. Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche sur le haut du torse plutôt que sur la gorge si l'action est trop rapide.

Éclaireur

- Niveau 1 : Discretion

Permet de se dissimuler sans bouger. (Voir plus loin le paragraphe *Dissimulation*)

- Niveau 2 : Furtivité

Permet de se dissimuler et de bouger en restant dissimulé. (Voir plus loin le paragraphe *Dissimulation*)

- Niveau 3 : Sabotage

Permet de poser, de repérer et de désamorcer des pièges. (Cette règle sera expliquée au briefing)

Trappeur

- Niveau 1 : Pisteur

Permet de suivre une piste (Cette règle sera expliquée au briefing) et de fouiller les boites dans lesquelles se trouve les éléments indispensables à l'Alchimie. Le personnage peut ramasser un élément dans chaque boite, une fois par saison.

- Niveau 2 : Course

Permet l'utilisation de l'annonce Course une fois par combat.

Le personnage est insensible à Course.

- Niveau 3 : Perception

Permet de voir les personnages dissimulés et de repérer les pièges, mais ni de les poser ni de les désamorcer, juste de les éviter. (Voir plus loin le paragraphe *Dissimulation*)

Présence sociale (Baratin / Intimidation / Autorité / Ami / Séduction)

Tout les charmes (généraux ou non) et les résistes sont utilisable une fois par Saison. Ils ne se cumulent pas entre les saisons, et un charme non utilisé est perdu.

- Niveau 1 : Charme

Offre un charme d'un type, définit à la création du personnage.

- Niveau 2 : Charme + Résiste (Charme)

Offre un charme d'un type et le Résiste au même charme, définit à la création du personnage.

- Niveau 3 : Charme Général

Offre un charme général d'un type, définit à la création.

Nerf d'acier

Tout les résistes de Nerf d'acier sont utilisable une fois par Saison. Ils ne se cumulent pas entre les saisons, et un Résiste non utilisé est perdu.

- Niveau 1 : Courageux

Offre un Résiste (Peur) et un Résiste (Torture)

- Niveau 2 : Serein

Offre un Résiste (Folie) et deux Résiste (Torture)

- Niveau 3 : Stoïque

Offre un Résiste (Charme) et trois Résiste (Torture)

Armée

Le personnage est capable de mener un combat à distance. Lors du GN, il pourra participer aux batailles. Elles se présenteront sous la forme d'un Wargame simple d'accès et géré par un PNJ dont ce sera la charge. Cela permettra à la fois de mener des batailles au sol ou de gérer des conflits maritimes.

- Niveau 1 :

Le personnage contrôle deux armées.

De plus, il commence le jeu avec l'aide d'un garde de sa Maison. Si ce garde meurs, il peut faire une demande par corbeau pour qu'un autre garde lui soit envoyé, mais cela prend plusieurs heures, voir une nuit. Un garde a 4 points de vie et peut utiliser une arme.

- Niveau 2 :

Le personnage contrôle trois armées.

De plus, il ne commence pas le jeu avec un, mais deux gardes. Il pourra lui aussi solliciter une nouvelle aide si les gardes meurs, avec les même contraintes.

- Niveau 3 :

Le personnage contrôle quatre armées.

De plus, il ne commence pas le jeu avec deux, mais trois gardes. Il pourra lui aussi solliciter une nouvelle aide si les gardes meurs, avec les même contraintes.

Stratège

Le personnage est capable de mener un combat à distance. Lors du GN, il pourra participer aux batailles. Elles se présenteront sous la forme d'un Wargame simple d'accès et géré par un PNJ dont ce sera la charge. Cela permettra à la fois de mener des batailles au sol ou de gérer des conflits maritimes.

- Niveau 1 : Novice

Permet d'appliquer une manœuvre par tour, à une armée sous son contrôle.

De plus, il peut utiliser l'Ordre (Résistez !) une fois par saison.

Tout les personnages alliés qui entendent cette annonce gagnent un Résiste (Coup) qu'ils peuvent utiliser durant le combat. Si elle n'est pas utilisé durant le combat, elle est perdue. (cumulable avec les effets des autres ordres, y compris identiques)

- Niveau 2 : Confirmé

Permet d'appliquer deux manœuvres par tour, à deux armées sous son contrôle.

De plus, il peut utiliser l'Ordre (Pourfendez !) une fois par saison.

Tout les personnages alliés qui entendent cette annonce augmentent leur dégâts de 1 point sur leurs trois prochains coups. (cumulable avec les effets des autres ordres, y compris identiques)

- Niveau 3 : Fin tacticien

Permet d'appliquer trois manœuvres par tour, à trois armées sous son contrôle.

De plus, il peut utiliser l'Ordre (Pour le Roi !) une fois par saison.

Tout les personnages alliés qui entendent cette annonce regagnent tout leurs points vie.

Commerçant

Le personnage est capable de participer aux grandes transactions économiques. Lors du GN, il pourra participer à d'importants échanges commerciaux se déroulant loin de là. Ils se présenteront sous la forme d'un jeu de plateau (proche du jeu Diplomacy) simple d'accès et géré par un PNJ dont ce sera la charge. La qualité et la facilité des échanges économiques dépendront en partie des situation militaires.

- Niveau 1 : Escroc

Les règles seront expliquées sur le terrain.

- Niveau 2 : Voleur

Les règles seront expliquées sur le terrain.

- Niveau 3 : Négociant

Les règles seront expliquées sur le terrain.

Instruit

Le personnage a reçus une grande instruction du Royaume des Septs Couronnes. Il en connaît la géographie, l'histoire et bien sure, ses légendes. Chaque niveau renforce cette connaissance et lui donne accès à des légendes. Il est possible de questionner les orgas pour en savoir plus sur telle ou telle facette de l'univers durant le jeu.

Les charmes

Les Charmes sont des annonces sociales qui affectent directement votre personnage et nécessitent un effort de roleplay pour être employés. Les effets sont brefs, ne durant que le temps d'une scène, mais même lorsque les effets s'estompent vous n'irez pas remettre en cause ce que vous avez accompli sous l'effet du Charme : vous n'avez pas le sentiment d'avoir été manipulé. Pour votre personnage, il a agit de son plein gré, en toute conscience.

Pour résister à l'effet d'un Charme, le personnage peut faire appel à un Résiste (Charme) générique (Nerf d'acier niveau 3) ou un Résiste (Charme) spécifique au Charme lancé.

Liste des Charmes les plus courants :

- Charme (Ami) : Votre personnage ressent une profonde proximité affective avec la personne qui vient d'annoncer ce Charme. Vous vous sentez solidaire de lui, sa présence vous est agréable et vous êtes enclin à vouloir lui plaire.
- Charme (Séduction) : Ce Charme incite votre personnage à tout faire pour gagner les faveurs de cette personne et, donc, à lui être le plus agréable possible, même si votre personnage n'est pas un romantique profond. Si ce Charme n'est pas lancé par une personne correspondant au type de préférence sexuel de votre personnage, considérez ce Charme comme un Charme (Ami).
- Charme (Autorité) : Le personnage usant de ce Charme affirme son autorité sur le votre. Même si votre personnage, par son background, n'est pas censé respecter le statut du lanceur de Charme, vous serez impressionné par la prestance de cette personne et agirez en conséquence.
- Charme (Baratin) : Bien que ce que vous dit le lanceur du Charme puisse paraître farfelu, votre personnage est incité à le croire et donc à lui faire confiance.
- Charme (Intimidation) : Le lanceur du Charme effraie suffisamment votre personnage pour que vous vous taisiez s'il vous le demande, que vous vous éclipsiez si cela vous paraît préférable et que vous n'osiez l'attaquer, évidemment. Ce Charme ne peut pas remplacer les effet de Peur lors d'un combat.

Cas particulier :

- Peur : Si votre personnage subit une annonce « Peur » il doit fuir la source de la Peur, pas forcément dans la précipitation. Vous devez vous écarter au maximum de la source de la Peur, idéalement jusqu'à ce qu'elle cesse d'être en vue, en ne pouvant rien faire d'autre que vous défendre si elle venait à vous acculer. Une telle annonce peut-être résisté avec un Nerf d'Acier (Niveau 1).
- Aura : Une Aura est un Charme général, qui est actif en permanence et qui n'a donc pas besoin d'être annoncé. Elles sont précisées en début de GN ou à la première rencontre. Si un joueur oublie l'effet de votre Aura, n'hésitez pas à lui rappeler.
- Feindre la mort : Un personnage peut feindre la mort en dépensant un Charme (Baratin). Si un autre personnage vient lui demander s'il est mort, il pourra alors répondre « Oui, Charme (Baratin) ». Si l'autre personnage utilise un Résiste (Charme), il se rend alors compte de la supercherie.
- Le cumul des charmes : vous voulez contrer le Charme qu'une tierce personne a lancé sur

un allié, par exemple. Ce n'est pas possible. Cas typique : Untel dit à Unetelle de faire ça avec un Charme (Autorité) et vous voulez dire à Unetelle de pas le faire en usant vous même d'un Charme (Autorité). Le premier Charme lancé prévaut : point. Si Unetelle voulait contrer le Charme, il fallait qu'il dépense lui même un Résiste (Charme) ou un Résiste (Charme : Baratin).

Dissimulation

- Lorsqu'un personnage est dissimulé, il doit lever le poing gauche en l'air et rester discret, être dans un bosquet, contre un mur ou dans l'obscurité. Il ne doit pas obstruer un chemin, ne peut pas parler ni effectuer une tâche telle que recharger son arme, soigner quelqu'un, crocheter une serrure, etc...
- La compétence perception permet de repérer la dissimulation. Un personnage repéré par perception est vu de tous s'il est montré à moins de 5 mètres de distance par le personnage ayant la compétence Perception.
- Certaines compétences spéciales permettent de se dissimuler bien mieux que la normal. Alors le personnage dissimulé de cette manière doit lever la main gauche ouverte. Le personnage suit néanmoins les mêmes règles de dissimulation que les autres personnages concernant le couvert ou le fait de ne pas obstruer un chemin. De même, s'il est découvert par quelqu'un capable de détecter cette discrétion, il peut être dénoncé de la même manière.
- Certains rituel magiques permettent de se dissimuler aux yeux de tous sans aucune contrainte. Alors le personnage doit ouvrir et fermer la main continuellement. Il ne peut être repéré que s'il agit volontairement sur son environnement, ou s'il est repéré par un personnage ayant la capacité de détecter ce type de pouvoir. Toutefois, il ne peut être dénoncé de la même manière que les autres.

Le combat à mains nues

Le score de combat à mains nues d'un personnage est égale au nombre de points de vie actuel (en tenant compte des dégâts donc) que le personnage possède. Un combat à main nue peut être interrompus à tout moment par un personnage qui sort une arme. L'issue d'un combat se règle à comparaison des scores, tenant compte du fait que plus la différence entre deux combattants est élevée, plus le combat sera rapide. Un personnage ayant le double du score de bagarre de son adversaire le met à terre en deux ou trois secondes seulement.

Le perdant ressort chancelant ou à terre du combat, mais il peut à tout moment reprendre ses esprits si un combat armé s'engage.

La torture

Pratiquer la torture nécessite une arme de corps à corps ou des outils de torture.

- Permet de torturer efficacement un autre personnage. Chaque utilisation de la compétence Torture prend 5 minutes et permet d'avoir la réponse à une question.
- La victime subit un point de dégât par utilisation de la compétence.
- La victime doit répondre honnêtement.
- La victime subit une annonce Folie par utilisation de la compétence.
- Toute personne assistant à une séance (complète ou en partie) de torture subit une annonce Folie s'il n'a pas lui même la compétence.
- Les personnes possédant la compétence Torture sont immunisées à tous les effets de la compétence (et ne peuvent donc pas être torturées).

Armes et équipement

- Les personnages ont tous accès au maniement de la dague. Ensuite il sera indiqué sur le concept du personnage, visible sur le forum, si le personnage peut utiliser telle ou telle arme. L'utilisation d'un arc ou d'une arbalète est une compétence spéciale.
- Les boucliers permettent de parer des coups d'armes de mêlée, mais jamais des tirs. Une flèche qui touche un bouclier touche la cible. Il est d'ailleurs impossible d'esquiver une flèche, que ce soit par le biais de la compétence esquive, ou de façon hors jeu. Il est important de respecter cette règle pour tenter, malgré les contraintes des arcs de GN, de donner un vrai sens tactique aux arcs.
- Les armes brisées peuvent être réparées par le maréchal ferrant (qui sera un personnage non joueur) présent sur place. Les réparations peuvent durer plusieurs heures.
- Les dégâts des armes sont toujours les mêmes suivant la catégorie de l'arme. Seul l'expérience d'un combattant, un poison ou un acier Valyrien peut modifier cette donnée.

Arme à une main	1 point de dégât
Arme à deux mains	2 point de dégât
Bâton (quelque soit la taille)	1 point de dégât
Arc ou arbalète	Critique
Arme en acier Valyrien	+1 au dégât et Passe

- Une armure offre des Résistes (Coup) en fonction de leur importance.

-**Armure légère** (Cuir, cuir clouté, gambison, etc...)

Le personnage dispose d'un Résiste (Coup).

-**Armure intermédiaire** (Plastron de plaque, cotte de maille, brigandine, etc...)

Le personnage dispose de deux Résistes (Coup) supplémentaires.

-Armure lourde (Toute armure de métal couvrant le torse et les jambes ou les bras)
Le personnage dispose de deux Résistes (Coup) supplémentaires.

En dépensant cet effet, cela permet d'annuler les effets du coup que l'on viens de recevoir. Les Résistes (Coup) ne se récupèrent pas instantanément. Chaque dégât sur l'armure peut être réparé par le maréchal ferrant, qui mettra plus ou moins de temps à faire ce travail. Il est important de préciser qu'il ne faut pas espérer récupérer son armure dans les 15 minutes qui suivent lorsqu'elle se trouve à la forge. De plus, nous demandons aux personnages qui ont cet équipement de tenir compte du fait qu'ils devront retirer leur armure pour la faire réparer, et devront donc prévoir cela dans leur costume.

Alchimie

Un personnage ayant la compétence de **Érudit** (Niveau 1) peuvent créer des onguents et des poisons. Cette liste sera accessible à l'atelier d'alchimie présent sur le terrain. Du fait de la concentration nécessaire pour effectuer les dosages ou les gestes de fabrication, un même personnage ne peut confectionner que trois décoctions par saison.

Crème nettoyante

Cette crème, appliquée sur les plaies, permet de soigner un patient en espérant qu'il ne contracte pas de maladie dans les heures qui viennent. Un médecin qui n'utilise pas cette crème doit prévenir un orga au sujet du patient qu'il soigne.

Effet : A la discrétion des orgas.

Composition :

Crème cicatrisante

Cette crème, appliquée sur les plaies, permet de soigner des plaies sans avoir besoin d'intervenir chirurgicalement sur le patient. Elle permet également d'accélérer une convalescence. Elle peut s'appliquer en plus d'un soin.

Effet : Le personnage récupère 3 points de vie en 5 minutes.

Composition :

Baume froid

Il permet de faire baisser la température de la fièvre chez un personnage malade ou empoisonné.

Effet : Ralentit la propagation d'un poison ou d'une maladie. A la discrétion des orgas.

Composition :

Baume chauffant

Appliqué sur un membre brisé, il réduit les effets en détendant le muscle.

Effet : Soigne des effets d'un Brise. Un patient ne peut bénéficier qu'une seul fois des effets de ce Baume pour le GN. Au delà, il deviens inefficace et aura tendance à fragiliser les articulations du patient.

Composition :

Lait de pavot

En faible dose et par absorption, le patient ne ressent plus tout les effets de la douleurs, et peut rapidement se calmer.

Effet : Au choix offre un Résiste (Douleur) ou un Résiste (Folie) utilisable lors de la Saison. Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Le personnage est légèrement drogué. Une deuxième absorption dans la même journée n'aura aucun effet positif, mais peut entraîner des complications médicales (aller voir un orga).

Composition :

Sirop de plantes

Par absorption, dilué dans du thé ou une tisane, permet au patient d'améliorer sa perspicacité et son jugement.

Effet : Offre un Résiste (Charme). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Une deuxième absorption dans la même journée n'aura aucun effet positif, et aura tendance à renfermer le consommateur sur lui même.

Composition :

Huile de fil

Utilisée par un véritable médecin (Érudit : niveau 3), cette huile permet d'augmenter les chances de guérison d'un patient.

Effet : Un médecin qui utilise cette huile lors d'une intervention médicale sur un personnage dans le coma provoque également une convalescence en suivant sur le patient. Celui ci n'a donc pas besoin d'être soigné une deuxième fois. De plus, la convalescence est deux fois plus rapide.

Composition :

Résine à chiquer

Droge répandus dans les milieux ruraux, cette résine peut se fumer ou se chiquer. Elle calme l'esprit et détend le corps.

Effet : Offre un Résiste (Peur). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Une deuxième absorption dans la même journée n'aura aucun effet positif, et aura même tendance à provoquer des absences chez le consommateur.

Composition :

Antidote universel

Cet antidote est d'usage pour lutter contre la plupart des poisons connus.

Effet : A la discrétion des orgas, permet de réduire les effets d'un poison.

Composition :

Venin filtré

Ce poison, déposé sur une lame, fera souffrir la victime lors d'un coup porté.

Effet : Lors du prochain dégât, ajouter +1 dégât et Douleur (10 secondes).

Composition :

Gomme naturelle

Cette pâte, appliquée sur les mains d'un bretteur, permet d'avoir une bonne prise en main de l'arme, et d'éviter d'être désarmé.

Effet : Offre un Résiste (Désarme). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Une deuxième utilisation dans la même journée n'aura aucun effet positif, et pourra provoquer des brûlures et des démangeaisons.

Composition :

Filtre d'amour

Ce filtre provoque, dit on, des sensibilités et des affinités étonnantes.

Effet : Offre un Charme (Séduction). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Une deuxième utilisation dans la même journée n'aura aucun effet positif, et pourra provoquer des angoisses chez le consommateur.

Composition :

Nectar de Cange

Ce nectar provoque chez celui qui l'absorbe une sensation de puissance et de confort.

Effet : Offre un Charme (Autorité). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Une deuxième utilisation dans la même journée n'aura aucun effet positif, et pourra provoquer des accès de mégalomanie chez le consommateur.

Composition :

Lait rouge

Ce lait provoque chez celui qui l'absorbe une sensation de puissance et d'agressivité qui le rend facilement menaçant et convaincant.

Effet : Offre un Charme (Intimidation). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seul fois par jour. Une deuxième utilisation dans la même journée n'aura aucun effet, et provoquera des brûlures d'estomac chez le consommateur.

Composition :

Thé de lune

Cette infusion permet de mettre un terme à une grossesse. Il peut être utilisé jusqu'à plusieurs jours après l'acte.

Effet : Avorte une grossesse.

Composition :

Possibilités supplémentaires :

Un alchimiste n'est pas limité à cette liste stricte. Il peut inventer de nouvelles potions aux effets basiques (à la discrétion des orgas). Ces potions peuvent par exemple : donner des sueurs, provoquer des vomissements, faire baisser la tension, favoriser la fertilité, provoquer une érection, provoquer des démangeaisons, des diarrhées etc... Ces effets doivent être roleplay et ne comporter aucune donnée technique. Ces potions ne sont pas assujettis aux limites de trois potions par saison.