

Règlement de jeu 2024

Association GN Azoria



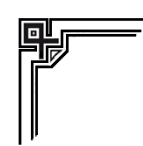
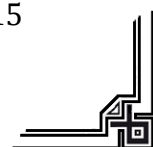
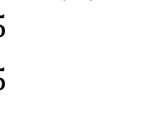
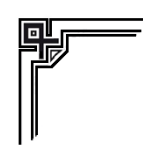


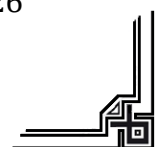
Table des matières

- 1. Préface 4
- 2. Civilités 4
- 3. Comment créer un personnage..... 5
 - 3.1 Races..... 5
 - 3.2 Clans..... 5
 - 3.3 Points de vie (PV) 5
 - 3.4 Carte de personnage..... 5
 - 3.5 Sauvegarde de personnage 5
 - 3.6 Rôles Importants 5
 - 3.7 Compétences supérieures 6
- 4. Compétences 6
- 5. Armes et équipement de combat 8
 - 5.1 Armes 8
 - 5.2 Boucliers 8
 - 5.3 Armures..... 9
 - 5.3.1 Amélioration runique 10
 - 5.3.2 Règle spéciale 10
- 6. Armes et combat..... 10
 - 6.1 Règles de combat..... 10
 - 6.2 Joueur non-combattant 11
- 7. Règles de jeu..... 11
 - 7.1 Pickpocket 11
 - 7.2 Pillage..... 12
 - 7.3 Argent..... 12
 - 7.4 Dissimulation 12
 - 7.5 Langues mortes 12
 - 7.6 Regard noir 12
 - 7.7 Banque Naine 12
 - 7.8 Assassinat 13
 - 7.9 Assommer 14
 - 7.10 Négoce..... 14
 - 7.11 Objets de jeu 14
- 8. Archéologie 14
 - 8.1 Niveau d'objet archéologique 15
 - 8.2 Gemmes d'expérience..... 15





- 8.3 Récupération de gemmes 15
- 8.4 Bonus/Malus 15
- 9. Magie 16
 - 9.1 Puissance de magie 16
 - 9.2 Mana 16
 - 9.3 Enveloppes de mana..... 16
 - 9.3.1 Standard 16
 - 9.3.2 Bonus 16
 - 9.4 Matérialisation des sorts 17
 - 9.5 Incantation 17
 - 9.6 Tableaux des sorts..... 17
 - 9.6.1 Niveau 1 17
 - 9.6.2 Niveau 2 18
 - 9.7 Magie Niveau 3 18
 - 9.7.1 Prérequis..... 18
 - 9.7.2 Points Magiques 19
 - 9.7.3 Tableau des sorts Niveau 3 19
 - 9.8 Règle spéciale Magie..... 19
- 10. Alchimie 20
 - 10.1 Livret d'alchimie 21
 - 10.2 Ingrédients 21
 - 10.3 Faire preuve de respect pour la compétence..... 21
 - 10.4 Recettes 21
 - 10.5 Utilisation 21
 - 10.6 Niveau d'alchimie 22
 - 10.7 Instructeur 23
 - 10.8 Tableau des potions..... 23
 - 10.8.1 Niveau 1 23
 - 10.8.2 Niveau 2 24
 - 10.9 Divers 24
- 11. Chasse 24
 - 11.1 Emblème de chasse..... 25
- 12. La mort..... 25
- 13. PNJ..... 26
 - 13.1 Divers règles PNJ..... 26
 - 13.2 La magie PNJ..... 26





Association GN Azoria

13.3	Tableau des sorts PNJ	26
14.	Règlement de nuit.....	27
15.	Stratégie.....	28
15.1	Perte de pts	28
15.2	Gain de pts.....	29





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. 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.

Les termes Comité, Organisateur et Orga utilisés dans ce document désignent les mêmes personnes : le Comité de l'Association GN Azoria.

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 et/ou tricher ne vous amènera pas grand-chose à part ruiner votre week-end et celui des autres.

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 un lieu d'échange et de prouesse où les effets de CBD ou autres ne sont pas utiles, le comité se réserve le droit d'exclure les participants 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.

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





Association GN Azoria

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 participant 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

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 l'inscription disponible sur le site internet de [l'association GN Azoria](#).

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 Clans

Vous devez rejoindre l'un des trois clans disponibles.

3.3 Points de vie (PV)

Votre personnage a 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 supérieures, fortune et mana bonus. 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 récupérons 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.

Si vous ne le sauvegardez pas au deuxième opus, il sera perdu pour le troisième opus, et ainsi de suite.





3.6 Rôles Importants

Les clans sont dirigés par 4 rôles importants : Baron, Diplomate, Arconte et Général.

Les rôles importants sont attribués après concours lorsque l'un d'entre eux est disponible.

Les rôles importants n'ont pas besoin de sauvegarder leur personnage car celle-ci est automatique. Attention, cela ne fonctionne pas pour les remplaçants, ils doivent faire la démarche de sauvegarde.

Les personnes jouant un rôle important peuvent soumettre un remplaçant au Comité sous réserve de son acceptation par celui-ci.

Si une personne ne souhaite plus incarner son rôle, elle doit en informer le Comité.

Le Comité se réserve le droit de retirer son rôle à un joueur en cas de comportement inadéquat et/ou dangereux.

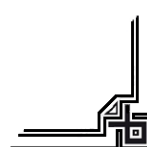
3.7 Compétences supérieures

Elles sont accessibles durant le jeu par le biais de PNJ :

Type de compétences	Description	Quel PNJ
Assassinat Niv 2	Permet l'assassinat de dos en combat et de face hors combat.	« Iudex »
Dépeceur (Chasse Niv 2)	Permet de récupérer des ingrédients de chasse supplémentaires.	« Maître Chasse »
Dissimulation Niv 2	Permet de 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 de base supplémentaires.	« Iudex »
Langues ancestrales	Permet de déchiffrer des parchemins ancestraux, symbole LA.	« Archiviste »
Magie Niv 3	Permet d'apprendre des sorts de Magie Niv 3.	« Archiviste »
<p>⊗ Attention, les compétences supérieures peuvent être perdues durant le jeu, si tel est le cas, il faudra alors refaire la formation pour les récupérer.</p> <p>⊗ Lorsqu'une compétence est acquise, à l'opus suivant, elle va devoir être validée afin de confirmer son acquisition, pour autant que votre personnage ait été sauvegardé à l'opus précédent (voir chapitre « 3.5 Sauvegarde de personnage »).</p>		

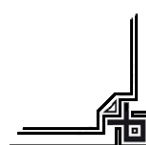
4. Compétences

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 le formulaire d'inscription à l'opus).





Types de compétences	Description
Alchimie	Prérequis Langues mortes Permet de récolter des ingrédients d'alchimie, à l'exception du minéral Niv 1 et Niv 2 (voir chapitre « 10 Alchimie »).
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Archéologie	Permet de récupérer des objets antiques (voir chapitre « 8 Archéologie »).
Arcs/arbaleètes	Permet de manier les arcs et arbaleètes.
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains » (voir chapitre « 5.1 Armes »).
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main » (voir chapitre « 5.1 Armes »).
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer (sans âme rigide). Tout le monde possède cette compétence de base.
Assassinat	Permet d'assassiner (voir chapitre « 7.8 Assassinat »).
Bouclier Niv 1	Voir chapitre « 5.2 Boucliers ».
Bouclier Niv 2	Prérequis bouclier Niv 1 (voir chapitre « 5.2 Boucliers »).
Bouclier Niv 3	Prérequis bouclier Niv 1 et Niv 2 (voir chapitre « 5.2 Boucliers »).
Chasse	Prérequis Arcs/arbaleètes Permet de récolter des ingrédients de chasse (voir chapitre « 11 Chasse »).
Dissimulation Niv 1	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir chapitre « 7.4 Dissimulation »).
Endurance Niv 1	Procure un point de vie de base supplémentaire.
Langues mortes	Permet de lire et écrire des langues « mortes » : LM.
Magie Niv 1	Prérequis langues mortes Permet l'utilisation de la magie Niv 1 (voir chapitre « 9 Magie »).
Magie Niv 2	Prérequis langues mortes et Magie Niv 1 Permet l'utilisation de la magie Niv 1 et Niv 2 (voir chapitre « 9 Magie »).
Maniement armes de dernier recours	Dagues ; poignards ; tabouret ; petits outils ; etc... Tout le monde possède cette compétence de base.
Négoce	Commencez le jeu avec le double de l'argent de base. Permet de négocier auprès de certains PNJ (voir chapitre « 7.9 Assommer Négoce »).
Pickpocket	Permet de voler un adversaire (voir chapitre « 7.1 Pickpocket »).
Port de l'armure Niv 1	Gambison, cuir tendre (voir chapitre « 5.3 Armures »).
Port de l'armure Niv 2	Prérequis Port de l'armure Niv 1 Cuir dur, cotte courte. Permet de récolter du minéral Niv 1 (voir chapitre « 5.3 Armures »).





Types de compétences	Description
Port de l'armure Niv 3	Prérequis Port de l'armure Niv 1 et Niv 2 Métal, cotte longue. Permet de récolter du minerai Niv 1 et Niv 2 (voir chapitre « 5.3 Armures »).
Regard noir	Permet de voir les morts et de leur poser une question (voir chapitre « 7.6 Regard noir »).

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 (25 livres max)	Ignore l'armure	1	Non
Arbalète (25 livres max)	Ignore l'armure	2	Non

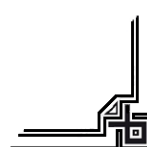
Attention celles-ci doivent être sécurisées pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
 Il est possible d'avoir des armes/objets d'apparat mais ceux-ci ne peuvent pas être utilisés pour se battre ou se défendre.
 Le comité se réserve le droit de refuser une arme si elle représente un danger.
 Si votre arme ne rentre pas dans ces catégories, merci de contacter info.azoria@gmail.com

5.2 Boucliers

Voici les différents types de bouclier que votre personnage peut utiliser :

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 / 76-90 de diamètre	Bouclier Niv 2
Écu lourd	110-150 x 60-80	Bouclier Niv 3

Attention, ils doivent être sécurisés pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
 Ceux-ci doivent être en latex ou recouverts de mousse.
 Le comité se réserve le droit de refuser un bouclier s'il représente un danger.

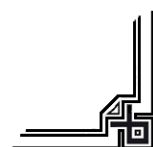




5.3 Armures

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
<p>☑ Chaque PA correspond à une unité de pièce d'armure et non au duo.</p> <p>☑ Pour toutes les pièces non citées sur ces exemples, leurs attributions de PA pourront éventuellement être délivrées par l'Orga responsable lors du briefing.</p> <p>☑ *Matériaux en Polyuréthane</p>						
Tableau Armure (PA) Cotte de maille						
Zone de protection	Alu		Métal			
	Camail	0.25	Camail	0.5		
	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		





Association GN Azoria

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.

L'amélioration runique Niv 1 permet d'ignorer 1 effet alchimique ou sort magique, il faut 7 PA au minimum et du minerais Niv 1.

L'amélioration runique Niv 2 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 « Alchimie ».

5.3.2 Règle spéciale

En sélectionnant la compétence « Magie Niv 1 et Niv 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, bâtons 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 combat pourra être momentanément stoppé à la suite d'un tel coup.

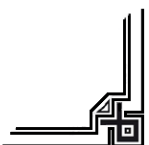
Merci de simuler le poids des armes, **il est interdit de donner des doubles coups rapides.**

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

Il est interdit de faire semblant d'être mort si vos points de vie ne sont pas à 0.

De plus, il est interdit de :

- ☒ Ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs.
- ☒ Dérober plusieurs fils d'arme sur un même mort. Ensuite utilisez-le pour vous-même ou vendez-le auprès des PNJ.
- ☒ Combattre à mains nues.
- ☒ 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.

6.2 Joueur non-combattant

Pour les joueurs non-combattants ou ne souhaitant pas se battre se faisant surprendre par un groupe de joueurs ou de PNJ au sein du Clergé des Clés ou en dehors et ne pouvant pas ou ne voulant pas fuir peuvent se déclarer mort et subir les pénalités liées à cet état (pillage, etc.).

Le joueur doit clairement l'indiquer et s'éloigner de la zone dangereuse si les combats persistent (voir chapitre « 12 La mort »).

7. Règles de jeu

7.1 Pickpocket

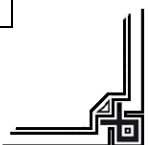
Il est possible de voler un autre joueur en lui plaçant une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller sur la personne (poches, sacoches, etc.) sans que celui-ci ne le remarque. Par respect pour le matériel d'autrui, merci de ne pas placer votre pincette sur des objets qui peuvent être endommagés tel que armes en latex, etc.

Lors d'une réussite, vous pouvez voler votre cible, et prendre au maximum 3 fils d'arme **ou** au maximum 10 Aureus **ou** tous les ingrédients (alchimique, minéral et chasse) **ou** un objet de jeu 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 !

Il est possible de voler un PNJ, mais attention à vos risques et périls.

Procédure du pickpocket standard	
Etape 1	Poser une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller sur la personne.
Etape 2	Si vous avez réussi sans vous faire repérer, vous pouvez demander à votre victime de vous montrer le contenu de l'endroit où vous avez placé votre pincette.
Etape 3	Vous pouvez voler : au maximum 3 fils d'arme ou au maximum 10 Aureus ou tous les ingrédients (alchimique, minéral et chasse) ou un objet de jeu.
Etape 4	Vous pouvez partir avec votre larcin.
Etape 5	Le joueur volé se rendra compte au bout d'une minute que l'endroit volé est « plus léger ».

Procédure du pickpocket anonyme au sein du Clergé des Clés	
Etape 1	Poser une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller sur la personne.
Etape 2	Si vous avez réussi sans vous faire repérer et si vous souhaitez rester anonyme auprès de votre victime, vous pouvez vous rendre auprès de Dard'rik.
Etape 3	Expliquez à Dard'rik de manière RP que vous avez réussi à voler quelqu'un. Indiquez-lui ce que vous souhaitez voler : au maximum 3 fils d'arme ou au maximum 10 Aureus ou tous les ingrédients (alchimique, minéral et chasse) ou un objet de jeu.
Etape 4	Dard'rik va vers la personne volée pour récupérer le fruit de votre larcin.
Etape 5	Revenez vers Dard'rik après un petit moment pour récupérer le fruit de votre larcin.





7.2 Pillage

Il est possible de piller un joueur mort, mais pas besoin de compétence ou de pincette. Un joueur mort ne peut être pillé qu'une seule fois. S'il a déjà été dépouillé, le joueur devra le dire au second joueur qui tente de le piller. On peut piller au maximum 3 fils d'arme **ou** au maximum 10 Aureus **ou** au maximum 5 ingrédients en tout (alchimique, minéral ou chasse) **ou** un objet de jeu. Pour les ingrédients, vous ne pouvez piller que selon les compétences que vous possédiez.

7.3 Argent

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

7.4 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 dissimulez en étant hors de vue des joueurs dont vous voulez vous cacher.

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

Cependant, certains PNJ pourront tout de même vous voir et ils vous le feront comprendre en vous l'indiquant oralement, exemple : si un PNJ vous dit : « Je te vois, fuis pendant que tu le peux... ». Merci de faire preuve de RP.

7.5 Langues mortes

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

Les langues communes (français) sont lisibles par tous.

Le PNJ « Archiviste » est responsable de cette compétence.

7.6 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 !

7.7 Banque Naine

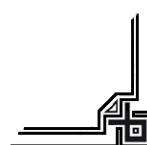
Cet avantage In-Game va vous permettre de conserver certains objets liés à certaines quêtes, selon exceptions qui seront expliquées lors du briefing et auprès du PNJ « Maître Forgeron » et de son second.





7.8 Assassinat

Procédure de l'assassin niveau 1	
L'assassinat de niveau 1 n'est pas permis en combat.	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « FIGER » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions – 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.
Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un bonus de points au clan de l'assassin et ne fait pas perdre de points au clan de la victime.	
Procédure de l'assassin niveau 2	
Permet l'assassinat de dos en combat et de face hors combat.	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de face.
Etape 2	Annoncer « FIGER » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions – 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.
Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un bonus de point au clan de l'assassin et ne fait pas perdre de points au clan de la victime.	
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 « FIGER » - 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 obligé de vous laisser faire (toujours en RP) – 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 chapitre « 7.1 Pickpocket »), 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.
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**

- ☒ Les PNJ peuvent assassiner de n'importe quel côté.
- ☒ Aucune pièce d'armure ne protège de l'assassinat ni aucune compétence.

7.9 Assommer**Procédure assommer**

Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « ASSOMMER » de façon claire et distincte.
Etape 3	Votre victime s'affale au sol et restera inconsciente pendant 2 minutes.
☒ La victime peut être réveillée par un autre joueur (utiliser votre imagination). La victime se réveillera en ayant mal à la tête.	
☒ Pour rappel, il n'est pas possible d'utiliser la compétence « Pickpocket » sur quelqu'un qui est assommé.	

7.10 Négocce

Le joueur ayant la compétence « Négocce » commence le jeu avec le double de l'argent de base. Tous les joueurs peuvent négocier le prix auprès des PNJ, cette compétence permet d'obtenir un bonus à l'achat ou à la vente si la procédure est réussie.

Permet de négocier auprès des PNJ suivants : « Tavernier, Cuisinier, Maître Alchimiste, Maître Forgeron et Maître Chasse » selon la procédure ci-dessous.

Procédure de négoce

Etape 1	Une fois le prix négocié, le joueur présente sa Memoria au PNJ pour qu'il puisse vérifier que le joueur a la compétence « Négocce ».
Etape 2	Le joueur et le PNJ s'affrontent dans un jeu équitable par exemple un shifumi (pierre-papier-ciseaux), etc.
Etape 3	Si le joueur gagne, il obtient un bonus à la vente ou à l'achat d'un tiers arrondi selon l'envie du PNJ.

7.11 Objets de jeu

Les objets de jeu sont toujours identifiés soit par une image soit par un PNJ. Ces objets de jeu s'acquèrent, se volent ou se gagnent auprès des PNJ. Ils sont reconnaissables par leur fil de couleur orange sauf pour les objets d'archéologie qui ont leur propre couleur.

8. 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.





8.1 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

8.2 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

8.3 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.

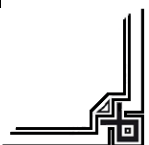
Lancé de dé	1	2	3	4	5	6
Gain de gemmes vertes	1	2	3	4	5	6

8.4 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





Association GN Azoria

% 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.

9. Magie

9.1 Puissance de magie

Chaque niveau donne droit à des points de puissance magique qui peuvent être dépensé pour apprendre des sorts (voir le tableau au chapitre « 9.6 Tableaux des sorts »).

9.2 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 de mana standard, il faudra non seulement ramener les usagées auprès du PNJ responsable « Archiviste » mais également se tenir prêt à tout type d'épreuves 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.

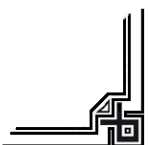
9.3 Enveloppes de mana

9.3.1 Standard

Les enveloppes de mana standard sont celles que vous recevez de base en fonction de votre niveau de magie. Les enveloppes de mana standard en votre possession ne peuvent pas être sauvegardées car elles vous sont automatiquement redonnées au début de l'acte suivant.

9.3.2 Bonus

Les enveloppes de mana bonus sont celles que vous pouvez recevoir par un PNJ ou dans les caisses de ressources. Les enveloppes de mana bonus en votre possession peuvent être sauvegardées.





Les enveloppes de mana bonus sont à utilisation unique et ne peuvent pas être échangées contre des neuves. Elles sont reconnaissables par l'inscription « MANA BONUS ».

9.4 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 !**

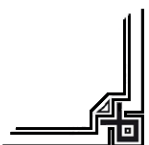
9.5 Incantation

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.

9.6 Tableaux des sorts

9.6.1 Niveau 1

Sort	Effet et description	Matérialisation
Désarmement	Désarme un joueur ciblé (le joueur doit poser son arme au sol et attendre 10 secondes avant de pouvoir la reprendre).	Enveloppe
Lumière	Le sorcier ou le mage crée de la lumière.	Lampe de poche
Parole maudite	Rend muet un joueur touché par la boule en mousse (y compris si c'est paré par exemple avec un bouclier, etc.) jusqu'à sa mort ou jusqu'à dissipation.	Enveloppe + boule en mousse
Peau d'écorce	Augmente de 1 PA, ne se régénère pas, se termine à la mort.	Enveloppe + ruban vert
Secousse	Met à terre le joueur ciblé.	Enveloppe
Soins	Soigne 2 PV par joueur, jusqu'à deux joueurs ciblés (voir chapitre « 9.8 Règle spéciale Magie »).	Enveloppe
Trait magique	Délivre un dégât au touché (dégât non direct si présence de PA). Ce sort peut être paré par exemple avec un bouclier, etc. 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





9.6.2 Niveau 2

Sort	Effet et description	Matérialisation
Sphère magique	Voir chapitre « 9.8 Règle spéciale Magie ».	Enveloppe + boule en mousse munie d'une corde entre 30 centimètres et 60 centimètres
Paralyse	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant 30 secondes.	Enveloppe
Peau d'écorce	Augmente de 2 PA, ne se régénère pas, se termine à la mort. Les PA sont non cumulables avec le niveau 1.	Enveloppe + 2 rubans verts
Rage	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
Ralentissement	Le joueur ciblé fait les gestes au ralenti pendant 10 secondes. 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
Soins	Soigne 3 PV par joueur, jusqu'à trois joueurs ciblés (voir chapitre « 9.8 Règle spéciale Magie ».	Enveloppe
Souffrance	Le joueur touché par la boule en mousse doit hurler de douleur pendant 15 secondes. Ce sort ne peut pas être paré.	Enveloppe + boule en mousse
Trait magique	Délivre 2 dégâts au touché (dégâts non directs si présence de PA). Ce sort peut être paré par exemple avec un bouclier, etc. 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
Protecteur	Voir chapitre « 9.8 Règle spéciale Magie ».	Une enveloppe par mort

9.7 Magie Niveau 3

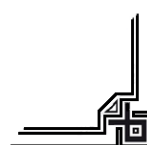
Le Mage obtient le titre Archimage, mais il est toujours inférieur à Arconte en termes de hiérarchie.

Si c'est un Arconte, il obtient le titre Arconte Supérieur.

9.7.1 Prérequis

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

- Langues Mortes
- Langues Ancestrales
- Magie Niv 1
- Magie Niv 2





9.7.2 Points Magiques

Gagnent 10 pts magiques afin de sélectionner les sorts dans le tableau de sorts ci-après. Pour le détail des coûts, vous devrez vous rendre auprès du PNJ « Archiviste ».

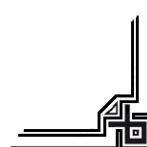
9.7.3 Tableau des sorts Niveau 3

Sort	Effet et description	Matérialisation
Dissipation	Dissipe le sort qui vient d'être lancé.	Enveloppe
Trompe alchimie	Dissipe une potion d'alchimie. Si vous subissez une potion d'alchimie vous annoncez que vous utilisez un Trompe alchimie qui dissipe la potion en utilisant deux enveloppes. Ne fonctionne pas pour mort instantanée.	Deux Enveloppes
Trompe archéologie	Dissipe un malus dû à un objet archéologique, pour vous ou une autre personne. Il suffit d'utiliser deux enveloppes. Ne fonctionne pas pour mort instantanée.	Deux Enveloppes
Miroir	Renvoi de sort.	Enveloppe + miroir
Peau d'écorce Niv 3	Augmente de 4 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort du joueur ayant reçu le sort. Les PA sont non cumulables avec le niveau 1 et le niveau 2.	Enveloppe + 4 rubans verts
Soins Niv 3	Soigne 4 PV par joueur, jusqu'à quatre joueurs ciblés (voir chapitre « 9.8 Règle spéciale Magie »).	Enveloppe
Trait magique Niv 3	Délivre 4 dégâts au touché (dégât non direct si présence de PA). Ce sort peut être paré par exemple avec un bouclier, etc. 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 dégâts »).	Boule en mousse

9.8 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.

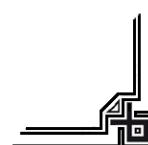




Sort	Effet et description
Sphère magique	<p>Crée une sphère de protection autour du mage. Cette sphère permet de protéger le mage et d'autres joueurs. Avant de lancer le sort, les autres joueurs qui veulent être protégés doivent poser leurs 2 mains sur le mage. Le mage et les autres joueurs protégés ne peuvent ni attaquer ni lancer des sorts ni se déplacer.</p> <p>Après avoir déchiré l'enveloppe de Mana (en citant l'incantation), le mage fait des moulinets au-dessus de sa tête avec une boule en mousse munie d'une corde entre 30 centimètres et 60 centimètres :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Dure tant que le mage fait des moulinets au-dessus de sa tête, ☑ En cas d'interruption de rotation, le sort se dissipe, ☑ Protège de tout sauf de « dissipation des sorts », ☑ En gros vous pouvez parler mais rien faire d'autre.
Soin	<p>Le joueur effectuant le sort doit commencer par demander au(x) joueur(s) de mettre un genou à terre devant lui. Ensuite il peut lancer son sort selon la procédure standard.</p> <p>Particularité :</p> <p>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>
Protecteur	<p>Le mage ne peut posséder :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Hors combat : qu'un seul protecteur pendant 15 minutes. À la fin du temps, le protecteur redevient un mort normal et rentre dans le processus standard de la mort. Le sort « Protecteur » ne peut plus être lancé sur ce mort. ☑ En combat : deux protecteurs. Le sort se dissipe à la fin du combat. Le sort « Protecteur » ne peut plus être lancé sur ces morts. <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 meurent 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>
Magie PNJ	<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 (voir section PNJ pour les détails).</p>

10. 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 ».





10.1 Livret d'alchimie

Votre livret d'alchimie, dans lequel il faudra écrire votre nom et prénom 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.

10.2 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.

Grace à la compétence « Alchimie », le joueur peut récupérer des plaquettes en bois représentant la matière première qui dans la mesure du possible sont des éléments réels existants en général 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 (arbre de type sapin synthétique) mais également auprès de certains PNJ qui en vendent aussi et sur certain PNJ créature.

Prenez vos précautions, en effet ces arbres sont souvent dans des zones à risques, pensez à vous munir d'une garde pouvant ainsi vous protéger. Il est également possible que certain PNJ hostiles puissent déraciner ces arbres et les dérober. Si c'est le cas, il faudra tout faire pour les récupérer car si des arbres disparaissent le nombre d'ingrédients seront largement diminué, rendant votre tâche à la création de potion plus difficile.

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 ».

10.3 Faire preuve de respect pour la compétence

En tant qu'Alchimiste, vous êtes proche de la nature. Lorsque vous récupérez des ingrédients, merci de prélever que ceux qui vous sont nécessaires pour la création de potion et pensez aux autres joueurs jouant la même compétence que vous.

Si vous pillez la totalité des ingrédients présents sur les arbres, il n'y en aura plus pour les autres et cela gâchera leur jeu. En effet, l'association possède un grand nombre d'ingrédients mais ceux-ci ne sont pas illimités et dans vos poches ils ne servent à rien.

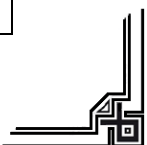
10.4 Recettes

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 livret d'alchimie qui vous sera mis à disposition.

10.5 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 !

Procédure d'injection pour soi-même / allié	
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.





Procédure pour soi-même / allié	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion.
Procédure d'injection pour ennemi	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « FIGER » 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.
Procédure de la victime	
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 « FIGER ».
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 ou une flèche.
Etape 2	Le PNJ « Maitre Forgeron » attribue un sceau représentant le contenant sur l'arme ou la flèche 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 ».
Procédure pour soi-même / allié	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion.

10.6 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 « d'Alchimie », 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.

10.7 Instructeur

Une fois le niveau Grand Alchimiste atteint, les joueurs ont la possibilité de demander d'obtenir le titre d'instructeur auprès du PNJ « Maître 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.

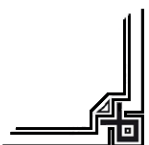
10.8 Tableau des potions

Chaque potion devra être créée par vos propres soins, le temps de préparation nécessaire à la création de chaque potion varie selon le type et votre niveau, ainsi que le déroulement de jeu. Il est possible que selon ce qui se passe en RP une potion puisse être préparée plus vite ou alors plus lentement entre chaque création.

Nous rappelons, comme indiqué dans les procédures, pour utiliser vos potions, cela se fait par injection au sol et non les boire.

10.8.1 Niveau 1

Nom	Effet	Durée de l'effet
Immobile	Cible ne bouge plus	1 min
Larmes de Veuve	Poison lent (-1 PV par quart d'heure)	Jusqu'à la mort ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie
Muet	Le joueur ne peut plus parler	10 min ou Jusqu'à la mort
Vigueur d'ours Niv 1	Augmente de 1 PV.	Jusqu'à la mort
Soins	Redonne 2 PV	Jusqu'à la perte de ceux-ci





10.8.2 Niveau 2

Nom	Effet	Durée de l'effet
Antipoison	Soigne tous les empoisonnements	Immédiat
Folie	Poison troublant l'esprit (devient maniaque, schizophrène, phobique et amnésique)	30 min ou jusqu'à prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie ou mort
Vigueur d'ours Niv 2	Attention : Pas cumulable avec niveau 1 Augmente de 2 PV	Jusqu'à la mort
Pétrifier	La cible ne bouge plus	5 min ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie ou mort
Vérité Niv 1	La cible ne peut plus mentir	1 min
Rage Alchimique	Le joueur attaque tout le monde dans un rayon de 3 mètres	5 min ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie ou mort
Sourd-muet	Le joueur n'entend plus et ne peut plus communiquer	10 min ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie ou mort
Jugement des Rois	Poison virulent (-3 PV par quart d'heure)	Jusqu'à la mort ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie

10.9 Divers

- ☒ À l'échoppe d'alchimie, vous trouverez la liste et effet des potions.
- ☒ Un herbier sera disponible également à l'échoppe d'alchimie.
- ☒ Vous trouverez également le cout de fabrication de chaque potion, c'est-à-dire les ingrédients nécessaires également à l'échoppe d'alchimie.
- ☒ Les sorts de niveau 3 sont également disponibles auprès du PNJ « Maître Alchimiste ».

11. Chasse

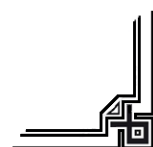
La compétence « Chasse » vous permet de pister des animaux et de pouvoir obtenir des ingrédients. Certains pourront être :

- ☒ Vendus au tavernier ou aux cuisiniers
- ☒ 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 Chasse » afin de recevoir l'emblème de chasse.

Vous recevez en début de jeu un livret chasse que vous pourrez compléter en étudiant la faune locale auprès du PNJ « Maître Chasse » à tout moment. Attention, les ingrédients que vous pourrez recevoir dépendent de vos connaissances indiquées dans votre livret chasse.

La compétence supérieure « Dépeceur », vous permet de récupérer des ingrédients supplémentaires mais toujours selon vos connaissances indiquées dans votre livret chasse.





La chasse se déroule en différentes phases :

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

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

11.1 Emblème de chasse

L'emblème de chasse est une marque que le PNJ « Maître 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 ramené cet emblème auprès du PNJ « Maître Chasse » vous serez considéré comme braconnier avec les risques inhérents.

12. La mort

La mort du personnage intervient lorsque le joueur a perdu tous ses PV ou s'il s'est déclaré mort.

12.1 En combat

Pour des raisons de sécurité, le joueur ayant perdu tous ses PV peut 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.

Par la suite, il pourra croiser ses bras ou tenir son arme à l'envers devant lui afin de rejoindre le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité.

12.2 Hors combat

Le joueur ayant perdu tous ses PV doit rester au sol pendant 2 minutes. Lors de ces deux minutes, le joueur peut être pillé.

Par la suite, il pourra croiser ses bras ou tenir son arme à l'envers devant lui afin de rejoindre le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité.

12.3 Âme errante

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.

*« Quand tu meurs, tu te souviens de tout et tu entends la voix de ton
Astraux qui t'ordonne de te rendre au Sanctuaire pour y être ressuscité. »*

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.





Lors de votre résurrection, le traumatisme de votre mort (qui, quoi, comment et où) sera effacé de votre mémoire pour vous permettre de revenir à la vie dans les meilleures conditions possibles, vous vous souviendrez juste d'avoir été ressuscité parmi les morts par les Astraux et que le Clergé des Clés à su vous guider afin de retrouver la vie.

13. PNJ

Les personnages non-joueurs (PNJ) jouent un rôle important, leur rôles sont déterminés mais possèdent une liberté dans celui-ci, ils permettent au jeu de déployer et participe activement au bon déroulement du scénario oeuvrant dans l'accompagnement des joueurs en leur offrant leur aide, ou en les affrontants également lors de combats pour garantir l'animation du GN.

Un PNJ peut largement incarner plusieurs personnages avec de nombreux costumes différents dans la mesure du possible. Certaines parties des costumes (chaussures, pantalons, pièces d'armure, etc.) peuvent être communes à plusieurs personnages, mais cela ne veut pas dire qu'il a été possédé ou manipulé par un personnage précédemment joué. Seul le sort PNJ « Possession » permet de posséder un joueur ou un PNJ (voir description ci-après).

13.1 Divers règles PNJ

- ☐ Les PNJ ne sont pas un défouloir ni un Punching ball, merci de les respecter au même titre que chaque personne présente au GN.
- ☐ Les PNJ utilisent un Gilet fluorescent = invisible, ils ne sont donc pas visible, merci de jouer le jeu et de ne pas les suivre bêtement.
- ☐ Les PNJ avec brassard orange, ne sont pas visible par les joueurs n'ayant pas passé le voile/portail. Du coup jouez la panique et les joueurs ayant passé voile/portail qui eux les voient jouez l'incompréhension que vos camarades ne les voient pas.
- ☐ Durant un combat il se peut que certain PNJ croisent les mains ou armes en l'air marque un arrêt, annonce invisible, puis se déplacent.
- ☐ Les PNJ peuvent annoncer les dégâts oralement de leurs armes et ceux-ci peuvent varier entre chaque touche.
- ☐ Un PNJ mort peut être piller, il se peut que certains possèdent des objets de jeu.

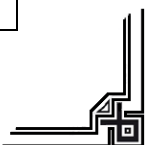
13.2 La magie PNJ

Les PNJ possèdent de nombreux sorts de magie afin de pouvoir équilibrer le jeu et animer le GN, ils n'ont pas besoin d'utiliser les enveloppes de mana à contrario des joueurs. Ils utiliseront le sort en indiquant le nom et l'effet dans la plupart du temps mais également parfois en utilisant la phrase type « Par le pouvoir de mon incantation (nom du sort) » comme les joueurs.

13.3 Tableau des sorts PNJ

Vous pouvez découvrir les sorts principaux utilisé par les PNJ, ils en utilisent bien d'autre, c'est pour ça que vous devez rester attentif.

Sort	Effet, description et RP
Paralysie	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant le temps indiqué par le PNJ. Exemple : « Paralysie ⇒ 30 secondes »
Invisible	Le PNJ croise les bras au-dessus de lui et devient invisible.
Peur	Le joueur ciblé est pris de panique, il fuit en hurlant sur la distance indiquée par le PNJ. Exemple : « Peur ⇒ 10 mètres »





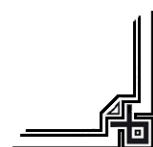
Sort	Effet, description et RP
Secousse	Le joueur ciblé est mis à terre durant le temps indiqué par le PNJ. Exemple : « Secousse ⇔ 15 secondes »
Séisme	Le PNJ armée d'une arme à deux mains, va la monter en hauteur la faire tourner au-dessus de lui et indiquer Séisme tout en indiquant le diamètre de l'onde de choc en tapant au sol, alors tous les joueurs présents dans la distance indiquée doivent tomber au sol, compter jusqu'à 5 puis, ils peuvent se relever. Exemple : « Séisme ⇔ 5 mètres »
Vérité	Le joueur ciblé doit dire la vérité, il ne peut pas mentir.
Possession	<p>Le PNJ approche le joueur ciblé, va indiquer Hors RP que celui-ci va être possédé. Le PNJ va expliquer le rôle à faire, le concept et la durée. Après cela une incantation sera lancée par le PNJ et une écharpe comme indiquée sur l'image ci-dessous sera portée par le possédé.</p> <p>Attention cet élément de jeu et le seul moyen reconnaissable dans le GN qui symbolise la possession. C'est la seule et unique façon possible dans le GN qu'un joueur ou un PNJ « artisans, Intendant des Clés » puisse être possédé, la couleur est le violet mais ne symbolise pas forcément une possession par le Kulte.</p>
Mort	Le PNJ vous cible et vous crie « MORT », vous ressentez une terrible douleur, vous brûlez de l'intérieur, vous hurlez et vous vous effondrez par terre.



14. 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 :

- ⊞ Attention, le samedi soir, le jeu se termine entre 22h30 et 23h30 et recommence le lendemain matin 09h30. 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, les échoppes avec un panneau marqué « Fermer », 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).
- ⊞ Nous rappelons que toutes formes de source de lumière hormis lanterne, le sort de magie « Lumière » sont interdits, merci de respecter cela pour l'immersion de tous.
- ⊞ 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 évènements nocturnes peut se parer d'un gilet fluorescent orange (non fourni par l'association) nous rappelons que ceci est interdit en journée et de venir informer un Orga.





- ☒ 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.

15. 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.

15.1 Perte de pts

Attaque un membre du Clergé des Clés	- 150 pts	Mort du PJ Baron	- 30 pts
Attaque d'un artisan au sein du Clergé des Clés	- 100 pts	Mort du PJ Général	- 20 pts
Attaque d'un des Astraux	- 500 pts	Mort du PJ Arconte	- 20 pts
Perte d'une compétence supérieure	- 10 pts	Mort du PJ Diplomate	- 20 pts
Mort définitive du personnage du PJ	- 50 pts	Mort du PJ Initié	- 10 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 = -10pts 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.





15.2 Gain de pts

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

Caisses de ressources :

Des caisses de Clans apparaîtront pendant les heures spécifiées 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 noires pour les Dadgekis
- ☒ 2 caisses bleues 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 11h00 à 14h30 – Comptage à 15h00

Dimanche : apparition des caisses de 09h30 à 11h00 – 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
+3 fils d'armes	+5 fils d'armes	+7 fils d'armes
+3 Aureus	+5 Aureus	+15 Aureus
+3 enveloppes de mana bonus	+5 enveloppes de mana bonus	+7 enveloppes de mana bonus

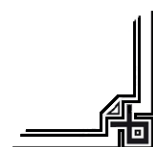
Particularité :

- ☒ 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.
- ☒ C'est le PNJ Sénéchal du Clergé des Clés qui est en charge de la réception des caisses de ressources
- ☒ Il est interdit de glisser toute forme d'objet dans les caisses, car ceux-ci seront perdus pour le jeu, en gros il ne vous sert à rien de dérober un objet de jeu de le glisser dans une caisse d'un Clan adverse et de donner celle-ci au Clan concerné dans le but de faire perdre des pts à celui-ci.

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 choisis : +3 fils d'armes.
- ☒ Dans la première caisse autre Clan, je choisis : +5 fils d'armes.
- ☒ Dans la deuxième caisse autre Clan, je choisis : +5 enveloppes de mana bonus.
- ☒ Dans la caisse bonus, je choisis : +15 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.
- ☐ Peut rapporter un indice pour « Les Artefacts du Chapelains »

Les Artefacts du Chapelain :

Il existe trois Artefacts par Acte, chacun lié à un Clan qui a été détruit et éparpillé sur la Colline du Wald.

Ces Artefacts fragmentés sont importants pour chacun des Clans 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 Artefacts (Interdit de prendre ceux des autres Clans).

Au début de chaque Acte, les Barons et les Diplomates de chacun des Clans devront se rendre auprès du Chapelain pour connaître la marche à suivre.

Gains de points :

- ☐ Rappporter l'Artefact en entier au Chapelain rapporte 500 points.

- ☐ De nombreuses autres quêtes importantes, comme par exemple la destruction d'Octolythe du Kulte présent sur la table de pouvoir permette de rapporter des pts au Clan.
- ☐ 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.

