

Chroniques d'Assia

Livret Règles v3

I) L'Esprit des Règles	4
1) Quelques principes du GN	4
Le Fair Play	4
Le Role-play	4
La Sécurité	4
Safe word	5
Safe position	5
Armes et Armures	5
Joueurs Hors combats	5
Le "Bien-vivre ensemble"	6
Les tentes	6
Interpréter les pratiques peu recommandables	6
2) Le Système de jeu	8
La Création de Personnage	8
Livret règles et fiche personnage	8
C'est vraiment trop injuste !	8
Le système économique	9
Ressources	9
Les Annonces	9
Un Voyageur en bonne santé	11
1) Les Blessures	11
Les Points de Vie	11
Les Fractures	11
2) Les États de santé	12
3) Les Afflictions	13
II) Le Combat	14
1) Le Combat rapproché	14
Le Combat	14
Les Armes	14
2) Le Combat à distance	15
Les Armes de Jet	15
Les Armes de Trait	15
3) Se Défendre	15
Les Armures	15
Les Boucliers	17
III) Filouterie & Brigandage	18

1) le Monde du Crime	18
La Fouille	18
Assommer et Égorger	18
Le Vol	18
Les Empoisonneurs	19
2) Contre-mesures	19
Les Casques	19
Serrures et pièges	19
IV) Les métiers	22
V) Les Annonces “Simples”	23

I) L'Esprit des Règles

Avant de nous lancer dans le vif du sujet, nous souhaitons revenir sur certains principes qui sont au cœur de la pratique du Jeu de Rôle Grandeur Nature, que nous appellerons GN pour aller plus vite, puis nous vous expliquerons comment fonctionne notre système de jeu.

1) Quelques principes du GN

Le Fair Play

Un GN se base sur un respect sincère des règles. Les autres joueurs vous feront confiance pour compter honnêtement vos blessures lorsqu'ils vous mettront des touches, pour réagir aux annonces... De même essayez de ne pas abuser d'une éventuelle faille dans les règles.

Le Role-play

C'est la partie théâtrale du GN, c'est ce qui permet l'immersion dans l'univers où vivent vos personnages. Restez au maximum dans votre personnage, faites preuve d'imagination et tentez de maintenir l'ambiance.

La Sécurité

Cela prime sur tout le reste. Un document décrivant l'ensemble des consignes de sécurité à suivre durant l'événement vous sera remis. Nous vous rappelons qu'en vous inscrivant à ce GN vous vous engagez à les respecter et que vous avez reconnu être responsable de vos actes. A ces consignes s'ajoutent les règles qui suivent, et les éventuelles décisions prises par l'équipe d'organisation sur le terrain. Nous ne serons donc pas exhaustifs ici mais voici quelques idées importantes :

- Dans un GN tout acte de violence est simulé. Nous vous demandons donc de modérer vos coups et d'être attentif à vos partenaires de jeu (vous trouverez les règles de combat, d'assassinat, de vol et autres dans la suite de ce document).
- Si les hasards du jeu vous mènent dans un endroit dangereux, faites une pause et continuez plus loin. Les lieux à risque seront signalés par de la rubalise.
- Signalez tout incident, malaise, accident, comportement violent ou à risque à l'équipe d'organisation.
- Nous vous demandons de modérer votre consommation d'alcool et nous vous

rappelons que, comme leur nom l'indique, les substances illicites sont interdites par la loi et que leur usage est donc prohibé durant le GN.

Safe word

Nous avons mis en place un "safe word" permettant à chacun d'indiquer sans casser le jeu, que le moment, la scène ou l'interaction qu'il vit avec son personnage est émotionnellement trop intense. Si vous vous retrouvez dans une telle situation, vous pouvez dire "Vraiment, vraiment" pour indiquer au(x) joueur(s) que le moment que vous vivez vous pousse émotionnellement à la rupture. Nous demandons aux joueurs de bien faire attention au safe word.

Safe position

Nous avons mis en place une position de sûreté afin d'indiquer un joueur qui se sentirait mal, acculé ou au bout de ses limites lors du jeu. Si vous vous sentez mal et avez besoin de sortir du jeu d'urgence, croisez vos bras sur votre torse, cela indiquera aux autres joueurs et aux arbitres présents que le moment est trop intense pour vous et que vous devez sortir immédiatement de la scène. Par exemple, si vous faites une crise d'angoisse lors d'une bataille, adoptez la position de sûreté, les joueurs sauront qu'on doit vous donner de l'espace et un arbitre ou un organisateur interviendra pour vous sortir de la bataille en toute sécurité et s'assurer que vous allez bien.

Armes et Armures

Nous interdisons l'usage d'armes réelles durant le jeu. Toute personne surprise à en utiliser une sur le terrain se verra exclue du jeu par l'équipe d'organisation.

En début de jeu, toutes vos armes et armures seront vérifiées, et l'équipe d'organisation se réserve le droit d'interdire l'usage de celles qui présenteront un risque. Ainsi toute personne durant le jeu surprise à utiliser une arme ou une armure qui aura été refusée lors de la vérification ou qui n'aura pas été vérifiée risque de se voir exclue du GN.

Joueurs Hors combats

Certains joueurs, pour des raisons de santé ou autres, ne peuvent pas combattre. **Il est strictement interdit de frapper ces joueurs.** Ils porteront des brassards de sécurité vert fluo. Si combat il doit y avoir, les joueurs portant ce brassard sont **automatiquement "faits prisonniers"**.

Le "Bien-vivre ensemble"

Voici quelques points qui nous semblent importants pour le bon déroulement du jeu.

Organisateurs et P.N.J. : ce sont des bénévoles qui ont dépensé du temps et de l'énergie pour préparer le jeu auquel vous allez participer et qui vont faire au mieux sur le terrain pour que tout fonctionne. Nous vous demandons donc de vous montrer aussi polis et respectueux que possible envers eux. Merci également d'être à l'écoute des consignes des organisateurs, et de ne pas frapper comme des sourds sur les PNJ pendant les mêlées ou ailleurs.

Joueurs et personnages : Rappelez-vous qu'il doit y avoir une limite entre le joueur et son personnage. Votre personnage a ses objectifs, ses motivations et une façon qui lui est propre de réagir aux événements. C'est le Role-play. Cependant n'oubliez pas que si un personnage se met en colère, tombe amoureux, ou ressent un besoin obsessionnel de se nourrir de la chair de ses ennemis, le joueur qui est derrière doit garder son sang-froid. Dans vos rapports avec les autres participants ne confondez pas le joueur et son personnage. Donc en cas de conflit entre personnages, réglez ça dans le cadre du jeu et en cas de conflit entre joueurs, réglez ça calmement en hors-jeu, si nécessaire avec la médiation d'un organisateur.

Les tentes

Les tentes des joueurs sont hors-jeu, **il est strictement interdit** de pénétrer dans une tente qui n'est pas la vôtre sans autorisation du propriétaire. De plus, les tentes étant hors-jeu, les joueurs ne peuvent pas y entreposer ou cacher des objets de jeu.

Interpréter les pratiques peu recommandables

- **Le Vol** : en jeu **seuls sont volables les objets et armes fournis par l'organisation**, qui seront clairement identifiés. Il existe des techniques de vol avancées dont nous traiterons plus loin dans ce livret, toutefois parlons ici du vol d'opportunité : Si un objet de jeu est bien en vue et qu'il n'est pas porté par un personnage, c'est à dire ni tenu en main, ni intégré au costume, ni rangé dans son sac ou ses poches, vous pouvez vous servir. Dans le cas contraire merci d'utiliser vos éventuelles compétences de vol pour le subtiliser.
- **La Fouille** : la fouille au corps peut s'effectuer sur des personnes sans défense (inconscientes, paralysées, à l'agonie ou mortes) ou consentantes. Le fouilleur **simulera sans contact physique** une palpation complète à l'issue de laquelle le fouillé lui remettra ses objets de jeux.

- **Le Viol** : s'agissant d'un sujet extrêmement sensible et pour prévenir toutes dérives, **nous interdisons toute simulation de viol durant le jeu.**

Pour finir nous vous demandons de respecter les lieux qui nous accueillent, les biens et le camp d'autrui ainsi que le matériel fourni par l'équipe d'organisation.

2) Le Système de jeu

Maintenant parlons du fonctionnement de notre système de jeu.

La Création de Personnage

Pour ce jeu, les personnages ont été créés à l'avance et vous seront attribués. Nous fonctionnons en deux étapes : tout d'abord nous vous demanderons de remplir un questionnaire en ligne, pour commencer à cerner vos goûts, vos envies et avec qui vous souhaitez jouer, puis nous prendrons directement contact avec vous pour vous proposer des rôles.

Livret règles et fiche personnage

Notre système de jeu est réparti entre deux documents : le Livret Règles, que vous lisez actuellement, et le Grand Livre des Orgas, un massif volume contenant toutes les compétences, recettes, sortilèges et autres secrets obscurs... Le livret de règles explique comment votre personnage est censé réagir dans le monde d'Assia. Nous allons y voir comment fonctionne la santé, comment se passent les combats et ce qui se passe quand on est victime d'un vol ou d'une agression. Pour compléter cette base commune vous aurez une fiche personnage comportant les différentes compétences de votre personnage, tirées de notre fameux Grand Livre des Orgas. Il peut arriver que certaines de ces compétences contredisent ce que contient ce livret, dans ces cas-là **c'est ce qui est inscrit sur votre fiche personnage qui compte**. Eh oui ! Certains d'entre vous seront des êtres exceptionnels, ça ne veut pas obligatoirement dire chanceux ou avantagés... Oh non... Ce qui nous amène à un aspect fondamental de notre système :

C'est vraiment trop injuste !

Si vous avez l'impression d'être victime d'une injustice ou d'une tricherie de la part d'un autre joueur, terminez la scène que vous êtes en train de jouer sans sortir de votre role-play et après allez voir un organisateur :

- Soit, vous avez vraiment été victime d'une injustice et le cas échéant l'équipe d'organisation limitera les dégâts et sanctionnera l'éventuel tricheur.
- Soit, vous avez été confronté à un aspect inconnu du jeu, et vous en subissez les conséquences avec role-play et fairplay.

Quoi qu'il arrive, quelles que soient les circonstances, c'est l'équipe d'organisation qui tranche et son avis prévaut sur tout.

Le système économique

Le monde monétaire d'Assia tourne autour d'une unique monnaie : le Skjöl nordun. Le Skjöl se compose de deux pièces : un d'or et une de jade.

Au début du GN, l'ensemble de votre monnaie vous sera remis. Votre solde pourra varier en fonction de votre nationalité, votre métier et de votre rang social.

Ressources

Les ressources regroupent différents éléments : Crafts d'artisan, d'apothicaire, forgeron et d'horloger, des ingrédients ou des objets.

Ceux-ci seront identifiables via des cartes mises en jeu. Celles-ci, une fois utilisées, devront être remises au PC Orga. L'identification des ressources pourra être réalisée par les différents artisans et marchands.

Les mécaniques de crafts seront définies dans les livrets métiers et accessibles aux personnages concernés.

Les ressources peuvent être obtenues de bien des manières différentes. L'équipe organisatrice fait confiance aux différents artisans pour respecter les conditions de crafts, cependant en cas de dérive l'équipe organisatrice assignera des sanctions et modifiera en cours de partie le système de craft. **Pour le bien de tous, soyez respectueux des règles.**

Les Annonces

Notre système de jeu se base sur un ensemble d'annonces que nous listerons plus bas. **SAUF CONTRE INDICATION CLAIRE SUR VOTRE FICHE PERSONNAGE, LORSQU'ON VOUS FAIT UNE ANNONCE VOUS DEVEZ VOUS Y PLIER !!!** On ne négocie pas.

Si vous avez un doute merci de vous référer à **C'est vraiment trop injuste !**

La majeure partie des annonces seront évoquées tout au long du Livret Règles et elles seront toutes rassemblées et décrites en détail dans sa partie finale.

Voilà, après cette trop longue introduction, laissons la parole à **Georges le Voyageur**, idole des jeunes et célèbre explorateur d'Assia.

Bienvenue chères lectrices et chers lecteurs dans le premier volume de mes mémoires. J'ai passé la plus grande partie de ma vie sur les routes et malgré les périls que j'ai dû affronter, les souffrances que j'ai dû endurer et la perte de tous les orteils de mon pied gauche, je ne regrette rien. J'ai traversé les steppes au côté des guerriers aldsan, j'ai festoyé dans la fameuse Tour Australe du Pentehark, j'ai eu l'honneur de porter une des grandes bannières bénites du Midland sur le champ de bataille, j'ai vu un Sorcier des Ténèbres cahokien tuer des enfants par milliers et j'ai passé 3 jours ligoté à la proue d'un navire nordun. Bref, de bien belles années que je m'appête à compiler ici.

Je reste toutefois persuadé que vous lancer vous-même à l'aventure sera toujours plus profitable qu'un millier de récits de voyage. C'est pourquoi cet ouvrage aura pour but de donner quelques conseils à tous ceux qui souhaitent arpenter les routes d'Assia.

Nous verrons tout d'abord comment rester en bonne santé durant vos voyages, puis je vous enseignerai les rudiments du combat et enfin je vous parlerai de toutes les charognes et autres coupeurs de bourse qui hantent les chemins.

Sir George "George le Voyageur" Crispin Jr.

Capitaine d'Honneur des Brigades du Midland.

Prince consort de l'Empire d'Aldsan

112ème vainqueur du grand jeu du bouclier de Nordunfêlt.

Ce livre est dédié à ma mère, je t'aime espèce de mégère pétomane.

Un Voyageur en bonne santé

Créatures étranges, magiciens cruels, bandits de grand chemin, escaliers glissants... Les routes d'Assia doivent être arpentées avec prudence. Voici quelques recommandations.

1) Les Blessures

Les Points de Vie

Nul n'est à l'abri d'un mauvais coup d'épée ou d'une flèche vagabonde. Votre personnage ne peut encaisser qu'un nombre limité de dégâts. Cela est représenté par des **Points de Vie** ou **PV**. Vous possédez en tout **3 PV**. Lorsque vous avez perdu ces 3 PV, vous tombez en **Agonie** et faute de soin vous pourriez bien retrouver vos ancêtres.

De façon générale on perd 1 PV à la fois, mais il peut arriver de tomber sur une créature dotée d'une force hors du commun ou de déclencher un piège particulièrement puissant et de perdre une poignée de PV d'un seul coup. Dans ce type situation on vous fera une annonce, orale ou écrite, indiquant le nombre de PV que vous perdez : "2", "4", "26"...

Lorsque vous avez perdu des PV, vous pouvez les récupérer auprès d'une personne possédant des compétences de soin : médecins, rebouteux ou vétérinaire... En fonction de son niveau de maîtrise, les soins dureront plus ou moins longtemps. Mais attention, recevoir des soins au milieu d'un marécage plutôt que dans un hospice pourrait aggraver votre cas, voir vous tuez... Mais bon, si vous n'avez réellement pas le choix, laissons faire le destin.

Les Fractures

Il existe aussi des blessures graves qui n'entraînent pas qu'une simple perte de PV, comme les **Fractures**. Si l'on vous annonce BRISE en vous touchant, le membre (bras ou jambe exclusivement) touché est brisé et devient inutilisable. S'il s'agit d'un bras, lâchez ce que vous tenez et si possible passez le en écharpe ; s'il s'agit d'une jambe, vous ne pourrez plus courir et vous simulerez un boitement. Vous conserverez ce handicap jusqu'à ce qu'une personne dotée d'une compétence de soin dédié soigne votre Fracture.

Cependant, simplement perdre quelques PV ou boitiller, ne sont que quelques-unes des nombreuses mésaventures qui peuvent survenir sur votre route.

2) Les États de santé

Entre les coups en traître, les blessures, les maladies, et certaines spécialités culinaires locales vous passerez par différents états de santé, aussi variés que désagréables. Voici les plus communs :

L'Inconscience : Lorsque l'on vous annonce **ASSOMMER**, vous tombez au sol et vous y restez 5 minutes les yeux fermés. Vous ne vous rappellerez de rien de ce qui s'est passé pendant que vous étiez inconscient et on peut vous fouiller. L'Inconscience peut prendre fin avant que les 5 minutes réglementaires ne soient écoulées, si vous subissez des dégâts ou si quelqu'un vous réveille volontairement en vous secouant ou en vous criant dessus.

La Paralysie : Lorsque l'on vous annonce **FIXE**, vous vous figez et vous restez immobile durant 5 minutes. Vous êtes conscient de tout ce qui se passe autour de vous mais vous êtes incapable de réagir, quoi qu'on vous fasse. La Paralysie peut prendre fin avant que les 5 minutes réglementaires ne soient écoulées si on vous annonce **PARALYSIE TERMINÉE**.

L'Agonie : Il en était question dans la partie précédente. Lorsque vous perdez tous vos PV ou que l'on vous annonce **AGONIE**, vous tombez au sol en simulant de terribles souffrances durant 5 minutes, à l'issue desquelles vous êtes **Mort**. Durant votre Agonie vous êtes incapable d'agir ou de vous déplacer, encore moins parler ou crier. Si on vous annonce **ACHEVER** pendant les 5 minutes, vous êtes **Mort**.

Vous pouvez éviter l'issue fatale si quelqu'un possédant des compétences de soin vous stabilise en annonçant **AGONIE TERMINÉE** avant la fin des 5 minutes. A ce moment-là, le compte à rebours s'arrête. Pour retrouver votre mobilité et votre faculté d'agir vous devrez toutefois récupérer 1 PV minimum.

L'Épuisement : Lorsque l'on vous annonce **ÉPUISEMENT**, vous vous sentez fatigué. Vous entrez dans l'état de santé **ÉPUISE**, dans cet état vous n'êtes capables d'utiliser aucune **de vos compétences**. L'épuisement peut prendre fin après une nuit de sommeil, ou si on vous annonce **ÉPUISEMENT TERMINÉ**.

La Mort : Lorsque vos 5 minutes d'Agonie sont terminées ou que l'on vous a achevé, vous êtes **Mort**. Vous allez passer un peu de temps au sol, de manière à ce que votre cadavre puisse être fouillé, autopsié, examiné, maudit ou parfois partiellement dévoré. A la fin des 5 minutes, rendez-vous à l'**Accueil Orga**, où la suite des événements vous sera expliquée.

Tout état dure au maximum 5 min.

Il existe d'autres états de santé moins courants qui pourront vous tomber dessus au

cours de vos voyages, mais qui sont à la fois trop rares et trop spécifiques pour être listés ici. Lorsque vous y serez confronté, tout vous sera expliqué. **Sauf contre-indication précise un état de santé dure toujours 5 minutes, comme les 4 que nous avons vus.** Il existe des situations beaucoup plus compliquées et souvent beaucoup plus douloureuses que les États de santé que nous venons de voir, on appelle ça les **Afflictions**.

3) Les Afflictions

Lorsque vous aurez suffisamment roulé votre bosse, vous vous rendrez compte que la nature est aussi cruelle et imprévisible que Loretta la cadette de Roscoe le Tanneur, qui a empoisonné toute sa famille parce qu'on avait oublié son anniversaire. Cette garce est toujours en fuite aujourd'hui, soyez prudents avec les blondinettes qui ont une brûlure sur le bras gauche... on ne sait jamais... Pour en revenir à la vie et à ce qu'elle a de pire, les **Afflictions**, je voudrai vous citer ici un texte de Quon Jian, médecin aldsanite reconnu :

"Nous nommons Affliction un ensemble de symptômes graves altérant grandement l'esprit et/ou le corps d'un être vivant, se déclarant sans raison apparente. Ces symptômes peuvent tuer la victime en quelques heures, la faire souffrir toute sa vie ou encore détruire sa raison. Lorsque l'on traite cette question avec rationalité, on constate qu'elles ont trois causes possibles : La Maladie, Le Poison ou la Sorcellerie. Il est toujours possible de tenter de combattre une Affliction et il convient en général de traiter le mal par le mal :

- Si l'Affliction est due à une maladie, je recommande de consulter un médecin, de préférence installé dans la région où l'Affliction a fait son apparition, il y aura peut-être été confronté par le passé.
- Si l'Affliction est due à un poison, je recommande de chercher secours auprès de la corporation des Apothicaires, qui sauront reconnaître l'effet de certains ingrédients et pourront proposer des traitements.
- Si l'Affliction est due à un sortilège, je recommande de chercher toutes personnes maniant la magie, ou ayant des connaissances en conjuration (anti-magie).

Bien sûr encore faut-il identifier laquelle de ces causes est à l'origine de l'Affliction dont souffre la victime..."

Les Afflictions seront représentées par des cartes sur lesquelles figureront les symptômes que vous devrez jouer si vous êtes touché. Ces cartes ne sont pas considérées comme des objets et ne peuvent pas être volées, vendues, données ou échangées.

Voilà qui conclut cette partie sur la santé et la nécessité d'en prendre soin pour qui veut parcourir Assia. Nous allons maintenant discuter du lien si particulier qui unit un aventurier et son fidèle coupe-chou, sa fière rapière ou encore sa bonne vieille massue à

pointe.

II) Le Combat

1) Le Combat rapproché

Le Combat

Tout d'abord un principe fondamental : **toutes les armes de combat rapproché, quels que soit leur type ou leur taille, inflige 1 dégât par touche**. Si votre adversaire est capable d'infliger plus que cela, grâce à sa force surnaturelle ou à une botte spéciale, il vous annoncera le nombre de dégâts en portant le coup.

Ensuite le combat rapproché suit plusieurs règles pour la sécurité de tous et pour tenter de garantir un minimum d'esthétisme :

- Le combat rapproché ne pourra être pratiqué qu'avec des armes sécurisées et validées par l'équipe d'organisation.
- Il est interdit de frapper les zones suivantes : Tête, parties génitales et poitrine pour les dames, pieds et mains. Les touches portées sur ces zones ne sont pas comptabilisées.
- Il est interdit de porter des coups d'estoc.
- Il est interdit de saisir l'arme de son adversaire.
- Il est interdit de lancer une arme contenant une structure rigide.
- Il faut armer vos coups. Les attaques en mitrailleuse c'est moche, irréaliste, bref c'est le MAL.
- Lorsque vous encaissez un coup, simulez la douleur et l'impact.
- Il faut mesurer la force de vos coups, le but est de porter des touches et non d'abattre un arbre.
- Il est interdit de donner des coups de pommeau ou de bouclier.

Des arbitres seront présents sur le terrain pour veiller au bon déroulement des combats et pourront exclure temporairement ou définitivement les joueurs qu'ils considéreront comme dangereux pour autrui. Ils séviront également en cas de tricherie manifeste, au combat ou ailleurs.

Les Armes

Sur les champs de bataille, on observe quatre catégories d'armes utilisées pour le combat rapproché :

- Les **Armes Courtes** qui mesurent jusqu'à **70cm**, et qui regroupent dagues, poignards, hachettes...

- Les **Armes Longues** qui mesurent **entre 71 et 110cm**, et qui sont les plus communes, équipant autant le soldat de métier que le marchand soucieux de sa sécurité.
- Les **Armes à deux mains** qui mesurent **entre 111 et 160cm**, et qui sont portées par des guerriers dotés d'une force peu commune.
- Les **Armes d'Hast**, des **bâtons**, des **lances** ou encore des **hallebardes** mesurant **entre 161 et 230cm** et qui sont utilisées en combat singulier par des combattants très entraînés.

Méfiance ! Les combattants les mieux entraînés maîtrisent des bottes et autres coups spéciaux, qui leur permettent de désarmer l'ennemi, de contourner une armure, de faire occasionnellement des dégâts supplémentaires, voire de briser une arme ou bouclier.

2) Le Combat à distance

Les Armes de Jet

Les armes à distance les plus communes en Assia sont les armes de jet, que l'on lance à la main sur l'ennemi.

Les Armes de Lancer : il peut s'agir de toutes sortes d'armes **de moins de 70cm ne contenant aucune structure rigide**. Lorsque vous êtes touché par une arme de lancer vous subissez 1 dégât.

Les Armes de Trait

Les tireurs les plus redoutables utilisent quant à eux des armes bien plus dangereuses : les armes de traits, **arcs** ou **arbalètes**. En Assia, la fabrication de pointes de flèches et de carreaux attire pour une raison mystérieuse les artisans les plus sadiques. Tous cherchent à fabriquer la pire de toutes les pointes. Ces armes infligent 2 dégâts Perce-Armure, et peuvent être empoisonnées (indiquées par un ruban vert sur la flèche). Lorsque vous utiliserez une arme à distance merci d'éviter les zones suivantes : têtes, parties génitales.

Tous ces instruments de mort, qui tuent de près, de loin et parfois à mi-distance, rendent la vie certes palpitante mais aussi et surtout courte. Heureusement, il existe des moyens de se protéger.

3) Se Défendre

Les Armures

Pour vous protéger en cas d'attaque je vous recommande le port d'une armure ou

de voyager avec des soldats de la Main du Lion de Nouvelle Knêdée, personne de sensé n'attaque ces gens-là. Mais il faut connaître du monde, alors restons concentrés sur les armures. Les armures accordent des **Points d'Armures ou PA**, qui fonctionnent de la même façon que des PV : Lorsque vous prenez 1 dégât vous perdez 1 PA. Lorsqu'ils tombent à 0, les dégâts suivants feront descendre vos PV normalement. Le nombre de PA de votre armure dépend de deux facteurs : le type d'armure et les pièces que vous portez. Une armure se compose de 3 éléments : une cuirasse qui protège le torse, une paire de gantelets ou de canons qui protège les bras et une paire de jambières qui protège les jambes. Chacun de ces éléments apportent un certain nombre de PA.

Ci-dessous le tableau récapitulatif des PA attribuable suivant l'équipement :

	Cuir	Maille	Plate
Plastron	2 PA	4 PA	6 PA
Avant-bras	1 PA	2 PA	2 PA
Paire de Jambière	1 PA	2 PA	2 PA

Prenons le cas de l'armure de cuir, qui peut être portée par n'importe qui sans compétence particulière :

- Un plastron de cuir apporte 2 PA.
- Une paire de canons ou de gantelets de cuir apporte 1 PA.
- Une paire de jambières de cuir apporte 1 PA.

Ainsi le nombre de PA que vous avez dépend des éléments que vous portez au moment du combat : si vous portez toutes les pièces de votre armure vous aurez 4 PA. Par contre si vous ne portez que vos canons vous n'aurez que 1 PA. L'armure de cuir n'est bien sûr qu'un exemple.

Il peut arriver que certaines armes très puissantes, pièges ou sortilèges, endommagent gravement votre armure et la rende inutilisable. Si on vous annonce **BRISE**, en touchant une partie de votre armure, vous perdez tous vos PA d'un coup et même si vous n'aviez plus de PA avant l'annonce votre armure devra être réparée par une personne dotée de compétences de forge.

Les Boucliers

Un autre bon moyen de se protéger est de s'équiper d'un bouclier. Les trois grandes familles de bouclier sont :

- La famille des **targes**, des boucliers légers pouvant tenir **dans un carré de 45cm de côté**.
- La famille des **rondaches**, les boucliers les plus utilisés en Assia pouvant tenir **dans un carré de 65cm de côté**.
- La famille des **pavois**, les plus lourds et les plus solides de tous pouvant tenir **dans un carré de 105cm de côté**.

Les boucliers ont un score de résistance, c'est-à-dire qu'ils peuvent encaisser un certain nombre de coups avant d'être brisés.

- Les targes peuvent encaisser 5 coups d'une arme à deux mains avant d'être brisés.
- Les boucliers de taille supérieure (rondache et pavois) peuvent encaisser 10 coups d'une arme à deux mains avant d'être brisés.
- Seules les armes à deux mains ainsi que les marteaux, les masses et haches à 1 main peuvent briser un bouclier.
- Les autres armes à une main ne peuvent pas briser un bouclier sauf si elles possèdent la capacité **BRISE**.

Un bouclier brisé devra être réparé par un forgeron compétent.

Cette partie consacrée au combat est maintenant terminée. Souvenez-vous bien, que ceux qui vivent par l'épée meurent souvent par l'épée et que cela ne s'applique pas uniquement aux épées. Maintenant penchons-nous sur la question délicate du crime.

III) Filouterie & Brigandage

Au cours de vos voyages, vous croiserez toutes sortes d'escrocs, de voleurs ou d'assassins qui en auront après votre vie et/ou vos biens. Voici quelques-unes de leurs techniques et des moyens de s'en prémunir.

1) le Monde du Crime

La Fouille

La stratégie la plus simple pour détrousser une personne consiste à prélever ses biens lorsqu'elle est incapable de protester, durant son Agonie, son Inconscience, sa Paralysie ou encore sur son cadavre. Une personne peut aussi accepter de son plein gré d'être fouillée, par exemple si elle est encerclée par des brigands, ou si elle veut entrer dans un endroit auquel on ne peut pas accéder avec certains objets sur soi. Que la personne fouillée soit sans défense ou consentante, la fouille se passe toujours de la même façon : Pour fouiller une personne, Le fouilleur **simulera sans contact physique** une palpation complète à l'issue de laquelle le fouillé lui remettra ses objets de jeu.

Assommer et Égorger

La plupart des brigands se contentent de vous attaquer de front et de préférence en surnombre. D'autres malandrins sont plus rusés ou plus lâches et vont attaquer en traître. Certains possèdent une compétence qui leur permet de faire tomber leur proie dans l'Inconscience d'un coup. Pour ce faire, le bandit doit arriver dans le dos de sa proie sans se faire remarquer et toucher l'arrière de sa nuque avec le pommeau d'une arme en annonçant **ASSOMMER**. D'autres ne se contentent pas d'assommer leur victime et lui coupent la gorge. Pour utiliser cette compétence on doit également arriver dans le dos de sa proie sans se faire remarquer, mais on doit passer une **Arme Courte** devant sa gorge en annonça **AGONIE**, et la victime tombe en **Agonie**. Ces deux techniques nécessitent l'usage de compétences spécifiques.

Le Vol

En plus du vol d'opportunité, qui consiste à prendre un objet de jeu bien en vue, qui n'est pas porté par un personnage (c'est à dire ni tenu en main, ni intégré au costume, ni rangé dans son sac ou dans ses poches) et qui peut être pratiqué par tout un chacun, il existe deux techniques avancées pratiquées par des voleurs professionnels :

- **L'Escamotage**, la spécialité des pickpockets. Si vous trouvez une épingle à linge accrochée à votre costume, rendez-vous à l'Accueil Organisation où un certain

nombre de vos objets de jeu seront ponctionnés en fonction du talent du voleur qui vous a fait les poches.

L'escamotage ne peut être pratiqué qu'avec des compétences spécifiques.

Les Empoisonneurs

La communauté des apothicaires est une ressource précieuse pour Assia, fabricant onguents, potions et autres remèdes. Mais certains ont décidé de consacrer leur savoir-faire à produire diverses drogues et poisons, le plus souvent utilisés par des êtres malveillants. Voici les différentes manières d'administrer un poison :

- **L'Ingestion** : si juste après que vous ayez bu ou mangé quelque chose, une personne présente vous fait une annonce c'est que vous avez probablement ingéré un poison ou une drogue à votre insu.
- **Les flèches**
- **Les Armes empoisonnées** : Il est possible d'enduire le fer ou la lame d'une arme de combat rapproché de poison. Pour que le poison fasse effet, il faut porter une touche à son adversaire et lui annoncer l'effet du poison qui s'ajoute aux dégâts. Heureusement, avec ce type de préparation, il n'est possible de porter que quelques touches avant que le poison ne devienne inerte.

Heureusement, utiliser un poison n'est pas à la portée de tout le monde. Certains produits sont trop violents pour être utilisés sans y avoir été insensibilisés. Ainsi, pour s'en servir, il faut la compétence **Mithridate** correspondante.

Tout ceci n'est guère rassurant certes, mais il existe des façons de se prémunir contre les brigands, les cambrioleurs et autres empoisonneurs.

2) Contre-mesures

Les Casques

En ce qui concerne les attaques en traître, coup sur la tête ou égorgement, certains combattants, travaillant comme sentinelle ou garde du corps, complètent leurs armures avec un casque ou un heaume qui les protège contre ce genre d'attaques. Le port du casque ou du heaume nécessite une compétence spécifique.

Le port d'un casque ajoute 1PA à l'ensemble de l'armure.

Serrures et pièges

Pour protéger ses biens contre les voleurs, les horlogers d'Assia fabriquent et vendent deux outils très pratiques :

- **Les Serrures** : Elles permettent, une fois posées, de verrouiller une porte ou un coffre. Elles sont formées de deux éléments : une image de cadenas plastifiée avec une encoche triangulaire, la **serrure**, et un triangle plastifié correspondant à l'encoche, la **clef**. Pour savoir si une clef permet d'ouvrir une serrure, il faut les assembler et voir si leurs motifs se complètent. Chaque serrure ne peut être installée qu'une seule fois. Petit avertissement : il existe plusieurs niveaux de qualité pour les serrures.

Note : si vous posez une serrure sur un coffre qui vous appartient, vous acceptez le fait qu'il soit fouillé ou déplacé (n'y rangez pas vos clefs de voiture).

- **Les Pièges** : Ils permettent de piéger une porte ou un coffre. Ils sont matérialisés par un rouleau rouge. Voilà comment ça fonctionne : lorsque vous vous procurez un piège, il sera fermé avec du scotch de peintre, pour l'armer retirez le scotch de peintre et nouez la ficelle fournie avec le piège, autour à la place. Placez-le ensuite derrière la porte ou dans le coffret que vous souhaitez piéger. Lorsqu'une personne ouvrira le coffret ou la porte, **il devra obligatoirement dérouler le fameux rouleau rouge**, à l'intérieur une annonce indique l'effet du piège. Les plus courants font des dégâts, mais il existe des pièges projetant des poisons, paralysant (FIXE), somnifère (ASSOMMER) ... mais ils sont beaucoup plus onéreux et durs à trouver. **Un piège est à usage unique**, une fois déclenché (une fois la ficelle défaits et le rouleau déroulé) il doit être remplacé par un autre.

Note : merci à la personne qui l'a déclenchée de le laisser déroulé là où elle l'a trouvé.

Voilà en combinant habilement ces deux outils vous pourrez donner du fil à retordre aux voleurs que vous croiserez. Petit conseil tactique : lorsque vous avez une chose précieuse à transporter, rangez-la dans un coffre verrouillé pour le trajet et faites prendre à la clef un autre itinéraire. Vous risquez toujours de vous faire tuer mais vous aurez considérablement compliqué la vie de vos agresseurs, et ça fait toujours plaisir.

D'autres dangers vous guettent, entre les criminels de haut-vol et les sorciers malintentionnés, mais ces quelques conseils devraient vous permettre d'éviter les arnaques les plus courantes.

Ainsi s'achève ce premier volume, nous avons vu que lorsque l'on voyage la prudence est de mise, entre la nature, cette garce, qui essaye de vous tuer par tous les moyens, la violence qui peut vous tomber dessus à chaque tournant et la lie d'Assia prête à

toutes les infamies pour quelques pièces.

Mais il ne faut pas vous laisser impressionner. Un jour, peut-être que vous ferez tomber un vase rare dans la collection d'un riche Nuren et que vous vous retrouverez à fuir avec une javeline dans l'épaule. A ce moment, faites comme moi, dites-vous que vous pourriez être en train de fuir avec une javeline dans la jambe et gardez le sourire.

Pour ceux qui ne se sentent pas d'affronter les périls de ce monde, continuez d'acheter mes livres, le tome suivant parlera de la Fédération du Midland.

À bientôt

IV) Les métiers

Règles d'alchimie

L'alchimiste a pour rôle de faciliter la lutte contre la sorcellerie. Il altère la matière pour lui donner de nouvelles propriétés permettant de se défendre plus efficacement.

Le jeu d'alchimiste

Chaque alchimiste dispose d'un livre d'alchimiste et d'un jeu de cartes correspondant à son niveau de maîtrise. À cela, s'ajoutent 2 enveloppes. Une sera remplie des cartes d'expériences réalisées que vous pourrez distribuer à votre client. La seconde sert à mettre tous les ingrédients usés, **chaque ingrédient étant à usage unique**.

Le livre d'alchimiste

Quel que soit le niveau de maîtrise, le livre est toujours composé des composants et recettes découverts pendant l'apprentissage de l'alchimie. Il reflète les aspirations de l'alchimiste en fonction de sa carrière et de qui était son maître.

Le jeu de carte

C'est grâce à ce jeu, que l'alchimiste pourra déterminer s'il a réussi à réaliser son altération. Afin d'apporter un peu de jeu et casser les mécaniques de "réussites automatiques", il est possible de rater son expérience (ingrédients instables, etc.).

Le jeu de carte se compose donc de trois types de cartes :

- carte verte : la réaction a réussi
- carte orange : quelque chose s'est mal passé. La réaction a échoué, vous perdez les composants
- carte rouge : l'expérience est un désastre et vous vous êtes blessé. Vous perdez les composants et perdez 1 PV

Afin de s'assurer de la réussite, plusieurs alchimistes peuvent intervenir en même temps. Dans ce cas, on garde le meilleur tirage.

Comment se déroule l'expérience ?

L'alchimiste doit d'abord réunir tous les composants nécessaires à l'altération. Il ne peut les reconnaître et être sûr du résultat que si les composants figurent dans son livre d'alchimiste.

Par exemple, je veux réaliser de l'eau bénite, je dois m'assurer d'avoir de l'eau et 1 poudre de relique de pur ou 1 onyris.

L'alchimiste simule ensuite l'expérience. Ici, le RP est libre. À vous d'interpréter au mieux le temps qu'il vous semble nécessaire. Plus l'expérience est dangereuse, plus nous vous conseillons de prendre votre temps pour mettre en avant l'importance de votre maîtrise.

Pour mon eau bénite, j'informe mon client que la relique doit reposer dans l'eau pendant au moins 30 minutes. Qu'il aille boire une bière à la taverne toute proche en attendant !

Une fois l'expérience finie, l'alchimiste va piocher une carte dans son jeu sans regarder. La confiance est de mise, pas besoin de faire valider par un orga votre expérience.

Je tire une carte. Elle est rouge. J'ai laissé l'eau bénite monter à une trop forte température. La relique de pure devient aussi dangereuse que de l'acide. Une bulle éclate et atteint ma main. Je hurle de douleur et perd 1 PV.

Ou bien, je tire une carte orange. Je fais un grand sourire gêné et informe mon client que sa relique ne devait pas être si pure... Bien sûr, je consens à lui faire un petit rabais sur sa prochaine commande.

Ou bien, je tire une carte verte. Tout se passe à merveille et l'expérience est prête.

L'alchimiste donne alors à son client la carte correspondante à l'expérience qu'il vient de réaliser. Il défusse les composants utilisés dans l'enveloppe prévue à cet effet.

Nous conseillons aux joueurs de venir vider leurs enveloppes et récupérer des cartes expériences plusieurs fois par jour pour éviter un trop long d'attente au PC orga et la rétention de composants.

Les niveaux d'alchimistes

Les niveaux d'alchimistes servent à définir le jeu de carte du joueur ainsi que le livre d'alchimiste auquel il a accès.

Apprenti alchimiste

L'apprenti comme son nom l'indique débute sa carrière d'alchimiste. Il connaît les composants et recettes de bases que lui a enseigné son maître.

Composition du livre :

- Composants
- 5 recettes choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 4 vertes, 1 orange, 1 rouge

Alchimiste

Les alchimistes sont des professionnels qui ont terminé leur formation. Ils savent préparer de nombreuses expériences.

Composition du livre :

- Composants
- 10 recettes choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 5 vertes, 1 orange, 1 rouge

Maître alchimiste

Les maîtres apothicaires sont des professionnels qui vouent leur vie à l'expérimentation et l'altération de composants. Ils se sont souvent rendu dans d'autres pays pour en savoir plus les expériences locales. Ainsi, ils savent préparer de nombreuses expériences.

Composition du livre :

- Composants
- 15 recettes choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 6 vertes, 1 orange, 1 rouge

Règles d'apothicaire

L'apothicaire a pour rôle de réaliser des breuvages et onguents tels que les remèdes et médicaments. Fin connaisseur de la nature, il est capable d'identifier et de connaître les vertus des différents ingrédients qu'il utilise.

Le jeu d'apothicaire

Chaque apothicaire dispose d'un livre d'apothicaire et d'un jeu de cartes correspondant à son niveau de maîtrise. À cela, s'ajoutent 2 enveloppes. Une sera remplie des cartes de breuvages et onguents finis que vous pourrez distribuer à votre client, **une fois la conception finie**. La seconde sert à mettre tous les ingrédients usés, **chaque ingrédient étant à usage unique**.

Le livre d'apothicaire

Quel que soit le niveau de maîtrise, le livre est toujours composé des ingrédients connus dans la zone où l'apothicaire a fait ses études. Ainsi, un livre Midlandais ne sera pas le même qu'un livre Nordun. Il reflète les particularités de la flore du pays d'origine.

Aux ingrédients, s'ajoute un certain nombre de recettes dépendant du niveau de l'apothicaire.

Le jeu de carte

C'est grâce à ce jeu, que l'apothicaire pourra déterminer s'il a réussi à réaliser son breuvage ou son onguent. Afin d'apporter un peu de jeu et casser les mécaniques de "réussites automatiques", il est possible de rater sa potion (ingrédients pas frais, température ambiante trop chaude, etc.).

Le jeu de carte se compose donc de deux types de cartes :

- carte verte : le breuvage ou l'onguent est réussi et peut être consommé.
- carte rouge : quelque chose s'est mal passé. Il n'y a plus qu'à tout recommencer !

Afin de s'assurer de la réussite, plusieurs apothicaires peuvent intervenir en même temps. Dans ce cas, on garde le meilleur tirage.

Comment se déroule la fabrication du breuvage, de l'onguent ?

L'apothicaire doit d'abord réunir tous les ingrédients nécessaires au breuvage ou à l'onguent. Il ne peut les reconnaître et être sûr du résultat que si les ingrédients figurent dans son livre d'apothicaire.

Par exemple, je veux réaliser un "vin du champion", je dois m'assurer d'avoir 2 moutardes noires et 3 hautenoix.

L'apothicaire simule ensuite la conception du breuvage ou de l'onguent. Ici, le RP est libre. À vous d'interpréter au mieux le temps qu'il vous semble nécessaire. Plus le breuvage ou l'onguent

est puissant, plus nous vous conseillons de prendre votre temps pour mettre en avant l'importance de votre maîtrise.

Pour mon "vin du champion", j'informe mon client que le breuvage ou l'onguent doit infuser pendant au moins 20 minutes. Qu'il aille boire une bière à la taverne toute proche en attendant !

Une fois votre conception finie, l'apothicaire va piocher une carte dans son jeu sans regarder. La confiance est de mise, pas besoin de faire valider par un orga votre breuvage ou onguent.

Je tire une carte. Elle est rouge. Je fais un grand sourire gêné et informe mon client qu'un des ingrédients qu'il m'a amené ne devait plus être de première fraîcheur. Bien sûr, je consens à lui faire un petit rabais sur sa prochaine commande.

Ou bien, je tire une carte verte. Tout se passe à merveille et le breuvage ou l'onguent est prêt à la consommation.

L'apothicaire donne alors à son client la carte correspondante au breuvage ou à l'onguent qu'il vient de réaliser. Il défasse les ingrédients utilisés dans l'enveloppe prévue à cet effet.

Nous conseillons aux joueurs de venir vider leurs enveloppes et récupérer des cartes breuvages ou onguents plusieurs fois par jour pour éviter un trop long temps d'attente au PC orga et la rétention d'ingrédients.

Les niveaux d'apothicaires

Les niveaux d'apothicaires servent à définir le jeu de carte du joueur ainsi que le livre d'apothicaire auquel il a accès.

Apprenti apothicaire

L'apprenti comme son nom l'indique débute sa carrière d'apothicaire. Il est capable de reconnaître tous les ingrédients de sa région d'origine.

Composition du livre :

- Ingrédients d'un pays
- 5 recettes

Composition de son jeu de carte : 3 vertes, 1 rouge

Apothicaire

Les apothicaires sont des professionnels qui ont terminé leur formation. Ils savent préparer de nombreux breuvages ou onguents.

Composition du livre :

- Ingrédients d'un pays
- 10 recettes

Composition de son jeu de carte : 4 vertes, 1 rouge

Maître apothicaire

Les maîtres apothicaires sont des professionnels qui vouent leur vie à la conception de breuvages et d'onguents. Ils se sont souvent rendus dans d'autres pays pour en savoir plus sur la flore locale. Ainsi, ils connaissent tous les ingrédients d'au moins 2 pays. Ils savent préparer de nombreux breuvages ou onguents.

Composition du livre :

- Ingrédients de deux pays
- 15 recettes

Composition de son jeu de carte : 5 vertes, 1 rouge

Règles de forgeron

Le forgeron travaille dans une forge et fabrique des objets, armes, armures à l'aide du feu et de marteaux. Il est capable de créer, de réparer, de modifier et d'améliorer ces objets.

Le jeu de forgeron

Chaque forgeron dispose d'un livre de forgeron et d'un jeu de cartes correspondant à son niveau de maîtrise. À cela, s'ajoutent 2 enveloppes. Une sera remplie des cartes objets finis que vous pourrez distribuer à votre client, **une fois la conception finie**. Les réparations ne nécessitent pas de carte. La seconde sert à mettre tous les matériaux usés, **chaque matériau étant à usage unique**.

Le livre de forgeron

Quel que soit le niveau de maîtrise, le livre est toujours composé des matériaux connus dans la zone où le forgeron a fait ses études. Ainsi, un livre Midlandais ne sera pas forcément le même qu'un livre Nordun. Il reflète les particularités du pays d'origine.

Aux matériaux, s'ajoute un certain nombre de recettes dépendant du niveau du forgeron.

Le jeu de carte

C'est grâce à ce jeu, que le forgeron pourra déterminer s'il a réussi à réaliser son objet. Afin d'apporter un peu de jeu et casser les mécaniques de "réussites automatiques", il est possible de rater (matériaux pas frais, température ambiante trop chaude, etc.).

Le jeu de carte se compose donc de trois types de cartes :

- carte verte : l'objet est réussi et peut être utilisé
- carte orange : quelque chose s'est mal passé. Il n'y a plus qu'à tout recommencer !
- carte rouge : quelque chose s'est vraiment très mal passé. La pièce d'armure est détruite.

Afin de s'assurer de la réussite, plusieurs forgerons peuvent intervenir en même temps. Dans ce cas, on garde le meilleur tirage.

Comment se déroule la fabrication d'un objet ?

Le forgeron doit d'abord réunir tous les matériaux nécessaires à l'objet. Il ne peut les reconnaître et être sûr du résultat que si les matériaux figurent dans son livre de forgeron.

Par exemple, je veux réparer une armure de cuir. Je dois m'assurer d'avoir 3 pièces de cuir par morceaux d'armure à réparer.

Le forgeron simule ensuite la conception de l'objet. Ici, le RP est libre. À vous d'interpréter au mieux le temps qu'il vous semble nécessaire. Plus la commande est importante, plus nous vous conseillons de prendre votre temps pour mettre en avant votre maîtrise.

Pour réparer son armure, j'informe mon client que vu son état, il me faudra au moins une heure.

Une fois le travail fini, le forgeron va piocher une carte dans son jeu sans regarder. La confiance est de mise, pas besoin de faire valider par un orga votre objet.

Je tire une carte. Elle est rouge. Je fais un grand sourire gêné et informe mon client qu'un des matériaux qu'il m'a amené n'était pas de bonne qualité. Bien sûr, je consens à lui faire un petit rabais sur sa prochaine commande.

Ou bien, je tire une carte verte. Tout se passe à merveille et l'objet est prêt à l'utilisation.

Le forgeron donne alors à son client la carte correspondante à l'objet qu'il vient de réaliser (sauf dans le cas des réparations qui ne nécessitent pas de cartes). Il défasse les matériaux utilisés dans l'enveloppe prévue à cet effet.

Nous conseillons aux joueurs de venir vider leurs enveloppes et récupérer des cartes objets plusieurs fois par jour pour éviter un trop long d'attente au PC orga et la rétention de matériaux.

Les niveaux de forgerons

Les niveaux de forgerons servent à définir le jeu de carte du joueur ainsi que le livre de forgeron auquel il a accès.

Apprenti forgeron

L'apprenti comme son nom l'indique débute sa carrière de forgeron. Il est capable de reconnaître tous les matériaux de sa région d'origine.

Composition du livre :

- matériaux d'un pays
- 5 recettes

Composition de son jeu de carte : 4 vertes, 1 orange, 1 rouge

Forgeron

Les forgerons sont des professionnels qui ont terminé leur formation. Ils savent forger de nombreux objets.

Composition du livre :

- matériaux d'un pays
- 10 recettes

Composition de son jeu de carte : 5 vertes, 1 orange, 1 rouge

Maître forgeron

Les maîtres forgerons sont des professionnels qui vouent leur vie à la forge. Ils se sont souvent rendu dans d'autres pays pour en savoir plus sur les matériaux et recettes locaux. Ainsi, ils connaissent tous les matériaux d'au moins 2 pays. Ils savent forger de nombreux objets.

Composition du livre :

- matériaux de deux pays
- 15 recettes

Composition de son jeu de carte : 6 vertes, 1 orange, 1 rouge

Règles d'horlogerie

L'horloger a pour rôle d'assembler des composants et pour créer des mécanismes. Ces derniers peuvent avoir plusieurs usages comme des pièges, des serrures, etc.

Le jeu d'horloger

Chaque horloger dispose d'un livre d'horloger et d'un jeu de cartes correspondant à son niveau de maîtrise. À cela, s'ajoutent 2 enveloppes. Une sera remplie des cartes de mécanismes réalisés que vous pourrez distribuer à votre client. La seconde sert à mettre tous les ingrédients usés, **chaque ingrédient étant à usage unique**.

Le livre d'horloger

Quel que soit le niveau de maîtrise, le livre est toujours composé des composants et recettes découverts pendant l'apprentissage de l'horlogerie. Il reflète les aspirations de l'horloger en fonction de sa carrière et de qui était son maître.

Le jeu de carte

C'est grâce à ce jeu, que l'horloger pourra déterminer s'il a réussi à réaliser sa création. Afin d'apporter un peu de jeu et casser les mécanismes de "réussites automatiques", il est possible de rater sa création, surtout dans le cas des pièges et des bombes (ingrédients instables, etc.).

Le jeu de carte se compose donc de trois types de cartes :

- carte verte : la création a réussi

- carte orange : quelque chose s'est mal passé. La création a échoué, vous perdez les composants
- carte rouge : la création est un désastre et vous vous êtes blessé. Vous perdez les composants et perdez 1 PV

Afin de s'assurer de la réussite, plusieurs horlogers peuvent intervenir en même temps. Dans ce cas, on garde le meilleur tirage.

Comment se déroule la phase de création ?

L'horloger doit d'abord réunir tous les composants nécessaires à sa création. Il ne peut les reconnaître et être sûr du résultat que si les composants figurent dans son livre d'horloger.

Par exemple, je veux réaliser une bombe soporifique, je dois m'assurer d'avoir un tube grillagé, un percuteur et une capsule soporifique.

L'horloger simule ensuite l'expérience. Ici, le RP est libre. À vous d'interpréter au mieux le temps qu'il vous semble nécessaire. Plus l'expérience est dangereuse, plus nous vous conseillons de prendre votre temps pour mettre en avant l'importance de votre maîtrise.

Pour ma bombe soporifique, j'informe mon client que je dois pouvoir travailler au calme sur de petits éléments. Cela me prendra au moins 20 minutes. Qu'il aille boire une bière à la taverne toute proche en attendant !

Une fois la création finie, l'horloger va piocher une carte dans son jeu sans regarder. La confiance est de mise, pas besoin de faire valider par un orga votre expérience.

Je tire une carte. Elle est rouge. J'ai perforé la capsule soporifique avec le percuteur. Je perds connaissance et m'ouvre le front lorsque ma tête cogne la table. Je perds 1 PV.

Ou bien, je tire une carte orange. Je fais un grand sourire gêné et informe mon client que sa capsule était vide... Bien sûr, je consens à lui faire un petit rabais sur sa prochaine commande.

Ou bien, je tire une carte verte. Tout se passe à merveille et la création est prête.

L'horloger donne alors à son client la carte correspondante à la création qu'il vient de réaliser. Il défusse les composants utilisés dans l'enveloppe prévue à cet effet.

Nous conseillons aux joueurs de venir vider leurs enveloppes et récupérer des cartes expériences plusieurs fois par jour pour éviter un trop long d'attente au PC orga et la rétention de composants.

Les niveaux d'horloger

Les niveaux d'horlogers servent à définir le jeu de carte du joueur ainsi que le livre d'horloger auquel il a accès.

Apprenti horloger

L'apprenti comme son nom l'indique débute sa carrière d'horloger. Il connaît les composants et recettes de bases que lui a enseigné son maître.

Composition du livre :

- Composants
- 5 recettes choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 4 vertes, 1 orange, 1 rouge

Horloger

Les horlogers sont des professionnels qui ont terminé leur formation. Ils savent préparer de nombreuses expériences.

Composition du livre :

- Composants
- 10 recettes choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 5 vertes, 1 orange, 1 rouge

Maître horloger

Les maîtres horlogers sont des professionnels qui vouent leur vie à l'expérimentation et l'altération de composants. Ils se sont souvent rendu dans d'autres pays pour en savoir plus les créations locales. Ainsi, ils savent préparer de nombreuses expériences.

Composition du livre :

- Composants
- 15 recettes choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 6 vertes, 1 orange, 1 rouge

Règles d'usage des runes

Le runiste a pour rôle d'utiliser la magie afin d'enchanter des runes qui soulagent et aident les citoyens de Nordunfelt. Ils peuvent dessiner des runes de protection pour les combattants, des runes de bonnes récoltes ou encore des runes pour empêcher le mensonge dans une salle.

Le jeu de runiste

Chaque runiste dispose d'un livre de runiste et d'un jeu de cartes correspondant à son niveau de maîtrise. À cela, s'ajoutent 2 enveloppes. Une sera remplie des cartes de runes réalisées que vous pourrez apposer sur un support (armes, mur, sol...). La seconde sert à mettre tous les ingrédients usés, **chaque ingrédient étant à usage unique**.

Le livre de runiste

Quel que soit le niveau de maîtrise, le livre est toujours composé des runes et des incantations découvertes pendant l'apprentissage de l'usage des runes. Il reflète les aspirations du runiste en fonction de sa carrière et de qui était son maître.

Le jeu de carte

C'est grâce à ce jeu, que le runiste pourra déterminer s'il a réussi à apposer sa rune. Afin d'apporter un peu de jeu et casser les mécaniques de "réussites automatiques", il est possible de rater son apposition (incantation mal prononcée, etc.).

Le jeu de carte se compose donc de trois types de cartes :

- carte verte : l'apposition a réussi
- carte orange : quelque chose s'est mal passé. L'apposition a échoué, la rune est inutilisable

- carte rouge : l'apposition est un désastre et vous subissez un contre-sort. La rune est inutilisable et vous perdez 1 PV

Afin de s'assurer de la réussite, plusieurs runistes peuvent intervenir en même temps pour apposer une rune. Dans ce cas, on garde le meilleur tirage.

Comment se déroule l'usage des runes ?

La travail de runiste se déroule en deux étapes.

Il doit d'abord réunir les ingrédients nécessaires à la création de la rune. Ces ingrédients sont le mana, de l'encre d'onyril et un matériau (pierre ou bois). Une fois les ingrédients en sa possession, il doit sculpter la rune en récitant l'incantation correspondante à l'effet voulu. Il simule alors la conception. Ici, le RP est libre. À vous d'interpréter au mieux le temps qu'il vous semble nécessaire. Plus la rune à concevoir est puissante, plus nous vous conseillons de prendre votre temps pour mettre en avant l'importance de votre maîtrise.

Je vais réaliser une rune de Vérité pour une réunion avec de nombreuses personnes. Pour m'assurer de son efficacité, je passe au moins 30 minutes à incanter.

Une fois la conception finie, le runiste possède une rune à apposer sur le support à enchanter.

Ensuite, le runiste doit apposer la rune sur son support final (une arme, un champ, un mur...). Pour ce faire, il doit se placer à genou devant le support, les mains croisées sur son torse, et répéter trois fois avec intensité la formulation exacte. Ensuite, il doit mettre en contact la rune avec l'élément dont elle dépend : l'eau, le feu, l'air ou la terre. Une fois le RP fini, il va piocher une carte dans son jeu sans regarder. La confiance est de mise, pas besoin de faire valider par un orga votre apposition. Il applique son effet. Si le tirage est bon, le sort a fonctionné. Il en explique alors les conséquences aux personnes impactées.

Je tire une carte. Elle est rouge. Je n'ai pas mis en contact la rune avec le bon élément. La rune explose et me brûle. Je hurle de douleur et perd 1 PV.

Ou bien, je tire une carte orange. Je soupire de frustration. La rune n'était pas assez puissante pour l'usage que je veux en faire. Il ne se passe rien.

Ou bien, je tire une carte verte. Tout se passe à merveille et le sort fonctionne.

Le runiste défause alors ses cartes d'ingrédients et la rune (tout est à usage unique) dans l'enveloppe prévue à cet effet. Nous conseillons aux joueurs de venir vider leurs enveloppes et récupérer des cartes expériences plusieurs fois par jour pour éviter un trop long d'attente au PC orga et la rétention d'ingrédients.

Les niveaux de runistes

Les niveaux de runistes servent à définir le jeu de carte du joueur ainsi que le livre de runiste auquel il a accès.

Apprenti runiste

L'apprenti comme son nom l'indique débute sa carrière. Il connaît les incantations de fabrication et comment apposer des runes simples que lui a enseigné son maître.

Composition du livre :

- 5 runes (fabrication, apposition et usage) choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 4 vertes, 1 orange, 1 rouge

Runiste

Les runistes sont des professionnels qui ont terminé leur formation. Ils savent user de nombreuses runes.

Composition du livre :

- 10 runes (fabrication, apposition et usage) choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 5 vertes, 1 orange, 1 rouge

Maître runiste

Les maîtres runistes sont des professionnels qui vouent leur vie à l'usage des runes. Ils s'intéressent aux équivalents aux runes des autres pays. Ainsi, ils savent user de nombreuses runes.

Composition du livre :

- 15 runes (fabrication, apposition et usage) choisies par l'organisation en fonction du personnage

Composition de son jeu de carte : 6 vertes, 1 orange, 1 rouge

Règles de soin

Tant qu'il a le bon matériel avec lui, un médecin peut soigner dans toutes circonstances. Cependant, en fonction de son niveau professionnel, il pourra soigner plus ou moins efficacement. Nous retrouvons dans Assia trois métiers principaux liés à la médecine. Chaque métier permet d'avoir accès à une ou plusieurs compétences liées aux soins telles qu'elles seront définies plus bas.

Le jeu de soigneur

Chaque soigneur possède un jeu de cartes correspondant à son niveau de médecine. C'est grâce à ce jeu, que le soigneur pourra déterminer si son soin a réussi, n'a eu aucun impact ou bien a aggravé la situation. En effet, pour donner du jeu et refléter certaines conditions de travail inadéquates (les champs de bataille sont quand même moins propres que les hôpitaux), il est possible de faire plus de mal que de bien.

Le jeu de carte se compose donc de trois types de cartes :

- carte verte : le soin a réussi. Le blessé regagne autant de PV que le permet le niveau du soigneur
- carte orange : le soin a échoué. Il ne se passe rien
- carte rouge : le soin a échoué et la blessure s'est aggravée. Le blessé perd 1 PV. S'il lui restait 1 PV, il passe en agonie. S'il était déjà en agonie, il meurt

Afin de s'assurer de la réussite des soins, plusieurs soigneurs peuvent intervenir en même temps. Dans ce cas, on garde le meilleur tirage.

Comment se déroule le soin ?

- le blessé prend au hasard une carte dans le jeu du ou des soigneur (face cachée)
- le soigneur regarde le résultat et réaliser un RP adapté pendant au moins 5 minutes
 - dans le cas où il y a plusieurs soigneurs, on garde le meilleur tirage
- à la fin de la scène, il annonce le résultat au blessé (“soin réussi”, “il ne se passe rien”, “blessure aggravée : - 1PV”)

Les niveaux de soigneurs

Les niveaux de soigneurs servent à définir le jeu de carte du joueur ainsi que les compétences auxquelles il a accès.

Apprenti médecin

L'apprenti comme son nom l'indique débute sa carrière de médecine. Il est capable de prodiguer les soins de base. Il est capable de redonner 1PV à un blessé. Il ne peut sortir quelqu'un de l'état agonie. Cependant, il possède la compétence premier soin qui permet de “geler” le décompte de l'agonie.

Composition de son jeu de carte : 4 vertes, 1 orange, 1 rouge

Connaissances acquises :

- Premier soin (1PV)
- Stabilisation

Médecin

Les médecins sont des professionnels qui ont terminé leur formation. Ils savent soigner les maladies et les affections. Ils sont aussi capables de sortir un blessé de l'agonie. Il redonne 3 PV à un blessé après la phase de RP. Ils ne peuvent cependant pas réparer un membre brisé.

Composition de son jeu de carte : 5 vertes, 1 orange, 1 rouge

Connaissances acquises :

- Soins (3 PV)
- Connaissance des affections
- Soins des maladies

Spécialistes

Les spécialistes sont des professionnels qui vouent leur vie à la pratique de la médecine. Ils savent soigner les maladies et les affections. Ils peuvent réparer des membres cassés ou encore déterminer la cause de la mort d'une personne. Ils sont aussi capables de sortir un blessé de l'agonie. Il donne tous ses PV à un blessé après la phase de RP et répare les membres brisés.

Composition de son jeu de carte : 6 vertes, 1 orange, 1 rouge

Connaissances acquises :

- Soins (tous les PV)
- Connaissance des afflictions
- Soins des maladies
- Soins des fractures
- Autopsie

Hospices et hôpitaux

Soigner dans la nature est beaucoup plus dangereux que de soigner dans un environnement sain et prévu à cet effet. Pour matérialiser cette différence en jeu, les soigneurs qui soigneront dans des endroits dédiés se verront faciliter la tâche.

L'accès aux hospices et hôpitaux dépend de guildes ou de l'administration de la ville dans laquelle se déroule le jeu.

Trois jeux de cartes "hospice" seront disponibles dans le bâtiment. L'avantage est de retirer la carte rouge. Ainsi, les soins ne pourront pas échouer dans ces lieux.

Composition des jeux de cartes hospice :

- apprenti médecin : 4 vertes, 1 orange
- médecin : 5 vertes, 1 orange
- spécialiste : 6 vertes, 1 orange

V) Les Annonces “Simples”

Les annonces sont des expressions simples qui vous indiquent les actions que vous devez simuler en les entendant.

SAUF CONTRE INDICATION CLAIRE SUR VOTRE FICHE PERSONNAGE, LORSQU'ON VOUS FAIT UNE DES ANNONCES SUIVANTES VOUS DEVEZ VOUS Y PLIER !!! On ne négocie pas.

Si vous avez un doute merci de vous référer à **C'est vraiment trop injuste !**

STOP ORGA : Cessez de jouer et attendez les consignes de l'équipe d'organisation.

"X" : Lorsque l'on vous annonce un nombre, il correspond au nombre de dégâts que vous subissez.

ACHEVER : Votre agonie prend fin, vous êtes morts.

AGONIE : Vous tombez en Agonie. L'Agonie est un état de santé décrit au chapitre I partie 2 de ce livret.

APAISEMENT : Vous retrouvez votre calme et la raison, si celle-ci était perdue à cause de la colère ou de la rage. Si vous étiez en posture de combat, vous ne ressentez plus l'envie de vous battre pendant 5 minutes.

ASSOMMER : Vous tombez inconscient. L'Inconscience est un état de santé décrit au chapitre I partie 2 de ce livret.

BRISE : L'annonce **BRISE** permet de casser un objet ou un membre. Cette annonce est toujours accompagnée d'un mot qui décrit sa cible, ce qui donne **BRISE-ARME**, **BRISE-BOUCLIER**... Dans le cas d'un membre (bras ou jambe), si l'annonce se fait en même temps qu'une touche ou un contact on dit simplement **BRISE-MEMBRE**.

Un objet ou un membre brisé sera inutilisable jusqu'à être réparé ou soigné par une personne compétente.

CHUTE : Vous tombez et vous ne pourrez-vous relever que lorsque vos deux épaules auront touché le sol.

CONJURATION : L'annonce **CONJURATION** indique à un joueur qu'il ne peut plus faire d'annonce "**J'ABJURE**" pendant 5 min.

DE MASSE : Lorsqu'une annonce est suivie par **DE MASSE**, elle affecte toutes les personnes qui l'entendent.

DÉSARME : Vous lâchez votre ou vos armes. Cette annonce ne touche pas les boucliers.

DIAGNOSTIC : Vous expliquez discrètement à l'annonceur comment on vous a tué (exemple : « je me suis pris une flèche dans la tête » ; « on m'a coupé la gorge »).

EPUISEMENT : Vous êtes épuisé. L'épuisement est un état de santé décrit au chapitre I partie 2 de ce livret.

ESQUIVE : Si après une touche on vous répond **ESQUIVE** c'est comme si votre arme n'avez pas touché sa cible.

FIXE : Vous êtes paralysé. La Paralysie est un état de santé décrit au chapitre I partie 2 de ce livret.

J'ABJURE : L'annonceur est en train d'incanter un **sort**.

FATAL : Vous êtes Mort. La Mort est un état de santé décrit au chapitre I partie 2 de ce livret.

OBÉIS : Vous devez suivre l'ordre que l'on vous donnera à la suite de cette annonce.

PERCE-ARMURE : Lorsqu'une touche de combat rapproché est accompagnée par cette annonce, les dégâts que vous subissez sont directement à retirer de vos PV sans que l'armure ne soit touchée.

PEUR : Fuyez à au moins 10 pas de l'annonceur, et désormais vous serez effrayé en sa présence, adaptez votre role-play en conséquence. Cette annonce affecte toutes les personnes qui l'entendent.

RÉSISTE : Lorsque vous faites une annonce à une personne et qu'elle vous répond **RÉSISTE**, cela signifie que l'Annonce ne fonctionne pas sur lui.

TERMINÉ : Lorsqu'on vous annonce le nom d'un état suivi de **TERMINÉ** cet état prend fin (**AGONIE TERMINÉE** par exemple). Attention l'annonce ne fonctionne qu'avec un état dont vous souffrez. Si on vous annonce **PARALYSIE TERMINÉE** alors que vous êtes à l'Agonie, rien ne se passe.

Les annonces peuvent être écrites et font effet lorsqu'on les lit.

Il y aura également des signaux non verbaux :

Tabard blanc : Les membres de l'équipe d'organisation portant un tabard blanc sont les **Maîtres du Jeu**. Leur tâche consiste à veiller au bon déroulement du jeu (animation, arbitrage, sécurité...) et à répondre aux demandes des participants. Merci de vous adresser à eux lorsqu'ils portent leur tabard blanc, cela signifie qu'ils sont à votre disposition.

Rubalise : Un lieu marqué par de la rubalise est **strictement interdit d'accès pour des raisons de sécurité**.

Ruban/ Fumée verte : Le vert est la couleur de l'empoisonnement. Il peut donc être utilisé de façon volatile (fumée) ou sous forme de ruban sur une arme.

Ruban Orange : Conjuraton, anti-magie, anti-sort...

Rouleau Rouge fermée d'une ficelle : Un joueur qui découvre un rouleau rouge doit obligatoirement l'ouvrir puis lire le contenu et en subir les effets.

Bracelet vert fluo : Comme cité en début de ce livret, les personnes portant ce bracelet sont **HORS COMBAT**. **Il est formellement interdit de frapper ces joueurs**. Lors d'une attaque, ils sont automatiquement faits prisonniers.

Carte jaune : Sur le terrain seront placées des cartes jaunes faces cachées. Elles permettent de mettre en scène des événements sans la présence des organisateurs et permettent ainsi l'autonomie des joueurs. Les cartes auront des effets positifs ou négatifs. Elles pourront indiquer par exemple une zone dont l'air est empoisonné avec les malus associés, ou encore un havre de paix où les joueurs regagnent des PV. Dans certains cas, elles définiront des règles pour de mini-instances. Cette partie du jeu sera en totale autonomie et nous faisons confiance aux joueurs pour jouer le jeu.

Au fil de l'année et au fur et à mesure que nous prendrons possession du matériel et du terrain d'autres éléments visuels rejoindront cette liste (marquages des objets de jeux, lieux spécifiques...)

Comme nous l'avons dit plus haut, ce livret sera à associer avec votre fiche personnage, vos compétences vous indiqueront quelles annonces ou signaux vous pourrez utiliser ou ignorer. Il est possible que vous découvriez également de nouvelles annonces ou de nouveaux signaux auxquels seuls certains personnages (peut-être le vôtre) seront tenus de réagir, à cause d'une compétence ou d'une caractéristique.

Nous vous rappelons que ce livret est V3 et va continuer d'évoluer d'ici le démarrage du GN. Toutes les mises à jour importantes vous seront évidemment signalées au fur et à mesure.

Merci d'avoir pris la peine de lire ce document et à bientôt

