

Grandeur Nature

Les Contrées de la Discorde

Opus III-L'ombre et la guerre

**Livret des règles et de création de
personnage**

2026



Sommaire :

Sommaire	2
I - Règlements et Gameplay	
1) Règlement général	3
2) Règles martiales	4
3) Gameplay de combat	5
a) Types de combats	5
b) Dommages corporels (Agonie et soin)	8
d) Économie	11
II - Création de Personnage	
1) Ethnies	12
2) Classes et Compétences	13
a) Carrières de soldat	14
b) Carrière de mercenaire	18
c) Détails des compétences	20
3) Fonctions	24
III - Activités de jeu	
1) Le Sanctuaire (le conseil des “Paçurh”)	25
2) Potions	25
3) Extraction de ressources	26
4) Diplomatie extérieure	27
5) Les artefacts	28
IV - Score de Guerre	29
V - Mot de la fin de remerciements	30

I - Règlements et gameplay

1) Règlement général

Le jeu vous immerge dans un autre monde et dans la peau d'un personnage.

Il est toutefois important de garder à l'esprit que vous restez dans le monde réel et que la loi reste applicable pendant toute la durée de 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 peuvent mener à votre expulsion de l'événement, voire à des poursuites judiciaires.

Le bon sens impose également de respecter les autres participants et de ne pas franchir des limites auxquelles les autres joueurs n'ont pas consenti.

Afin de distinguer le jeu de la réalité, il est possible de sortir du rôle-play.

Un signe temps mort : le **poing levé**, permet de signaler une sortie immédiate du jeu en cas de problème.

Il peut être utilisé si vous ne vous sentez pas en sécurité ou si quelqu'un d'autre ne l'est pas (Accompagnez ce geste des mots "**TEMPS MORT**" pour vous assurez de la compréhension des autres).

Dans le cas d'une blessure HRP, annoncez clairement "**BLESSURE**" afin d'interrompre le jeu autour de vous et prévenez immédiatement un membre de LARP Nation au bâtiment principal pour une prise en charge médicale.

Dans tous les cas de problème, n'hésitez pas à contacter un organisateur si vous avez un doute.

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

- La possession et la consommation de drogues sont interdites sur le terrain.
- La consommation d'alcool doit se limiter aux bières vendues à la taverne et doit toujours rester modérée.
- 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. Cette personne s'expose à des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive du terrain.

Concernant les problèmes entre personnes, plusieurs points doivent être rappelés :

- L'organisation n'est pas une instance judiciaire. En cas de problématique grave, celle-ci relève des autorités compétentes.
- Le GN est un jeu. Par conséquent, les débats de société hors jeu (IRL), qu'ils soient passés, actuels ou futurs, n'ont pas leur place durant l'événement. Chacun est libre d'avoir ses opinions, mais tout débat de ce type devra se tenir hors du terrain et en dehors du cadre du GN.

Les membres de LARP Nation ainsi que les organisateurs appliquent une politique de tolérance zéro sur ces sujets.

2) Règles martiales

Le Grandeur Nature est un jeu à la fois martial et théâtral, où les combats sont réalisés avec des armes homologuées. Il est cependant important de garder à l'esprit que certains coups peuvent faire mal, notamment lorsqu'ils touchent des zones sensibles. Le risque zéro n'existe pas.

Afin de limiter au maximum les accidents et les coups involontairement douloureux, il est essentiel de respecter les règles martiales tout au long du jeu.

Nous comptons sur la rigueur et la vigilance de chacun afin que les combats restent agréables et se déroulent en toute sécurité. Il est donc demandé de retenir ses coups, de ne pas viser les zones sensibles et de faire attention à ne pas marcher sur les joueurs lorsqu'ils sont à terre.

Utilisation des armes

- Seuls les **coups de taille** sont autorisés (à l'exception des armes d'hast qui permettent les attaques d'estoc).
- Les coups doivent être portés avec la **partie prévue pour frapper** et non avec le pommeau.
- Les armes non destinées à être lancées ne doivent **pas être lancées**.

Coups interdits

- Coups portés sans arme homologuée (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 (féminines** ou masculines).
- Coups et tirs à la tête***.
- Coups de bouclier (un **repoussement léger** est autorisé).

* Sauf pour les armes d'hast.

** La poitrine est considérée comme une zone valide (torse), mais il est demandé d'éviter cette zone et de ne jamais frapper avec force.

*** Des accidents peuvent toutefois survenir dans l'action. Si la personne touchée considère le coup comme fair-play et non douloureux, elle peut choisir de l'accepter.

Assassinat

Pour assassiner quelqu'un, il faut **simuler un égorgement** avec précaution.

Il suffit de **faire glisser délicatement une lame sur le cou ou la nuque**, sans exercer de pression, puis d'accompagner la personne au sol.

Les coups étant interdits sur ces zones du corps, il est impératif d'agir avec **la plus grande prudence**.

Si vous êtes débutant, **posez simplement votre arme sur son épaule ou dans son dos** et annoncez clairement « **Assassinat** ».

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 réelles blessures au personnage. Cependant, il faut respecter la **validité des blessures pendant le combat**, c'est-à-dire qu'elles s'appliquent jusqu'à la fin de celui-ci.

Par exemple, lors d'un duel ou d'un entraînement, une blessure au bras empêche son utilisation jusqu'à la fin du combat, mais ne nécessitera pas de soins par la suite.

Il reste cependant important de **préciser la nature de l'affrontement** afin d'éviter tout quiproquo.

Les **brassards de faction** ne sont pas récupérables (voir p. 9).

Escarmouches, embuscades et combats de rue improvisés

L'ensemble des règles suivantes s'applique lorsqu'un combat est déclenché **en dehors des batailles, des duels et des entraînements**.

Il peut s'agir :

- d'une escarmouche entre plusieurs soldats se rencontrant par hasard ;
- d'une embuscade tendue par un groupe ;
- ou encore d'une attaque contre une personne isolée, que ce soit au milieu d'un camp ou dans les bois.

Ces combats sont **létaux**. Lorsqu'un personnage tombe à **l'agonie**, il doit attendre la fin du combat ou être réanimé avant de pouvoir se relever.

Si, à la fin du combat, le personnage ne peut pas être réanimé, il doit retourner à son camp **en marchant**, si possible avec l'aide d'une autre personne.

Pendant ce trajet :

- il ne peut pas engager de nouveau combat ;
- il ne peut pas être attaqué.

Une fois arrivé dans son camp, le personnage doit :

- se faire soigner ;
- se reposer quelques minutes (et s'hydrater).

Avant de pouvoir repartir, il doit récupérer **un brassard de faction**.

Si une attaque du camp intervient pendant ce temps de repos, le personnage peut participer à la défense, mais il est considéré **comme blessé** et dispose d'un **bras et d'une jambe inutilisable** pendant toute la durée du combat.

Tant que vous n'avez pas récupéré un brassard de faction et que vous êtes dans votre camp, vous êtes considéré comme **blesé**.

Si un camp est attaqué, les attaquants peuvent **piller le camp**.

Le butin est représenté par le **coffre de guerre** (coffre marqué d'un ruban rouge) spécialement mis à disposition pour cela. Celui-ci doit être rapporté au **chef d'armée**.

Batailles

Ces règles s'appliquent lors d'une **bataille ou d'un siège** (appelé ici événement).

Les combats sont **létaux**. Lorsqu'un personnage tombe à l'agonie, le joueur doit attendre au sol d'être réanimé ou la fin de la manche.

Chaque bataille se déroule en **plusieurs manches**. Elle dure **toujours 5 manches maximum**, mais peut s'arrêter si une armée est repoussée du terrain (3 manches perdues de suite).

Une manche se termine lorsqu'une armée n'a **plus de combattants capables de se battre**.

Le vainqueur de la manche fait **reculer l'armée adverse** et avance sur sa position précédente. L'armée perdante choisit alors sa **nouvelle position défensive** pour la manche suivante.

La bataille continue ainsi jusqu'à la fin de l'événement, c'est-à-dire :

- soit jusqu'à la **cinquième manche** ;
- soit lorsqu'une armée est **repoussée hors du terrain et contrainte de se replier**.

Explication des points de bataille (PDB)

À chaque manche, **1 point de bataille (PDB)** est mis en jeu.

L'armée perdante donne **1 PDB** à l'armée victorieuse.

- Perdant : **-1 PDB**
- Vainqueur : **+1 PDB**

À l'issue des cinq manches, le nombre total de **PDB** détermine le résultat de la bataille.

Une armée peut remporter :

- une **victoire écrasante (+3 PDB)**
- une **victoire importante (+2 PDB)**
- une **victoire mineure (+1 PDB)**
- une **défaite mineure (-1 PDB)**
- une **défaite importante (-2 PDB)**
- une **défaite écrasante (-3 PDB)**

Les **récompenses** et les **pertes** des armées sont calculées en fonction du résultat final, c'est-à-dire du nombre total de **PDB** obtenus et de la position finale sur le terrain.

Résolution d'une bataille

La bataille est **automatiquement remportée** si une des armées obtient **+3 PDB**, même si les cinq manches ne sont pas terminées.

Il s'agit alors d'une **victoire écrasante**. L'armée victorieuse repousse ses ennemis **hors du territoire**. L'armée perdante bat en retraite et quitte le champ de bataille : c'est une **déroute**.

Déclenchement d'une bataille

Pour qu'une bataille ait lieu, l'un des généraux doit décider, avec l'aide de son **conseil de guerre**, de contester un territoire.

Une **missive** est alors envoyée afin de fixer le lieu et l'horaire du combat.

(important : La missive doit être envoyée au moins 30 minutes avant la bataille)

Les commandants prennent ensuite le relais pour diriger les combattants sur le champ de bataille.

Il peut également s'agir du **siège d'un camp**.

Positionnement des armées

Une bataille a toujours lieu sur un **territoire donné**, représentant un avantage pour l'armée qui le contrôle.

Lorsqu'une bataille débute, le **défenseur choisit l'emplacement du combat**.

Les armées se positionnent ensuite **face à face au centre du lieu contesté**, et les commandants organisent leurs troupes avant le début des hostilités.

Cas particulier : siège

Dans le cas d'un siège, les attaquants doivent **enfoncer la porte du camp** afin d'obtenir **1 PDB**.

Condition : La porte doit être frappée pendant 2 minutes avec une arme de siège.

Si les **PDB sont positifs pour les assaillants**, la bataille se déroule à **l'intérieur du camp**.

Si les **PDB sont négatifs pour les assaillants**, les défenseurs repoussent les assaillants et le combat se déroule à **l'extérieur du camp**.

b) Dommages corporels (Agonie et soins)

Lors des combats, les dommages subis par votre personnage fonctionnent selon un système dit “à la touche”. Plus précisément, hors compétence spécifique, **tout coup d’arme qui touche une zone du corps applique un dommage à cette zone**. Les éraflures légères peuvent être considérées comme une blessure si le joueur touché juge l’action valide.

Le corps est divisé en 5 zones de membres :

- Jambe gauche
- Jambe droite
- Bras gauche
- Bras droit
- Torse / Dos

Les quatre premières zones correspondent à des blessures :

un coup porté sur l’une de ces zones rend le membre **inutilisable tant qu’il n’a pas été soigné**.

Important : une main compte comme bras et un pied comme une jambe du côté touché. Un coup porté sur la zone **Torse/Dos** fait tomber immédiatement le personnage en **agonie**.

Agonie

Lorsqu’un personnage subit une blessure létale (coup au torse, assassinat, magie, empoisonnement, etc.), ou qu’il subit 2 blessures non létale consécutive (bras et/ou jambes) on dit qu’il **tombe en agonie**. Le personnage n’est cependant pas immédiatement mort : il se trouve dans un état **entre la vie et la mort**. Certains personnages disposent de capacités magiques ou de compétences permettant de **repousser la mort**, lorsque la blessure n’est ni trop grave ni trop ancienne.

En dehors des combats, si vous tombez en agonie, vous avez 10 minutes pour recevoir des soins.

En bataille (événement)

Lorsqu’un personnage tombe en agonie pendant une bataille :

- soit il attend qu’un autre personnage le **réanime** grâce à la compétence « **Chirurgie** » (p.23) ou à l’aide d’une **potion** (p.24).
- soit il attend la **fin de la manche** pour reprendre conscience.

En dehors des batailles

Lorsqu’un personnage tombe en agonie en dehors d’un événement :

- soit il attend qu’un autre personnage le **réanime** grâce à la compétence « **Chirurgie** » (p.23) ou à l’aide d’une **potion** (p.25).
- soit il attend la fin du combat et **retourne à son camp pour se rétablir**.

Le retour au camp se fait **hors rôle-play**, en retirant son **brassard de faction** (voir page suivante).

Soins

Lorsqu'un personnage subit un coup **non létal** (bras, jambes, mains ou pieds), il subit une **blessure**.
Lorsqu'un membre est blessé, il **ne peut plus être utilisé**, ce qui impose un handicap au personnage.
Pour pouvoir réutiliser ce membre, il doit être **soigné**.

Un soin peut être appliqué :

- par un personnage possédant la compétence « **Médecine de guerre** » (p.22) ;
- grâce à une **potion de soin** (p.25).

Un personnage peut également **se soigner lui-même**, s'il possède la compétence correspondante et est capable de l'utiliser.

Brassard de faction

Chaque joueur reçoit, au début du GN, un **brassard aux couleurs de sa faction**. Il doit être porté **au bras avec un nœud simple pendant toute la durée du jeu**. Il symbolise votre appartenance à votre faction. Sa valeur symbolique est importante, tout comme son coût pour la faction.

Le **brassard de faction est un élément de jeu** : il peut être **dérobé à tout moment par un autre joueur**, par différents moyens.

Vol d'un brassard

Si un joueur dérobe un brassard de faction, il doit **le garder visible à sa ceinture**, attaché avec un nœud simple, jusqu'au moment où il le rapporte 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.

Attention : Le brassard ne peut être pris que si le joueur est à l'agonie ou distrait mais pas durant les phases de combat.

Moyens de dérober un brassard

Il existe **de nombreux moyens** de dérober un brassard. Libre à vous d'imaginer comment procéder. Cela peut être :

- un **vol discret** ;
- la récupération **après un combat**, en pillant votre adversaire (le brassard est le seul élément pouvant être pillé sur un joueur) ;
- ou encore à **la suite d'un pari**.

Il suffit simplement de **défaire le nœud** pour récupérer le brassard.

Veillez simplement à ne produire aucun contact brusque ou invasif.

Perte de brassard

Si un joueur n'a plus son brassard, il est considéré comme **hors jeu**.

Il ne peut alors :

- ni interagir ;
- ni combattre ;
- ni se faire réanimer ;
- ni être attaqué.

Il doit se **rendre à son camp** afin d'en demander un nouveau pour pouvoir poursuivre son aventure.

Chaque brassard remplacé **représente un coût pour votre faction**.

Récupération des brassards alliés

Il est possible de récupérer les **brassards de sa propre faction uniquement sur des ennemis**. Lorsqu'un brassard de votre faction a été dérobé par un adversaire, il est visible **attaché à sa ceinture**. Pour le récupérer, vous êtes libre de choisir la méthode (comme indiqué précédemment). Il suffit de **défaire le nœud**, en respectant l'intimité des joueurs, puis de **rapporter le brassard à votre camp**.

Un brassard allié rapporté à son camp permet de **compenser un brassard perdu**. Des récompenses peuvent également être attribuées.

Passage temporaire hors jeu

Il est possible d'enlever temporairement son brassard afin de passer **hors jeu**, pour différentes raisons :

- pause ;
- problème personnel ;
- pause repas ;
- pause cigarette.

Si un joueur ne porte pas de brassard, veuillez **faire preuve de prudence**, car il peut être hors jeu.

Attention : tout abus ou toute triche concernant cette possibilité sera sévèrement sanctionné. Un joueur hors jeu ne doit pas observer ou transmettre des informations de jeu.

c) Économie

Afin de commercer entre eux, les habitants de la Contrée de la Discorde utilisaient majoritairement le troc ou des monnaies locales non régulées.

Depuis l'instauration de la Confédération, une monnaie unique a été créée et s'est étendue à travers tout le continent.

Il s'agit de la « **Pépite** », une pierre minérale sans valeur métallurgique utilisée comme monnaie.

Les pépites se présentent sous forme de petits galets naturellement colorés. Les mineurs se sont aperçus que certaines couleurs étaient plus rares que d'autres. Il a donc été admis que la valeur d'une pépite correspond à sa couleur.

Voici les correspondances entre la valeur et la couleur :

Couleur de la pépite	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 le personnage que 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**.

Lien vers la bibliothèque des Paçurth :

https://drive.google.com/drive/folders/1xEYcIcbScSGWpbe_SB9thZ6tRWV2nfJ2?usp=sharing

Choisir une ethnie ne définit pas votre camp : votre personnage peut être né à un endroit et avoir voyagé par la suite.

Une ethnie n'apporte aucun bonus. Elle sert simplement à encourager le **rôle-play**, en permettant d'appartenir à une culture avec ses croyances, ses codes et ses rites.

Inscrivez votre choix dans la case « **Ethnie** ».

Vous avez également la possibilité, avant le GN, de créer du contenu pour votre ethnie ou votre faction dans différents domaines : gastronomie, politique, transport, famille, économie, santé, social, etc.

Ces ajouts seront validés avec vous afin de garantir leur cohérence avec les contenus déjà existants.

2) Classes et Compétences :

Il existe deux types de rôles militaires au sein des factions : **les soldats** et **les mercenaires**.

Lors de la création de votre personnage, vous devez choisir l'un de ces deux rôles. Les méthodes de combat, l'organisation militaire et l'accès aux compétences diffèrent selon ce choix.

Les soldats

Les soldats sont enrôlés au sein d'une faction et en sont des membres officiels. Ils bénéficient d'un statut reconnu, de certains droits et d'une solde fixe en échange de leur engagement militaire.

Ils peuvent provenir de milieux très différents, mais sont unis sous la bannière de leur faction. Leur devoir est de défendre leurs alliés et de participer aux opérations militaires.

Ils perçoivent une solde fixe de 10 Pépites par jour.

Les mercenaires

Les mercenaires sont des combattants indépendants engagés par contrat. Ils reçoivent une rémunération pour leurs services et peuvent également obtenir des primes selon leurs accomplissements.

Leur allégeance est envers leurs employeurs, en effet pour les mercenaires, les contrats font acte de leurs expériences et leurs paroles.

Ils perçoivent une solde de base de 12 Pépites par jour, néanmoins cette somme peut augmenter ou diminuer en fonction des résultats des combats.

Attention : le nombre de places de mercenaires peut être limité afin de préserver l'équilibre des factions.

La liste complète des compétences disponibles est présentée dans les tableaux suivants. Certaines compétences sont également détaillées plus loin dans le livret afin d'expliquer leur fonctionnement.

Inscrivez votre choix dans la case « **Rôle militaire** ».

a) Classes et compétences de soldat

Les soldats peuvent choisir entre trois spécialisations :

- **Soutien**
- **Garde**
- **Magicien**

Chaque classe possède des compétences de base issues de la formation militaire du personnage.

En plus de ces compétences initiales, vous disposez de **6 points de compétence** à répartir dans le tableau correspondant à votre classe.

Ces points permettent d'acquérir des compétences supplémentaires.

Lorsque vous faites votre choix :

- inscrivez votre classe dans la case *Classe* de votre fiche personnage
- indiquez les compétences sélectionnées
- veillez à ne pas dépasser votre total de points disponibles.

Tous les soldats possèdent automatiquement la compétence **Arme à une main**.

Elle permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de **1 mètre**

(une tolérance de ± 10 cm est acceptée pour certaines armes achetées dans des boutiques spécialisées 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)	Arc et arbalète : Permet d'utiliser un arc ou une arbalète d'une puissance inférieure à 30 livres. Flèches et carreaux : Ils doivent être homologués GN (pas artisanaux). Ils infligent une blessure au travers de tout type d'armure mais pas les boucliers.

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 26 pour plus de détails
Médecine de guerre	2	Permet de soigner une blessure non létale en appliquant un bandage autour du membre (une blessure à la fois). Voir p 22 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 27 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 26 pour plus de détails
Armure lourde ou cotte de maille	3	Armure en acier/fer protège des coups d'armes Voir p 26 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 26 pour plus de détails
Magie de lancer	3	Permet de lancer des sorts sous forme de "boules de magie" (5 max et sont fournies). Elles ne peuvent être ramassées qu'à la fin du combat.
Médecine de guerre	2	Permet de soigner une blessure non létale en appliquant un bandage autour du membre (une blessure à la fois). Voir p 22 pour plus de détails
Chirurgie	3	Permet de réanimer quelqu'un qui est en agonie possédant un brassard de faction Voir p 23 pour plus de détails

b) Compétences des mercenaires

Contrairement aux soldats, les mercenaires ne possèdent pas de classe définie.

Ils ne font pas partie d'une armée régulière et ne suivent pas les mêmes règles de formation militaire. Leur style de combat dépend principalement de leur expérience personnelle et de leur équipement.

Les mercenaires sont libres de choisir leurs compétences dans le tableau ci-dessous afin de créer leur propre spécialisation.

Cette liberté représente leur parcours souvent atypique : anciens soldats, aventuriers, chasseurs ou combattants itinérants.

Cependant, certaines techniques jugées trop brutales ou déshonorantes ont été interdites dans les armées régulières. Les mercenaires sont souvent les seuls à les pratiquer.

Choix des compétences

En tant que mercenaire, vous disposez de **6 points de compétence**.

Ces points peuvent être utilisés pour acheter les compétences du tableau des mercenaires.

Lors de la création de votre personnage :

- choisissez vos compétences
- notez-les dans votre fiche personnage
- assurez-vous de ne pas dépasser votre total de points.

Nom de la compétence	Coût en point	Effet de la compétence
Ambidextrie	2	Permet d'utiliser 1 arme à une main dans chaque main.
Archerie (arc + flèches et arbalète + carreaux)	3	Arc et arbalète : Permet d'utiliser un arc ou une arbalète d'une puissance inférieure à 30 livres. Flèches et carreaux : Ils doivent être homologués GN (pas artisanaux). Ils infligent une blessure au travers de tout type d'armure mais pas les boucliers.
Arme à 1 main	1	Permet d'utiliser une arme à une main d'une longueur maximale de 1m.
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 26 pour plus de détails
Armure lourde ou cotte de maille	3	Armure en acier/fer protège des coups d'armes. Voir p 26 pour plus de détails
Écu	2	Permet d'utiliser un bouclier, qui bloque toute attaque. Il doit avoir une surface de moins de 4000 cm ² . Voir p 27 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 27 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.
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.
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.
Maniement	1	Permet de parer les attaques avec le bâton magique, mais n'inflige aucun dégâts.
Médecine de guerre	2	Permet de soigner une blessure non létale en appliquant un bandage autour du membre (une blessure à la fois). Voir p 28 pour plus de détails
Chirurgie	3	Permet de réanimer quelqu'un qui est en agonie possédant un brassard de faction. Voir p 29 pour plus de détails

c) Détails des compétences

Armure légère

Une pièce d'armure est considérée comme **légère** lorsqu'elle est fabriquée principalement à partir de matériaux souples ou non métalliques.

Les matériaux suivants sont considérés comme des armures légères :

- cuir
- mousse
- mailles d'aluminium
- armure en papier
- gambison

Si une pièce d'armure est composée de plusieurs matériaux, c'est le **matériau majoritaire** qui détermine sa catégorie.

Exemple : un brassard composé de 60 % de gambison et 40 % de plaques métalliques sera considéré comme une **armure légère**.

En terme de jeu, porter une armure légère vous permet d'absorber **1 coup d'arme** (à l'exception des contondantes et de la magie de lancer).

Armure lourde et cotte de maille

Une armure est considérée comme **lourde** lorsqu'elle est composée principalement de métal :

- fer
- acier
- plaques
- lamelles métalliques.

En terme de jeu, porter une armure lourde vous rend **invulnérable aux coups d'armes** (à l'exception des contondantes et de la magie de lancer).

Protection de l'armure

Une armure protège uniquement la zone qu'elle couvre. Si une zone n'est pas protégée par l'armure, elle reste vulnérable. Si un plastron protège le torse mais pas le dos, un coup porté dans le dos entraînera une **agonie**.

Si vous avez un équipement inhabituel ou difficile à classifier, vous pouvez contacter les organisateurs afin de vérifier sa validité.

Les boucliers

Les **boucliers** permettent d'utiliser des protections défensives destinées à bloquer les coups d'armes et les projectiles. Ils sont des éléments essentiels pour les combattants défensifs. Ils permettent de protéger leur porteur ainsi que leurs alliés lors des affrontements.

Tous les boucliers doivent être **validés par les organisateurs avant le début du jeu** afin de garantir leur sécurité.

Ceux-ci doivent respecter les conditions suivantes :

- être entièrement constitué de **mousse ou de matériaux souples**
- ne contenir **aucune structure rigide non homologuée** (bois, métal ou plastique dur non sécurisé)
- être sécurisé et adapté à un usage en GN

Les boucliers servent **uniquement à bloquer les coups et les projectiles**. Ils ne doivent jamais être utilisés pour frapper un adversaire. De même, les coups de bouclier sont interdits. Seul un **repoussement léger** peut être toléré pour maintenir une distance de sécurité. Un bouclier se porte **à une main**, ce qui empêche l'utilisation simultanée d'une arme à deux mains.

Il existe deux types de compétence de bouclier : l'**écu** et le **pavois**. Ces deux équipements possèdent des caractéristiques différentes.

Écu

L'écu est le bouclier le plus courant sur le champ de bataille. Il est relativement léger et maniable, ce qui permet à son porteur de se déplacer rapidement et de combattre de manière dynamique. Sa surface maximale est de **4000 cm²** (soit 63 x 63 cm).

Pavois

Le pavois est un bouclier de grande taille conçu pour offrir une protection étendue. Il est particulièrement utile pour défendre une position ou protéger un groupe. Sa surface maximale est de **7000 cm²** (soit 83 x 83 cm).

Compétences de Soins

Les compétences de Soins regroupent les connaissances et techniques permettant de traiter les blessés sur le champ de bataille. Ces compétences représentent le savoir médical, l'expérience pratique et la capacité à agir rapidement dans des situations de combat. Les personnages possédant ces compétences peuvent intervenir pour stabiliser un blessé, traiter une blessure et/ou ramener un combattant à la conscience

Les **soins** reposent sur l'utilisation de **bandages**, qui représentent le matériel médical transporté par les soigneurs.

Les bandages sont considérés comme des consommables. Au début de l'événement :

- les personnages possédant la compétence **Médecine de guerre** disposent de **5 bandages**
- les personnages possédant la compétence **Réanimation** disposent de **3 bandages de grande taille**

Après un combat, les blessés peuvent retourner au camp pour se reposer. Là-bas les bandages peuvent être retirés, les blessures sont considérées comme totalement guéries et le matériel médical peut être nettoyé et réutilisé. Un personnage ne peut jamais posséder plus de bandages que son nombre initial.

Médecine de guerre

La **Médecine de guerre** permet de traiter les **blessures non létales** subies lors d'un combat. Ces blessures concernent principalement les membres (bras et jambes). Lorsqu'un membre est blessé, il devient inutilisable tant qu'un soin n'a pas été appliqué.

Cette compétence représente les connaissances de base nécessaires pour soigner rapidement un combattant sur le champ de bataille.

Pour soigner une blessure vous devez **enrouler un bandage autour du membre blessé**, le fixer solidement puis annoncer que le soin est terminé

Lorsque le bandage est correctement appliqué, la blessure est considérée comme soignée. Le membre peut alors être utilisé de nouveau.

Attention : un membre ne peut être soigné qu'**une seule fois par combat** avec la compétence Médecine de guerre. Si une nouvelle blessure survient sur le même membre pendant ce combat, elle ne pourra être traitée qu'au camp après le combat ou avec une potion de soin (voir p25).

Chirurgie

La compétence Chirurgie permet de ramener à la conscience un personnage tombé en agonie à la suite d'une blessure létale. L'agonie correspond généralement à un coup porté au torse ou au dos, certains effets magiques ou certains poisons ou potions.

La chirurgie stabilise l'état du blessé et lui permet de reprendre ses actions.

Attention : vous ne pouvez réanimer quelqu'un que si la personne est en état d'agonie, si elle possède toujours son brassard de faction.

Pour réanimer un personnage vous devez **enrouler le bandage autour de l'abdomen** du blessé, faire **passer le bandage par une épaule** et fixer solidement le tissu.

Une fois la procédure terminée, le personnage peut se relever.

Attention : un personnage ne peut être réanimé qu'**une seule fois par combat** avec la compétence Chirurgie. S'il retombe en agonie durant le même affrontement, il devra soit attendre la fin de l'affrontement pour retourner au camp, soit qu'un autre joueur lui fasse boire une potion de réanimation (voir p25).

Résumé des compétences de soins

Compétence	Utilité	Limitation
Médecine de guerre	soigne les blessures aux membres	une fois par membre et par combat
Chirurgie	relève un personnage en agonie	une fois par personnage et par combat

3) 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 (Commandant, Intendant et Scribe). Ils sont également uniques, si vous êtes intéressé par l'une de ces fonctions, vous pouvez en faire la demande auprès des organisateurs, via le Discord. Ces fonctions participent à l'organisation militaire, la gestion du camp et l'administration.

Les mercenaires ne peuvent pas occuper les fonctions essentielles de Commandant, Intendant, Scribe et Diplomate.

Fonction	Description et devoirs de la fonction
Commandant	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

À proximité de la zone de conflit se trouve un ensemble de bâtiments appelé **le Sanctuaire**. Ce lieu sacré est occupé par les **Paçurh**, des érudits consacrant leur vie à l'étude du monde. Ils y mènent des recherches sur l'histoire, la science et l'alchimie du Monde.

Plusieurs fois par jour, un événement appelé **Conseil des Paçurh** est organisé. Durant ce conseil, les joueurs peuvent :

- proposer des théories
- présenter des recherches
- défendre leurs idées sur l'univers.

Avant le GN, vous pouvez créer du lore et préparez des théories à débattre dans ce conseil, les propositions y seront débattues et votées. Ainsi le lore participatif se verra renforcé car les idées jugées pertinentes peuvent être intégrées à l'univers du GN.

2) Potions

Les prêtres du Sanctuaire peuvent préparer des potions à partir d'**ingrédients** trouvés sur le terrain.

Les joueurs doivent :

- collecter des ressources
- apporter les ingrédients
- proposer une recette.

Certaines recettes sont connues, tandis que d'autres doivent être découvertes. Les potions peuvent produire des effets variés, parfois bénéfiques, parfois inattendus.

3) Extraction de ressources

Des événements d'extraction peuvent apparaître sur le terrain. Les ressources disponibles incluent **le bois, la pierre et le minerai de fer**. Celles-ci sont extraites sur des sites nommés **“La Scierie”, “La Mine” et “La Carrière”**, à ce titre elles sont exploitables jusqu'à épuisement. Ces ressources doivent être transportées jusqu'au camp pour être transformées. Par cette action vous permettez à votre armée de disposer de meilleurs moyens (défense, arme de siège, etc...) et rapportez 1 point au Score de guerre par voyage.

Pendant le transport :

- la ressource doit être portée à deux mains
- le porteur doit marcher
- il ne peut pas combattre.

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 peuvent être extraits **en même temps**. Chaque faction devra alors désigner des capitaines et organiser une **escorte** en fonction des besoins.

(Il est néanmoins possible de poser la ressource en phase de combat)

Notez également que les combats durant l'activité vous font gagner ou perdre des PDB en fonction du résultat.

4) Diplomatie extérieure

Les conflits militaires ne sont pas les seuls moyens d'influencer le destin des Contrées de la Discorde. La **diplomatie** joue également un rôle important dans l'équilibre des forces. Durant l'événement, certaines factions ou délégations extérieures peuvent entrer en contact avec les joueurs.

Il peut s'agir de :

- nobles locaux
- représentants de cités voisines
- marchands influents
- messagers diplomatiques
- émissaires religieux ou savants

Ces rencontres peuvent avoir lieu :

- dans un camp
- dans un lieu neutre désigné par les organisateurs
- lors d'un événement spécifique.

Les joueurs devront alors **négoier** avec ces interlocuteurs afin d'obtenir leur soutien ou leurs ressources.

La diplomatie permet d'obtenir différents **avantages** pour sa faction (ressources supplémentaires, informations stratégiques, accès à certains artefacts ou objets rares, etc)

Les négociations peuvent également permettre d'éviter certains conflits ou de préparer des alliances. Si elle est réussie, elle peut augmenter la puissance d'une armée, affaiblir ses ennemis et/ou modifier l'équilibre du conflit.

Exemple : Un seigneur local possède une mine de fer. Les joueurs peuvent tenter de le convaincre de soutenir leur faction en lui offrant des pépites ou accomplissant une mission pour lui. Selon la qualité de la négociation, le noble peut donner accès à sa "**Carrière**", rester neutre ou soutenir l'armée ennemie.

Les décisions prises lors des négociations peuvent avoir un impact direct sur le **Score de guerre**.

5) Artefacts

Le monde des Contrées de la Discorde renferme de nombreux objets mystérieux appelés **artefacts**. Ces objets possèdent des **propriétés magiques** dont l'origine est souvent inconnue. Certains artefacts sont anciens, instables et/ou imprévisibles.

En jeu, un artefact est identifiable grâce à **une ficelle blanche attachée à l'objet**. Cela signifie qu'il possède un effet magique. Celui-ci n'est généralement pas connu immédiatement. Pour découvrir leur pouvoir, les joueurs doivent se rendre auprès des **prêtres des Paçurh** au Sanctuaire. Ces érudits sont capables de lire les symboles anciens gravés sur les artefacts. Après étude, ils révéleront l'effet de l'objet.

Les artefacts peuvent produire différents effets :

- améliorer les capacités d'un personnage
- conférer un pouvoir magique
- provoquer un effet inattendu
- déclencher un événement particulier.

Attention cependant : certains artefacts peuvent également avoir des **effets négatifs**.

Les artefacts peuvent être échangés, vendus ou conservés. Certains collectionneurs ou érudits peuvent être prêts à payer très cher pour obtenir un artefact rare.

Tous les artefacts doivent être **rendus aux organisateurs à la fin du GN**, ils seront alors inscrits dans l'inventaire de votre personnage. Leur découverte sera alors enregistrée dans l'historique de l'univers et pourra influencer les événements futurs.

IV - Score de guerre

Le **Score de guerre** représente la puissance militaire et l'influence globale d'une faction durant l'événement.

Il prend en compte plusieurs éléments :

- les résultats des batailles
- les ressources obtenues
- les actions diplomatiques
- les pertes militaires.

Ce score évolue pendant toute la durée du GN et reflète l'état du conflit.

À la fin de l'événement, la faction possédant le **Score de guerre le plus élevé** est considérée comme la gagnante du conflit. Le score représente l'influence militaire, politique et stratégique acquise durant l'événement. Les actions des joueurs influencent directement ce score.

Action	Effet sur le score
Victoire totale lors d'une bataille	+3
Victoire majeur	+2
Victoire mineur	+1
Égalité	0
Défaite mineur	-1
Défaite majeur	-2
Défaite totale	-3
Brassard ennemi rapporté	+1
Brassard allié perdu	-1
Ressource rapporté au camp	+1
Camp ennemi pillé	+2
Accord diplomatique majeur	+2
Accord diplomatique	+1
Échec diplomatique	-1
Échec diplomatique majeur	-2

V - Mot de fin et Remerciements

L'association **La Table du Rôliste** vous remercie pour votre lecture et espère vous retrouver bientôt lors de cet événement.

Nous vous invitons à rejoindre notre communauté sur Discord afin de poser vos questions, discuter de l'univers et rencontrer les autres joueurs.

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

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

Merci à tous les membres de **La Table du Rôliste**, anciens comme actuels, pour leur participation aux projets de l'association. Merci à Tom pour son travail et pour avoir amené ce projet au concret.

Merci également à **LARP Nation** pour son soutien et pour la mise à disposition d'un terrain de jeu adapté à l'organisation d'événements.

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

Rédaction du livret :

Aloïs Chevalier
Olivier Michaud