

TERRES INCONNUES

Règles du GN

La Traque du Dragon



Organisateur : La Forge aux Légendes

Sommaire

1. L'ESSENTIEL DES RÈGLES	3
1.1. LETTRE D'INTENTION	3
1.2. GRANDEURS ESSENTIELLES	3
1.3. COMPOSITION D'UNE FICHE PERSONNAGE	4
1.4. AUTRES DONNÉES IMPORTANTES	4
2. VIE ET MORT DES PERSONNAGES :	5
2.1. LES ÉTATS DE SANTÉ	5
2.2. POINTS D'ARMURE (PA)	6
3. COMPÉTENCES :	8
4. RÈGLES DE COMBATS	14
4.1. LE BABA DU COMBAT :	14
4.2. GESTION DES DÉGÂTS :	15
4.3. EFFETS GÉNÉRIQUES :	16
4.4. ACTIONS SPÉCIFIQUES :	18
4.5. AUTRES NOTIONS IMPORTANTES :	19
5. SAVOIR ET ÉVOLUTION	20
5.1. LES AIDES DE JEU	20
5.2. BABA DE L'ALCHIMIE :	20
6. LES RESSOURCES	21
6.1. EXTRACTION ET RÉGÉNÉRATION :	22
6.2. TRANSFORMATION ET UTILISATION :	23
7. MATÉRIEL DE L'AVENTURIER	24
7.1. BOUCLIERS :	24
7.2. ARMES DE CORPS À CORPS	25
7.3. ARMES À DISTANCE	26
8. UN PEU DE LOGISTIQUE	27

1. L'ESSENTIEL DES RÈGLES

Afin de coller au plus proche de la réalité, nous avons imaginé un système de règles différent, basé sur plusieurs concepts détaillés dans les chapitres suivants et résumés dans cette partie pour les fainéants de la lecture.

1.1. LETTRE D'INTENTION

La Forge aux Légendes organise des GN depuis maintenant presque 10 ans. Pour ceux qui nous connaissent mal, nos GN ont la réputation d'être immersifs et sportifs. Soyez donc préparés et équipés ! On est là pour le jeu avant tout donc le role play et le fair play doivent être les principales motivations de tous, orgas, PNJ et PJ.

Le site ne possède pas de lieu "en dur", ni électricité, ni point d'eau potable, prévoyez donc tout le nécessaire pour camper (tente ou abri, lampe frontale ou lanterne etc....), de bonnes chaussures de marche et de l'eau en quantité suffisante.

La date : le week end du 9 au 11 août 2019.

Planning Horaire :

Jeudi à partir de 18h : arrivée des joueurs, montage de la zone dodo.

Jeudi à 22h : briefing général, questions/réponses (en groupe et individuellement pour les backgrounds), inspection des armes, dotation des points d'armure.

Vendredi au lever du soleil : mode role play pour tout le monde (on s'équipe) ! Début du jeu.

Du vendredi matin au dimanche matin : jeu. Les PJ qui meurent pendant le jeu nourrissent la horde PNJ.

Dimanche à midi : fin du jeu, et debriefing autour de bonnes grillades gersoises.

Le prix : 45 euros pour les joueurs, repas partiellement compris, voir dans "Logistique"(8) et 20 euros pour les PNJ. Le règlement se fera à l'avance, par chèque ou virement bancaire. Vous pouvez également payer via paypal en allant sur le site web créé spécialement :

<https://naudinaugustin.wixsite.com/traquedudragon/les-competences>

Attention : ne payez rien tant que votre inscription n'est pas validée par un orga !

1.2. GRANDEURS ESSENTIELLES



Le système de sauvegarde de votre personnage est basé sur deux grandeurs : Les états de santé et les points d'armure. Le 1^{er} illustrant la santé de votre personnage et le 2nd sa protection en jeu.

État de santé (ES) : Il caractérise votre état de santé et le roleplay adéquate à mettre en œuvre dans l'interprétation de votre personnage (2.1).

Point d'armure (PA) : Ils seront votre 1^{er} et plus important rempart contre la mort. C'est eux qui déterminent la résistance aux dommages de votre

personnage. Ils sont liés à l'équipement que vous portez (**PA**), à vos capacités et parfois à la magie. (**2.2**).

Compétences : Elles représentent vos savoir-faire ou connaissances (**3**).

1.3. COMPOSITION D'UNE FICHE PERSONNAGE

En résumé, votre personnage est défini par sa race (Nains / Hommes du Nord), sa classe (guerrier / rôdeur / mage) et parfois son métier. Il se caractérise par plusieurs éléments : états de santé (**ES**) / points d'armure (**PA**) / compétences. Tout ceci est décrit précisément dans les backgrounds que recevront les joueurs individuellement.

1.4. AUTRES DONNÉES IMPORTANTES

Le système de combat (**4**) quant à lui est basé sur le « fair-play » avant tout, sur les compétences et sur les annonces en résultant. En effet, il existe des effets génériques permettant d'accomplir des actions de combats. Les termes utilisés se veulent le plus explicite possible, mais une petite lecture dans les pages qui suivent ne sera pas un luxe pour la fluidité du jeu.

Également pour bien évoluer dans l'univers des « **Terres inconnues** » il est essentiel de savoir qu'il existe un système d'exploitation des ressources lié aux compétences de métiers. Il pourra être d'une aide non négligeable pour affronter la rudesse de ce monde (**5**).

2. VIE ET MORT DES PERSONNAGES :

2.1. LES ÉTATS DE SANTÉ

Les états de santé représentent la capacité d'encaissement aux dommages physiques et magiques du personnage (sans tenir compte des points d'armure).



Comment les jouer ? Comme nous l'avons dit plus haut, le réalisme est l'une des notions que nous voulons mettre en avant.

États de santé	Roleplay associé
<i>Sain</i>	Vous êtes en pleine possession de vos moyens.
<i>Blessé</i>	Vous venez de recevoir une blessure, pas encore mortelle mais handicapante.
<i>Agonisant</i>	Vous êtes hors de combat, votre blessure est importante. Sans soin rapide (5min à partir de la fin du combat) vous vous dirigez directement vers la mort.

1. Sain :

Dans cet état, vous pouvez vous déplacer librement et entreprendre tout ce dont vous êtes capable. Si certains personnages ont des limitations dès le début, elles seront indiquées dans leur Background* et devront être intégrées à l'interprétation du personnage.

2. Blessé :

Vous venez de recevoir une blessure handicapante, influençant votre façon de combattre. Si vous avez été blessé à la jambe il vous faudra simuler une gêne tout en luttant durement pour rester en vie. Si vous recevez une blessure au torse, vous serez alors dans l'incapacité de combattre et n'aurait d'autre choix que de fuir. L'état "blessé" étant stable, il ne mène pas à l'état agonisant. Un médecin ou encore certaines potions permettent de repasser à l'état "sain".

3. Agonisant :

Vous sombrez dans l'**inconscience**, la sauvegarde de votre existence n'est plus entre vos mains. Espérons que des âmes généreuses voleront à votre secours. Sans soin ou stabilisation dans les 5 minutes qui suivent la fin du combat, vous mourrez. La stabilisation et le soin se font par l'intermédiaire de compétences ou d'objets de jeu type potion, cataplasme, elixir. Un médecin novice ne peut pas soigner un agonisant mais uniquement le stabiliser.

L'achèvement est possible en combat uniquement en conséquence d'un coup réussi dans un geste remarquable et une déclaration théâtrale.

4. Mort :



La faucheuze a eu raison de vous. Espérons que vos bourreaux vous laisseront suffisamment de monnaie pour payer le passeur...

À la mort de votre personnage, vous pourrez continuer de participer au jeu en venant renflouer le camp des PNJ.

2.2. POINTS D'ARMURE (PA)



Ils représentent la protection dont votre personnage dispose pour essayer d'échapper aux blessures et à la mort. Ils dépendent en général uniquement de l'équipement porté par le personnage mais pourront être augmentés de manière magique pendant le GN.

Il existe 3 catégories d'armure : légère, intermédiaire et lourde. Chacune donne un certain nombre de points d'armure (**PA**) pour chaque partie du corps protégée :

- **Armure légère** (cuir, peau, écailles de cuir) : jusqu'à 5 PA
- **Armure intermédiaire** (maille ou mix cuir/plaque) : jusqu'à 10 PA
- **Armure lourde** (plate, ou mix plate/Maille) : jusqu'à 15 PA

Les valeurs données sont pour des armures complètes. Les PA sont partagés en 5 localisations : torse (armure et/ou ceinture), bras gauche (avant-bras, bras et/ou épaule), bras droit, jambe gauche (cuisse et/ou tibia), jambe droite.

En plus de cela, un PA supplémentaire pourra être donné pour les costumes vraiment beaux. Dans ce cas, les MJ qui sont les seuls juges leur attribueront le titre d'armure exceptionnelle !

Le port d'un casque vous donne un point d'armure supplémentaire et vous immunise à l'annonce « assommé ».

Lors d'un combat sauf annonce spéciale, en fonction des dégâts reçus (Voir **4.2**) le joueur commencera par décompter ses **PA** dus à la magie. Viendront ensuite les PA des protections de son équipement et enfin viendra le temps des états de santé (**ES**). S'il vous arrive d'en perdre (*ce à quoi nous allons nous efforcer ah ! ah ! ah !*), il vous sera possible de récupérer des PA en fonction de leur nature.

Pour les **PA magiques**, l'effet est permanent et le PA revient automatiquement à la fin du combat (on ne peut en avoir qu'un). Le lanceur de sort vous expliquera les conditions d'activation de l'effet latent en place si besoin. Les effets d'un chanteur sont identiques à l'exception qu'ils ne durent que le temps du combat et que c'est le barde par son action qui le déclenche.

Pour les **PA liés aux armures**, à la fin d'un combat, si vous avez reçu des dégâts, vous pouvez **réajuster** votre armure et ainsi récupérer 1 PA (quel que soit le niveau de votre armure). Le réajustement requiert quelques minutes le temps de simuler l'action sur les pièces d'armure. Ensuite pour récupérer d'autres points, il vous faudra faire appel à un professionnel ayant les compétences requises. Seul un forgeron pourra alors **réparer** complètement votre armure. Attention si votre compteur de PA tombe à zéro, votre armure est détruite et il n'est plus possible alors de la réajuster.

Le type d'armure autorisé dépendra de votre personnage et des compétences sélectionnées lors de la création. Néanmoins si un personnage à la compétence armure lourde et porte une armure mixte plaque / cuir nous pourrions décider qu'il possède une armure intermédiaire améliorée à 12 PA.

Illustration du mécanisme de PA aux travers de différentes situations :

Début de GN : Lors du briefing, Arnaud, rôdeur, porte une armure de cuir complète, classée dans la catégorie des armures légères : **5 PA**. Néanmoins, l'armure de ce dernier est particulièrement flamboyante, et ils ont décidé

de lui attribuer un point bonus pour armure exceptionnelle. Ainsi son score final en début de GN est de **6 : 5 PA** (armure) + **1 Bonus**.

Après un combat : Un peu plus tard, alors qu'il était parti en expédition, nous le retrouvons à la suite d'un affrontement avec une bande de facochons intrépides, il a reçu 3 morsures pendant le combat. A la fin de celui-ci son compteur affiche **3 (PA)**. Il lui est alors possible d'utiliser l'action de réajustement comme décrit ci-dessus et ainsi récupérer immédiatement un **1PA** portant son compteur à **4**. Pour récupérer la totalité de son armure, il lui faudra aller voir le forgeron. Les forgerons sont les seuls à savoir combien un mineraï, selon sa qualité, réparera de PA. S'il avait reçu 3 dégâts de plus pendant ce combat, son compteur aurait affiché **0** synonyme de destruction d'armure.

Soutenu par la magie : L'expédition était encore longue, un mage décide d'utiliser un sort de protection sur Arnaud (+2PA magiques). Celui-ci augmente jusqu'à la fin du prochain combat son score de **6 PA** à **8**. Imaginons que ce-dernier, dans l'affrontement suivant, ne reçoive qu'un dommage. Son score de **PA** retombera automatiquement à **6**, le sort de protection s'étant dissipé après le combat.

Cas d'un compteur à Zéro :

PA magique : l'effet latent s'est dissipé, il faudra l'œuvre d'un pratiquant de la magie pour à nouveau bénéficier de ce soutien supplémentaire.

PA : l'armure est détruite. Il faudra aller voir un forgeron pour la réparer. En attendant, le joueur ne possède plus de protection, les prochains coups entament directement son état de santé.



3. COMPÉTENCES :

Chaque joueur possède des compétences spécifiques lui permettant de réaliser des effets ou des actions en relation avec son personnage. Pour activer les compétences, il lui faudra respecter les conditions particulières d'activation décrites ci-après.

Pour plus de simplicité dans l'explication des compétences et dans leur fonctionnement, on en distingue quatre types permettant génériquement de visualiser leur utilisation. Ainsi on aura à faire à des compétences : **permanentes**, à **volonté (ou de représentation)**, de **combats** et **cycliques**.

L'attribution des compétences est propre à la classe de chaque personnage et se fait lors de la création de ce dernier. Les tableaux suivants détaillent les points disponibles par type de compétence pour chaque classe. Le choix est fait par le joueur et doit être en accord avec la description de la classe faite dans le livret de peuple.

Certaines compétences peuvent posséder des niveaux relatifs au degré de maîtrise de celle-ci. L'achat d'une compétence coûte un point à la création quel que soit son niveau. Si un joueur veut acquérir une compétence niveau 2, il devra acheter auparavant la même compétence au niveau 1 et ainsi de suite. (*Avoir une compétence niveau 3 coûte donc 3 points de compétence à la création*)

Pour acquérir ces compétences les joueurs vont pouvoir acheter à la création un nombre défini de compétences suivant le tableau suivant. Attention la classe du personnage est important dans ce choix.

Type de compétence	Permanente	A volonté (Ou de représentation)	De combat	De cycle	Total
Classe					
Guerrier	7	1	1	1	10
Rôdeur	7	1	1	1	10
Mage	8 (dans les deux)		1	1	10

Précision pour les mages : Un mage ne fait pas de différence entre les compétences permanentes et à volonté. Il dépense ses 8 points de création comme il le souhaite parmi ces 2 catégories. Pour cette classe il s'agit uniquement d'effets, les rituels d'incantation, les procédés d'appel à la magie sont propres à chaque peuple. Les effets sont communs pour une égalité entre les peuples.

Les compétences permanentes :

Comme ce nom l'indique, ces compétences opèrent en continu, il s'agit de la capacité à s'équiper, de l'aptitude à manier des armes, de connaissances ou tout simplement d'états.

Les compétences à volonté ou de représentation :

Les compétences « à volonté » peuvent être utilisées autant de fois que le joueur le désire, pour limiter cela et éviter un enchaînement ininterrompu, son déclenchement nécessite un effort particulier. Un mage devra déclamer une incantation longue, un guerrier devra réaliser une passe risquée.

Exemple 1 : Meldan est runiste et voudrait utiliser sa capacité à pétrifier sa cible par magie, il devra tracer au sol avec son bâton trois runes sinueuses avant de pouvoir déclencher l'effet.

Exemple 2 : Skarin est un guerrier brutal, il voudrait utiliser sa capacité à dunker pour sonner une cible, il saute dans les airs au risque de recevoir une pluie de coup et doit toucher sa cible en atterrissant pour déclencher l'effet.

Au-delà de l'intérêt ludique de se tester à réaliser des figures en plein combat, ces compétences ont pour but de dynamiser le combat ainsi que d'apporter de l'esthétique aux affrontements.

Les compétences de « représentation » sont réservées aux bardes, aux ménestrels, aux skalds ou tout autre pratiquant artistique de la magie. Ces chanteurs stimulent le cœur des combattants par des balades galvanisantes. La limitation s'opère ici par le fait que le joueur doit interpréter un air aussi longtemps qu'il souhaite que l'effet persiste. De plus il ne peut chanter qu'un seul air à la fois et ne peut rien faire d'autre. Ces effets sont donc très puissants mais mobilisent un personnage à ne faire que ça durant le combat. Au-delà de l'ambiance agréable instaurée, ces compétences tendent à stimuler la cohésion de groupe.

Les compétences de combat :

Ces compétences ne peuvent être utilisées que lors d'un combat, et une seule fois. Une fois les hostilités terminées, le compteur revient à zéro et à la prochaine échauffourée, la compétence pourra être à nouveau utilisée. Ce niveau de compétence a pour but d'amener de la violence au combat mais aussi un aspect stratégique par le fait que le moment où les utiliser doit être choisi intelligemment.

De plus, aucune autre difficulté ne doit les entraver : les incantations doivent être minimalisées à l'exigence du rôle play, l'effet est annoncé avant que le coup soit lancé (*les esquives évitent tout effet qui n'est pas magique*).

Exemple 1 : Alakyr est un maître archer, ses compagnons et lui sont tombés dans une embuscade. Il localise le chef des bandits qui taille et tranche parmi ses amis, il décide d'utiliser sa compétence de précision qui double les dégâts. Il bande son arc, crie fort et distinctement « précision !! », mais le chef a un pas de recul et esquive la flèche. Alakyr (surnommé depuis ce jour « le borgne ») ne pourra plus utiliser cette compétence durant cette bataille. S'il survit à l'embuscade, il pourra à nouveau utiliser la compétence « précision » à la prochaine échauffourée.

Exemple 2 : Anaëlle est une mage, ses compagnons et elle ont attaqué des morts-vivants qui traînaient par là. Les créatures sont lentes et peu nombreuses, son chef s'apprête à achever la dernière créature mais elle déclame « Blamatorium !! Toi 4 points de dégât » et le zombie s'écroule devant le chef frustré. Elle pourra à nouveau utiliser cette compétence à la prochaine bataille.

Les compétences de cycle :

Ce dernier niveau de compétences regroupe des capacités particulièrement puissantes. Il apporte l'aspect épique aux héros que les joueurs incarnent. Il est limité par le fait que ces compétences ne peuvent être utilisées qu'une fois par cycle (4 cycles au total : journée du vendredi, nuit du vendredi au samedi, journée du samedi, nuit du samedi au dimanche matin).

Exemple 1 : Amitia est une mage, la bataille qui vient de se dérouler a été particulièrement violente, nombre des siens sont morts. Fort heureusement elle a la capacité de ramener à la vie, seulement étant donné qu'il s'agit d'une compétence de cycle elle a le lourd fardeau de choisir qui elle ressuscitera.

Exemple 2 : Akiryn est un guerrier particulièrement brutal et il n'a pas eu l'occasion d'utiliser sa capacité « Berserk », le soleil commence à être dévoré par l'horizon quand il aperçoit 3 sagouins. Il pousse ses camarades afin qu'ils ne s'emmèlent pas, crie très fort « Berserk » et charge les sagouins. Dès que le soleil aura disparu il pourra à nouveau utiliser cette compétence.

Les compétences, hormis permanentes, ne sont pas cumulables.

GUERRIER

Nom	Effet	Type
Armes à 1 main niv 1	Permet de manier toutes les armes courtes tranchantes ou contondantes (arme courte <70 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 2	Permet de manier toutes les armes longues tranchantes ou contondantes (70 cm < épée longue <100 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 3	Confère +1 aux dommages de l'arme tranchante ou contondantes.	Permanent
Armes d'hast (2 mains) niv 1	Permet de manier une lame ou une arme contondante à 2 mains (>1 m).	Permanent
Armes d'hast (2 mains) niv 2	Confère +1 aux dégâts de l'arme à deux mains.	Permanent
Armure légère	Maximum de 5 points d'armure.	Permanent
Armure intermédiaire	Maximum de 10 points d'armure.	Permanent
Armure lourde	Maximum de 15 points d'armure.	Permanent
Archerie 1	Permet le maniement des armes de jet.	Permanent
Archerie 2	Permet le maniement des armes de trait.	Permanent
Bouclier 1	Permet le maniement des petits boucliers (<40 cm de ø)	Permanent
Bouclier 2	Permet le maniement de boucliers de moyenne taille (40 cm à 100 cm)	Permanent
Bouclier 3	Permet le maniement des grands boucliers (>100cm de ø) et les rendent indestructibles.	Permanent
Dur à cuire	Permet d'avoir deux états de santé « sain ».	Permanent
Ambidextrie 1	Permet de manier 2 armes à 1 main courte.	Permanent
Ambidextrie 2	Permet de manier 2 armes à 1 main longue.	Permanent
Recul	Après 5 pas d'élan en courant au moins, le coup asséné fait reculer la cible de 2 pas, même s'il est paré.	À volonté
Coup bas	En posant un genou au sol si le coup touche un membre inférieur, la cible a les jambes immobilisées durant 5 secondes.	À volonté
Dunk	En sautant après 2 pas d'élan, si le coup touche, la cible ne peut que se défendre durant 5 secondes.	À volonté
Brise bouclier	Détruit le bouclier touché par ce coup.	1 f/combat
Impact	Le coup inflige ses dégâts même s'il est paré.	1 f/combat
Charge	Après 5 pas d'élan, confère +1 dégât au coup et renverse la cible	1 f/combat
Coup puissant	Multiplie par 2 les dégâts du coup. (Charge et coup puissant ne peuvent pas être faits en même temps.)	1 f/combat
Quake	En frappant du pied au sol, le guerrier fait tomber jusqu'à 3 ennemis en face en les désignant.	1 f/cycle
Berserk	Confère un bonus de +1 à tous les coups du guerrier jusqu'à la fin du combat.	1 f/cycle
Frappe	Après un cri de guerre de 2 secondes minimum, les dégâts du coup sont multipliés par 2, la cible doit reculer de 5 pas et ne peut alors que se défendre durant 5 secondes et ce même si le coup est paré.	1 f/cycle
Rage	Le guerrier ignore les 5 prochains coups.	1 f/cycle

RÔDEUR

Nom	Effet	Type
Armes à 1 main niv 1	Permet de manier toutes les armes courtes tranchantes ou contondantes (arme courte <70 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 2	Permet de manier toutes les armes longues tranchantes ou contondantes (70 cm < épée longue <100 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 3	Confère +1 aux dommages de l'arme tranchante ou contondantes.	Permanent
Armure légère	Maximum de 5 points d'armure.	Permanent
Armure intermédiaire	Maximum de 10 points d'armure.	Permanent
Archerie 1	Permet le maniement des armes de jet.	Permanent
Archerie 2	Permet le maniement des armes de trait.	Permanent
Archerie 3	Confère +1 aux dégâts des armes à distance.	Permanent
Bouclier 1	Permet le maniement des petits boucliers (<40 cm de ø)	Permanent
Piège 1	Permet de poser et désamorcer des pièges.	Permanent
Piège 2	Permet de créer 5 pièges par cycle.	Permanent
Crochetage	Permet d'ouvrir les serrures.	Permanent
Ambidextrie 1	Permet de manier 2 armes à 1 main courte.	Permanent
Ambidextrie 2	Permet de manier 2 armes à 1 main longue.	Permanent
Ambidextrie 3	Le bonus de dégât d'un maniement niv 3 est conféré aux 2 mains.	Permanent
Poison	Permet d'appliquer un poison sur une arme ou une flèche.	Permanent
Evasion	Permet de se défaire de ses liens quels qu'ils soient.	Permanent
Pistage	Permet de décoder et suivre les pistes.	Permanent
Coup sournois	Si le coup est porté dans le dos, la cible ne peut que se défendre pendant 5 secondes.	À volonté
Rotatif	Après un tour sur soi-même, toucher un membre inférieur fait tomber la cible.	À volonté
Coup double	Tirer deux flèches en même temps à l'arc permet de compter les dégâts des deux projectiles.	À volonté
Esquive	Permet de ne pas subir les dégâts d'un coup.	1 f/combat
Epieu	Le projectile immobilise le membre touché de la cible durant 5 secondes.	1 f/combat
Coup sournoise	Double les dégâts lors d'une attaque de dos.	1 f/combat
Précision	Multiplie par deux les dégâts d'un projectile.	1 f/combat
Flèche mortelle	Enlève un état de santé à la cible.	1 f/cycle
Désarmer	Après avoir tapé dans l'arme de l'adversaire, ce dernier la lâche.	1 f/cycle
Égorger	Fait tomber la cible en agonie en glissant une lame courte sur sa gorge par surprise.	1 f/cycle

MAGE

Nom	Effet	Type
Arme à 1 main	Permet de manier toutes les armes courtes tranchantes ou contondantes (épée courte <70 cm). (Hors bâton qui fait 0 dommage mais sert à parer).	Permanent
Bouclier 1	Permet le maniement des petits boucliers (<40 cm de ø)	Permanent
Arme à distance	Permet de manier une arme à distance (arc, arbalète).	Permanent
Arme d'hast	Permet de manier une lame ou une arme contondante à 2 mains (>1 m).	Permanent
Armure légère	Maximum de 5 points d'armure.	Permanent
Linguistique 1	Connaît 1 autre langage.	Permanent
Linguistique 2	Connaît 2 autres langages.	Permanent
Linguistique 3	Connaît 4 autres langages.	Permanent
Chant de rage	Confère +1 dégât à ses hommes.	Représentation
Chant de ferveur	Confère +2 points d'armure à ses hommes.	Représentation
Chant de courage	Immunise à la peur.	Représentation
Chant de liberté	Immunise à l'immobilisation.	Représentation
Chant de Médusa	Immunise à la pétrification.	Représentation
Chant de Racine	Immunise au renversement.	Représentation
Projectile magique	Inflige 1 point de dégât (à portée de voix).	À volonté
Peur	Peur, fait fuir la cible durant 5 secondes (à portée de voix).	À volonté
Renversement	Renverse la cible (à portée de voix).	À volonté
Recul	Fait reculer la cible de 5 pas (à portée de voix).	À volonté
Immobilisation	Immobilise les jambes de la cible durant 5 secondes (à portée de voix).	À volonté
Pétrification	Pétrifie la cible durant 5 secondes (au toucher). Le corps entier est pétrifié.	À volonté
Protection magique	Donne 1 point d'armure magique (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Sort dissipé	Dissipe un sort (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Affaiblissement dissipé	Dissipe l'effet affaibli sur une cible (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Affaiblissement	Affaiblit la cible durant 5 secondes, elle ne peut que se défendre (à portée de voix).	À volonté
Protection mage	Donne 1 point d'armure magique (sur soi).	À volonté
Vampirisme	Vole 1 état de santé (au toucher). Un mage blessé peut redevenir sain et son ennemi passe de sain à blessé.	À volonté
Dégât empiré	Ajoute 1 point de dégât au prochain coup (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Immobilisation dissipée	Dissipe l'effet immobilisé sur une cible (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Peur dissipée	Dissipe l'effet peur (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Silence	Silence, la cible ne peut pas lancer de sort durant 5 secondes (à portée de voix).	1 f/combat
Immobilisation de groupe	Immobilise jusqu'à 4 cibles durant 5 secondes (à portée de voix).	1 f/combat

Balayette	Fait glisser tous les ennemis au sol (à portée de voix).	1 f/combat
Recul général	Tous les ennemis reculent de 5 pas (à portée de voix).	1 f/combat
Armure magique	Confère 4 points d'armure magique (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	1 f/combat
Foudre	Inflige 4 dégâts à la cible (à portée de voix).	1 f/combat
Soin	Fait récupérer un état de santé (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	1 f/combat
Pétrification générale	Pétrification générale durant 5 secondes (à portée de voix) ou jusqu'à 4 adversaires ciblés. Le joueur à tout le corps pétrifié.	1 f/cycle
Renversement général	Renverse tout le monde ou jusqu'à 4 adversaires ciblés et les maintient ainsi tant que l'incantation continue (à portée de voix).	1 f/cycle
Domination	La personne répond à tous les désirs du mage durant 5 minutes (au toucher).	1 f/cycle
Résurrection	Ramène un cadavre frais de 5 minutes (agonisant) à la vie (état blessé).	1 f/cycle
Immunité aux états	Immunité à tous les états durant le combat.	1 f/cycle
Confusion	Confusion, la cible attaque la personne la plus proche durant 20 secondes (à portée de voix).	1 f/cycle
Kaboum	Jusqu'à 5 ennemis ciblés subissent 3 points de dégâts (à portée de voix).	1 f/cycle
Blessure dissipée	Ramène à l'état sain une victime encore vivante (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	2 f/cycle

4. RÈGLES DE COMBATS

Il se peut qu'au cours de ses périples, votre personnage soit amené à se battre. Le combat dans un GN, même s'il simule un combat réel reste imaginaire et à ce titre, il convient de respecter un certain nombre de règles. **Les combats doivent s'inspirer du théâtre plus que de l'épreuve de force.**

Outre les règles de fair-play et de courtoisie, les combats à l'arme en mousse sont aussi réglés par des contraintes de sécurité.

4.1. LE BABA DU COMBAT :

Les contacts corporels sont interdits :

- Il est strictement interdit d'entraver quelqu'un par la force ou de tenter de l'immobiliser physiquement. Aucun contact à mains nues n'est donc autorisé.
- Il est interdit d'agripper une personne, de s'accrocher à ses vêtements ou de saisir son arme à pleine main.
- Il est également interdit qu'une bousculade provoque une chute.
- Dans le même ordre d'idée : un bouclier sert à parer des coups et non à en donner ou à repousser physiquement quelqu'un. Les charges au bouclier sont interdites.
- Il est interdit de frapper à la tête, même si la personne porte un casque. L'entrejambe pour les hommes ainsi que la poitrine pour les femmes sont également des zones qu'il ne faut pas frapper. De toute façon elles ne sont pas comptabilisées dans les dégâts.
- Les coups d'estoc (avec la pointe) sont également interdits. Ils peuvent s'avérer très dangereux.

Il faut impérativement porter ses coups avec retenue ! S'il advenait que vous pensez avoir donné un coup trop violent, vous devez vous arrêter et vous inquiéter de ses éventuelles conséquences (sans oublier de vous excuser) avant de continuer le jeu.

Utilisation des armes de jet ou à distance (couteau / armes à feu / arc / arbalète...) :

- Il est strictement interdit de viser la tête. Les projectiles peuvent être dangereux pour les yeux.
- Il n'est pas possible d'attraper à main nue des projectiles, même si leur vitesse réduite (pour des raisons de sécurité) le permet.
- De même on ne se sert pas d'une arme à distance pour parer (*Sauf exception, si arme adaptée : possédant une lame, autorisation donnée par les Orga lors du Briefing*) ou même pour frapper un adversaire (dans tous les cas).

L'annonce :

Comme précisé plus haut, le système de combat est basé sur des annonces. Ainsi lorsque vous portez une attaque, il faut annoncer plusieurs éléments :

La compétence (s'il n'y a pas d'effet) / les dégâts / l'effet (4.3).

En combat il ne faut pas que votre adversaire se demande s'il doit ajouter un dégât ou non, il ne décompte que ce que vous lui avez annoncé. Si les dégâts ne sont pas annoncés, on considère qu'ils font 1.

Validité d'une attaque :

Lors d'un combat, les joueurs vont être amenés à s'échanger des coups à l'aide de leurs armes factices (*ou des éléments de décors*) occasionnant des "Blessures" à leurs adversaires. Pour qu'une attaque

soit considérée comme valide, et qu'elle occasionne donc ses dégâts et effets, elle doit satisfaire un certain nombre de conditions :

- Le coup ne doit pas être porté à des parties du corps interdites : tête, partie génitale et poitrine pour les femmes. Les joueurs sont là pour s'amuser et non pour avoir mal.
- Le coup ne doit pas être "d'estoc" : à savoir un coup porté à l'aide de la pointe de l'arme vers l'avant.
- Le coup doit être armé : le bras du joueur doit revenir en arrière avant de pouvoir porter un coup.

Désengagement :

On ne peut pas porter plusieurs coups d'affilée à la même personne sans s'être désengagé préalablement : le désengagement consiste après qu'un coup ait été porté (et donc a touché) à faire un pas en arrière avant de pouvoir réattaquer.

Cette règle ne s'applique pas si vous portez un coup à un adversaire puis un deuxième coup à un autre adversaire. Elle ne s'applique pas non plus à un coup qui n'aurait pas porté.

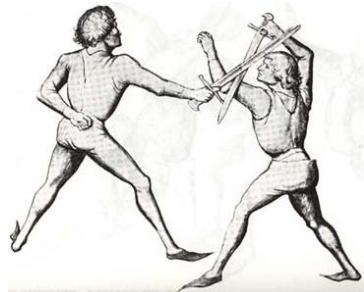
En conséquence de cette règle, les personnages ambidextres ne peuvent pas occasionner des dégâts avec leurs 2 armes de manière simultanée.

Coup porté :

Un coup porté, est un coup qui occasionne des dégâts et effets. Pour qu'il soit porté, il doit toucher une partie du corps de l'adversaire, être valide et l'attaquant doit s'être désengagé auparavant. De plus, pour que le coup ait une influence particulière il faut annoncer ses effets (dans le mouvement).

Parade :

Vous pouvez bien évidemment parer les coups de vos adversaires à l'aide de vos armes de contact ou d'un bouclier : il est donc impossible de parer à l'aide d'une arme de trait ou d'une partie du corps même recouverte d'une armure.



Pour plus de visibilité lors des combats, on considère qu'une attaque est parée lorsque votre arme ou votre bouclier bloque l'arme adverse. Il est fortement conseillé d'annoncer « Parée » à ce moment-là pour éviter toute confusion.

Combat d'entraînement :

Lorsque les joueurs voudront effectuer des combats d'entraînement ou des duels sans véritable blessure, il leur suffira de mettre sur leurs armes un bandeau rose. Une arme portant le bandeau n'occasionnera ainsi pas de blessures. Le combat se déroulera selon les règles classiques.

Le combat en dehors de ces règles, doit se passer selon les termes du Chapitre Règles de Bonne Conduite et si vous ne vous en rappelez pas, cf. règle 4.1.

4.2. GESTION DES DÉGÂTS :

Il est malheureusement possible qu'au cours des combats que vous livrerez lors de ce GN, votre personnage vienne à en subir les conséquences. Pour les armes, on distingue 3 catégories capables d'infliger des blessures : les armes de corps à corps, les armes à distance et les armes à feu. Les dégâts de ces 3 catégories varient en fonction de plusieurs critères : taille, puissance et utilisateur. Pour résumer :

- Les armes de corps à corps et de jet frappent toutes à **1** quel que soit leur type ou leur taille.
- Les armes à distance font **2** dégâts quelque soit leur taille.
- Les armes à feu font **2** dégâts + un effet impact (ignore le bouclier).

Arme	Taille	Dégâts
Corps à corps	Toute	1
Arcs	Court / long	2
Arbalètes	Légère / lourde	2
Armes de jet	Légère / lourde	1
Pistolets / Fusils	Léger / lourd	2 * effet impact

Lorsque vous recevez **des dégâts**, vous décomptez simplement votre compteur de **PA**. Puis, une fois celui-ci à zéro, chacun des coups reçus quels que soit le nombre de dégâts vous fait descendre d'un état de santé jusqu'à la mort du personnage.

4.3. **EFFETS GÉNÉRIQUES :**

Toutes les actions des joueurs ne résultent pas en de simples points de dégâts à chaque fois, voici une liste d'**effets** pouvant entrer en jeu et que vous devrez **connaître** pour pouvoir les interpréter au mieux s'ils venaient à être **annoncés** à votre encontre et ne pas casser la dynamique du jeu.

Lorsqu'une attaque inflige un effet, il se traduit par l'annonce du nom du sort ou de la compétence, suivi des effets en jeu. Des exemples illustreront par la suite quelques cas de figure.

Annonce de l'État de Santé : Sain / Blessé / Agonisant / Mort

⇒ Lorsque l'on annonce en plus d'un coup porté ou d'un sort un état de santé, la cible passe directement au stade annoncé et applique les contrecoups.

Annonce : Peur

⇒ Le joueur entendant « Peur » suivi d'un cri de guerre, ou d'un cri de monstre doit fuir pendant 5s. A partir de ce moment-là, libre à vous de retourner sur les lieux. Certains joueurs peuvent posséder une compétence permettant d'annuler l'effet.

Exemple : Alors que votre groupe d'aventuriers explore les sous-bois, un cri strident perce la nuit et une horde de goules se jette sur vous. Tergud, que vous avez eu la présence d'esprit de recruter, se place en première ligne pour faire barrière de son corps. Un des monstres annonce « Peur » en le désignant, l'obligeant à prendre la fuite.

Annonce : « Confusion »

⇒ Lorsqu'un joueur utilise cet effet, il décrit sommairement la cible et annonce « Confusion ». La cible perd alors toute notion de qui est qui et attaque le personnage le plus proche de lui. Une confusion dure 30 secondes.

Exemple : Bergal est au milieu de la mêlée, soudain l'un des adversaires utilise son sort : « Souffle d'Amentia : et annonce : « Toi là, petit guerrier, Confusion ! ». Ne reconnaissant plus personne ce dernier frappe Simous l'un de ses frères d'armes situé juste à côté de lui pendant une poignée de seconde. Puis retrouve ses esprits : « Qui a dit petit guerrier ? »

Annonce : « Résiste »

⇒ Lorsqu'un joueur annonce « Résiste », cela signifie qu'il ignore l'effet d'un sort le ciblant.

Exemple : Dans la même bataille, Wlanek est aux prises avec une de ses affreuses créatures. Celle-ci utilise son cri terrifiant pour faire fuir notre valeureux guerrier mais celui-ci, fort comme un roc utilise sa compétence « Résiste » pour ignorer l'effet.

Annonce : « Désarme »

- ⇒ Lors d'un combat il est possible que votre adversaire vous annonce « Désarme » : la cible doit alors jeter ce qu'elle tient en main à minimum 2 mètres d'elle (dans le cas où la cible devrait de la sorte se débarrasser d'un bouclier, elle peut à la place simplement ne pas l'utiliser).

Annonce : « KO »

- ⇒ Dans certaines situations, il est possible que l'on vous annonce « KO ». Si cela vous arrive, vous tombez **inconscient** immédiatement. L'effet se dissipe au prochain coup reçu ou dure 10 min max.

Annonce : Général

- ⇒ Lorsqu'on annonce « Général », tous les joueurs entendant l'annonce sont affectés par l'effet (*sauf celui qui fait l'annonce bien évidemment*).

Annonce : « Immobilisation »

- ⇒ Dans le feu de l'action, il est possible que l'on vous annonce « Immobilisation ». Les muscles des jambes se raidissent, la cible ne peut plus se déplacer. Elle peut tout de même continuer à combattre avec le haut de son corps. L'effet dure 5 sec. Seul la compétence « épieu » permettra d'immobiliser une partie ciblée du corps de l'adversaire.

Annonce : « Pétrification »

- ⇒ Dans le feu de l'action, il est possible que l'on vous annonce « pétrification ». Votre corps se raidit totalement, vous ne pouvez plus faire un geste pendant les 5 prochaines secondes. Si vous recevez un coup infligeant des dégâts, la pétrification se termine instantanément et vous pouvez alors reprendre le combat.

Annonce : « Impact »

- ⇒ Vous venez de subir un coup époustouflant de puissance. L'attaque était tellement violente que vos terminaisons nerveuses en sont engourdis. Le joueur subit les dégâts comme s'il avait pris l'attaque de plein fouet, et ce même si elle est parée.

Annonce : « Recul »

- ⇒ Les échanges pluvent et les coups sont de plus en plus puissants. Soudain un des attaquants annonce « Recul », la cible du coup doit reculer du nombre de pas annoncé et poser un genou au sol. Même si le coup est paré, vous êtes affecté par l'effet.

Annonce : « Silence »

- ⇒ Par l'effet d'un sort, alors que le champ de bataille est rempli de choc métal contre métal, plus aucun son ne peut sortir de votre bouche. Vous ne pouvez plus prononcer de cri de guerre, d'intimidation ou encore de mots de puissance. Pour le ou les joueurs ciblés, les effets ou sorts liés à la parole ne fonctionnent plus pendant le laps de temps de 5 sec.

Annonce : « Domination »

- ⇒ Vous êtes sous l'emprise du lanceur de sort, qui précisera la durée. Vous avez conscience de ce qu'il vous impose de faire, mais vous devez exécuter les ordres qu'il vous donne sans discuter. Évidemment, autant il est possible d'obliger une personne à vous protéger en faisant rempart de son corps jusqu'à la mort, mais il n'est pas possible de le contraindre à s'automutiler ou à rester stoïque devant une menace imminente, l'instinct de survie étant plus fort. L'effet **ne peut débuter** que hors combat. Vous gardez souvenir de tout, mais votre avis n'est pas influencé, il est contraint.



4.4. ACTIONS SPÉCIFIQUES :

Menace & égorer :

L'action de « Menace » est comparable à une prise d'otage. Elle est **accessible à tous**. Pour se faire, il faut surprendre une cible **hors combat** en lui plaçant un objet tranchant de petite taille (dague, épée courte, etc.) dans le dos, sur les reins ou sous la gorge. La victime ne doit pas voir venir l'arme.

Si le preneur d'otage à la compétence « **Égorer** », il pourra l'utiliser et vous mettre dans l'état « agonisant ». (Nota dans le feu de l'action il est possible que le joueur vous annonce « **Égorer** » au lieu de « **Agonisant** », à vous de bien prendre en compte l'effet).

S'il ne l'a pas, c'est **du bluff**, il n'infligera que les dégâts de son arme.

Quelle que soit l'action que tente l'otage, les dégâts ou l'effet lui sera infligés en premier.

Empoisonnement :



L'empoisonnement doit être joué de façon Rôleplay. Le joueur empoisonné se tord de douleur, il ne peut donc pas parler. C'est donc à votre compagnon de comprendre grâce à votre jeu théâtral que vous êtes empoisonné et ainsi vous soigner ou vous trouver un antidote. (Voir **5.2.2**)

Les poisons qui fonctionnent en ingestion doivent être placés dans les boissons et non dans la nourriture. Pour faciliter l'emploi des poisons, les différents types disponibles auront dans leur composition l'une des saveurs suivantes facilement identifiables : sel, vinaigre, poivre ou citron. Dans le cas où vous ingurgitez ou inhalez l'un d'entre eux, vous êtes empoisonné et il ne vous reste plus qu'à interpréter au mieux les effets décrits ci-dessous de manière RP.

Chaque poison est parfaitement reconnaissable à son goût remarquable et connu :

- ★ **“Infection” : Goût : Sel / Vitesse de propagation : 5 min.**
Effet : Empêche une personne de se soigner pendant un cycle.

- ★ **“Perte de santé” : Goût : Poivre / Vitesse de propagation : 10 min.**
Effet : Enlève un état de santé pendant un cycle.

- ★ **“Gastro” : Goût : Vinaigre / Vitesse de propagation : 15 min**
Effet : Oblige à aller aux toilettes toutes les 5min. L'effet dure 2h.

- ★ **“Vile tétanie” : Goût : Citron / Vitesse de propagation : 20 min.**
Effet : Paralyse le bras principal pendant une heure.

- ★ **“Mort subite” : Goût : Mélange des 4 (sel, poivre, vinaigre, citron) / Vitesse de propagation : immédiate.**
Effet : Tue la personne qui la boit.

Assommer :

Tout joueur, s'il parvient à surprendre son adversaire **hors combat** de dos, et lui pose le pommeau de son arme ou une arme contondante sur la nuque ou la tête, peut annoncer un « KO ou Assommé », symbolisant ainsi un grand coup sur la tête qui laisse l'adversaire out. L'état dure 5 minutes, vous vous réveillez ensuite avec un mal de crâne. Seul un casque peut vous protéger de cet effet.

Vol :

Tous les personnages pourront voler les objets de jeu pendant le GN (encore une fois nous parlons de vol Roleplay...). Il vous faudra être assez discret pour le faire.

Nota : Les seuls objets volables sont l'argent, les aide de jeux, les objets de quête et certaines armes (précisé par les PNJ). Elles auront un ruban rose ou un autre signe distinctif identifié lors du briefing.

Ligoter :

Joindre et tenir les mains de la cible pendant 10 secondes et annoncer : « Ligoté ! ». Cela immobilise ses mains, vous pouvez faire de même pour les pieds. Le joueur doit simuler le fait qu'il soit ligoté ne pouvant bouger ses mains et/ou ses pieds (il faut l'aider s'il doit marcher auquel cas il peut se servir de ses jambes)

Pour se libérer la cible doit frotter ses 'liens' contre un objet de type tranchant pendant 30 secondes, sans interruption ou posséder la compétence Evasion (cf. Compétences)

Vous pouvez également bâillonner un joueur, l'empêchant de parler et donc d'envoyer des sorts.

Feu :

Mettre le feu nécessite de '*l'huile*' matérialisée par de la farine. Pour embraser un élément ou une personne il est nécessaire de l'entourer '*d'huile*' et donc de farine. Toute personne hors combat (*en « Agonie »*) peut être brûlée vive si on parvient à en faire le tour à l'aide *d'huile*. De même, si on parvient à faire le tour d'une tente à l'aide *d'huile*, on peut ainsi brûler tout ce qui s'y trouve : personne ou objet.

Nota : Si la personne est sonnée ou endormie. Il n'est pas si simple de la faire brûler. Dans ces 2 cas de figure, la personne reprend conscience. Si la personne était endormie, il vous faudrait la réveiller. Elle passera immédiatement à « Blessé » et devra se rouler au sol pour simuler qu'elle éteint le feu. Maintenant si par miracle vous ne l'avez pas encore achevée elle pourra lutter pour sa vie.

4.5. AUTRES NOTIONS IMPORTANTES :

Zones et objets hors-jeu :

Ils sont entourés de rubalise et sont considérés comme étant « hors-jeu ». Ils restent donc accessibles que ce soit pour des raisons de sécurité ou pour conserver des affaires personnelles en dehors du jeu. De plus amples précisions seront données sur cette zone lors du briefing.

Il est rigoureusement interdit de placer ou cacher des objets de jeu ou vous-même dans ces zones.

Le temps :

Ce GN est organisé selon un découpage temporel en 4 cycles. A savoir, le premier cycle aura lieu du vendredi midi au vendredi soir, le deuxième cycle, de la tombée de la nuit au lever du soleil le samedi, le troisième cycle se passera du lever du soleil samedi à la tombée de la nuit, et le quatrième de samedi soir à la fin du GN dimanche matin.

Ce découpage permettra de compter certaines compétences que les joueurs devront activer par cycle pour y avoir accès.

5. SAVOIR ET ÉVOLUTION

5.1. LES AIDES DE JEU

Dans le monde des « Terres inconnues », certaines compétences sont plus complexes dans leur utilisation comme notamment dans les domaines de l'artisanat, la magie, la chasse... Pour faciliter la vie aux joueurs, des aides de jeu leur seront fournies. Elles renferment le panel de connaissances accessibles à celui-ci en début de jeu et pourront être complétées au fur et à mesure des expériences de chacun. Ils prendront la forme de petits calepins, identifiant la connaissance, leur coût (lorsqu'il y aura besoin), le temps de réalisation lié et les matières premières à fournir.

Dans ces aides de jeu les personnes qui exercent un métier découvriront aussi les possibilités d'évoluer, soit dans leur propre métier (nouvelles compétences disponibles), soit en apprenant un autre métier. Ces évolutions se feront par le biais d'objets d'amélioration fabriqués en jeu.

Attention, en tant qu'objets de jeu, ces aides de jeu peuvent être volées et récupérées par d'autres joueurs. La seule possession d'un tel ouvrage ne permet pas d'avoir accès aux métiers auquel il est lié, mais dans certains cas il pourra amener des informations précieuses à la personne qui le consulte comme par exemple la liste d'ingrédients d'une potion rare...

5.2. B-A BA DE L'ALCHIMIE :



Dans le jeu, il sera possible de faire appel à diverses sciences ou artisanats pour décupler les compétences ou capacités de vos personnages. Ainsi il existe plusieurs types de préparations produisant après absorption des effets particuliers. Les chapitres suivants présentent aux joueurs l'essentiel à savoir dans leur création et leur utilisation.

POTION / ELIXIR / ESSENCE / POISON...



La création de diverses décoctions est réservée aux personnages ayant la compétence d'artisanat adéquate : les alchimistes. L'utilisation quant à elle est accessible à tous mais est régie par certaines règles.

Chaque création alchimique possède une couleur, une forme, un parfum ou encore un goût spécifique. Seul un expert est capable d'identifier sans consommer la décoction grâce à ses compétences et à son savoir (décrit dans son aide de jeu). Néanmoins il est également possible de connaître une potion en la consommant si l'on retrouve de mémoire les ingrédients qui la composent. L'utilisation d'une potion, elixir, essence, parfum, etc. consomme entièrement le produit. Il n'est donc pas réutilisable. La fiole utilisée devra être rendue à la Chambre des métiers située au coeur du village.

Ainsi, lorsqu'un joueur utilise une décoction pour la première fois sans connaître les effets de la mixture, il pourra quand même bénéficier de l'effet positif ou négatif de cette dernière.

Dans ce cas précis, la présence d'un MJ sera indispensable pour vous décrire vos sensations, sinon l'effet sera perdu (sauf cas d'un poison, voir plus haut "Empoisonnement"). Attention, dans certains cas l'activation de l'effet peut être liée à une action. Si celle-ci n'est pas accomplie, l'effet sera alors perdu. Il peut aussi avoir recours aux services d'un professionnel (médecin ou alchimiste) pour identifier et acquérir les connaissances nécessaires à son utilisation. Le joueur pourra par la suite utiliser indéfiniment ce type de potion et bénéficier de son effet.



6. LES RESSOURCES

Le système de ressources est primordial dans « Terres inconnues ». Il est le fondement du fonctionnement des différents artisanats. On distingue plusieurs phases dans leurs utilisations, l'extraction ou la génération, la transformation et utilisation.

A la base on distingue 5 **ressources primaires** sur le GN : **la pierre / la terre / le bois / le végétal / le gibier** récupérables à des endroits déterminés du site. Ces ressources sont utilisables directement sous leur forme brute pour des applications bien précises ou peuvent être raffinées.

La pierre :

Issue de l'extraction des sols sous sa forme brute elle permet de réaliser des constructions. Une fois raffinée, on y récupère des **minerais** ressources secondaires ou des **pierres précieuse brutes** ressources tertiaires utilisées dans des artisanats comme la joaillerie, la forge...

La terre :

Issue de l'extraction des sols sous sa forme brute elle permet de réaliser des constructions. Une fois raffinée, on y récupère de **l'argile** ressource secondaire utilisée dans des artisanats comme la poterie.

Le bois :

Issue de l'exploitation des forêts sa forme brute permet de réaliser des constructions. Une fois raffiné, on y récupère des **planches** ressources secondaires ou des feuilles de **parchemin** ressources tertiaires utilisées dans des artisanats comme la menuiserie, la papeterie...

Le végétal :

Issue de l'exploitation de la flore, il peut prendre différents aspects : fleurs, champignons... Sous leur forme brute elles peuvent être utilisées comme nourriture ou cataplasme. Une fois raffinée, on y récupère de **l'essence** ressource utilisée par certains artisans comme l'alchimiste...



Gibier :

Une fois la ressource du chasseur échangée, on y récupère des **composantes animales** (peau, bave et sang) utilisées dans des artisanats comme l'alchimie, la parfumerie...

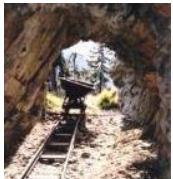
Les transformations par les artisans se dérouleront en lien avec le MJ présent à la Chambre des métiers au cœur du village.

Si l'on trouve une de ces ressources sans être récolteur, il est permis d'aller chercher un expert capable de reconnaître ou de confirmer l'identification de celle-ci. L'apprentissage de la récolte est possible, il est régi par les règles d'évolution des métiers.

Important : Ne prenez pas peur devant la masse d'information, les récolteurs et les artisans auront une aide de jeu qui récapitule les ressources primaires récupérables, les méthodes et conditions pour la création de ressources secondaires dans le domaine relatif à son métier.

6.1. EXTRACTION ET RÉGÉNÉRATION :

L'extraction des ressources industrielles de base : **Pierre / Terre / Bois** se présente sous la forme respective : **de gros bloc argenté / gros bloc marron / grosse bûche**. Elles se récupèrent sur certains points établis du site.



Mine, Puits et Scierie :

- **Les mines de minerais** se trouvent dans la forêt et apparaissent en surface comme un tas de cailloux. Les filons exploités dans les souterrains sont inaccessibles.
- **Les puits de terre** sont des étendues d'eau comblées par les sédiments et les végétaux.
- **Les scieries** se trouvent dans des clairières, plus ou moins grandes, reconnaissables par les tas de bûches qui y trônent. Le bois débité pour les aventuriers est reconnaissable à une inscription argentée sur chaque bûche.

Transport des ressources : les ressources sont des objets très volumineux et encombrants, il est difficile de les transporter. Seuls les joueurs qui exercent un métier de récolte ou qui s'équipent d'un objet d'amélioration pourront transporter plusieurs ressources. Toute autre personne pourra transporter une seule ressource.

Régénération des ressources : Les mines les plus proches du village possèdent un grand nombre de ressources exploitables par cycle, si avant le crépuscule une mine semble vidée, la nuit permettra de régénérer son contenu.

Utilisation des ressources : Un site fournira des ressources de base nécessaires à la fabrication d'objets courants mais pourra également générer des ressources plus rares ou plus puissantes au fil du jeu.

Les différents outils d'amélioration disponibles vous donneront les clés pour réussir des avancées technologiques sur les mines, puits et scieries. Ainsi les compétences d'un **ingénieur** seront sûrement à mettre à contribution.

La récupération des deux autres ressources : **Végétal et Animal** se fait au travers du site de jeu, ou dans des lieux de culture. Vous aurez la possibilité, si vous possédez le métier d'herboriste ou de chasseur, d'avoir accès à ces ressources primaires : **gibier, fleurs, champignons**.



- **Le Gibier** est situé dans la forêt. Des pistes de passage d'animaux seront matérialisés par des bouts de fils de laines jaunes qui vous mèneront jusqu'à vos proies. Là, vous y trouverez de **votre trophée de chasse** représentés par une plaque de lino avec le nom de la proie. Les joueurs possédant la compétence **chasse** pourront aller récupérer les précieuses ressources.

- **Les fleurs et champignons** poussent dans la nature en toute liberté. Certains sites de floraison ou de récolte sont connus, mais d'autres restent à découvrir. Seuls les joueurs possédant le métier d'herboriste sait les reconnaître et les ramasser.

Attention : Certaines ressources étant fragiles, seules les personnes ayant les connaissances

pourront les acheminer (spécifié dans les aides de jeu).

Régénération des ressources : Selon les lunes ou les cycles, la Faune & la Flore pourront se régénérer.



6.2. TRANSFORMATION ET UTILISATION :

Une fois les ressources en votre possession vous avez deux solutions, les utiliser dans l'état, ou les transformer. La transformation vous permettra d'avoir un produit plus fin et plus performant vous permettant ainsi de réaliser plus de choses, mais elle ne peut être effectuée que par un joueur possédant le métier adéquat.



Les minerais : Ils permettent de réparer les armures en métal telle la plaque ou encore la maille et peuvent être un composant des différentes constructions complexes ou outils. Ils peuvent être transformés par un orfèvre, un forgeron ou un ingénieur.

L'argile : Il est utilisé pour pouvoir réaliser des objets de base essentiels à certains artisanats. Il peut aussi être un composant des différentes constructions complexes ou outils nécessaires aux récolteurs par exemple.



Le sang et la bave: Elles peuvent également être transformées pour réaliser des potions, elixirs, poisons, cataplasmes, etc. Pour cela, il faut avoir un des métiers savants.

La peau : Transformée en cuir par le menuisier-tanneur, elle permet de réparer les armures de cuir, rapiécer les manteaux, les tuniques, les pantalons et de créer des bandages nécessaires à la médecine.



Les fleurs : Elles peuvent être utilisées pour séduire quelqu'un mais sont plus efficaces si elles sont transformées en potions par un alchimiste par exemple. Il en existe de nombreux types que seuls les herboristes sont capables d'identifier.

Les champignons : Eux aussi sont utilisables dans certains métiers comme ingrédients ou essences. Il en existe de nombreux types et autant de spécificités plus ou moins nocives.



Des aides de jeu décrivant précisément ce que doivent savoir les joueurs qui exercent un métier, qu'il soit de récolte (franc-piocheur, herboriste, chasseur), d'artisanat (potier-orfèvre, forgeron, menuisier-tanneur) ou un métier savant (médecin, ingénieur, alchimiste) seront fournies.

7. MATÉRIEL DE L'AVENTURIER

Les joueurs ont accès à presque toutes les armes proposées, le tout est de rester dans le cadre du personnage et de son interprétation. Les armes à feu seront accessibles après discussion avec les organisateurs. De même, les restrictions d'équipement seront identifiées dans les fiches de personnage.

Exemple : Un noble précieux de l'empire ne se battra pas à la hache à 2 mains comme un vulgaire barbare Kaï.

7.1. BOUCLIERS :

Un bouclier n'est pas considéré comme une arme mais comme une protection, il permet de parer les attaques de n'importe quel arsenal mis à part les armes à feu. Il est de taille variable et indestructible sans une compétence particulière. Normalement, il occupe un bras et empêche donc d'utiliser celui-ci pour manier une autre arme. La targe est le seul bouclier qui déroge à la règle. Même si un bouclier n'est pas considéré comme une arme, certaines compétences pourront être utilisées au travers de celui-ci.

On classifie les différents types de bouclier selon quatre catégories :

La targe :



Petit bouclier léger utilisé par les guerriers très agile et mobile en renfort de protection. On le retrouve généralement sous forme de petit disque de métal ou de bois ne dépassant pas les 40 cm de diamètre. Fixé à l'avant-bras, il n'occupe pas la main du porteur et permet donc l'utilisation d'une arme dans cette main.



La rondache :

Est une protection plus lourde et importante que la targe mais permettant une bonne maniabilité. maintes fois son efficacité au combat a été prouvé. Il est utilisé par des guerriers polyvalents pour s'adapter aux différentes situations de bataille. Généralement ronde, son diamètre ne dépasse pas les 60 cm néanmoins il prend d'autres formes dont l'envergure totale ne dépasse pas elle aussi 60 cm.

L'écu :

Couramment utilisé par le guerrier de métier, il fait partie à part entière de la technique de combat de son utilisateur. Son envergure et son poids plus important, nécessite un entraînement poussé pour permettre un maniement efficace. Il garde néanmoins une maniabilité correcte au contraire de son grand frère le pavois. Son envergure plus grande, apporte une protection importante pour son propriétaire, elle varie au maximum de 60 cm de large pour 100 cm de long.



Le pavois :



Il est le rempart ultime du soldat. Son envergure imposante et sa résistance en font une protection à toute épreuve capable de résister aux coups les plus sauvages. Comme son petit frère, il nécessite un entraînement poussé tant son emploi est complexe. Utilisé en escouade il est un avantage certain dans un affrontement. Son envergure varie de 100 cm de large à 140 cm de haut.

7.2. ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes factices utilisées devront satisfaire aux conditions de sécurité les plus élémentaires :

- Ne pas contenir de métal
- Être rembourrées de mousse, de façon à garantir la protection de l'armature.
- Les extrémités de l'armature doivent être protégées par du cuir et/ou du liège (ou équivalent)

D'une manière générale, elles ne doivent pas pouvoir occasionner de réelles blessures et ne doivent pas faire mal lorsqu'un coup est porté. Il existe de nombreux sites résumant les étapes de fabrication de telles armes ou vendant des répliques homologuées pour la pratique des GN, nous vous invitons à les consulter.

En début de GN les armes seront testées sur leurs propriétaires. Les organisateurs se réservent le droit d'interdire l'utilisation de répliques ne satisfaisant pas à ces conditions.

Armes à une main courte (<70cm):

Les armes courtes sont des armes communément maniées par différents type de combattant. Leur maniement est plus facilement accessible du fait de leur taille et de leur poids même si leur maîtrise peut s'avérer très complexe. Cette catégorie regroupe armes inférieur à 70cm les dagues, les rapières , les épées, les haches

- Les dagues ne doivent pas dépasser 30 cm de longueur manche compris, la lame faisant elle au maximum 30 cm.



- Les rapières / épées courtes / glaives ne doivent pas dépasser 60 cm de lame pour une longueur totale de 70 cm.



Armes à une main longue (> 70 à 100 cm) :

Cette catégorie regroupe les épées, masses, marteau, gourdins et haches maniées à l'aide d'une seule main.

- Les épées ne doivent pas dépasser 100 cm, lame comprise.



- Les masses, gourdins et haches ne doivent pas dépasser 80 cm.



Armes à d'hast :

Cette catégorie regroupe toutes les armes à 2 mains : les hallebardes, lames doubles, les haches, masses, marteaux et épées maniées à l'aide des deux mains obligatoirement. Elles doivent toutes excéder 100 cm de longueur (Il est entendu par « lame double » une arme présentant deux lames de part et d'autre du manche) mais ne pas dépasser 180 cm. Ces armes sont des armes particulièrement impressionnantes que seuls les plus puissants peuvent manier. Cette catégorie regroupe maniés à l'aide des deux mains



Le bâton :

Le bâton est considéré comme une arme de défense. Elle n'inflige pas de dégât comme les autres. Néanmoins si ce dernier n'a pas été conçu pour être utilisé comme une arme, il peut être détruit en combat. En effet si un joueur, possédant une arme tranchante est parer par un bâton ou inversement, il peut utiliser gratuitement l'effet « Brise arme » sur celui-ci. Tant que cela n'est pas fait, le possesseur du bâton peut continuer de l'utiliser.



7.3. ARMES À DISTANCE

Armes de jet :

Cette catégorie regroupe toutes les armes lançables à l'aide d'une seule main et mesurant moins de



30 cm. Elles sont aussi diverses et variées que votre imagination peut être tordue.

Toutefois il est à rappeler qu'elles doivent satisfaire aux conditions de sécurité :

- **Dans la fabrication :** elles ne doivent pas posséder d'armature ou/et de partie extérieure solide.
- **Dans l'utilisation :** elles ne doivent pas être lancées au niveau de la tête.

Armes de trait :

Ce sont toutes les armes à distance munies d'un lanceur et d'un projectile (arc, arbalètes) ne nécessitant pas l'utilisation de système de mise à feu.



Ces armes doivent également satisfaire aux conditions de sécurité :

- **Dans la fabrication :**

- ✓ Le diamètre des embouts des flèches ou carreaux doit excéder 5 cm (de l'œil).
- ✓ Le bout des armatures des flèches ou carreaux doit être protégé par, au minimum, une couche de cuir et 3 cm de mousse.

- **Dans l'utilisation :**

- ✓ Il est interdit de viser la tête.
- ✓ Les tirs en cloche sont déconseillés.



Pistolets / Mousquets :

Cette catégorie regroupe toutes les armes à feu.

Ces armes doivent également satisfaire aux conditions de sécurité :

- **Dans la fabrication :**

- ✓ Les projectiles utilisés doivent être des cotillons en papier.
- ✓ Les pétards déclenchant la mise à feu doivent être de petit diamètre afin de ne pas faire mal sur peau nue à 3m.

- **Dans l'utilisation :**

- ✓ Il est interdit de viser la tête.



8. UN PEU DE LOGISTIQUE

Généralités :

Pour une immersion encore plus grande, il n'y aura ni eau courante ni électricité sur le site.

Le site est immense et se situe dans le Gers, à 5 km de Plaisance du Gers, à 54 km d'Auch (1h de route) et 130 km de Toulouse (2h). **Coordonnées GPS 43°36'29.9"N 0°05'55.2"E**

Il est constitué principalement de forêt et détient un lac (baignade et navigation interdites malheureusement) proche duquel le village sera installé.

Attention au Feu sur le site. Tout feu ouvert est interdit (les réchauds de cuisine sont tolérés).

Un parking sera disponible sur place.

Des toilettes sèches seront à disposition près du village et du camp PNJ.

Au sujet des repas :

Un repas chaud sera fourni le vendredi soir, le samedi soir et le dimanche midi. Il revient aux PJ de prévoir leurs repas pour le jeudi soir, vendredi midi et samedi midi. De l'eau potable et autres boissons seront à la disposition des joueurs à la taverne du village.

Pour les PNJ, tous les repas seront prévus.

Les affaires personnelles

Il faut prévoir :

- une lampe torche (le jeu se déroule en forêt) à n'utiliser qu'en cas de besoin et interdite en combat.
- un duvet (une couverture pourrait être bien plus appréciable pour l'ambiance du jeu).
- une bourse pour mettre la monnaie (qui sera fournie par nos soins exclusivement) et divers objets.
- une gamelle avec fourchette, couteau et godet pour la restauration.
- un ruban rose à attacher si vous êtes mort.
- une glacière si vous pouvez (ça peut vous permettre de garder les choses au frais si le soleil est avec nous).
- des petites affaires de recharge si jamais !!!
- Etant donné que vous allez devoir marcher un minimum, essayez de regrouper votre nécessaire de façon à vous déplacer à l'aise et de faciliter les diverses allées et venues.

Pour plus de précisions, contacter :

Orga GN Gers 2019	Jérémy	Simon	Alice	Magali
gn.gers2019@gmail.com	januskanthor@gmail.com	angelus_nigre@yahoo.fr	alice.phalangesdelilit@gmail.com	m.montagnie@gmail.com
	0683367909	0676047597	0674764410	0631491493