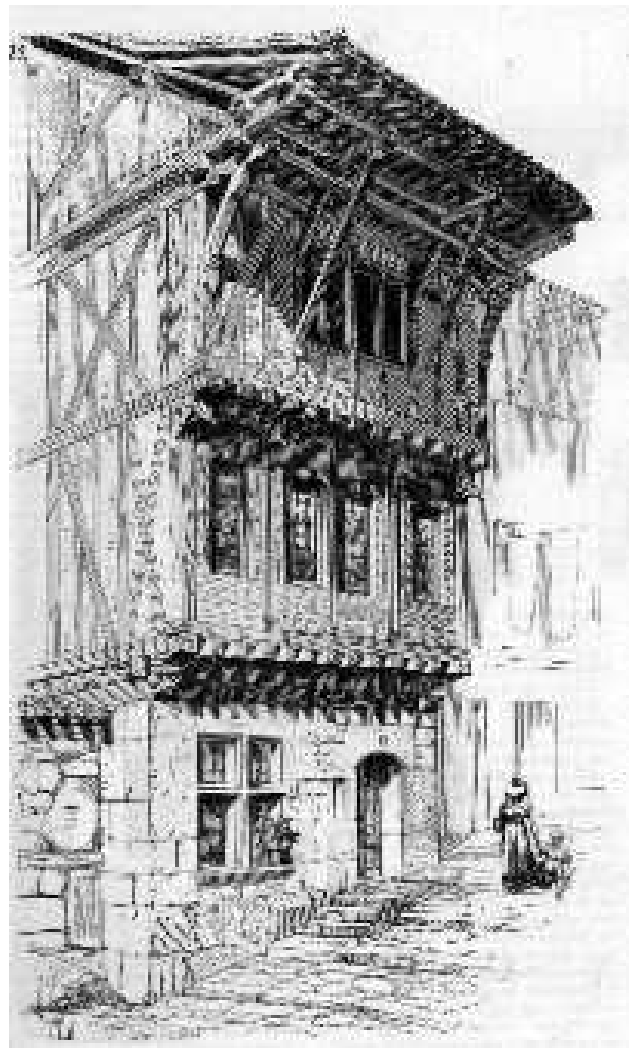




*ÂGE SOMBRE,
GUIDE DU JOUEUR*



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 Bûcheron

1.3 Mine

1.4 Récolte et exploitation

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 Organisation de la ville

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

8.1 Arc

8.2 Arbalète

8.3 Armes d'hast

8.4 Combat mauresque

8.5 Armes de guerre

8.6 Armes communes

8.7 Protection légère

8.8 Protection lourde

8.9 Armes

8.10 Armures

8.11 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

9.8 Voeux

10. Création de Personnage

10.1 Nobles

10.1.1 Ceux qui étudient

10.1.2 Ceux qui guerroient

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

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 PROTÉGÉAIS 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 POUSSSES 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

[Nourriture animale et végétale](#) : permet d'élever des animaux et de recevoir des unités de nourriture animale et permet de cultiver des unités de nourriture végétale

1.2 Bûcheron

[Récolte de bois](#)

1.3 Mine

[Récolte de minerai](#) : permet de récolter des unités de fer et d'argent

[Récolte de pierre](#)

1.4 Récolte et exploitation

1.4.1 Système

Pour la récolte de denrée il faut se référer à la carte de la région et partir en expédition dans une zone que vous aurez déterminé pour en exploiter les ressources. Après avoir prévenu un arbitre de votre départ en expédition, il vous emmènera en zone TO d'expédition (cette zone est coupée du reste du jeu et n'est utilisée que pour matérialiser les expéditions) Une période de récolte dure une demi heure. Une zone est exploitable une fois par période (une période étant une journée ou une nuit) si une expédition est menée sur une zone déjà exploitée à la période en cours la récolte rapporte une et une seule unité de chaque type de production. Chaque zones à un potentiel prédéterminé, à la fin d'une expédition, le ou les récolteurs présent reviennent à l'administration (bureau de l'organisation) et tire aux dés le fruit de leur récolte.

Pour pouvoir récolter, il faut avoir la compétence associé à la ressource convoitée. Les taux de production des zones sont exprimés en X dX unité de X (ex : 3d6 unités de pierre), ses taux s'applique à la zone et non au nombre de récolteurs, il y a un jet de dé pour la zone et les récolteurs présent devront se partager la recette. Lors du partage de la recette l'arbitre distribuera équitablement entre les récolteurs présents sur une zone neutre (sans exploitation),

sur une zone exploitée, la recette sera remise au propriétaire (si il est présent) qui partagera lui-même comme bon lui semble.

1.4.2 Carte et zones de récolte :

A la guilde de la ville, vous trouverez une carte de la zone entourant Hratonice divisée en zones. Les zones représentent des terrains potentiellement exploitables où vous pourrez récolter vos denrées. Certains terrains sont connus et la carte mentionnera leur potentiel récoltable, pour les autres il faudra les découvrir par vous même.

1.4.3 Exploitations

Certaines zones de récolte comportent des exploitations (fermes, mines, ...) qui facilite grandement la récolte et augmente la productivité. Ses exploitations sont la propriété d'un tiers et ne peuvent donc légalement être exploitée que par son propriétaire. Un titre de propriété est délivrée et enregistré à la guilde. Les exploitations sont mentionnées sur la carte ainsi que leur propriétaire si celui-ci est la guilde elle-même.

1.4.4 Améliorations

En tant que propriétaire d'une exploitation vous pourrez y construire des améliorations. Pour ce faire, vous devez demander le permis de bâtir à la guilde (payant bien évidemment) une fois le permis obtenu vous devrez dépenser les unités nécessaire à la construction.

NB : Pour construire une amélioration de niveau II il faut d'abord avoir construit une amélioration de niveau I. Les avantages de l'amélioration niveau II remplacent les avantages de l'amélioration de niveau I. Le temps de construction d'une amélioration est d'une période.

Une exploitation en travaux peut être exploitée mais son potentiel de récolte est réduit de moitié arrondi à l'inférieur.

Liste des améliorations :

- Assainissement :

Niveau I : Diminue de moitié le risque de fléaux

Coût : 5 unités de bois, 5 unités de pierre, 1 poison insecticide

Niveau II : Diminue de 90% le risque de fléaux

Coût : 10 unités de bois, 10 unités de pierre, 1 poison insecticide

- Sécurité :

Niveau I : Diminue le risque de mauvaise rencontre de 25 %

Coût : 10 unités de bois, 1 unité de pierre, 1 unité de fer

Niveau II : Une sentinelle prévient la guilde si un étranger exploite votre terrain. Diminue également le risque de mauvaise rencontre de moitié.

Coût : 10 unités de pierre, 2 Florins (à payer à la guilde)

- Entrepôt :

Niveau I : Stocker des objets 50% de chance d'être découvert

Coût : 10 unités de bois, 5 unités de pierre

Niveau II : Entrepôt souterrain, 25% de chance d'être découvert

Coût : 10 unités de pierre, 5 unités de fer

- Productivité :

Niveau I : Permet d'augmenter la récolte d'un type d'unité de 25 % (choisir le type d'unité augmenté à chaque récolte)

Coût : 10 unités de bois, 10 unités de pierre

Niveau II : Permet de doubler la production d'un type d'unité (choisir le type d'unité augmenté à chaque récolte) ou d'augmenté toutes les unités produites de 25%

Coût : 20 unités de bois, 10 unités de pierre, 10 unités de fer

1.4.5 Acquérir une exploitation

Il est possible d'acquérir une exploitation de diverse manière, vous pouvez commencer avec une exploitation en payant des points de création, vous pouvez en acheter une lors d'une vente aux enchères de la guilda ou en acheter une en vente directe à son propriétaire. Mais vous pouvez également en faire construire une vous-même, pour ce faire, il faut choisir un terrain ne comportant pas d'exploitation et demander un permis de bâtir à la guilda.

Construire une exploitation dure une période durant laquelle il est impossible de récolter sur le terrain en travaux

Effet de l'exploitation : Une exploitation augmente considérablement la production d'un terrain.

Coût : 50 unités de bois, 30 unités de pierre, 10 unités de fer

1.5 Se nourrir :

La nourriture est comprise dans le prix de votre forfait nourriture si vous avez choisi d'y souscrire. Il est évident que personne ne sera privé Time Out. Sur votre fiche de personnage vous devrez faire valider les repas pris en Time In (petit déjeuner, repas de midi et du soir) par un cachet de l'aubergiste ou éventuellement d'un arbitre (la nourriture amenée de chez vous ne compte pas comme nourriture Time In). Si vous n'avez pas souscrit le forfait nourriture il vous faudra tout de même payer ou vous faire offrir (en argent Time In) votre repas auprès de l'aubergiste.

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 baches 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

1.7 Les fléaux :

Les cultures peuvent être sujettes a divers fléaux qui diminuent le taux de production. Des insectes peuvent infester les champs de blé, des loups peuvent attaquer le bétail, ...

Chaque terrain à sa propre taux d'apparition de fléaux. Les risques peuvent aller de la simple diminution temporaire de la production, à sa ruine totale.

Les fléaux sont localisée sur la carte de la région et prolifèrent aléatoirement à chaque début de période.

Liste des fléaux :

-Prolifération de nuisible : Diminue de moitié la récolte (bois, végétale, plantes)

1 case de prolifération

Remède : 1 poison insecticide

-Nuée d'insecte : Détruit la récolte (bois, végétale, plantes)

Détruit une amélioration au hasard il est impossible de faire des travaux sur un terrain touché

2 cases de prolifération

Remède : 3 poisons insecticide

-Glissement de terrain : Détruit la récolte (pierre, fer, argent, bois)

Apparition spontanée aléatoire

Remède : Nécessite une expédition pour réparations (les autres ressource peuvent tout de même être récoltées pendant les réparations)

-Maladie : Diminue définitivement la production du terrain de moitié (animale végétale, plantes, bois), rend malade les exploitants.

1 case de prolifération

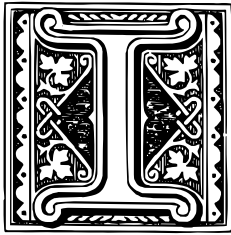
Remède : 1 médicament

-Pluie torrentielle localisée : Impossible d'exploiter la zone touchée si il n'y à pas d'exploitation. Seul la récolte de plante est impossible même si il y a une exploitation.

1 case de déplacement

Remède : Aucun ☺

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

[Campement](#) : permet de dormir en Time Out

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

[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

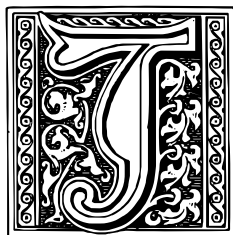
[Récolte de plante](#)

Récolte de plantes médicinales : menthe, camomille, sauge

Plantes et composantes à effets néfastes : baies de genévrier, digitaline, soufre

Pour la récolte, voir 1.4

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, SALVANT LES GARDES, JE ME DIRIGEAI VERS LE MENUSIER DU VILLAGE.

3.1 Organisation de la ville

Les bâtiments décrit ci-dessous sont construit par la guilde, la construction consiste en l'aménagement d'une salle disponible.

hospice (permet des soins plus rapides et le soin des blessures par le feu)

léproserie (permet de guérir les malades)

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

chapelle (bénédictions plus puissantes)

Pour installer un équipement, le bailli doit disposer d'une pièce libre. Il doit ensuite dépenser le coût nécessaire (20 unités de pierre et 20 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)

[endurance](#) : donne un bonus de 1pv délocalisé non soignable aux unités engagées et commandées

[ronde](#) : permet à la milice de repérer le camouflage niveau 0

[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'avec l'accord de la guilde, après souscription de la taxe. La guilde se réserve le droit d'interdire la vente ou l'achat à un tiers.

Les métiers de commerce sont soumis a 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).

La guilde a tout pouvoir au nom du seigneur de la ville pour prélever les taxes affichées à l'entrée de son bâtiment principale.

3. L'artisanat



LE VIEUX CIEMNIK AVAIT CONNU BIEN DES HIVERS ET IL AFFICHAIT UNE MÎME CALME ET DÉTENDUE, COMME CELLE QUE L'ON PEUT VOIR SUR LES VISAGES DES JEUNES PUCELLES AU PRINTEMPS. IL M'ACCUEILLIT DE SON SOUVIRE 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 BIEN TÔT GAGNER JE POURRAI FAIRE RÉPARER MES CHAUSSSES, MON RÊVE DE CES DEUX DERNIERS JOURS.

4.1 Travail du bois

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

[Réparation de bâtiment en bois](#) : nécessite 20 unités de bois et 10 minutes pour 1pt de structure

[Construction de structure](#) : permet la construction de structure pour l'exploitation(1.4) ou pour l'organisation(3.1)

4.2 Travail du métal

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

[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 a restaurer)

[Décoration 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)
Permet de décorer une arme à l'effigie du christ roi (si bénie, l'effet béni reste permanent)
(nécessite 5 unités de fer, 3 verres d'eau bénite et 20 min de travail)

4.3 Travail de la pierre

[Réparation de bâtiment en pierre](#) nécessite 20 unités de pierre et 10 minutes pour 1pt de structure

[Fortification de bâtiment](#) nécessite 10 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)

[Construction de structure](#) : permet la construction de structure pour l'exploitation(1.4) ou pour l'organisation(3.1)

[Stèle héroïque](#) (coût 100 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)

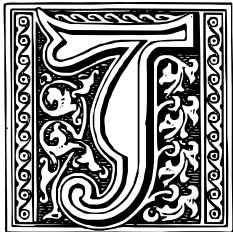
4.4 Travail du cuir

[Réparation d'armure de cuir](#) : nécessite 3 unités de nourriture animale (pour la peau) et 10 minutes de travail par point a réparer

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 au moins une compétence d'artisanat 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 MÎME PLUS FURIEUSE 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 EMPORŤA MON SAC À L'INTÉRIEUR DU BÂTIMENT.

5.1 Lire et écrire

[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

[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 n'était pas déjà réduite à zéro (nécessite 1 baie de genévrier, 1 digitaline, 1 soufre et 30 minutes, 5 min si effectué dans un laboratoire)

[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)

[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

[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 Time Out auprès de l'organisation.

[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 Time Out auprès de l'organisation..

5.4 Médecine

[Bandage](#) : permet d'utiliser des bandages pour arrêter le saignement (voir 5.5)

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

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

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

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

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 aura 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 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 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. Les humains récupèrent 5pts à chaque période 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 ou vampirique (pas animal))

Un vampire moyen à le même nombre de point de sang qu'un humain.

Jauge de point de sang des humains

10-8 : aucun effet

7-6 : Le sujet ne peut se voir appliquer aucun bonus et aucune immunité

5-3 : Le sujet tombe à un point de vie par localisation et est trop faible pour porter quoi que ce soit (ne peut plus combattre)

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

0 : coma total... meurt dans les 5 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 d'utiliser des compétences physiques jusqu'à ce qu'on reçoive des soins. 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 GRANDE PLACE DE LA VILLE, À QUELQUE MÈTRES DU GRENIER. IL AFFICHAIT UNE MINE FATIGUÉE MAIS DÉCIDÉE. IL SE MÎT 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

[Propriétaire terrien](#) : permet de démarrer le live avec une exploitation

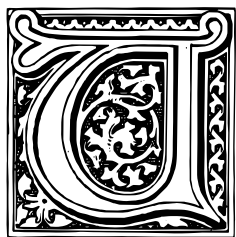
6.2 Courtisanerie

[baron](#) : octroie 2florin de plus par live)

[vicomte](#) : octroie 4florins de plus par live + 1 combattant / live)

[comte](#) : octroie 8florins de plus par live + 2 combattants / live)

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 À ME RAPPELER OU. IL DONNA UN PAPIER À L'UN DES INTENDANTS ET SE MÎT À 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

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

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

[Camouflage de possession](#) : permet de ne pas devoir donner ses possessions en cas de fouille et d'espionnage)

7.2 Espionnage

[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)

7.3 Question

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

[briser la volonté](#) : enlève 1 point de volonté après 10min de torture psychologique

[torture](#) : après 10 min de torture physique, la cible perd un point de vie dans une loc au choix du questionneur et doit répondre sincèrement à **une** question

[aveu forcé](#) : après 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 (avec l'aide d'un copiste)

7.4 Égorgement

égorger 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.

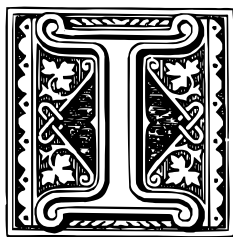
7.5 Se cacher

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 à 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 s'agit d'un niveau supérieur de compétence réservé aux créatures surnaturelles.

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 à celui qui le fouille.

8. La guerre



LE 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 GRANDE 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 CAPITAINE 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 Arc

[Arc](#) : permet de manier l'arc

[Frappe +1 à l'arc](#) : permet de tirer une flèche 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)

8.2 Arbalète

[Arbalète](#) : permet le maniement de l'arbalète

[Précision](#) : tous les carreaux de l'arbalétrier frappent dorénavant à « précis »

8.3 Armes d'hast

[Hallebarde et lance](#) : permet le maniement des hallebardes et de lances

[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)

[Frappe +1 à l'arme d'hast](#) : 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)

8.4 Combat mauresque

[Cimeterre](#) : permet de manier le cimeterre

[Frappe +1 au cimeterre](#) : permet d'occasionner +1 dégât une fois par combat avec un cimeterre (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)

[Force](#) : permet de frapper à « force » avec un cimeterre une fois par combat (cette compétence peut être achetée plusieurs fois pour disposer de plusieurs frappes force)

8.5 Armes de guerre

[Epée longue](#) : permet le maniement de l'épée longue (max 100cm)

[Epée bâtarde](#) : permet le maniement de l'épée bâtarde (max 120cm)

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

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

[Frappe +1](#) : permet d'occasionner +1 dégât une fois par combat avec une épée (longue, bâtarde 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)

[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)

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

8.6 Armes communes

[Dague et dagues de lancer](#) : permet de manier les dagues et dagues de lancer (max 50cm)

[Epée courte](#) : permet de manier l'épée courte (max 70cm)

[Ambidextrie légère](#) : permet de manier une arme commune dans chaque main

[Frappe précis à la dague](#) : permet de frapper tout le temps a précis avec les dagues

[Frappe précis à la dague de lancer](#) : permet de frapper tout le temps a précis avec les dagues de lancer

8.7 Protection légère

[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

[Bouclier léger](#) : permet de manier les boucliers ronds en bois (max 70 cm de diamètre)

8.8 Protection lourde

[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

[bouclier lourd](#) : permet de manier tous les boucliers qu'ils soient de bois ou de métal (taille max. 70X120 cm)

armure de plaques : permet de porter une armure de plaques qui protège de 2 points d'armure par zone couverte au moins au $\frac{3}{4}$

8.9 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.

8.10 Armures

Les points d'armure sont identiques aux points de vie si ce n'est qu'ils sont les premiers a être défalqués et qu'il faut s'adresser a 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 a 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.

8.11 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 (a 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 a zéro celui-ci est inutilisable, si le torse tombe a 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.

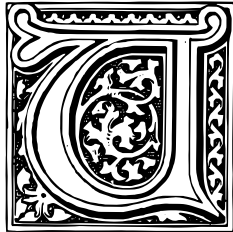
Un baume de soin soigne une localisation qui n'a pas subit une blessure aggravée (uniquement réalisable par quelqu'un ayant « soin par baumes »), sinon le soin nécessite une chirurgie en plus du baume de soin (nécessite une personne ayant « soin par baume » et « chirurgie »). Le baume de soin soigne 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 a 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'ANTIENS 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

[Appel du divin](#) : permet de bénir l'arme de tout allié agenouillé juste avant un combat (coût : 6 PF) (un vampire ne peut pas utiliser cette compétence)

[Force mentale](#) : Immunise tous les alliés aux injonctions pour le prochain combat (coût : 4PF)

[Courage](#) : immunise tous les alliés à peur et terreur pour le combat à venir (5PF)

[Extrême onction](#) : permet de donner les derniers sacrements à un mort (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

[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)

[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)

[Bénédicté](#) : permet de bénir une boisson ou un repas individuel, annihile les effets de la maladie coût : 1PF) (un vampire ne peut pas utiliser cette compétence)

[Bénédicté de groupe](#) : comme bénédicité mais sur un service complet, toute les boissons et plat servi sont relevé de maladie (coût 4PF) (un vampire ne peut pas utiliser cette compétence)

9.3 Flagellation

[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

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

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

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

Offrande : tous ceux ayant fait une offrande de minimum 2couronnes de cuivre 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 (réservé aux humains)

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

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

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

Volonté de fer : octroie un point de volonté (la limite maximum de points de volonté passe donc a 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

9.8 Vœux

(vœux de pauvreté, chasteté et obéissance) :

Dans la religion catholique, on parle de vœux religieux pour désigner les vœux qui sont prononcés par un(e) religieux(se) afin de suivre les conseils évangéliques. Il y a trois vœux : les vœux de pauvreté, de chasteté et d'obéissance.

Les vœux religieux peuvent être temporaires ou perpétuels. Dans les instituts religieux, les religieux commencent par prononcer des vœux temporaires, en général pour une période variant de un à cinq ans, éventuellement renouvelables, puis prononcent leurs vœux perpétuels, solennels ou définitifs.

L'engagement de pauvreté : ne rien posséder, ne rien garder pour soi, comme le Christ (donc tout mettre en commun) et tout recevoir du Père, « Ainsi donc, quiconque d'entre vous ne renonce pas à tout ce qu'il possède ne peut être mon disciple. », Luc 14:33.

L'engagement de chasteté : non pas un mépris du mariage qui est une vocation chrétienne mais le choix de la fraternité, d'un amour qui se veut ouvert à tous, sans limite. « Car il y a des eunuques [...] et il y en a qui se sont rendus tels eux-mêmes, à cause du royaume des cieux. Que celui qui peut comprendre comprenne » Matthieu 19:12

L'engagement à l'obéissance : obéissance à Dieu, comme le Christ « car Je suis descendu du ciel pour faire, non ma volonté, mais la volonté de celui qui m'a envoyé. » Jean 6:38. Elle passe par la médiation des supérieurs, qui est le médiateur de la volonté divine.

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.

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.

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

Un nouveau personnage à droit à 10 points de création.

Si un personnage à prit toutes les compétences dans son métier et qu'il lui reste encore des points il peu choisir un et un seul autre métier dans le même pilier dans lequel il peut dépenser les points qui lui restent. Ceci symbolise le métier que le personnage exerçait avant.

Nobles (quota : 1/4 du total):

Ceux qui étudient

Chirurgien barbier : médecine, lire et écrire

Apothicaire : herboristerie, apothicaire, alchimie, lire et écrire

Ceux qui guerroient

Seigneur : armes de guerre, protection lourde, courtisan*, propriété

Chevalier de l'Ordre de l'Hôpital : courtisan*, armes de guerre, protection lourde, foi, médecine

Chevalier de l'Ordre des Templiers : courtisan*, armes de guerre, protection lourde, foi, soutien religieux

Chevalier Teutonique : courtisan*, armes de guerre, protection lourde, milice, arbalète

Travailleurs :

Ceux qui produisent

Paysan : Elevage et agriculture, bûcheron, mine, nature

Artisan : travail du métal, du cuir, de la pierre, du bois

Ceux qui protègent

Garde : armes communes, armes de guerre, protection légère, milice

Ceux qui servent

Eclaireur : arc, camouflage, armes communes, nature

Fantassin : protection légère, armes de guerre, arme d'hast

Soutien : protection légère, arbalète, arc, armes communes

Soigneur : médecine, armes communes, protection légère

Espion / aide de camp: armes communes, espionnage, camouflage, lire et écrire

Les autres

Ermite : foi, armes communes, pèlerinage, nature

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

Ceux qui apportent les enseignements

Prêcher/Copiste : foi, textes sacrés, lire et écrire

Pèlerin : foi, pèlerinage, flagellation, lire et écrire

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

Prêtre médecin : foi, médecine, herboristerie, apothicaire

Chaplain de l'ordre de l'Hôpital : soutien religieux, médecine*, foi, textes sacrés, lire et écrire

Caballero de l'Ordre de Santiago/Calatrava : foi, textes sacrés*, protection légère, lire et écrire, armes de guerre, combat mauresque

Les autres

Diacre (quota : 1) : foi, question, espionnage

*** Il est obligatoire de prendre au moins une compétence dans ce domaine**

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.)
- 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.
- 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 de la nourriture si vous n'avez pas souscrit le forfait nourriture ou si vous voulez grignoter entre les repas.
- 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 laquelle personne ne peut bouger appart les arbitres.

Période : Intervalle de temps de la longueur d'une journée ou d'une nuit

PV: points de vie

PS : points de sang

PF : points de foi

PC : point de création

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

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

AVANT les points de vie localisés

Florins : pièces d'or

Gros de Prague : pièces d'argent

Couronnes de cuivre : pièces de cuivre

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 a 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 a la localisation (passe outre l'armure)

Béni : frappe bénie...

Argent : frappe a 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 a 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

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)

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