

# *I. Table des matières*

I.	Table des matières	1
II.	Généralités	3
	1. Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature ?	3
	2. Quelques concepts importants	3
	3. Règlement d'ordre intérieur	5
	a) La sécurité	5
	b) Le respect des règles	5
	c) L'alcool et la drogue	5
	d) Le respect des sites	6
	4. Le réalisme	6
	5. L'arrivée	6
	6. Le temps de jeu	6
	7. Fin du jeu	7
III.	Le système de jeu	8
	1. Création du personnage	8
	2. Armes d'entraînements	8
	3. Soins et Blessures	8
	4. La fouille	9
	a) Système de simulation	9
	b) Considérations pratiques	10
	5. Le vol	10
	6. Défoncer une porte ou une serrure	10
	7. Les liens	10
	8. La mort	11
	9. Votre matériel	11
	10. Combat au contact	12
	a) Déroulement du combat	12
	b) Armes	12
	c) Les Boucliers	12
	d) Armure	13
	e) Quelques règles de fair-play en combat	13
	11. La monnaie	13
	12. Les Mots Clés	14
	13. Périodes	17
	14. Evolution et cases temps	17
	15. Nouveaux Personnages	18
	16. Les accès de compétences	18
	17. Compétences	20



## ***II. Généralités***

Dans ce chapitre vont être expliquées toutes les règles permettant le bon déroulement d'un GN.

### ***1. Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature ?***

Dans un **Grandeur Nature** (GN), vous incarnez un personnage, un peu comme un acteur jouant son personnage au cinéma. Comme dans une pièce de théâtre, vous allez devoir jouer un rôle ; sauf qu'ici, c'est à vous de prendre votre destin en main. Votre personnage évoluera au fil des aventures, gagnant au fur et à mesure en expérience. Votre personnage possède deux aspects : d'une part, il est défini au niveau des règles du jeu, déterminant ainsi ce qu'il sait faire (lire, manier une épée, lancer des sorts, etc.) et d'autre part, défini au niveau du monde (à quel peuple appartient-il ? quel est son caractère ? adore-t-il un dieu ? etc.).

### ***2. Quelques concepts importants***

**PJ** : Le PJ est un **P**ersonnage **J**oueur. Il s'agit d'un personnage qui agit de son propre chef. Lui seul décide de ce qu'il fait ou ne fait pas.

**PNJ** : Le PNJ est un **P**ersonnage **N**on **J**oueur. Les PNJ sont tous les intervenants dont le rôle est prédéfini, en grandes lignes, dans le scénario. Ils représentent l'interaction que vous vivrez avec le monde. Parmi eux, on trouve les monstres et d'autres personnages tels que l'aubergiste, un mendiant, un marchand de passage ou encore une diseuse de bonne aventure. En bref, tous les gens qui, de près ou de loin, font avancer l'histoire.

**Arbitre** : Ce terme qualifie tout organisateur ou pnj time-out présent afin d'arbitrer. Dans la mesure du possible, chaque monstre ou groupe de monstres sera accompagné d'au moins un arbitre qui aura pour tâche de veiller au bon déroulement des combats ou de toute autre action de jeu. Il surveillera les joueurs comme les monstres afin d'éviter les éventuels « débordements ». Leur avis est sans appel en ce qui concerne l'application des règles de jeu et les conditions de sécurité.

Si jamais la décision d'un arbitre vous paraissait injuste, vous aurez l'occasion de faire parvenir vos griefs à l'organisation ultérieurement.

**Organisateur** : Durant le jeu, vous rencontrerez des organisateurs qui s'occupent du bon déroulement du jeu. Les organisateurs sont aussi à votre disposition pour toute question concernant le bon déroulement du jeu, n'hésitez jamais à les consulter, quel que soit le problème rencontré. S'ils ne peuvent vous répondre directement, ils pourront toujours vous diriger vers la personne compétente.

Un organisateur doit être présent pour toute action pouvant entraîner des litiges.

En cas d'absence d'organisateur, les PNJ sont autorisés à prendre les décisions qu'ils jugent adéquates.

**Fair-play** : « Comportement loyal et élégant dans une lutte ou une compétition quelconque. »

C'est l'essence même du jeu. Premièrement, acceptez les décisions de l'arbitre (organisateur ou PNJ), elles sont souveraines et on ne peut les contester. Ensuite, entrez totalement dans le jeu sans vous mettre délibérément en conflit avec tous les joueurs. Tout le monde doit prendre du plaisir au jeu et il faut parfois faire certaines concessions. N'hésitez cependant pas à en parler lors du debriefing.

Accordez aussi le bénéfice du doute plutôt que de vous énerver ou de discutailler.

**Tricher** : « Enfreindre les règles d'un jeu pour gagner. »

Il est demandé à toutes et à tous de connaître les règles et de les appliquer. Toute personne prise à tricher est susceptible de se voir exclure du jeu de manière temporaire ou définitive. A noter qu'une attitude violente ou le non-respect des consignes de sécurité impliqueront la même sanction.

**Time-In (=TI)** : Lorsque le Time-In est décrété, vous êtes dans le jeu et tout ce qui se passe l'est dans le cadre du jeu, de vos personnages. Il est essentiel que tous les joueurs soient complètement impliqués et s'abstiennent de toute considération Time-Out (donc hors-jeu). Le Time-In est décrété par les organisateurs au début de l'activité et est globalement valable jusqu'à la fin du jeu.

**Time-Out (=TO)** : Tout ce qui est hors jeu. Une zone Time-Out n'est pas accessible aux joueurs (elle ne peut donc pas être explorée) et une personne Time-Out ne peut être attaquée (elle n'existe pas dans le jeu). Parfois sera déclarée une période Time-Out. Cela signifie que le jeu s'arrête temporairement, par exemple pour régler un problème de règles. Durant ce temps-là, il est interdit aux joueurs de se livrer à des actions Time-In (ramasser des flèches, échanger des informations ou des objets, se soigner, ...). Il est possible que seules quelques personnes soient déclarées Time-Out.

**Time-Freeze** : Il s'agit d'une période durant laquelle toute action est interdite. Le jeu est gelé. Cette période permet de régler les situations magiques « instantanées » comme par exemple la téléportation ou la venue magique d'un démon, ainsi que pour créer des effets de surprise ou spectaculaires. Toute action est interdite qu'elle soit de nature Time-In ou Time-Out. **Pour s'y conformer, les joueurs sont tenus de rester à l'endroit où ils se trouvent, les yeux fermés tout en faisant du bruit (chanson ou autre) pour ne pas entendre ce qu'il se passe, jusqu'à ce que l'arbitre réinstaure le Time-In.**

**Feuille de personnage** : Au début du GN, vous recevrez une feuille de personnage. Ne la perdez surtout pas. Cette feuille de personnage est bien sûr Time-Out et **ne peut être modifiée que par un organisateur, arbitre ou maître**. Quelles qu'en soient la raison et les circonstances, elle doit **toujours** être présentée à un PNJ qui la demande. **Le joueur doit donc toujours avoir sa feuille de personnage sur lui. Toute feuille de personnage doit être validée par un organisateur.**

**Les abréviations :** Voici un petit lexique des principales abréviations utilisées dans ce manuel.

PV : Point(s) de vie

TI : Time-In

TO : Time-Out

PJ : Personnage Joueur

PNJ : Personnage Non Joueur

### **3. Règlement d'ordre intérieur**

Avant chaque GN, vous aurez à signer le règlement d'ordre intérieur (disponible sur notre site Internet). Ce règlement reprend l'essentiel des points soulevés ci-après.

#### *a) La sécurité*

Cette règle est la plus importante. Il est demandé aux joueurs de toujours respecter certaines consignes pour assurer la sécurité de tous. Il ne faut pas agir de façon dangereuse ou laisser quelqu'un d'autre le faire. Certains lieux seront balisés (rubans rouges et blancs ou pancarte Time-Out) et hors jeu car considérés comme trop dangereux. On ne peut sous aucun prétexte s'y rendre. Cependant, d'autres lieux ne se prêtent pas non plus aux combats (escaliers abrupts, chemins escarpés, pentes glissantes, ...) donc évitez de vous y battre et reportez le combat un peu plus loin. Rien ne sert d'arriver à certaines extrémités pour sauver son personnage (au risque de sa propre sécurité).

Portez des protections pour protéger vos lunettes (ou portez des lentilles si possible).

- Tout contact physique est strictement interdit.
- Les coups à la tête sont strictement interdits.
- Les coups d'estoc sont strictement interdits
- Il est interdit d'utiliser une arme ou armure non homologuée ou abîmée durant le GN.
- Il est interdit d'allumer un feu dans une forêt ou dans un bâtiment sans le consentement d'un organisateur.

D'autres situations feront appel à votre bon sens.

#### *b) Le respect des règles*

Il est demandé à tous et à toutes de connaître les règles et de les appliquer. Toute personne prise à tricher est susceptible de se voir exclure du jeu de manière temporaire ou définitive. A noter qu'une attitude violente ou le non-respect des consignes de sécurité impliqueront la même sanction

#### *c) L'alcool et la drogue*

Il est interdit de se retrouver en état d'ébriété lors du GN.

De même, il est interdit d'apporter, de consommer ou de proposer des substances illicites.

#### *d) Le respect des sites*

Les sites qui nous accueillent sont principalement des monuments historiques ou des sites naturels, nous vous demandons donc de la propreté et du respect. Nous sanctionnerons toute forme de vandalisme.

Certains sites étant habités ou visités, respectez les non participants et leur tranquillité. De même, veuillez faire attention à tous les décors, armes ou objets que vous trouverez au cours du jeu.

#### *4. Le réalisme*

Les montres, cigarettes (préférez la cigarette roulée ou la pipe si vous ne pouvez pas vous en passer), GSM et tout autre objet moderne sont à proscrire pour des raisons de réalisme.

Certains mots ou expressions typiquement 20ème siècle sont à bannir de votre langage. Dans vos costumes, veuillez éviter tout ce qui est trop contemporain (baskets, T-shirts, jeans, training, etc.). Nous pouvons répondre à toute question que vous pouvez vous poser sur votre costume.

#### *5. L'arrivée*

Dès votre arrivée, les véhicules doivent être garés aux abords du site et de préférence hors de vue de la zone de jeu si l'infrastructure le permet.

Lorsque vous êtes prêt et habillé, la première chose à faire est de vous rendre à l'Homologation. Pour des raisons de fluidité des préparatifs, veuillez vous rendre le plus rapidement possible à l'Homologation : gardez à l'esprit que plusieurs dizaines de personnes devront s'y présenter.

Vous y recevrez votre feuille de personnage où seront reprises toutes les informations concernant votre personnage. Vous seront également remises les possessions de votre personnage (argent, fioles, parchemins, composants, etc.).

Idéalement, ce n'est pas à l'Homologation que vous créez votre personnage ou ferez lire votre historique. Tout doit être préparé avant, afin de nous permettre d'aller le plus vite possible lors de l'homologation.

Un briefing vous permettra ensuite de poser vos questions sur les règles ou sur le déroulement du GN. Nous vous y résumerons les règles importantes et les consignes techniques de l'activité.

#### *6. Le temps de jeu*

Dès que le Time-In général est déclaré, tous les joueurs doivent jouer leur personnage. Les transgressions et les activités Time-Out (aller à son véhicule, téléphoner, ...) sont à éviter le plus possible.

L'ensemble du GN est considéré Time-In, y compris la nuit dans les dortoirs ou les tentes. Cependant, par souci de sécurité, certaines personnes (conducteurs, jeunes joueurs, ...) seront autorisées à dormir dans des locaux Time-Out. Signalez cette demande aux

organisateurs lors du briefing. Sachez cependant qu'il faudra nous signaler ce que fait votre personnage pendant ce temps et en accepter les éventuelles conséquences.

Durant toute l'activité, vous devez être porteur de votre feuille de personnage. Vous pourrez ainsi la présenter à la demande d'un arbitre. En cas de perte, veuillez le signaler à un organisateur. Si vous trouvez la feuille d'un autre joueur, ne la parcourez pas et remettez-la à un organisateur.

## *7. Fin du jeu*

A la fin de l'activité, vous devez obligatoirement rendre votre feuille de personnage ainsi que toutes les possessions de votre personnage appartenant à l'organisation (argent, fioles, parchemins, composantes,...). La liste sera faite avec vous pour éviter toute erreur de notre part. Tout sera soigneusement indiqué sur votre feuille afin de pouvoir vous les remettre à nouveau lors de l'activité suivante. **Tout objet qui n'est pas remis à la fin de l'activité est considéré comme perdu et sera désormais refusé.** Toute fraude est susceptible d'exclusion.

Il est toujours bienvenu de participer au rangement du site. Ainsi, ranger le local où vous avez dormi n'est pas un luxe inutile.

Un débriefing vous permettra ensuite d'exprimer vos questions, opinions ou critiques sur le GN.

# ***III. Le système de jeu***

## **1. Création du personnage**

Pour faire connaître votre personnage auprès de l'organisation, vous devez écrire un historique. Si nous vous demandons cela, c'est uniquement dans votre intérêt. Un historique apporte beaucoup au jeu : vous connaissez mieux votre personnage, nous pouvons faire apparaître certains personnages de votre historique, vous avez accès à certains codex et surtout, nous pouvons vous écrire des scénarios personnalisés.

Si vous avez des questions à nous poser concernant votre personnage, n'hésitez pas à nous contacter.

## **2. Armes d'entraînements**

les armes font TOUJOURS des dégâts . Pour mener des combats d'entraînement il faut posséder des armes spéciales portant un ruban blanc (ces armes se fabriquent à l'aide de la compétence armurier). Les flèches peuvent être enduites de poix, représentée par un ruban noir attaché a la flèche concernée, ce qui lui donne la propriété d'infliger "feu" quand elle touche. Si la flèche manque sa cible, la poix dont elle était enduite est tout de même consommée.

## **3. Soins et Blessures**

Les règles de soins sont complexes mais faites de telle sorte que seuls les médecins doivent absolument les connaître. Si vous n'avez aucune compétence de médecine, ce qui se trouve ci dessus est suffisant.

### **LOCALISATIONS**

Il y a cinq zones ou localisations sur le corps: le torse, les jambes et les bras (il est INTERDIT de frapper la tête). On ne peut aller en négatif.

### **SANG**

Chaque personne dispose de 10 doses de sang prélevables et récupère une dose de sang au lever et au coucher du soleil.

- avec 8 à 10 doses de sang aucun problème ;
- avec 6 ou 7 doses de sang ne peut ni courir ni crier ni se battre ni lancer de sort ou utiliser d'autre compétence active ;
- avec 0 à 5 doses de sang, la personne meurt dans les 5 minutes si elle ne reçoit pas de transfusion

### **SAIGNEMENTS**

Une fois le capital point de vie d'une localisation est entamé, celle-ci saigne et continue à perdre un point de vie toutes les 10 minutes. Lorsque la localisation tombe à zéro, le blessé perd une dose de sang toute les 5 minutes ou jusqu'à l'arrêt du saignement. Toute localisation touchée par « feu », « glace », ou « acide » arrête de saigner mais ne pourra être soignée qu'après l'utilisation d'au baume spécifique correspondant au mot clé

## **BLESSURES**

-Membre à 0 : le bras ne peut plus être utilisé et lâche tout ce qu'il tenait. Si une jambe est touchée, il faut mettre le genou au sol (si les deux jambes sont à 0, on se met sur les fesses). On ne peut pas se déplacer à cloche pied avec une jambe à 0 : il faut ramper ou se faire aider de quelqu'un. Il est aussi apprécié que les gens blessés jouent le jeu en simulant la douleur.

-Torse à 0 : le personnage tombe dans le coma et devient donc inconscient de tout ce qui l'entoure. Vous devrez donc jouer en conséquence.

## **SOINS**

-Bandages (nécessite premiers soins) : arrête le saignement, le bandage doit rester en place jusqu'à l'aube ou au crépuscule, après quoi il doit être retiré par quelqu'un ayant la compétence premiers soins. On peut placer ou retirer un bandage sur soi même uniquement aux jambes et uniquement avec les deux bras valides. Si un bandage tombe ou est retiré avant l'aube/crépuscule, le saignement reprend.

-Baumes (nécessite premiers soins) : placer un baume prend 1 minute. A partir du moment où il commence à être appliqué, le saignement s'arrête (et on peut en retirer un éventuel bandage) et, si la localisation à encore au moins un point de vie mais n'est pas à son maximum, elle regagne 1 point de vie au bout de la minute. On peut se placer un baume sur soi même.

-Garrot (nécessite premiers soins) : uniquement au membres, les pertes de sang/PV ne sont font plus que toute 15 minutes (attention en faisant le garrot de ne pas vraiment couper la circulation sanguine). On peut se faire un garrot à soi même mais, si un bras est invalide, il faudra se débrouiller avec un seul bras (si les deux le sont il va de soi qu'on ne peut faire de garrot).

-Cautérisation (ne nécessite aucune compétence) : arrête le saignement, nécessite un mot clé « feu », « glace », « acide » ou une torche/coupelle allumée (un simple bougie ne suffira pas).

-Recoudre : (nécessite chirurgie), arrête le saignement.

-Opération : (nécessite chirurgie) Permet de remettre à 1 une localisation actuellement à 0. Les opérations sont décrites en détail dans la compétence chirurgie

-Guérison naturelle : à l'aube et au crépuscule toutes les localisations qui ont au moins un point de vie mais qui ne sont pas à leur maximum et ne sont pas en train de saigner regagnent 1 point de vie

## **4. La fouille**

### *a) Système de simulation*

La fouille est **toujours fictive** (mais Time-In, on considère que vous êtes néanmoins en train de fouiller la personne avec les risques que cela implique).

Si vous désirez fouiller une personne, vous lui annoncez : « Je te fouille » et posez votre main sur le tronc du personnage au sol qui comptera à haute voix jusqu'à 30. Arrivé à la fin du compte (et si la main est restée constamment en contact avec le tronc du personnage à terre), il commencera à sortir les objets de ses poches, sacs, etc., et vous les remettra. Aucun objet n'échappe à la fouille.

Le décompte doit rester intelligible mais ne doit pas devenir un moyen pour attirer l'attention de son entourage. Evitez de crier lors du décompte.

#### COMPETENCE :

Fouille rapide : Permet de ne pas devoir attendre le délai avant de commencer la fouille. Annoncez « Fouille rapide » à la personne que vous fouillez.

### *b) Considérations pratiques*

Les armes, armures et boucliers des monstres ne peuvent jamais être ramassés. Ce sont des objets Time-Out qui appartiennent à leur propriétaire légitime ou à l'organisation (bien sûr, vous pouvez toujours mettre les armes hors de portée de leur propriétaire). Si vous trouvez une arme égarée, apportez là à un arbitre.

Dans le cas des armes et boucliers : si votre arme ou bouclier a été détruit Time-in lors d'un combat et que vous trouvez un équivalent sur le champ de bataille, vous pourrez combattre avec votre propre arme ou bouclier.

## 5. Le vol

Il n'existe pas de compétence de « Vol » à OV. Pour dérober des objets, il faudra vous en remettre à vos propres aptitudes. Vous pouvez voler tout objet Time-In, y compris toute arme, armure ou bouclier appartenant à un PJ ou à un PNJ évoluant parmi les PJ.

Le vol doit toujours être signalé à un arbitre.

## 6. Défoncer une porte ou une serrure

Une porte non renforcée peut être défoncée en simulant des coups d'épaule dedans à intervalles réguliers. Lorsque vous décidez de défoncer une porte, vous devez le signaler à un arbitre. Celui-ci jugera si l'action est envisageable et le temps que cela vous prendra.

Une serrure ne peut en aucun cas être forcée ou détruite. Néanmoins, si vous avez réellement l'occasion Time-In de forcer ou détruire (fictivement) une serrure, vous pouvez le signaler à un arbitre qui décidera si vous arrivez ou pas à forcer la serrure.

## 7. Les liens

Il est interdit de ligoter réellement quelqu'un : le prisonnier doit être symboliquement attaché par un fil non serré (excepté si votre victime veut bien se prêter au jeu).

Cependant, il faut toujours avoir quelque chose sur soi qui aurait pu réellement lier la victime (corde, ceinture, ...).

Un objet tranchant fictif (exemple : dague) réellement accessible permet de se libérer de tout lien en 30 secondes.

Il est également possible de bâillonner un personnage ligoté. Inutile de l'empêcher de respirer : représentez d'une manière ou d'une autre que vous le bâillonnez.

## 8. La mort

Votre personnage peut mourir principalement dans deux cas : soit il meurt de ses blessures, soit on l'achève.

Les personnes décédées doivent rester couchées à terre (sauf en cas de danger TO), ne pas parler et attendre qu'un organisateur s'occupe d'elles.

Simuler la mort : il est autorisé, à vos risques et périls, de simuler la mort ou l'inconscience. Cependant, Si quelqu'un pose son arme sur vous et annonce un « achèvement » vous ne pouvez plus réagir jusqu'à ce que l'achèvement soit fini (dans ce cas vous êtes mort) ou interrompu.

Procédure d'achèvement :

Dès qu'un personnage est à terre (inconscient, de manière simulée ou non), il peut être achevé. **Pour cela, mettez un genou au sol, annoncez « Je t'achève » et faites un signe de croix avec votre arme sur le tronc du personnage au sol.** Il est alors définitivement mort. Si vous n'avez pas d'arme sous la main (ni de flèche) vous pouvez tuer votre victime à mains nues en une minute.

## 9. Votre matériel

Les armes, armures boucliers doivent être homologués par l'organisation. Si l'un d'eux est considéré comme dangereux ou non conforme, il sera confisqué pour toute la durée du jeu. Vous pourrez venir les récupérer à la fin de l'activité au poste de débriefing.

Seront ainsi confisqués :

Les armes dont la fibre de verre est apparente ou dont la mousse est détériorée.

Les armes trop dures ou trop molles.

Les armes dont l'estoc n'est pas assez renforcé.

Les armures ou casques portant des pointes ou arêtes métalliques.

Les boucliers sans mousse ou mal latexés.

Autres défauts selon la situation.

## 10. Combat au contact

### a) *Déroulement du combat*

Avertissement :

L'organisation se réserve le droit de confisquer l'arme d'une personne qu'elle jugera dangereuse.

Les touches à la tête sont strictement interdites.

Les contacts physiques brutaux ou dangereux de quelque nature que ce soit entre les participants du GN sont interdits. L'organisation se réserve le droit d'exclure toute personne présentant un danger pour les autres ou pour elle-même durant le déroulement du GN.

A chaque touche que vous portez, annoncez les dégâts de votre arme (tous bonus additionnés) ainsi que la nature de l'arme si celle-ci est spéciale (argentée, bénie). Si les dégâts ne sont pas annoncés, la cible considérera le minimum possible (donc 1). **Si vous frappez à 1 avec une arme normale, n'annoncez rien : cela facilitera les combats.**

Tous les dégâts reçus sont d'abord retranchés de votre armure (chaque point de protection équivalant en quelque sorte à 1 point de vie supplémentaire). Une fois que les points d'armure sont épuisés, les prochains dégâts seront ôtés de vos points de vie.

### b) *Armes*

Ci-dessous le tableau reprenant les armes et leurs caractéristiques :

Type	Taille Min <sup>1</sup>	Taille Max <sup>1</sup>	1 Main	2 Mains
Dague	0cm	50cm	Oui	Non
Arme courte	51cm	80cm	Oui	Non
Arme longue	81cm	100cm	Oui	Non
Arme bâtarde	101cm	120cm	Oui	Oui
Arme à deux mains	121cm	150cm	Non	Oui
Arme d'hast	150cm	240cm	Non	Oui
Bâton de combat <sup>2</sup>	150cm	200cm	Non	Oui

(1) Les tailles minimales et maximales considèrent l'arme **garde comprise** !

(2) Doit être tenu en son milieu

### c) *Les Boucliers*

COMPETENCE :

Bouclier : Vous donne accès au maniement de tout bouclier (sauf les pavois).

Un bouclier n'apporte pas de points d'armure. Il ne sert qu'à parer les coups. Un coup donné dans un bouclier ne fait aucun dégât (sauf exceptions signalées lors de la frappe). Avec une même main, on ne peut pas tenir plusieurs armes ou une arme et un bouclier.

## *d) Armure*

Il existe de nombreuses armures différentes et chacune offre un certain nombre de points d'armure (PA) qui vous protègent des coups infligés.

Le principe est simple : les dégâts reçus sont d'abord retranchés des PA de la localisation touchée. Lorsque les PA sont épuisés, l'armure ne vous protège plus à cette localisation. Il faudra donc la faire réparer.

Il est impossible de cumuler des armures (excepté avec la compétence homonyme)

Les armures légères sont les armures de cuir clouté ou bouilli (1 PA) (les armures de cuir simple n'apportent aucune protection)

Les armures lourdes sont les armures de mailles,(2PA) et les armures de plates (3PA)  
(un pull n'est pas une cotte de mailles)

Les armures baroniennes sont les armures de style asiatiques (1 ou 2 PA selon le cas)

Le casque ajoute des points d'armure au torse (la tête n'étant pas une localisation) suivant son type :

- bonnet/casque de cuir bouilli/clouté : 1pa
- camail (bonnet en mailles) : 2 pa
- casque et casque baronnien : 3 pa

On peut donc avoir deux fois plus de PA au torse que dans les membres

## *e) Quelques règles de fair-play en combat*

Il arrive que le costume empêche que l'on ressente les touches. Cependant, veuillez accorder le bénéfice du doute à la personne touchée qui saura vous dire où elle a été touchée. Ceci dit, l'arbitre reste bien sûr souverain et son avis devra être respecté.

En cas de conflit, il sera toujours possible de régler sereinement les dilemmes après le combat.

Il est également interdit de porter des « coups mitraillettes ». Entre chacune de vos touches, il faut réarmer. Si vous vous prenez des coups très rapides dans le dos, dans le doute considérez que l'adversaire a des armes le permettant (dagues, griffes de combat)

Il faut également éviter d'abuser du fair-play de votre adversaire. Ainsi, l'utilisation de capes par exemple peut conduire à certains abus (il est rare qu'une touche soit franche après être passée au travers d'une cape). Il en va de même pour les sangles de bouclier et tout autre élément de costume qui pourrait conduire à ce genre d'abus. Bien qu'il soit impossible d'établir des règles, le bon sens ici doit être respecté.

## **11. La monnaie**

1 Pièce d'or (PO)= 4 Pièces d'argent (PA)

1 Pièce d'argent (PA)= 4 Pièces de cuivre (PC)

il existe des billets marqués « 5 soleils » : ceux-ci valent 5 pièces d'or

## 12. Les Mots Clés

- Les mots clé sont des indications orales TO qui permettent de connaître instantanément les effets d'un sort ou d'une touche en combat. Il est très important de connaître parfaitement les mot clé de manière à ce que le jeu reste fluide. Les mots clé sont la plupart du temps utilisés en combat et il faut donc les crier haut et fort pour bien se faire entendre de sa cible (n'hésitez pas à l'appeler par son nom TI ou TO si vous le connaissez avant de lancer un mot clé à distance)

- Lorsque l'on porte une touche à l'aide d'une arme, on annonce à haute voix les dommages infligés (si vous infligez 1 dommage, ne l'annoncez pas pour que les autres annonces restent intelligibles) suivis d'un ou plusieurs types de frappes (voir tableau ci dessous).

-Certains sorts ou compétences permettent de faire des dommages automatiques à distance. Dans ce cas, l'utilisateur de ce sort/cette compétence pointe sa cible du doigt et annonce les dommages (même si ce n'est qu'un dommage) suivit d'un ou plusieurs types de frappe, suivi de la localisation touchée (ou de la mention toute les localisations)

-Il existe de nombreuses variétés de poisons, qu'ils soient naturels ou fabriqués par des alchimistes. Lorsqu'une attaque délivre du poison le porteur de l'attaque annonce ses dommages, ses types de frappe et « poison » suivi de l'effet du poison ex : « 1 précis, poison sommeil » Les mots clé qui peuvent être délivrés par des poisons sont suivis d'un (p) dans la liste ci dessous. Les poisons durent 30 minutes à la place de la durée normale du mot clé correspondant (ou jusqu'à ingestion d'un contrepoison)

-L'art permet de générer des effets par la musique ou la déclamation de textes. Les effets déclenchés par la pratique de l'art n'ont pas la durée indiquée dans la table de mots clé : l'effet commence quand le ou les musiciens ou orateurs annoncent le mot clé juste avant de commencer à jouer et dure tant qu'ils continuent à jouer (avec un maximum d'une demi heure). L'effet s'estompe une minute après que ils aient arrêté de jouer. Pour différencier les mots clé des artistes des autres les artistes annoncent « Art : mot clé »

-Certains mots clé doivent être maintenu (mention maintient dans la colonne durée). Dans ce cas les effets du mot clé persistent jusqu'à ce que le maintient (décrit dans la colonne effet) soit rompu

-Si jamais les 5 localisations sont à 0 et cautérisées (dégâts de feu ou glace ou acide) le personnage est mort

Certains sorts ou compétences permettent de se cacher voir de se rendre invisible

**Caché :** une personne cachée a les bras croisés au niveau du cou et reste parfaitement immobile. Sauf si une de vos compétences ou un de vos sorts précise le contraire, vous ne la voyez pas devez donc jouer en conséquence.

**Invisible** : une personne invisible a les deux bras tendus vers le haut, doigts écartés. Elle peut se déplacer. Sauf si une de vos compétences ou un de vos sorts précise le contraire, vous ne la voyez pas devez donc jouer en conséquence

- Certains sorts ou compétences permettent de cibler plusieurs personnes à la fois à l'aide du même mot clé. Dans ce cas selon la façon dont le sort/la compétence agit il faut :

**Dans le cas d'une zone** : Le sort agit sur toutes les personnes se trouvant dans une petite zone de 3m de rayon autour d'une personne ciblée. Le lanceur pointe la personne qui sera le centre de la zone et annonce « zone de *mot-clé* ». Il est très important pour les sorts de zone (surtout lors d'un combat) de crier son annonce haut et fort

**Dans le cas d'un cercle** : Le lanceur annonce « cercle *mot-clé* » et toutes les personnes dans un cercle de 3m de rayon autour du lanceur sont affectées par le mot clé.

**Dans le cas d'un cône** : Le lanceur lève les deux bras tendus devant lui pour former un angle de 90° et annoncer « cône de *mot-clé* » et toutes les personnes comprises dans le cône de 10m de portée formé par les bras du lanceur sont affectées par le sort

**Tous** : le lanceur crie le plus fort possible « *mot-clé* TOUS ». Après cela il pointe très vite du doigts ceux qui ne semblent pas avoir entendu en répétant le mot clé. Le mot clé affecte tout le monde sauf le lanceur.

**Tout les ennemis/les alliés** : le lanceur crie le plus fort possible « *mot-clé* TOUT LES ALLIES/ENNEMIS ». Après cela, il pointe très vite du doigts ceux qui ne semblent pas avoir entendu en répétant le mot clé. Le mot clé affecte soit tous les ennemis soit le lanceur et tous ses alliés

**Injonction** : Certains prêtres peuvent lancer des injonctions du type « tu tombes » ou encore « tu fuis ». Les injonctions ne peuvent comprendre que le « tu » et un verbe conjugué (qui peut être réfléchi ex : « tu te tais ») la seule exception étant l'injonction « tu lâches ton/tes armes » ou « tu lâches ton bouclier ». La victime d'une injonction est tenue d'y obéir durant 5 secondes dans la mesure du possible. « tu dors » ne fonctionne pas (il faut plus de 5 secondes pour s'endormir). « tu meurs » « tu te tue » « tu te frappes » « tu souffres » restent sans effet. Les injonctions sont des mots clé de type « mental »

Si quelqu'un n'est pas affecté par un mot clé pour quelque raison que ce soit il annoncera « sans effet »

Mots Clés	Durée	Effet
Glisse	Instantanée	la victime tombe (les deux épaules au sol)
Glu	5 minutes	la victime a toute zone en contact avec le sol "collés" a celui-ci
Pétrification (p)	5 minutes	la victime doit se tenir immobile, elle est consciente et invulnérable
Sommeil (p)	5 minutes/dégât	la victime dort
Anti-berzerk	Instantané	La cible sort de sa rage berzerk (et perd ce qui va en conséquence)
Sanctuaire	Maintenu	Personne n'entre dans un " cercle " de 3 mètres autour du lanceur (maintient : les bras tendus a 90° du corps sans soutien)
Mort (p)	Instantané	la victime est définitivement morte
Coma (p)	=>soins	(distance)la victime tombe à 0 au torse. (contact) la loc. touchée est à 0 et saigne (l'armure sur la loc. est détruite). La victime ne reprendra conscience que quand la loc. repassera au moins à 1
Destruction	Instantané	L'arme ou le bouclier touché est détruit. La loc. touchée tombe à 0 et l'armure y est détruite.
Etourdissement	5 secondes	La victime ne peut plus attaquer ni parer les coups
Assommement	5 minutes/secouer	Uniquement par derrière et par surprise. La victime est inconsciente
Cri	Instantané	toute personne dans un cercle de 3m autour du lanceur recule pour en sortir.
Désarmement	Instantané	(au contact)L'arme touchée ou portée par le bras touchée est lâchée. (à distance) La cible lâche toutes ses armes (griffes immunisées)
Fouille	30 secondes	La victime (consentante ou incapable de réagir) vous remet toutes ses possessions TI
Tranche	Instantané	(membre) le membre touché est tranché. (torse) mort (distance) un membre au choix est tranché
Achèvement	Instantané/ 1 minute a main nue	la victime meurt. La victime doit être incapable de réagir ou le simuler
<b>Mots clés «mentaux»</b>		
Charme	5 minutes	la victime ignore le lanceur
Amitié	5 minutes	la victime devient amicale envers le lanceur
Rire/Pleur	5 minutes	la cible rit/pleure
Peur	Permanent	on ne peut s'approcher à moins de 5 mètres de celui qui l'annonce. Ceux qui sont dans la zone doivent en sortir en courant.
Captivant	Maintenu	la cible doit fixer du regard le lanceur (maintient :musique ou texte ou fixer dans les yeux)
Débilité (p)	5 minutes	la cible ne peut plus attaquer, parer, parler, lancer des sorts, courir. Elle est littéralement débile et doit le jouer.
<b>Mots Clés «élémentaires»</b>		
Feu	Instantané	(au contact) la loc. touchée est à 0. (à distance) une loc. au choix de la victime est à 0. Considérez qu'une cautérisation a été faite
Glace	Instantané	(au contact) la loc. touchée est à 0. (à distance) une loc. au choix de la victime est à 0. Considérez qu'une cautérisation a été faite
Foudre	5sec/une blessure	la victime lâche tout ce qu'elle tient en main et se tient droite et tremblante
Vent	Instantané	la victime recule de 3m en arrière et tombe (les deux épaules au sol)
<b>Types de frappes</b>		
Argent	Instantané	Certains monstres sont affectés par l'argent
Béni	Instantané	Certains monstres sont affectés par les touches bénies
Précis	Instantané	Ignore les armures (les dommages sont directement retirés aux PV)
Acide	Instantané	Les dommages nécessitent des soins spécifique à l'acide. Considérez qu'une cautérisation a été faite
Psychique	Instantané	Les dommages associés ignorent l'armure et sont localisés au torse

### 13. Périodes

Beaucoup de compétences, de sorts ou de capacités spéciales durent jusqu'à la prochaine aube/crépuscule. Ces effets durent jusqu'à ce que le soleil ait totalement disparu ou totalement réapparu. C'est aussi à ce moment là que les lanceurs de sort récupèrent tous ou la moitié de leur maximum de points de sort. Les effets qui durent une journée prennent fin à l'aube. De même, les capacités utilisables un certain nombre de fois par jour reviennent à l'aube.

### 14. Evolution et cases temps

A chaque live les PJ reçoivent 3 points d'expérience cumulables de live en live et 5 cases temps non cumulables (dans le cas d'une journée ils reçoivent 2 point d'expérience et 3 cases temps). Apprendre avec un enseignant (qui n'a pas besoin pour cela de la compétence particulière autre que celle qu'il vous enseigne) une compétence qui coûte X points d'expérience coûte aussi X cases temps. Par contre, enseigner à quelqu'un cette même compétence coûte X cases temps mais aucun point d'expérience.

#### EN PRATIQUE :

Pour apprendre une compétence à quelqu'un, il faut que l'élève ait tout les pré-requis pour ladite compétence et que le maître ait ladite compétence. Le maître ET l'élèves dépensent autant de cases temps que le coût en en point d'expérience de la compétence, et l'élève seul dépense ces points d'expérience

#### APPRENTISSAGES DE LANGUES :

Pour apprendre à parler une langue, l'enseignant et l'élève dépensent 2 cases temps et l'élève 1 point d'expérience.

Pour apprendre à lire et écrire une langue, les coûts sont les même.

#### Coût et pré-requis

-Accès à une classe de compétence :

2 points d'expérience

-Compétence de niveau 1 (nécessite l'accès à la classe correspondante) :

1 point d'expérience

-Maîtrise (nécessite les 4 compétences de niveau 1 de la classe correspondante) :

3 points d'expérience

-Compétences de niveau 2 (nécessite la maîtrise de la classe correspondante)

2 points d'expérience

-Grande maîtrise (nécessite les 4 compétences de niveaux 2 de la classe correspondante) :

5 points d'expérience

-Les classes de compétence artisanat et éducation ne sont pas limitées à 4 compétences niveau 1 et n'ont pas de maîtrise. Par contre le fait de prendre certaines de ces compétences vous donnera l'accès direct à d'autres compétences inaccessibles à la création (ces nouvelles compétences ont un coût variant entre 1 et 3 points d'expérience)

-L'apprentissage des compétences actives tel que maniement d'arme, production de quelques chose, voire recherche de plante doit se faire en TI avec l'enseignant. L'avantage est que la compétence est utilisable durant le live même ou vous l'avez appris. Les compétences passives elles (typiquement augmentation des point de vie ou de sort) nécessitent juste de se mettre d'accord avec le maître pour l'enseignement. Aucun enseignement particulier ne doit être joué TI, par contre la compétence ne sera pas utilisable avant le prochain live

## *15. Nouveaux Personnages*

Un nouveau personnage d'un nouveau participant dispose de 15 points de création. Il peut en garder 3 comme points d'expérience. et il aura 3 points d'expérience et 5 cases temps à dépenser durant le live

Si quelqu'un meurt pour la première fois au cours d'un live, il refait un personnage avec (15+1par autre OV auquel il a déjà participé) points et il aura 2 points d'expérience et 5 cases temps à la fin du live. Il doit dépenser au moins 12 points de création pour son personnage et peut garder les autres en tant que points d'expérience

## *16. Les accès de compétences*

Selon la nation d'origine que vous choisirez (pour une descriptions des différentes nations reportez vous au Guide du monde), vous aurez accès à des classes de compétences différentes selon la liste suivante. Ces accès ne sont limitatifs qu'à la création. Il est cependant impossible d'ouvrir la classes de compétences maîtrise après la création.

Comp.	Vidrie	Azorath	Mt. Béni	Sylv.	Steppes	Baronnies	prérequis
ALCHIMIE	X	X		X			
ARCANISME	X						Lire vidrien
ARMES A DEUX MAINS	X		X		X		
ARMES A DISTANCE	X	X		X	X		
ARMES A UNE MAIN	X	X	X	X	X		
ART	X	X		X		X	Lire
ART DEFENSIF						X	
ARTISANAT	X	X		X	X		
BUSHIDO						X	
CHAMANISME					X		
COMMERCE	X	X				X	
DRUIDISME				X			
EDUCATION	X	X	X			X	Lire
FORESTERIE				X	X		
FORGE BARONNIENE						X	
GUERRE					X		
INQUISITION			X				Prêtrise
MEDECINE	X	X	X	X	X		
OCCULTISME		X					Lire azorath.
PRETRISE			X				Lire
PROTECTION	X	X	X	X			
ROUBLARDISE	X	X					

## 17. Compétences

A la création d'un personnage, on dispose de 15 points à répartir. Acheter l'accès à une catégorie de compétence coûte deux points. Une compétence coûte un point.

Si vous maîtrisez toutes les compétences d'une catégorie vous aurez peut être l'occasion au cours du jeu de découvrir un maître qui vous enseignera la compétence de maîtrise correspondante à cette catégorie. Lorsque vous aurez cette maîtrise, vous aurez accès à 4 compétences de niveau deux et, quand vous aurez acquis ces quatre compétences, vous pourrez trouver un grand maître et apprendre la grande maîtrise.

Vous parlez naturellement la langue de votre pays d'origine et en plus vous parlez le vidrien (français) qui est la langue officielle des colonies ou vous vous trouvez. Pour 1 point de création vous pourrez lire et écrire une langue que vous parlez. Cela requiert cependant que vous sachiez lire et écrire votre langue natale. Avec l'accord de l'organisation et sur présentation d'un background, il est possible de parler d'autres langues au prix de un point par autre langue (plus 1 point pour la lire/écrire).

Vous pouvez garder jusqu'à trois points de création pour les convertir en points d'expérience.

Dans les classes de compétences éducation et artisanats, certaines compétences sont suivie d'un (+), cela signifie qu'elle donne accès à d'autres compétences qu'il sera possible d'apprendre en TI

Pour 4 points de création vous pouvez (avec l'accord de l'organisation et sur présentation d'un background) prendre un titre de noblesse qui vous donnera divers avantages selon votre région d'origine. Attention : seule la Vidrie et les Baronnies donnent accès à un titre de noblesse.

Vidrie: correspond à un titre de comte  
(Octroie : des rentes, un héritage familial, le prestige et le respect)

Baronnie:héritier du Daimyo d'une famille  
(Octroie: autorité, respect, rentes, héritage familial)

vous aurez remarqué que la liste ci dessous ne donne qu'une indication floue de la façon dont fonctionnent les compétences, ce qui est bien entendu voulu. Lorsque votre personnage sera fait, vous recevrez toutes les informations dont vous avez besoin quant au fonctionnement de vos compétences.

### ALCHIMIE

- Drogues** : permet de créer des drogues
- Baumes** : permet de créer des baumes
- Poisons** : permet de créer des poisons
- Explosifs** : permet de créer des explosifs

## ARCANISME

La compétence arcanisme interdit l'utilisation des catégories suivantes: druidisme, prêtrise, et chamanisme.

- Écriture de parchemins** : permet de recopier des sorts d'un livre de sort vers un autre ou vers un parchemin
- Télékinésie** : permet de lancer des sorts de télékinésie.
- Magie d'enchantement** : permet de lancer des sorts de type enchantement
- Manipulation des arcanes** : augmente le potentiel de sort

## ARMES À DEUX MAINS

- Armes à deux mains** : permet d'utiliser tous types d'armes à deux mains excepté les armes d'hast (lances, hallebardes). Ainsi que le maniement des armes bâtarde tenue à une main
- Armes d'hast** : permet d'utiliser toutes les armes d'hast
- Coup puissant** : permet de frapper à "+1" à deux mains deux fois pas jour
- Charge** : permet de frapper "étourdissement" à deux mains 1 fois par jour

## ARMES À DISTANCE

- Armes de tir** : permet l'utilisation des armes de tir (ex: arc, arbalète)
- Arme de lancer** : permet d'utiliser les armes telles que dague, couteau de lancer exception faite des explosifs de lancer
- Tir précis** : permet de frapper "précis" avec une arme a distance 2 fois par jour
- Artificier** : permet d'utiliser les explosifs de lancer

## ARMES À UNE MAIN

- Armes courtes** : permet d'utiliser des armes entre 45 et 80 cm
- Armes longues** : permet d'utiliser des armes entre 80 et 100 cm
- Ambidextre** : permet d'utiliser une arme dans chaque main à condition que l'arme tenue dans la main non directrice soit au maximum courte
- Dagues** : permet l'utilisation des dagues et des griffes de combat. Ces deux types d'armes frappent naturellement à "précis"

## ART

- Musicien** : permet de jouer des oeuvres composées par un compositeur. Ces morceaux peuvent avoir divers effets sur l'esprit du public
- Compositeur** : permet de composer des partitions jouables par un musicien
- Orateur** : permet de lire des textes écrits par un écrivain qui peuvent avoir divers effets sur l'esprit du public
- Écrivain** : permet d'écrire des textes interprétables par un orateur

## ART DÉFENSIF

- Armure baronnienne** : permet de porter une armure baronnienne (1 ou 2 points d'armure)

- Vitalité** : donne 2 points de vie par localisation au lieu de 1
- Za Zen** : permet de se concentrer pour ne pas être distrait en combat
- Sens du combat** : permet d'éviter certains mot clé

## ARTISANAT

- Mine (+)** : permet d'exploiter une mine de gemmes, d'or, d'argent ou de fer
- Joannerie (+)** : permet d'améliorer la valeur d'une gemme entre les GN
- **Joannerie avancée (+) : pré-requis : joannerie** : permet d'améliorer la valeur d'une gemme entre les GN
- **Bijouterie (+)** : Permet de créer des bagues et des pendentifs et d'y sertir des gemmes.
- **Bijouterie avancée (+) : pré-requis : bijouterie** :
- **Armurier (+)** : permet de créer/réparer tout type d'arme/armure/bouclier à par les armes baronniennes

## BUSHIDO

- Kenjutsu** : permet l'utilisation du katana et du wakizashi
- Yarijutsu** : permet l'utilisation du yari (sorte de lance baronnienne)
- Bojutsu** : permet de manier le bô (bâton)
- Kyujutsu** : permet l'utilisation de l'arc

## CHAMANISME

Interdit l'accès aux classes de compétences suivantes: arcanisme, occultisme et prêtreise. Lorsqu'on utilise un sort de vent ou lorsque l'on trace un tatouage, on ne peut plus rentrer en rage berzerk et ce jusqu'à la prochaine aube ou jusqu'au prochain crépuscule.

- Tatouage** : permet de faire des tatouages magiques à effet temporaire
- Parler au vent** : permet de lancer des sorts de chamanisme
- Présence aérienne** : augmente le potentiel de sort
- Chaman de guerre** : n'est pas pris pour cible par les berzerks qui ne le considèrent pas comme un ennemi

## COMMERCE

- Denrées courantes** : permet de connaître la valeur des objets courants
- Bijoux** : permet de connaître la valeur des bijoux et des gemmes
- Compositions et composantes** : permet de connaître la valeur des compositions et composantes
- Fond de commerce** : permet de se procurer de l'argent et/ou divers articles à la création et entre les GN

## DRUIDISME

L'accès a druidisme interdit l'accès au classes de compétences suivantes : Arcanisme, Occultisme et Prêtrise

- Métamorphisme** : permet au personnage de se métamorphoser
- Elémentalisme** : permet de lancer des sorts de type élémentaires
- Empathie** : augmente le potentiel de sort et permet aussi de donner du potentiel à un autre druide
- Naturalisme** : permet au druide d'entrer en communion avec la nature et ainsi d'être protégé par elle

## EDUCATION

Nécessite de savoir lire au moins une langue

- Législation vidrienne (+)** : permet de connaître la loi en vigueur en Vidrie et dans les Monts Bénis
- Mathématique** : Permet d'avoir avec soi et d'utiliser une calculatrice (non fournie par l'organisation)
- Astrologie** : permet de prévoir des événements à venir ainsi que de connaître les conjonctions
- Législation baronnienne (+)** : permet de connaître la loi en vigueur dans les baronnies
- Histoire** : permet de connaître certains faits historiques
- Pédagogie** : permet d'enseigner à plusieurs personnes en même temps

## FORESTERIE

- Pisteur** : permet de suivre une piste et d'avoir une liste des créatures connues fréquentant la région
- Trappeur** : permet de chasser pour obtenir des peaux de bêtes durant et entre les GN
- Pose de pièges** : permet de poser des pièges et de les déclencher
- Herboristerie** : permet de rechercher des composantes en forêt durant et entre les lives

## FORGE BARONNIENNE

- Forge de katana** : permet de forger des katana et des wakizashis
- Forge de naginata** : permet de forger des naginata et de faire des bô
- Réparation d'armure** : permet de réparer les armures
- Aiguillage** : permet d'aiguiser une arme baronnienne

## GUERRE

Le fait de rentrer en rage berzerk interdit l'utilisation de toute compétence de magie jusqu'à la prochaine aube ou jusqu'au prochain crépuscule (on peut malgré tout utiliser les tatouages qui sont déjà appliqués et s'en faire tatouer d'autres par une tierce personne)

- Vigueur** : augmente la quantité de dose de sang
- Sans peur** : immunise à tout effet de peur
- Vitalité** : donne 2 points de vie par localisation au lieu de 1
- Berzerk** : permet de rentrer en rage berzerk

## INQUISITION

L'inquisition n'est accessible qu'à ceux qui ont déjà ouvert la classe prêtre

- Torture** : permet de recueillir des informations auprès d'une personne immobilisée et non consentante
- Révocation** : permet de renvoyer les créatures invoquées
- Repose en paix** : permet d'empêcher qu'un mort ne soit relevé en mort-vivant
- Réceptacle de foi** : Permet de recevoir tout les points de foi restants d'un autre prêtre ou inquisiteur qui veut bien vous les donner

## MÉDECINE

- Premiers soins** : permet d'utiliser des bandages pour stopper le saignement et ses effets, permet aussi d'utiliser des baumes
- Chirurgie** : permet d'effectuer une opération pour ramener à 1 quelqu'un qui est à 0 à une localisation. Permet aussi d'arrêter le saignement
- Biologies** : permet de prélever/transfuser du sang
- Pharmacie** : permet de créer des anesthésiants et contrepoisons

## OCCULTISME

La compétence occultisme interdit l'accès aux catégories suivantes: druidisme, prêtre, chamanisme.

- Invocation** : permet d'invoquer les puissances obscures
- Magie de l'ombre** : permet de lancer des sorts de l'ombre
- Nécromancie** : permet de relever les morts et de les rendre plus puissants
- Ecrits occultes** : permet de négocier l'âme d'autrui

## PRÊTRISE

Chaque prêtre dispose par d'un nombre de points de foi égal au nombre de croyants à proximité. Les prêtres doivent choisir de vénérer un des quatre dieux suivants :

Talzar dieu de la Justice

Orus dieu Protecteur

Karno dieu de la Guerre.

Ziluria déesse de l'assistance

Interdit l'accès aux catégories suivantes: occultisme, druidisme, arcanisme, chamanisme

- Bénédition** : permet de bénir une arme
- Fanatisme** : donne la puissance des dieux face aux créatures impies
- Prières** : permet de prier son dieu pour obtenir certains effets
- Eau bénite** : permet de créer de l'eau bénite

## PROTECTIONS

- Vitalité** : donne deux points de vie par localisation au lieu de un
- Armure légère** : permet de porter une armure légère (1 point d'armure)
- Armure lourde** : permet de porter une armure lourde (2 ou 3 points d'armure)
- Bouclier** : permet l'utilisation d'un bouclier en combat (pas de pavois)

## ROUBLARDISE

- Création de piège** : permet de créer des pièges mais pas de les poser
- Fouille rapide** : la fouille est instantanée au lieu de durer 30 secondes
- Assommement** : permet d'assommer quelqu'un en le prenant par derrière et par surprise.
- Crochetage** : permet de crocheter les serrures