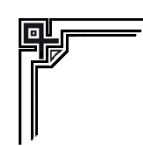


# Règlement de jeu 2023

---

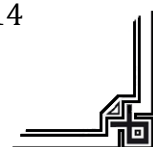
**Association GN Azoria**

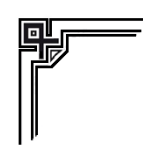




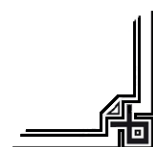
## Table des matières

- 1. Préface ..... 3
- 2. Civilités ..... 3
- 3. Comment créer un personnage ..... 4
  - 3.1 Races ..... 4
  - 3.2 Factions ..... 4
  - 3.3 Points de vie (PV) ..... 4
  - 3.4 Carte de personnage ..... 4
  - 3.5 Sauvegarde de personnage ..... 4
  - 3.6 Compétences supérieures ..... 5
- 4. Compétences ..... 5
- 5. Armes et équipement de combat ..... 7
  - 5.1 Armes ..... 7
  - 5.2 Boucliers ..... 8
  - 5.3 Armures ..... 8
    - 5.3.1 Amélioration runique ..... 9
    - 5.3.2 Règle spéciale ..... 9
- 6. Armes et combat ..... 10
  - 6.1 Règles de combat ..... 10
- 7. Règles de jeu ..... 10
  - 7.1 Racket ..... 10
  - 7.2 Pickpocket ..... 10
  - 7.3 Pillage ..... 10
  - 7.4 Guérison ..... 11
  - 7.5 Duel ..... 11
  - 7.6 Argent ..... 11
  - 7.7 Archéologie ..... 11
    - 7.7.1 Niveau d'objet archéologique ..... 11
    - 7.7.2 Gemmes d'expérience ..... 12
    - 7.7.3 Récupération de gemmes ..... 12
    - 7.7.4 Bonus/Malus ..... 12
  - 7.8 Dissimulation ..... 13
  - 7.9 Langues mortes ..... 13
  - 7.10 Regard noir ..... 13
  - 7.11 Assassinat ..... 13
  - 7.12 Objets magiques ..... 14





8.	Magie .....	15
8.1	Niveau de magie .....	15
8.2	Puissance de magie .....	15
8.3	Mana .....	15
8.4	Matérialisation des sorts .....	15
8.5	Incantation .....	16
8.6	Tableaux des sorts.....	16
8.6.1	Niveau 1 .....	16
8.6.2	Niveau 2 .....	17
8.7	Niveau 3.....	17
8.7.1	Prérequis.....	17
8.7.2	Titre.....	17
8.7.3	Points Magiques .....	18
8.8	Règle spéciale Magie.....	18
9.	Alchimie .....	19
9.1	Livret d'alchimie .....	19
9.2	Ingrédients.....	19
9.3	Recettes .....	20
9.4	Utilisation .....	20
9.5	Niveau d'alchimie .....	21
9.6	Instructeur .....	21
9.7	Tableau des potions.....	22
9.7.1	Niveau 1 .....	22
9.7.2	Niveau 2 .....	23
9.8	Divers .....	24
10.	Chasse.....	24
10.1	Emblème de chasse.....	24
11.	La mort.....	24
12.	Règlement de nuit.....	25
13.	Stratégie.....	26
13.1	Pertes de pts .....	26
13.2	Gain de pts.....	27





## 1. Préface

Le présent règlement a été rédigé par l'association GN Azoria dans le cadre de ses jeux de rôles Grandeur Nature (GN). Chaque participant aux GN s'engage à le respecter. Nous avons étoffé celui-ci en regroupant de nombreux documents afin que tout soit disponible sur un seul document.

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association [info.azoria@gmail.com](mailto:info.azoria@gmail.com). Cela nous permettra également de mettre à jour le présent règlement.

Nous vous remercions d'avance pour votre attention tout au long de cette lecture.

## 2. Civilités

Avant d'aborder les règles du jeu à proprement dites, il nous paraît nécessaire de parler savoir-vivre. Nous sommes là pour nous amuser certes, mais cela n'en implique pas moins courtoisie et respect mutuel entre joueurs et PNJ. Eviter les disputes inutiles, en cas de situations compliquées avec un autre participant au GN, et que le dialogue ne peut pas être établi, n'hésitez surtout pas à faire appel à l'un des membres du comité, nous avons la chance d'être un comité mixte.

Être mauvais perdant ne vous amènera pas grand-chose à part ruiner votre week-end et celui des autres.

Nous trions les déchets : une zone de tri est systématiquement disponible dans la zone principale de jeu, il suffit d'observer les indications ou de demander. Merci de débarrasser vos déchets quand vous quittez une table, et d'emporter avec vous vos déchets à la fin du jeu, lorsque vous quittez le terrain.

Emportez vos effets personnels lorsque vous quittez la zone de jeu sous risque qu'elles disparaissent, dans un tel cas l'association GN Azoria décline toutes responsabilités.

Merci de ne pas fumer dans les zones rôle-play et de ne pas laisser les mégots dans la nature, leurs places sont dans les poubelles.

L'alcool est autorisé, pour autant que vous ayez l'âge légal, et que vous maîtrisiez les effets liés à sa consommation. L'association GN Azoria ne sera pas tenue responsable en cas de débordement lié à la surconsommation.

Les substances illicites au sens de la « Loi sur les stupéfiants » sont prohibées. N'oubliez pas un GN est lieu d'échange et de prouesse où les effets de CBD ou autres ne sont pas utiles, le comité se réserve le droit de réprimander, voir même exclure les membres qui abusent de substances tel que CBD ou autres et qui n'assument pas leurs actes et paroles.

Aucun feu ne peut-être allumé sans l'accord préalable du Président.

Toute personne portant un gilet de sécurité fluorescent est considérée comme hors-jeu, il s'agira de PNJ, d'Organisateurs (Orga) en déplacement.

L'organisation se réserve le droit d'exclure du jeu tout participant présentant un comportement dangereux ou inadéquat pour lui-même ou les autres participants.

La limite d'âge pour participer à nos événements est de 18 ans.

Il se peut que lors de nos GN, vous assistiez à des événements, préparés à l'avance, qui peuvent être « impressionnants » (cascades ou autres), ce genre d'événements est réservé aux acteurs désignés et eux seuls ont le droit de les pratiquer.





## Association GN Azoria

L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol ou déprédation de biens appartenant aux participants.

Dans le cadre des évènements, des photos ou vidéos des participants peuvent être utilisées en vue de promouvoir les activités de l'association. Toutes personnes participantes aux évènements délivrent leurs consentements automatiquement à l'association GN Azoria d'utiliser leur image, si des participants ne sont pas d'accords. Contactez : [info.azoria@gmail.com](mailto:info.azoria@gmail.com)

Tous les participants (organisateurs, bénévoles et joueurs) engagent leurs responsabilités personnelles pour tout dommage causé à autrui et à eux-mêmes.

Tout comportement déplacé (gestes, paroles...) ou harcèlement sexuel devra être signalé à un membre du Comité afin d'éviter tout débordement.

### **3. Comment créer un personnage**

Pour créer votre personnage, il vous suffit de faire votre choix dans les chapitres qui suivent et de remplir correctement la feuille de personnage.

#### **3.1 Races**

Il est possible d'incarner n'importe quelle race durant le jeu, vous devez cependant respecter les traits physiques de ceux-ci (il n'y a aucun avantage ou malus de race).

#### **3.2 Factions**

Vous devez rejoindre l'une des factions disponibles.

#### **3.3 Points de vie (PV)**

Votre personnage à 3 PV de base.

#### **3.4 Carte de personnage**

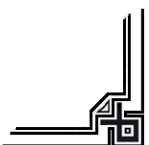
En début de jeu, vous recevrez une carte de personnage communément appelée « Memoria », celle-ci représente votre « carte d'identité » pendant tout le GN. Il est essentiel de l'avoir sur vous afin de pouvoir la présenter. Elle pourra vous être demandée en cas de compétences acquises/perdus, lors d'un contrôle par un PNJ ou lors de votre mort etc...

En cas de perte de celle-ci, votre personnage est définitivement mort et vous serez alors réorienté par les Orgas pour un rôle joueur ou PNJ selon leurs besoins.

#### **3.5 Sauvegarde de personnage**

Durant le GN, il est possible de faire une sauvegarde de votre personnage et des acquis en compétences, fortune et mana. Pour ce faire, vous devez vous rendre auprès du PNJ (indiqué durant le briefing) et réussir les épreuves qu'il vous demande. Cette sauvegarde peut être faite à n'importe quel moment du GN.

À la fin du GN, quand vous rendrez votre matériel de jeu, nous récupérerons les informations et l'équipement à vous remettre lors du prochain opus de la série. Attention, à chaque Opus, il est nécessaire de sauvegarder son personnage.





## Association GN Azoria

Si vous ne le sauvegardez pas au deuxième opus, il sera perdu pour le troisième opus, et ainsi de suite. Si vous décidez finalement de faire un nouveau personnage malgré la sauvegarde, merci d'indiquer dans la fiche d'inscription que vous abandonnez votre sauvegarde précédente et que vous repartez à zéro.

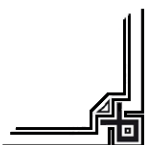
### 3.6 Compétences supérieures

Elles sont accessibles durant le jeu par le biais de PNJ qui donneront la formation :

Type de compétences	Consignes	Quel PNJ
Dissimulation Niv 2	Se dissimuler n'importe où, en s'asseyant par terre et en croisant les pieds et les mains.	« Iudex »
Endurance Niv 2	Procure deux points de vie supplémentaires.	« Iudex »
Langues ancestrales	Permet de déchiffrer des parchemins ancestraux, symbole LA2.	« Iudex »
Magie Niv 3	Accès à une série de sort supplémentaire.	« Iudex »
Assassinat Niv 2	Permet l'assassinat de face.	« Iudex »
Dépeceur (Chasse Niv 2)	Permet de récupérer des ingrédients de chasse supplémentaires.	« Maître Chasse » et « Iudex »
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Attention, les compétences supérieures peuvent être perdues durant le jeu, si tel est le cas il faudra alors refaire la formation pour les récupérer.</li><li>➤ - Lorsqu'une compétence est acquise, au GN suivant, elle va devoir être validée afin de confirmer son acquisition, pour autant que votre personnage ait été sauvegardé.</li></ul>		

### 4. Compétences

Ci-dessous, vous trouverez le tableau des compétences vous permettant de créer et personnaliser votre personnage. Pour ce faire, vous recevez un certain nombre de points que vous devez distribuer dans les compétences voulues (le nombre exact est indiqué dans la fiche d'inscription au GN).





Types de compétences	Consignes
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Alchimie	Permet de récolter des ingrédients d'alchimie, à l'exception du minerai Niv 1 et Niv 2 (Langues mortes obligatoire ; voir « règles de l'alchimie »).
Archéologie	Permet de récupérer des objets antiques.
Assassinat	Permet d'assassiner (voir « règles de jeu »).
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Arcs/arbaleètes	Permet de manier les arcs et arbaleètes.
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer (sans âme rigide) (Tout le monde possède cette compétence de base)
Bouclier Niv 1	Voir « tableau bouclier ».
Bouclier Niv 2	Prérequis bouclier Niv 1 (voir « tableau bouclier »).
Bouclier Niv 3	Prérequis port de l'armure Niv 2 + bouclier Niv 2 (voir « tableau bouclier »).
Chasse	Permet de récolter des ingrédients. (Arcs/arbaleètes obligatoire ; voir « règles de jeu »).
Dissimulation Niv 1	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir « règles de jeu »).
Endurance Niv 1	Procure un point de vie supplémentaire.
Langues mortes	Permet de lire et écrire des langues « mortes ».
Maniement armes de dernier recours	Dagues ; poignards ; tabouret ; petits outils ; pierres ; etc... (Tout le monde possède cette compétence de base)
Pickpocket	Permet de voler un adversaire (voir « règles de jeu »).
Port de l'armure Niv 1	Gambison, cuir tendre (voir « tableau des armures »).
Port de l'armure Niv 2	Cuir dur, cotte courte. Permet de récolter du minerai Niv 1. (Port de l'armure Niv 1 obligatoire ; voir « tableau des armures »).
Port de l'armure Niv 3	Métal, cotte longue. Permet de récolter du minerai Niv 1 et Niv 2. (Port de l'armure Niv 1 et Niv 2 obligatoire ; voir « tableau des armures »).



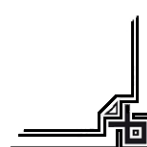
Types de compétences	Consignes
Regard noir	Permet de voir les morts et de leur poser une question (Langues mortes obligatoire ; voir « règles de jeu »). Si vous possédez le sort « Trompe mort », vous pouvez utiliser le sort pour ressusciter la personne au lieu de lui poser une question. Le sort « Trompe mort » doit être lancé devant le PNJ responsable des résurrections au Sanctuaire.
Richesse	Commencer le jeu avec le double de l'argent.
Utilisation de magie Niv 1	Permet l'utilisation de la magie (langues mortes obligatoire ; voir « règles de jeu »).
Utilisation de magie Niv 2	Permet l'utilisation de la magie (Niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu »).

## 5. Armes et équipement de combat

### 5.1 Armes

Voici les différents groupes d'armes que votre personnage peut utiliser :

Catégories	Longueur	Dégâts	Avec Bouclier
Maniement armes de dernier recours Armes de jet	Max 50cm	1	Oui
Armes à une main (épée, hache, masse...)	- de 115cm	1	Oui
Armes à deux mains	De 115 à 240cm	2	Non
Armes de jet / arbalète à une main	- de 25cm	1	Oui
Catégories	Particularité	Dégâts	Avec Bouclier
Arc (25livres max)	Ignore l'armure	1	Non
Arbalète (25livres max)	Ignore l'armure	2	Non
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Attention celles-ci doivent être sécurisées pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.</li> <li>➤ Le comité se réserve le droit de refuser une arme si elle représente un danger.</li> <li>➤ - Si votre arme ne rentre pas dans ces catégories, merci de contacter <a href="mailto:info.azoria@gmail.com">info.azoria@gmail.com</a></li> </ul>			







## 5.2 Boucliers

Pour s'équiper du bon bouclier, il faut choisir la bonne compétence dans la fiche de personnage.

Catégories	Taille Long - larg. (cm)	Compétence
Écu léger / Targe	30-89 x 30-55 / 10-75 de diamètre	Bouclier Niv 1
Écu moyen / Targe	90-109 x 40-60 / 75-90 de diamètre	Bouclier Niv 2
Écu lourd	110-150 x 60-80	Bouclier Niv 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Attention, ils doivent être sécurisés pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.</li> <li>➤ ceux-ci doivent être en latex ou recouverts de mousse.</li> <li>➤ - Le comité se réserve le droit de refuser un bouclier s'il représente un danger.</li> </ul>		

## 5.3 Armures

Voici les différents types d'armures et leurs bonus. Il suffit de connaître sa catégorie d'armure et la zone pour connaître le nombre de PA (point d'armure) supplémentaires. Une fois les PA perdu, il faut les faire réparer chez le PNJ « Maître Forgeron », cette démarche sera détaillée et expliquée pendant le briefing en début de jeu. Quand vous revenez de la mort, les PA sont à nouveau au maximum.

Tableau Armure (PA)	Niv 1		Niv 2		Niv 3	
Zone de protection	Clouté / Gambison		Cuir dur/Latex / PU*		Métal	
	Casque	0	Casque	0.25	Casque	0.5
	Torse (Z1)	0.25	Torse (Z1)	1	Torse (Z1)	2
	Dos (Z1)	0.25	Dos (Z1)	1	Dos (Z1)	2
	Gantelet (Z2)	0.25	Gantelet (Z2)	0.5	Gantelet (Z2)	1
	Brassard (Z3)	0.25	Brassard (Z3)	0.5	Brassard (Z3)	1
	Epaule (Z4)	0.25	Epaule (Z4)	0.5	Epaule (Z4)	1
	Tassette (Z5)	0.25	Tassette (Z5)	0.5	Tassette (Z5)	1
	Jambière (Z6)	0.25	Jambière (Z6)	0.5	Jambière (Z6)	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chaque PA correspond à une unité de pièce d'armure et non au duo.</li> <li>➤ Pour toutes les pièces non citées sur ces exemples, leurs attributions de PA pourront éventuellement être délivrée par l'Orga responsable lors du briefing.</li> <li>➤ * Matériaux en Polyuréthane</li> </ul>						

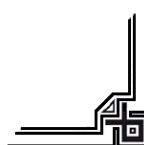




Tableau Armure (PA) Cotte de maille				
Zone de protection	Alu		Métal	
		Camail	0.25	Camail
Torse (Z1)		0.50	Torse (Z1)	1
Dos (Z1)		0.25	Dos (Z1)	1
Gantelet (Z2)		0.25	Gantelet (Z2)	0.5
Manche basse (Z3)		0.25	Manche basse (Z3)	0.5
Manche haute (Z4)		0.25	Manche haute (Z4)	0.5
Tassette (Z5)		0.25	Tassette (Z5)	0.5
Jambière (Z6)		0.25	Jambière (Z6)	0.5

Il est possible de mélanger plusieurs types d'armure en sélectionnant les compétences adéquates. Attention, les totaux s'arrondissent au chiffre le plus proche ou si le total est au demi-point arrondir au chiffre inférieur.

Exemple 1 : Un casque métal (0.5) + un camail métal (0.5) + un torse métal (2) + un dos métal (2) + un brassard métal (1) + un brassard cuir dur (0.5) + deux gantelets cuir dur (1) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1) + un torse gambison (0.25)

Total des points calculés : 10.75 arrondis à 11.00

Exemple 2 : Un casque métal (0.5) + un camail métal (0.5) + un torse métal (2) + un dos métal (2) + deux brassards cuir dur (1) + un gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1)

Total des points calculés : 9.50 arrondis à 9.00

### 5.3.1 Amélioration runique

Pour les personnes qui ont la compétence « Port de l'armure Niv 2 ou Niv 3 », il sera possible de les améliorer à l'aide de runes auprès du PNJ « Maître Forgeron ». Il faudra pour cela porter un nombre de PA suffisant et récolter du minerai Niv 1 ou Niv 2 selon votre niveau d'armure.

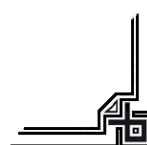
Pour la compétence « Port de l'armure Niv 2 » qui permet d'ignorer 1 effet alchimique ou sort magique, il faut 7 PA au minimum et du minerais Niv 1.

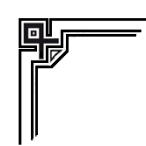
Pour la compétence « Port de l'armure Niv 3 » qui permet d'ignorer 3 effets alchimiques et/ou sorts magiques, il faut 13 PA au minimum et du minerais Niv 1 et/ou Niv 2.

Attention, vous n'êtes cependant autorisé à récolter uniquement le minerai. Pour les autres ingrédients, il vous faudra la compétence « Récolte ».

### 5.3.2 Règle spéciale

En sélectionnant la compétence « utilisation de la magie 1 et 2 », il n'est pas possible de bénéficier des armures de types « métal » ni « cotte de maille ».





## 6. Armes et combat

### 6.1 Règles de combat

Les coups d'estoc sont interdits même avec les lances, bâton et armes de nouvelle génération.

Les coups à la tête sont proscrits, ainsi que dans les parties sensibles (poitrine pour les femmes, entrejambe pour tout le monde). Les coups sur la tête et à l'entrejambe n'infligent donc aucun dégât. Le jeu pourra être momentanément stoppé à la suite d'un tel coup.

Merci de simuler le poids des armes, **il est interdit de donner des doubles coups rapides.**

Il faut retenir ses coups pour toucher, cela ne sert à rien de blesser son adversaire.

Il est interdit de simuler une mort de votre personnage pour de vrai.

De plus, il est interdit de :

- Ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs, mais il est possible de dérober un fil d'arme (et qu'un seul !), ce qui rendra l'arme de l'adversaire inefficace. Ensuite utilisez-le pour vous-même ou apporter-le au PNJ « Maître Forgeron » afin de recevoir une récompense.
- Combattre à mains nue.
- Lancer des armes (sauf les armes de jet, les munitions d'arc et arbalète et les projectiles magiques) sur les autres.

Les armes doivent être en latex ou équivalent.

## 7. Règles de jeu

### 7.1 Racket

Il est tout à fait possible de racketter un adversaire, soyez imaginatif quant à la manière de le faire.

### 7.2 Pickpocket

Il est possible de voler un autre joueur en lui plaçant une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller (poches, sacoches) sans que celui-ci ne le remarque. N'oubliez pas de prendre vos pincettes (exemple : des pinces à linges, non fournies par l'association).

Lors d'une réussite, vous pouvez voler votre cible, et prendre tout l'or et les ingrédients ou un artefact qui se trouve dans cet endroit. De plus, le joueur volé ne peut pas crier après votre vol et ne saura pas qui l'a volé. En cas d'échec... Courez !

### 7.3 Pillage

Il est possible de piller un joueur assommé ou mort, mais pas besoin de compétence ou de pincette. Un joueur assommé ou mort ne peut être pillé qu'une seule fois. S'il a déjà été dépouillé, le joueur devra le dire au joueur qui tente de le voler. On peut piller un seul fil d'arme ou 1/3 de sa richesse ou 1/3 de son mana ou 1/3 des ingrédients (alchimique, minerai ou chasse) ou un objet de jeu. Pour le mana et les ingrédients, vous ne pouvez piller que selon les compétences que vous possédaient.





## 7.4 Guérison

Des soins sont disponibles en jeu par le biais de potion ou de sortilège. De plus, la plupart des PNJ sont des spécialistes de la guérison ; n'hésitez pas à vous adresser à eux.

## 7.5 Duel

Les duels permettent de régler certains conflits, de parier certaines choses, etc. Pour ce faire, une personne voulant lancer un défi à quelqu'un doit choisir un juge impartial qui s'occupera de comptabiliser les touches. Lors d'un duel, le nombre de touches à effectuer est préalablement défini. Celles-ci sont fictives (pas de perte de PV à l'issue du duel). Si cela est décidé en commun accord au début du combat, il est possible de faire des duels à mort.

Au sein de la zone du Clergé des Clés tout combat est interdit mais il est possible d'aller voir le PNJ « Laniste » est accédé à l'arène selon ces conditions bien entendu.

## 7.6 Argent

L'Aureus : pièce de monnaie courante, elle permet de payer les choses de la vie quotidienne, tel que les consommations à la taverne, les petits-services, les ingrédients rares, les améliorations à la forge etc...

## 7.7 Archéologie

La compétence « Archéologie » permet de ramasser les objets reconnaissables par l'étiquette en bois accrochée sur l'objet marqué d'un « chiffre romain » représentant le niveau de l'objet.

Une fois l'objet récupéré, le joueur doit retourner auprès du PNJ s'occupant de l'archéologie afin de lui demander de l'aider.

En résumé, un objet pourra autant apporter un bonus qu'un malus.

### 7.7.1 Niveau d'objet archéologique

Les niveaux des objets archéologiques sont inscrits sur une plaquette en bois

Niveau	Donne	Quoi	Prérequis
Niv 1	Gemmes bleues	Objet banal sans grande importance	Archéologie
Niv 2	Gemmes vertes et Bonus ou Malus	Objet moyennement important qui peut donner des effets néfastes si on ne les manipule pas correctement	Archéologie + Gemmes bleues
Niv 3	Bonus+ ou Malus+	Objet de grande importance qui peut donner des effets néfastes si on ne les manipule pas correctement	Archéologie + Gemmes vertes





### 7.7.2 Gemmes d'expérience

Les gemmes représentent l'expérience acquise par le joueur par sa compétence d'archéologue. Plus l'archéologue dépense d'expériences, moins il a de chance d'avoir des effets néfastes et plus il a de chance d'avoir un gain.

Il y a deux types de gemmes :

- Les gemmes bleues qui s'obtiennent avec les objets de niveau 1
- Les gemmes vertes qui s'obtiennent avec les objets de niveau 2

### 7.7.3 Récupération de gemmes

Pour pouvoir récupérer des gemmes bleues, il faut ramener des objets de Niv 1 à l'Intendant archéologue. Il vous fera lancer un dé qui définira l'importance de l'objet et donc la quantité de gemmes bleues gagnées.

Lancé de dé	1	2	3	4	5	6
Gain de gemmes bleues	1	2	3	4	5	6

Pour pouvoir récupérer des gemmes vertes, il faut ramener des objets de Niv 2 à l'Intendant archéologue. Il vous fera lancer un dé qui définira l'importance de l'objet et donc la quantité de gemmes vertes gagnées.

Lancé de dé	1	2	3	4	5	6
Gain de gemmes vertes	1	2	3	4	5	6

### 7.7.4 Bonus/Malus

La chance d'avoir un Bonus ou un Malus sera défini par la quantité d'expérience que l'archéologue sera prêt à dépenser.

Pour un objet de niveau 2

Gemmes bleues	1-5	6-10	11-15	16-20	21
% Bonus	10	25	50	75	90
% Malus	90	75	50	25	10

Pour un objet de niveau 3

Gemmes vertes	1-5	6-10	11-15	16-20	21
% Bonus+	10	25	50	75	90
% Malus+	90	75	50	25	10

Selon le risque choisi, l'archéologue tirera à l'aveugle un Bonus/Malus et l'intendant lui en dévoilera les effets.





## 7.8 Dissimulation

Cette compétence permet de se cacher aux yeux des autres joueurs. Au niveau 1, il suffit d'entourer un arbre de vos bras. Au niveau 2, il faut s'asseoir, bras et jambes croisés.

La dissimulation est réussie que si vous vous dissimulés en étant hors de vue des joueurs dont vous voulez vous cacher. Cependant, certains PNJ pourront tout de même vous voir.

Si le joueur qui se dissimule se rend compte que les joueurs autour de lui ne joue pas le jeu, il a le droit de mettre ses bras en croix au-dessus de sa tête et de quitter la zone !

## 7.9 Langues mortes

Vous recevrez une clé de codage en début de jeu vous permettant alors de lire et écrire les langues.

Les langues communes (français) sont lisibles par tous.

Le PNJ « Archiviste » est responsable de cette compétence.

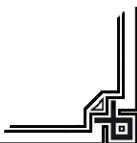
## 7.10 Regard noir

Permet de poser UNE question à un mort qui devient une âme errante, qui doit répondre sans mentir, en fonction de ce qu'il sait vraiment. Pour ce faire, vous devez montrer le symbole (indiqué durant le briefing) à un mort.

Attention : « Je peux poser une question ? » Ne correspond PAS à une question !

## 7.11 Assassinat

<b>Procédure de l'assassin</b>	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « PARALYSIE » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions ou la racketter – la compétence « pickpocket » peut être utilisée à ce stade.
Etape 4	A ce stade vous lui ôtez la vie – Appliquer votre lame près d'un point vital (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et annoncer « ASSASSINER » de façon claire et distincte.
Etape 4bis	Vous pouvez laisser partir votre victime.
Etape BONUS	Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un BONUS de point au clan de l'assassin.
<b>Procédure de l'assassin niveau 2</b>	
De dos, suivez la procédure ci-dessus - Si vous êtes de face :	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de face.
Etape 2	Annoncer « PARALYSIE » de façon claire et distincte.





Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions ou la racketter – la compétence « pickpocket » peut être utilisée à ce stade.
Etape 4	A ce stade vous lui ôtez la vie – Appliquer votre lame près d'un point vital (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et annoncer « ASSASSINER » de façon claire et distincte. Attention cet assassinat est interdit durant les combats contrairement à l'assassinat de niveau 1.
Etape 4bis	Vous pouvez laisser partir votre victime.
Etape BONUS	Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un BONUS de point au clan de l'assassin.

### Procédure de la victime

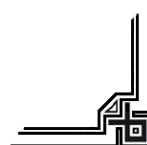
Etape 1	Un assassin se trouve dans votre dos ou face à vous et pose sa main sur votre épaule. Il annonce « PARALYSIE » - vous êtes dans l'obligation de vous figer ! Interdiction de se débattre – Si l'assassin veut vous mener par l'épaule dans un autre endroit vous êtes obligés de vous laisser faire (toujours en rôle-play) – vous avez le droit de communiquer avec l'assassin.
Etape 2	Vous pouvez coopérer ou non aux demandes de l'assassin, à vos risques et péril. Si l'assassin appose une pincette sur vous (voir règle « Pickpocket » du règlement), vous êtes dans l'obligation de vous laisser voler.
Etape 3	A ce stade, l'assassin applique une lame près de l'un de vos points vitaux (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et vous assassine en annonçant « ASSASSINER ».
Etape 3bis	L'assassin vous laisse repartir.
Etape BONUS	Si l'assassin vous donne une carte d'assassin, vous devez la présenter à la zone de résurrection, ce qui vous permettra de ne subir aucun MALUS de points pour votre clan.

### Règle spéciale ASSASSINAT

- L'assassinat de niveau 1 est permis en combat (MERCI de respecter les étapes ci-dessus et surtout le ROLE-PLAY même lorsque vous êtes en mêlée !).
- Les joueurs ayant la compétence « assassinat Niv 2 » peuvent assassiner de face mais ne peuvent pas assassiner en combats.
- Les PNJ peuvent assassiner de n'importe quel côté.
- Aucune pièce d'armure ne protège de l'assassinat ni aucune compétence.

## 7.12 Objets magiques

Ces objets s'acquièrent ou se gagnent auprès des PNJ.







## 8. Magie

### 8.1 Niveau de magie

Niveau / Titre	Puissance magique	Mana (nbres d'enveloppes)	Prérequis	Coûts
Niv 1 : Sorcier	7	5	Langues Mortes	3
Niv 2 : Mage	7 + 3	7	Niveau 1	2

Les utilisateurs de magie sont divisés en 2 niveaux (le titre est le même au masculin comme au féminin).

### 8.2 Puissance de magie

Chaque niveau donne droit à des points de puissance magique qui peuvent être dépensé pour apprendre des sorts (Voir le tableau).

### 8.3 Mana

Chaque joueur reçoit au début du jeu un nombre d'enveloppes dépendant de son niveau de maîtrise de la magie. Ces enveloppes représentent le mana du personnage joueur (non les PNJ). Peu importe les couleurs de son contenu le sort est réussi. Cela signifie qu'en résumer tous les sorts fonctionnent.

Cependant, pour récupérer des enveloppes neuves, il faudra non seulement ramener les usagées auprès du PNJ responsable (Intendant des Clés Archiviste) mais également réussir les invocations de récupération de mana.

Voici certains exemples :

- Réussir une traduction de texte
- Effectuer un travail pour un PNJ
- Payer en Aureus
- Donner des ingrédients de chasse, de l'alchimie, du minerai ou même des avantages liés à l'archéologie

Ce qu'il faut comprendre, c'est que le contexte RP du GN actuel permet la réussite totale des sorts de magie. Mais attention, récupérer le mana demandera du temps, des ressources et de l'énergie. Il faudra peut-être réfléchir avant d'utiliser à tout va son mana.

### 8.4 Matérialisation des sorts

Certains sorts nécessiteront des objets plus spéciaux pour fonctionner. Les objets seront par exemple une corde, de la farine, une balle de mousse, etc. Vous devrez seulement posséder les objets qui seront demandés pour les sorts que votre sorcier ou mage a choisi. Si le joueur ne prend pas les objets qui matérialisent ces sorts, il ne pourra tout simplement pas les utiliser. **N'oubliez donc pas votre matériel !**







## 8.5 Incantation

Le joueur doit lire l'incantation qui se trouve sur chaque enveloppe et ne doit pas être **interrompu**. Lorsqu'un joueur récite une incantation, il ne peut pas attaquer ou se protéger avec son arme, s'il reçoit un dégât ou un sort cela interrompt l'incantation. Une fois l'incantation terminée, il doit déchirer l'enveloppe et indiquer le nom, les dégâts ou l'effet du sort et utiliser l'objet correspondant.

## 8.6 Tableaux des sorts

### 8.6.1 Niveau 1

Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
<b>Désarmement</b>	Désarme un joueur ciblé (le joueur doit poser son arme au sol et attendre 10 secondes avant de pouvoir la reprendre).	Enveloppe	1
<b>Lumière</b>	Le sorcier ou le mage crée de la lumière.	Lampe de poche	1
<b>Parole maudite</b>	Rend muet un joueur touché par la boule en mousse jusqu'à sa mort ou jusqu'à dissipation.	Enveloppe + boule en mousse	2
<b>Peau d'écorce</b>	Augmente de 1 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort.	Enveloppe + ruban vert	2
<b>Secousse</b>	Met à terre le joueur ciblé.	Enveloppe	2
<b>Soins</b>	Soigne 2 PV, jusqu'à deux joueurs ciblés (pas cumulable sur le même joueur) Voir règle spéciale de la magie.	Enveloppe	1
<b>Trait magique</b>	Délivre un dégât au touché (dégât non direct si présence de PA). N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le joueur doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 1 dégât »).	Boule en mousse	1





## 8.6.2 Niveau 2

Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
<b>Bouclier magique</b>	Voir règle spéciale de la magie.	Enveloppe	2
<b>Paralyse</b>	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant 30 secondes.	Enveloppe	2
<b>Peau d'écorce</b>	Augmente de 2 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort. Les PA sont non cumulables avec le niveau 1.	Enveloppe + 2 rubans verts	2 + Niv 1
<b>Rage</b>	Attaque amis et ennemis, insensible aux attaques, il est bloqué dans un rayon de 3m pendant 1min, à la fin du sort, il est assommé (Attention ne pas confondre avec le sort Berserker/fureur qui n'est pas utilisé chez nous).	Enveloppe	2
<b>Ralentissement</b>	Le joueur ciblé fait les gestes au ralenti pendant 10s. Pour ce faire le joueur doit déchirer l'enveloppe devant le joueur en citant l'incantation, puis tourner le sablier face au joueur.	Enveloppe + sablier	2
<b>Soins</b>	Soigne 3 PV, jusqu'à quatre joueurs ciblés (pas cumulable sur le même joueur) Voir règle spéciale de la magie.	Enveloppe	2 + Niv 1
<b>Souffrance</b>	Le joueur touché par la boule en mousse doit hurler de douleur pendant 30 s.	Enveloppe + boule en mousse	2
<b>Trait magique</b>	Délivre 2 dégâts au touché (dégâts non directs si présence de PA). N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le mage doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 2 dégâts »).	Boule en mousse	2 + Niv 1
<b>Protecteur</b>	Voir règle spéciale de la magie.	Une enveloppe par mort	3

## 8.7 Niveau 3

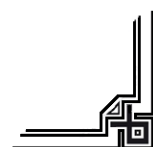
### 8.7.1 Prérequis

Obligatoire pour passer les épreuves afin d'obtenir la compétences « Magie Niv 3 ».

- Langues Mortes
- Langues Ancestrale
- Utilisation de magie Niv 1
- Utilisation de magie Niv 2
- Utilisation de magie Niv 3

### 8.7.2 Titre

Le Mage devient alors Archimage mais toujours inférieur à Arconte en termes de hiérarchie. Si c'est un Arconte lui devient Arconte Supérieur.





### 8.7.3 Points Magiques

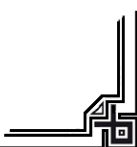
Gagnent 10 pts magiques afin de sélectionner les sorts dans le tableau de sort ci-après.

Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
<b>Dissipation</b>	Dissipe le sort qui vient d'être lancé.	Enveloppe	2
<b>Trompe alchimie</b>	Dissipe une potion d'alchimie. Si vous subissiez une potion d'alchimie vous annoncé que vous utilisé un trompe Alchimie qui dissipe la potion en utilisant deux enveloppes. Ne fonctionne pas pour mort instantanée.	Deux Enveloppes	2
<b>Trompe archéologie</b>	Dissipe un malus dû un objet archéologique, pour vous ou une autre personne. Il suffit d'utiliser deux enveloppes. Ne fonctionne pas pour mort instantanée.	Deux Enveloppes	3
<b>Miroir</b>	Renvoi de sort.	Enveloppe	3
<b>Peau d'écorce niv 3</b>	Augmente de 4 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort du joueur ayant reçu le sort.	Enveloppe + ruban vert	3
<b>Soins niv 3</b>	Soigne 6 PV (PA également).	Enveloppe	3
<b>Trompe mort</b>	Ressuscite sans perdre un point d'âme. Une fois au Sanctuaire pour être ressuscité, annoncez au PNJ qui s'occupe des résurrections que vous utilisez ce sort, réalisez le sort comme pour les autres mais le faire deux fois avec deux enveloppes à chaque fois. Ce sort est individuel, mais combiné à la compétence « Regard noir » peut être utilisé sur d'autres joueurs.	Deux enveloppes	4
<b>Trait magique niv 3</b>	Délivre 4 dégât au touché (dégât non direct si présence de PA. N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le mage doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation trait magique » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 4 dégât »).	Boule en mousse	5

### 8.8 Règle spéciale Magie

Rappel Général :

La plupart des joueurs ne connaissent pas les sorts par cœur, si un doute ou une incompréhension se fait ressentir - Hors RP expliquez aux joueurs et reprenez l'action.





<b>Bouclier magique</b>	<p>Crée un bouclier autour du mage (qui ne peut ni attaquer ni lancer des sorts). Le mage tend ses bras de côté (Comme T) après avoir déchiré l'enveloppe de Mana (en citant l'incantation) ; il peut protéger un joueur de chaque côté, mais pour cela le joueur doit prendre la même position en tenant l'avant-bras du mage.</p> <p>Dure tant que le mage à les bras tendus.</p> <p>Les joueurs n'ont pas besoin de tendre le bras non relié au mage. Protège de tout sauf de « dissipation des sorts ».</p>
<b>Soin</b>	<p>Le joueur effectuant le sort doit commencer par demander au(x) joueur(x) de mettre un genou à terre devant lui. Ensuite il peut lancer son sort selon la procédure standard.</p> <p>Particularité : Ces sorts peuvent être utilisés également pour un nombre inférieur de joueur présent. Exemple : pour le « soin Niv 2 », il peut très bien y avoir que trois joueurs et non quatre recevant le sort.</p>
<b>Protecteur</b>	<p>Le mage ne peut posséder que deux protecteurs en même temps !</p> <p>Le joueur transformé doit être mort au préalable.</p> <p>Le protecteur possède 5 PV peu importe son armure, ses compétences etc....</p> <p>Il perd tout lors de sa transformation. Il voue une loyauté et une obéissance sans faille à son maître (le mage qui l'a transformé). Attention ne pas confondre avec un zombie !</p> <p>Une fois mort, le protecteur redevient un mort normal et rentre dans le processus standard de la mort.</p> <p>Si le maître (Mage) meurt, les protecteurs meurt aussi.</p> <p>Le mage, possède la vision des âmes mortes, s'il voit un joueur mort se rendre au lieu de résurrection, il peut se positionner devant lui (de façon RP !) et procéder au rituel avec l'enveloppe de Mana.</p>
<b>Magie PNJ</b>	<p>Les PNJ utiliseront une magie qui sera adaptée à leur personnage. Leurs sorts ne correspondront pas toujours à la liste des sorts ci-dessus et ne demandent pas d'enveloppe ou d'objet. Ils peuvent se contenter de crier le sort et les effets.</p>

## 9. Alchimie

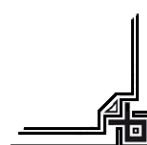
La compétence « Alchimie » permet d'accéder à l'Alchimie. Attention pour accéder à cette compétence vous êtes obligé de posséder la compétence « Langues Mortes ».

### 9.1 Livret d'alchimie

Votre livre d'alchimie, dans lequel il faudra écrire votre nom réel et votre nom de personnage, sera fourni avec l'enveloppe de démarrage avant le début du jeu. Dans celui-ci, vous pourrez alors noter vos recettes ainsi que tout élément utile pour votre personnage.

### 9.2 Ingrédients

En début de jeu, il faudra vous rendre auprès du PNJ « Maître Alchimiste » afin qu'il vous indique la marche à suivre pour procéder à la récolte des ingrédients utiles à la création de potion d'alchimie.





## Association GN Azoria

Grace à la compétence « Alchimie », le joueur peut récupérer des cartes représentant la matière première qui dans la mesure du possible sont des éléments réels existants dans nos forêts. Cependant, ceux-ci sont représentés en jeu par des plaquettes en bois avec leur dessin gravé dessus. Il est possible de trouver des ingrédients sur les postes d'ingrédients dans la nature (arbres synthétiques peints) mais également auprès de certains PNJ qui en vendent aussi.

Attention, vous n'êtes cependant pas autorisé à récolter du minerai. Pour le minerai Niv 1 et Niv 2, il vous faudra la compétence « Port de l'armure Niv 2 ou Niv 3 ».

### 9.3 Recettes

Les recettes sont disponibles chez le PNJ « Maître Alchimiste », il suffit de s'y rendre pour connaître la liste des ingrédients nécessaires à la création des potions souhaitées, vous devrez tenir à jour un livre d'alchimie qui sera mis à disposition.

### 9.4 Utilisation

Pour faire effet, les potions doivent être « injectées » mais dans certain cas, il est aussi possible d'utiliser une arme ou un projectile ayant un contenu de la fiole représenté à l'aide d'un sceau fourni par le PNJ « Maître Forgeron ». **ATTENTION** : Les fioles ne se jettent pas !

<b>Procédure d'injection pour soi-même / allié</b>	
Etape 1	À soi-même ou un allié, il suffit de verser le contenu de la potion visiblement par terre.
Etape 2	Annoncer l'effet de la potion de façon claire et distincte.
<b>Procédure pour soi-même / allié</b>	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion
<b>Procédure d'injection pour ennemi</b>	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « PARALYSIE » de façon claire et distincte.
Etape 3	Verser le contenu de la potion visiblement à côté de votre victime.
Etape 4	Annoncer l'effet de la potion de façon claire et distincte.
Etape 4bis	Il est tout à fait possible d'assommer votre victime après avoir annoncé l'effet de la potion.
<b>Procédure de la victime</b>	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion.
Etape 1bis	La victime peut annoncer après l'étape 3, lorsque la potion a été vidée, « un contre alchimie » en sa possession et peut se libérer de la « PARALYSIE ».
Les effets des potions ignorent l'armure (ce n'est pas parce qu'on est bien habillé qu'on va survivre à une dose de cyanure).	





### Procédure d'injection sur une arme (seulement pour les potions de niveau 1 et 2)

Etape 1	Se rendre auprès du PNJ « Maitre Forgeron » et lui demander un contenant à potion pour une arme / flèche / carreaux.
Etape 2	Le PNJ « Maitre Forgeron » attribue un sceau représentant le contenant sur l'arme / flèche / carreaux souhaité (attention un contenant par arme et c'est à usage unique).
Etape 3	Devant le PNJ « Maitre Forgeron », vous devez injecter votre potion en la vidant par terre sur votre arme.
Etape 4	Vous pouvez utiliser votre arme avec sa potion.
Etape 5	Quand vous utilisez votre arme avec la potion, il faudra annoncer à votre adversaire l'effet de la potion à usage unique.
Etape 6	Une fois la potion sur l'arme utilisée, il faudra aller rendre le sceau auprès du PNJ « Maitre Forgeron ».
<b>Procédure pour soi-même / allié</b>	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion.

## 9.5 Niveau d'alchimie

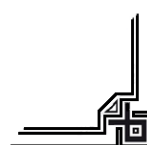
Il existe 3 niveaux d'alchimie :

Apprenti	Donne accès aux 6 ingrédients universels plus à 3 autres qu'il faudra apprendre.
Alchimiste	Donne accès à 9 ingrédients à apprendre pour confectionner des potions et poisons plus puissants.
Grand alchimiste	Donne accès à 6 ingrédients particulièrement rares pour produire des mélanges encore plus puissants. Ce niveau peut aussi donner le titre d'instructeur qui permet d'aider d'autres alchimistes de bas niveau à évoluer.
Quel que soit votre niveau de « Récolte », si vous ne sauvegardez pas votre personnage, toute progression sera perdue et vous devrez recommencer depuis le début au prochain acte.	
Au début de chaque Acte, les joueurs ayant sauvegardé leur personnage devront passer un test de validation du niveau.	

## 9.6 Instructeur

Une fois le niveau Grand Alchimiste atteint, les joueurs ont la possibilité de demander d'obtenir le titre d'instructeur auprès du PNJ « Maitre Alchimiste », qui donne la possibilité d'aider les nouveaux apprentis alchimiste à progresser.

L'obtention de ce titre se fait grâce à une série de missions et à la réussite d'un examen.





Leurs tâches d'instructeur seront :

- De faire récolter et apprendre les ingrédients aux autres alchimistes.
- Les assister pour leur première potion, leurs donner les compositions (ingrédients par potion) et les effets (rôle de la potion, durée d'action, durée de craft) afin de les instruire.
- Éduquer et contrôler pour que les apprentis ne prennent **QUE** les ingrédients qu'ils connaissent et qui leurs serviront pour faire des potions.

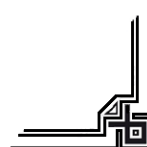
**Les abus coûteront cher aux élèves comme à leurs instructeurs.**

Grace à leurs connaissances exceptionnelles, les instructeurs auront la possibilité de connaître à l'avance l'heure d'apparition des ingrédients de niveau III à chaque nouvel élève formé.

## 9.7 Tableau des potions

### 9.7.1 Niveau 1

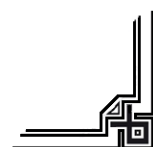
Nom	Effet	Temps de préparation (min)	Durée de l'effet (min)	Condition	Coûts
<b>Immobile</b>	Cible ne bouge plus	5	1	Injection	Ilex aquifolium + Berbérus vulgaris
<b>Larmes de Veuve</b>	Poison lent (-1 PV par quart d'heure)	5	Jusqu'à la mort ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie	Blessure ou Injection	Abies alba + Cornus mas + Acer campestre
<b>Muet</b>	Le joueur ne peut plus parler	5	10	Injection	Sorbus aucuparia + Berbérus vulgaris
<b>Vigueur d'ours Niv 1</b>	Augmente de 1 PV.	5	Jusqu'à la mort	Injection	Ilex aquifolium + Gallium odoratum + Ligustrum vulgare
<b>Soins</b>	Redonne 2 PV	5	Jusqu'à la mort	Injection	Abies alba + Gallium odoratum + Fagus silvetica





## 9.7.2 Niveau 2

Nom	Effet	Temps de préparation (min)	Durée de l'effet (min)	Condition	Coûts
<b>Antipoison</b>	Soigne tous les empoisonnements	15	Immédiat	Injection	Buxus sempervirens + Equisetum arvense
<b>Folie</b>	Poison troublant l'esprit (devient maniaque, schizophrène, phobique et amnésique)	10	30 ou jusqu'à prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie	Injection	Alnus glutinosa + Hedera helix
<b>Vigueur d'ours Niv 2</b>	<u>Attention : Pas cumulable avec niveau 1</u> Augmente de 2 PV	15	Jusqu'à la mort	Injection	Rubus idaeus + Prunus spinosa
<b>Pétrifier</b>	La cible ne bouge plus	10	5 ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie	Injection	lonicera caerulea + Buxus sempervirens
<b>Vérité Niv 1</b>	La cible ne peut plus mentir	10	1	Injection	Alnus glutinosa + Quercus robur
<b>Rage Alchimique</b>	Le joueur attaque tout le monde	15	5 ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie	Injection	Hedera helix + Rubus idaeus
<b>Sourd-muet</b>	Le joueur n'entend plus et ne communique plus	10	10 ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie	Injection	Quercus robur + Equisetum arvense







<b>Jugement des rois</b>	Poison virulent (-3 PV par quart d'heure)	20	Jusqu'à la mort ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie	Blessure / Injection	Prunus spinosa + Ionicera caerulea + Buxus sempervirens
--------------------------	-------------------------------------------	----	------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------	---------------------------------------------------------

## 9.8 Divers

- À l'échoppe d'alchimie, vous trouverez la liste et effet des potions.
- Un herbier sera disponible également à l'échoppe d'alchimie.

## 10. Chasse

La compétence « chasse » vous permet de pister des animaux et de pouvoir obtenir des ingrédients. Certains pourront être :

- Vendus au tavernier
- Utilisé pour réparer et améliorer armes et armures chez le PNJ « Maître Forgeron »
- Également comme ingrédient pour des potions chez le PNJ « Maître Alchimiste ».

En début de jeu, il vous faudra vous rendre auprès du PNJ « Maître de Chasse » afin de recevoir l'emblème de chasse. Vous pourrez le compléter en étudiant la faune locale auprès du PNJ « Maître de Chasse » à tout moment.

La chasse se déroule en différentes phases :

- Vous rendre auprès du PNJ « Maître de Chasse » afin de vous acquitter de la taxe
- Pister des empreintes au sol
- Ramener un objet lié à l'animal pisté au PNJ « Maître de Chasse »
- Puis effectuer le parcours de tir sur cible pour obtenir les ingrédients.

(Le PNJ « Maître de Chasse » vous indiquera la marche à suivre exact).

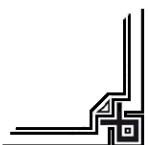
### 10.1 Emblème de chasse

L'emblème de chasse est une marque que le PNJ « Maître de Chasse » distribue moyennant finances.

- Si vous possédez la compétence « chasse », vous pouvez recevoir cet emblème en vous acquittant d'une petite taxe. Vous pourrez ainsi passer autant de temps que vous voulez à chasser.
- Si vous ne possédez pas la compétence « chasse », vous pouvez recevoir cet emblème en vous acquittant d'une grande taxe. Vous pourrez ainsi passer 1 heure pour chasser. Passé ce délai que vous ayez attrapé du gibier ou non, si vous n'avez pas ramener cet emblème auprès du PNJ « Maître de Chasse » vous serez considéré comme braconnier avec les risques inhérents.

## 11. La mort

La mort du personnage intervient lorsque le joueur a perdu tous ses PV. Lors de grande bataille et grosse mêlée générale, le joueur doit se déplacer pour se mettre à l'abri. Une fois à l'abri, il doit rester au sol pendant 2 minutes. Lors de ces deux minutes, le joueur peut être pillé.





## Association GN Azoria

Par la suite, il pourra mettre son poing en l'air ou tenir son arme à l'envers devant lui.

Le joueur est dès lors une âme errante, qui ne peut ni communiquer ni intervenir avec les gens du monde des vivants sauf les joueurs qui possède la compétence « regard noir », les mages avec le sort « protecteur » ou certains PNJ.

Il rejoint le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité. Ces PNJ sont reconnaissables par les nombreuses clés qu'ils transportent.

Cependant, à chaque mort au minimum un point d'âme vous sera prélevé (les « A » marqués sur votre Memoria reçu en début de jeu, c'est pourquoi il est essentiel de la garder sur soi tout au long du jeu).

Présenter cette carte à la demande des PNJ.

Lorsque vous aurez réussi à vous faire ressusciter, vous vous souviendrez de votre mort, de votre passage dans le royaume des morts ainsi que ce qu'il vous a été demandé sauf information contraire.

## 12. Règlement de nuit

Voici quelques règles à observer et appliquer pour le bon déroulement de la partie nocturne, soit dès la fin du repas du samedi soir :

- Horaire, se référer au document « Informations Pratiques ».
- Attention, le samedi soir, le jeu se termine vers 23h30 et recommence le lendemain matin. Cette pause est une obligation cantonale du service de la protection de la faune, merci de la respecter.
- Toutes les zones sont considérées comme en jeu sauf les tentes fermées, l'intérieur du refuge et les zones PNJ.
- Les feux sont strictement interdits au sol et doivent restés sous surveillance.
- Les flammes ouvertes sont interdites.
- Un porteur de lanterne est considéré comme non combattant. S'il désire se battre, il doit déposer sa lanterne en lieu sûr avant de rejoindre le combat (il ne peut donc pas non plus lancer de sort).
- Faites très attention aux coups que vous portez ou aux obstacles naturels moins visible du fait de l'obscurité. Une trousse de premiers secours est disponible à la taverne. Une personne ne souhaitant pas participer aux événements nocturnes peut se parer d'un gilet fluorescent orange (non fourni par l'association) autour de la tête (ceci est interdit en journée).
- Les règles de combat et de points de vie restent les mêmes qu'en journée ainsi que les règles de résurrection.
- Une fois la pause nocturne annoncée, merci de limiter les bruits aux endroits de vie et de respecter les gens désirant se reposer.
- Les animations de nuit prévues par les organisateurs sont théâtralisées et répétées.
- Ne faites pas n'importe quoi dans ce moment-là merci.





## 13. Stratégie

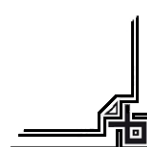
Chaque action faite individuellement ou par le Clan engendre un gain ou une perte de pts de stratégie, à la fin du GN ceux-ci sont additionnés. Le Clan ayant comptabilisé le plus de pts de Stratégie remporte l'Acte en cours.

Dans ce présent tableau, vous pouvez voir une partie des actions principales apportant des gains et pertes de points au Clan durant le déroulement de cet Acte.

### 13.1 Perte de pts

Attaque un membre du Clergé	- 150 pts	Mort du PJ Baron	- 30 pts
Attaque d'un artisan au sein du Clergé	- 100 pts	Mort du PJ Général	- 20 pts
Attaque d'un des Forgeurs des Clés	- 500 pts	Mort du PJ Arconte	- 15 pts
Perte d'une compétence supérieure	- 10 pts	Mort du PJ Diplomate	- 15 pts
Mort définitive du personnage du PJ	- 50 pts	Mort du PJ Initié	- 5 pts
Mort par contrat (carte d'OR)	Pas de malus	Mort par assassinat (carte de couleur selon clan)	Pas de malus

- Les pertes de pts liées aux morts s'additionnent, exemple :  
Mort d'un initié = -5pts de malus pour le Clan / mort d'un Baron -30pts de malus pour le Clan.
- **D'autres actions non décrites sur ce document peuvent bien entendu faire perdre des pts au Clan.**
- Les Orgas se réservent le droit de ne pas attribuer une perte de gains de pts si un abus est constaté.



**13.2 Gain de pts**

<b>Compétences Supérieures</b>	+ 20 pts	<b>Assassinat d'un adversaire</b> (carte de couleur selon clan)	+ 30 pts
		<b>Mort par contrat</b> (carte d'OR)	+ 40 pts

**Caisses de ressources :**

Des caisses de Clans apparaîtront pendant les heures spécifiés ci-dessous, cependant en plus des caisses de Clans plusieurs caisses bonus seront cachées sur la Colline du Wald.

- 2 caisses rouges pour les Séménites
- 2 caisses noirs pour les Dadgekis
- 2 caisses bleus pour les Fellroths
- Caisses neutres pour les bonus

Attention seulement deux comptages de caisses de ressources auront lieu cette année ; Un comptage le samedi à 15h et un comptage le dimanche à 11h30.

Samedi : apparition des caisses de 11h à 14h30 – Comptage à 15h

Dimanche : apparition des caisses de 09h30 à 11h – Comptage à 11h30

En dehors de ces heures de comptage aucune des caisses de ressources ne sera disponible.

Caisse Clan	Caisse autre Clan	Caisse Bonus
Gain de 50 pts	Gain de 100 pts	Gain de 150 pts
+2 fils d'armes	+4 fils d'armes	+6 fils d'armes
+2 Aureus	+4 Aureus	+10 Aureus
+2 enveloppes de mana	+4 enveloppes de mana	+6 enveloppes de mana

Particularité : les points sont de toute façon calculés, cependant le gain matériel est unique à chaque caisse, c'est aux joueurs de choisir ce qu'ils veulent par caisse.

Exemple :

Je ramène une caisse de Clan, deux caisses autre Clan et une caisse bonus :

- Niveau points, je rapporte à mon Clan :  $50 + 100 + 100 + 150 = 400$  pts.
- Dans la caisse Clan, je choisi : +2 fils d'armes.
- Dans la première caisse autre Clan, je choisi : +4 fils d'armes.
- Dans la deuxième caisse autre Clan, je choisi : +4 enveloppes de mana.
- Dans la caisse bonus, je choisi : +10 Aureus.



**Pierres d'âmes :**

Sous l'influence des Astraux, le Chapelain a reçu la mission de récupérer des pierres d'âmes qui sont dispersées sur la Colline du Wald. Ces pierres représentent la mort des âmes enlevées par le Kulte. Les Astraux veulent les analyser afin de comprendre comment ces personnes sont mortes et ainsi être plus fort contre le Kulte.

Les pierres d'âmes peuvent être ramassées par n'importe qui et doivent être ramenées auprès du Chapelain.

Gains de points :

- Rappporter une pierre d'âme rapporte 15 points.
- Rappporte un indice pour un fragment d'armoirie.

**Les Armoiries perdues :**

Il existe trois armoiries qui ont été détruites et éparpillées sur la Colline du Wald.

Ces Armoiries fragmentées en 24 morceaux sont des armoiries de Clans. Ces Armoiries sont importantes pour chacun des Barons et il est important de pouvoir les reformer avant la fin de l'Acte en cours.

Chaque Clan à la possibilité de retrouver ces propres fragments d'armoiries (Interdit de prendre ceux des autres Clans).

Une fois les 24 fragments récupérés, un archéologue avec un mage devront se rendre auprès de l'Intendant des Clés Archéologie pour lui présenter ces armoiries.

Une fois l'armoire assemblée devant l'Intendant des Clés, le Mage pourra utiliser deux Mana et cela permettra de reconstituer l'armoire.

Celle-ci sera transmise au Chapelain.

Gains de points :

- Rappporter l'armoire entière au Chapelin rapporte 500 points.

- D'autres actions peuvent bien entendu rapporter des pts au Clan.
- Des bonus peuvent s'accumuler.
- Les Orgas se réservent le droit de ne pas attribuer de gains de pts si un abus est constaté.

