



2ème cycle

Compendium Règles

Version 3

Editeur responsable :

Ragnarok ASBL. Boulevard Leopold III 11/11, 1030 Bruxelles

www.ragnaroklarp.be

Modification des règles vers la version 3

REMARQUE : la dernière version publiée des règles fait foi. Chaque gardien possède avec lui un exemplaire de la dernière version en date. Si vous constatez des erreurs ou des incohérences, merci de contacter l'organisation à l'adresse ragnarokgn@gmail.com.

Chapitre 0 : Préambule

0. Note d'intention: Suppression chapitre préambule et ajout de la note d'intention

00. Fair-play: Rectification du chapitre

000.Sécurité: Précision cadre important

00000. Les enfants à Ragnarok: Précision de l'âge pour le couvre-feu.

Chapitre 1 : Personnage

1.1. Le background: Précision sur les informations de l'Univers de jeu

1.2. La race: Modification du texte de la race Hommes-bêtes

Modification Elfes

Modification interdit de la race Peaux vertes

Précision dégât du Mort-vivant

1.3. Le penchant et les compétences: Ajout de la compétence casque et Gri-Gri

1.4. Evolution: Précision apprentissage

Chapitre 2 : Principes généraux

2.3. La mort: Précision sur les esprits

2.6. Le vol et le cambriolage: Modification sur le cambriolage

Chapitre 3 : Batailles

3.1. Combat: Précision paragraphe casque

3.1.2 Coups spéciaux: Refonte des annonces

3.3 Siège: Suppression chapitre siège de caravane

Chapitre 4 : Combat Naval

4.0. La mer: Précision chapitre

Modification exploration

4.1. Les Navires: Refonte du chapitre

4.2. Déroulement du combat naval: Précision dans le chapitre

Chapitre 6 : Magie

6.1. Les sortilèges: Refonte des sortilèges

6.4. Cultes et croyances religieuses: Modification carte puissance divine

Précision objet sacré

Chapitre 7 : Compétences

Modification et/ou précision des compétences (Brise crâne, Alchimie, Apothicaire, Archerie, Arme de jet, Arme de tir (caisse de munition), Armure légère/intermédiaire/lourde, Armurier, Assassinat, Assommement, Charpentier de Marine, Chirurgien, Crochetage, Cuisine, Endurance, Endurance accrue, Forgeron, Mystique, Natation, Perce-ligne, Plongée sous marine)

Ajout de la compétence Gri-gri et casque

Chapitre 8 : Tableaux des fabrications

Modification Acide (Alchimie), Armurier, Dispersion (Poison), Objet Magique, Oeuvre d'art, Forgeron, Désinfectant (Herboriste), Stabilisant (Herboriste), Cadenas (Ingénieur), Extracteur de vie (Ingénieur), Caisse de munition (Ingénieur), Membre mécanisé (Ingénieur).

Chapitre 9 : Récapitulatif des annonces

Refonte des annonces de jeu

Table des matières

- 0. Note d'intention
- 00. Fair-play
- 000. Sécurité
- 0000. Les Gardiens
- 00000. Les enfants à Ragnarok
 - 1. Le personnage
 - 1.1. Le background
 - 1.2. La race
 - 1.3. Le penchant et les compétences
 - 1.4. Evolution
 - 2. Principes généraux
 - 2.1. Equipement, ressources et consommables
 - 2.2. La santé d'un personnage
 - 2.2.1. Les maladies
 - 2.2.2. Les poisons et drogues
 - 2.2.3. Les blessures
 - 2.3. La mort
 - 2.4. La fouille
 - 2.5. Assommement, entrave et questionnement
 - 2.6. Le vol et le cambriolage
 - 2.7. La main-d'oeuvre
 - 2.8. La bagarre
 - 2.9. Les galanteries
 - 2.10. L'éthylisme et la biture
 - 2.11. Les créatures spéciale
 - 2.12. La morsure de vampire
 - 3. Bataille
 - 3.1. Combat
 - 3.1.1. Dégâts
 - 3.1.2. Coups spéciaux
 - 3.1.3. Engins de siège
 - 3.2. Champ de bataille
 - 3.3. Siège
 - 4. Combat naval
 - 4.0. La mer
 - 4.1. Les Navires
 - 4.2. Déroulement du combat naval
 - 5. Economie
 - 5.1. Récolte des matières premières et précieuses
 - 5.2. Fabrication d'équipements et de consommables
 - 5.3. Les fabrications qui sortent de l'ordinaire
 - 6. Magie
 - 6.1. Les sortilèges
 - 6.2. Les rituels
 - 6.3. Enchantement d'objets magiques
 - 6.4. Cultes et croyances religieuses
 - 7. Descriptif des compétences
 - 8. Tableaux des fabrications
 - 9. Récapitulatif des annonces

Note d'intention

Ragnarok se veut être un mass-larp avec l'ambiance d'un petit GN, cela sous entend: Un niveau d'immersion maximum et une cohérence d'univers de jeu

Du décorum aux costumes en passant par les backgrounds et scénarii (individuels et de groupe).

L'exercice du jeu de rôle grandeur nature demande la participation volontaire et l'investissement de tous ses participants, c'est un art collectif. L'immersion qui y est recherchée dépend de chacun de ses participants et de la cohérence du tout qu'ils forment ensemble, sans quoi l'incrédulité l'emporte sur l'immersion. L'univers de Ragnarok est un monde cohérent et évolutif qui forme un cadre dans lequel doivent s'articuler différentes envies et objectifs. Pour ce faire il est nécessaire de respecter son identité.

Pour que cela soit possible, il est nécessaire de définir ce cadre. L'organisation doit fournir le tissu de l'univers duquel se draperont les joueurs pour devenir leur personnage.

Ragnarok est largement inspiré de sources populaires qui trouvent leurs racines dans des oeuvres diverses, ce monde imaginaire élaboré par les scénaristes se range dans la catégorie du "médiéval-fantastique"

Il s'agit d'un monde où la magie, les créatures surnaturelles et le divin sont incarnés. Il se situe dans un moyen-âge multiculturel fantasmé, on y retrouve donc du polythéisme et différentes époques technologiques dont la limite est fixée par la cellule d'organisation responsable de l'univers, à savoir:

- **Au plus tôt:** des cultures tribales de l'âge du bronze
- **Dans la norme:** une société féodale moyenâgeuse
- **Au plus tard:** des innovations de machines (à la condition d'un accord préalable avec la cellule Univers)

A titre d'exemple: la science-fiction moderne n'entre pas dans le cadre de Ragnarok, les téléporteurs et autres armées de droïdes n'y trouvent pas leur place.

Toujours dans le respect de l'immersion collective et de la cohérence: certaines actions ne sont pas réalisables, par exemple: la simulation de l'alpinisme est difficile à mettre en place dans un champ et demanderait trop de suspension d'incrédulité aux observateurs qui devraient prétendre que celui qui fait semblant d'escalader en marchant à quatre pattes le long d'une corde posée au sol, est en train de risquer sa vie. Encore plus difficile pour les observateurs lointains qui n'auraient pas l'information de l'action simulée.

Toutes demandes ou "audaces" sortant du cadre tracé par l'univers et toutes les simulations trop contraignantes ou impossible à mettre en place de manière crédible se verront refusées. Le but étant de maintenir une cohérence qui permettra l'immersion de tous. Dans cette démarche il est demandé au participants de s'intéresser à l'univers déjà bien fourni de Ragnarok plutôt que d'essayer d'en repousser les limites, l'organisation ne peut se permettre de suivre chacun des joueurs au gré de ses envies en l'encadrant d'un halo de cohérence qui demanderait énormément de travail quand il est question de se rassembler à plus d'un millier de participants. Pour le plus grand plaisir de tous, il est conseillé de trouver le jeu là où il est plutôt que là où il manque. Au bord du champ, vous trouverez les limites du terrain qui est loué pour l'évènement et le parking, alors qu'à quelques pas de vous, vous trouverez un millier de personnages encore inconnus en quête d'aventures.

L'immersion et la cohérence dépendent de nos efforts à tous, dans notre attitude, dans notre jeu, dans nos costumes, dans notre décorum,... tout le monde n'a pas la même expérience dans ces domaines, mais tous doivent tendre à l'amélioration. Inspirez-vous des costumes des autres, demandez-leur de l'aide ou des conseils, la famille du jdrGN se doit de se tirer vers le haut.

Une certaine qualité de jeu

Donc la préservation du TI au-delà de tout (exception faite des problèmes de santé, de sécurité et de législation interne et nationale)

La qualité de jeu dépend à la fois des efforts individuels et de l'union de ces efforts dans un tout cohérent. Pour parvenir à la qualité de jeu souhaitée il est donc nécessaire de s'impliquer et de

s'associer. Il n'est donc pas envisageable de participer à moitié à un événement. Venir "juste pour boire des bières avec des potes et passer un week-end en costume-camping" au mépris du jeu n'est pas acceptable puisque cela revient à déformer l'effort de la majorité pour son confort personnel. Tous les participants se doivent de s'intégrer au jeu de manière proactive, il n'est pas question d'attendre que le monde vous soit servi sur un plateau, le joueur incarnant son personnage doit lui-même emmener son personnage à l'aventure et pas attendre son destin à la taverne ou dans son campement.

Par ailleurs Ragnarok se refuse à être comparable à un jeu vidéo, le but n'étant en aucun cas d'accumuler des "points" ou des pouvoirs, ni de "gagner le jeu". Le jeu de rôle peut être éprouvant, votre personnage peut essuyer des échecs, des déceptions et des coups du sort mais tout cela façonne son aventure et vous offre de l'expérience de jeu et des souvenirs, jamais le nombre de "cartes de jeu" que vous possédez ne devrait définir votre plaisir de jeu. L'organisation travaille à proposer une expérience humaine plutôt qu'un jeu avec des gagnants et des perdants, perdre un personnage n'est pas un échec, c'est la clôture d'un chapitre de votre expérience de jeu qui laisse place à la suivante. Avoir trop peur de voir mourir son personnage c'est souvent devoir le priver de vivre ce qu'il devrait.

La clé du plaisir en jeu de rôle est dans l'interprétation du rôle et pas dans les mécaniques du jeu. Et cette partie fondamentale du plaisir retiré, dépend quasiment exclusivement de vous.

(Time-in/Time-out) Une différenciation claire

pour les participants comme pour les bénévoles, entre ce qui appartient au jeu (Time-In) et ce qui appartient au réel (Time-Out)

Pour incarner un personnage il est important de pouvoir se dissocier de lui pour ne pas subir ses malheurs ou les affronts qui vont lui être fait. Pour les même raisons, il est aussi capital de dissocier les autres joueurs de leur personnage. Les personnages incarnés par ceux que l'on connaît en T.O. doivent être traités de la même manière que ceux dont on ne connaît que le personnage. Il est également demandé aux participants d'adopter l'attitude qui convient face à d'autres participants au profil ou au statut différent. Aucune différence ne doit être faite dans le traitement donné entre les anciens ou les nouveaux joueurs, de la même manière le respect de la personne derrière la fonction ne peut être gommé par le jeu. Les bénévoles, par exemple, ne sont pas des serveurs, les participants, ne sont pas des clients. Tout participant présent participe à rendre l'événement possible et enrichissant à sa manière et chacun a droit au respect des autres.

Si le respect des participants est obligatoire, les personnages eux, doivent s'attendre à un monde qui peut être brutal, de par son histoire ou les autres personnages. Dans le monde de Tanak il existe par exemple des esclavagistes, des cultures qui classent les races, d'autres qui méprisent et combattent d'autres religions. Jamais ces sujets sensibles ne doivent dépasser la frontière du TI, **aucune discrimination T.O. ne sera tolérée**. Toutes et tous, avec leur identités, leur convictions et leurs modes de vie sont les bienvenus à Ragnarok. Cela étant dit, il ne sera pas toléré non plus d'utiliser sa sensibilité personnelle comme un frein au jeu d'autrui. Si quelque chose vous est difficile ou blessant au-delà de votre personnage, vous en êtes responsable et vous pourrez consulter un référent de l'organisation après la scène si vous pensez que c'est nécessaire, mais le maintien du jeu commun prévaut sur votre zone de confort.

Ragnarok A.S.B.L. accepte, invite et tolère tous les profils de participants dans le cadre des règles. Le monde de Tanak, lui, malgré tous ses bons côtés, peut être hostile et cruel avec ses habitants.

La préservation de l'identité du projet

comme prévue par l'organisation sans céder aux demandes clientélistes ou aux volontés marchandes

Toujours dans une démarche de cohérence visant à l'amélioration de l'expérience proposée, l'identité de Ragnarok en tant que projet, menée en collectivité et de manière bénévole, doit être préservée. C'est à travers le jeu et sa préparation que chacun participe à cette identité, ce n'est certainement pas dans une démarche clientéliste ou marchande que l'on peut être constructif dans un projet visant à

offrir des expériences humaines enrichissantes et ludiques. Les participants payants comme les organisateurs bénévoles se rassemblent pour créer un univers, ils ne s'inscrivent pas dans une démarche de consommateurs et/ou de marchands. Cette lettre d'intention se veut être le garant de cette ligne de conduite, en servant de référence à chaque fois que le besoin s'en fera ressentir et tous doivent l'accepter et la respecter comme la carte d'identité du projet.

Dans ce cadre il tient également à coeur de rappeler l'importance du respect du matériel et du terrain BIO, qui sont le squelette de Ragnarok et qui nécessitent une gestion responsable, notamment des déchets, et un partage raisonné des différentes tâches au sein des groupes.

Ragnarok ASBL et ses événements veulent offrir des expériences enrichissantes, c'est une chance et pas un dû.

Une organisation sérieuse

et une équipe d'organisation, disponible et investie, claire et transparente, notamment dans sa communication, aussi bien au sein de l'organisation que vis-à-vis des participants.

Les organisateurs bénévoles de Ragnarok forment une équipe qui fait le sacrifice de son propre jeu pour celui des autres en prenant en charge les coulisses de l'univers. Des gardiens et gardiennes aux bâtisseurs et bâtisseuses, en passant par les scénaristes et les PNJ, jusqu'aux membres de l'A.G et du C.A., tous doivent prendre à coeur leur rôle dans le cadre du projet. Chacun doit connaître son rôle et celui des autres et en respecter les limites, les décisions devant être prises par les cellules responsables et ultimement par l'A.G.

La volonté de devenir ou de rester membre de l'organisation (et/ou PNJ) doit être motivée par l'envie d'entretenir et/ou d'améliorer les événements et pas, par exemple, par la curiosité des coulisses, des motivations égoïstes ou l'obtention de passe-droit. Il est nécessaire de pouvoir se rendre disponible tout au long de l'année pour participer de manière efficace à l'organisation, (à différentes fréquences selon le rôle et ses obligations). L'équipe d'organisation se doit d'être transparente quant aux mécaniques mises en place en son sein et dans sa communication, seuls les éléments scénaristiques ont valeur de secrets. L'A.G. élue conserve le droit de retirer ou d'interdire à tout moment l'accès à l'équipe d'organisation à toute personne dont elle estime qu'il/elle entrave volontairement ou involontairement la bonne organisation des événements ou la bonne gestion de l'A.S.B.L.

Le rôle de l'A.G.

La prise de décisions organisationnelles, la gestion du budget, du matériel et des énergies disponibles avec pour objectif l'optimisation des événements dans le respect de cette lettre d'intention et la pérennité de l'A.S.B.L.

Sous contrôle de l'A.G. l'organisation se réserve le droit de refuser la participation de quiconque lui en donnerait des raisons valables et ce même lors des événements.

Faire partie de l'organisation c'est se mettre au service du jeu, pas des joueurs ou de soi-même.

-"Ragnarok se veut être une grande famille qui pratique ensemble un art collectif avec pour but d'offrir des expériences enrichissantes et ludiques. Si tu es en accord avec ces intentions, bienvenu dans la famille."

Fair-play

Sans fair-play de la part de tous les participants, le GN est impossible. Nous faisons confiance à tous nos participants pour respecter les règles (et leur esprit) et pour adopter un comportement responsable.

- Tout acte de violence physique, le harcèlement moral, les insultes non en rapport avec le jeu, les menaces non en rapport avec le jeu à l'encontre d'un autre participant sont proscrits.
- On s'excuse lorsqu'on donne un mauvais coup.
- Les coups « mitraillette » sont interdits.
- On compte les touches reçues, pas les touches données.
- Les zones sanitaires ne sont pas des zones de jeu.

En cas de doute, on n'interrompt pas le jeu et on va voir discrètement un Gardien pour en parler.

Le non-respect de ces règles de fair-play entraînera une exclusion définitive du participant.

Sécurité

Important !

La sécurité des participants prime toujours sur le jeu.

La sécurité - physique et mentale - est l'affaire de tous ! Chaque participant doit éviter de générer ou de participer à des situations dangereuses. En cas de réel danger, le jeu sera stoppé par les Gardiens (arbitres).

Nous comprenons que certains moments de jeu peuvent être difficiles psychologiquement. Si le besoin s'en fait sentir, un participant peut quitter le jeu de son propre chef et en toute conscience à tout moment en se mettant sous forme d'esprit. Si cela devait arriver, toujours sous forme d'esprit, le participant contactera un référent de l'organisation qui décidera des conséquences en jeu.

Chaque participant est continuellement responsable du fait que son équipement (armes en mousse, armures, boucliers, etc.) soit sans danger pour autrui. Vérifiez régulièrement l'état de votre équipement car vous en êtes toujours responsable.

Dès le moindre doute, allez voir un Gardien pour avoir son avis. Si un Gardien décrète qu'une arme ou une armure est dangereuse, elle doit immédiatement être mise hors-jeu (TO) et ne peut plus être utilisée par qui que ce soit.

Vous devez être particulièrement attentif et précautionneux dans les situations de combat et de batailles:

- restez maître de vos coups (force, direction ...) : on joue la touche.
- ne frappez jamais d'estoc.
- ne visez délibérément ni la tête ni les parties génitales.
- ne tirez jamais une flèche sur quelqu'un à moins de 10 m de vous.
- faites attention aux personnes à terre: n'écrasez personne.
- évitez les accidents avant toute chose.

Les "champs de bataille" (batailles de grandes ampleurs) sont interdits aux personnes de moins de 16 ans.

En cas de problème, un poste de secours médical se trouve sur site et peut intervenir sur une demande talkie d'un Gardien ou d'un organisateur.

De plus, plusieurs **lieux d'accueil TO** sont également mis en place si vous avez besoin de souffler, de décompresser ou de discuter d'une situation de jeu que vous avez vécue et qui vous déborde.

Le non-respect de ces règles de sécurité entraînera une exclusion définitive du participant.

Les Gardiens

Les Gardiens sont des personnages spéciaux qui veillent au respect des règles de l'univers, c'est-à-dire les règles de jeu du présent compendium. Les gardiens ont des pouvoirs surpassant le commun des habitants de Tanak, et sont donc capables de lancer des sorts. Ils ne le font que quand il y a un danger pour les participants, ou pour une raison TI.

Autrement dit, les Gardiens sont les arbitres du jeu que vous pourrez reconnaître au tabard blanc et noir qu'ils arborent. Les Gardiens veillent au bon déroulement du jeu, dans des conditions de sécurité maximale.

Tous les participants doivent immédiatement obtempérer à l'injonction d'un Gardien.

Les gardiens peuvent également lancer des injonctions spéciales :

- "Time Out" : le jeu s'arrête, tous les participants cessent leur action et lèvent leur arme garde vers le haut.
- "Time In" : le jeu reprend là où il s'était arrêté.
- "Time Freeze" : le temps est gelé, les participants ferment les yeux et se bouchent les oreilles.

Les enfants à Ragnarok

La dimension pédagogique et la découverte, notamment à destination des plus jeunes, sont deux des principes clés de Ragnarok. Néanmoins, le nouveau cycle et son ambiance, voulue intrinsèquement plus sombre, nous obligent à distinguer nos jeunes participants au sein de l'événement.

Dans tous les cas, soyez particulièrement vigilants lorsque vous interagissez avec des enfants. Les enfants **ne peuvent sous aucun prétexte** participer au jeu de galanterie. Les adultes ne peuvent également pas impliquer les enfants dans ce jeu de galanterie sous peine d'exclusion du jeu et du site.

Les enfants en dessous de 12 ans

Les enfants en-dessous de 12 ans n'auront pas de fiche de personnage (et donc pas de compétences de jeu permettant de faire des dégâts).

Les enfants de moins de 12 ans porteront un bracelet de couleur différente avec le nom de la personne responsable et le nom de sa caravane.

Les enfants de 12 à 16 ans

Les enfants à partir de 12 ans auront accès à une fiche de personnage.

Les enfants de 12 à 16 ans ne peuvent pas participer aux combats et aux bagarres, ils ne font pas de dégâts. Si des enfants se battent, cela est considéré comme un jeu. Ces enfants ont interdiction d'accès au champ de bataille et à la zone scénario, d'autres activités seront organisées pour eux uniquement.

Les enfants à partir de 12 ans ont quand même des points de vie et peuvent être blessés et mourir (exemple: tomber dans un piège)

Les 16 ans et plus

Ils sont considérés comme des adultes (sauf pour les jeux de galants comme précisé plus haut) et doivent se créer un personnage.

Couvre-feu

Un couvre-feu de 22H30 est d'application pour les mineurs de moins de 16 ans. A partir de cette heure-là, les enfants doivent se trouver dans leur caravane. Leurs parents sont seuls juges de ce que les enfants peuvent faire passer 22h30 au sein de leur campement. S'ils veulent leur permettre de rester éveillés, ce n'est pas un problème pour l'organisation, il ne leur est simplement plus permis de quitter leur campement.

Nous ne voulons pas faire de Ragnarok un GN interdit aux moins de 16 ans. En effet, nous pensons que l'expérience du jeu de rôle est bénéfique pour les plus jeunes. Néanmoins, dans le cadre du jeu que nous proposons, cela sera possible **SI** et seulement **SI** les enfants sont bien encadrés par leurs parents.

Nous demandons donc à tous les parents d'agir en en leurs âmes et consciences et de prendre leurs responsabilités s'ils font le choix de venir avec leurs enfants : Ragnarok n'est pas une garderie.

Annonce « ZAP »

Afin de protéger physiquement et émotionnellement les jeunes participants de Ragnarok, il existe une annonce que tous les participants peuvent faire sur un enfant : « ZAP ». Cette annonce fait fuir l'enfant pour qu'il ne puisse pas assister et/ou participer à une scène de jeu potentiellement choquante.

Expliquer à vos enfants les effets de cette annonce et comment ils doivent y réagir.

Zone « ZAP »

Afin de protéger physiquement et émotionnellement les jeunes participants de Ragnarok, il existe un moyen de mettre sa caravane ou une partie de celle-ci en "Zone Zap".

Un panneau visible « Zone Zap » doit être clairement visible à l'entrée de la caravane ou de la zone.

L'enceinte de la caravane ou de la zone doit être clairement délimitée.

Cette zone est dès lors inaccessible aux enfants, et ce, pour qu'ils ne puissent pas assister et/ou participer à des scènes de jeu potentiellement choquantes.

Il est donc essentiel d'expliquer aux enfants les particularités de ces zones et comment ils doivent y réagir, et ce, avant le début du TI.

Une caravane « Zone Zap » ne peut évidemment pas accueillir d'enfant parmi ses joueurs.

La « Zone Zap » doit être validée par les gardiens avant le début du TI.

I. Le Personnage

Tout part du personnage : sans personnage, il n'y a pas d'histoire. C'est le personnage qui pose des actes et fait des choix qui permettent au jeu de se déployer et de toucher les autres personnages. Un soin méticuleux doit être apporté à la création de votre personnage. Certes, il sera doté de compétences permettant de simuler certaines actions de jeu mais ces compétences sont loin d'épuiser toutes les possibilités d'action de votre personnage. C'est la grande force et la spécificité du GN que de permettre aux personnages de pouvoir s'appuyer sur les compétences réelles des participants qui les incarnent. Ainsi nombre d'actions n'ont pas besoin de règles de simulation: négocier, se faire des amis et des ennemis, courir, résoudre des énigmes, manger et dormir, etc. Ces actions ne nécessitent aucune règle et sont les actions que votre personnage accomplira le plus souvent. C'est à vous de créer un cadre cohérent (un « background ») pour votre personnage afin qu'il puisse poser des actes qui font sens pour lui. Ainsi, nous vous encourageons grandement à définir des « règles de conduite » pour votre personnage afin de lui donner de la profondeur.

Cependant, n'oubliez pas que vous devrez être capable d'interpréter durant plusieurs jours d'affilée ce personnage.

Ce chapitre devrait vous aider à créer un personnage qui puisse s'insérer de manière crédible et harmonieuse dans l'univers de jeu de Ragnarok

Succinctement, vous devez :

- penser à un background pour votre personnage.
- choisir une race (compétences gratuites et interdites, avantages et inconvénients).
- choisir un "penchant" qui donne accès à un ensemble de compétences.
- dépenser vos points d'expérience pour déterminer vos compétences.
- imprimer et reporter vous-même toutes ces informations sur votre fiche de personnage.
- trouver un costume adéquat et crédible (c'est-à-dire qu'il doit faire illusion et paraître réaliste).

1.1 Le Background de votre personnage

Le background de votre personnage est un descriptif permettant de donner du corps, du relief, de l'originalité et de la complexité à votre personnage. En effet, tous les personnages ont une trajectoire biographique qui les mène au premier événement auquel ils participeront. Autrement dit, le background est l'historique de votre personnage avant qu'il ne débute le jeu.

Cependant, n'oubliez pas que l'univers de jeu de Ragnarok est préexistant aux personnages qui y évoluent : Tanak (le monde connu) a une histoire, un passé mais aussi un présent (des forces en présences, des personnages remarquables, etc.). Tenez compte de ce fait lorsque vous créez votre personnage : il est peu probable qu'il soit le prétendant légitime du trône d'un puissant empire dont personne n'a entendu parler par exemple. De nombreuses et précieuses informations sont disponibles sur le site internet et d'autres participants se feront un plaisir de vous en dire plus.

Il est important de comprendre que votre personnage n'est pas encore un héros mais qu'il va peut-être le devenir. **Tous les personnages débutent le jeu en étant soit des membres d'une caravane qui sillonne les terres contrôlées par l'Empire d'Or, soit des réfugiés qui cherchent à s'intégrer à l'une d'elles.** Le background de votre personnage doit donc en quelque sorte expliquer comment votre personnage arrive à ce point de départ (les personnages réfugiés recevront un background commun de la part des organisateurs).

Nous demandons à tous les participants de prendre connaissance des informations de l'Univers du jeu (disponibles sur le site www.ragnaroklarp.be) afin que le personnage que vous créez puisse s'y insérer de manière cohérente.

Voici trois aspects de votre personnage qui devraient retenir votre attention. Il ne s'agit pas d'un questionnaire exhaustif, cependant, réfléchir à ces aspects de votre personnage devrait vous permettre de ne jamais être pris de court dans vos interactions et dialogues avec les autres participants.

- **Biographie** : votre personnage possède un nom (voire un surnom), il appartient à une race, il est d'un certain âge. Il a aussi une histoire personnelle : il est né quelque part, il a grandi dans un environnement particulier, il a appris des choses et exerce probablement un métier. Il a sûrement dû arriver des choses à votre personnage pour qu'il soit caravanier et qu'il décide de prendre la route.
- **Caractère** : votre personnage est peut-être timide ou colérique, froussard ou ambitieux. Peut-être est-il bègue ou claudicant. Votre personnage a certainement des croyances_ que ce soit envers le Prophète de Cristal ou les Anciens Dieux, voire envers des dieux nouveaux. Il nourrit probablement des espoirs et des envies, il vise peut-être un but qu'il n'aura de cesse d'atteindre. Il y a sans doute des comportements qu'il exècre et d'autres auxquels il se tient.
- **Relations sociales** : votre personnage appartient à une caravane composée de différents membres, comment s'entend-il avec ceux-ci ? Quelles relations entretient-il avec l'Empire d'Or ? Comment perçoit-il les elfes ou les rebelles ? Peut-être a-t-il un chef, des frères de sang ou des ennemis ?

1.2 La race de votre personnage

Votre personnage fait inévitablement partie d'une race ou d'une ethnie particulière. Cette appartenance confère des bonus et des malus sur différents paramètres qui représentent les dispositions physiques et culturelles des personnages.

Si vous décidez d'incarner un personnage d'une autre race que celle des humains, vous **devez** avoir un costume et/ou un maquillage adéquat.

Les compétences gratuites liées à une race ne coûtent aucun point d'expérience (XP). Les compétences gratuites liées à une race sont acquises même si elles ne font pas partie du "penchant" du personnage (voir « Le penchant et les compétences de votre personnage »).

Les compétences interdites liées à une race ne peuvent **jamais** être acquises par le personnage de cette race (même si elles se trouvent dans le "penchant" du personnage).

Remarques :

- Certaines actions de jeu peuvent induire des changements de race d'un personnage comme la morsure d'un loup-garou ou d'un vampire. Si cela vous arrive, vous serez briefé sur les règles spécifiques qui régissent cette race.
- Si, pour une raison ou une autre, votre personnage change de race de manière permanente pendant le jeu (s'il est transformé par un mort-vivant par exemple), il perd ses compétences raciales de base et prend celles de la race à laquelle il appartient désormais.

Asservis

Les asservis sont des créatures à la morphologie et la nature variable (diablotins, esprits naturels, etc.) qui ont pour caractéristique commune d'être appelées et liées par pacte à un invocateur (cf compétence invocation). Les asservis ont été invoqués par leur maître afin de réaliser leur dessein avec une obéissance aveugle. Le destin d'un asservi est irrémédiablement lié à celui de son invocateur.

Les asservis commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- immunité au sort « frayeur ».
- immunité aux poisons (« toxic »).
- immunité à l'assommement.
- un asservi doit respecter les termes du pacte scellé avec son invocateur (l'invocateur doit posséder l'exemplaire TI de ce pacte).
- un asservi blessé par une frappe "enchanted" ou "holy" subit deux points de dégât au lieu d'un seul.
- lorsque son invocateur meurt, l'asservi retourne d'où il vient s'il ne trouve pas un nouvel invocateur auquel se lier avant la fin de l'événement (dans la limite du nombre maximum d'asservis que celui-ci peut contrôler).
- L'invocateur d'un asservi doit être un personnage présent physiquement à l'évènement.

NB. Un asservi qui meurt ne peut être invoqué de nouveau, il meurt définitivement comme toutes les autres races..

Elfes

Les elfes comptent parmi les plus vieilles races qui peuplent Tanak. Originellement issu des fruits de l'Arbre de Vie, c'est un peuple gracieux aux oreilles pointues, pragmatique et raffiné. Les elfes furent les premiers à faire usage de la magie, ce qui explique que de puissants tisseurs soient issus de ce peuple. Dans son impitoyable lutte contre les elfes, l'Empire d'Or a abattu l'Arbre de Vie empêchant la naissance de nouveaux Hauts Elfes et pourchasse inlassablement ceux qui restent. Depuis 72 ans, les seuls elfes qui naissent sont issus de l'union charnelle de deux elfes de sexes opposés.

Important !

Pour des raisons inhérentes à l'univers de jeu, sachez qu'interpréter un personnage elfique sera (très) ardu. La race tout entière ayant été déclarée nulle et non avenue par l'Empire d'Or, vous serez, de facto, un fugitif. Vous serez chassé à vue par les troupes de l'Empire d'Or et pourriez être dénoncé par n'importe qui. Ne vous étonnez donc pas quand cela vous arrivera. De plus, si vous mourrez, vous ne pourrez pas recréer un personnage elfe durant le jeu. Il faut bien avoir conscience de ce que cela implique.

Les elfes commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Tisseur.
- gratuit : Archerie (les joueurs qui prennent cette compétence doivent s'acquitter du droit d'utilisation des flèches, voir « Archerie »).
- interdit : Endurance accrue.
- interdit : Perce-ligne.

Faëries

Le peuple fée ou faërie est presque aussi vieux que Tanak et compte de nombreuses créatures comme les lutins, les gnomes, les fées, les farfadets ou les korrigans. Leur corps fragile et leurs attitudes enfantines les font souvent passer pour des adolescents. Les faëries passent leur temps à créer des jeux qui peuvent avoir des conséquences désagréables pour les autres races. De ce fait, les autres races les considèrent souvent avec une pointe de méfiance qui peut se transformer en mépris.

Les faëries commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- immunité aux maladies.
- immunité au sort « bienveillance ».
- interdit : Endurance accrue.
- interdit : Galant.

Hobbits

Les hobbits sont petits et souriants. Ce peuple amical et jovial tente vaillamment de se tenir loin des conflits. En effet, plus que pour leurs talents de combattant, les hobbits sont surtout réputés pour leur sens de l'accueil. Ce sont de bons vivants, amateurs d'herbe à pipe, de bière et de bonne chère qui n'hésitent pas à organiser de nombreuses fêtes afin de partager ces plaisirs. Un vrai hobbit ne raterait un repas pour rien au monde! Ils sont habiles de leurs mains et fabriquent toutes sortes d'objets pour leur confort.

Les hobbits commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Gourmet.
- gratuit : Crochetage.
- interdit : Armure lourde.
- interdit : Arme à deux mains.

Hommes-bêtes

Ils se rapprochent plus de l'animal sauvage que de l'humain civilisé. Physiquement, ils se dressent souvent sur deux pattes, de loin ils ressemblent à un humain mais de plus près leurs nombreux traits animaux sont clairement visibles. On ne peut pas les confondre avec un humain portant juste un léger maquillage.

Il y en a de toutes sortes et tailles : insecte, amphibien, mammifère terrestre ... Ils ont parfois du mal à s'acclimater à des sociétés humaines car ils n'en comprennent pas toujours les usages tellement différents de ceux des animaux.

Pour jouer un homme-bête, il faut un costume conséquent. Nous vous conseillons de préconiser l'usage de fausse fourrure, le maquillage complet du visage, des prothèses en latex ou des protubérances bien visibles (cornes, griffes et queues). Vous trouverez des exemples dans le pinterest « Homme-bêtes ». En cas de doute, n'hésitez pas à contacter l'organisation, nous vous guiderons vers un costume approprié.

Les hommes-bêtes commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Endurance.
- gratuit : Arme à 1 ou 2 main(s) (l'un ou l'autre, au choix).
- interdit : Agriculteur.
- interdit : Duelliste.

Humains

La plus jeune des races qui peuple Tanak a également la plus grande capacité d'adaptation. C'est ce qui a permis à l'espèce humaine de proliférer aussi rapidement et de se répandre pour coloniser presque tous les types de territoires. Les humains n'ont ni facilité (compétence gratuite), ni interdit. Chaque population a su développer le savoir nécessaire à la vie dans son milieu et son environnement.

- Les humains disposent de 3 XP supplémentaires pour créer leur personnage (15 XP au total).

Morts-vivants

La non-vie est un mal qui se répand en touchant toutes les races. En effet, tout un chacun peut être transformé en mort-vivant (après son décès) par un puissant tisseur, bien que cela arrive parfois spontanément. Les rumeurs disent que ce mal est originaire des Terres de Feu de l'Empire d'Or mais personne n'en sait rien. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, goules, vivants sur le déclin et autres squelettes pullulent sur le continent et chacun sait qu'il est sage de fermer soigneusement sa porte et commencer à faire fondre les objets en argent pour en faire des armes lorsque ces choses mortes se mettent à rôder.

Important !

Vous pouvez jouer un mort-vivant inférieur, mais pas une créature spéciale comme un vampire ou une liche... En particulier, votre personnage ne commencera jamais avec des capacités spéciales autres que celles présentées dans les règles. De plus, n'oubliez pas qu'il a été constaté par le passé que les thaumaturges de l'Empire d'Or étaient capables de prendre le contrôle des morts-vivants. A bon entendre...

Les morts-vivants commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- immunité aux poisons.
- immunité à l'assommement.
- immunité aux maladies.
- un mort-vivant inférieur blessé par une annonce « crush » ou « holy » subit deux points de dégât au lieu d'un seul.

Nains

Les nains sont une des plus anciennes races de Tanak. Petits et fortement charpentés, ils vivent pour la plupart dans la Bouche de Tanak, retranchés derrière les portes d'airain d'Amrung Dohr, la citadelle souterraine. Les nains passent leur vie sous terre à creuser ou combattre. Cependant, certains font le choix de vivre au grand air pendant quelques temps comme un rite initiatique avant de devenir adulte. De caractère rugueux pour ne pas dire bourru ou renfrogné, ils n'apprécient que très moyennement le contact avec les autres races si ce n'est les elfes avec lesquels ils sont étroitement liés.

Les nains commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Armure intermédiaire.
- gratuit : Brasseur.
- interdit : Galant.
- interdit : Natation.

Peaux vertes

Les peaux vertes regroupent toute une série de races : gobelins, orcs et autres. Le commun des mortels, n'arrivant pas à les différencier, a fini par les nommer « Peaux Vertes », leur seule caractéristique commune, en somme. Ce peuple est primitif et violent. Il consacre la plupart de ses efforts à la guerre.

Les peaux vertes commencent le jeu avec les compétences gratuites et les interdits suivants :

- gratuit : Endurance accrue.
- gratuit : Entrave.
- interdit : Chirurgie.
- interdit : Pêcheur.

1.3 Le penchant et les compétences de votre personnage

Lorsque vous créez votre personnage, vous devez lui choisir un "penchant" parmi les 4 disponibles. Chaque penchant représente l'inclinaison naturelle de votre personnage, ses centres d'intérêt et ce en quoi il est « bon ». Chaque penchant donne accès à des compétences. Certaines de ces compétences, marquées d'une astérisque, sont exclusivement réservées au penchant en question.

Le choix du penchant de votre personnage est primordial puisqu'il va déterminer l'essentiel des compétences que votre personnage va pouvoir maîtriser et donc l'équipement qu'il va pouvoir utiliser. En effet, votre personnage pourra être doté de maximum 2 compétences choisies dans un ou deux autres penchants pour autant que ce ne soient pas des compétences réservées (en plus d'éventuelles compétences raciales). Ex : *Un occultiste pourrait prendre la compétence « endurance » du penchant des armes mais pas la compétence « endurance accrue » qui lui est réservée (marquée d'une astérisque).*

Vous disposez de **12 points d'expérience** (XP) afin de doter votre personnage de compétences. Il n'existe aucun prérequis ou condition nécessaire avant de pouvoir choisir une compétence si ce n'est la limite des 2 compétences hors de son penchant. Les XP non dépensés peuvent être thésaurisés. Il n'y a pas de réduction de coût d'apprentissage quand on apprend une compétence qui englobe une autre que l'on possède déjà.

Le descriptif complet des compétences se trouve en fin de Compendium.

Les sorts et coups spéciaux peuvent être utilisés 1 fois par jour. On peut prendre jusqu'à trois fois la même compétence ou le même sort afin de pouvoir l'utiliser plusieurs fois par jour (la compétence coûte chaque fois le même nombre d'XP). La compétence « assassinat » fait exception à ces règles (voir : « compétence assassinat »).

Les coûts en XP indiqués dans les tableaux sont les coûts totaux. Ex : *pour acquérir la compétence "galant" au niveau 3, il faut dépenser 3 XP (et non 1+2+3).*

Remarque :

Rappelez-vous que le but d'un jeu de rôle grandeur nature n'est pas de « gagner la partie » mais bien de vivre ensemble une histoire pleine de péripéties. Ainsi, un personnage n'a pas besoin de 150 compétences différentes pour être intéressant à jouer. Au contraire, un personnage avec des faiblesses, des limites ou des travers sera bien souvent plus mémorable qu'un personnage surpuissant qui agit comme un zombie en cherchant des « quêtes » et qui enchaîne les « instances »

1.4 Evolution de votre personnage

Votre personnage, tant qu'il est vivant, gagne 2 XP au début de chaque événement auquel il participe. Si votre personnage meurt, il perd tous ses XP et vous devrez recréer un nouveau personnage avec 12 XP. Les XP non dépensés et gagnés peuvent être thésaurisés d'année en année. Les XP gagnés peuvent être dépensés pour acquérir de nouvelles compétences liées à votre penchant. Les XP thésaurisés ne peuvent pas être dépensés à la création d'un nouveau personnage.

NB : Un personnage gagne 1 XP au cours de l'interevent officiel.

Acquérir une nouvelle compétence se fait toujours au terme d'un apprentissage plus ou moins long en fonction de la complexité de la compétence en question.

Ainsi, pour pouvoir acquérir une nouvelle compétence, le personnage doit posséder les XP requis et préalablement trouver un autre personnage ayant la compétence souhaitée et qui accepte d'enseigner la compétence en question au personnage désireux de l'apprendre. En aucun cas, un personnage ne peut acquérir de nouvelles compétences seul (même s'il possède le nombre d'XP requis). Au terme de l'apprentissage, lorsque le maître donne son assentiment, le personnage peut dépenser le nombre nécessaire d'XP et reporter la compétence sur sa fiche de personnage. Une fois apprise, une compétence est directement utilisable.

NB. Pour la compétence « Archerie », l'apprentissage ne dispense pas du test de sécurité (à l'étendard) et permettra de recevoir ses flèches en échange de la location (voir : compétence « Archerie »).

Chaque personnage peut enseigner les compétences qu'il possède autant de fois qu'il le souhaite. Pour apprendre une compétence, il faut que celle-ci soit compatible avec ses penchants et posséder les XP nécessaires.

Un personnage ne doit pas trouver d'enseignant pour apprendre une deuxième ou une troisième fois une compétence/ un sort qu'il maîtrise déjà mais doit obligatoirement en avoir un pour augmenter de niveau dans une compétence (Ex : *il ne faut pas d'enseignant pour frapper plus souvent à "crush" mais il en faut un pour augmenter de niveau en arts martiaux*).

Important !

Cette relation maître/apprenti entre deux personnages, si elle est bien jouée de part et d'autre, peut devenir un moment de jeu de grande intensité et déboucher sur des relations durables qui vont unir vos personnages. Les relations qui se tissent entre les personnages sont essentielles à la richesse du jeu et chacun est responsable de leur épanouissement ou non. Si vous ne jouez pas bien, les autres ne voudront plus jouer avec vous et, à terme, le jeu va s'assécher de tout ce qui fait son piquant.

Ne perdez pas de vue que votre personnage gagne en « expérience concrète » durant le jeu : son réseau social s'étend, il acquiert des connaissances et des savoirs, sa fortune se construit, sa notoriété grandit. Ainsi, une part non négligeable de l'évolution de votre personnage tient simplement à comment il conduit son existence et non pas aux compétences qu'il acquiert. Et vous êtes les seuls maîtres du comportement de votre personnage, jouez-le avec honnêteté TO et cohérence TI.

Pendant pour les Armes	
Compétence	Coût XP
Alphabétisation	3
Archerie	3
Arme à deux mains	3
Arme à une main	1
Arme courte	0
Arme d'hast	3
Arme de jet	1
Arme de tir	3
Armure légère	2
Armure intermédiaire	3
Armure lourde*	4
Arts martiaux	1
Bouclier	2
Brise-crâne (2 mains)*	4/8/12
Bûcheron	2
Casque	0
Capitaine de navire	4
Carrier	2
Coup sacré*	6/12/18
Duelliste (1 main)*	4/8/12
Endurance	4
Endurance accrue*	5
Galant	1/2/3
Perce-ligne (2 mains)*	4/8/12
Marin	1
Natation	1

Pendant pour l'Art	
Compétence	Coût XP
Agriculteur	2
Alphabétisation	2
Arme à une main	1
Arme courte	0
Armure légère	2
Armurier*	4
Artilleur	2
Artisan	2
Arts martiaux	1/2/4
Barde	4
Brasseur	2
Casque	0
Charpentier de marine*	4
Chirurgien*	4
Cuisine	1
Forgeron*	4
Galant	1/2/3
Gourmet*	3
Infirmier	3
Ingénieur*	4
Liquoriste*	4
Marin	1
Médecin*	4
Natation	1
Pêcheur	2
Rebouteux	2
Taillandier*	4

Pendant pour l'Occulte

Compétence	Coût XP
Alchimie*	5
Apothicaire	4
Alphabétisation	1
Arme à deux mains	3
Arme à une main	1
Arme courte	0
Armure légère	2
Casque	0
Cueilleur	2
Enchanteur*	4
Esotériste*	3
Gri-Gri*	1/2/3
Galant	1/2/3
Glaneur	2
Herboriste	3
Invocateur*	6
Marin	1
Mystique	3
Natation	1
Souffreteux	4
Tisseur*	4

Remarque :

La liste des sorts disponibles pour les tisseurs et les invocateurs se trouve au chapitre 6 : Magie.

Pendant pour l'Ombre	
Compétence	Coût XP
Alphabétisation	3
Archerie	3
Arme à une main	1
Arme courte	0
Arme de jet	1
Arme de tir	3
Armure légère	2
Armure intermédiaire	3
Assassinat*	8
Assommement	3
Casque	0
Capitaine pirate*	4
Chasseur	2
Coupe jarret (arme courte)*	3/6/9
Crochetage*	4
Eboueur	2
Eclaireur	3
Endurance	4
Entrave	2
Galant	1/2/3
Infiltration	2
Mineur	2
Natation	1
Pirate*	2
Sapeur	2
Tourmenteur*	3
Vol*	2

II. Principes Généraux

Sont repris dans les principes généraux tout ce qui peut concerner et impacter votre personnage, quelles que soient les compétences du personnage en question.

2.1 Equipement, ressources et consommables

Voici les différents éléments de jeu que votre personnage sera amené à manipuler et échanger.

Matériel de jeu

Tous les joueurs reçoivent le même matériel de jeu de départ :

- 1 bourse « possessions cachées » de dimension réduite, pour y mettre les possessions TI que votre personnage dissimule sur lui (monnaie, ressources, consommables, etc.) (voir : fouille et vol).
- 1 sac de possessions, pour y mettre ce qui ne rentre pas dans la bourse « possessions cachées ».
- 1 sablier de 3 minutes, nécessaire pour chronométrer certaines actions de courte durée.
- 1 carte « Main d'œuvre » par événement (même si le personnage meurt !)

Equipement

Tous les personnages possèdent des compétences qui permettent d'utiliser de l'équipement. Cet équipement, que le participant doit se procurer lui-même afin de pouvoir jouer, est considéré comme de l'équipement de qualité si médiocre qu'il n'est même pas utile ou intéressant de le ramasser ou de le voler.

L'équipement de base ne peut pas recevoir d'enchantement permanent ou d'amélioration.

Remarque :

Presque toutes les compétences impliquent de l'équipement afin de pouvoir être utilisées. C'est évident pour les compétences guerrières comme les armes et les armures mais c'est aussi le cas pour des compétences comme « alphabétisation » qui nécessite des parchemins, des plumes et de l'encre ou « rebouteux » qui nécessite des bandages (voire un peu de faux sang). Pour chaque compétence que possède votre personnage, réfléchissez à l'équipement et au matériel dont vous allez avoir besoin afin de simuler les actions de votre personnage. Ces accessoires viendront agrémenter votre costume et donneront sans aucun doute plus de crédibilité et de consistance à votre personnage. N'hésitez donc pas à pousser le réalisme le plus loin possible, les actions de votre personnage n'en seront que plus remarquables et il gagnera en notoriété.

Outre cet équipement médiocre, votre personnage pourra acquérir de l'équipement de bien meilleure qualité durant le jeu (voir chapitre 5. Économie). Cet équipement spécial est symbolisé par une petite bourse de velours de couleur contenant un parchemin qui décrit les propriétés de l'équipement en question ainsi que sa date de validité. Cette bourse et le parchemin qu'elle contient doivent être accrochés à l'équipement en question afin de pouvoir avoir un effet de jeu.

La couleur de la bourse en velours détermine la nature de l'équipement en question :

- noir : équipement de qualité ou magique (pour voler l'équipement, il faut prendre la bourse).
- vert : maladie (seuls les médecins peuvent ouvrir la bourse) (la bourse n'est pas volable).
- rouge : créature spéciale (voir : 2.11 Les créatures spéciales) (la bourse n'est pas volable et est liée à un costume).

Ressources

Votre personnage sera sûrement amené à récolter, posséder et échanger des ressources. Toutes les ressources sont symbolisées par une bourse rembourrée en satin à laquelle est accroché un jeton indiquant de quel type de ressource il s'agit. Une ressource n'est valable que si les deux éléments sont ensemble (la bourse + le jeton), si l'un des deux manque, la ressource n'est plus échangeable. Les ressources servent non seulement à fabriquer des choses mais aussi de monnaie de troc pour les transactions. Les ressources ont une durée de validité illimitée et peuvent être conservées d'année en année par les personnages jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

Monnaie

Votre personnage manipulera également de la monnaie, qu'elle soit sous forme de pièces ou de billets. Les anciennes monnaies (oboles, dricks, sesquins) ont aujourd'hui une valeur toute relative et très fluctuante puisque plus aucune des anciennes nations ne garantit les taux de change. L'Empire d'Or dispose de sa propre monnaie officielle utilisable dans tout l'Empire. Cependant, le troc de ressources est habituellement privilégié comme moyen d'échange par les caravaniers.

Consommables

Votre personnage pourra aussi fabriquer, posséder et utiliser des consommables. On désigne sous cette appellation tout ce qui produit un effet de jeu lorsqu'il est utilisé comme les potions, les remèdes, les poisons, etc. Tous ces produits n'ont qu'une seule et unique utilisation (les tickets doivent être déchirés).

2.2 La santé d'un personnage

Les maladies

Un personnage peut attraper une « maladie » (voir compétence « Souffreteux » pour quelques exemples de maladies). Il devra alors être soigné par des consommables « remèdes » après consultation chez un « médecin » (voir compétence « Médecin »). En effet, seuls les médecins peuvent ouvrir la petite bourse de velours vert qui symbolise une maladie et dans laquelle se trouve un parchemin détaillant la maladie en question et son traitement. Il est vivement conseillé aux médecins de porter des gants et un masque afin d'éviter d'être contaminé par leur patient.

En pratique, un patient qui tombe malade reçoit une bourse de velours verte qu'il n'ouvre pas et passe autour de son cou pour qu'elle soit visible. Le patient malade ne subit pas encore pleinement les effets de la maladie (il incube encore) mais se sent clairement mal et affaibli si bien qu'il sait devoir voir un médecin. Lors de la visite chez un médecin, celui-ci peut ouvrir la bourse verte et prendre connaissance de la maladie pour briefer le patient sur les effets de celle-ci, sa durée et comment la traiter.

Chaque maladie nécessite un certain nombre de remèdes pour être soignée. Chaque remède peut être administré à une heure d'intervalle. Il existe 4 types de remèdes : les remèdes communs, les remèdes de cheval, les remèdes exceptionnels et les remèdes prodigieux. Tous peuvent être fabriqués par les médecins.

Si un remède de rareté supérieure à celui nécessaire pour soigner une maladie est utilisé, il compte double pour chaque niveau de rareté au-dessus de celui requis. En théorie, toutes les combinaisons sont possibles mais, en pratique, vous serez sans doute parfois pris par le temps. Il n'est pas possible de combiner plusieurs remèdes de niveau inférieur pour obtenir les effets d'un remède de niveau supérieur. (*Ex : Pour soigner la maladie « pneumonie », il faut 8 remèdes communs. Le médecin pourra administrer 8 remèdes communs à 1 heure d'intervalle pendant 8h, ou 4 remèdes de cheval à 1 heure d'intervalle pendant 4h, etc.*).

Contagion

La virulence d'une maladie détermine le nombre de personnages qu'elle va contaminer. C'est le nombre de « doses » de la maladie que reçoit le souffreteux (le patient 0).

Il existe deux manières de propager une maladie. C'est le malade qui choisit la manière de propager la maladie qui l'affecte.

La dispersion : un malade distribue une à une ses doses de maladie à des personnages différents. Chaque personnage contaminé devient malade mais non contagieux.

La propagation : un malade donne plusieurs doses de maladie à celui qu'il contamine. Celui-ci devient malade et contagieux (et il doit distribuer les doses reçues en en gardant une pour lui).

Il est possible de combiner les deux manières de propager une maladie : en mode dispersion pour quelques doses et en mode propagation pour celles qui restent.

Un malade doit toujours conserver une dose de maladie pour lui-même sauf s'il est immunisé aux maladies auquel cas il doit transmettre toutes les doses reçues.

Les poisons et les drogues

Un personnage peut également être "empoisonné" ou "drogué" par les produits consommables d'un "apothicaire" (voir compétence « Apothicaire »).

Afin de supprimer les effets d'un poison, le personnage doit ingérer un "antidote".

Afin de supprimer les effets d'une drogue, le personnage doit ingérer une "purgé".

Dépendance : lorsqu'un personnage consomme une drogue, il devient immédiatement accro à celle-ci et fera tout pour prendre une dose toutes les 24h. S'il n'y parvient pas, il devient trop faible que pour entreprendre n'importe quelle action nécessitant une compétence (se battre, lancer des sorts, etc.) jusqu'à ce qu'il ingère une dose. Prendre une ou plusieurs purges (en fonction de la drogue) supprime la dépendance.

Les blessures

Un personnage possède de base **1 point de vie par localisation** (1 pv/loc). Ce nombre de points de vie de base peut être augmenté par les compétences « endurance » et « endurance accrue ». Il est également possible de porter des armures pour se protéger (voir 3.1 : Combats et compétence « armures »).

Il existe **6 localisations** : tête, tronc, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche.

La localisation tête existe, cependant, il est interdit de la viser spécifiquement. Si malencontreusement la tête est touchée, la blessure doit être jouée et soignée normalement.

Quoi qu'il arrive, un personnage ne pourra pas posséder plus de 3 points de vie par localisation (3 pv/loc avec endurance + endurance accrue) sauf avec le sort "berzerk" (et sa version de masse).

Chaque coup donné par une arme inflige 1 point de dégât à la localisation touchée même lorsqu'il est accompagné d'une annonce (sauf "Paf"). Si le membre n'est pas protégé (ou plus) par une armure, il est « légèrement blessé ».

Une « blessure légère » non soignée après 6 heures s'infecte et fait perdre 1 point de vie supplémentaire à la localisation en question jusqu'à ce qu'elle devienne une « blessure grave ».

Lorsqu'un membre tombe à 0 PV, il devient « gravement blessé » et ne peut plus être utilisé. De plus, un membre « gravement blessé » nécessite d'être soigné par des moyens adéquats (chirurgien ou sort adéquat).

Un membre « gravement blessé » non soigné après 6 heures entraîne la perte définitive du membre en question : il doit être amputé par un chirurgien afin de soigner le personnage gravement blessé.

Lorsque la tête ou le torse tombent à 0 PV, le personnage devient « agonisant » : il tombe par terre et il ne sait plus que gémir et se déplacer péniblement en rampant pendant 1 sablier (3 minutes). Le personnage est dans un tel état second et si faible qu'il n'est même plus capable d'empêcher quelqu'un de le fouiller (voir : La fouille d'un personnage).

Remarques :

- Pour des raisons de sécurité, ne tombez jamais en agonie dans les lignes des combattants afin d'éviter tout risque de piétinement. Si votre personnage doit agoniser alors qu'il est

engagé dans un combat de ligne, faites quelques pas pour vous retirer des combats et vous écrouler plus loin.

- Si votre personnage ne possède qu'1 PV par loc et qu'il subit des dégâts, il est directement gravement blessé.
- Si une localisation est touchée alors qu'elle est déjà à 0 PV, les dégâts sont reportés à la localisation suivante (si votre bras à 0 PV est touché, les dégâts sont infligés au tronc).

Lorsque l'agonie prend fin après 1 sablier, le personnage « gravement blessé » tombe dans le coma et devient inconscient. **Un personnage dans le coma doit être soigné endéans les 5 sabliers (15 minutes) sinon il meurt définitivement des suites de son hémorragie.**

Un personnage gravement blessé peut être « stabilisé » tant qu'un personnage avec la compétence "rebouteux" œuvre de manière continue sur son patient : les sabliers qui le rapprochent de la mort ne s'écoulent plus (sablier mis à l'horizontale). Sitôt que plus personne ne s'occupe activement du blessé grave, les sabliers reprennent leur écoulement là où ils ont été stoppés (redresser le sablier) et la mort se rapproche inexorablement.

Un personnage à l'agonie ou dans le coma peut être achevé plus rapidement. Pour cela, il faut simuler l'égorgeage, l'empalement, etc. de la victime durant 10 secondes et dire à haute voix et très distinctement « Dead ».

Un personnage peut aussi être « assassiné » (annonce "dead", voir : compétence assassinat). Il tombe alors immédiatement raide mort, plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible).

Remarque :

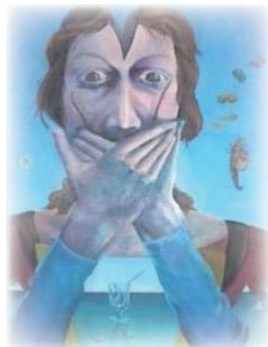
La mort d'un personnage ne doit jamais devenir anodine. Réfléchissez-y à deux fois avant d'achever quelqu'un.

2.3 La mort d'un personnage

Depuis que l'Empire d'Or occupe Harapan et empêche la tenue de la Cérémonie des Reliques, l'écrasante majorité des cimetières ne fonctionne plus et ne permet plus aux personnages de se réincarner. La mort définitive est une épée de Damoclès avec laquelle les personnages ont dû apprendre à vivre au quotidien.

Les Esprits

Lorsqu'un personnage meurt, après 3 sabliers le corps et ses possessions non fouillées se transforment en esprit. Le joueur se transforme en esprit et adopte la posture caractéristique propre à ce genre de créature avec les mains sur la bouche (cf. dessin). **L'esprit du personnage peut encore errer durant une heure mais s'il ne trouve aucun cimetière en fonctionnement, il finit par disparaître.**



Posture des esprits

L'esprit est intangible, on ne peut donc pas empêcher physiquement un esprit de circuler (Ex.: *si un personnage meurt en cellule*). L'esprit doit toujours circuler dans des zones time-in.

Un esprit ne peut pas parler ou interagir avec les autres personnages, il ne peut prendre aucun objet, mais il voit et entend ce qui se passe autour de lui. Certaines compétences permettent d'interagir avec les esprits et de les questionner (mystique).

Un esprit est repoussé par de l'encens (cf. recettes alchimiques) et évite tout contact avec sa fumée où de se rendre dans des endroits où flotte son odeur.

En cas de mort définitive (après avoir erré en esprit) le personnage n'existe plus. S'il n'a pas été fouillé, le joueur remet ses possessions à un Gardien (en gardant les bourses en elles-mêmes et son sablier).

Remarques :

- Être un "esprit" est l'occasion pour le joueur d'incarner pendant une dernière heure son personnage avant de le laisser définitivement derrière et de se rendre dans sa tente pour y créer un nouveau personnage, sans que ce déplacement soit time-out.
- Devenir un esprit est presque inévitablement synonyme de mort : même si certains joueurs utilisent des compétences particulières pour (inter)agir avec votre esprit, votre esprit ne pourra pas réincarner votre ancien personnage ensuite. Il sera mort.
- N'importe qui peut à tout moment et de façon volontaire devenir un esprit. Pour les personnages témoins ceci est perçu comme une magie séculaire que personne n'a jamais pu expliquer. Les rares fois où quelqu'un a réapparu, il avait perdu tout souvenir de cette disparition.
- Dans de très rares cas, un cimetière pourrait fonctionner. Les esprits en seraient alors informés par les Gardiens.
- Il va y avoir des morts, de nombreux personnages vont mourir, l'important c'est qu'ils aient bien vécu.

Les Zombies

Un participant peut être transformé en zombie par un autre participant.

Les zombies sont les morts-vivants les plus serviles qu'il soit : ils n'ont aucun libre arbitre et obéissent aux ordres directs reçus de leur maître ou s'attaquent à tout vivant rencontré.

Les zombies ne savent pas parler, ils grognent (sauf si on leur jette le sort « parler avec les morts »). Les zombies sont lents et se déplacent d'un pas traînant, ils ne peuvent pas courir.

Un zombie garde ses capacités de combat (y compris sa base de points de vie), mais ne peut pas utiliser la magie.

Les zombies subissent deux points de dégâts s'ils sont touchés par les annonces « crush » ou « holy » et sont immunisés aux poisons, aux maladies et à l'assommement.

Lorsqu'un zombie meurt ou que l'heure du sort est terminée, le participant redevient un esprit.

Il est impossible de soigner un zombie pour qu'il redevienne le personnage qu'il était avant de mourir.

2.4 La fouille d'un personnage

Un personnage agonisant, inconscient ou entravé ne peut pas s'opposer à une fouille faite par un tiers.

Il y a cependant plusieurs choses à distinguer :

- l'équipement spécial porté par le personnage.
- les possessions placées dans le sac « possessions ».

- les possessions placées dans la bourse « possessions cachées ».

Tous les personnages peuvent fouiller quelqu'un. **Chaque fouille dure le temps d'écoulement d' 1 sablier** (3 minutes) et permet de prendre les bourses qui symbolisent l'équipement spécial porté par le personnage **et** les possessions qui se trouvent dans le sac « possessions » du personnage fouillé. La victime d'une fouille doit obligatoirement indiquer où se trouve son sac "possession" (s'il n'est pas visible) et ne peut en entraver l'accès d'aucune façon. C'est donc seul le contenu du sac "possessions" qui peut être pris. Le sac (le contenant), doit rester avec le personnage fouillé.

On considère que le contenu de la bourse « possessions cachées » est trop bien dissimulé que pour pouvoir être pris. La bourse « possessions cachées » d'un personnage est donc protégée d'une fouille conventionnelle.

2.5 Assommement, entrave et interrogation

Un personnage peut être « assommé » (annonce « Paf », cf. compétence assommement), il est alors inconscient durant 2 sabliers (6 minutes).

Un personnage agonisant ou inconscient peut être « entravé » (voir compétence « entrave ») pour une durée d'une heure maximum. **Cette entrave doit pouvoir être ôtée (en time-out) par la victime**, elle ne peut pas représenter un risque pour le joueur.

Un personnage entravé peut être soumis à la question par un « tourmenteur » (cf. compétence tourmenteur). Une séance de torture dure 5 sabliers (15 minutes) et entraîne inévitablement au moins une séquelle physique permanente (cicatrice, brûlure, blessure, etc.) à une localisation au choix du tourmenteur.

De plus, pendant une séance de torture, le tourmenteur peut poser 3 questions à sa victime:

- si celle-ci répond aux 3 questions par la vérité, rien ne se passe.
- si celle-ci ne répond pas à l'une des 3 questions, elle subit une deuxième séquelle physique permanente.

Une séquelle physique permanente doit être matérialisée par le participant (maquillage, prothèse, etc.). Lorsqu'une localisation reçoit 3 séquelles physiques permanentes, la localisation perd définitivement 1 PV. On ne peut subir plus de 2 séquelles lors d'une séance de torture.

2.6 Le vol et le cambriolage

Lorsque les possessions sont transportées par un personnage:

Lors d'une fouille, seuls les personnages dotés de la compétence «vol» peuvent prendre le contenu de la bourse « possessions cachées » d'un personnage en plus de son équipement spécial et de ses possessions.

Lorsqu'elles ne sont pas transportées par un personnage:

Les possessions doivent être placées dans un sac « possessions » qui reste soit dans la tente ou le bâtiment (si celui-ci est entièrement TI), soit devant l'entrée de la tente (si l'intérieur de la tente est TO).

Les sacs « possessions » ne peuvent pas être fermés par des cartes « cadenas ».

Le vol d'un sac possession dure un sablier.

Les lieux TI :



Symbole décrivant qu'une zone est time-in :

Seules les tentes portant le symbole time-in permanent peuvent être fouillées, seuls les objets time-in peuvent être emportés. (Les voleurs doivent être respectueux du décorum et du matériel présent).

Afin de reconnaître clairement et indiscutablement ce qui est volable ou non dans un lieu time-in: chaque lieu doit posséder un sac portant le symbole infini fourni à l'entrée par l'organisation (attention stock limité) ou mieux, le personnage prévoyant prend avec lui une taie d'oreiller blanche.

Ce sac contenant les possessions time-in d'un lieu peut être caché, placé dans un coffre time-in fermé par un cadenas time-in, etc.

Les voleurs ne peuvent prendre que ce sac-là : il permet de simuler le butin. Une tente peut contenir plusieurs sacs time-in.

Afin de protéger leurs possessions, les joueurs peuvent venir avec des coffres (taille min 30 x 15 x 20 cm). Un coffre fait office de sac « possessions » et peut être fermé avec un ou plusieurs « cadenas » TI que seuls les personnages avec la compétence « crochetage » peuvent forcer. Un coffre « dans » ou « à l'entrée » d'une tente ne peut pas être déplacé par un cambrioleur

Par soucis de prévoyance, les joueurs désirant mettre la mention time-in sur leur tente veilleront à ne pas y entreposer d'objet ayant une valeur time-out.

Dans les cas où un voleur serait surpris dans une tente time-in, celui-ci est immédiatement maîtrisé et se couche sur le sol dans le couloir time-in du camp ou de la ville.

La ou les personnes l'ayant découvert se placent à un mètre du voleur et le jeu reprends normalement, ceci afin d'éviter les combats dans les tentes.

Le Cambriolage:

Les cambrioleurs ne peuvent prendre dans un lieu TI que ce qui se trouve dans le sac TI du lieu en question.

Les cambrioleurs doivent laisser le sac TI vide dans le lieu TI cambriolé, afin que d'éventuels autres cambrioleurs puissent savoir que le lieu a déjà été pillé.

Les coffres et portes peuvent être fermés par des cadenas time-in. Ces cartes cadenas sont fournies par l'organisation. Plusieurs cadenas peuvent être apposés pour rendre la serrure plus difficile. Plusieurs crocheteurs peuvent « travailler » en même temps la même serrure.

Les personnages dotés de la compétence « crochetage » sont capables de forcer les serrures et cadenas. Les personnages n'ayant pas cette compétence ne peuvent pas tenter d'ouvrir le cadenas.

Les lieux TO:

Les tentes ne portant le symbole time-in permanent doivent posséder un sac de ressources **devant** l'entrée de la tente

NB. Par défaut, toute tente est considérée comme étant Time-out mais elles doivent avoir un look externe TI. Toute tente TI doit dès lors être clairement indiquée par le symbole TI.

Attention: Toute personnes prise en train de fouiller une zone time-out sera immédiatement exclue du jeu et remise aux autorités fédérales (TO).

Remarques :

- Nous encourageons tous les joueurs à mettre leur sac « possessions » dans des besaces en cuir et autres sacs TI correspondant au look de leur personnage.
- Nous encourageons également tous les joueurs qui dorment dans une tente time-in à avoir au moins un coffre par tente afin de dormir plus tranquillement avec son coffre à proximité.

2.7 La main d'œuvre d'un personnage

La carte « main d'œuvre » d'un personnage symbolise le temps que le personnage passe à produire quelque chose de non qualifié ou à faire quelque chose de peu intéressant en terme de jeu comme, par exemple, marcher des heures sans que rien ne se passe, partir en mer, aider une personne ayant un savoir-faire particulier à produire quelque chose, exécuter un long rituel, nettoyer des ustensiles, etc.

La carte main d'œuvre, c'est un peu une ellipse narrative, elle signifie le temps qu'il faut pour faire une action. Ainsi, il pourra être demandé une ou plusieurs cartes « main d'œuvre » pour effectuer certaines actions de longue durée.

Une carte main d'œuvre n'a aucune existence concrète TI, c'est un objet TO permettant la simulation. Il n'est donc pas possible de voler de la main d'œuvre ou de contraindre quelqu'un à la donner de quelque manière que ce soit (un personnage peut contraindre un autre joueur à faire quelque chose, mais cet autre joueur peut être récalcitrant, le faire mal, être non productif). Par contre, un personnage peut céder volontairement sa main d'œuvre à un autre personnage. Une carte main d'œuvre est valable 1 an.

Tout personnage qui voudrait récolter des ressources premières ou rares devra dépenser 1 main d'œuvre pour que 4 personnages puissent se rendre aux lieux de récolte.

Par ailleurs, tout personnage qui veut fabriquer quelque chose en transformant des ressources devra acquérir de la main d'œuvre. En pratique, chaque fois qu'un personnage désire produire quelque chose et qu'il doit passer au Grand Bazar pour échanger ses ressources contre ses productions (voir chapitre 5 Economie), le producteur devra également donner une carte « main d'œuvre » par type de production (alchimie, forge, artisan, etc.) qu'il fabrique.

Les bardes et les cérémonies religieuses peuvent susciter un regain de main d'œuvre chez leur auditoire (voir compétence Barde et chapitre 6.4 : Cultes et croyances religieuses).

Remarque :

La main d'œuvre est un outil/support privilégié à disposition des participants afin de jouer les apprentissages.

2.8 La bagarre

La bagarre permet de simuler des affrontements à mains nues ou de résoudre des épreuves de force (bras de fer, déplacer des objets lourds, enfoncer une porte, etc.).

Remarque :

Nous insistons lourdement sur le fait que la bagarre est un système de simulation qui requiert de la maturité et de la prudence de la part des participants. **A aucun moment de véritables coups** ou des

contacts physiques violents ne sont échangés par les protagonistes : la bagarre est jouée d'avance, il s'agit juste de la mettre en scène via role-play.

Les règles de bagarre peuvent s'appliquer n'importe où.

Les Points de bagarre

Les Points de bagarre représentent l'aptitude au combat à mains nues des personnages. Plus un personnage possède des points de bagarre, plus il est fort.

Tous les personnages possèdent des points de bagarre qui sont calculés comme suit :

- **Base**: nombre de points de bagarre = nombre de points de vie actuel au torse du personnage, auquel on ajoute:
- +1 par niveau de la compétence « Arts martiaux » (max. +3) si votre personnage la possède.
- +1 si votre personnage possède une ou plusieurs armes de bagarre TI (coup de poing, tabouret, pierre, petit couteau, etc.).
- d'autres effets trouvables en jeu peuvent interférer sur ce score.

Déroulement d'une bagarre

La confrontation commence par une « empoignade » c'est-à-dire que le personnage qui veut initier une bagarre dépose sa main sur l'épaule de son opposant en lui disant « Bagarre ». Si l'opposant accepte la bagarre, il dépose à son tour sa main sur l'épaule de son adversaire et répond « Bagarre ». Les participants marquent ainsi leur accord mutuel de rentrer dans une situation de simulation de bagarre.

Si un personnage ne souhaite pas rentrer dans une bagarre, il répond simplement « non pas de bagarre ». Une personne qui refuse de simuler une bagarre en subit cependant les effets en jeu et est considéré comme le perdant de l'affrontement.

Si les deux protagonistes marquent leur accord durant l'« empoignade », la bagarre se déclenche et ils se murmurent à l'oreille leurs scores de bagarre respectifs. Celui qui annonce le plus haut score de bagarre est celui qui remportera l'affrontement à la fin de la simulation. Les participants sont libres de mettre en scène leur bagarre comme ils l'entendent **tant qu'ils ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger**. La simulation dure environ 1 sablier (3 minutes).

- **Le vainqueur** d'une bagarre ne subit aucune blessure et choisi ou non de blesser son adversaire.
- **Le perdant** d'une bagarre finit inconscient (hors de combat) pendant 2 sabliers et perd 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix, sauf si le vainqueur lui fait comprendre qu'il n'est pas blessé.
- **En cas d'égalité**, les deux adversaires perdent tous les deux 2 points de vie qu'ils répartissent entre les localisations de leur choix.

Le niveau 3 de la compétence "Arts martiaux" permet en plus d'infliger une blessure grave (la localisation est mise à zéro) à un des membres de son adversaire même en cas de défaite (le personnage l'annonce durant l'empoignade juste après son score de bagarre). C'est le blessé qui choisit la localisation sacrifiée.

Si une arme de mêlée est tirée durant une bagarre, ça devient une situation de combat classique. La bagarre est alors terminée sans gagnant ni perdant mais il y a de très nombreux endroits où les bagarres sont tolérées tandis que les combats ne le sont pas.

Les bagarres de groupes

Les bagarres peuvent parfois dégénérer en bagarre générale impliquant plusieurs participants.

La confrontation commence toujours par une « empoignade » et les participants marquent leurs accords. Ils annoncent chacun leurs points de bagarre. Les initiateurs de la bagarre annoncent

“bagarre de groupe” et toute personne voulant se joindre la bagarre pose alors la main sur l'épaule de celui qu'il souhaite soutenir et annonce

- « +1 »
- « +2 » s'il possède 5 points de bagarre ou plus
- « +3 » s'il possède 7 points de bagarre ou plus

Ce score s'ajoute alors à celui du belligérant soutenu. Une fois que tous les participants ont déclaré leur assistance, les belligérants qui ont commencé la bagarre annoncent le score de bagarre total de leur groupe.

Les participants sont libres de mettre en scène leur bagarre comme ils l'entendent **tant qu'ils ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger**. La simulation dure environ 1 sablier (3 minutes).

- **Chaque participant du groupe vainqueur** ne subit aucune blessure.
- **Chaque personne du groupe perdant** la bagarre tombe inconscient (hors de combat) pendant 2 sabliers et perd 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix
- **En cas d'égalité**, chaque personne des deux groupes perd 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix.

2.9 Les galanteries

Les galanteries sont interdites aux mineurs d'âges, quelle qu'en soit la raison et ce même si le/la mineur(e) est consentant(e). Toute personne faisant participer un mineur d'âge aux galanteries sera bannie du site.

L'acte sexuel est simulé par une série de trois « pierre/papier/ciseaux ». Le nombre d'égalités définit le degré de satisfaction des partenaires. Les galanteries ne peuvent se jouer qu'entre joueurs consentants, ceux-ci décideront si leur personnages le sont aussi ou non.

La compétence « galant » permet de jouer d'une à trois fois après que son partenaire ait fait son choix et ainsi orienter les résultats de la relation charnelle.

Si la relation charnelle se fait avec plus de deux protagonistes, chaque partenaire jouera à « pierre/papier/ciseau » avec chacun de ses partenaires. Si la relation charnelle compte plusieurs galants, les galants de même niveau annulent leurs effets. Dans le cas de galants de niveaux différents, le niveau le plus élevé soustrait le moins élevé de son niveau (Ex. : *si je suis galant niveau 3 et que mon partenaire est galant niveau 1, je peux jouer 2 fois après lui (3-1)*).

3 égalités : Excellentissime relation

Si un des partenaires est galant, son ou sa partenaire en tombe amoureux pour la durée d'un événement. Le ou la partenaire essaie de satisfaire les désirs du galant. L'amoureux(se) devient jaloux(se) des autres prétendants de son galant. Si les deux sont galants du même niveau, rien ne se passe, sinon le plus haut niveau l'emporte.

2 égalités : Très bonne relation

Si un des partenaires est galant, il peut prétendre à un petit cadeau. Si les deux sont galants du même niveau, rien ne se passe. Sinon le plus haut niveau l'emporte.

1 égalité avec deux « gagnants » : Bonne relation

Si un des gagnants est galant, il peut prétendre à un petit service. Si les deux sont galants du même niveau, rien ne se passe. Sinon le plus haut niveau l'emporte.

1 égalité avec un seul « gagnant »: Bonne expérience

Si le gagnant est galant 1 il reçoit 1 confiance sur l'oreiller, 2 pour 2 etc.

0 tirage identique

L'expérience ne répond pas aux attentes des partenaires.

0 tirage identique avec un même gagnant aux 3 tirages

C'est la panne pour le perdant.

2.10 L'éthylisme d'un personnage

Certaines boissons du monde de Tanak sont particulièrement alcoolisées (ces boissons n'ont pas l'obligation d'être réellement alcoolisées TO) et traîtres, si bien qu'elles finissent inévitablement par rendre complètement saouls les piliers de comptoirs les plus endurcis puisqu'on n'arrive pas à les détecter. Ces boissons confèrent de 1 à 3 points d'éthylisme par verre (en fonction du type de breuvage, voir compétence « Brasseur »).

Un personnage peut absorber jusqu'à 5 points d'éthylisme par pv qu'il possède au torse avant d'être saoul.

Lorsqu'un personnage est saoul, il tire au sort une carte « biture » dans la taverne la plus proche. Une nuit de sommeil supprime les points d'éthylisme reçus (rendez-les au bar orga).

Une personne saoule time-in ne peut faire aucune action nécessitant de la concentration jusqu'à ce qu'il ait terminé sa « biture » : il ne peut pas se battre, lancer de sort, crocheter un cadenas, etc.

Remarque :

Certaines boissons peuvent avoir d'autres effets en plus de conférer des points d'éthylisme (voir compétence « Liquoriste »). Celui qui vous fait boire un tel breuvage vous informera des effets que vous subissez.

Carte biture	Effet
Alcool triste	Vous pensez que personne ne vous aime et en êtes très malheureux si bien que vous pleurez et sanglotez pendant 5 sabliers (15 min).
Alcool paranoïaque	Vous croyez être suivi en permanence par des hommes en noir qui vous surveillent et complotent contre vous... Bref, des gens vous veulent du mal partout et tout le temps pendant 5 sabliers (15 min).
Alcool chantant	Vous vous mettez à chanter à tue-tête durant 5 sabliers (15 min).
Alcool heureux	Vous avez la ferme certitude durant 5 sabliers (15 min) que le monde est beau, que tout le monde est gentil, qu'il faut s'aimer les uns les autres et vous arborez un large sourire.
Alcool maladroit	L'alcool vous fait perdre votre dextérité naturelle durant 5 sabliers (15 min), si bien que vous devenez une vraie catastrophe ambulante : vous trébuchez, renversez, faites tomber des choses, etc.
Alcool dansant	Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous trémousser tout le temps, comme si des bardes jouaient un air entraînant près de vous qui vous pousse sans cesse à danser et vous dandiner durant 5 sabliers (15 min).
Alcool schizophrénique	Vous vous prenez pour quelqu'un d'autre (de préférence connu) pendant 5 sabliers (15 min).

Blackout !	L'alcool vous fait perdre la mémoire...Vous oubliez tout ce qui s'est passé ce dernier quart d'heure...
Indiscrétion	L'alcool vous pousse à révéler une vérité dérangeante sur vous-même à un inconnu dans les 5 sabliers (15 min) qui viennent.
Alcool hallucinatoire	Vous êtes victime d'hallucinations durant 5 sabliers (15 min). Ces hallucinations sont au choix mais doivent être suffisamment marquantes pour que le personnage s'en étonne.
Alcool généreux	L'alcool vous pousse à être particulièrement prodigue sur le pourboire que vous laissez au tenancier du bar.

2.11 Les créatures spéciales

Les participants qui créent des costumes impressionnants de monstre ou de créature pourront incarner ces créatures durant l'évènement. Les costumes en question devront être homologués par les Gardiens avant le début du jeu afin qu'ils reçoivent leurs caractéristiques. Les caractéristiques sont liées au costume : sans costume, pas de compétence particulière et n'importe qui revêtant le costume acquiert les caractéristiques de la créature (le participant met entre parenthèse son personnage pour incarner la créature).

Les créatures spéciales doivent porter une bourse en velours rouge reprenant les caractéristiques de la créature en question. Une créature spéciale n'a qu'une seule vie par événement mais peut être soignée.

2.12 La morsure de vampire

Une morsure de vampire n'est pas un acte anodin, les vampires n'ont pas à se cacher. Ce sont les maîtres qui dirigent la Malkovie de toutes leurs puissances. Cette morsure permet au vampire de vider partiellement ou totalement une victime et/ou volontaire de son sang. Celle-ci doit être simulée.

La morsure d'un vampire démarre quand le vampire a une main sur l'épaule et l'autre tient le poignet de la victime. Un vampire mord **toujours au poignet**.

On distingue deux approches :

- Quand le **personnage est donneur volontaire ou via gain de confiance**.
- **L'approche agressive** nécessite d'immobiliser la personne d'abord. Un personnage agonisant, inconscient ou entravé ne peut pas s'opposer à une morsure de vampire faite par un tiers.

Une fois que la morsure commence, la victime est paralysée et ne peut plus résister ou crier mais elle est consciente de ce qu'il se passe. A la fin de la morsure, le personnage ne se rappelle avoir été victime de cette morsure que si elle était donneur volontaire au moment où celle-ci a été commencée.

La morsure engendre 3 PV de dégâts délocalisés/sablier et ce aussi longtemps que le vampire le souhaite.

Après la morsure, la victime tombe en inconscience durant 1 sablier. Lors de sa reprise de conscience, la victime se sent faible pendant au moins 30 minutes. Après une morsure, un vampire a besoin de temps pour assimiler le sang de sa victime, il ne peut pas mordre à nouveau avant une durée dépendantes de ses compétences (au moins 15 minutes).

Si le vampire est interrompu par au moins un point de dégât, la morsure est totalement annulée, la victime reprend le contrôle de son corps et n'a perdu aucun point de vie.

Quand le vampire s'arrête, il annonce simplement le nombre de point de dégâts infligés en fonction du temps passé. Si la victime possédait moins de PV que le nombre de dégâts annoncés, elle prévient le vampire qui ne se soignera que du nombre de PV qu'avait la victime. La victime choisit comment elle souhaite répartir les point de dégâts sur ses localisations, elle ne doit pas informer le vampire de son choix.

Si le vampire boit le dernier point de vie de sa victime, celle-ci est en coma accéléré pour 1 sablier seulement.

NB : Avant de commencer de jouer une scène de morsure, le joueur vampire doit expliquer brièvement au joueur victime ce qui va se passer et obtenir son consentement. Il s'agit d'un échange court TO portant sur un accord des limites acceptables. Le vampire veillera aussi à zapper les joueurs mineurs si nécessaire.

III. Batailles

3.1 Combats

Une situation de combat se produit chaque fois que des personnages tirent les armes et échangent des coups. Le système de simulation des combats doit permettre de savoir à quel point un personnage est blessé et quand il meurt.

Le combat fonctionne en "points de vie localisés" c'est-à-dire que chaque localisation possède ses propres points de vie qui définissent l'état de cette partie du corps du personnage (voir 2.2.3. Les blessures). Il existe 6 localisations : 2 bras, 2 jambes, 1 tronc, 1 tête. La tête est une localisation mais pas une cible, ce qui veut dire que l'on ne vise pas délibérément la tête mais qu'un coup qui arrive quand même doit être joué.

Outre les points de vie, il est également possible d'avoir des points d'armure (pa) (cf. armures). Lors des combats, les points d'armure sont retranchés avant les points de vie sauf si la frappe est précédée de l'annonce « through ».

Remarque :

Le casque est une exception aux armures. En effet, afin de pousser les participants à se protéger la tête, tout personnage peut porter un casque avec la compétence "Casque" qui est gratuite. Ce casque offre, comme une armure, de 1 à 3 points d'armure (en fonction du type de casque) à la localisation tête (qui ne peut être délibérément visée). De plus, le port d'un casque immunise contre l'assommement. Quoi qu'il arrive, un personnage ne pourra pas posséder plus de 6 points par localisation (3 pv/loc avec endurance + endurance accrue et 3 pa/loc avec une armure lourde).

Dégâts

Chaque coup donné par une arme (quel que soit son type) inflige 1 point de dégât à la localisation touchée même lorsqu'il est accompagné d'une annonce (sauf "Paf").

Exceptions :

- Les projectiles improvisés (cailloux, choppes, tabourets, bouteilles, etc. en latex!) n'infligent aucun dégât à un porteur d'armure intermédiaire ou lourde (même pas à l'armure).
- Les projectiles des engins de siège mettent toutes les localisations et armures à 0.
- Les flèches et les armes de tir font des dégâts « through » sauf sur les armures lourdes qui superposent mailles et plates.

Coups spéciaux

Certains coups peuvent être accompagnés d'une annonce qui provoque une action supplémentaire.

CRUSH	Détruit l'arme, le bouclier ou l'armure touchée.
DEAD	Le personnage tombe immédiatement raide mort quel que soit le nombre de points de vie qu'il possède et l'armure qu'il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Le participant se relève sous forme d'esprit.
ENCHANTED	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
HOLY	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce (presque toutes les créatures).
PAF	La cible est assommée pendant 2 sabliers (6 min.) N'inflige aucun point de dégât. Si la cible reçoit un dégât, elle se réveille. Le port d'un casque immunise contre l'assommement.
SILVER	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
STRIKE DOWN	La cible est repoussée de 3 pas et doit s'asseoir les fesses contre le sol avant de pouvoir se relever (même si l'attaque est parée par un bouclier ou une arme). Attention au risque de piétinement.
THROUGH	Le coup porte en ignorant les armures.
TOXIC	La cible, au bout de 3 minutes (un sablier), tombe inconscient et démarre l'agonie. La victime a besoin d'un antidote pour sortir de l'agonie. Cette annonce ne fonctionne pas si elle touche une armure

Engins de siège

Il existe des machines de guerre qui infligent de terribles dégâts et qui sont capables de venir à bout de puissantes fortifications. Les munitions des armes de siège ne peuvent être bloquées ou parées, elles touchent automatiquement tout ce qu'elles rencontrent.

Il existe deux grandes catégories d'engins de siège offensifs. Les engins de siège antipersonnels (balistes) n'infligent pas de dégâts aux structures mais mettent toutes les localisations d'un personnage à 0 PV. Les engins de siège du type artillerie (canons, catapultes, trébuchets) infligent 1 point de dégât structurel **et** mettent toutes les localisations d'un personnage à 0 PV.

Il existe d'autres types d'engins de siège qui ne rentrent pas dans ces catégories comme les engins défensifs ou les béliers.

Les engins de siège doivent être équipés de carnets d'entretien, avec validité de l'année. Sans carnet, l'engin ne peut être utilisé. Le carnet d'entretien contient les informations suivantes : le type de l'engin, les ressources nécessaires pour le fabriquer (ou le réparer), le nombre nécessaire d'artilleurs (pour tirer) et de servants (pour le déplacer), les éventuelles caractéristiques spécifiques de l'engin (amphibie, etc).

Tout engin de siège doit être homologué par les Gardiens avant le début du TI. Chaque engin de siège doit posséder une corde de 2 mètres afin de pouvoir être saboté.

Sabotage des engins de siège :

Un engin de siège peut être saboté par un sapeur ou un ingénieur. Pour saboter un engin de siège, il faut faire des noeuds dans la corde qui lui est reliée (max. 3 noeuds). Chaque noeud prend un sablier (3 min.) pour être fait. Tant qu'il y a des noeuds dans la corde, l'engin ne peut pas être utilisé.

Un artilleur ou un ingénieur peuvent réparer un engin en défaisant les noeuds de la corde à raison de 1 noeud par sablier (3 min.).

3.2 Champs de bataille

Certains combats se dérouleront dans des lieux particuliers qu'il s'agisse d'anciennes ruines, de prendre un fortin, de progresser dans des environnements où la flore et la faune sont hostiles, etc.

Ces combats particuliers se déroulent sur un “champ de bataille” et les règles spécifiques qui s’appliqueront seront expliquées aux participants par les Gardiens présents sur place.

Voici une liste non exhaustive des éléments qui peuvent être rencontrés:

Cimetières

Il peut arriver, dans des cas extrêmement rares, qu’un cimetière soit encore actif et permette aux esprits (ceux à 0 PV au tronc ou à la tête sans avoir été soignés dans le temps imparti) de se réincarner. Si un cimetière est actif, les esprits seront prévenus par un Gardien. Les esprits seront alors irrémédiablement attirés par ce cimetière où ils peuvent aller se régénérer en y patientant durant une période donnée qui peut varier en fonction de la situation (5, 15, 30 min).

Sources de vie

Les sources de vie permettent aux tisseurs de se procurer des Pierres de Vie (dont la possession est réglementée par l’Empire d’Or). Le nombre de pierres de vie qu’elles contiennent est variable. Lorsqu’il n’y en a plus, la source est tarie. Un tisseur peut plonger sa main dans la source de vie et récupérer une pierre de vie après 1 sablier (3 min.). Après avoir récupéré une pierre de vie, le tisseur doit à nouveau patienter 1 sablier avant de pouvoir replonger sa main dans la source pour en obtenir une nouvelle.

Monolithes de vie

Les monolithes de vie sont la forme la plus grande et la plus puissante des pierres de vie. Le pouvoir qu’ils contiennent est immense. À leur contact et après 1 sablier, un tisseur peut lancer n’importe quel sortilège qu’il maîtrise sans que cela ne rentre dans le nombre de sorts par jour qu’il peut lancer. Les monolithes sont inépuisables et indestructibles. Il est impossible de déplacer un monolithe car ils sont connectés à la surface de Tanak.

Lieux d’exécutions

Dans ces endroits impies, il est possible de trancher le lien entre le corps et l’esprit d’un personnage. Si un personnage y est achevé, son esprit est instantanément détruit.

La mer

Il est possible de partir en exploration en mer et atteindre des lieux éloignés. La réussite de l’exploration dépend directement de sa préparation (cartes, équipements, informations...). L’expédition doit être soumise à l’aval d’un gardien et planifiée.

NB. Les navires en haute mer ne peuvent être vu ni entendu depuis la côte (voir 4.0 La mer).

Autres (ruines, grottes, tanières,...)

Il existe nombre d’endroits inexplorés ou oubliés des mortels. Certains de ces endroits peuvent contenir des matières premières (que seuls peuvent récolter les personnages qui possèdent la compétence adéquate), d’autres renferment des objets oubliés ou perdus. Dans certains cas, des créatures peuvent avoir établi leur campement ou leur tanière à l’endroit où se tient la bataille (ces endroits peuvent être fouillés aux risques et périls des personnages les plus téméraires).

3.3 Siège

Siège de bataille

Lors d’une bataille de grande envergure, parfois, on peut rencontrer une fortification infranchissable et qui possède un certain nombre de points de structure (défini en fonction de la muraille en question). On ne peut combattre par-dessus ! Seuls les projectiles et les sorts franchissent la muraille.

Cependant, les fortifications doivent avoir deux accès obstrués par des herses en bois pour un faire des brèches. Ces passages sont obstrués par des planches et nœuds qui les retiennent.

Lorsque des sapeurs (voir compétence « sapeur ») ont défait le ou les nœuds de tous les poteaux, une brèche est ouverte et celle-ci peut être empruntée par les deux camps.

De plus, chaque fortification doit posséder « une porte dérobée » qui simule une zone d'infiltration qui peut être utilisée par ceux qui possèdent cette compétence (voir compétence « Infiltration »). Ce passage ne peut pas être gardé ni piégé car il s'agit ici de simuler une multitude de moyens d'infiltration.

IV. Combat Naval

4.0 La mer

Visibilité et haute mer

Au-delà d'une certaine distance de la côte, les navires arrivent en haute mer. Celle-ci est marquée par des rochers. Une fois en haute mer, ces navires ne sont plus visibles depuis la côte.

Si les rochers ne sont pas clairement visibles, le navire est d'office considéré comme étant en haute mer.

De jour : Tout navire doit, afin d'indiquer qu'il est en haute mer, hisser un pavillon rouge visible.

De nuit : Tout navire est par principe considéré en haute mer et ne peut dès lors être ni vu, ni entendu.

Exploration

Il est possible de partir en exploration en mer et d'atteindre des lieux éloignés.

Les conditions seront décrites et expliquées en jeu quand l'occasion se présentera.

L'expédition doit être soumise à l'aval d'un Gardien et planifiée.

4.1 Les navires

Chaque capitaine de navire ou capitaine pirate possède son propre bateau (qu'il doit confectionner et amener lui-même).

Construction TO

Chaque bateau doit comporter les points suivants :

- Un pavillon personnalisé afin que son navire soit facilement reconnaissable
- Un pavillon rouge visible quand le bateau est en haute mer
- Une corde de longueur égale à sa vitesse au bout de laquelle est accrochée une bouée
- Une cible de 40cm de diamètre (la soute à munitions) s'il y a des engins de siège à bord
- Une corde de sabotage fournie par l'organisation

La construction doit au minimum ressembler à un cadre en bois similaire à la structure d'un bateau au dessus de l'eau. Il doit comporter une proue et une poupe distinctes, une voile (qui sera repliée en cas de gros vent) ou des rames, et doit être physiquement déplaçable par l'équipage minimum correspondant. En cas de doute, merci de contacter l'organisation. La construction sera homologuée

sur place.

Les améliorations esthétiques (voiles, mats, gouvernail ...) peuvent apporter des bénéfices Time In.

Livre de bord des Gardiens

Dans un souci d'équité et de transparence, les gardiens tiendront un journal de bord Time Out avec la participation des joueurs pour consigner toutes les données relatives aux navires : capitaine, taille, type, amélioration(s), statut, points de structures, photos ... (Un lien sera communiqué aux Contacts caravanes).

Caractéristiques des navires

Chaque type de navire possède des caractéristiques propres :

- sa taille est de X m² au sol.
- sa résistance : en nombre de points de structure.
- sa vitesse : symbolisée par une longueur de corde au bout de laquelle est accrochée une bouée.
- son nombre minimum de manoeuvres : personnages dotés de la compétence "marin" ou équivalent.
- son équipage maximum : le nombre maximum de personnes (ayant la compétence marin ou non) qui peuvent embarquer sur le navire.

Les personnages dotés de la compétence "charpentier de marine" peuvent apporter des améliorations aux navires (voir compétence « charpentier de marine »).

Caractéristiques des navires					
Nom	Manoeuvre(s) min.	Equipe max.	Structure	Vitesse (en m.)	Taille (en m ²)
Barque	1	4	1	1	2
Pirogue	2	4	1	3	3
Gondole	1	4	1	2	2
Catamaran	2	4	1	12	3
Zarouk	3	6	2	4	4
Gabare	4	10	3	4	6
Knarr	4	8	3	5	5
Lougre	6	15	4	6	8
Brigantin*	6	18	5	7	10
Jonque*	6	15	5	8	8
Caravelle*	8	20	6	6	14
Flûte*	8	18	6	8	12
Galère*	10	25	10	10	16
Galion*	10	30	10	10	18

* Ce navire ne peut pas naviguer en rivière

Description

Barque : petite embarcation permettant de regagner le rivage quand le navire est à l'ancre, il peut également servir en rivière pour des activités comme la pêche et **ne nécessite pas de capitaine à son bord**.

Pirogue : embarcation côtière d'origine Mahoud principalement utilisée pour la pêche ou le transport de petites marchandises.

Gondole : embarcation citadine principalement utilisée par la Sérénissime. Idéale pour le transport de personnes.

Catamaran : petit voilier rapide. Sa taille et sa vitesse en font un bon navire messager mais trop fragile pour combattre et explorer. **Peu pratique en rivière, il y perd la moitié de son mouvement.**

Zarouk : voilier idéal pour la pêche.

Gabare : bateau fluvial destiné à remonter les cours d'eau. Son fond plat est un grand avantage quand les rivières se gorgent d'alluvions formant des bancs de sable à la saison des pluies.

Knarr : navire des mers de glace fonctionnant à la voile ainsi qu'à la rame et destiné au commerce. Ce double moyen de propulsion lui permet de fonctionner aussi bien en rivière qu'en mer.

Lougre : c'est le plus grand des voiliers capables de naviguer en rivière, il ne peut cependant pas emprunter les portions les moins profondes à la voile et doit recourir plus souvent au halage.

Brigantin : petit navire de guerre utilisé principalement en escorte ou pour la surveillance côtière.

Jonque : petit navire marchand.

Caravelle : navire de transport de marchandises par excellence, principalement utilisé pour les longs courriers.

Flûte : navire de guerre.

Galère : navire à rames fait pour éperonner et couler les navires adverses. **Nécessite 6 esclaves enchaînés aux rames (ils meurent si le navire coule).**

Galion : vaisseau de guerre par excellence, véritable forteresse navale.

L'équipage d'un navire

Chaque navire est commandé par un "capitaine de navire" ou un "capitaine pirate".

Un navire sans capitaine ne peut avancer que d'1m par phase/ne peut pas manoeuvrer.

La manoeuvre est le nombre minimum nécessaire de marins pour manoeuvrer le navire. Les personnages ayant la compétence "capitaine de navire", "capitaine pirate", "marin", "charpentier de marine", "pêcheur" ou "pirate" peuvent participer à la manoeuvre d'un navire. Les personnages désignés pour manoeuvrer un navire ne peuvent pas porter de bouclier.

Quelles que soient les améliorations dont bénéficie un navire, il ne peut descendre en dessous de la moitié du nombre de base de marins nécessaires à la manoeuvre.

Chaque navire, en fonction de son type, peut embarquer un nombre maximum de personnes. Les "pirates" ne sont pas comptabilisés même s'ils peuvent servir de manoeuvre.

Tous les navires, quel que soit le type, peuvent embarquer des engins de guerre (canon, baliste) qui comptent pour trois personnes. Les balistes n'infligent pas de dégât aux navires mais peuvent cibler l'équipage.

Nouveau capitaine

Si un joueur apprend une des compétences "Capitaine" en jeu (au lieu de l'avoir à la création), le participant devra se procurer son navire en jeu (par construction ou capture).

La résistance d'un navire

Chaque navire possède un certain nombre de points de structure. Chaque fois qu'un navire est touché par un boulet de canon, une grenade ou est éperonné par un autre navire, il perd des points de structure.

Lorsqu'un navire ne possède plus de point de structure, **il coule en 3 sabliers (9 min.)**, entraînant avec lui les hommes et la cargaison qu'il transporte ! Lorsqu'un navire coule, tout son équipage meurt dans les débris de celui-ci. La compétence natation ou plongée sous-marine ne permet **pas** d'y survivre.

Tous les navires qui embarquent des engins de guerre à poudre (canons) possèdent une sainte barbe (la soute à munition) : **une petite cible de 40 cm** doit être placée sur son château arrière. Si cette cible est atteinte par un boulet de canon ou une grenade, le navire vole en éclats quel que soit son nombre de points de structure : son équipage est à la mer et sa cargaison perdue.

Construction, réparation, démantèlement et sabotage d'un navire

Ces quatre opérations doivent être effectuées par un ou plusieurs charpentiers de marine.

- ➔ Pour construire un navire, des charpentiers de marine doivent dépenser des ressources bois et du temps:
 - La quantité de bois est correspond au nombre de points de structure x 2.
 - La quantité de temps correspond au nombre de points de structure x 5 sabliers.

Des charpentiers peuvent travailler ensemble pour réduire le temps, mais le nombre de ressources à dépenser reste le même.

Exemple : pour fabriquer un navire de 8 points de structure, il faut 16 bois et n'importe quelle combinaison menant à 40 sabliers de travail par des charpentiers.

Le bateau sera construit lorsque les x sabliers seront écoulés. Si la construction est présente Time Out, elle pourra être utilisée si elle a été homologuée / après homologation. La construction doit se faire dans le port où le navire sera amarré une fois construit.

- ➔ Pour démanteler un navire à quai de X points de structure, il faut d'abord l'accord écrit de son capitaine. Ensuite, chaque charpentier peut passer 1 sablier pour démanteler 1 point de structure. Plusieurs charpentiers peuvent travailler en même temps. Lorsque tous les X points de structure auront été démantelés, le capitaine récupèrera alors X « bois ».
- ➔ Concernant la réparation, chaque charpentier de marine peut faire récupérer 1 point de structure perdu par sablier passé à réparer le navire. Chaque point coûte 3 « bois ». Pour rappel, un bateau tombant à 0 pts de structure coule avec son équipage et sa cargaison. **Si à la fin de l'événement, un bateau a moins de la moitié de ses points de structures maximum (arrondi au supérieur), il sera considéré comme perdu. S'il en a plus, on considère qu'il sera entièrement réparé gratuitement d'ici le prochain événement.**
- ➔ Un navire peut être saboté par un charpentier de marine ou un sapeur. Pour saboter un navire, il faut faire des noeuds dans la corde qui lui est reliée (max. 3 noeuds). **Chaque noeud prend un sablier (3 min.) pour être fait.** Tant qu'il y a des noeuds dans la corde, le navire est fragilisé et possède 1 point de structure en moins. Ce point de structure ne peut être réparé tant que le navire est saboté.

Un charpentier de marine peut réparer un navire en défaisant les noeuds de la corde à raison de 1 noeud par sablier (3 min.).

NB: L'organisation fournit la corde de sabotage. Celle-ci est d'une couleur spéciale. Un bateau reçoit sa corde de sabotage lorsqu'il est validé par les gardiens en début de jeu.

Capter un navire

Pour s'approprier une embarcation, il faut un bateau cible en état et un second équipage. Concernant le bateau à capturer, il ne peut pas être à quai et il doit au minimum avoir un point de structure.

Pour la capture à proprement parler, l'équipage a deux possibilités :

1. Attacher la proue de la cible à la poupe de son bateau et remplir le nouveau navire avec l'équipage nécessaire moins 1 (avec 1 personne min), il n'y a pas besoin d'un second capitaine. Le bateau capturé suivra les manœuvres de l'autre navire
2. Remplir le bateau cible avec un équipage et un capitaine

Une fois le bateau amené à quai, il est considéré comme la possession du capitaine ayant fait la manœuvre (d'un point de vue règle uniquement, la justice TI sera jouée en fonction des lois locales TI).

Pour des raisons Time Out évidentes, la construction TO reviendra à son propriétaire TO à la fin de l'évènement. Pour l'évènement suivant, le capitaine pourra soit choisir d'avoir démantelé le bateau saisi et récupérer le bois, soit d'apporter un nouveau navire correspondant aux mêmes dimensions.

4.2 Déroulement du combat naval

La direction du vent

La grande majorité des navires se déplaçant à la voile, la direction du vent est primordiale afin de pouvoir manœuvrer. La direction du vent est définie une fois pour toute au début de chaque combat naval en faisant tourner une girouette visible de tous.

Un navire peut se retrouver dans trois positions en fonction de la direction du vent : face au vent, avec le vent de travers ou le vent dans le dos. Un bateau n'avancera pas de la même manière qu'il soit dans l'une ou l'autre de ces situations (cf. Déplacement des navires).

Les actions

Le combat naval se déroule en phases **de 1 minute ponctuées par le son d'une cloche**. Durant chaque phase, le capitaine de navire peut engager son équipage à faire une action (et une seule) parmi les suivantes :

- se déplacer
- faire feu
- éperonner un autre navire
- aborder un autre navire
- réparer des dommages reçus

Se déplacer :

Chaque navire dispose d'une corde au bout de laquelle est accrochée une bouée. L'autre extrémité de la corde est accrochée à la proue du navire. Pour déplacer le navire, le capitaine jette la bouée et déplace la proue de son bateau à l'endroit où est tombée la bouée (ou un des nœuds).

La longueur de la corde d'un navire dépend de la rapidité du navire en question : plus le navire est rapide, plus la corde est longue. Cette corde est divisée en trois parties égales marquées par des nœuds qui représentent l'amplitude du mouvement du navire en fonction de son orientation par rapport à la direction du vent:

- si le navire a le **vent de face**, il n'avance pas.

- Cependant, si l'équipage a des rames, le navire peut avancer de 1/3 de de la longueur de sa corde.
- si le navire a le **vent de travers**, il avance des 2/3 de la longueur de sa corde.
- si le navire a le **vent dans le dos**, il avance de toute la longueur de sa corde.

Faire feu :

Plutôt que de se déplacer, un capitaine peut ordonner à ses hommes de faire feu sur un navire ennemi avec ses engins de guerres ou avec des armes de tir (pas les armes de jet).

Éperonner un navire :

Un navire peut en éperonner un autre si, et seulement si, sa proue termine sa course dans le flanc d'un autre navire. Le navire qui éperonne perd 1 pt de structure (sauf avec un éperon) tandis que celui qui est éperonné perd 2 points de structure. Une barque ne peut pas éperonner un autre navire.

Abordage :

Lorsque deux navires sont en contact, ils peuvent s'aborder. S'ensuit alors un corps à corps jusqu'à ce qu'un des deux capitaines décide de prendre la fuite et de se déplacer...mais il prend le risque de perdre des hommes qui doivent arrêter de combattre pour déplacer le navire.

La phase d'abordage commence au moment où la bouée du navire se situe dans le navire adverse.

Durant la phase d'abordage, seules les armes de tir de jet et de corps à corps sont utilisables.

Réparation :

Lorsqu'un navire a subi des dégâts, les personnages avec la compétence "charpentier de marine" peuvent réparer les points de structure perdus en dépensant 3 "bois" par point. Chaque charpentier de marine peut faire récupérer 1 point de structure par sablier passé à réparer le navire.

V. Economie

5.1 Récolte des matières premières et précieuses

Il existe 8 matières premières différentes ayant chacune son pendant précieux. Pour chaque type de matière première et précieuse, il est nécessaire de posséder une compétence spécifique afin de pouvoir la récolter.

Une matière première et précieuse est symbolisée par une bourse rembourrée en satin à laquelle est accroché un jeton de couleur indiquant de quel type de ressource il s'agit. Une ressource n'est valable que si les deux éléments sont ensemble (la bourse + le jeton), si l'un des deux manque, la ressource n'est plus échangeable. Les ressources ont une durée de validité illimitée et peuvent être conservées d'année en année par les personnages jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

Les ressources premières sont la base de l'économie des caravanes : elles ont une valeur marchande et peuvent servir de ressources pour la fabrication d'objets. Nombreuses sont les caravanes qui acceptent le troc de ressources pour sceller leurs transactions commerciales.

Il est habituel de considérer que toutes les matières premières se valent et qu'une matière précieuse vaut environ 10 matières premières.

Matières premières	Matières précieuses	Compétence de récolte	Penchant
Bois (brun clair)	Bois précieux (brun foncé)	Bûcheron	Guerrier

Roche (gris clair)	Gemme (gris foncé)	Carrier	
Céréale (jaune clair)	Orge brassicole (jaune foncé)	Agriculteur	Art
Poisson (bleu clair)	Graisse de mammifère marin (bleu foncé)	Pêcheur	
Végétal (vert clair)	Plante rare (vert foncé)	Cueilleur	Occulte
Fruit (rouge clair)	Fruit exotique (rouge foncé)	Glaneur	
Gibier (mauve clair)	Fourrure (mauve foncé)	Chasseur	Ombre
Minerai (noir)	Minerai d'argent (argenté) ou d'or (doré)	Mineur	

Les lieux propices à la récolte de ces matières premières et précieuses se trouvent assez loin des campements des caravanes, si bien qu'il est nécessaire de dépenser de la main d'œuvre pour y aller. **Une carte "main d'œuvre" permet à 4 personnages de se rendre sur les lieux de récolte** et ils peuvent y rester aussi longtemps que le lieu est accessible. Des lieux de récolte sont discontinuellement accessibles entre 10h et 18h pendant des durées variables. Attention, les lieux de récolte sont des lieux stratégiques et on y rencontre fréquemment d'autres caravaniers, des malandrins et des créatures peu recommandables.

Sur les lieux de récolte, les matières premières et précieuses peuvent se raréfier depuis l'ouverture du lieu de récolte jusqu'à l'épuisement potentiel. Il existe également des récoltes non germées, il est judicieux de prendre soin de ces plans de plante avant leur floraison.

La durée d'une récolte dépend de l'outil qu'on emploie :

- **A mains nues** : récolte ratée
- **Avec un outil basique** (c'est-à-dire sans carte) : 2 sabliers (6min.) de simulation avant de pouvoir être collectée.
- **Avec un outil fabriqué par un taillandier** (cf. compétence Taillandier) : 1 sablier (3min.) de simulation avant de pouvoir être collectée
- **Avec un outil "chef d'oeuvre" fabriqué par un taillandier**, l'outil "chef d'oeuvre" permet à deux récolteurs d'obtenir chacun une ressource, comme s'ils possédaient chacun un outil de taillandier (cf. compétence Taillandier) : 1 sablier (3min.) de simulation avant de pouvoir être collectée. Dans certaines zones de ressources très particulières, seul un outil "chef d'oeuvre" permettra de récolter.

Parfois, plutôt qu'une matière première, c'est une matière précieuse qui sera obtenue. Cela arrive plus souvent avec des outils de meilleure qualité.

Afin d'entamer une phase de récolte, le récolteur doit utiliser son sablier autant de fois que nécessaire en fonction de l'outil employé. Une fois le temps écoulé la récolte est réussie. Si une phase de récolte est interrompue (attaque de monstre, besoin pressant, intervention divine, etc), le récolteur laisse le sablier sur place couché. La récolte entamée pourra être reprise plus tard.

Cependant vous pouvez également vous trouver en présence d'une ressource qui vous sera impossible à récolter seul. Celle-ci sera représentée par un ruban en fonction de la ressource possible à récolter et un numéro. Il vous faudra vous rassembler avec plusieurs joueurs (même nombre que sur le numéro) pour pouvoir la récolter.

On peut également trouver fortuitement des ressources récoltables lors de diverses pérégrinations et aventures. Ces matières peuvent être récoltées avec un outil basique en 2 sabliers (6min.). Cependant l'utilisation d'outil de taillandier permet de récolter des ressources de ce type en 1 sablier.

5.2 Fabrication d'équipements et de consommables

Les personnages dotés de certains savoir-faire peuvent fabriquer des objets ayant des effets de jeu que ce soit de l'équipement ou des consommables. Le descriptif de chaque compétence donne plus de détails sur les fabrications disponibles (effet, coût, etc.).

Compétence	Types de fabrication	Penchant
Armurier	Armures et boucliers (équipement)	Art
Artisan	Oeuvres d'art (équipement)	
Brasseur	Liquides alcoolisés (consommable)	
Charpentier de marine	Améliorations de navire (équipement)	
Forgeron	Armes (équipement)	
Ingénieur	Machines (équipement)	
Liquoriste	Effets alcoolisés (consommable)	
Médecin	Remèdes (consommable)	
Taillandier	Outils (équipement)	
Alchimie	Potions (consommable)	
Apothicaire	Drogues et poisons (consommable)	
Enchanteur	Objets magiques (équipement)	
Herboriste	Préparations (consommable)	
Souffreteux	Maladies (consommable)	

Nous avons essayé de mettre sur pied un système de jeu qui soit le plus fluide possible c'est-à-dire un système de jeu qui demande le moins possible l'intervention de l'orga afin de pouvoir tourner. Pour donner plus de libertés aux personnages qui peuvent produire et fabriquer des choses, nous avons décidé de découpler le moment de « role play » de fabrication du moment de gestion TO d'échange de ressources contre des cartes. Ce découplage est possible grâce au Grand Bazar.

Le versant TO du Grand Bazar

Le Grand Bazar est le lieu de gestion TO du système de fabrication de l'équipement et des consommables : c'est là que les personnages dotés de compétences de fabrication/production vont échanger leurs ressources contre leurs productions. Cela signifie que tous les autres lieux, bâtiments, organisations, etc. peuvent et doivent être gérés entièrement en TI. Cela implique également que n'importe quel joueur pourra fabriquer n'importe quoi à l'endroit où il le désire tant qu'il dispose des ustensiles adéquats pour simuler ses actions (Ex. : *n'importe quel forgeron peut ouvrir une forge et y fabriquer de l'équipement*).

Tous les processus de fabrication et production doivent être joués et simulés (potions, forge, etc.) avant d'aller échanger les ressources au Grand Bazar.

De plus, tout personnage qui veut fabriquer quelque chose en transformant des ressources devra acquérir de la main d'œuvre. Cette main d'œuvre représente les petites tâches qui ne demandent

aucune compétence particulière mais qui aident grandement le spécialiste (nettoyer des ustensiles, préparer les outils, entretenir le feu, etc.).

En pratique, **chaque fois qu'un personnage fabrique quelque chose et qu'il doit passer au Grand Bazar pour échanger ses ressources contre ses fabrications, le producteur devra également donner une carte « main d'œuvre » par type de production** (alchimie, forge, artisan, etc.) qu'il fabrique. (Ex : *Qu'un alchimiste veuille produire 1 potion ou 20 potions en une fois en passant au Grand Bazar, il lui faudra 1 carte « main d'œuvre »*. *Si un personnage veut fabriquer des breuvages alcoolisés (brasseur) et des armes (forgeron), il lui faudra 2 cartes « mains d'œuvre »*).

Important !

Afin de permettre cette flexibilité de jeu pour tous, cette optique implique un petit effort d'imagination en deux temps de la part de tous les participants :

- vos personnages n'ont aucune conscience que cette mécanique d'échange a lieu au Grand Bazar. Pour votre personnage, toutes les personnes qui se rendent au Grand Bazar vont y échanger de l'équipement. Cela implique également que pour votre personnage, un objet est bien produit devant lui lorsqu'il voit un artisan œuvrer (même si la carte ou le consommable n'existe pas encore).
- comment jouer et interpréter le temps qui s'écoule entre le moment où la simulation est terminée et celui où la bourse « équipement spécial » ou le consommable est obtenu après échange des ressources au Grand Bazar ? Voyez-le comme un temps de refroidissement, de fermentation, de séchage, etc. pendant lequel votre production se finalise.

Le versant TI du Grand Bazar

Le Grand Bazar est une célèbre caravane marchande qui sillonne sans cesse les routes de Tanak. C'est d'ailleurs un des seuls endroits où l'on trouve de l'équipement exceptionnel et prodigieux.

Chaque halte du Grand Bazar est l'occasion d'un grand rassemblement de caravane qui devient un lieu incontournable pour échanger et faire du troc d'équipement.

Lorsque le Grand Bazar organise un rassemblement, il le négocie avec les autorités locales qui lui imposent plus ou moins de contraintes. **Le Grand Bazar est dès lors investi d'une certaine autorité lui permettant d'infliger diverses sanctions aux caravanes dont les membres posent problèmes : ces sanctions peuvent prendre la forme d'amendes, de travaux forcés, le bannissement ou toute autre forme que les autorités du Grand Bazar décideront.** Le Grand Bazar est la plus célèbre caravane commerciale et se donnera les moyens de le rester.

Le mode de fonctionnement du Grand Bazar ne doit d'ailleurs pas être étranger à son succès. En effet, **chacun peut échanger au Grand Bazar 5 équipements différents contre 1 équipement de qualité supérieure tiré au hasard.**

5.3 Les fabrications qui sortent de l'ordinaire

Il est possible aux alchimistes, aux apothicaires et aux ingénieurs de développer des choses qui sortent de l'ordinaire et qui ne figurent pas dans le présent compendium. Ces choses extraordinaires, qu'elles soient des potions, des drogues ou des machines, nécessitent un temps important afin d'être développées. Toute recherche n'a aucune chance d'aboutir si au moins 5 cartes mains d'oeuvre ne sont pas investies dans cette recherche. Plus la recherche est complexe, plus elle nécessite de main d'oeuvre.

Le projet de recherche, qui comprend sa description et l'effet attendu, doit être placé dans une enveloppe avec les cartes mains d'oeuvre investies. Cette enveloppe doit être déposée dans l'urne "Recherches" du Grand Bazar. Les recherches seront traitées entre les événements. N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter (adresse mail, caravane d'appartenance, etc.).

VI. Magie et religions

Depuis que l'Empire d'Or a étendu sa domination sur les terres de Tanak, la magie est devenue fortement encadrée et surveillée. Tout d'abord, l'accès aux écoles et aux académies qui dispensaient ces enseignements fut drastiquement réglementé : seuls ceux ayant juré allégeance à l'Empire d'Or et dûment triés sur le volet reçurent les autorisations nécessaires. Si ces restrictions limitèrent la transmission des connaissances magiques, cela n'empêcha pas totalement qu'elles continuent à se répandre de manière confidentielle.

Ce qui transforma plus profondément la pratique des tisseurs, c'est la raréfaction des Pierres de Vie qui permettaient de lancer des sorts. En effet, pour empêcher toute utilisation dissidente de la magie, l'Empire d'Or imposa une mainmise sur les Pierres de Vie en contrôlant les sources d'approvisionnement et en les distribuant aux seules personnes autorisées.

Rapidement, les Pierres de Vie se firent rares si bien que les tisseurs se mirent à rechercher d'autres moyens de pratiquer la magie. Les tisseurs des caravanes ont ainsi appris à puiser dans leur propre corps l'énergie nécessaire à leurs sortilèges. Ainsi est née une forme non académique de magie : plus vulgaire, moins puissante, elle s'appuie sur les fétiches, grigris et autres amulettes bercés de charmes tout au long de sa fabrication.

6.1 Les sortilèges

Les personnages dotés de la compétence Tisseur (ou Invocateur) peuvent dépenser des points d'expérience afin de pouvoir lancer des sortilèges choisis parmi la liste des sorts. Chaque sort coûte un nombre équivalent de point d'expérience à son niveau (*Ex.* : *un sort de niveau 3 coûte 3 xp*).

Chaque sort doit être appris individuellement et peut être lancé une fois par jour. On peut prendre jusqu'à trois fois le même sort pour pouvoir le lancer plusieurs fois par jour.

Chaque sort doit être lié à un fétiche qui lui est propre et qui représente symboliquement le sort en question. **Le tisseur doit brandir ce fétiche au-dessus de sa tête afin de pouvoir lancer son sort et prononcer distinctement l'annonce.** Sans fétiche, il est impossible de lancer un sort. (*Ex.* : *Si un tisseur maîtrise 3 sorts différents, il devra se confectionner 3 fétiches différents. Il n'est pas nécessaire d'avoir plusieurs fétiches si on maîtrise plusieurs fois le même sort*).

Remarque :

- Lorsque vous jouez l'apprentissage d'un nouveau sort, n'hésitez pas à y inclure la fabrication du fétiche symbolique lié à ce sort.
- Les fétiches sont liés au tisseur, ils ne fonctionnent pas avec d'autres personnes (impossible de se les passer).
- La nature magique des sorts est indubitable pour tous. Personne ne les prend pour des mécanismes technologiques par exemple.

Pierres de Vie

Si un mage arrive à mettre la main sur des Pierres de Vie (en puisant dans une Source de Vie par exemple), il peut les utiliser afin de lancer les sorts qu'il connaît. Les sortilèges lancés au moyen de Pierres de Vie ne sont pas limités à un lancement par jour.

Les Pierres de Vie sont des galets de tailles différentes renfermant de l'énergie magique, qui possèdent tous une face blanche, positive, et une face noire, négative. Ces pierres de vie sont des objets TI et peuvent donc être trouvées, échangées, ramassées, etc. Les dimensions de la pierre de vie symbolisent l'énergie qu'elle renferme : plus elle est grande, plus il y a d'énergie disponible. La plupart des pierres de vie ont une taille standardisée.

Pour lancer un sortilège, le tisseur doit jeter des pierres de vie dans un cercle d'au moins 30 cm de diamètre qu'il aura préalablement délimité soit en le dessinant sur le sol, soit en confectionnant un baquet de jet, ou en utilisant son chapeau. Pour réussir le lancement d'un sortilège, le nombre de

pierres de vie positives (face blanche) doit être égal au niveau du sort en question. (Ex. : *réussir à lancer un sort de niveau 3 nécessite 3 pierres de vie positives lors du jet*). Si le nombre nécessaire de pierres de vie positives n'est pas atteint lors du jet, le sortilège échoue et rien ne se passe. Il faut alors reprendre la procédure de lancement depuis le début.

Un tisseur peut jeter autant de pierres de vie qu'il désire lors du lancement d'un sortilège afin d'augmenter ses chances de succès. Toutes les pierres de vie qui tombent sur la face négative lors d'un jet sont perdues, que le sortilège réussisse ou échoue. Le pouvoir des pierres est consommé et elles disparaissent (le tisseur les place dans une bourse TO et les remet à un gardien dès que l'occasion se présente (bien séparer les pierres de vie utilisées de celles encore utilisables). Les pierres de vie qui tombent sur la face positive peuvent toujours être réutilisées. Le tisseur ne peut faire qu'un seul jet par sortilège.

La gestuelle du lancement des pierres de vie est entièrement TI. Le sortilège est lancé quand le nombre nécessaire de pierres de vie positives se trouve dans le cercle.

Remarque :

Un tisseur qui lance un sortilège au moyen de Pierres de Vie n'a pas besoin de fétiche.

Tableau des Sortilèges

Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
Arme enchantée	Amnésie	Berserk	Réveil des morts
Bienveillance	Animation d'un corps	Dissipation magique	Don de vie
Bourrasque	Aura de répulsion	Force de la Nature	Mass Berserk
Célérité	Aveuglement	Givre	Mass Strike down
Extinction vocale	Bouclier magique	Lacérations	Mass dance
Immunité aux poisons	Danse la bohème	Lien animal	Mass fear
Maladresse	Enchevêtrement	Peinture de l'ours	Mass glue
Parler avec les morts	Frayeur	Pentacle de protection	Mass mute
Soins magiques	Réparation	Trahison	Pentacle de pouvoir
	Sommeil		Régénération

Descriptif des sortilèges

Sort	Descriptif	Nvi.
Amnésie	Cible : un personnage en vue à moins de 10 mètres. Injonction : « amnesia ». Durée : jusqu'au levé ou couché de soleil Description : La cible ne se souvient plus de ce qui s'est passé lors du dernier quart d'heure. La cible recouvre ces souvenirs effacés au prochain levé ou couché de soleil	2
Animation d'un corps	Cible : un cadavre au contact. Injonction : « animate dead ». Durée : 1 heure. Description : la cible se relève sous forme de zombie (Cf. 2.3 "la mort d'un personnage") et sert le nécromant pour la durée du sort. Il garde ses capacités de combat (y compris sa base de points de vie), mais ne peut pas utiliser la magie et ne peut pas courir. Il est impossible de réanimer deux fois le même cadavre. Après l'heure d'effet du sortilège ou si ses points de vie retombent à 0, le personnage tombe à nouveau à l'agonie.	2

Arme enchantée	Cible : une arme touchée par le tisseur. Injonction : « enchanté » lorsqu'on frappe avec l'arme. Durée : 1 heure. Description : chaque frappe avec l'arme annonce « enchanté ».	1
Aura de répulsion	Cible : le tisseur. Injonction : « resist » lorsqu'il reçoit un projectile. Durée : 1 heure. Description : le tisseur est immunisé aux projectiles (n'immunise pas contre les projectiles magiques ni les machines de guerre).	2
Aveuglement	Cible : un personnage visible et à moins de dix mètres. Injonction : « blind ». Durée : 1 sablier. Description : la cible ferme les yeux pour la durée du sort.	2
Berserk	Cible : une personne (sans armure) tatouée sur le front par le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : 1 heure. Description : la cible tatouée par le sort voit ses points de vie multipliés par 2, celle-ci attaque ses ennemis les plus proches et ne peut plus fuir le combat même si elle y est obligée par un autre sort. Un même personnage ne peut être la cible de plus d'un tatouage à la fois. Cependant ce sort peut être lancé plusieurs fois sur une même personne	3
Bienveillance	Cible : un personnage humanoïde visible et à moins de dix mètres. Injonction : « friend ». Durée : 1 heure ou jusqu'à ce que le tisseur commette un acte hostile envers la cible. Description : La cible considère le tisseur comme un ami, ce qui ne l'empêche pas de garder son libre arbitre. Ne marche pas sur les animaux.	1
Bouclier magique	Cible : le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : jusqu'au premier sort reçu par la cible. Annonce "résist" quand le sort est bloqué Description : le tisseur est immunisé au premier sort dont il est la cible, même si celui-ci est bénéfique.	2
Bourrasque	Cible : le gardien responsable du déplacement naval Injonction : N.A.. Description : Le tisseur peut déterminer le sens du vent.	1
Réveil des morts	Cible : un cadavre touché par le nécromancien. Injonction : « animate dead ». Durée : 1 heure. Description : ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie ! le nécromancien peut transformer tous les cadavre qu'il touche en zombie (Cf. 2.3 "la mort d'un personnage"), ceux-ci suivent ses directives pendant 1 heure. Les zombies gardent les capacités physiques qu'ils avaient de leur vivant (y compris les points de vie de base) mais ne peuvent pas courir ou utiliser la magie. Il est impossible de réanimer deux fois le même cadavre. Après l'heure d'effet du sortilège ou si ses points de vie retombent à 0, le personnage tombe à nouveau raide mort (il redevient esprit).	4
Célérité	Cible : le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : instantané Description : le tisseur peut se joindre à un groupe se rendant à un champ de récolte ou une zone scénar sans payer de Main d'Oeuvre.	1
Danse la bohème	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « dance ». Durée : 1 sablier. Description : la cible danse.	2
Dissipation magique	Cible : une cible (personnage ou objet) visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « dispel ». Durée : instantanée. Description : tous les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés.	3

Trahison	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « treason ». Durée : 1 sablier. Description : la cible se retourne contre les ennemis du tisseur.	3
Don de vie	Cible : un personnage mort depuis moins d'une heure. Injonction : N.A.. Durée : permanent. Description : une personne CONSENTANTE accepte de donner sa vie (= se faire éradiquer) pour en relever une autre. Celle-ci ne peut être la cible de ce sort qu'une seule fois de toute son existence. Ne fonctionne pas avec un esprit, un corps réanimé, un zombie ou une personne contrainte de quelque manière que ce soit.	4
Enchevêtrement	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « glue ». Durée : 1 sablier. Description : la cible est incapable de décoller ses pieds pendant la durée du sort.	2
Extinction vocale	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « mute ». Durée : 1 sablier. Description : la cible est incapable de parler pendant la durée du sort (cela empêche les tisseurs de jeter leurs sorts).	1
Force de la nature	Cible : le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : 1 heure. Description : le tisseur gagne 2 points de vie supplémentaires par localisation (on ne peut dépasser 3 PV par localisation quels que soient les effets cumulés). De plus, s'il se bat avec une arme à deux mains (pas une arme d'hast), il peut annoncer un « crush » <u>et</u> un « strike down ».	3
Frayeur	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « fear ». Durée : 1 sablier. Description : la cible fuit le plus loin possible du tisseur, celle-ci ne peut en aucun cas revenir à moins de 10 mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.	2
Givre	Cible : un personnage touché par le projectile magique (bleu) du tisseur. Injonction : « paralyze ». Durée : 1 sablier. Description : la cible est paralysée pour la durée du sort.	3
Immunité aux poisons	Cible : un personnage touché par le tisseur. Injonction : « resist » si l'on absorbe du poison ou si l'on se fait frapper par une arme empoisonnée (annonce "toxic"). Durée : 1 heure. Description : La cible est soignée d'un empoisonnement (comme si elle avait pris un antidote) et immunisée aux poisons.	1
Lacérations	Cible : un personnage touché par le projectile magique (rouge). Injonction : « blast ». Durée : instantané. Description : la cible subit 1 point de dégât à chacune de ses localisations (les armures peuvent donc encaisser ces dégâts).	3
Lien Animal	Cible : un « animal » à moins de 10 mètres. Injonction : « friend ». Durée : 3 sabliers. Description : l'animal ou l'homme-bête ciblé devient ami avec le lanceur de sort. (ce sort fonctionne beaucoup mieux sur les animaux non humanoïde), certains animaux sont insensibles à ce sort.	3
Maladresse	Cible : une personne à moins de 10 mètres. Injonction : « disarm ». Durée : instantanée. Description : La cible lâche ce qu'il a dans ses deux mains.	1

Mass « berserk »	<p>Cible : jusqu'à 5 personnages sans armure touchés par le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : 1 heure. Description : <u>ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie</u> ! Les cibles tatouées du sort voient leurs points de vie multipliés par 2, celles-ci attaquent leurs ennemis les plus proches et ne peuvent plus fuir le combat même si elle y est obligée par un autre sort. Un même personnage ne peut pas être la cible de plus d'un sort berserk par jour. N.B.: Ce sort ne peut être utilisé en bagarre, les personnages sous l'effet du sort ont une envie irrésistible de tuer leurs ennemis, ils feront tout pour y parvenir. Par conséquent les règles de combat prennent le pas sur les règles de bagarre lorsqu'un personnage est touché par l'effet.</p>	4
Mass « Strike down »	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass Strike down ». Durée : instantanée. Description : <u>ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie</u> ! La cible est repoussée de 3 pas et doit s'asseoir les fesses contre le sol avant de pouvoir se relever (même si l'attaque est parée par un bouclier ou une arme). Attention au risque de piétinement.</p>	4
Mass « Dance »	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass dance ». Durée : 1 sablier. Description : <u>ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie</u> ! Les cibles dansent.</p>	4
Mass « fear »	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass fear ». Durée : 1 sablier. Description : <u>ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie</u> ! Les cibles fuient le plus loin possible du tisseur, celles-ci ne peuvent en aucun cas revenir à moins de dix mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.</p>	4
Mass « Glue »	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass glue ». Durée : 1 sablier. Description : <u>ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie</u> ! Les cibles sont incapables de bouger leurs pieds pendant la durée du sort.</p>	4
Mass « Mute »	<p>Cible : tous les personnages devant le tisseur et à moins de 10 mètres. Injonction : « mass Mute ». Durée : 1 sablier. Description : <u>ne peut être lancé qu'avec des Pierres de Vie</u> ! Les cibles sont incapables de parler pour la durée du sort.</p>	4
Parler avec les morts	<p>Cible : un agonisant (0 PV) ou un mort depuis moins d'une heure, touché par le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : 1 sablier. Description : la cible répond la vérité aux questions du tisseur UNIQUEMENT par OUI ou NON.</p>	1
Peinture de l'ours	<p>Cible : un personnage touché par le tisseur. Injonction : N.A. Durée : jusqu'à la fin du jour ou jusqu'à ce que le tatouage s'efface. Description : le tisseur couvre une partie non armurée du corps de la cible avec des peintures de guerre. Les localisations peintes gagnent 1 point de vie supplémentaire. On ne peut dépasser trois points de vie par localisation quels que soient les effets cumulés.</p>	3

Pentacle de pouvoir	<p>Cible : le tisseur. Injonction : N.A. Durée : 1 heure ou jusqu'à ce que le tisseur quitte son pentacle ou qu'il subisse des dégâts, auquel cas le sort se dissipe. Description : le tisseur trace un pentacle de 2 mètres de diamètre maximum dans lequel il doit se mettre dedans et il lance son sort. Dès ce moment, le tisseur peut prendre des points de vie à toute personne se trouvant dans son pentacle (lui-même, un prisonnier ou un volontaire). Il convertit 2 points de vie en 1 pierre de vie « virtuelle ». Il peut convertir ainsi plusieurs fois des points de vie en pierres de vie virtuelles positives. Les pierres de vie ainsi gagnées doivent toutes être utilisées simultanément pour lancer un sort. Cette conversion doit donc se faire avant chaque nouveau lancer de sort. Un même personnage ne peut donner des points de vie qu'une seule fois dans un pentacle de pouvoir donné. Il faut dissiper un pentacle avant de pouvoir en lancer un nouveau.</p>	4
Pentacle de protection	<p>Cible : le tisseur. Injonction : « resist » si le tisseur est la cible d'un sort adverse. Durée : 1 heure maximum, si le tisseur quitte son pentacle, le sort se dissipe automatiquement. Description : le tisseur trace un pentacle de 2 mètres de diamètre maximum, il lance le sort et devient immunisé à tous les sorts adverses tant qu'il reste dans son pentacle.</p>	3
Régénération	<p>Cible : le patient touché par le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : instantanée. Description : le guérisseur soigne instantanément son patient (rend tous les points de vie à toutes les localisations que les blessures soient légères ou graves). Ne fonctionne pas sur les maladies.</p>	4
Réparation	<p>Cible : un objet touché par le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : instantanée. Description : l'objet touché est immédiatement réparé. S'il s'agit d'une armure, celle-ci recouvre tous ses points de protection. Ce sort ne fonctionne que sur des objets transportables, donc pas sur les portes, les coques de navire ou autres...</p>	2
Soin magique	<p>Cible : le patient touché par le tisseur. Injonction : N.A.. Durée : instantanée. Description : le guérisseur soigne 1 PV à une localisation (qu'il s'agisse d'une blessure légère ou grave) OU son action compte comme un remède commun pour le traitement d'une maladie.</p>	1
Sommeil	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : « sleep ». Durée : 1 sablier. Description : la cible s'endort instantanément et n'est réveillée qu'au bout d'un sablier ou si elle subit des dégâts.</p>	2

6.2 Les rituels

Les personnages dotés de la compétence "Esotériste" savent déchiffrer et libérer la magie des parchemins sur lesquels sont inscrits de puissants rituels.

Ces parchemins se consomment en libérant leur puissance magique. Il faut que l'esotériste soit en possession du parchemin de rituel pour pouvoir lancer le rituel. Les parchemins de rituel se trouvent en jeu. Certains parchemins de rituel sont communs, d'autres plus rares, quelques-uns doivent même être uniques...

Afin de pouvoir libérer la magie d'un parchemin de rituel, l'esotériste doit mettre en scène le rituel en question en se conformant aux prescriptions inscrites sur le parchemin : réunir les ressources qui seront sacrifiées durant celui-ci, trouver suffisamment de personnes prêtes à assister au rituel en question, réunir d'autres conditions, etc. A la fin du rituel, le parchemin doit être détruit. Avant de commencer le rituel, l'esotériste doit prévenir un Gardien qui assistera au rituel en question.

Un rituel dure au minimum 5 sabliers, pendant lesquels les officiants doivent accomplir une performance en rapport avec le type de magie qu'ils utilisent et en respectant d'éventuelles prescriptions. Les effets d'un rituel peuvent être annulés si la mise en scène est inexistante ou insuffisante dans le sens où le caractère exceptionnel d'un tel moment ne serait pas bien marqué.

6.3 Enchantement des objets magiques

Les personnages possédant la compétence "Enchanteur" sont capables de canaliser l'essence magique dans des objets divers et variés. Leur connaissance de la magie leur permet d'intégrer des sortilèges dans un objet afin que tout un chacun puisse les déclencher. La durée de ces enchantements est de 3 ans (l'année en cours +2).

Les enchantements ne peuvent se faire que sur des équipements spéciaux de « bonne facture » et au cours d'une cérémonie qui dure au moins 5 sabliers et doit correspondre au(x) sort(s) qui vont enchanter l'objet. L'enchantement en lui-même requiert la présence d'un « tisseur » capable de produire le sort qui sera intégré dans l'objet : il doit lancer distinctement le sort sur l'objet qui sera enchanté. Les Pierres de Vie nécessaires à l'enchantement sont utilisées durant la cérémonie et vidées de leur pouvoir qui est transféré à l'objet enchanté (les Pierres de Vie doivent tout de même être remises au Grand Bazar).

On peut enchanter un objet avec plusieurs sortilèges, mais tous les sorts doivent être inscrits en une fois. On ne peut donc plus ajouter d'enchantement sur un équipement enchanté. Les objets enchantés peuvent libérer le ou les sorts qu'ils contiennent 1 fois par jour chacun.

Objet magique = Objet "bonne facture" + (5 PDV + 1 minerai d'or + 2 minerai d'argent) par niv. du sort.

6.4 Cultes et croyances religieuses

Depuis que la Cérémonie des Reliques n'est plus organisée, la communion avec les Anciens Dieux semble plus difficile. Rapidement, les prêtres des cultes reconnus ne purent plus solliciter la puissance divine afin de réaliser des actes de foi permettant de réaliser des choses merveilleuses. Ceci conforta les assertions de l'Empire d'Or selon lesquelles il n'existait qu'un seul Dieu digne d'être vénéré et qu'il s'agissait du Prophète de Cristal. Cependant, d'aucuns murmurent que les Dieux ne sont pas morts et que les cérémonies pleines de sincère ferveur permettent encore d'attirer leur attention.

Tous les personnages, quels que soient leur penchant et compétences, peuvent organiser des cérémonies religieuses dédiées à des Dieux, des entités, des ancêtres, des puissances surnaturelles, qu'ils soient largement reconnus ou plutôt confidentiels. Ce qui définit un culte, ce sont ses croyants et leur ferveur. Cependant, il n'y a qu'une cérémonie par jour et par Dieu qui générera de la "puissance divine".

Une cérémonie réunit au moins 20 personnes et dure au minimum 5 sabliers, pendant lesquels le ou les officiant(s) doi(ven)t accomplir une performance en rapport avec leur culte. Les effets d'une cérémonie peuvent être annulés si la mise en scène est inexistante ou insuffisante dans le sens où le caractère exceptionnel d'un tel moment ne serait pas bien marqué. Un gardien doit assister à la cérémonie religieuse.

Une cérémonie religieuse réussie permet à l'officiant de générer 1 carte "puissance divine" pour chaque tranche de 10 personnes présentes lors de l'ensemble de la cérémonie. Ces cartes "puissance divine" sont immatérielles et donc non volables. Les cartes puissance divine périssent à la fin de chaque évènement.

Une carte « puissance divine » permet :

- soit d'être échangée contre 1 carte « main d'œuvre ».
- soit d'être utilisée sur un mort-vivant afin qu'il cesse de se relever continuellement (créature spéciale) annonce "Rest in peace".

- soit d'être utilisée pour sacraliser un objet.

Objets sacrés

N'importe quel objet en rapport avec le culte peut être sacralisé. Pour cela, l'officiant doit réaliser une cérémonie. Il peut alors transférer autant de cartes « puissance divine » qu'il le souhaite dans l'objet selon un ratio de 3 pour 1 (trois cartes investies dans l'objet augmentent sa puissance d'1 point). Les points sont ainsi conservés dans l'objet pour une durée infinie, tant que l'objet n'est pas détruit ou tant que sa puissance n'est pas utilisée. On peut procéder successivement à plusieurs sacralisations sur le même objet afin d'augmenter sa puissance (pas de limite).

A chaque palier de 5 points de sacralisation, l'officiant peut choisir de dépenser l'intégralité des points contenus dans l'objet sacré pour le doter de propriétés divines définies en accord avec l'organisation en fonction du background de la religion en question (contacter l'organisation).

VII. Descriptif des compétences

Agriculteur: Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "céréale" et des matières précieuses "orge brassicole" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Alchimie: Cette compétence permet au personnage de fabriquer des potions alchimiques (consommables) ayant des effets surprenants et conservables d'année en année (cf. 8 Tableaux des fabrications). Les créations alchimiques **nécessitent un laboratoire TI** avec des ustensiles comme des mortiers, des balances, des cornues, des refroidisseurs, etc. afin de pouvoir simuler la préparation des potions. Chaque potion nécessite **4 sabliers** durant lesquels la préparation doit être simulée et un certain nombre de ressources.

Alphabétisation: Les personnes ayant cette compétence peuvent lire et écrire dans les langues utilisées dans les terres connues. Il existe par ailleurs des formes d'écritures nécessitant des recherches avant de pouvoir être traduites.

Apothicaire: Cette compétence permet au personnage de fabriquer des drogues et des poisons (cf. 8 Tableaux des fabrications). Les créations d'apothicaire **nécessitent un laboratoire TI** avec des ustensiles comme des mortiers, des balances, des cornues, des refroidisseurs, etc. afin de pouvoir simuler la préparation des drogues et potions. Chaque drogue ou poison nécessite **2 sabliers** de préparation et un certain nombre de ressources.

Archerie: La compétence « archerie » permet d'utiliser un arc à flèche de 25 livres de tension maximum et oblige à utiliser les flèches standardisées fournies par l'organisation. L'archer peut posséder maximum 10 flèches dans son carquois. Cette compétence est soumise à une augmentation du tarif d'inscription de 10€ pour la location des flèches. Il est possible de trouver des endroits où acheter des flèches en TI pour remplir son carquois si on n'en ramasse pas suffisamment. Les flèches font des dégâts « through » sauf sur les armures lourdes qui superposent mailles et plates.

Remarque : il sera obligatoire de réussir un test d'archerie sur site avant de recevoir ses flèches.

Arme à deux mains: Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes comprises entre 110 et 150 centimètres de long au maximum. Une arme à deux mains doit obligatoirement être maniée à deux mains simultanément et **est indispensable pour pouvoir utiliser les compétences** comme brise-crâne (crush) et perce-ligne (strike down).

Arme à une main: Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes de 110 centimètres de long au maximum (sauf fléaux de maximum 130 cm).

Arme courte: Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes de 60 centimètres de long au maximum.

Arme d'hast: Les personnages dotés de cette compétence peuvent manier des armes comprises entre 150 et 250 centimètres de long au maximum. Une arme d'hast doit obligatoirement être maniée à deux mains simultanément. **Une arme d'hast ne permet PAS d'utiliser les compétences** comme brise-crâne (crush) et perce-ligne (strike down).

Arme de jet: Les personnages dotés de cette compétence savent comment utiliser les couteaux de jet, les shurikens, les haches de jet, les javelines, cailloux, bouteilles, etc.

Arme de tir: Les personnages dotés de cette compétence savent comment utiliser des arbalètes (dispensées des règles de cartouchière), des pistolets (nerf) ou des arquebuses (nerf). La compétence « arme de tir » permet d'utiliser les armes de type « nerf » pour autant qu'elles soient lookées. Les armes de type nerf autorisées sont celles qui n'ont ni chargeur, ni bande d'approvisionnement et qui ne peuvent recevoir qu'une seule cartouche à la fois dans le canon.

Les armes de tir font des dégâts « through » sauf sur les armures lourdes qui superposent mailles et plates.

- **Cartouchière :** chaque personne armée d'une arme de type nerf devra porter de manière visible une « cartouchière » de 5 projectiles (une simple pochette suffit). Une personne armée d'une arme de type nerf ne peut recharger son arme qu'avec les projectiles de sa cartouchière. Lorsque sa cartouchière est vide, il doit aller la regarnir à la « caisse de munitions » de sa caravane. Même si une personne porte plusieurs armes de type nerf, elle ne peut avoir qu'une seule cartouchière.
- **Caisse de munitions :** chaque caravane possède une « caisse de munitions » contenant une infinité de munitions. Il est nécessaire de rester en contact avec la caisse de munitions pour pouvoir regarnir sa cartouchière. La caisse de munitions est un objet TI qui peut être déplacé et amené sur le champ de bataille, par exemple, et qui de ce fait peut aussi être volé. Attention, une caisse de munitions explose si elle est touchée par un tir d'arme de siège, toute personne dans les 3 m autour de la caisse de munitions subit l'annonce Blast et l'annonce Strike Down, les structures dans les 3 m (portes, murailles, navires, etc.) subissent 2 points de dégât. Si une caravane perd sa caisse de munitions, elle en récupère une automatiquement l'année suivante. Il est possible pour une caravane d'acheter/fabriquer en TI une caisse de munitions durant l'évènement.

Armure légère/intermédiaire/lourde: Chaque compétence ne permet de porter que le type d'armure décrit. Une armure ne confère sa protection que sur la **zone qu'elle couvre réellement**. On ne peut pas cumuler les points d'armures, mais on peut porter des armures de type différent à des localisations différentes.

Ex.: si on porte une armure légère et intermédiaire au torse, le personnage n'a que 2 points de protection mais il peut très bien avoir une plate au torse et des jambières en cuir rigide.

Si un personnage superpose une cotte de maille (armure intermédiaire) et une armure de plate (armure lourde), il est immunisé aux frappes «through» là où il est protégé par les deux armures.

- **Armure légère :** permet le port d'armure de cuir rigide (le cuir souple ne confère aucune protection) ou d'un gambison qui donne un 1 point de protection.
- **Armure intermédiaire :** permet le port d'armure de cuir rigide cloutée ou renforcée de métal et de cotte de mailles qui donne 2 points de protection.
- **Armure lourde :** permet le port d'armure de plate, d'écaillés métalliques, de carapaces qui donne 3 points de protection. Empêche l'utilisation de la compétence natation.

Armurier: Les personnages dotés de cette compétence savent réparer les armures abîmées. Pour ce faire, **l'armurier a besoin de matériel TI** comme du fil et des aiguilles, des rivets, un marteau et une enclume, etc. L'armurier doit simuler la réparation de l'armure à raison d'**un sablier** par point d'armure manquant. En dehors du temps passé, aucune ressource n'est nécessaire pour réparer une armure.

Un armurier est également capable de fabriquer des armures et des boucliers de bonne facture (cf. 8 Tableaux des fabrications). Une armure et un bouclier de bonne facture n'est pas détruit par l'annonce « crush », son porteur doit annoncer « resist » .

Toutes les fabrications d'un armurier nécessitent **5 sabliers** de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un armurier sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Artilleur: Les personnages dotés de cette compétence ont été formés au maniement des engins de siège et des machines de guerre les plus divers (cf. chapitre 3 Combat). Ils savent comment utiliser ces engins.

Les joueurs ne peuvent utiliser la machine d'un autre participant qu'avec son consentement TO.

Artisan

Les personnages dotés de cette compétence peuvent produire des chefs d'oeuvre (sculpture, peinture, couture, joaillerie, etc.) (cf. 8 Tableaux des fabrications).

Arts martiaux

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à se battre à main nue. Chaque niveau de la compétence Arts martiaux donne un bonus de +1 en point de bagarre (voir 2.8 La bagarre). Le niveau 3 de la compétence Arts martiaux permet en plus d'infliger une blessure grave à un des 4 membres de son adversaire même en cas de défaite (le personnage l'annonce durant l'empoignade juste après son score de bagarre).

Assassinat

Les personnages maîtrisant cette compétence peuvent assassiner un autre personnage **x fois par évènement (x = niveau)**.

Pour assassiner quelqu'un, il faut lui donner deux coups consécutifs d'une arme courte (max 60 cm) dans le torse. Ce n'est qu'au deuxième coup que l'assassin prononce l'annonce «Dead», la victime devient immédiatement un esprit sans laisser de cadavre. Si l'assassin ne parvient pas à donner son deuxième coup à sa victime, l'assassinat est manqué et l'assassin ne peut plus retenter son forfait.

Certaines créatures spéciales ne sont pas assassinales.

Assommement

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de rendre un personnage inconscient en lui assénant, **par derrière** (de dos), un **PETIT** coup sur le sommet du crâne avec une arme courte. L'annonce «PAF» doit être audible pour la cible. **Le port d'un CASQUE empêche l'assommement.** La cible est assommée durant 2 sabliers (6 minutes). Un personnage ne peut assommer plus d'une personne par sablier.

Barde

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de faire des représentations qui permettent à une partie de leur auditoire de retrouver de l'entrain.

Lorsque minimum 2 bardes jouent ensemble une représentation (musicale, théâtrale, déclamation, performance, etc.) par tranche de 5 sabliers (15 min.), ils permettent de faire gagner 1 main d'oeuvre à un personnage de leur auditoire (choisi au hasard par un Gardien). Pour chaque barde

supplémentaire qui participe à la représentation, 1 main d'oeuvre supplémentaire est générée pour l'auditoire au terme de celle-ci.

Bouclier

Les personnages dotés de cette compétence ont été formés au maniement de tous types de boucliers.

Brasseur

Les personnages dotés de cette connaissance savent comment fabriquer des breuvages alcoolisés (cf. 8 Tableaux des fabrications). **Ces boissons n'ont pas l'obligation d'être réellement alcoolisées.** On peut ainsi créer un chocolat chaud qui aura les effets time-in d'une boisson alcoolisée. Lorsqu'un joueur boit une de ces boissons, il reçoit un certain nombre de points d'éthylisme en fonction du type de breuvage qu'il ingurgite (cf. chapitre 2.10 L'éthylisme d'un personnage). Chaque brassin nécessite 4 sabliers de simulation de préparation.

Brise-crâne

Les personnages dotés de ce talent savent canaliser leur force dans des coups dévastateurs ; ils peuvent, **x fois par jour (x = niveau)** (entre deux levers de soleil), annoncer «**CRUSH**» lors d'une frappe. Cette capacité ne s'utilise qu'avec une arme à deux mains (entre 110cm et 150 cm, pas une arme d'hast).

Bûcheron

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "bois" et des matières précieuses "bois précieux" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Casque

Afin de pousser les participants à se protéger la tête, tout personnage **peut porter un casque sans posséder la compétence "armure"**. Ce casque offre, comme une armure, de 1 à 3 points d'armure en fonction du type de casque à la localisation tête (qui ne peut être délibérément visée). **De plus, le port d'un casque immunise contre l'assommement** (annonce «paf»).

Capitaine de navire

Un capitaine de navire peut participer à la manoeuvre d'un navire et le diriger (cf. chapitre 4) Batailles navales). Lorsqu'il participe à la manoeuvre, il ne peut pas utiliser de bouclier.

Capitaine pirate

Un capitaine pirate peut participer à la manoeuvre d'un navire et le diriger (cf. chapitre 4) Batailles navales). Lorsqu'il participe à la manoeuvre, il ne peut pas utiliser de bouclier.

De plus, un capitaine pirate ne compte pas dans le nombre maximum de personnes embarquées sur le navire.

Carrier

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "roche" et des matières précieuses "gemme" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Charpentier de marine

Les personnages dotés de cette compétence savent réparer les points de structure perdus par les navires endommagés lors d'un combat naval. Chaque charpentier de marine peut faire récupérer 1 point de structure par sablier passé à réparer le navire en **dépensant 3 matières premières "bois" par point**. La réparation est possible en étant à bord du bateau.

Les charpentiers de marine sont capables de saboter les navires.

Un charpentier de marine compte comme un marin pour la manoeuvre d'un navire.

Les charpentiers de marine peuvent améliorer les navires (cf. 8 Tableaux des fabrications).

Toutes les améliorations d'un charpentier de marine nécessitent 10 sabliers de simulation de fabrication.

Toutes les améliorations d'un charpentier de marine sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Chasseur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "gibier" et des matières précieuses "fourrure" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses) sur les animaux morts.

Chirurgien

Les personnages dotés de cette connaissance sont capables de soigner les blessures graves subies par un autre personnage (ils ne peuvent pas se soigner eux-mêmes). **Le chirurgien doit simuler durant 1 sablier les soins lourds qu'il prodigue à son patient** à l'aide de compresses ensanglantées, de fil et d'aiguille, de scalpels, etc. Lorsque le sablier est écoulé, la localisation soignée récupère 1 PV (elle passe de 0 à 1). Un chirurgien ne peut pas soigner au-delà du premier PV.

Coup sacré

Les personnages dotés de ce talent sont particulièrement pieux et peuvent recevoir une aide divine lorsqu'ils combattent s'ils se conforment aux conditions suivantes :

- Chaque coup sacré est précédée d'une annonce "au nom de [nom du dieu] !"
- le personnage doit assister à une messe ou participer à une cérémonie dédiée au(x) dieu(x) concerné(s) au moins une fois par évènement.

Si le personnage se conforme à ces conditions, et uniquement dans ce cas-là, il peut, **x fois par jour (x = niveau)** (entre deux levers de soleil), faire une frappe avec l'annonce "**HOLY**". Ces frappes affectent la quasi-totalité des créatures de Ragnarok.

Coupe-jarret

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de trouver la faille dans les meilleures armures. Les coupe-jarrets peuvent, **x fois par jour (x = niveau)** (entre deux levers de soleil), annoncer «**TROUGH**» lorsqu'ils frappent leur victime dans le dos avec une arme courte de 60 cm au maximum.

Crochetage

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de forcer les cadenas afin d'ouvrir les serrures.

Pour ce faire, ils doivent simuler à l'**aide d'outils**, de rossignol, etc. durant **1 sablier** l'ouverture du cadenas en question. Au terme du sablier, le crocheteur peut retirer **une seule** carte cadenas de la serrure sur laquelle il travaille. Plusieurs cartes cadenas peuvent être apposées sur la même serrure pour symboliser sa difficulté. Le cadenas n'est pas détruit par le crochetage.

Cueilleur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "végétal" et des matières précieuses "plante rare" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses) Récolte des matières premières et précieuses).

Cuisine

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de préparer d'excellents plats. Un repas servi par un cuisinier ne peut pas être empoisonné. Le repas doit être copieux, et consommé chez le cuisinier.

Duelliste

Les personnages dotés de ce talent sont capables de trouver la faille des meilleures armures. Ils peuvent, **x fois par jour (x = niveau)** (entre deux levers de soleil), annoncer «**TROUGH**» lors d'une frappe. Cette capacité ne s'utilise qu'avec une arme à une main (type épée de max 110 cm).

Eboueur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent échanger un sac de détrit (time-out) contre 1 matière première au hasard (time-in) en se rendant à l'Étendard du Grand Bazar qui se charge de les faire évacuer à «la décharge» (container poubelle). Les détrit doivent être convoyés de façon time-in par exemple en brouette en bois, dans un sac en toile de jute, etc. Le sac ou autre doit pouvoir contenir un sac poubelle de 80 litres.

Eclaireur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent pénétrer sur le champ de bataille et dans la zone scénario avant les autres personnages. Les éclaireurs disposent de **5 sabliers** pour repérer les lieux avant que tout un chacun soit autorisé à monter sur le champ de bataille. Ils peuvent ainsi informer la caravane pour laquelle ils travaillent de l'emplacement des objectifs à prendre, des forces en présence, etc.

Enchanteur

Les personnages possédant la compétence "Enchanteur" sont capables de canaliser l'essence magique dans des objets divers et variés. Leurs études de la magie leur permettent d'intégrer des sortilèges dans un objet de "bonne facture" afin que tout un chacun puisse les déclencher (cf. chapitre 6.3 Enchantement des objets magiques).

Endurance

Les personnages dotés de cette compétence sont plus résistants que la moyenne: ils possèdent 1 point de vie supplémentaire à chaque localisation (jusqu'à un maximum de 3PV par localisation).

Endurance accrue

Les personnages dotés de cette compétence ont entraîné leur corps grâce à d'intenses efforts physiques : ils possèdent 1 point de vie supplémentaire à chaque localisation (jusqu'à un maximum de 3PV par localisation).

Endurance et **endurance accrue** peuvent être prises indépendamment l'une de l'autre. Chacune de ces compétences permet d'avoir + 1 PV/loc, il n'y a donc que si on possède les deux compétences que le personnage possède + 2 PV/loc.

Entrave

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de ligoter ou d'entraver un personnage pour une durée maximale d'une heure. **Cette entrave doit pouvoir être ôtée** (en time-out) par la victime, elle ne peut pas représenter un risque pour le joueur.

Esotériste

Les personnages dotés de la compétence "Esotériste" savent déchiffrer et libérer la magie des parchemins sur lesquels sont inscrits de puissants rituels (à trouver en jeu) (cf. chapitre 6.2 Les rituels). Les esotéristes gagnent également la compétence "Alphabétisation".

Forgeron

Les personnages dotés de cette connaissance savent comment fabriquer des armes et des armes de qualité (cf. 8 Tableaux des fabrications). Ils doivent néanmoins être en possession d'une **forge time-in** pour pouvoir œuvrer (marteau, enclume, tenailles, etc.).

Toutes les fabrications d'un forgeron nécessitent 5 sabliers de simulation de production. La création/réparation d'une arme normale ne nécessite pas de ressources particulières.

Toutes les fabrications d'un forgeron sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Galant

Les personnages dotés de ce talent savent utiliser leurs charmes et attributs lors des galanteries (cf. chapitre 2.9 Les galanteries).

Glaneur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "fruit" et des matières précieuses "fruit exotique" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Gourmet

Les gourmets sont des chefs-coqs, l'élite des cuisiniers. Ils ont appris à choisir leurs aliments avec soin et à préparer de savoureux repas. Les repas des gourmets permettent de rendre 1 point de vie à chaque localisation (blessure légère uniquement). Le plat doit être copieux et consommé chez le gourmet pour bénéficier de cet effet.

Gri-gri

Cette compétence permet de recharger un fétiche vide à l'aide de son gri-gri.

Le gri-gri du tisseur se recharge chaque jour d'autant de charges que son niveau de compétence (maximum 3). Pour recharger un fétiche, il faut consommer autant de charges que le niveau du sort lié au fétiche.

Exemple : un personnage avec la compétence gri-gri au niveau 3 pourra :

- soit recharger 3 fois un fétiche de niveau 1,
- soit 1 fois un fétiche de niveau 1 et 1 fois un fétiche de niveau 2,
- soit 1 fois un fétiche de niveau 3

Les charges non utilisées sont perdues le lendemain. Il ne sera jamais possible de recharger un fétiche de niveau 4.

Le gri-gri doit être représenté par un objet.

Recharger un fétiche nécessite de se concentrer durant **1 sablier** en mettant en contact le gri-gri et le fétiche à recharger. Un personnage ne peut recharger que ses propres fétiches.

Herboriste

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des décoctions d'herboristerie (consommables) conservables d'année en année (cf. 8 Tableaux des fabrications). Chaque décoction nécessite **3 sabliers** de préparation et un certain nombre de ressources. Les herboristes ont besoin d'ustensiles comme des mortiers, des pilons, des balances, des pots, des chaudrons, etc. afin de pouvoir simuler la préparation des décoctions.

Infiltration

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à se faufiler dans les places fortes les mieux gardées. Les joueurs peuvent emprunter les « portes dérobées » d'un campement. Ces portes ne peuvent pas être gardées ni piégées car il s'agit ici de simuler une multitude de moyens d'infiltration.

Infirmier

Les personnages maîtrisant ce savoir savent comment soigner les blessures légères. Après 1 sablier durant lequel ils simulent le nettoyage et le bandage d'une plaie, la localisation soignée récupère 1 point de vie. La compétence d'infirmier ne soigne pas du coma.

Ingénieur

Les personnages dotés de cette connaissance savent comment tracer des plans et fabriquer ou améliorer des mécanismes (cf. 8 Tableaux des fabrications). Un ingénieur a besoin **d'outils time-in** comme des marteaux, des pinces, des clefs à molette, etc.

Un ingénieur peut également saboter/réparer les engins de siège (mais ne sait pas faire feu avec).

Toutes les fabrications d'un ingénieur nécessitent **10 sabliers** de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un ingénieur sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Invocateur

Les personnages possédant cette compétence sont des tisseurs : ils peuvent apprendre et jeter des sorts (cf. 6.1 Les sortilèges). De plus, ils ont les connaissances nécessaires pour invoquer des créatures. Chaque invocateur peut être lié par des pactes avec maximum 3 asservis (cf. race Asservis).

Liquoriste

Les personnages disposant cette compétence savent ajouter un ou plusieurs effets à une boisson alcoolisée qui confère 3 points d'éthylisme minimum (cf. 8 Tableaux des fabrications). Les effets ajoutés durent une heure après la consommation d'un verre de la boisson en question.

Marin

Les personnages dotés de cette compétence peuvent participer à la manoeuvre d'un navire (cf. 4 Combat naval). Lorsqu'il participe à la manoeuvre, il ne peut pas être équipé d'un bouclier.

Médecin

Un personnage doté de la compétence médecin peut diagnostiquer les maladies (bourses vertes) et fabriquer des remèdes afin de les soigner (cf. 2.2 Les maladies et 8. Tableaux des fabrications). Les médecins doivent porter des gants et un masque afin d'éviter d'être contaminés par leur patient. Un médecin sait également préparer les remèdes pour soigner les maladies. Chaque remède nécessite **3 sabliers** de préparation et des ressources.

Mineur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "minerai" et des matières précieuses "minerai d'argent" ou "minerai aurifère" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Mystique

Les personnages dotés de cette connaissance ont appris à voir et à communiquer avec les esprits. Ils peuvent poser des questions à un esprit (celui-ci continue à errer pendant maximum 1 heure). L'esprit doit répondre la vérité mais seulement sans parler, il doit garder en permanence ses mains sur sa bouche.

Natation

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à nager : ils peuvent se déplacer accroupis (en canard) lorsqu'ils sont dans l'eau.

Lors d'un combat naval, ils ne sont pas noyés automatiquement s'ils tombent à l'eau : ils doivent rester accroupis sur place.

Un personnage qui nage reste sensible à toutes les formes d'attaques.

Un personnage vêtu d'une **armure lourde** coule et **meurt instantanément** (il devient un esprit)

Un personnage équipé d'un **bouclier** ou d'une arme **autre qu'une arme courte** la **perd instantanément**.

Pêcheur

Les personnages dotés de cette compétence peuvent récolter des matières premières "poisson" et des matières précieuses "graisse de mammifère marin" (cf. chapitre 5.1 Récolte des matières premières et précieuses).

Un pêcheur peut participer à la manoeuvre sur un navire (cf. chapitre 4 Combat naval).

Perce-ligne

Les personnages dotés de ce talent savent canaliser leur force dans des coups dévastateurs. Ils peuvent, **x fois par jour (x = niveau)** (entre deux levers de soleil), annoncer «**STRIKE DOWN**» lors d'une frappe. Cette capacité ne s'utilise qu'avec une arme à deux mains de 110 cm à 150 cm. (pas une arme d'hast).

Pirate

Les personnages dotés de cette compétence peuvent participer à la manoeuvre d'un navire. Lorsqu'il participe à la manoeuvre, il ne peut pas utiliser de bouclier.

Un pirate ne compte pas dans le nombre maximum de personnes embarquées sur le navire (cf. chapitre 4 Combat naval).

Plongée sous-marine

Permet au possesseur de la compétence de pouvoir nager sous l'eau en eaux profondes ou peu profondes. Le personnage doit alors se mettre à plat ventre et se déplacer en rampant. Un personnage en plongée sous-marine ne peut plus être touché par les armes de corps à corps, les arcs ou les armes de tir (il reste sensible aux armes de siège). Il ne peut pas être ciblé par un sort lancé depuis la surface. Remarque : cette compétence ne permet **pas** de survivre à la destruction d'un bateau.

Rebouteux

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de poser des bandages pour arrêter les saignements et les hémorragies des personnages gravement blessés et dans le coma. Tant qu'un rebouteux oeuvre sur un patient dans le coma, les **5 sabliers** qui rapprochent le patient de la mort sont suspendus.

Sapeur_

Les personnages dotés de cette compétence peuvent saboter les fortifications, les engins de siège et les navires. En pratique un sapeur peut faire un noeud dans la corde de sabotage par sablier de simulation et défaire un noeud qui retient les planches des brèches.

Souffreteux

Les personnages dotés de cette compétence sont capables de susciter des maux et des maladies chez leurs victimes (cf. 8 Tableaux des fabrications).

Taillandier

Les personnages dotés de cette compétence savent fabriquer des outils permettant de récolter plus rapidement des matières premières et précieuses (cf. 8 Tableaux des fabrications).

Toutes les fabrications d'un taillandier nécessitent **5 sabliers** de simulation de production.

Toutes les fabrications d'un taillandier sont valables 3 ans (l'année en cours +2).

Tisseur_

Les personnages dotés de cette compétence peuvent dépenser des points d'expérience afin de pouvoir lancer des sortilèges choisis parmi la liste des sorts (cf. chapitre 6.1 Les sortilèges). Le tisseur

doit se fabriquer un fétiche pour chaque sort qu'il maîtrise. Chaque sort peut être lancé **une fois par jour** (entre deux levers de soleil).

En outre, un tisseur peut extraire des Pierres de Vie d'une Source de Vie (1 PdV par sablier) et les utiliser afin de lancer des sorts (cf. chapitre 6.1 Les sortilèges). Ils peuvent également utiliser des Monolithes de Vie s'ils en rencontrent.

Tourmenteur

Les personnages dotés de cette compétence ont appris à infliger la douleur et marquer les chairs afin d'obtenir des réponses à leurs questions. Lorsqu'un tourmenteur torture un personnage entravé, celui-ci lui inflige une séquelle physique permanente (cicatrice, brûlure, blessure, etc.) à une localisation au choix du tourmenteur pour chaque séance de 5 sabliers de torture. Le prisonnier doit répondre par la vérité à **trois questions** ou acquérir une nouvelle séquelle physique permanente. On ne peut acquérir plus de 2 séquelles lors d'une séance de torture.

Un personnage ne peut subir qu'une séance de torture par heure. Une séquelle physique permanente doit être matérialisée par le participant (maquillage, prothèse, attelle, etc.). Lorsqu'une localisation reçoit 3 séquelles physiques permanentes, la localisation perd définitivement 1 PV.

NB : Avant de commencer de jouer une scène de torture, le joueur tourmenteur doit expliquer brièvement au joueur victime ce qu'il va se passer et obtenir son consentement. Il s'agit d'un échange court TO portant sur un accord des limites acceptables. Le tourmenteur veillera aussi à zapper les joueurs mineurs si nécessaire.

Vol

Les personnages dotés de cette compétence savent trouver les objets les mieux dissimulés. A la fin d'une fouille d'une durée d'un sablier, les personnages dotés de la compétence « vol » peuvent prendre le contenu de la bourse « possessions cachées » d'un personnage en plus de son équipement spécial et de ses possessions.

VIII. Tableaux des fabrications

Les composants marqués (*) servent également en tant que composants pour des recettes d'une autre compétence.

Alchimie (consommable)

Potion	Effet	Coût de fabrication
Acide	Permet de faire fondre instantanément une cartes cadenas ou un petit objet métallique. Ne fonctionne pas sur les matières organiques.	2 poissons + 1 minerai + 1 roche
Antidote (*)	Cette potion fait instantanément disparaître les effets d'un poison, quel qu'il soit.	1 roche + 2 fruits + 1 gibier
Alliage de cuir vivant (*)	Peut être transformé par un armurier en une armure de cuir souple qui confère 1 pt d'armure qui se répare tout seul entre les combats (+ 1 pt d'armure entre chaque combat).	8 gibiers + 4 poissons + 4 végétaux + 1 fourrure
Élixir de cuir tanné (*)	Ce breuvage durcit la peau qui est exposée aux rayons du soleil. Il donne un point d'armure sur toutes les localisations non protégées par une armure pendant une heure.	1 gibier + 1 végétal + 1 poisson + 1 graisse de mammifère marin

Encens (fourni lors de la fabrication)	Cette préparation produit une épaisse fumée, qui est couramment utilisée lors des cérémonies religieuses ou liées au monde spirituel. Un encens repousse les esprits. Un encens cesse de fonctionner lorsqu'il s'éteint, qu'il soit fini ou pas.	1 gibier + 1 végétal + 2 poissons
Graisse de flottaison	Cette préparation permet à celui qui s'en recouvre de flotter à la surface de l'eau (pas marcher). Le personnage bénéficie de la compétence natation pour la durée d'une heure.	3 poissons + 1 graisse de mammifère marin
Grenade (fourni lors de la fabrication)	Ce mélange alchimique est particulièrement instable. Lorsqu'il est percuté, il explose. Placé dans une coque protectrice, ce mélange sert d'arme de jet aux plus inconscients. Une grenade qui explose fait un point de dommage à toutes les localisations touchées par l'eau qu'elle contient et « strike down » sur toutes les personnes touchées (y compris lorsque la personne touchée porte une armure).	1 végétal + 2 roches + 1 fruit exotique + 1 poudre noire
Métal liquide	Ce liquide se fige au contact de l'acier ou du cuir. Lorsqu'on le verse sur une armure, celle-ci récupère immédiatement 1 pt d'armure à la localisation traitée. Il est impossible de réparer une armure qui a été détruite par une annonce « crush ».	1 minéral + 1 roche + 1 fruit + 1 céréale
Parfum « armure de salon »	Cette odeur tient son porteur en éveil. Le porteur est immunisé à l'assommement pendant 5 sabliers. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.	3 céréales + 2 fruits + 1 poisson
Parfum de répulsion	Cette odeur a un effet calmant sur son porteur, il n'est plus sensible aux effets de la compétence Galant. Un personnage qui porte ce parfum ne peut plus, lui non plus, utiliser les bonus de sa compétence Galant lors des jeux de l'amour. Cet effet dure une heure. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.	2 poissons + 1 gibier + 1 fourrure
Philtre de chirurgie alchimique (*)	Cette préparation cicatrise magiquement les blessures du patient auquel elle est administrée. Le patient est instantanément soit soigné d'une blessure grave et regagne 1 PV à la localisation en question, soit le membre légèrement blessé est soigné intégralement.	2 céréales + 1 végétal + 2 fruits + 1 plante rare

Philtre d'orc'itude	Ce philtre renforce la constitution de celui qui le boit. Le personnage gagne 1 pv supplémentaire par localisation (max. absolu 3 pv par localisation). La potion dure une heure. Ces points de vie ne sont pas soignables.	1 gibier + 2 roches + 1 orge brassicole
Potion de force	Cette potion permet de frapper avec une arme à deux mains en annonçant « strike down », la potion dure 5 sabliers ou jusqu'à ce que le personnage tombe inconscient.	2 roches + 1 gibier + 1 orge brassicole
Potion de respiration aquatique	Permet à un personnage d'acquérir la compétence "plongée sous-marine". Le personnage ne sait plus respirer à l'air libre et doit rester sous l'eau. La potion agit durant 5 sabliers.	4 poissons + 1 fruit exotique
Poudre noire (*)	Ce mélange alchimique est hautement inflammable et doit être conservé avec précaution. Répandue sur un mort-vivant ou une dépouille et enflammée, elle garantit une combustion rapide.	4 bois + 5 roches + 1 fruit

Apothicaire (consommable)

Drogue	Effet	Coût de fabrication
Coup de fouet (*)	Excitant puissant qui provoque des crises d'hyperactivité. Immunise temporairement les effets de l'annonce "fear". Pendant la durée des effets de la dose, le personnage refuse de parler sous la torture (mais subit les séquelles inhérentes à cette séance de torture). Dure 1 heure. Nécessite 2 "purgés" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 végétal
Fureur de Grimlin	Fortifiant musculaire. L'utilisateur frappe à « strike down » à chaque coup porté avec une arme à deux mains (pas une arme d'hast). L'utilisateur subit en retour une annonce « strike down » à chaque frappe qu'il porte avec une arme à deux mains. L'utilisateur ne subit pas de dommage suite à son annonce. Il est juste projeté au sol. Dure 1 heure. Nécessite 3 "purgés" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 minéral
MOK	Hallucinogène léger. Provoque un bien être général indéniable...on voit la vie plus belle qu'elle n'est...de plus, une prise de mok permet d'annuler 3pt d'éthylisme. Régulièrement, le personnage s'abîme tout entier dans la contemplation extasiée d'un élément anodin...celui-ci devient la chose la plus extraordinaire jamais vue par le personnage qui n'hésitera pas à tenter de sensibiliser son entourage à cet élément... Dure 1 heure. Nécessite 1 "purge" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 bois
Peau de pierre	Epaississant cutané. Donne un point d'armure aux localisations non protégées par une pièce d'armure. Le personnage ne peut plus courir ou utiliser la compétence natation pendant la durée de la dose. Dure 1 heure. Nécessite 2 "purgés" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 roche

Poudre des anges	Cette poudre a un effet aphrodisiaque et euphorisant. Augmente la compétence « galant » au niveau 3. Si la personne a consommé la drogue de manière consentante, elle ne peut plus refuser de participer aux galanteries. Dans le cas contraire, la personne se sentira mal à l'aise par rapport aux émotions qu'elle ressent et fuira les personnes qui voudraient la voir participer aux galanteries, et ce pendant toute la durée de l'effet de la potion. Dure 1 heure. Nécessite 1 "purge" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 fruit
Rêve de Todrick	Poudre énergisante + 1 pv à un membre. Les soins prodigués doivent durer deux fois plus longtemps (2 sabliers). Dure 1 heure. Nécessite 3 "purgés" pour supprimer la dépendance.	1 poisson + 1 céréale

Poison	Matérialisation	Effet	Coût de fabrication
Ingestion	Etiquette à coller sous le plat ou le verre	Celui qui ingère le poison subit l'annonce « toxic ».	1 fruit + 1 bois précieux
Contact	Une fiole (parchemin)	Lorsque le poison est répandu sur la lame d'une arme, la prochaine frappe avec cette arme annonce "toxic". Ne fonctionne qu'une seule fois.	1 gibier + 1 graisse de mammifère marin
Dispersion	Petit fumigène (fourni lors de la fabrication)	Ceux qui sont touchés par la fumée empoisonnée subissent l'annonce "blast" par sablier (3 min.) tant qu'ils sont en contact avec la fumée.	1 poudre noire + 1 plante rare

Armurier (équipement)

Armures et boucliers de bonne facture : résistent à l'annonce « crush », peuvent recevoir un enchantement et/ou être améliorés par un ingénieur (voir règles d'ingénierie).

Type d'armure	Coût de fabrication
Armure légère bonne facture	6 gibiers + 2 végétaux + 2 poissons + 1 fourrure
Armure intermédiaire bonne facture	3 gibiers + 3 minerais + 2 végétaux + 2 poissons + 1 argent
Armure lourde bonne facture	6 minerais + 4 roches + 1 or

Un armurier peut améliorer une armure en cuir avec du cuir vivant pour y rajouter l'effet.

Type de bouclier	Coût de fabrication
Bouclier de bonne facture	5 bois + 4 minerais + 1 argent

Artisan (équipement)

Type	Coût de fabrication
Oeuvre d'art (bonne facture)	10 matières premières + 2 matières précieuses en rapport avec le chef d'œuvre créé

Brasseur (consommable)

Type de boisson	Coût de fabrication	Point d'éthylisme par verre	Nombre de point d'éthylisme total
Cerveoise	8 céréales	1	30
Vin	8 fruits	1	30
Vin grande cuvée	8 fruits + 1 bois précieux	3	30
Liqueur	4 fruits + 4 céréales + 1 fruit exotique	3	30
Spiritueux	8 céréales + 1 orge brassicole	3	30

Charpentier de marine (équipement)

Amélioration du navire	Description	Coût de fabrication
Augmentation de voilure	Augmente la vitesse de 2m, nécessite 1 marin en plus pour pouvoir manoeuvrer (1 fois max.).	10 végétaux + 3 gibiers + 3 bois + 3 poissons + 1 fourrure
Cale aménagée	Augmente de 5 le nombre max. de personnes à bord et réduit la vitesse de 2m.	5 bois + 5 céréales + 5 végétaux + 5 gibiers
Coque allégée	Augmente la vitesse de 2m, réduit les points de structure de 1 (1 fois max.).	10 céréales + 5 végétaux + 5 fruits
Coque renforcée	Augmente de 1 le nombre de points de structure d'un navire (1 fois par tranche de 3 pt de structure de base). Chaque niveau de coque renforcée diminue le nombre de personnes max. à bord de 3.	10 bois + 5 minerais + 3 poissons + 1 bois précieux + 1 graisse de mammifère marin
Eperon	Permet d'encaisser 1 point de structure lorsque le bateau éperonne un autre navire (1 fois max.).	12 minerais + 5 roches + 3 poissons + 1 bois précieux
Gouvernail mécanisé	Diminue de 2 le nombre minimum de marins nécessaires à la manoeuvre nécessaire (1 fois max.).	5 bois + 5 minerai + 8 poissons + 1 bois précieux + 1 graisse de mammifère marin
Propulsion avancée	Augmente la vitesse d'un navire de 2 m. (1 fois max.). Nécessite une roue à aubes	10 minerais + 5 bois + 4 poissons + 1 graisse de mammifère marin
Roue à aubes	Réduit la vitesse de 2 m. mais permet d'ignorer la direction du vent. Doit être alimenté en combustible pour pouvoir se déplacer. Le système de propulsion demande la présence d'un ingénieur à bord et diminue de 3 le nombre minimum de marins nécessaires à la manoeuvre. Si la chaudière est touchée par un tir de canon, elle explose : le navire vole en éclats quel que soit son nombre de points de structure, son équipage est à la mer et sa cargaison perdue.	1 chaudière + 6 bois + 4 fruits + 3 minerais + 2 poissons Chaudière: Consomme 5 bois/heure en temps normal

Enchanteur (équipement)

Objet magique = objet "bonne facture + 5 PDV + 1 minerai d'or + 2 minerais d'argent par niv. du sort.

Forgeron (équipement)

Armes en argent : permettent de blesser une plus grande partie des créatures (annonce "silver").

Armes de bonne facture : résistent à l'annonce « crush », peuvent recevoir un enchantement.

Type d'arme	Coût de fabrication
Arme courte de bonne facture	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 1 gemme
Arme à une main de bonne facture	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 1 argent
Arme à deux mains de bonne facture	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 1 or
Arme d'hast de bonne facture	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 1 or
Arme courte en argent	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 2 argent
Arme à une main en argent	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 3 argent
Arme à deux mains en argent	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 4 argent
Arme d'hast en argent	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 3 argent

Herboriste (consommable)

Décoction	Effet	Coût de fabrication
Aphrodisiaque (*)	Confère à celui qui en consomme un bonus d'un niveau de galant (avec toujours un maximum de trois niveaux). Dure 1 heure.	1 végétal + 1 céréale + 1 gibier
Anti gueule de bois	Chaque dose permet de supprimer 3 points d'éthylisme.	1 végétal ou 1 poisson
Baume de soin	Permet de rendre 1 PV à une localisation légèrement blessée. Nécessite 1 sablier pour agir.	1 végétal + 1 fruit + 1 poisson
Crème régénérante	Soigne définitivement une séquelle physique permanente (pas une mutation ni une amputation).	1 végétal + 1 roche + 1 céréale
Désinfectant (*)	Utilisé par un infirmier ou un chirurgien pendant qu'il soigne un patient, chaque dose permet qu'un sablier de soin rende 2 PV au lieu de 1.	1 végétal + 1 gibier
Purge (*)	Permet de se défaire de la dépendance à une drogue. Parfois, plusieurs doses sont nécessaires.	1 végétal + 1 gibier + 1 fruit
Stabilisant	Ce mélange d'herbes à la faculté d'arrêter les saignements d'un patient et de le stabiliser durant 2 sabliers.	1 végétal + 1 fruit

Ingénieur (équipement)

Type de mécanisme	Effet	Coût
Arme de siège destructrice	Inflige 1 point de dégât supplémentaire aux structures.	5 roches + 4 bois + 6 minerais + 1 poudre noire
Arme de siège fiable	Il est impossible de saboter l'engin de siège.	5 roches + 4 bois + 6 minerais + 1 métal liquide
Arme de tir ingénieuse	Pistolet : chargeur de 3 munitions max.	9 minerais + 5 bois + 5 roches + 1 graisse de mammifère marin
	Arquebuse : tir de mitraille : max 5 munitions simultanées.	6 minerais + 5 bois + 5 roches + 1 poudre noire
Armure mécanisée (nécessite un costume imposant)	Une armure mécanique possède 3 points d'armure et immunise son porteur à l'annonce « through ». Une armure mécanique frappe en force : annonce « strike down » à chaque frappe avec n'importe quelle arme tant qu'elle est alimentée en combustible. Une armure mécanique peut être blindée.	1 chaudière + 1 armure lourde de bonne facture
Blindage	Seules les armures mécanisées peuvent être blindées. Chaque blindage donne 1 point d'armure supplémentaire par localisation (max. 5 fois).	10 minerais + 5 roches + 1 graisse de mammifère marin
Bombe de sape (fournie lors de la fabrication)	Ces engins très coûteux sont capables d'affaiblir les plus grosses structures. Elles peuvent fendre les plus grosses portes et ébranler les meilleures murailles. Une bombe de sape fait perdre la moitié des points maximum de structure de la construction contre laquelle elle explose (avec un min. de 4 points de structure). Seuls les sapeurs peuvent utiliser les bombes de sape. Lorsque la bombe de sape explose, toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 5m autour de la bombe sont blessées gravement (0 PV) à toutes leurs localisations et ce indépendamment de leur armure. La bombe explose lorsque la mèche est consumée ou si la bombe elle-même ou si le personnage portant la bombe de sape est touché par un tir d'artillerie.	2 végétaux + 5 roches + 1 fruit exotique + 3 Poudres noires
Cadenas (fourni lors de la fabrication)	Permet de fermer à clef un coffre. Plusieurs cadenas peuvent être mis sur le même coffre.	2 minerais + 2 bois + 1 poisson
Caisse de munition	Une caisse de munition permet aux personnages de regarnir leur cartouchière (Cf. Arme de tir). Une caisse de munitions explose si elle est touchée par un tir d'arme de siège, toute personne dans les 3 m autour de la caisse de munitions subit l'annonce Blast et l'annonce Strike Down, les structures dans les 3 m (portes, murailles, navires, etc.) subissent 2	5 bois + 5 minerais + 2 végétaux + 2 Poudres noires

	points de dégât.	
Chaudière (*)	La chaudière est une source d'énergie permettant d'alimenter une machine. Une chaudière nécessite 5 bois par heure de fonctionnement.	10 minerais + 5 bois + 3 gibiers + 2 poissons
Extracteur de vie (*)	L'extracteur de vie est une source d'énergie magique permettant d'alimenter une machine ou un objet enchanté. Un extracteur nécessite 1 pierre de vie par jour de fonctionnement.	5 bois + 5 minerais + 3 gibiers + 1 Pierre de Vie + 2 végétaux
Membre mécanisé	Le membre mécanisé remplace le membre d'origine possède 3 PV et n'est réparable que chez un armurier. Donne +1 en bagarre. Si le membre n'est pas alimenté il ne fonctionne plus.	3 poissons + 4 minerais + 1 Désinfectant + 1 extracteur de vie
Système respiratoire	L'utilisateur est immunisé aux gaz, spores et poisons de dispersion.	1 gibier + 1 minerai + 5 végétaux + 1 antidote + 1 chaudière
Yeux améliorés	Le personnage est immunisée à l'annonce « Blind » et peut voir les Esprits (mais pas les entendre).	2 minerais + 4 roches + 4 poissons + 3 végétaux + 3 gibiers + 1 gemme

Liquoriste (consommable)

Toutes les fabrications de liquoriste nécessitent une boisson alcoolisée conférant minimum 3 points d'éthylisme par verre.

N.B. Afin de garantir la sécurité physique et mentale des participants, nous demandons de limiter voire proscrire l'utilisation de l'alcool TO comme composition de départ. Votre boisson conférera des points d'éthylisme au personnage qui la boira. La teneur en alcool de la boisson bue par le personnage n'a pas de lien avec la teneur en alcool TO de la boisson bue par le joueur. NB: toute personne voulant faire boire une boisson doit prévenir le goûteur sur sa composition (pensez notamment aux risques d'allergies).

Type d'effet ajouté	Effet	Coût de fabrication
Amical	Cette boisson rend temporairement amical le buveur envers celui qui lui a offert la boisson. Cet effet dure 1h.	5 végétaux + 5 céréales
Amoureux	Ajoute un niveau de « Galant » par verre consommé (avec maximum de 3 niveaux). Cet effet dure 1h à partir de la première dose ingérée.	4 céréales + 4 fruits + 1 fruit exotique + 1 aphrodisiaque
Courageux	Cette boisson immunise à l'annonce « fear ». Cet effet dure 1h.	4 céréales + 4 fruits + 1 orge brassicole + 1 coup de fouet
Culinaire	Cette boisson ne peut être empoisonnée. Effet permanent tant qu'il reste des doses de la boisson.	5 céréales + 3 végétaux + 2 gibiers
Curatif	Cette boisson permet de soigner une blessure légère (1 PV) (max. 1x par jour).	5 fruits + 5 céréales + 5 gibiers + 1 plante rare + 1 Philtre de chirurgie alchimique

Dépendance	Cette boisson rend accro (cf. dépendance à une drogue). Effet permanent tant que la dépendance n'est pas annulée. 1 purge est nécessaire pour annuler la dépendance.	5 céréales + 5 gibiers + 5 fruits + 5 végétaux
Vertueux	Cette boisson pousse le buveur à être sincère et à dire la vérité mais ne l'y oblige pas si cela risque de lui nuire gravement.	5 fruits + 5 poissons

Médecin (consommable)

Type de remède	Coût de fabrication
Remède commun	1 gibier + 1 roche + 1 bois
Remède de cheval	1 gibier + 1 roche + 1 purge
Remède exceptionnel	1 gibier + 1 roche + 1 antidote
Remède prodigieux	1 gibier + 1 gemme

Souffreteux (consommable)

Maladie	Symptômes	Durée	Traitement	Coût de fabrication
Fièvre rhumatoïde <i>Virulence 5</i>	Infection qui développe une arthrite. Le personnage boite, a des difficultés à se déplacer et ne peut pas courir.	Sans fin si non traité.	1 remède de cheval	2 roches + 2 poissons + 1 plante rare
Fièvre tétanique <i>Virulence 10</i>	Le personnage ne peut plus utiliser d'objets lourds ou nécessitant de la force (armes à deux mains, armure lourde, arc...).	Disparaît après 24h si non traité.	1 remède de cheval	2 végétaux + 2 céréales + 1 fourrure
Mycose bleue <i>Virulence 3</i>	Le personnage se couvre de plaques bleues sur la peau. Les tisseurs ne savent plus utiliser leurs fétiches tant que la mycose vampirise leur énergie.	Sans fin si non traité.	1 remède exceptionnel	2 céréales + 2 fruits + 3 Pierres de Vie
Pneumonie <i>Virulence 5</i>	Retire 1 PV virtuel (cumulable) au torse chaque matin. Si le torse arrive à 0 de cette manière, le personnage doit rester alité et est trop faible que pour se lever. Dans les autres cas, le personnage a du mal à respirer et ne peut plus accomplir de tâches lui demandant un effort physique (courir, se battre, nager, récolter des ressources,...).	Sans fin si non traité.	8 remèdes communs	2 fruits + 2 gibiers + 1 orge brassicole
Rage de dent <i>Virulence 5</i>	Le personnage ne sait plus ni boire ni manger sans éprouver une vive douleur aux dents.	Sans fin si non traité.	1 séance d'arrachage de dent faite par un médecin + 1 remède commun	2 poissons + 3 céréales
Rhume <i>Virulence 10</i>	Le personnage a le nez encombré et doit parler avec une voix nasillarde.	Disparaît après 24h si non traité.	1 remède commun	3 céréales + 2 végétaux

Taillandier (équipement)

Outil	Effet	Coût de fabrication
Canne à pêche à moulinet	Permet à un pêcheur de récolter poissons ou graisses de mammifères marins plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	4 bois + 5 gibiers + 1 graisse de mammifère marin
Couteau de chasse	Permet à un chasseur de récolter gibiers ou fourrures sur un animal mort plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	2 bois + 3 minerais + 3 gibiers + 1 poisson + 1 fourrure
Gaule	Permet à un glaneur de récolter fruits ou fruits exotiques plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	4 bois + 2 gibiers + 3 roches + 1 fruit exotique
Hache de bucheron	Permet à un bûcheron de récolter bois ou bois précieux marin plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	3 minerais + 3 roches + 3 bois + 1 bois précieux
Masse de carrier	Permet à un carrier de récolter roches ou gemmes plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	6 roches + 3 bois + 1 gemme
Outil agricole	Permet à un agriculteur de récolter céréales ou orges brassicoles plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	3 végétaux + 3 gibiers + 3 fruits + 1 orge brassicole
Pioche de mineur	Permet à un mineur de récolter minerais ou minerais d'argent/d'or plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	2 bois + 2 végétaux + 4 minerais + 1 poisson + 1 or
Serpe	Permet à un cueilleur de récolter végétaux ou plantes rares plus rapidement (cf. 5.1 Récolte).	2 bois + 3 minerais + 4 végétaux + 1 plante rare
[Outil chef-d'oeuvre]	Permet à un récolteur de récolter des ressources impossibles à récolter autrement ou permet à deux récolteurs d'utiliser un seul outil comme s'ils en avaient chacun un (cf. 5.1 Récolte).	A découvrir en jeu

IX. Récapitulatif des annonces

Les annonces générales

ZAP	Fait fuir un enfant pour qu'il ne puisse pas assister et/ou participer à une scène de jeu potentiellement choquante.
TIME OUT	Le jeu s'arrête, tous les participants cessent leur action et lèvent leur arme garde vers le haut.
TIME IN	Le jeu reprend là où il s'était arrêté.
TIME FREEZE	Le temps est gelé, les participants ferment les yeux et se bouchent les oreilles.
RESIST	Le personnage résiste à un mot clé ou à une frappe qui lui ont été porté.

Les annonces de combat

CRUSH	Détruit l'arme, le bouclier ou l'armure touchée.
DEAD	Le personnage tombe immédiatement raide mort quel que soit le nombre de points de vie qu'il possède et l'armure qu'il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Le participant se relève sous forme d'esprit.
ENCHANTED	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
HOLY	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce (presque toutes les créatures).
PAF	La cible est assommée pendant 2 sabliers (6 min.) N'inflige aucun point de dégât. Si la cible reçoit un dégât, elle se réveille. Le port d'un casque immunise contre l'assommement.
SILVER	Permet de blesser les créatures vulnérables à cette annonce.
STRIKE DOWN	La cible est repoussée de 3 pas et doit s'asseoir les fesses contre le sol avant de pouvoir se relever (même si l'attaque est parée par un bouclier ou une arme). Attention au risque de piétinement.
THROUGH	Le coup porte en ignorant les armures.
TOXIC	La cible, au bout de 3 minutes (un sablier), tombe inconscient et démarre l'agonie. La victime a besoin d'un antidote pour sortir de l'agonie. Cette annonce ne fonctionne pas si elle touche une armure

Les annonces des sortilèges

" Amnesia "	La cible ne se souvient plus de ce qui s'est passé lors du dernier quart d'heure. La cible recouvre ces souvenirs effacés au prochain levé ou couché de soleil.	instantané
" Animate dead "	Le cadavre ciblé se relève sous forme de zombie et sert le nécromant pour la durée du sort.	1 heure
" Blast "	La cible subit 1 point de dégât à chacune de ses localisations (les armures peuvent donc encaisser ces dégâts)	instantané
" Blind "	La cible est aveugle durant 1 sablier.	1 sablier
" Dance "	La cible se met à danser durant un sablier.	1 sablier
" Disarm "	La cible lâche ce qu'il a dans ses deux mains.	instantané
" Dispel "	Tous les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés. Ne concerne pas les enchantements permanents ni les effets des rituels. N.B.: Ne dissipe que les effets magiques. Les effets physiques ne sont pas dissipés. Par exemple : l'annonce "TOXIC", uniquement provoquée par un poison, n'est pas dissipée.	instantané
" Fear "	La cible fuit le plus loin possible du tisseur et ne peut revenir à moins de 10m de lui pendant la durée du sort.	1 sablier
" Friend "	La cible considère le tisseur comme son ami, mais conserve son libre arbitre.	1 sablier
" Glue "	La cible est incapable de décoller ses pieds pendant 1 sablier.	1 sablier
" Mute "	La cible est incapable de parler pendant 1 sablier.	1 sablier
" Paralyze "	La cible est paralysée pendant 1 sablier.	1 sablier
" Sleep "	La cible s'endort instantanément durant 1 sablier, mais se réveille avant si elle subit des dégâts.	1 sablier
" Rest in peace "	Utilisé sur un mort-vivant afin qu'il cesse de se relever continuellement.	instantané
" Treason "	La cible se retourne contre ses alliés et les attaque directement sans prévenir.	1 sablier

Notes