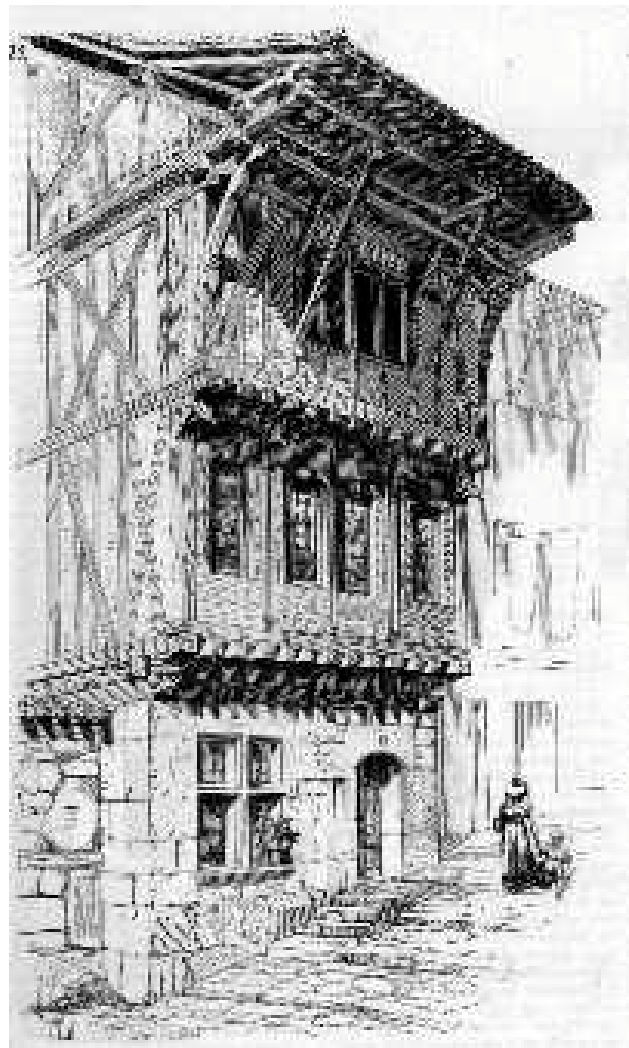




*ÂGE SOMBRE,
GUIDE DU JOUEUR*



Organisation :

**Stéphane Dumoulin
Maxime Vandegerde
David Anthoine**

INDEX

Les paragraphes en gras se rapportent à des compétences, les paragraphes en italique se rapportent à des règles concernant tout le monde

1. Les produits du pays

1.1 Elevage et Agriculture

1.2 Jardin

1.3 Bûcheron

1.4 Mine

1.5 Se nourrir

1.6 Armes paysannes

1.7 Les Fléaux

2. La Nature

2.1 Nature

2.2 Herboristerie

3. La ville et ses lois

3.1 Economie

3.2 Milice

3.3 Les lois de la ville

4. L'artisanat

4.1 Travail du bois

4.2 Travail du métal

4.3 Travail de la pierre

4.4 Travail du cuir

4.5 La réparation d'une arme paysanne

5. Les lettrés

5.1 Lire et écrire

5.2 Alchimie

5.3 Apothicaire

5.4 Médecine

5.5 Soins

5.6 Points de sang

5.7 La Poix

5.8 La maladie

6. La noblesse

6.1 Propriété

6.2 Courtisan

6.3 descendance

7. Les talents particuliers

7.1 Camouflage

7.2 Espionnage

7.3 Question

7.4 Egorgement

7.5 Se cacher

7.6 La fouille

8. La guerre

8.1 Eclaireur

8.2 Stratégie

8.3 Musicien de guerre

8.4 Etendard

8.5 Arc

8.6 Arbalète

8.7 Armes d'hast

8.8 Combat mauresque

8.9 Armes de guerre

8.10 Armes communes

8.11 Protection légère

8.12 Protection lourde

8.13 Armes

8.14 Armures

8.15 Blessures

9. La Foi

9.1 Soutien religieux

9.2 Textes sacrés

9.3 Flagellation

9.4 Pèlerinage

9.5 Foi

9.6 Points de foi

9.7 Volonté

10. Création de Personnage

10.1 Nobles

10.1.1 Ceux qui étudient

10.1.2 Ceux qui guerroient

10.1.3 Ceux qui dirigent

10.1.4 Les autres

10.2 Les travailleurs

10.2.1 Ceux qui produisent

10.2.2 Ceux qui protègent

10.2.3 Ceux qui servent

10.2.4 Les autres

10.3 Les ecclésiastiques

10.3.1 Ceux qui apportent les enseignements

10.3.2 Ceux qui vivent les enseignements

10.3.3 Les autres

10.4 Ordres de chevalerie

10.4.1 Ordre de l'Hôpital (hospitaliers)

10.4.1.1 Profès

10.4.1.2 En obédience

10.4.1.3 Affiliés

10.4.2 Ordre du Temple (templiers)

10.4.3 Ordre des chevaliers teutonique

10.4.4 Ordre de Santiago/Ordre de Calatrava

11. Règlement d'ordre intérieur

12. Equipement à Emporter

13. Lexique

14. Mots-clés

1. Les produits du pays



ÉTAIT UNE FROIDE JOURNÉE DE NOVEMBRE, LE VENT GLACIAL SOUFFLAIT ET MÊME L'ÉPAISSE PEAU DE MOUTON QUE JE REVÊTAIS NE ME PROTÉGEAIS DU FROID. IL FALLAIT QUE CE CHAMP ME DONNE ENCORE DE QUOI MANGER ET DE QUOI M'ACQUITTER DE MON DEVOIR ENVERS MON SEIGNEUR. PEU IMPORTE QUE JE DOIVE M'ÉCORCHER LES MAINS SUR MA BÊCHE A LABOURER CE SOL GELÉ, LES QUELQUES RARES POUSSES QUE J'Y TROUVAIS ÉTAIENT TOUTES DES DONNS DU CIEL. MA VUE SE BROUILLAIT A CAUSE DE LA FATIGUE ET JE NE VIS PAS LA PIERRE QUE MA BÊCHE HEURTA ET QUI BRISA SON MANCHE. JE JETAI MES INSTRUMENTS A TERRE, ME RETENANT DE JURER (LE SEIGNEUR M'IMPOSAIT DÉJÀ ASSEZ D'ÉPREUVES COMME CELA). ET, PRENANT LES MAIGRES RÉCOLTES EFFECTUÉS, JE DÉCIDA DE ME RENDRE EN VILLE.

1.1 Elevage et Agriculture

1px Nourriture animale : permet d'élever des animaux et de recevoir des unités de nourriture animale

1px Nourriture végétale : permet de cultiver de la nourriture et de recevoir des unités de nourriture animal

Pour prélever leurs unités les éleveurs et agriculteurs doivent prévenir l'aubergiste de la ville dont dépend son/ses champ(s). il doit ensuite se rendre a son champ. Toutes les 15 minutes de travail sur un champ il faut s'arrêter et laisser reposer celui-ci durant 15 minutes (d'ou l'intérêt de pouvoir travailler sur plusieurs champs, ce qui augmente le rendement). Le personnage rentre ensuite a l'auberge et demande a l'aubergiste ses unités. De base, 15 minutes de travail rapportent 10 unités, mais le bailli a le pouvoir de changer cela, soyez donc attentif aux affiches mentionnant la « balance » elles indiquent combien d'unité vous récolterez.

1.2 Jardin

1px Potager : le potager est soumis aux mêmes règles que la nourriture végétale (voir 1.1)

4px Culture de plantes médicinales : permet d'obtenir toute les 15 minutes un de ces plantes au choix : menthe, camomille, sauge. Pour ce faire il faut prévenir l'aubergiste de la récolte, se rendre à sa culture et ensuite venir récupérer les plantes chez lui.

4px Culture de plantes à effet néfaste : permet d'obtenir toute les 15 minutes un de ces plantes au choix : baies de genévrier, digitaline, soufre. Pour ce faire il faut prévenir l'aubergiste de la récolte, se rendre à sa culture et ensuite venir récupérer les plantes chez lui.

1.3 Bûcheron

1px Récolte de bois : permet de récolter du bois

Pour prélever leurs unités les bûcherons doivent prévenir l'aubergiste de la ville dont dépend son/ses bois. il doit ensuite se rendre a son bois. Toutes les 15 minutes de travail dans un bois il faut s'arrêter et laisser reposer celui-ci durant 15 minutes (d'ou l'intérêt de pouvoir travailler dans plusieurs bois, ce qui augmente le rendement). Le personnage rentre ensuite a l'auberge et demande a l'aubergiste ses unités. Il gagne 10 unités de bois par 15 minutes de travail.

1.4 Mine

1p Récolte de pierre (15 minutes = 10 unités pause de 15 minutes après)

2p Récolte de fer (15 minutes = 10 unités pause de 15 minutes après)

3p Récolte d'argent (15 minutes = 10 unités pause de 15 minutes après)

Pour prélever leurs unités les mineurs doivent prévenir l'aubergiste de la ville dont dépend sa/ses mine(s). il doit ensuite se rendre a sa mine. Toutes les 15 minutes de travail dans une mine il faut s'arrêter et laisser reposer celle-ci durant 15 minutes (d'ou l'intérêt de pouvoir travailler dans plusieurs mines, ce qui augmente le rendement). Le personnage rentre ensuite a l'auberge et demande a l'aubergiste ses unités. Il gagne 10 unités de bois par 15 minutes de travail.

1.5 Se nourrir :

La nourriture est comprise dans le prix de votre inscription, toutefois en terme de jeu, il vous faudra récolter les denrées pour le compte de votre aubergiste chéri. Un manque de denrée signifie qu'il n'y aura pas assez à manger pour tout le monde.

Il est évident que personne ne sera privé de nourriture mais si des assiettes manquent, ceux qui TI n'en auront pas, ne verront pas leurs cases repas complétées sur la fiche de personnage et subiront les malus suivant :

1 repas sauté : Le sujet ne peut se voir appliquer aucun bonus et aucune immunité

2 repas sauté : Le sujet tombe à un point de vie par localisation et est trop faible pour porter une armure ou une arme à deux mains

3 repas sauté : Le sujet est trop faible pour porter quoi que ce soit et ne peut utiliser aucune de ses compétences

4 repas sauté : Le sujet décède

1.6 Armes paysannes :

Les armes paysannes telles que les pelles, les bêches et les faux peuvent être utilisées par tout le monde, elles occasionnent un point de dégât et on ne peut en aucun cas leur appliquer de bonus (pas de frappe a +1, pas de frappe a force quelle que soit la raison). De plus, un coup a plus que 1 dégât suffit a la briser

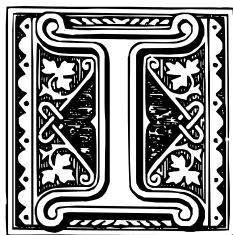
1.6 Les fléaux :

Les cultures peuvent être sujettes a divers fléaux qui diminuent le taux de production. (voir la disposition des fléaux sur la carte des fléaux affichée a côté de la balance)

Des insectes peuvent infester les champs de blé, auquel cas il faudra y appliquer du poison insecticide et attendre une heure avant de pouvoir récolter a nouveau.

Des loups peuvent attaquer le bétail, auquel cas il faudra aller les éradiquer.

2. La Nature



L FALLAIT QUE JE PUISSE CONTINUER MON TRAVAIL AU PLUS VITE, AINSI JE COUPAI A TRAVERS BOIS POUR ME REPOSER AU PLUS VITE A LA VILLE, OU JE POURRAI FAIRE RÉPARER MA BÊCHE POUR UNE MODESTE PIÈCE DE CUIVRE, TRAVAIL D'UNE JOURNÉE. LE SOLEIL NE PERÇAIT MAINTENANT PLUS LES NUAGES ET LES ARBRES PROJETAIENT LES OMBRES DES CRÉATURES LES PLUS CAUCHEMARDÈQUES. UN HURLEMENT DE LOUP SE FIT ENTENDRE. JE NE M'Y ATTENDAIS PAS, LE SEIGNEUR NOUS AYANT ASSURÉ QUE LES BOIS SERAIENT SURS DÉSORMAIS. JE ME MIS A COURIR, GRANDEMENT RALENTI PAR LE SAC CONTENANT MES MAIGRES RÉCOLTES DU JOUR. HEUREUSEMENT LA VILLE N'ÉTAIT PLUS TRÈS LOIN, ET LES LOUPS N'OSERAIENT S'APPROCHER DU VILLAGE, DE SES FEUX.

2.1 Nature

3px Campement : permet de dormir en Time Out

2px Chasse : permet de manger en Time Out, le personnage n'est donc pas soumis a la règle « se nourrir »)

3px Respect animal : les créatures des bois ont une attitude neutre envers vous

2px Survie : permet d'annuler le saignement et de stabiliser les blessures apres 10 minutes passées dans les bois sans recours a la médecine. Il est toutefois impossible de stabiliser une blessure aggravée, la blessure aggravée verra simplement son saignement stopper

2.2 Herboristerie

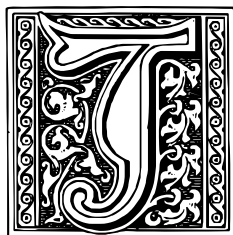
2px Récolte de plantes médicinales : menthe, camomille, sauge

2px Plantes à effets néfastes : baies de genévrier, digitaline, soufre

Pour récolter des plantes le personnage doit prévenir un aubergiste qu'il part chercher des plantes. Il rentre ensuite chez le même aubergiste chercher ses plantes.

Par 15 minutes passées dans la foret il reçoit au hasard l'un des trois plantes du type souhaité (plante médicinale ou a effet néfaste)

3. La ville et ses lois



ARRIVAI EN COURANT ET ESSOUFFLÉ A LA VILLE. LES GARDES M'OFFRIRENT DE LEUR EAU-DE-VIE, CONTENT DE POUVOIR DISCUTER AVEC QUELQU'UN. ILS PORTAIENT DES TRACES DE GIVRE DANS LEURS CHEVEUX ET SUR LEURS MOUSTACHES. LEURS ARMES, VÉTUSTES, ÉTAIENT ROUILLÉES. LA VILLE, AYANT PERDU LE CONTACT AVEC LA VILLE VOISINE, ÉTAIT COUPÉE DE NOMBRE DE RESSOURCES IMPORTANTES. LA PESTE Y RÉGNAIT NOUS DISAIT-ON. MAIS QUELQUES PAYSANS, S'ÉTANT ENFUIS AVANT LA QUARANTAÎNE, NOUS AVAIENT RACONTÉS BIEN D'AUTRES CHOSSES. JE REPRIS UNE GORGÉE D'ALCOOL POUR CHASSER CES PENSÉES ET, SALUANT LES GARDES, JE ME DIRIGEAI VERS LE MENSIER DU VILLAGE.

3.1 Economie

3px Balance : permet de balancer les ressources naturelles alimentaires (unités de nourriture végétale et animale)

chaque champ produit de base 10 unités en 15 minutes. Le bailli peut permettre a un type de champ de produire plus qu'un autre. Pour chaque point augmenté dans un type de champ il faut diminuer un point dans l'autre. (par exemple un bailli peut décider que dorénavant le bétail produira 6 unités en 15 minutes et les champs 14 unités en 15 minutes).

Il doit rendre le changement public en posant une affiche dans l'auberge du lieu concerné.

La balance ne concernera que les terres appartenant a la ville concernée

1px Equipement : hospice (permet des soins plus rapides et le soin des blessures par le feu)

1px Equipement : léproserie (permet de guérir les malades)

2px Equipement : laboratoire (production d'herboristerie/alchimie dure 5min au lieu de 30min)

1px Equipement : chapelle (bénédictions plus puissantes)

Pour installer un équipement, le bailli doit disposer d'une pièce libre. Il doit ensuite dépenser le coût nécessaire a l'entretien (40 unités de pierre et 40 unités de bois par équipement et par jour) et prévenir un arbitre qui placera un panneau annonçant le nouveau statut du lieu

3.2 Milice

(Tout les bonus octroyé ne fonctionnent que dans le cadre des opérations de milice – protection de ville, défense de position, arrestations, surveillance)

3px endurance : donne un bonus de 1pv/loc par jour non soignable aux unités engagées et commandées

2px ronde : permet à la milice de repérer le camouflage niveau 0

1px maniement des armes : permet aux miliciens sous les ordres du personnage le maniement des armes communes et de l'épée longue

3.3 Les lois de la ville

On ne tue pas, on ne vole pas

Ce qui est sur les terres du seigneur appartient au seigneur (les ressources naturelles ne peuvent être vendues qu'au seigneur ou à l'un de ses intermédiaires (bois, fer, argent, pierre, nourriture animale et végétale))

Les métiers de commerce sont soumis à une patente (pour pouvoir vendre ses produits ou ses services il faut posséder une patente à renouveler chaque jour ; nécessaire ^pour les métiers suivants : travail du bois, travail du fer (et argent), travail de la pierre, travail du cuir, apothicaire, alchimiste, médecine, herboriste).

4. L'artisanat



LE VIEUX CIEMNIK AVAIT CONNU BIEN DES HIVERS ET IL AFFICHAIT UNE MINE CALME ET DÉTENDUE, COMME CELLE QUE L'ON PEUT VOIR SUR LES VISAGES DES JEUNES PUCELLES AU PRINTEMPS. IL M'ACCUEILLIT DE SON SOURIRE À DEMI ÉDENTÉ. JE LUI MONTRAI MA BÊCHE ET IL ME FIT SIGNE DE M'ASSEOIR. NOUS DISCUTÂMES LONGUEMENT TANDIS QU'IL CHERCHAIT UN MORCEAU DE BOIS ADÉQUAT ET RÉPARAIT MA BÊCHE. JE LUI EXPLIQUAI MES MALHEURS ET IL M'ACCORDA UN CRÉDIT. AVEC MA PIÈCE DE CUIVRE ET CELLE QUE J'ALLAIS BIENTÔT GAGNER, JE POURRAI FAIRE RÉPARER MES CHAUSSURES, MON RÊVE DE CES DEUX DERNIERS JOURS.

4.1 Travail du bois

2px Réfaction de bouclier : permet de réparer un bouclier en bois détruit (nécessite 2 unités de bois et 10min de travail)

2px Réparation de bâtiment en bois : nécessite 50 unités de bois et 10 minutes pour 1pt de structure

4.2 Travail du métal

2px Réfaction d'arme : permet de réparer une arme ou un bouclier en métal détruit (nécessite 2 unités de fer et 15min de travail)

3px Réparation d'armure lourde : permet de restaurer les points d'armure d'une armure en métal (nécessite 2 unités de fer et 10 minutes par point d'armure à restaurer)

4px Argenture d'arme : permet de déposer une couche d'argent sur une arme (nécessite 10 unités d'argent et 20 min de travail – l'argenture ne dure que le temps du prochain combat)

4.3 Travail de la pierre

2px Réparation de bâtiment en pierre nécessite 50 unités de bois et 10 minutes pour 1pt de structure

3px Fortification de bâtiment nécessite 50 unités de pierre et 10 minutes pour 1pt de structure (la fortification ne peut jamais excéder 50% des points de structure originels et ne peut être réparée)

3px Stèle héroïque (coût 400 unités de pierre et 30 min de préparation, Réalisé à l'effigie d'un héros, ce héros prend +1pv/loc tant que la stèle n'est pas détruite, max 1 stèle par ville)

4.4 Travail du cuir

2px Réparation d'armure de cuir : nécessite 3 unités de nourriture animale (pour la peau) et 10 minutes de travail par point à réparer

4.5 Réparation d'une arme paysanne

La réparation d'une arme paysanne nécessite 1 unité de bois et 10 minutes de travail, seul les personnes ayant accès à travail du bois peuvent le faire

5. Les lettrés



E ME RENDIS AU GRENIER DE LA VILLE, OÙ UNE GRANDE PARTIE DES AUTRES PAYSANS FAISAIENT DÉJÀ LA FILE DEVANT L'ÉTRANGE HOMME CHARGÉ D'ACHETER NOS RÉCOLTES. IL AFFICHAIT UNE MINE PLUS FUNESTE QU'À L'ACCOÛTUMÉE, CELA DEVAIT SIGNIFIER QUE NOTRE SEIGNEUR AVAIT ENCORE AUGMENTÉ LES TAXES. IL EXPLIQUAIT D'UNE VOIX TRISTE ET CALME AUX PAYSANS QU'IL NE POUVAIT PAS LEUR DONNER PLUS QUE CE QU'IL LEUR DONNAIT, QU'IL COMPRENAIT LEUR MISÈRE ET LES SOUTENAIT. APRÈS M'AVOIR DONNÉ MA MAIGRE RÉTRIBUTION, IL ÉCRIVIT QUELQUECHOSE DANS SON CAHIER ET UN HOMME EMPORTA MON SAC À L'INTÉRIEUR DU BÂTIMENT.

5.1 Lire et écrire

1px Lire et écrire : le personnage sait lire et écrire

Il est important de noter que sans cette compétence il est impossible de savoir lire ou écrire

5.2 Alchimie

2px Fabrication de drogues : permet de fabriquer une drogue qui octroie 5pv délocalisés non soignables et non cumulables pendant une heure, le personnage tombe ensuite à 0 dans deux de ses loc au choix et au-dessus de zéro (nécessite 1 baie de genévrier, 1 digitaline, 1 soufre et 30 minutes, 5 min si effectué dans un laboratoire)

2px Fabrication de poison insecticide : permet de fabriquer un poison insecticide (voir 1.7) (nécessite 4 digitaline et 30 minutes, 5 min si effectué dans un laboratoire)

3px Fabrication de poix : permet de fabriquer de la poix (voir 5.7) (nécessite 6 soufre et 30 minutes, 5 min si effectué dans un laboratoire)

5.3 Apothicaire

1px Fabrication de baumes de soin : nécessite une menthe une camomille et une sauge ainsi que 30 minutes de préparation (le temps est réduit à 5min si le travail se fait dans un laboratoire, voir 3.1), le baume doit ensuite être cherché chez un aubergiste

2px Fabrication de médicaments : nécessite 4 sauges ainsi que 30 minutes de préparation (le temps est réduit à 5min si le travail se fait dans un laboratoire, voir 3.1), le médicament doit ensuite être cherché chez un aubergiste.

5.4 Médecine

1px Bandage : permet d'utiliser des bandages pour arrêter le saignement (voir 5.5)

2px Stabilisation : permet de stabiliser la blessure bandée (nécessite 15 minutes, 5 si effectué dans un hospice)

2px Soin par baume : permet d'appliquer les baumes de soin (nécessite 15 minutes, 5 si effectué dans un hospice)

3px Chirurgie : permet de soigner l'aggravé (nécessite 30 minutes, 10 si effectué dans un hospice)

3px Soin des dégâts de feu : permet de soigner les blessures par le feu nécessite un hôpital et 20 minutes de soin

2px Soin des maladies : permet de soigner les maladies (nécessite une léproserie et un médicament et 10 minutes par patient)

5.5 Soins

De base tout humain possède 1 point de vie par localisation (bras, torse, jambes). Une blessure occasionne toujours un saignement (à l'exception des blessures par le feu. Le saignement fait perdre un nouveau point de vie dans une localisation ayant encore des points de vie toute les 5 minutes si la blessure n'est pas bandée. La pose d'un bandage doit être effectuée par un soigneur ayant la compétence « bandage ».

Le soigneur disposant de la compétence « stabilisation » peut stabiliser le membre d'un blessé, celui-ci de nouveau l'usage de son membre. Toutefois, n'importe quelle frappe sur le membre sera reportée sur le torse. (la blessure n'est pas soignée elle est juste stabilisée). Il est impossible de stabiliser une blessure aggravée.

Si un membre tombe à zéro celui-ci est inutilisable, si le torse tombe à zéro, le personnage tombe inconscient.

Un baume de soin soigne une localisation qui n'a pas subi une blessure aggravée (uniquement réalisable par quelqu'un ayant « soin par baumes »), sinon le soin nécessite une chirurgie en plus du baume de soin (nécessite une personne ayant « soin par baume » et « chirurgie »). Le baume de soin soigne tous les points de vie de la localisation. Une zone subit des dégâts aggravés si elle reçoit une frappe supérieure à son nombre de point de vie restant (ex : frappe 3 sur une zone à deux).

Remarque : - si une personne qui a par exemple 2 points de vie est frappée 5 fois par une frappe à 1 point au même endroit il ne tombe pas en négatif.

Un personnage meurt si toutes ses localisations sont à zéro

Les dégâts par le feu ne peuvent être soignés que par un soigneur disposant des compétences « soin par baumes », « chirurgie » et « soin des dégâts du feu » et dans un hospice.

5.6 Points de sang :

Chaque humain porte sur lui 10pts de sang, au cours du jeu il est possible que vous perdiez du sang. On en récupère 5 points à chaque aube/crépuscule ou par transfusion (une transfusion ne peut être réalisé que par quelqu'un ayant la compétence « chirurgie » et nécessite 5 minutes par point de sang à transférer, on ne peut transférer que du sang humain (pas animal))

10-8 : aucun effet

7-6 : affaibli

5-3 : très faible... à peine moyen de se déplacer (incapable de combattre)

2-1 : coma... Délire, mourant (incapable d'utiliser la moindre compétence)

0 : coma total... meurt dans les 10 minutes si il ne reçoit pas de transfusion

5.7 La poix

De la poix peut être appliquée sur une flèche, auquel cas si la flèche touche, elle provoquera le mot-clé « feu », permet aussi de lancer des incendies sur les bâtiments

5.8 La Maladie

la maladie se transmet par le contact et en parlant à quelqu'un qui est malade pendant un certain temps. La maladie provoque une faiblesse telle qu'il est impossible de courir et de se battre jusqu'à ce qu'on soit soigné. La maladie n'est pas contagieuse au sein de la léproserie.

6. La noblesse



LE MURMURE DE LA VILLE S'ÉTEIGNIT BRUSQUEMENT ET, CHEVAUCHANT SON PLUS BEAU CHEVAL, LE SEIGNEUR AINSI QUE SES INTENDANTS PRIÈRENT PLACE SUR LA GRAND PLACE DE LA VILLE, A QUELQUE MÈTRES DU GRENIER IL AFFICHAIT UNE MÎNE FATIGUÉE MAIS DÉCIDÉE. IL SE MIT À NOUS PARLER DE NOTRE SACRIFICE, DE L'ENNEMI HONGROIS QUI, MALGRÉ LA DÉFAITE DE LEUR ARMÉE PAR NOS ANCÊTRES, CONTINUAIT D'HARCELER NOS TERRES. PLUS GRAVE, IL SEMBLAIT SIGNIFIER QUE CETTE FOIS LES TROUPES HONGROISES COMPTAIENT VENIR NOMBREUSES ET BIEN ARMÉES.

6.1 Propriété

2px Sauf-conduit diplomatique : permet de donner l'immunité diplomatique à un de ses sujets

3px Prélèvement de l'impôt : document officiel octroyant le droit de prélever l'impôt sur ses terres

6.2 Courtisan

les compétences suivantes nécessitent chaque fois de posséder le niveau inférieur (un titre de comte coûtera donc 3 px)

1px baron : octroie 1po de plus par live)

1px vicomte : octroie 2po de plus par live + 1 combattant travailleur / live)

1px comte : octroie 3po de plus par live + 2 combattants travailleurs / live)

2px duc : octroie 5po de plus par live + 2 combattants travailleurs et 1 combattant noble / live)

2px grand duc : octroie 7po de plus par live + 1 combattants travailleur et 2 combattants nobles / live)

3px prince : octroie 12po de plus par live + 3 combattants nobles / live)

6.3 Descendance

tout personnage peut avoir une descendance, il doit pour cela trouver une femme (ou un mari).

Si l'enfant a 15 ans ou plus a la mort du personnage, alors ce personnage peut jouer son fils/sa fille
l'enfant a les mêmes compétences que le parent si le parent est mort de vieillesse
si le parent est mort d'un autre façon, l'enfant a 12 points a répartir parmi les compétences de son parent

Si un perso meurt sans enfant il recrée un nouveau perso a 10pts

7. Les talents particuliers



UN HOMME A CHEVAL DÉBOULA SUR LA PLACE DU VILLAGE AU GALOP. LES GARDES VOULURENT S'INTERPOSER, MAIS VOYANT LE GESTE DE LA MAIN DE LEUR SEIGNEUR, LAISSÈRENT L'HOMME PASSER. IL ÉTAIT PAUVREMENT VÊTU ET AVAIT UN VISAGE QUI NE PEUT PLUS BANAL. J'ÉTAIS CERTAIN DE L'AVOIR DÉJÀ VU DANS L'ÉGLISE OU DANS L'AUBERGE DU VILLAGE VOISIN. JE N'ARRIVAIS PAS A ME RAPPELER OU. IL DONNA UN PAPIER A L'UN DES INTENDANTS ET SE MÎT A PARLER AVEC NOTRE SEIGNEUR. APRÈS QUELQUES INSTANTS, LE SEIGNEUR DISSIPA LES MURMURES DE QUESTIONNEMENT QUI S'ÉLEVAIENT DE LA FOULE ET NOUS ANNONÇA LA TERRIBLE NOUVELLE. DES INFORMATIONS PROVENANT DE L'ÉTAT-MAJOR HONGROIS INDICAIT QUE L'ARMÉE ENNEMIE ÉTAIT DÉJÀ EN ORDRE DE MARCHÉ.

7.1 Camouflage

2px Camouflage urbain : permet de se cacher au niveau 0 (voir 7.5) dans et aux abords de l'auberge

2px Camouflage rural : permet de se cacher au niveau 0 (voir 7.5) dans les bois et en dehors des villes en général

3px Camouflage de possession : permet de ne pas devoir donner ses possessions en cas de fouille et d'espionnage)

7.2 Espionnage

2px Faux sauf-conduit militaire : permet de posséder un sauf-conduit autorisant d'interroger et de participer aux réunions militaires

2px Faux sauf-conduit ecclésiastique : permet de posséder un sauf-conduit autorisant d'interroger et de participer aux réunions ecclésiastiques

2px Faux sauf-conduit noble : permet de posséder un sauf-conduit autorisant d'interroger et de participer aux réunions nobles

2px Connaissance des possessions en poche d'un tiers : permet de savoir ce que transporte quelqu'un, pour ce faire prévenez un arbitre qui ira demander et vous transmettra ensuite la réponse, peut être réalisé une fois par jour (cette compétence peut être prise plusieurs fois pour pouvoir l'utiliser plus d'une fois par jour)

1px Contre-espionnage identification de faux papiers : pour se faire mentionnez que vous avez la compétence quand vous examinez le document et le possesseur doit vous dire a l'oreille si c'est un vrai ou non

7.3 Question

les compétences de question sauf « briser la volonté » doivent être utilisées sur des sujets a 0 points de volonté

2px briser la volonté : enlève 1 point de volonté après 10min de torture psychologique

2px torture : apres 10 min de torture physique, la cible perd un point de vie dans une loc au choix du questionneur et doit répondre sincèrement a **une** question

4px aveu forcé : apres 20 min de torture physique, la cible perd un point de vie dans une loc au choix du questionneur et doit signer les aveux préparés par le diacre (avec l'aide d'un copiste)

6px lavage de cerveau : apres 20 min de torture physique, la cible perd un point de vie dans une loc au choix du questionneur et est persuadé d'avoir commis le crime duquel il est accusé par le diacre

7.4 Egorgement

égorgé en terme de jeu consiste à apposer sa lame par surprise sur le cou d'un tiers et à mimer le geste de l'égorgement, ceci ne s'utilise pas en combat, il s'agit d'un acte furtif (pour ne pas dire ninja). Les effets de l'égorgement sont les suivants, cette capacité ne fait pas de dégâts physiquement mais fait perdre énormément de sang, 5 PS perdu pour votre victime. La blessure doit être bandée sinon un saignement s'applique sur la localisation torse.

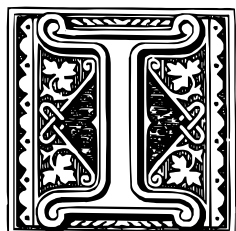
7.5 Se cacher

Certaines compétences permettent de se cacher. Pour se cacher au niveau 0 il faut croiser les bras au niveau du torse, les poings fermés. On ne peut se déplacer en étant caché au niveau 0. Il est impossible de voir quelqu'un caché a moins que l'on aie une compétence appropriée comme « ronde ». Si le personnage n'a pas les poings fermés et affiche un nombre de ses doigts il est impossible de le voir.

7.6 La fouille

Il est possible de fouiller quelqu'un d'inconscient, d'immobilisé ou de consentant. Après 5 min le personnage doit remettre toutes ses possessions a celui qui le fouille.

8. La guerre



L PARTI ET UN DE SES INTENDANTS S'AVANÇA. IL DÉCLARA QUE TOUT HOMME EN ÂGE DE PORTER LES ARMES DEVAIT SE RENDRE A L'ARSENAL IMMÉDIATEMENT. QUE TOUTES LES FEMMES ET LES ENFANTS DEVAIENT ÊTRE RASSEMBLÉS A L'INTÉRIEUR DE LA VILLE. LA MILICE ENCADRAIT MAINTENANT LA GRAND PLACE ET DIRIGEAIT LES HOMMES VERS

L'ARSENAL, LES FEMMES ET ENFANTS VERS LES AUBERGES, RÉQUISITIONNÉES POUR LES ACCUEILLIR. ARRIVANT A L'ARSENAL JE REÇU UNE VIEILLE ÉPÉE ROUILLÉE. ON POUVAIT Y VOIR UNE ROSE GRAVÉE DANS SON MANCHE. L'UN DE MES VOISINS, UN HOMME ÂGÉ QUI AVAIT SERVI DANS L'ARMÉE DE NOTRE SEIGNEUR, M'INDIQUA QUE C'ÉTAIT UNE VIEILLE ÉPÉE HONGROISE, PROBABLEMENT RÉCUPÉRÉE SUR LE CADAVRE DE L'UN DE NOS ENNEMIS. APRÈS AVOIR REÇU LEUR ÉPÉE, QUI DEVAIT BIEN PESER 5 KILOS, LES PAYSANS ÉTAIENT DIRIGÉS VERS LE CAPITAINÉ DE LA MILICE QUI ESSAYAIT TANT BIEN QUE MAL DE LEUR MONTRER COMMENT CET USTENSILE MORTEL SE MANIAIT. UNE FOIS TOUT LE MONDE RASSEMBLÉ ET LA DÉMONSTRATION TERMINÉE IL NOUS EXPLIQUA QU'IL NOUS SUFFIRAIT DE SUIVRE SES ACTIONS SUR LE CHAMP DE BATAILLE.

8.1 Eclaircur

3px Surveillance militaire : permet d'être prévenu de l'arrivée d'une armée après avoir passé 20 minutes à patrouiller les limites de la zone de jeu (consulter un orga)

2px Surveillance régionale : permet d'être prévenu des activités de banditisme dans la région après avoir patrouillé 30 minutes dans la zone de jeu (consulter un arbitre)

3px Sabotage : permet d'obtenir la liste des bonus de stratégie de l'armée adverse et d'en annuler un. Il faut pour cela passer 30 min à la bordure de la zone de jeu dans la direction d'ou vient l'armée et prévenir un orga (ne peut être fait qu'une fois par armée)

4px Repérage topographique permet d'utiliser le mot-clé « repérage topographique » une fois par bataille

8.2 Stratégie

chaque stratège ne peut ordonner qu'une fois chaque formation par bataille et ne peut effectuer qu'une fois topographie, en revanche plusieurs stratèges peuvent permettre de revenir à une formation précédente et de camoufler plusieurs troupes grâce à topographie (auquel cas seulement l'un d'elle sera dévoilée par « repérage topographique »)

2px Contre charge : octroie une utilisation du mot-clé « contre-charge » à tous les porteurs d'arme d'hast de l'armée.

2px Volée de flèches : octroie une utilisation du mot-clé « volée de flèches » à tous les archers de l'armée.

4px Formation offensive : permet à l'armée d'avoir un bonus de +1 aux dégats pendant la durée du combat (voir mot-clé « formation offensive »)

4px Formation défensive : permet à l'armée d'avoir un bonus de +1 pv/localisation non soignable pendant la durée du combat (voir mot-clé « formation défensive »)

1px Conscription : permet d'engager la milice qui pourra utiliser ses propres bonus pour la bataille (elle ne bénéficiera toutefois pas des bonus de stratégie)

4px Topographie : permet de cacher TO une troupe de maximum la moitié de son armée n'importe où sur le terrain (pourvu que ce ne soit pas derrière les lignes ennemies), la troupe peut passer en TI quand elle le souhaite

8.3 Musicien de guerre

4px Ferveur offensive : double le bonus de la formation offensive tant que le musicien joue

2px Charge : permet de lancer « commandement charge » une fois par bataille

8.4 Etendard

4px Ferveur défensive : double le bonus de la formation défensive tant que le personnage brandit une bannière

2px Immunité à la peur : immunise l'armée à la peur tant que le personnage brandit une bannière

8.5 Arc

1px Arc : permet de manier l'arc

3px Précision : toutes les flèches de l'archer frappent dorénavant à « précis »

2px Volée de flèche : permet de lancer « volée de flèche » une fois par combat

8.6 Arbalète

1px Arbalète : permet le maniement de l'arbalète

3px Précision : tous les carreaux de l'arbalétrier frappent dorénavant à « précis »

2px Frappe +1 : permet de tirer un carreau occasionnant +1 dégât une fois par combat (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes +1 mais on ne peut pas combiner les frappes pour frapper à +2)

8.7 Armes d'hast

3px Hallebarde et lance : permet le maniement des hallebardes et de lances

4px Force : permet de frapper à « force » avec une hallebarde ou une lance une fois par combat (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes force)

2px Frappe +1 : permet d'occasionner +1 dégât une fois par combat avec une arme d'hast (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes +1 mais on ne peut pas combiner les frappes pour frapper à +2)

2px Contre-charge : permet d'utiliser le mot-clé « contre-charge » une fois par combat à condition d'avoir une arme d'hast

8.8 Combat mauresque

1px Cimenterre : permet de manier le cimenterre

2px Frappe +1 : permet d'occasionner +1 dégât une fois par combat avec un cimenterre (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes +1 mais on ne peut pas combiner les frappes pour frapper à +2)

3px Force : permet de frapper à « force » avec un cimenterre une fois par combat (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes force)

3px Formation tirailleur : donne un pv délocalisés non soignable et un bonus de +1 aux dégâts pendant le combat à ceux qui se battent sans armure et sans formation (voir mot-clé « formation tirailleur »)

8.9 Armes de guerre

1px Epée longue : permet le maniement de l'épée longue (max 100cm)

2px Epée bâtarde : permet le maniement de l'épée bâtarde (max 120cm)

2px Masse et hache : permet le maniement des masses et haches (celles de plus de 100 cm doivent être maniées a deux mains)

3px Epée à deux mains : permet le maniement des épées a deux mains (de 120 a 150 cm) (doivent être maniées a deux mains)

2px Frappe +1 : permet d'occasionner +1 dégât une fois par combat avec une épée (longue, batarde ou a deux mains) (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes +1 mais on ne peut pas combiner les frappes pour frapper à +2)

3px Force : permet de frapper à « force » avec un masse ou une hache une fois par combat (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes force)

4px Ambidextrie lourde : permet de manier une arme de guerre dans chaque main (l'une d'entre elle doit obligatoirement être une hache ou masse)

8.10 Armes communes

1px Dague et dagues de lancer : permet de manier les dagues et dagues de lancer (max 50cm)

1px Epée courte : permet de manier l'épée courte (max 70cm)

2px Ambidextrie légère : permet de manier une arme commune dans chaque main

1px Frappe précis à la dague : permet de frapper tout le temps a précis avec les dagues

3px Frappe précis à la dague de lancer : permet de frapper tout le temps a précis avec les dagues de lancer

8.11 Protection légère

1px Armure de cuir, clouté : permet de porter une armure de cuir qui protège d'1 point d'armure par zone couverte au moins au 3/4

1px Bouclier léger : permet de manier les boucliers ronds en bois (max 60 cm de diamètre)

8.12 Protection lourde

2px Cotte de maille : permet de porter une cotte de maille qui protège de 2 points d'armure par zone couverte au moins au 3/4

2px bouclier lourd : permet de manier tous les boucliers qu'ils soient de bois ou de métal (taille max. 60X120 cm)

2px armure de plaques : permet de porter une armure de plaques qui protège de 2 points d'armure par zone couverte au moins au 3/4

8.13 Armes

les armes font de base un dégât, on n'annonce jamais " un " lorsque l'on frappe a un dégât, par contre si vous frappez a 2 ou plus il faut annoncer le nombre de dégâts infligés.

De même si un mot-clé est associé a votre attaque il faut le dire clairement en plus des dégâts.

De base tout le monde est capable de manier une arme paysanne : pelle, fourche, ...

Ces armes ne peuvent pas être associée à des mots clefs et ne permette pas de frapper à plus que 1, de même si l'arme sert de parade à un frappe 2 ou plus, l'arme est détruite.

8.14 Armures

Les points d'armure sont identiques aux points de vie si ce n'est qu'ils sont les premiers à être défalqués et qu'il faut s'adresser à un artisan pour les récupérer. Les différents types d'armure sont cumulables mais on ne peut porter qu'une armure du même type par loc.

Les casques voient leur protection ajoutée à celle du torse, quand le torse est touché c'est d'abord le casque qui prend les dégâts. Le casque compte comme une loc d'armure du type concerné (cuir ou métal) en ce qui concerne la réparation.

8.15 Blessures : Afin d'assurer le meilleur roleplay possible nous vous rappelons qu'il vous est demandé de 'jouer' la blessure, un coup d'épée sa fait mal !

De base tout humain possède 1 point de vie par localisation (bras, torse, jambes). Une blessure occasionne toujours un saignement (à l'exception des blessures par le feu. Le saignement fait perdre un nouveau point de vie dans une localisation ayant encore des points de vie toute les 5 minutes si la blessure n'est pas bandée. La pose d'un bandage doit être effectuée par un soigneur ayant la compétence « bandage ».

Si un membre tombe à zéro celui-ci est inutilisable, si le torse tombe à zéro, le personnage tombe inconscient.

Le soigneur disposant de la compétence « stabilisation » peut stabiliser le membre d'un blessé, celui-ci de nouveau l'usage de son membre. Toutefois, n'importe quelle frappe sur le membre sera reportée sur le torse. (la blessure n'est pas soignée elle est juste stabilisée). Il est impossible de stabiliser une blessure aggravée.

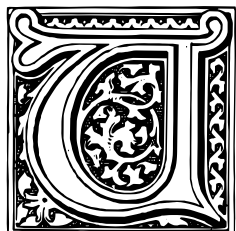
Un baume de soin soigne une localisation qui n'a pas subi une blessure aggravée (uniquement réalisable par quelqu'un ayant « soin par baumes »), sinon le soin nécessite une chirurgie en plus du baume de soin (nécessite une personne ayant « soin par baume » et « chirurgie »). Le baume de soin soigne tous les points de vie de la localisation. Une zone subit des dégâts aggravés si elle reçoit une frappe supérieur à son nombre de point de vie restant (ex : frappe 3 sur une zone à deux).

Remarque : - si une personne qui a par exemple 2 points de vie est frappée 5 fois par une frappe à 1 point au même endroit il ne tombe pas en négatif.

Un personnage meurt si toutes ses localisations sont à zéro

Les dégâts par le feu ne peuvent être soignés que par un soigneur disposant des compétences « soin par baumes », « chirurgie » et « soin des dégâts du feu » et doit être réalisé dans un hospice.

9. La Foi



UNE FOIS LE DISCOURS DU CAPITAINE TERMINÉ, IL FIT CIRCULER DES FIOLES D'ALCOOL PARMI LES PAYSANS APEURÉS POUR LEUR DONNER LA FORCE DE COMBATTRE L'ENNEMI. UN PRÊTRE FIT SON APPARITION DERRIÈRE LE CAPITAINE ET SE MIT A LIRE LA BIBLE. LES VERSETS PARLAIENT D'ANCIENS ROIS COMBATTANT DES ENNEMIS VILS ET CORROMPUS PAR SATAN, DE LA VOLONTÉ DE DIEU D'ÉRADIQUER LES SUPPÔTS DU DÉMON. IL PASSA ENSUITE ENTRE LES RANGS POUR NOUS BÉNIR. CERTAINS LE SAISISSENT EN LE SUPPLIANT POUR QUE LE PAUVRE HOMME RÉALISE UN MIRACLE. LE PRÊTRE, SON OFFICE TERMINÉ, PARTIT ET LE CAPITAINE MILICIEU NOUS DIRIGEA VERS LA PLAINE A L'OUEST DE LA VILLE. IL NOUS FIT PRENDRE POSITION A CÔTÉ D'UN RÉGIMENT D'ARCHERS. JE FERMAI LES YEUX ET PRIAI DIEU POUR QU'IL M'ACCORDE LA JOIE DE POUVOIR REVOIR MA FEMME ET MES ENFANTS APRÈS CETTE DURE ÉPREUVE.

9.1 Soutien religieux

5px Appel du divin : permet de béni l'arme de tout allié agenouillé juste avant un combat (coût : 6 PF)

3px Force mentale : Immunise tous les alliés aux injonctions pour le prochain combat (coût : 4PF)

2px Courage : immunise tous les alliés à peur et terreur pour le combat à venir (5PF)

3px Extrême onction : permet de donner les derniers sacrements à un mort ou qu'il soit (coût : 3PF)

9.2 Textes sacrés

pour pouvoir utiliser ces compétences, le personnage doit réciter des passages de la bible (tout sauf « les révélations »), les bibles ne sont pas fournies par l'organisation

3px Lecture des évangiles : permet de donner un PF par 10 minutes de lecture à lui et à tous ceux l'écoutant (doit être fait dans une chapelle ne peut dépasser le max de PF)

2px Repas religieux : Le prêtre doit lire un texte sacré pendant qu'une assemblée mange en silence rend 1 point de volonté à tous les membres de l'assemblée (ne peut excéder la limite de points de volonté)

1px Bénédicité : permet de bénir une boisson ou un repas individuel, annihile les effets de la maladie coût : 1PF)

4px Bénédicité de groupe : comme bénédicité mais sur un service complet, toute les boissons et plat servi sont relevé de maladie (coût 4PF)

9.3 Flagellation

3px Flagellation protectrice : tant qu'il se flagelle, le flagellant ne peut rien faire d'autre que se déplacer, en contrepartie il ne subit plus aucun dégât ni mot-clé à part les mots-clés mentaux

2px Chemin de croix : après avoir marché pendant 5 minutes en se lamentant la personne récupère 5 PF et se donner 1 point de volonté (qui ne peut servir à dépasser le max de points de volonté)

1px Sans peur : hurler les bras en l'air pendant 20 secondes immunise à la peur et à la terreur pendant 30 minutes)

9.4 Pèlerinage

2px Chemin pieu : permet, après avoir arpenté un chemin bien défini et avoir prié différentes icônes sur ce chemin de rapporter 5PF à la chapelle, ces PF sont ensuite distribuables entre les prêtres et peuvent permettre d'excéder leur maximum de PF.

3px Offrande : tous ceux ayant fait une offrande de minimum 2pc au pèlerin avant qu'il ne parte en pèlerinage seront immunisés aux mots-clés d'esprit pendant une heure après le retour de celui-ci.

9.5 Foi

3px Apposition des mains : rend les blessures aggravées normales (coût 6 PF ou 3 PF si dans chapelle), ne peut soigner les blessures par le feu

3px Bénédiction : permet de bénir une arme pour un combat en la touchant et après 5 secondes de prière (coût 3 PF)

2px Cérémonie funéraire : donne les derniers sacrements à un mort durant une messe (doit se faire dans une chapelle, coût 1PF par mort)

2px Volonté de fer : octroie un point de volonté (la limite maximum de points de volonté passe donc à un)

9.6 points de foi

Si un personnage possède une compétence dans l'une des catégories suivantes, il se voit octroyer une jauge de 10 points de foi. Les points de foi ne sont pas échangeables, volables ou vendables.

9.7 Points de Volonté

les humains ont 0 point de volonté de base, les points de volonté peuvent être utilisés pour annuler tout mot-clé d'esprit dont le personnage est la cible

10. Création de personnage.

1^{ère} étape : Choix du pilier

Le choix est à faire entre les piliers de feu, de cendre et de sel, soit les nobles, les ecclésiastiques et les travailleurs.

Il est à noter que si il est possible de changer de métier, changer de pilier est impossible.

2^{ème} étape : Choix du métier

Il vous faut maintenant faire le choix de votre métier qui déterminera les catégories de compétences dans lesquels vous pourrez répartir vos points de créations.

Les métiers annotés d'un * on des prérequis, il vous faudra d'abord être passer par l'un des métier entre parenthèse.

3^{ème} étape : Répartition des points de création

Un nouveau personnage à droit à 10 points de création.

Pour changer de métier dans la même catégorie de métier il faut dépenser 2 points d'expérience, pour changer de métier dans le même pilier mais pas dans la même catégorie il faut dépenser 3 points d'expérience, les compétences de l'ancien métier sont toujours exploitables mais il n'est plus possible d'y évoluer.

Nobles (quota : 1/4 du total):

Ceux qui étudient

Médecin : médecine, lire et écrire
Apothicaire : herboristerie, apothicaire
Alchimiste : herboristerie, alchimie
Bailli (quota :2) : économie

Ceux qui guerroyent

Stratège militaire : stratégie
*(chevalier, stratège militaire) Commandeur : stratégie, armes de guerre, protection lourde
Chevalier : armes de guerre, protection lourde, courtisan

Ceux qui dirigent

Seigneur : courtisan, propriété

Les autres

Dévoit : foi, flagellation, armes communes

(seuls les courtisans ont un sang noble pur)

Travailleurs :

Ceux qui produisent

Paysan : élevage et agriculture, bûcheron, mine, nature
Artisan : travail du métal, du cuir, de la pierre, du bois
Jardinier : herboristerie, jardin

Ceux qui protègent

Garde du corps : armes communes, armes de guerre, protection légère
*(garde du corps, fantassin) (quota : 2) Capitaine milicien : armes de guerre, milice, protection légère
*(garde du corps, fantassin, lancier, capitaine milicien) Champion de justice : armes de guerre, armes d'hast, protection légère, protection lourde

Ceux qui servent

Eclaireur : arc, camouflage, armes communes, éclaireur
Musicien de guerre : protection légère, arme commune, musicien de guerre
Fantassin : protection légère, armes de guerre
Lancier : protection légère, armes d'hast
Arbalétrier : protection légère, arbalète
Archer : protection légère, arc
Aide de camp/porte étendard : lire et écrire, armes communes, étendard
Soigneur : médecine, armes de guerre, protection légère
Espion : armes communes, espionnage, camouflage

Les autres

Dévoit : foi, flagellation, armes communes

Bandit de grand chemin : armes communes, camouflage

Ermite : camouflage, nature

Ecclésiastiques (quota : max 1/4 du total):

Ceux qui apportent les enseignements

Prêcher : foi, textes sacrés, lire et écrire

Pèlerin : foi, pèlerinage, flagellation

Ceux qui vivent les enseignements (bénédictins, cisterciens, dominicains)

Apothicaire : foi, herboristerie, apothicaire

Jardinier : foi, herboristerie, jardin

Prêtre médecin : foi, médecine

Copiste : foi, lire et écrire, texte sacré

Les autres

Diacre (quota : 2) : foi, question, espionnage

Ordres de chevalerie :

(certains membres des piliers nobles, travailleurs ou ecclésiastiques peuvent changer de métier pour l'un des ordres de chevalerie pour 3 pts)

Ordre de l'Hôpital (hospitaliers) :

Profès (vœux de pauvreté, chasteté et obéissance) :

chevalier de justice *(min. comte): armes de guerre, protection lourde, foi, stratégie, médecine

chapelain profès *(apothicaire, jardinier, prêtre médecin, copiste) : soutien religieux, médecine, foi, textes sacrés, lire et écrire

En obédience (vœu d'obéissance) :

Chevaliers et dames d'honneur et de dévotion en obédience *(noble uniquement, minimum baron): armes de guerre, protection lourde, foi, médecine

Chevaliers et dames de grâce et de dévotion en obédience *(tout noble): armes de guerre, protection lourde, foi, médecine

Chevaliers et dames de grâce magistrale en obédience : *(soigneur, capitaine milicien, musicien de guerre, fantassin, lancier, arbalétrier, archer, aide de camp): armes de guerre, protection légère, foi, médecine

Affiliés (aucun vœu) :

Chapelains conventuels *ad honorem* *(tout ecclésiastique sauf diacre) : soutien religieux, médecine, foi

Chevaliers et dames d'honneur et de dévotion en obédience *(noble uniquement, minimum baron): armes de guerre, protection lourde, médecine

Chevaliers et dames de grâce et de dévotion en obédience *(tout noble): armes de guerre, protection lourde, médecine

Chevaliers et dames de grâce magistrale en obédience : *(soigneur, capitaine milicien, musicien de guerre, fantassin, lancier, arbalétrier, archer, aide de camp): armes de guerre, protection légère, médecine

Ordre du Temple (templiers):

*(tout noble)

Templier (vœu de pauvreté) : armes de guerre, protection lourde, armes d'hast, foi, stratégie, soutien religieux, arc

Ordre des chevaliers teutonique :

*(commandeur, chevalier, seigneur du saint empire romain germanique)

Chevalier teutonique : armes de guerre, protection lourde, milice, stratégie, arbalète, armes d'hast

Ordre de Santiago/Ordre de Calatrava:

Caballeros *(apothicaire, jardinier, prêtre médecin et copiste cictercien): foi, textes sacrés, protection légère, lire et écrire, armes de guerre, combat mauresque

Chevalier *ad terminum* *(chevalier): armes de guerre, protection lourde, courtisan, combat mauresque

11. REGLEMENT D'ORDRE INTERIEUR

- Les coups doivent être **amortis**
- **Les coups à la tête sont strictement interdits**
- Il est interdit de manier une arme à deux mains à une main (exception faite pour les armes bâtarde qui peut être maniée à une comme à deux mains.)
- On ne tire de flèches, ni ne lance de dagues près d'un cours d'eau
- Les coups d'estocs (avec la pointe) sont interdits.
- Il est interdit de **frapper** avec un bouclier mais il peut par contre être utilisé pour gêner un adversaire
- Pas de corps à corps, les coups de pied, de poing, de genoux, de coude, de tête et autres sont interdits
- Il est interdit de saisir l'arme de son adversaire
- Il est **obligatoire** d'interrompre le combat si il y a une menace de sécurité (ravin, terrain trop glissant, rivière,...)

Toute personne ne respectant pas ces règles subira des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion **NON REMBOURSEE**.

12. EQUIPEMENT A EMPORTER

-Les joueurs doivent apporter leur propre costume, rappelons que l'époque dans laquelle l'action se situe est le 13^è Siècle, nous comptons sur vous sur le point du costume qui est tout de même un élément majeur de l'ambiance générale.

-Si vous disposez d'arme de live (en latex) emporter la avec vous sinon il vous sera possible d'en louer sur place, prévenez tout de même à l'avance. Vos armes personnelles devront d'abord être homologuée par l'organisation.

-La nourriture et le gîte est compris malheureusement nous ne disposons pas de couverture ni de drap, emporter un sac de couchage ou encore un bonne couverture chaude.

-Pensez à prendre des vêtements de rechange en cas de plus ainsi que des vêtements chaud.

13. LEXIQUE

TI ou TIME-IN : concerne tout ce qui se passe et ce qui est dans le jeu

TO ou TIME-OUT : concerne tout ce qui se passe et tout ce qui est hors-jeu (voitures, montre,...)

TIME-SLOW : tout le monde continue ses actions au ralenti

TIME-FREEZE ORGA : arrêt momentané du jeu durant personne ne peut bouger appart les arbitres.

PV: points de vie

PS : points de sang

PF : points de foi

PX : point d'expérience

Loc : localisation (jambes, torse, bras, la tête n'est PAS une localisation)

Déloc : délocalisés (points de vie qui ne sont pas propres a une localisation, ainsi une touche, ou qu'elle se fasse enlèvera un point de vie déloc) les points de vie déloc partent toujours

AVANT les points de vie localisés

pc: pièce de cuivre

pa: pièce d'argent (=4pc)

po: pièce d'or (=4pa)

14. MOTS CLEFS

les mots-clés permettent de représenter les effets de certains sorts et compétences. Il est impossible de cumuler un même effet si celui-ci a une durée. Lorsqu'on lance l'effet à distance, c'est la cible qui choisit l'endroit ou elle est affectée. Ils seront joints au dos de votre fiche de personnage.

FRAPPES

Aggravé : blessure qui nécessite une opération

Feu : met une loc à zéro aggravé

Force : fait lâcher l'arme, détruit le bouclier en bois, fait perdre 1pv sur la loc touchée malgré l'armure lourde ou légère. Si l'armure est une armure lourde celle-ci n'est pas endommagée.

Egorgement : perte de 5 points de sang, ne provoque aucun dégât physique

Précis : les dégâts sont directement appliqués à la localisation (passe outre l'armure)

Béni : frappe bénie...

Argent : frappe à l'aide d'une arme en argent...

Puissance : comme force mais détruit les bouclier en métal et les dégâts sont aggravés

RESISTANCES

Volonté : permet de résister à un effet mental (sauf puissance)

ESPRIT

Peur : la cible doit fuir hors de la vue du lanceur (peut revenir après)

Panique : la cible ne peut plus se battre pendant 10 secondes, ni parer (peut esquiver)

Injonction : la cible doit exécuter l'ordre (simple, doit être réalisable endéans les 10 secondes, ne peut pas porter préjudice direct à la cible)

Amitié : la cible est amicale envers le lanceur

Sentiment : la cible ressent le sentiment énoncé après le mot-clé pendant 15 minutes

Terreur : la cible ne peut plus qu'hurler en position fœtale jusqu'à disparition ou mort du lanceur du champ de vue

Révérance : toute personne doit se courber et écouter attentivement

Analyse : la cible doit dire « humain »

CAPACITES SPECIALES

Volée de flèches : le joueur pointé ne peut utiliser de capacités spéciales et bénéficier de ses bonus de formation pendant 10 secondes

Contre-charge : empêche le joueur pointé de charger (courir) en direction de l'hallebardier

Commandement charge : tous les allies font leur prochaine frappe à +1 si ils chargent dans les 2 secondes (annulé par contre-charge)

Glu : glu une jambe au sol

Vicissitude : la cible doit prendre la position du membre indiqué par le lanceur et la garder pendant le temps d'un combat (ce membre est immunisé)

STRATEGIES

Formation tirailleur : donne un pv déloc pour le combat et frappe à +1 à ceux qui se battent sans armure et sans formation pendant la durée du combat ou jusqu'à changement de formation

Formation offensive : toute l'armée frappe à +1 pendant la durée du combat ou jusqu'à changement de formation

Formation défensive : toute l'armée dispose d'1 pv/loc non soignable supplémentaire pendant la durée du combat ou jusqu'à changement de formation

Repérage topographique : permet de dévoiler une troupe camouflée TO grâce à topographie

Commandement + « volée de flèches » OU « contre-charge » : octroie une utilisation du mot clé supplémentaire à chaque archer/hallebardier

TEMPS

Time Stop : arrête le temps pendant 2 secondes (ne peut pas être lancé en combat)

Time Slow : action ralentie de zone durée : 20 secondes

Time freeze : le temps s'arrête pendant 10 secondes, il reprend à la 1^{ère} touche ou discipline

Time freeze orga : Le jeu s'arrête, les joueurs doivent se boucher les oreilles, fermer les yeux et marmonner