

Grandeur Nature

Les Contrées de la Discorde

Livret des règles et de création de personnage

Opus III-L'ombre et la guerre



Sommaire :

Sommaire :.....	2
I - Règlements et Gameplays.....	3
1) Règlement général :.....	3
2) Règles martiales :.....	4
Utilisations des armes :.....	4
Coups interdits :.....	4
Assassinat :.....	4
3) Gameplay de combat :.....	5
a) Types de combats :.....	5
Duels et entraînements :.....	5
Escarmouches, embuscades et combats de rue improvisé :.....	5
Batailles :.....	6
b) Dommages corporelles (Agonie et soin) :.....	8
Agonie :.....	8
Soin :.....	8
Brassard de faction :.....	9
c) Économie :.....	10
II - Création de Personnage :.....	11
1) Ethnies :.....	11
2) Classes et Compétences :.....	12
a) Carrières de soldat :.....	12
b) Carrière de mercenaire :.....	16
Détails des compétences :.....	18
2) Solde et Fonctions :.....	21
a) La Solde :.....	21
b) Les Fonctions :.....	21
III - Activités de jeu :.....	23
1) Le Sanctuaire (le conseil des “Paçurh”) :.....	23
2) Potions :.....	24
3) Extraction de ressources :.....	24
4) Diplomatie extérieur :.....	25
5) Score de Guerre :.....	25
6) Les artéfacts :.....	25

I - Règlement et Gameplay

1) Règlement général :

Le jeu nous immerge dans un autre monde et dans la peau d'un autre personnage. Il est important de comprendre que vous restez dans le monde réel et que la loi est également applicable pendant l'événement. La consommation de stupéfiants, la détention d'armes non factices, la violence physique ou verbale, la dégradation de biens ainsi que le harcèlement sous toutes ses formes pourraient mener à votre expulsion, voire à des poursuites judiciaires. Le bon sens vous impose aussi de respecter les autres et de ne pas franchir des limites auxquelles les autres joueurs ne sont pas consentants.

Afin de déterminer le vrai du faux (le jeu), il est possible de sortir du rôle-play. Un signe temps-mort ; le poing en l'air, permet de sortir du jeu en cas de problème. Il peut être utilisé si vous ne vous sentez pas en sécurité ou si quelqu'un ne l'est pas. En cas de problème, n'hésitez pas à contacter un organisateur.

Le terrain est géré par un organisme externe à l'association "La Table du Rôliste", LARP NATION. Ce terrain ne nous appartenant pas, impose également son propre règlement :

- La possession ainsi que la consommation de drogues sont interdites sur le terrain.
- La consommation d'alcool doit se limiter aux bières vendues à la taverne, mais se doivent d'être toujours consommées avec modération.
- Toute personne en état d'ébriété doit être conduite au poste de secours ou à défaut [auprès d'un organisateur] qui se chargera de contacter un membre de LARP Nation dans les plus brefs délais. Celle-ci s'expose bien évidemment à des sanctions dont à minima une exclusion immédiate du terrain.

Concernant les problèmes entre personnes, il est important de rappeler plusieurs points :

- L'organisation n'est pas la justice. En cas de problématique grave, cela concerne la justice en tant qu'institution officielle.
- Le GN est un jeu. Par conséquent, aucun des débats de société "IRL" qu'ils soient passés, actuels ou futurs n'y ont leur place. Chacun a ses idées sur tous les sujets, si débat il doit y avoir, cela se fera hors du terrain, hors de l'événement et dans un cadre autre que celui du GN. Les membres de LARP Nation ainsi que les orgas doivent appliquer la "tolérance zéro" à ce niveau.

2) Règles martiales :

Le Grandeur Nature est un jeu martial et théâtral, où les combats sont réalisés avec des armes homologuées. Il faut cependant garder à l'esprit qu'il est possible de prendre des coups pouvant faire mal, lorsqu'ils touchent des parties sensibles et que le risque zéro n'existe pas. Pour éviter au maximum des accidents et ces coups déplaisants, il est important de respecter les règles martiales tout au long du jeu.

Nous comptons sur la rigueur et la vigilance de chacun afin que les combats soient agréables et se déroulent en toute sécurité. C'est-à-dire retenir ses coups, ne pas viser les parties sensibles, faire attention de ne pas marcher sur les joueurs lorsqu'ils sont à terre.

Utilisations des armes :

- Seuls les coups de taille sont valides (hormis les hast qui permettent des attaques d'estoc).
- Les coups doivent être portés avec la zone prévue à cet effet et non avec le pommeau.
- Les armes non destinées à être lancées ne doivent pas l'être.

Coups interdits :

- Coups sans arme homologués (coup de pied, poing, tête, branches, etc...).
- Coups d'estoc*, c'est-à-dire un coup porté avec la pointe de l'arme.
- Coups dans les parties intimes (féminine** et masculine).
- Coups et tirs à la tête***.
- Coup de bouclier (le repoussement léger est autorisé).

*Sauf pour les armes d'Hast

**La poitrine est une zone valide (torse), mais il faut éviter et surtout ne pas frapper trop fort.

***Des accidents peuvent tout de même survenir dans l'action, si la victime considère le coup comme étant fair-play et non douloureux, elle peut se permettre de l'accepter.

Assassinat :

Pour assassiner quelqu'un, il faut l'égorger en délicatesse. Il suffit de glisser une lame délicatement sur le cou ou la nuque et d'accompagner la personne au sol. Les coups étant interdits à ces parties du corps, veuillez faire très attention.

3) Gameplay de combat :

a) Types de combats :

Duels et entraînements :

Dans ce type d'affrontement, les personnages se battent avec des armes non létales. Les coups reçus n'infligent pas de blessure au personnage. Cependant il faut respecter la validité de celle-ci, c'est-à-dire qu'elle s'applique jusqu'à la fin du combat. Par exemple, que ce soit lors d'un duel ou d'un entraînement, une blessure au bras empêche l'utilisation de celui-ci jusqu'à la fin du combat, mais ne nécessitera pas de soin.

Il reste cependant important de préciser la nature de l'affrontement pour éviter tout quiproquo. Les brassards de faction ne sont pas récupérables ([p 9](#)).

Escarmouches, embuscades et combats de rue improvisé :

L'ensemble des règles suivantes s'applique lorsqu'un combat est déclenché en dehors d'une bataille, des duels et des entraînements. Cela peut être une escarmouche entre plusieurs soldats tombant face à face, une embuscade tendue par un groupe de personnes ou encore une simple attaque contre une seule personne, que ce soit en plein milieu d'un camp ou dans les bois.

Ce sont des combats létaux, à l'agonie le ou les personnages attendent la fin du combat ou d'être réanimés pour se relever. Si à la fin du combat le ou les personnages ne peuvent être réanimés, ils doivent rentrer à leur camp en marchant, si possible avec l'aide d'une personne. Pendant ce trajet, ils sont incapables d'engager un nouveau combat et ne peuvent pas être attaqués.

Une fois dans leur camp, ils se font soigner et se reposent quelques minutes (s'hydrater). Avant de pouvoir repartir, ils doivent récupérer un brassard de faction.

Si une attaque du camp intervient pendant ce temps de repos, le personnage peut participer à la défense du camp en étant blessé, mais aura un bras en moins non soignable pendant la durée du combat. Tant que vous n'avez pas récupéré un brassard de faction et êtes dans le camp, vous êtes considéré comme blessé.

Si c'est un camp qui est attaqué, les attaquants peuvent piller le camp. Le butin obtenu est représenté par le coffre de guerre (coffre avec ruban rouge), spécialement mis à disposition pour cela, il faut l'emporter à son chef d'armée.

Batailles :

Ces règles s'appliquent lors d'une bataille ou d'un siège (un événement). Combats létaux, à chaque agonie, le joueur attend d'être réanimé ou la fin de la manche. Chaque bataille se déroule en plusieurs manches, selon l'avantage obtenu par un des deux camps au cours de la bataille (minimum 3 manches et maximum 5 manches).

Une manche se termine lorsqu'une des forces armées n'est plus en capacité de combattre. Le vainqueur d'une manche, fait reculer le perdant et avance sur sa position précédente. L'armée perdante choisit alors sa position défensive pour la prochaine manche. Ceci, jusqu'à la fin de l'événement, c'est-à-dire, jusqu'à la fin de la 5^{ème} manche, ou si une des armées est repoussée du terrain et est forcée de se replier.

Explications :

Chaque manche, 1 point de bataille (1 PDB) est mis en jeu. Le perdant de la manche donne 1 PDB au vainqueur (-1 / +1).

Au bout de 5 manches, selon le nombre de PDB gagnés par les armées, il y aura un perdant et un gagnant de la bataille. Mais la défaite, ou la victoire sera plus ou moins importante selon les PDB. Les récompenses ou les pertes des armées seront calculées en fonction du type de victoire et donc de sa position finale sur le terrain (la somme de ses PDB).

Bataille en 5 manches	Résultats de l'emplacement à la fin d'une bataille en 5 manches. Indiquant le type de victoire ou de défaite ainsi obtenu.						
Statut armée 1	Annihilation	Victoire importante	Légère victoire	Égalité	Légère défaite	Défaite importante	Déroute
Points de bataille (PDB)	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Statut armée 2	Déroute	Défaite importante	Légère défaite	Égalité	Légère victoire	Victoire importante	Annihilation

La bataille est automatiquement remportée si une des armées obtient + 3 PDB, et ce même si les 5 manches ne sont pas terminées. C'est une victoire écrasante, elle repousse ses ennemis en dehors du territoire. L'armée perdante bat en retraite et fuit le champ de bataille, c'est une déroute.

Pour qu'une bataille ait lieu, un des généraux doit décider, avec l'aide de son conseil de guerre, la contestation d'un territoire. Une missive est alors envoyée pour imposer le lieu et l'horaire du combat. Les commandants prennent ensuite le relais pour diriger les combattants sur le champ de bataille. Cela peut aussi être un siège d'un camp. Une bataille a toujours lieu sur un territoire donné, représentant un avantage pour celui qui le contrôle. Lorsqu'une bataille se déclenche, le défenseur choisit son emplacement de combat, chaque armée se positionne au centre du lieu contesté et choisit, face à face, les commandants positionnent leurs troupes avant d'entamer les hostilités.

En cas de siège, les attaquants doivent enfoncer la porte pour passer à 1 PDB. Si les PDB sont positifs pour l'assaillant, la bataille se situe dans l'enceinte du camp, tandis que s'ils sont négatifs, les défenseurs repoussent les assaillants et le combat a lieu en dehors du camp.

b) Dommages corporelles (Agonie et soin) :

Lors des combats, les dommages subis à votre personnage fonctionnent par un système dit "à la touche". Plus précisément, hors compétence spécifique, un coup d'arme qui atteint une zone de membre, applique un dommage à celui-ci. Les éraflures peuvent être considérées par le receveur comme une blessure s'il juge valide l'action.

Il y a 5 zones de membre, 4 sont des blessures (Jambe gauche, Jambe droite, Bras gauche, Bras droit), ce qui veut dire qu'un dommage porté sur la zone rend la zone membre inutilisable tant qu'un soin n'est pas appliqué. Un dommage sur la dernière zone membre, le Torse/Dos, applique de tomber en agonie.

Agonie :

Lorsqu'un personnage subit une blessure létale (coup au torse, assassinat, magie, empoisonnement, etc...), on dit alors qu'il tombe en agonie. Votre personnage n'est cependant pas perdu, il est dans un état entre la vie et la mort. Nombreux ont des pouvoirs magiques, pouvant repousser la mort lorsqu'elle n'est ni trop grave, ni trop ancienne.

En événements, lorsqu'un personnage tombe en agonie, soit il attend qu'un autre personnage le ramène à la vie s'il en a la capacité, soit il attend la fin de la manche pour reprendre conscience.

En dehors des événements, lorsqu'un personnage tombe en agonie, il doit soit attendre qu'un autre personnage le ramène à la vie si cela est possible, via la compétence "Réanimation" ([p 18](#)) ou avec une potion ([p 24](#)), soit il attend la fin du combat et rentre à son camp pour se rétablir. Le retour au camp se fait Hors-RP en enlevant son brassard de faction (voir page suivante).

Soin :

Lorsqu'un personnage subit un coup non léthal (coup au bras, jambes, mains et pieds), on dit qu'il subit une blessure. Quand un membre est blessé, il ne peut plus être utilisé, ce qui applique un handicap.

Il faut soigner le membre pour pouvoir le réutiliser. Pour cela, il faut une personne qui possède la compétence "Soin"([p18](#)) ou une potion de Soin ([p 25](#)).

Le soin est applicable sur soi-même, si vous pouvez réaliser la compétence.

Brassard de faction :

Chaque joueur se voit attribuer au début du GN un brassard aux couleurs de sa faction. Il doit le porter au bras avec un nœud simple pendant la totalité du jeu. C'est le symbole de votre affiliation à votre faction, sa valeur symbolique est importante, tout comme son prix pour la faction. Le brassard de faction est un élément de jeu, qui peut être dérobé à tout moment par un autre joueur et cela par divers moyens.

Si un joueur dérobe un brassard de faction, il doit le garder visible à sa ceinture, accroché avec un nœud simple. Jusqu'au moment où il le ramène à son camp. Son acte sera récompensé par des Pépites et des points pour sa faction. En effet, un brassard ennemi rapporté à son camp représente un soldat vaincu, et donc un coût pour l'armée adverse.

Pour dérober un brassard de faction il existe moult moyens, libre à vous d'imaginer comment vous allez procéder. Cela peut être un vol, à la suite d'un combat en pillant votre adversaire (c'est la seule chose que vous puissiez piller sur un adversaire), ou encore lors d'un pari ! Il suffit de défaire le nœud et le tour est joué.

Si un joueur n'a plus son brassard il est considéré comme hors-jeu, il ne peut ni interagir, ni combattre, ni se faire réanimer, ni se faire attaquer. Il doit se rendre à son camp pour en demander un nouveau et pour pouvoir poursuivre son aventure. Chaque brassard remplacé a un coût pour votre faction.

Il est possible de récupérer les brassards de sa propre faction uniquement sur des ennemis. En effet, lorsqu'un brassard de votre faction a été dérobé par un adversaire, il sera visible, attaché à sa ceinture. Pour le récupérer, libre à vous de choisir la manière, comme cité au-dessus. Il suffit de défaire le nœud (en respectant l'intimité des gens) et de le ramener à votre camp. Un brassard de faction allié rapporté à son camp permettra de compenser un brassard manquant. Il peut même y avoir des récompenses à la clef.

Il est possible d'enlever momentanément son brassard de faction afin de passer en hors-jeu pour X raisons (pause cigarette, problèmes, pause déjeuner HRP, etc...). Ainsi si un joueur n'a pas de brassard de faction, veuillez faire attention, il pourrait être hors-jeu.

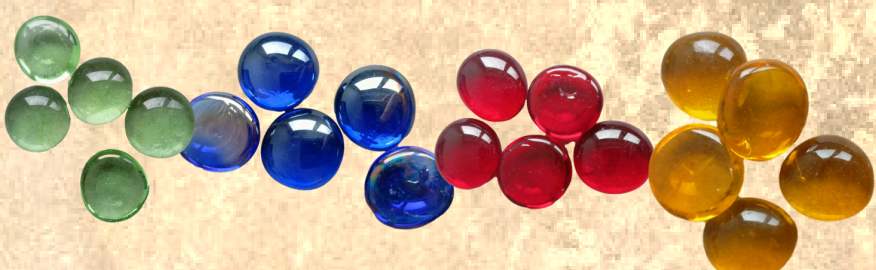
ATTENTION ! Tout abus ou triche de cette possibilité sera sévèrement puni.

c) Économie :

Afin de commercer entre eux, les habitants de la Contrée de la Discorde utilisaient majoritairement le troque ou des monnaies locales non régulées. Depuis l'instauration de la Confédération, une monnaie unique a été créée, s'étendant à travers tout le continent. Il s'agit de la "Pépité", des minerais sans intérêt technique. Ils sont trouvés naturellement sous forme de petit galet très coloré. Les mineurs se sont aperçus que certaines couleurs étaient plus rares que d'autres. Il a donc été admis que la valeur d'une pépité correspondait à sa couleur.

Voici les correspondances entre les valeurs et la couleur :

Couleur de la pépité	Valeur monétaire
Vert	1
Bleu	5
Rouge	10
Jaune	20



II - Création de Personnage :

Maintenant que vous avez pris connaissance du règlement de l'événement, des règles du jeu et du gameplay. Il est temps de choisir quel personnage vous incarnerez dans cette aventure, munissez-vous du document "Fiche Personnage" que vous trouverez sur le Discord de l'association.

1) Ethnies :

Afin d'en savoir plus sur les différentes ethnies qui composent cette terre, consultez la bibliothèque des Paçurh pour en apprendre davantage (lien sur Discord).

Choisir une ethnie ne définit pas votre camp. Votre personnage peut être né à un endroit et avoir bougé entre-temps.

Une ethnie n'apporte aucun bonus, cela pousse juste au Rôle-Play, d'appartenir à une culture, avec ses croyances, ses codes et rites. Inscrivez votre choix dans la case "Ethnie".

Vous avez la possibilité, avant le GN, de créer du contenu pour votre ethnie et/ou votre faction, sur n'importe quel domaine : gastronomie, politique, transport, famille, économie, santé, social etc... Ces ajouts seront validés avec vous afin qu'ils soient en accord avec les autres contenus déjà réalisés.

Vous retrouverez également durant le GN un événement ayant pour but d'ajouter des connaissances au monde : Le conseil des Paçurh ([p 23](#)). Où vous pourrez défendre ou décrédibiliser des théories sur l'univers. Ce contenu sera alors potentiellement ajouté au GN. Vous pouvez aussi consulter les documents en jeu afin de vous renseigner sur l'univers, seulement il vous faudra les traduire.

2) Classes et Compétences :

Il existe deux types de rôles militaires dans les factions, les soldats et les mercenaires. Il vous faut choisir entre ces deux rôles, leurs méthodes de combats n'étant pas les mêmes, l'accès aux compétences n'est pas identique.

Les soldats sont enrôlés par la faction, ce sont des citoyens. Ils possèdent des droits et un salaire fixe en échange de leurs engagements dans l'armée. De tout âge et de tout milieu, ils sont unis sous la bannière de leurs factions envers laquelle ils accomplissent leurs devoirs.

Les mercenaires sont engagés sous contrat, ils reçoivent donc une paye fixe en fin de mission, ils peuvent recevoir une prime, en fonction de leurs accomplissements. Leur allégeance est envers leurs employeurs, car les contrats sont importants à leurs yeux, faisant acte de leurs paroles et de leurs expériences.

Vous devez choisir d'incarner un soldat ou un mercenaire, inscrivez votre choix dans la case "Rôle militaire". **Attention :** Les places de mercenaires sont limitées.

Note informative : Vous trouverez la liste des compétences dans le tableau de choix de compétence des mercenaires un peu plus bas, ainsi qu'un détail de certaines à la suite.

a) Classes et Compétences de Soldat :

En tant que soldat vous avez le choix entre 3 spécialisations : Soutien, Garde et Magicien. Choisissez une classe dans les tableaux ci-dessous et remplissez la case "Classe" sur la fiche de personnage.

Chaque classe est spécialisée, vous disposez de certaines compétences de base dès le début de votre aventure, dues à votre formation. De plus vous disposez de 6 points de compétence à dépenser dans la liste de votre classe pour obtenir des compétences supplémentaires. Veuillez compléter la fiche personnage en indiquant les compétences sélectionnées en ne dépassant pas le maximum de points.

Les entraînements des soldats leur permettent d'acquérir la compétence Armes à une main sans coût : Ce qui permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de 1m (+/- 10cm pour les armes achetées sur des sites de ventes d'armes GN).

Classe de Soutien

Compétences acquises par la classe :

Nom de la compétence	Effet de la compétence
Arme à 1 main	Permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de 1m
Archerie (arc + flèches et arbalète + carreaux)	<u>Arc</u> : Permet d'utiliser un arc d'une puissance inférieur à 30 livres <u>Flèches</u> : Elles doivent être homologuées GN (pas de flèche artisanale) Les Flèches infligent une blessure au travers de tout type d'armure <u>Arbalète</u> : Permet d'utiliser une arbalète d'une puissance inférieure à 30 livres <u>Carreaux</u> : Ils doivent être homologués GN (pas de carreaux artisanaux) Les carreaux infligent une blessure à travers toutes les armures

Liste des compétences disponibles par la classe :

Nom de la compétence	Coût en point	Effet de la compétence
Ambidextrie	2	Permet d'utiliser 1 arme à une main dans chaque main
Arme à 2 mains	3	Permet d'utiliser une arme à deux mains, d'une longueur maximum de 1m80
Arme de lancer	1	Permet de lancer toute arme sans armatures de -30cm
Armure légère	1	Toute armure sans acier/fer (cuir, mousse, maille en aluminium et gambison) Voir p 22 pour plus de détails
Soin	2	Permet de soigner une blessure non létale en appliquant un bandage autour du membre (une blessure à la fois) Voir p 25 pour plus de détails

Classe de Garde

Compétences acquises par la classe :

Nom de la compétence	Effet de la compétence
Arme à 1 main	Permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de 1m
Écu	Permet d'utiliser un bouclier, qui bloque toute attaque. Il doit avoir une surface de moins de 4000 cm ² Voir p 24 pour plus de détails

Liste des compétences disponibles par la classe :

Nom de la compétence	Coût en point	Effet de la compétence
Ambidextrie	2	Permet d'utiliser 1 arme à une main dans chaque main
Arme à 2 mains	3	Permet d'utiliser une arme à deux mains, d'une longueur maximum de 1m80
Armure légère	1	Toute armure sans acier/fer (cuir, mousse, maille en aluminium et gambison) Voir p 22 pour plus de détails
Armure lourde ou cotte de maille	3	Armure en acier/fer protège des coups d'armes Voir p 23 pour plus de détails
Pavois	3	Permet d'utiliser un bouclier, qui bloque toute attaque. Il doit avoir une surface de moins de 7000 cm ² Voir p 24 pour plus de détails

Classe de Magicien

Compétences acquises par la classe :

Nom de la compétence	Effet de la compétence
Arme à 1 main	Permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de 1m
Bâton magique	Le bâton est le catalyseur de votre magie, il permet de lancer les sorts. Sans le bâton, vous ne pouvez lancer de compétences magiques. Il mesure 1m80 max. Il ne permet pas de parer les attaques sans la compétence "Maniement" et n'inflige aucun dégâts.

Liste des compétences disponibles par la classe :

Nom de la compétence	Coût en point	Effet de la compétence
Armure légère	1	Toute armure sans acier/fer (cuir, mousse, maille en aluminium et gambison) Voir p 22 pour plus de détails
Magie de lancer	3	Permet de lancer des sorts sous forme de "boules de magie" (5 max et sont fournies) Ne peuvent être ramassés.
Maniement	1	Permet de parer les attaques avec le bâton magique, mais n'inflige aucun dégâts.
Soin	2	Permet de soigner une blessure non létale en appliquant un bandage autour du membre (une blessure à la fois) Voir p 25 pour plus de détails
Réanimation	3	Permet de réanimer quelqu'un qui est en agonie possédant un brassard de faction Voir p 25 pour plus de détails

b) Classe et Compétences de mercenaire :

Les mercenaires n'ont pas de classe, ils n'appartiennent pas directement à l'armée de métier. Ils sont libres de choisir leurs compétences parmi le tableau suivant, ce qui représente leur spécialisation au combat, due à leur expérience personnelle et/ou à leur équipement. Il n'y a pas de code de combat chez les mercenaires contrairement aux soldats, ils utilisent tous les types d'armes. Certaines pratiques de combat ont été bannies par les armées, jugées trop violentes ou déshonorables.

En tant que mercenaire, vous disposez de 6 points à dépenser dans le tableau ci-dessous, pour vos compétences. Pensez à remplir la fiche de personnage.

Compétence	Coût	Effets de la compétence
Ambidextrie	2	Permet d'utiliser 1 arme à une main dans chaque main
Archerie (arc + flèches et arbalète + carreaux)	3	<u>Arc</u> : Permet d'utiliser un arc d'une puissance inférieure à 30 livres <u>Flèches</u> : Elles doivent être homologuées GN (pas de flèche artisanale). Les flèches infligent une blessure au travers les armures <u>Arbalète</u> : Permet d'utiliser une arbalète d'une puissance inférieure à 30 livres <u>Carreaux</u> : Ils doivent être homologués GN (pas de carreaux artisanaux). Les carreaux infligent une blessure à travers toutes les armures
Arme à deux mains	3	Permet d'utiliser une arme à deux mains, d'une longueur maximum de 1m80 (+/- 10cm pour les armes achetées sur des sites de ventes d'armes GN).
Arme de lancer	1	Permet de lancer toute arme sans armatures de -30cm
Armes à une main	1	Permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de 1m (+/- 10cm pour les armes achetées sur des sites de ventes d'armes GN).
Armure légère	1	Toute armure sans acier/fer (cuir, mousse, maille en aluminium et gambison) Voir p 22 pour plus de détails
Armure lourde ou cotte de maille	3	Armure en acier/fer protège des coups d'armes Voir p 23 pour plus de détails

Compétence	Coût	Effets de la compétence
Bâton magique	1	Le bâton est le catalyseur de votre magie, il permet de lancer les sorts. Sans le bâton, vous ne pouvez lancer de compétences magiques. Il mesure 1m80 max. Il ne permet pas de parer les attaques sans la compétence Maniement et n'inflige aucun dégâts.
Écu	2	Permet d'utiliser un bouclier, qui bloque toute attaque. Il doit avoir une surface de moins de 4000 cm ² Voir p 24 pour plus de détails
Arme d'hast	3	Permet d'utiliser une arme d'hast (lance, hallebarde, pique, etc...) de 2m de long maximum, utilisable uniquement à deux mains. Les armes d'hast faites mains seront rigoureusement vérifiées. L'arme d'hast permet de réaliser des coups d'estoc et/ou de taille en fonction de l'arme, elles permettent d'infliger une blessure au travers d'une armure légère.
Maniement	1	Permet de parer les attaques avec le bâton magique, mais n'inflige aucun dégâts.
Magie de lancer	3	Permet de lancer des sorts sous forme de "boules de magie" (3 max et sont fournies) elles ne peuvent être ramassées.
Massue	2	Permet d'utiliser une arme à une main de type masse d'une longueur maximale de 1m. Les coups contondants de ses armes infligent des dommages aux travers de tout type d'armures.
Masse d'arme	4	Permet d'utiliser une arme à deux mains, d'une longueur maximum de 1m80 de type masse. Les coups contondants de ses armes infligent des dommages aux travers de tout type d'armures.
Pavois	3	Permet d'utiliser un bouclier, qui bloque toute attaque. Il doit avoir une surface de moins de 7000 cm ² Voir p 24 pour plus de détails
Réanimation	3	Permet de réanimer quelqu'un qui est en agonie possédant un brassard de faction Voir p 25 pour plus de détails
Soin	2	Permet de soigner une blessure non létale en appliquant un bandage autour du membre (une blessure à la fois) Voir p 25 pour plus de détails

Détails des compétences :

Armure légère :

Pour qu'une pièce d'armure (plastron, gorgerin, brassards, épaulettes, tassettes, grèves, cuissards, gants, bottes, casque, coudières, genouillères, etc...) soit considérée comme légère, elle doit être faite des matériaux suivants : cuir, mousse, mailles d'aluminium, armure en papier et le gambison.

Si votre pièce d'armure comporte plusieurs matériaux, celui qui compose la majorité de la pièce sera le matériau retenu.

Par exemple : Si vous avez un brassard en gambisons, clouté avec du fer, si il y a 60% de gambison et 40% de fer, le gambison l'emporte et cela est considéré comme une armure légère.

La protection d'un coup, s'applique sur la pièce d'armure et non sur le membre entier.

Par exemple : Si votre plastron protège votre torse, mais que sur le dos il n'y a pas de protection, un coup dans le dos vous ferra tomber en agonie.

Pour tout exotisme d'armure auquel nous n'avons pas pu répondre dans ce livret, vous pouvez nous contacter.

Armure lourde et cotte de maille :

Pour qu'une pièce d'armure (plastron, gorgerin, brassards, épaulettes, tassettes, grèves, cuissards, gants, bottes, casque, coudières, genouillères, etc...) soit considérée comme lourde, elle doit être faite des matériaux suivants : fer (plaques, plaquettes, lamelles, etc...) ou d'acier.

Si votre pièce d'armure comporte plusieurs matériaux, celui qui compose la majorité de la pièce sera le matériau retenu.

L'armure lourde offre une protection contre les coups d'armes.

Par exemple : Si vous avez une brigandine, l'apparence est de cuir, mais la majorité des composants sont des plaques de fer, cela est considéré comme une armure lourde.

La protection d'un coup s'applique sur la pièce d'armure et non sur le membre entier.

Par exemple : Si votre plastron protège votre torse, mais que sur le dos il n'y a pas de protection, un coup dans le dos vous ferra tomber en agonie.

Pour qu'une pièce d'armure (plastron, gorgerin, brassards, épaulettes, tassettes, grèves, cuissards, gants, bottes, casque, coudières, genouillères, etc...) soit considérée comme une cotte de mailles, elle doit être faite des matériaux suivants : de mailles de fer ou d'acier. La protection d'un coup s'applique sur la pièce d'armure et non sur le membre entier.

Par exemple : Si votre plastron protège votre torse, mais que sur le dos il n'y a pas de protection, un coup dans le dos vous ferra tomber en agonie.

La cotte de maille offre une protection contre les coups d'armes.

Pour tout exotisme d'armure auquel nous n'avons pas pu répondre dans ce livret, vous pouvez nous contacter.

Écu :

Le bouclier bloque tous les coups d'armes et de projectiles. Il se porte à 1 main, ce qui empêche la main d'utiliser autre chose en même temps.

Pour qu'un bouclier soit considéré comme tel, il doit avoir une surface de moins de 4000 cm².

Les boucliers seront testés sur leur sécurité à votre arrivée, pour être validés ou non. Il doit être composé uniquement de mousse. Les structures en bois, métal ou autre recouvert de mousse ne sont pas autorisées.

Pavois :

Le pavois est un bouclier de grande taille qui bloque tous les coups d'armes et de projectiles. Il se porte à 1 main, ce qui empêche la main d'utiliser autre chose en même temps.

Pour qu'un pavois soit considéré comme tel, il doit avoir une surface de moins de 7000 cm².

Les pavois seront testés sur leur sécurité à votre arrivée, pour être validés ou non. Il doit être composé uniquement de mousse. Les structures en bois, métal ou autre recouvert de mousse ne sont pas autorisées.

Réanimation :

Permet de réanimer quelqu'un qui est à l'agonie suite à une blessure létale, si seulement il possède son brassard de faction. La personne réanimée sera complètement soignée de ses blessures. Cette compétence ne permet de réanimer qu'une seule fois par personne.

Vous aurez au début de votre aventure 3 bandages de grande taille, ce sont des consommables. C'est-à-dire qu'une fois utilisé vous ne pouvez pas le récupérer aussi facilement. Pour récupérer un bandage vous devez attendre la fin du combat et les récupérer sur les personnes sur qui vous en avez appliqué. Vous ne pouvez pas dépasser votre nombre initial de bandages. Il vous faudra ensuite les nettoyer à votre camp pour pouvoir les réutiliser.

Pour réanimer quelqu'un en agonie, il vous suffit d'enrouler la totalité du tissu autour de l'abdomen en passant par une des épaules et de le fixer, par un nœud ou autre procédé afin qu'il tienne en place. La personne ainsi soignée, si et si seulement si l'application est bien finie, lui permet de ne plus avoir de blessures.

De plus, chaque personne ne peut être réanimée qu'une seule fois par combat. Il faudra alors se rendre au camp afin d'enlever les bandages avec le soigneur et lui donner le linge souillé, pour que les blessures soient complètement guéries et puisse recevoir un nouveau soin.

Soin :

Permet de soigner une blessure non létale (bras et jambes), ce qui permettra au blessé de réutiliser son membre. Cette compétence ne permet que de soigner une blessure à la fois, c'est-à-dire que pour soigner 2 blessures non létales, il faut l'utiliser 2 fois.

Vous aurez au début de votre aventure 5 bandages, ce sont des consommables. C'est-à-dire qu'une fois utilisé vous ne pouvez pas le récupérer aussi facilement. Pour récupérer un bandage vous devez attendre la fin du combat et les récupérer sur les personnes sur qui vous en avez appliqué. Vous ne pouvez pas dépasser votre nombre initial de bandages. Il vous faudra ensuite les nettoyer à votre camp pour pouvoir les réutiliser.

Pour appliquer un soin, il vous suffit d'enrouler la totalité du bandage autour du membre blessé et de le fixer, par un nœud ou autre procédé afin qu'il tienne en place. La blessure non létale ainsi soignée, si et si seulement si l'application est bien finie, permet au blessé de réutiliser son membre.

De plus, chaque membre non léthal (bras et jambes), ne peut être soigné qu'une seule fois par combat. Il faudra alors se rendre au camp afin d'enlever les bandages avec le soigneur et lui donner le linge souillé, pour que la blessure soit complètement guérie et puisse recevoir un nouveau soin.

1) Solde et Fonctions :

a) La Solde :

La solde des soldats est de 10 p/j. La solde des mercenaires est de 8 p/j, mais ils peuvent avoir une prime en fonction de la qualité de leurs services.

Il existe d'autres moyens de se faire de l'argent, tout est possible (jouer de la musique, achat/revente, arnaques, etc...). Libre à vous de trouver les moyens, cela dépendra de votre créativité.

b) Les Fonctions :

Les fonctions sont des rôles essentiels à la vie de camp et à l'activité de la garnison, c'est le cœur économique du système militaire. Ils sont obligatoires, veuillez remplir la case "Fonction" dans la fiche personnage. Certains sont des postes clés, et à responsabilité. C'est pourquoi les mercenaires ne peuvent exercer les fonctions de Commandant, Intendant, Scribe et Diplomate.

Certaines fonctions (Commandant, Intendant et Scribe), sont des postes uniques, si vous êtes intéressé par l'une de ces fonctions, vous pouvez en faire la demande auprès des organisateurs, via le Discord. N'oubliez pas de remplir la case "Fonction" sur votre fiche personnage une fois validé par un organisateur.

Le tableau des Fonctions se trouve page suivante.

Nom de la fonction	Description et devoirs de la fonction
Commandant	Il est choisi par le Général C'est lui qui commande les troupes sur le champ de bataille. Il organise aussi des stratégies militaires avec le conseil de guerre Une seule personne peut remplir ce rôle
Intendant	Il s'occupe de la gestion de la garnison, ravitaillement, accueil des invités et du service, maintenir le camp en bon état. Une seule personne peut remplir ce rôle
Scribe	Rédige des textes officiels, des missives et peut proposer des changements de fonctionnement au sein de la garnison en réalisant un vote populaire (lois, droits, devoirs, etc...)
Prêtre	Prépare et organise les cérémonies religieuses et gère les lieux de cultes
Diplomate	Négocier avant et après les batailles et créer des relations diplomatiques avec les nobles.
Garde du corps	Lors de certains déplacements, les gardes du corps sont garants de l'intégrité physique de leurs accompagnants
Travailleur	Utilisation des armes de siège*, rangement du camp, réapprovisionnement, constructions, livraisons, petits boulots, etc...
Informateur	Cherche des informations dans les documents et distribue les informations à l'ensemble de la garnison
Éclaireur	Récolte le maximum d'informations pour préparer les futurs combats (cartographie, composition de l'armée ennemie, etc...) Ce sont les seuls à pouvoir utiliser les sentiers secrets**

*Les armes de siège font des dégâts à travers tout type d'armures.

**Les sentiers secrets sont certains chemins étroits (marqués), dans lesquels aucun combat ne peut se produire.

III - Activités de jeu :

1) Le Sanctuaire (le conseil des “Paçurh”) :

Près de la zone de conflit, se trouvent quelques bâtisses, c’est le “Sanctuaire”. Lieu saint, il regroupe des érudits s’adonnant à des recherches historiques et scientifiques, mais aussi à d’autres nouvelles pratiques curieuses.

Les prêtres du sanctuaire passent une partie de leur temps à faire des recherches pour comprendre le monde et à le transmettre sur papier, du mieux qu’ils le peuvent. Seulement, l’ordre n’ayant pas de cadre officiel, ces pratiques ne sont ni réglementées, ni encadrées par les différents Royaumes. Les idées qui représentent une majorité de voix dans leurs conseils sont validées jusqu’à preuve du contraire, car il y a beaucoup à faire.

Un événement aura lieu 1 à 2 fois par jour, un Conseil des Paçurh. Vous pourrez proposer des idées, des courants de pensées, ou encore un texte sur l’univers peuvent être faites par les joueurs et voté lors du fameux conseil des “Paçurh”. Si les propositions sont pertinentes et adoptées.

Le monde fut créé il y a bien longtemps, mais plus personne ne sait quand. La parole des aïeux ne suffit plus, tant de choses sont devenues confuses avec le temps. Avec l’écriture récemment maîtrisée, tant de choses sont à transcrire et à redécouvrir.

La formation des prêtres leur permet de décrypter moults documents et runes. Ils sont aussi doués en alchimie, ils vous permettront de réaliser diverses potions. Pour cela, apportez-leur des “Ressources ingrédients”, ils réaliseront pour vous des breuvages plus ou moins savoureux, mais aux effets parfois miraculeux.

Bien sûr, tout cela contre quelques pépites. Attention, tous les prêtres ne sont pas experts en la matière, ils disposent du matériel de fabrication, mais n’ont pas forcément de recette en tête. C’est à vous de trouver des recettes ou d’essayer par certains mélanges pour en trouver des effets.

2) Potions

Vous aurez la possibilité d'échanger avec les prêtres des Paçurh, afin de concocter des potions, contre quelques pépites. Trouvez des ingrédients naturels et une recette (officielle ou non), afin de créer un breuvage.

Nom de la potion	Couleur de la potion	Effet de la potion
Var-vane	Vert	Soigne toutes les blessures
Klaim	Violet profond	Permet de revivre (doit être donné par un autre joueur)
Tio-pantal	Bleu clair	Le buveur ne peut pas dire de mensonges (5 min)
Musk'Ahrin	Rouge/Rose	Le buveur tombe en agonie immédiatement
L'ogorey	Jaune	Le buveur est désormais muet (5 min)
Schpouch	Blanc	Le buveur s'évanouit (5 min)

3) Extraction de ressources :

Des événements d'extraction et de déplacement de ressources pourront avoir lieu en même temps à divers endroits du terrain. Elles sont nécessaires pour renforcer votre faction (Score de Guerre).

Cela consiste à "extraire" et à déplacer des ressources physiques (Bois, Pierres et Fer). La faction contrôlant le territoire devra extraire la ressource et la transporter jusqu'à votre camp. Lorsque vous transportez une ressource, vous devez la porter en marchant et à deux mains. Vous ne pouvez donc pas courir ou vous battre.

Attention cependant, la faction adverse ne vous laissera pas faire si facilement. Elle peut tout à fait attaquer les convois afin de s'emparer des ressources. Notez que plusieurs types de ressources pourraient s'extraire en même temps. Chaque faction, selon le besoin, devra alors désigner des capitaines et former une escorte.

4) Diplomatie extérieur :

Des événements diplomatiques pourront avoir lieu à certains moments. Le soutien des seigneurs (Score de Guerre) n'est pas à négliger (renforts, ressources, pépites, informations, etc...).

Votre faction sera contactée afin de rencontrer une délégation d'un noble local, dans votre camp ou à un lieu de rendez-vous. C'est à vous de négocier avec eux, de trouver des arrangements afin de créer divers rebondissements de jeu.

5) Score de Guerre

Le score de guerre représente la puissance de combat de votre faction. Chaque brassard de faction rapporté au camp ou perdu représente un mort pour la faction. Chaque bataille gagnée ou perdue, selon le degré, représente une quantité de soldats morts, de blessés et de ressources utilisées. Les pillages de camp, les ressources extraites ont aussi des effets sur votre faction.

Faire de la diplomatie avec un noble, redistribue le score de guerre du seigneur concerné à la faction ayant réussi à l'intégrer dans son camp ou sa cause. Certaines résolutions d'événements peuvent influencer le score de guerre.

6) Les artefacts :

Il existe moult objets magiques en ce monde, on ne sait pas trop comment ils le sont, si quelqu'un les fabrique ou qu'ils se trouvent tout simplement à l'état naturel. Ceci dit, au fil du temps, ses objets ont changé de mains. D'autres ont été perdus. Ces objets peuvent avoir des effets magiques, parfois intrigants, surprenants voire inutiles. Mais certains peuvent être vendus à prix d'or si vous avez un peu de chance.

Il est possible de trouver un objet étrange (ou non), de la ficelle blanche y est attachée : il s'agit d'un artefact. Ces objets permettent d'obtenir un effet de jeu aléatoire mais encore inconnu. Pour savoir quel effet l'artefact possède. Allez voir les prêtres des Paçurh afin qu'ils lisent les runes anciennes que seuls eux savent décrypter. Dès lors que l'effet est connu, et que vous le portez vous en subissez les effets, jouez les effets, cela crée du jeu pour tout le monde.

Nous comptons sur votre fair-play pour rendre le jeu encore plus vivant et plein de retournements de situations ! Les artefacts peuvent être vendus, échangés ou juste stockés. Il vous sera tout de même demandé de rendre les objets magiques à la fin de l'événement, ils seront alors inscrits dans l'inventaire de votre personnage. À noter que ces artefacts peuvent avoir des effets néfastes comme positifs. Si une instruction vous paraît floue, vous pouvez toujours contacter un organisateur afin qu'il vous éclaire de sa lanterne.

Mot de fin :

L'association "La Table du Rôliste" vous remercie pour votre lecture et espère que cela vous a plu. Nous espérons vous voir très bientôt.

N'hésitez pas à rejoindre le Discord pour rencontrer la communauté, discuter du GN et poser vos questions. Vous pouvez aussi suivre nos réseaux sociaux, où nous postons des informations sur nos diverses activités.

Instagram : https://www.instagram.com/table_du_rolister?igsh=NG5qMHVhY2Y2dHc4

Discord : <https://discord.com/invite/ZyGq9baw7B>

Remerciement :

Merci à tous les membres de la Table du Rôliste, actuels comme passés, pour tous ces projets montés ensemble et de leur soutien. Merci à Tom pour son travail et pour avoir amené ce projet au concret.

Un grand merci au GN des Loups, sans lequel nous n'aurions pas connu les GN, rencontré nos amis de l'association "La Table du Rôliste" et amis joueurs que nous affectionnons beaucoup pour leur soutien constant dans tous les projets, leurs avis critiques et leur bonne humeur en toute circonstance.

Nous remercions la société LARP Nation, qui continue de croire en notre projet et qui le concrétise en offrant une aire de jeu agréable à tous.

Rédacteur : Aloïs CHEVALIER