

Überfall

LE LIVRET DE RÈGLES



Les règles essentielles au fonctionnement du jeu et à la simulation des actions sont compilées dans ce livret. Nous utilisons principalement un système d'annonces, mais quelques autres règles particulières sont détaillées dans la seconde partie du livret.

Il est important que vous ayez une idée assez précise de toutes les règles, même celles qui ne concernent pas directement votre personnage : ce n'est pas parce que vous ne savez pas aveugler que vous n'avez pas à savoir comment réagir lorsque vous êtes la cible d'une telle annonce. Le livret étant touffu, les questions en amont sur le forum sont vivement encouragées pour limiter le plus possible leur présence au briefing sur le terrain.

GÉNÉRALITÉS

Le Temps

Le temps dans le jeu est divisé en plusieurs unités. De nombreux effets utilisent ces termes pour déterminer leur fréquence d'utilisation.

Période : l'intégralité du grandeur nature est décomposé en Périodes. Elles se découpent en horaires fixes. Du début du jeu à minuit (vendredi), de minuit à 8h (samedi), de 8h à midi (samedi), de midi à 17h (samedi), de 17h à minuit (samedi), de minuit à la fin (dimanche). Pour ne pas nuire à l'ambiance du jeu, nous n'annoncerons pas les changements de période à haute voix. Il vous suffira de regarder l'heure.

Scène : C'est une division du temps un peu abstraite, qui fait appel à votre fairplay. Quand vous changez de lieu, d'ambiance ou de tempo, vous changez de scène.

Un combat : Un combat débute lorsque des adversaires sont en vue et se termine lorsqu'il n'y en a plus du tout. Les vagues de monstres successives et rapprochés sont un seul et même combat. Quand il y a une pause, longue et clairement ressentie, vous pouvez estimer que le combat est fini.

Les heures, les minutes et les secondes : Elles sont strictement identiques à la réalité. Plusieurs effets de jeu utilisent ce découpage (par exemple le temps de réparation des objets). C'est sans doute la mesure de temps qui demande le plus de fairplay, vu que la perception du passage du temps est une donnée très subjective. On compte sur vous, et n'hésitez pas à vous munir de votre portable ou d'une montre, que vous dissimulerez dans une poche de votre costume (à l'abri des regards et des chocs).

Les Annonces

Durant le jeu, des effets particuliers seront appliqués à votre personnage par un système dit "système d'annonces". Lorsque vous entendez une annonce qui vous est destinée, vous devez appliquer l'effet correspondant.

Pour pouvoir vous-même lancer une annonce il faut que votre personnage en ait la capacité. Il vous faudra clairement désigner les cibles de votre annonce, autant par le geste que par la parole si nécessaire. Aussi, si la situation est brouillon n'hésitez pas utiliser le nom du personnage ou du joueur/joueuse/PnJ pour vous faire bien comprendre.

Par défaut, une annonce ne cible qu'une personne mais si une annonce touche un plus grand nombre de personnes, il faut rajouter à votre annonce une précision de ciblage :

De zone : En désignant clairement la zone affectée, tous les personnages présents dans cet espace seront affectés.

De groupe : Cette annonce ne se prononce jamais telle quelle mais en désignant directement les groupes (par exemple « sur tous les Gobelins »). Toutes les cibles de ce genre qui entendent l'annonce seront affectées (même si vous êtes un Gobelin infiltré très bien déguisé en humain).

Général : Toutes les personnes qui entendent l'annonce la subissent.

Il peut également arriver qu'une annonce soit d'un type particulier et dans ce cas il faut rajouter à votre annonce une précision de nature :

Magique : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet est de nature Magique. Tout personnage ayant vu une action ayant ce vocable a clairement conscience de la nature surnaturelle de ladite action. Elle ne peut être résistée qu'avec un Résiste (Magique).

Corruption : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet est de nature chaotique et corrupteur. En plus des potentiels effets et points de dégâts ajoutés à cette annonce, le personnage gagne 1 point de Corruption (les règles de Corruption seront abordées lors du Chapitre V). Tout personnage ayant vu une action ayant ce vocable a clairement conscience de la nature chaotique de ladite action. Elle ne peut être résistée qu'avec un Résiste (Corruption).

Poison : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet est de nature funestement toxique. Elle ne peut être résistée qu'avec un Résiste (Poison).

Irrésistible : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet doit être subit sans qu'aucune défense ne soit possible.

Liste des annonces hors combat

Assomme : Le personnage qui subit cette annonce vient de subir un choc qui le plonge dans le coma. Il perd 1 point de vie, et revient à lui au bout de quinze minutes, ou dès qu'il subit de nouveau un dégât. Un personnage assommé plus d'une fois par jour subira des dommages crâniens. Aller voir un orga. Il est important de préciser qu'assommer quelqu'un n'est pas un gag. Ce n'est pas drôle ou agréable pour la victime, c'est un vrai coup violent sur le crâne, qui peut même faire éclabousser du sang par moment. Ce n'est pas une « prise de Spok » qui permet de faire gentiment taire quelqu'un. C'est une agression en bonne et dû forme, pouvant susciter d'autres réactions violentes de la part de témoins ou de la victime.

Égorge : Le personnage qui subit cette annonce a la gorge partiellement tranchée, et il perd 1 point de vie toute les deux secondes. Durant ce laps de temps, il ne peut ni marcher, ni parler, ni même se défendre ou attaquer quelqu'un. Il peut bafouiller ou gigoter les jambes pour tenter de faire du bruit. Il subira forcément une Séquelle du fait de la gravité de cette blessure. Il est impossible d'utiliser une armure pour résister à un égorge.

Insensible : En utilisant cette annonce, vous précisez que votre personnage ne peut subir le type d'effet dont il est la cible. Vous pouvez ignorer totalement l'annonce dont vous étiez la victime, même si elle possédait le vocable « Irrésistible ».

Destin : Ne peut être utilisé que lorsqu'un personnage doit mourir définitivement. Ce dernier ne meurt pas et ses points de vie remontent à 1. Il reste cependant inconscient jusqu'à la fin du combat/la scène. Pour tous les témoins de la scène, le personnage ayant utilisé son Point de Destin était bel et bien mort et adopteront une attitude adéquate.

Sagacité : Permet de déterminer, au bout d'une discussion d'au moins 5 bonnes minutes, si l'interlocuteur n'a pas été honnête dans ses propos (mensonge ou mensonge par omission) sur une phrase en particulier. Au lieu de questionner la véracité des propos de l'interlocuteur, le personnage peut s'enquérir de son état psychologique/émotionnel actuel, qui lui sera décrit en un ou deux mots. Pour se faire, le personnage demandera le renseignement souhaité de manière discrète et Hors-jeu en annonçant Sagacité, cette annonce ne peut être faite

qu'en fin de discussion. L'interlocuteur est obligé de répondre honnêtement à moins qu'il utilise secrètement un Charme (Baratin) (qui sera donc dépensé). Si l'utilisation de la compétence concerne l'honnêteté des propos de l'interlocuteur, alors la question devra être une question fermée (et sa réponse être juste « oui » ou « non »)

Liste des annonces de combat

Aveugle (x secondes) : Si vous êtes ciblé par cette annonce, pendant le temps donné votre personnage est aveuglé, et vous devez donc fermer les yeux. Il est interdit de balayer les alentours. Vous pouvez adopter une posture défensive, ou tenter de fuir très prudemment, tout au plus.

Chance : Le personnage ne subit pas l'annonce, quelle qu'elle soit sauf si elle est accompagnée de terme Irrésistible.

Choc : Le personnage tombe à terre. Les deux épaules doivent toucher le sol avant de pouvoir se relever. Attention à ne pas vous blesser !

Coma : La santé du personnage tombe à 0 PV et son Agonie commence.

Course : Tous les personnages qui entendent cette annonce doivent s'arrêter de marcher et rester figé pour 5 secondes, tandis que le lanceur peut courir et bouger librement. Attention : cette annonce permet de s'éloigner ou de se rapprocher d'une cible, il n'est pas possible d'enchaîner les coups sur un personnage figé durant ce laps de temps. Dès que le personnage attaque un personnage figé, on estime que sa course est finie.

Brise (membre) : Le membre touché (ou ciblé par un sortilège) est brisé, devenant inutilisable

Brise (Arme, armure, bouclier ou objet) : L'objet ciblé est détruit. Il est donc inutilisable et le personnage perd tous les bénéfices liés à cet objet.

Désarme : Le personnage doit jeter l'arme touchée au sol, à au moins un mètre de lui. Dans le cas d'une arme qui ne pourrait être jeté à terre pour des raisons Hors-Jeu (fragilité) l'arme est simplement considéré comme étant inutilisable jusqu'à la fin du combat (y compris pour parer).

Douleur (x secondes) : Pendant le temps donné, le personnage est soumis à une vive douleur. Il ne peut plus tenter d'actions offensives, ne peut pas courir, et doit jouer la sensation de douleur, se limitant à des actions défensives ou des mouvements de recul.

Duel : Un personnage provoque en duel un monstre/Pnj/autre PJ. Celui-ci ne peut que l'accepter et ces derniers se battront l'un contre l'autre. Pendant ce temps personne ne peut intervenir dans le combat, quel qu'en soit l'issue. Le Duel cesse à la défaite de l'un des protagonistes. Rien ne peut empêcher ou surpasser cette annonce.

Paralysie (x secondes) : Pendant le temps donné, le personnage ne peut plus bouger ni agir. Si aucun temps n'est précisé, le personnage doit attendre d'être libéré. Un membre peut être précisé.

Passe : Associé à un effet de dégât ou de combat (comme Brise ou Choc par exemple), signifie qu'une armure est inutilisable pour encaisser le coup.

Recul : Le personnage doit reculer de trois pas.

Critique : Le personnage tombe directement à 1 point de vie (en Blessure Critique donc). S'il était déjà à 1 point de vie, il tombe donc à zéro point de vie. Un personnage qui sombre dans le coma de cette manière aura forcément des séquelles.

Achève : A l'aide d'une arme, sur un personnage à zéro point de vie et dans le coma, celui-ci est alors achevé. On ignore le temps de 15 minutes de délais pour les personnages et il ne pourra pas être soigné. Un simple coup bien placé suffit à achever. Utilisable par tous les personnages.

LES ARBRES DE COMPÉTENCE

Chaque personnage dispose de 10 points de création, répartis dans différentes compétences. Chaque personnage dispose en plus de ces niveaux d'une compétence spéciale personnelle ainsi qu'un ensemble de capacité de groupe. Ces compétences lui permettent d'avoir accès à des talents particuliers et personnalisés.

Le Bretteur

Sans cette compétence, tous les personnages savent manier les armes à une main, les armes à deux mains, les arcs et les armes de jets quel que soient leurs compétences.

- Niveau 1: Recrue

Le personnage est capable d'utiliser un bouclier ou une main gauche (dague servant uniquement à parer).

- Niveau 2 : Danseur

Permet une annonce Esquive une fois par combat.

Le personnage est capable d'utiliser un Irrésistible par Période.

- Niveau 3 : Briscard

Le personnage gagne une deuxième Esquive par combat et un deuxième Irrésistible par Période.

Le Soldat

- Niveau 1: Entraîné

Le personnage a suivi un entraînement martial spécialisé qui lui ouvre un panel de possibilités en combat. Il lui est maintenant possible de produire des effets ou d'augmenter les dégâts qu'il occasionne. Il peut piocher trois cartes à chaque début de Période dans un paquet à disposition des orgas. Il bénéficie de ces trois effets qu'il pourra utiliser quand bon lui semble. Il peut effectuer un tirage à chaque Période. Chaque nouveau tirage annule les cartes restantes du précédent.

- Niveau 2 : Vétéran

Le personnage tire trois cartes supplémentaires dans la pile des effets de combats à chaque tirage. (Pour un total de six cartes)

- Niveau 3 : Maître d'arme

Le personnage tire trois cartes de plus dans la pile des effets de combats à chaque tirage. (Pour un total de neuf cartes)

Le Dur à Cuire

- Niveau 1 : Costaud

Le personnage voit son maximum de points de vie augmenter de + 2 PV.

De plus, il peut porter d'autres personnages sans avoir à le faire réellement hors-jeu (un seul à la fois).

- Niveau 2 : Endurant

Le personnage voit son maximum de points de vie augmenter de +4 PV (+ 6 PV en tout, en comptant le niveau 1).

De plus, il ne subit pas de contraintes particulières lorsqu'il est en état de Blessure Critique.

- Niveau 3 : Brute

Le personnage gagne un Résiste (Poison) par Période.

Permet l'annonce Assomme, toujours de dos et avec un objet contondant, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles.

Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche sur l'épaule plutôt que sur la tête.

Le Pétardier

- Niveau 1 : Chasseur

Le personnage peut utiliser une arbalète ou un pistolet.

Le personnage peut être considéré comme Servant d'Artillerie.

De plus, il est en mesure de recharger les armes à poudre comme les pistolets et les arquebuses (mais pas les armes plus complexe).

- Niveau 2 : Fin Tireur

Le personnage peut utiliser une arquebuse ou un tromblon.

- Niveau 3 : Grand Artilleur

Le personnage peut utiliser et recharger des armes mécaniques comme le Long Fusil du Hochland, le pistolet à répétitions, l'arquebuse à répétitions etc...

De plus, le personnage sait manœuvrer, recharger et faire tirer des armes d'artillerie comme un canon, une baliste, un mortier etc...

Le Sorcier

- Niveau 1 : Apprenti Sorcier

Le personnage possède un Sortilège d'Apprenti qu'il peut lancer une fois par Période.

De plus, il peut piocher deux cartes de son Vent sur la Rose des Vents Magiques par Période. Comme pour les cartes de Bretteur, chaque tirage de carte annule le tirage précédent.

- Niveau 2 : Compagnon Sorcier

Le personnage possède un Sortilège de Compagnon qu'il peut lancer une fois par Période.

Le personnage peut lancer trois fois son Sortilège d'Apprenti au lieu d'une seule fois.

Le personnage à accès à la compétence Rituel.

De plus, il peut piocher quatre cartes (au total) de son Vent sur la Rose des Vent Magiques par Période.

- Niveau 3 : Maître Sorcier

Le personnage possède un Sortilège de Maître qu'il peut lancer une fois par Période.

Le personnage peut lancer trois fois son Sortilège de Compagnon au lieu d'une seule fois.

Le personnage peut lancer cinq fois son Sortilège d'Apprenti au lieu de trois fois.

De plus, il peut piocher six cartes (au total) de son Vent sur la Rose des Vent Magiques par Période.

La Crapule

- Niveau 1: Torture

Permet de pratiquer la Torture. (Voir plus loin le paragraphe Torture).

- Niveau 2 : Coup bas

Une fois par combat, le personnage peut utiliser l'une des bottes suivantes:

-Aveugle (3 secondes) : en mimant le fait de jeter de la terre dans les yeux.

-Douleur (5 secondes): en attaquant un personnage de dos.

-Critique : en attaquant de dos un personnage sans arme en mains.

- Niveau 3: Égorge

Permet l'annonce Égorge, toujours hors combat, de dos et au couteau, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles.

Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche sur le haut du torse plutôt que sur la gorge si l'action est trop rapide.

L'Éclaireur

- Niveau 1: Discrétion

Permet de se dissimuler sans bouger. (Voir plus loin le paragraphe Dissimulation)

- Niveau 2 : Furtivité

Permet de se dissimuler et de bouger en restant dissimulé. (Voir plus loin le paragraphe Dissimulation)

- Niveau 3 : Sabotage

Permet de poser, de repérer et de désamorcer des pièges. (Cette règle sera expliquée au briefing)

Le Commandant

- Niveau 1 : Chefaillon

Permet d'utiliser l'Ordre (Tenez Bon!) une fois par Période.

Tous les personnages alliés qui entendent cette annonce gagnent un Résiste (Coup) qu'ils peuvent utiliser durant le combat. S'il n'est pas utilisé durant le combat, il est perdu à la fin de celui-ci. (Cumulable avec les effets des autres ordres, y compris identiques)

- Niveau 2 : Stratège

Permet d'utiliser l'Ordre (Massacrez-les !) une fois par Période.

Tous les personnages alliés qui entendent cette annonce augmentent leurs dégâts de 1 point sur leurs trois prochains coups.

(Cumulable avec les effets des autres ordres, y compris identiques)

- Niveau 3 : Fin tacticien

Permet d'utiliser l'Ordre (Heldenhammer!) une fois par Période.

Tous les personnages alliés qui entendent cette annonce regagnent tous leurs points vie.

Le Confesseur

- Niveau 1 : Sagace

Permet l'utilisation de l'annonce Sagacité trois fois par période.

- Niveau 2 : Psychologue

Permet, au terme d'une conversation de quelques minutes durant laquelle l'interlocuteur parle de ses expériences traumatisantes et de ses fêlures et durant laquelle le personnage tente de le reconforter à sa manière, d'octroyer un Résiste (Folie) à son interlocuteur. L'utilisation de cette compétence est limitée à un Résiste (Folie) par interlocuteur et par Période. Une fois la Période en cours finie si le Résiste (Folie) n'est pas dépensée, il est perdu. Cette compétence ne peut se cumuler avec le Niveau 1 lors d'une même conversation.

- Niveau 3 : Endoctrineur

Permet, au terme d'une conversation de quelques minutes durant laquelle l'interlocuteur parle de ses expériences traumatisantes et de ses fêlures et durant laquelle le personnage tente de le reconforte à sa manière, d'octroyer un Résiste (Corruption) à son interlocuteur. L'utilisation de cette compétence est limitée à un Résiste (Corruption) par interlocuteur et par Période. Une fois la Période en cours finie si le Résiste (Corruption) n'est pas dépensée, il est perdu. Cet effet est non cumulable avec les autres niveaux lors d'une même conversation.

Le Trappeur

- Niveau 1: Pisteur

Permet de suivre une piste (cette règle sera expliquée au briefing) et de fouiller les boîtes dans lesquelles se trouvent les éléments indispensables à l'Alchimie. Le personnage peut ramasser un élément par boîte, une fois par Période.

- Niveau 2 : Course

Permet l'utilisation de l'annonce Course une fois par combat.

Le personnage est insensible à Course adverses et alliées.

- Niveau 3 : Perception

Permet de repérer les pièges mais pas de les poser ou les désamorcer. (Cette règle sera expliquée au briefing). De plus le personnage possède la compétence Perception (Voir plus loin le paragraphe Dissimulation)

Le Beau Parleur

Tous les charmes (généraux ou non) et les Résistes sont utilisable une fois par Période. Ils ne se cumulent pas entre les Périodes, si non utilisés ils sont perdus.

- Niveau 1 : Charme

Offre un charme d'un type, définit à la création du personnage.

- Niveau 2 : Charme + Résiste (Charme)

Offre un second charme d'un type et le Résiste au même charme, définit à la création du personnage.

- Niveau 3 : Charme Général

Offre un charme général d'un type, définit à la création.

Nerf d'acier

Tous les résistes de Nerf d'acier sont utilisable une fois par Période. Ils ne se cumulent pas entre les Période, et un Résiste non utilisé est perdu.

- Niveau 1: Courageux

Offre un Résiste (Peur) et un Résiste (Torture)

- Niveau 2 : Serein

Offre un Résiste (Folie) et un deuxième Résiste (Torture)

- Niveau 3 : Stoïque

Offre un Résiste (Charme), un Résiste (Corruption) et un 3° Résiste (Torture)

Le Soigneur

- Niveau 1 : Rebouteux

Permet de sortir une personne du Coma en lui appliquant des premiers soins (le bénéficiaire passe de 0 PV à 1PV avec 30 secondes de premiers soins simulés)

Permet de composer des Remèdes de Grand-Mère (Recette dans un livret à part)

Permet de soigner un membre ayant subi un Brise en quelques minutes de soins puis 15 minutes de Convalescence.

- Niveau 2 : Docteur

Permet de soigner de manière efficace avec des Cataplasmes (cf les Recettes)

Permet de soigner un autre personnage en Critique avec quelques outils de médecins et des bandages. Le Docteur doit passer 5 min à opérer son patient de manière ininterrompue au terme duquel le patient récupère immédiatement 1 PV, puis 1 PV tous les 15 min (le Docteur n'a plus besoin d'être à son chevet) cet état est la Convalescence.

Permet de soigner un membre ayant subi un Brise en quelques minutes de soins puis 10 minutes de Convalescence.

- Niveau 3 : Chirurgien

Permet de soigner un autre personnage en Coma avec quelques outils de médecins et des bandages, le Docteur doit passer 5 min à opérer son patient de manière ininterrompue au terme duquel le patient récupère immédiatement 1 PV, puis 1 PV tous les 15 min (le Docteur n'a plus besoin d'être à son chevet) cet état est la Convalescence

Permet de soigner jusqu'à deux personnages en même temps si il possède un Assistant (Un autre personnage possédant Soigneur ou Crapule Niveau 1)

Permet de soigner un membre ayant subi un Brise en quelques minutes de soins puis 5 minutes de Convalescence.

L'Erudit

- Niveau 1 : Etudiant

Le personnage possède un domaine de connaissance (au choix des Orga) et peut poser des questions plus précises sur ce sujet.

Si ce domaine de connaissance est Alchimie, le personnage gagne la possibilité de créer tous les Remèdes de Grand-Mère.

- Niveau 2 : Savant

Le personnage possède trois domaines de connaissance (au choix des Orga) et peut poser des questions plus précises sur ces sujets.

Si l'un des domaines de connaissance est Alchimie, le personnage gagne la possibilité de créer tous les Solutions Alchimiques.

- Niveau 3 : Génie

Le personnage possède cinq domaines de connaissance (au choix des Orga) et peut poser des questions plus précises sur ces sujets.

Si l'un des domaines de connaissance est Alchimie, le personnage gagne la possibilité de créer tous les Miracles Alchimiques.

LES CAS PARTICULIERS

Dissimulation

Lorsqu'un personnage est dissimulé, il doit lever le poing gauche en l'air et rester discret, être dans un bosquet, contre un mur ou dans l'obscurité. Il ne doit pas obstruer un chemin, ne peut pas parler ni effectuer une tâche telle que recharger son arme, soigner quelqu'un, crocheter une serrure, etc...

La compétence perception permet de repérer la dissimulation. Un personnage repéré par perception est vu de tous s'il est montré à moins de 5 mètres de distance par le personnage ayant la compétence Perception.

Certaines compétences spéciales ou sorts permettent de se dissimuler bien mieux que la normal. Alors le personnage dissimulé de cette manière doit lever la main gauche ouverte. Le personnage suit néanmoins les mêmes règles de dissimulation que les autres personnages concernant le couvert ou le fait de ne pas obstruer un chemin. De même, s'il est découvert par quelqu'un capable de détecter cette discrétion, il peut être dénoncé de la même manière.

Certains rituels magiques permettent de se dissimuler aux yeux de tous sans aucune contrainte. Alors le personnage doit ouvrir et fermer la main continuellement. Il ne peut être repéré que s'il agit volontairement sur son environnement, ou s'il est repéré par un personnage ayant la capacité de détecter ce type de pouvoir. Toutefois, il ne peut être dénoncé de la même manière que les autres.

Les charmes

Les Charmes sont des annonces sociales qui affectent directement votre personnage et nécessitent un effort de roleplay pour être employés. Les effets sont brefs, ne durant que le temps d'une Scène, mais même lorsque les effets s'estompent vous n'irez pas remettre en cause ce que vous avez accompli sous l'effet du Charme : vous n'avez pas le sentiment d'avoir été manipulé. Pour votre personnage, il a agit de son plein gré, en toute conscience. Pour résister à l'effet d'un Charme, le personnage peut faire appel à un Résiste (Charme) générique (Nerf d'acier niveau 3) ou un Résiste (Charme) spécifique au Charme lancé.

Liste des Charmes les plus courants :

Charme (Ami) : Votre personnage ressent une profonde proximité affective avec la personne qui vient d'annoncer ce Charme. Vous vous sentez solidaire de lui, sa présence vous est agréable et vous êtes enclin à vouloir lui plaire.

Charme (Séduction) : Ce Charme incite votre personnage à tout faire pour gagner les faveurs de cette personne et, donc, à lui être le plus agréable possible, même si votre personnage n'est pas un romantique profond. Si ce Charme n'est pas lancé par une personne correspondant au type de préférence sexuel de votre personnage, considérez ce Charme comme un Charme (Ami).

Charme (Autorité) : Le personnage usant de ce Charme affirme son autorité sur le votre. Même si votre personnage, par son background, n'est pas censé respecter le statut du lanceur de Charme, vous serez impressionné par la prestance de cette personne et agirez en conséquence.

Charme (Baratin) : Bien que ce que vous dit le lanceur du Charme puisse paraître farfelu, votre personnage est incité à le croire et donc à lui faire confiance.

Charme (Intimidation) : Le lanceur du Charme effraie suffisamment votre personnage pour que vous vous taisiez s'il vous le demande, que vous vous éclipsiez si cela vous paraît préférable et que vous n'osiez l'attaquer, évidemment. Ce Charme ne peut pas remplacer les effets de Peur lors d'un combat.

Autres cas particulier

Peur : Si votre personnage subit une annonce « Peur » il doit fuir la source de la Peur, pas forcément dans la précipitation. Vous devez vous écarter au maximum de la source de la Peur, idéalement jusqu'à ce qu'elle cesse d'être en vue, en ne pouvant rien faire d'autre que vous défendre si elle venait à vous acculer. Une telle annonce peut être résistée avec un Nerf d'Acier (Niveau 1).

Terreur : Si votre personnage subit une annonce « Terreur » il doit fuir la source de la Terreur en prenant ses jambes à son cou. Vous devez vous écarter au maximum de la source de la Terreur, jusqu'à ce qu'elle cesse d'être en vue, si vous êtes acculé, vous vous recroquevillez sur vous-même, en catatonie. Vous ne pouvez évidemment pas vous défendre ni tirer sur la source de votre Terreur. Une telle annonce peut être résistée avec un Résiste (Terreur).

Aura : Une Aura est un Charme général, qui est actif en permanence et qui n'a donc pas besoin d'être annoncé. Elles sont précisées en début de GN ou à la première rencontre. Si un joueur oublie l'effet de votre Aura, n'hésitez pas à lui rappeler.

Feindre la mort : Un personnage peut feindre la mort en dépensant un Charme (Baratin). Si un autre personnage vient lui demander s'il est mort, il pourra alors répondre « Oui, Charme (Baratin) ». Si l'autre personnage utilise un Résiste (Charme), il se rend alors compte de la supercherie.

Le cumul des charmes : vous voulez contrer le Charme qu'une tierce personne a lancé sur un allié, par exemple. Ce n'est pas possible. Cas typique : Untel dit à Unetelle de faire ça avec un Charme (Autorité) et vous voulez dire à Unetelle de pas le faire en usant vous même d'un Charme (Autorité). Le premier Charme lancé prévaut : point. Si Unetelle voulait contrer le Charme, il fallait qu'il dépense lui même un Résiste (Charme) ou un Résiste (Charme : Autorité).

La Torture

Pratiquer la torture nécessite une arme de corps à corps ou des outils de torture. Permet de torturer efficacement un autre personnage. Chaque utilisation de la compétence Torture prend 5 minutes et permet d'avoir la réponse à une question.

La victime subit un point de dégât par utilisation de la compétence.

La victime doit répondre honnêtement.

La victime subit une annonce Folie par utilisation de la compétence.

Toute personne assistant à une séance (complète ou en partie) de torture subit une annonce Folie s'il n'a pas lui même la compétence.

Les personnes possédant la compétence Torture sont immunisées à tous les effets de la compétence (et ne peuvent donc pas être torturées).

LES ARMES ET ARMURES

Les personnages ont tous accès au maniement de la dague, à l'arme à une main, à l'arme à deux mains, à l'arc et aux armes de jets. Les dégâts des armes sont toujours les mêmes suivant la catégorie de l'arme. Seule l'expérience d'un combattant, un poison ou un sort peut modifier cette donnée.

Les boucliers permettent de parer des coups d'armes de mêlée, mais jamais des tirs. Une flèche qui touche un bouclier touche la cible. Il est d'ailleurs impossible d'esquiver une flèche, que ce soit par le biais de la compétence esquive, ou de façon hors jeu. Il est important de respecter cette règle pour tenter, malgré les contraintes des arcs de GN, de donner un vrais sens tactique aux arcs.

Les armes brisées ainsi que les armures brisées ou infonctionnelles (0 Résistes (Coup)) ne peuvent être réparées. Les joueurs devront trouver des cartes « Armes », « Boucliers » ou « Pièces d'armures » pendant le jeu qui symboliseront qu'ils récupèrent une épée ou un bouclier fonctionnel. Dans le contexte des « Pièces d'Armures », une carte signifie qu'un joueur récupère suffisamment de pièces de rechanges (lacets, rivets, plaques de métal etc...) pour réparer un cran de son armure, donc un niveau de résiste. Il est donc inutile de dépouiller réellement nos PNJ, nous avons peu de matériel, nous souhaitons le conserver. Donc même si un goblin a réellement une épée mais pas de carte « Arme » c'est que son épée est impropre à l'utilisation.

Aucun tir (flèche, carreau, balle, boulet...) ne peut être paré ou esquivé, que ce soit de manière HJ par votre agilité féline ou que se soit par la compétence Esquive. Toutes les armes à poudre utilise des munitions sous forme de pétard-ficelle ou de pétard « bâton ». Contrairement aux arquebuses et aux pistolets, les armes d'artillerie ont des munitions à la fois sous forme de pétard et de cartes. Il faut utiliser les deux pour effectuer un tir d'artillerie.

Caractéristiques des armes personnelles

Armes à une main (dague incluse) : 1 point de dégât.

Armes à deux mains (armes d'hast et bilames incluses): 2 points de dégâts

Bâton : 1 point de dégât.

Arc : « 3 Passe » (si touché avec flèche).

Arbalète : « 3 Passe » (si touché avec carreau).

Pistolet : « 2 Passe », le rechargement prend le temps nécessaire pour raccrocher un pétard ficelle.

Arquebuse : « 3 Passe », le rechargement prend le temps nécessaire pour raccrocher un pétard ficelle.

Pistolet à Répétition : « 2 Passe »*3, le rechargement prend le temps nécessaire pour raccrocher trois pétard ficelle. (Nécessite 3 munitions)

Fusil Long du Hochland : « 3 Passe » ou « Critique Passe» (une fois par Période), le rechargement prend le temps nécessaire pour raccrocher un pétard ficelle

Tromblon : « 2 de Zone » sur toutes les personnes en face ou partiellement du tireur, jusqu'à 5 mètres, le rechargement prend le temps nécessaire pour raccrocher un pétard ficelle.

Caractéristiques des armes d'artilleries

Canon ou Mortier

Nombre de servant d'artillerie : 2

Nombre de maître de pièce : 1

Munition utilisé : 10 munitions d'arquebuse à échanger contre un gros pétard.

Temps de rechargement : 5 minutes

Système de Tir : Le maître de pièce place un ballon de sport (football) peint en noir à côté de la bouche de la pièce. L'un des servants allume le pétard et le jette à ses pieds ou dans une boîte prévu à cet effet. Lors de la détonation, le maître de pièce frappe le ballon avec son pied dans la direction où il veut effectuer le tir.

Dégâts : Si un personnage est touché par le projectile (même partiellement) subit un effet « Coma Irrésistible », ses quatre membres subissent effet « Brise » ainsi que toutes les pièces d'équipement touchées (même partiellement) par le tir. Si le tir ne touche personne, toutes personnes dans un rayon de 3 mètres autour de l'impact au sol (même partiellement) subit un effet « 3 Choc ».

NB : Pour qu'un tir soit valide, le ballon doit effectuer une belle parabole et 5 mètres de distance au minimum. Un tir rasant ou roulant au sol est un « long feu », la munition est utilisée et le tir n'a aucun effet.

Ribaudequin

Nombre de servant d'artillerie : 2

Nombre de maître de pièce : 1

Munition utilisé : 8 Munitions d'arquebuse.

Temps de rechargement : 10 minutes

Système de Tir : Les servants doivent tirer à répétition sur les 8 pétards ficelles ou utiliser un pétard mitraillette.

Dégâts : Tout personnage, allié ou ennemi, faisant face au ribaudequin sur 10 mètre subit un effet « Critique de Zone ».

Couleuvrine

Nombre de servant d'artillerie : 1

Nombre de maître de pièce : 1

Munition utilisé : 4 Munitions d'arquebuse.

Temps de rechargement : 2 minutes

Système de Tir : Le maître de pièce jette une balle de mousse tennis peinte en noir sur la personne ciblée pendant que le servant d'artillerie utilise le pétard prévu à cet effet.

Dégâts : Si un personnage est touché par le projectile (même partiellement) subit un effet « Critique Irrésistible ».

NB : Pour qu'un tir soit valide, la balle doit effectuer une belle parabole et 5 mètres de distance au minimum. Un tir rasant ou roulant au sol est un « long feu », la munition est utilisée et le tir n'a aucun effet.

Les Armures

Le type de protection que vous porterez au torse définit le type d'armure que votre personnage possède, quel que soit le matériau des autres pièces d'armure que vous porterez. Cette règle a pour but d'encourager à ce que l'aspect « armure dépareillé » n'impacte pas les règles du jeu.

L'armure que votre personnage porte lui fournit un nombre de Résiste (Coup) défini par le nombre de pièces d'armures qu'il porte et son type. Une fois utilisé, ces Résistes (Coup) sont définitivement utilisés, et ne peuvent être récupérés qu'au moyen de cartes « Pièces d'Armures » trouvables durant le jeu.

Nous rappelons que l'utilisation de cette carte redonne un Résiste (Coup) d'une armure, quel que soit son type. Nous vous encourageons à mimer en Roleplay le fait que vous rafistoliez votre armure quelques minutes lors de l'utilisation de ce type de cartes.

Les types d'armure :

Armures Légères : Manteau de cuir, armure de cuir clouté, gambison, corset renforcé etc... 1 Résiste (Coup)

Armure Intermédiaires : Cottes de Mailles, Brigandine, plastron d'os ou de bois etc... 2 Résistes (Coup)

Armure Lourde : Cuirasse de plate ou Cuirasse d'Ecailles. 3 Résistes (Coup)

De plus, pour chaque élément d'armure annexe que le personnage porte, il gagne un Résiste (Coup) supplémentaire (maximum + 2 Résistes (Coup)) :

Paire de salières et gorgerin : +1 Résiste (Coup)

Paire de canons d'avant-bras : +1 Résiste (Coup)

Tassettes : +1 Résiste (Coup)

Paires de jambières : +1 Résiste (Coup)

Le combat à mains nues

Le score de combat à mains nues d'un personnage est égale au nombre de points de vie actuel (en tenant compte des dégâts donc) que le personnage possède.

Un combat à main nue peut être interrompu à tout moment par un personnage qui sort une arme.

L'issue d'un combat se règle à comparaison des scores, tenant compte du fait que plus la différence entre les deux combattants est élevée, plus le combat sera rapide.

Un personnage ayant le double du score de bagarre de son adversaire le met à terre en deux ou trois secondes seulement.

Le perdant ressort chancelant ou à terre du combat, mais il peut à tout moment reprendre ses esprits si un combat armé s'engage.



LA MAGIE ET LA FOI

Pour être capable de manifester des pouvoirs surnaturels, il faut posséder au moins le Niveau 1 du Sorcier ou avoir une compétence spéciale donnant des pouvoirs liés à la foi.

La Magie Aetheryque n'est pas une science fiable et exacte. On peut même dire que la Sorcellerie est un art dangereux et instable.

Pour qu'un Sorcier soit en mesure de lancer un sort, il doit être en mesure de dire le nom du sort suivi de son effet à haute et intelligible voix. Ceci a pour but que les autres joueurs puissent visualiser le type de magie et du sort. Si un Sorcier n'est plus en mesure de parler (à cause d'une annonce « Silence » par exemple) il ne peut plus lancer de sort.

Tous les effets produits ou induit par ces pratiques est forcément magique et, si ce n'est pas précisé, s'accompagne automatiquement de l'annonce de genre « Magique ». De ce fait, tout effet où contrecoup ne peut être évité qu'à l'aide d'un Résiste (Magie).

La Rose des Vents Magiques

La Rose des Vent Magique est un artefact qui a pour but de canaliser et d'essayer de discipliner Dhar, le vent sombre. Tout Sorcier peut aller à la Rose des Vents Magiques afin de s'y recueillir et d'y puiser un surplus de pouvoir.

Il est possible au Sorcier :

- De piocher jusqu'à un nombre de cartes défini par son niveau de Sorcier correspondant à son vent magique. Ces cartes sont à usage unique et correspondent à un sort, dont les effets sont décrits sur la carte. Un nouveau tirage peut être fait à chaque Période mais toutes les cartes restantes de la précédente Période sont perdues. Il est important de bien re-mélanger le paquet de carte avant chaque tirage.
- De piocher une partie des cartes auquel le sorcier a accès dans la pile de Dhar. Ces cartes sont extrêmement aléatoires quand à leurs effets, aussi sachez que ce n'est pas un pari forcément gagnant. Chaque carte piochée dans cette pile fait gagner 1 point de Corruption au Sorcier. Du reste, il suit les mêmes règles que le paquet d'un Vent Magique.
- Si une ou plusieurs cartes contiennent le symbole de l'étoile du Chaos, c'est que le sort génère un Echo du Chaos. Le sort fonctionnera normalement mais allez au plus vite voir un orga et dites lui le nombre d'Echo du Chaos que vous avez pioché pour la Période. On se charge du reste...

LA SANTÉ, LA FOLIE ET LA CORRUPTION

La Santé

Votre personnage dispose de 6 points de vie (sauf indication contraire). Il dispose de cinq états de santé possible :

Indemne : Le personnage n'a aucune blessure. Il dispose de tous ses points de vie.

Blessure légère (2 PV ou +) : Le personnage a au moins deux points de vie, mais n'est pas à son maximum.

Le personnage souffre de différentes blessures de moindre importance. Aucune de ces blessures ne provoquera sa mort, mais elles l'entraînent vers un état de santé plus dangereux.

Blessure critique (1 PV) : Le personnage a un point de vie, ni plus ni moins.

Le personnage en bave et les blessures qu'il a dut encaisser dépassent son seuil de tolérance. Il ne peut plus combattre de façon offensive et peut se contenter de se défendre. Il ne peut plus courir et passe le plus clair de son temps assis ou couché, à attendre des soins.

Coma (0 PV) : Le personnage est dans un état de coma, il ne peut donc pas interagir avec son environnement. S'il n'est pas soigné dans les quinze minutes qui suivent, il est mort.

Mort : Le personnage est définitivement mort.

Il vient d'être achevé alors qu'il était dans le coma, ou personne ne l'a secouru alors qu'il était dans le coma depuis un quart d'heure.

Aller voir un orga.

Assommé : Ce n'est pas réellement un état de santé.

Cet état signifie que le personnage est dans les vapes. Il n'a pas conscience de son environnement pour une durée de 15 minutes. Tout dégât le fait sortir immédiatement de cet état. Le secouer ou passer du temps à le réveiller permet également de l'en sortir.

Convalescent : Cet état signifie que le personnage est en train de récupérer ses points de vies. Cet état intervient systématiquement après qu'un personnage ait bénéficié du soin. Un personnage récupère un point de vie toutes les 15 minutes. Si le personnage est impliqué dans un combat, la convalescence s'estompe et le personnage reste au nombre de points de vie qu'il avait récupéré jusque là. Pour en récupérer de nouveau, il doit être soigné.

Les Séquelles : lorsqu'un personnage est tombé dans le coma (à zéro points de vie donc), et malgré les soins qui lui ont été apportés pour le soigner, il a une chance de s'en tirer avec une séquelle. A chaque fois qu'un personnage se retrouve dans cette situation, il doit contacter un orga pour tirer un dé qui déterminera s'il est assujéti à cette règle, puis à un tirage sur un tableau des séquelles si le personnage est effectivement concerné. Cela peut être une tare physique, ou même une réduction de son total de points de vie.

La Folie

Les annonces Folie n'ont à priori aucun effet immédiat. Lorsque votre personnage subit une telle annonce, vous devez vous reporter à la fiche qui vous sera remise en début de GN et qui décrit le comportement que vous devez adopter. Si vous ne vous en souvenez plus, attendez le moment propice pour consulter votre fiche, pour que cela ne nuise pas à la fluidité du jeu. Un personnage ne peut subir qu'un seul effet de folie par Scène. Le seul moyen de ne pas subir une annonce Folie est d'utiliser un Résiste (Folie).

Le premier effet ne dure que cinq minutes environ. Il s'agit généralement d'un moment de folie passagère, d'une addiction à combler, d'une angoisse soudaine, etc...

Le deuxième effet dure quant à lui jusqu'à la fin de la Période en cours.

Le troisième effet est généralement une action importante ou dangereuse pour votre personnage, ou un coup violent qu'il subit (comme un arrêt cardiaque). Une fois l'action passé, l'effet s'estompe.

Le quatrième effet correspond à une folie permanente que votre personnage acquiert. Il peut s'agir d'une addiction, d'une faiblesse, d'un dérangement ou encore d'une phobie

La Corruption

Les annonces Corruption n'ont à priori aucun effet immédiat. Lorsque votre personnage subit une telle annonce, c'est qu'il a été témoin d'une action ou d'un évènement le faisant basculer un peu plus du côté des dieux sombres. Votre personnage n'est pas forcément conscient qu'il se corrompt mais il peut se douter que de planter sa tente à côté d'une stèle utilisée pour invoquer des démons peut avoir des conséquences de ce genre. Un personnage ne peut subir qu'un seul effet de Corruption par Scène. Le seul moyen de ne pas subir une annonce Corruption est d'utiliser un Résiste (Corruption).

A chaque annonce Corruption le personnage doit aller voir un Orga pour que ce dernier lui donne une petite gemme de corruption. Nous fournissons le contenant pour ces gemmes. Personne à part vous-même, un orga ou un personnage avec une compétence spéciale ne peut voir ou interagir avec ces gemmes.

A chaque pallier de 5 gemmes de corruption, allez voir un Orga et dites-lui que vous avez franchi un Palier de Corruption. Suivez cet orga.

Point de destin

Chacun de vos personnage a une destinée, et cette dernière ne saurait s'effondrer d'un simple coup du sort. Vous avez tous un Point de Destin, que vous pouvez dépenser quand bon vous semble.

Ce point vous permet de :

- Résister à une annonce Achève faite par un PNJ (cependant, lorsque vous annoncez Point de Destin, les PNJ qui ont tenté de vous tuer doivent partir et vous laisser seul, ou amener votre corps ailleurs pour qu'il soit mangé par les charognards, et là HOP, en fait vous vous relevez au bout de 15 minutes avec un point de vie!)
- Vous relever avec 1 point de vie alors que vous auriez dut mourir après 15 minutes de Coma.

- Éviter une mutation (après le tirage de votre mutation, vous constatez que vous avez maintenant 100 yeux, comme ce n'est pas vraiment possible de continuer à jouer dans ces conditions, vous décidez d'utiliser votre point de destin, et HOP, on annule la mutation, et on n'en retire pas une nouvelle).
- Résister à une Folie (par exemple, votre dernière Folie, celle qui vous met dans une situation très inconfortable)

Attention : le Point de Destin ne permet pas de résister à une annonce de Achève faite par un joueur ou une joueuse. Là, vous ne pourrez rien y faire, et vous mourrez de votre belle mort.

