

L'équipe de Terres Sauvages

Présente :

Exodus

« Les Résonances du Voile »

2026

Règles du jeu

Livret 1

Version 1.0

Juin 2026

Sommaire

INTRODUCTION	P3
1/ Le role-play	P3
2/ Le fair-play	P4
3/ La sécurité en jeu	P4
4/ La sécurité émotionnelle	P6
5/ Les gestes	P6
6/ Les Arbitres et les Orgas	P7
PARTIE 1 : L' UNIVERS DU JEU	P7
1/ Comment créer son personnage ?	P7
2/ L'introduction du scénario	P8
3/ Les Quartiers de Fort Espérance	P13
4/ Précisions sur le déroulement du jeu	P16
5/ Le système monétaire	P20
6/ Les voyages	P23
7/ La vie de camp dans les Terres Sauvages	P24
8/ Les Artefacts	P24
PARTIE 2 : RÈGLES DE BASE	P25
1/ Description des races	P25
2/ Système de combat	P30
3/ Blessures, soins et mort	P34
4/ Les maladies	P42
5/ Se nourrir	P44
6/ La fouille et les possessions	P44
7/ L'esclavagisme	P46
8/ La bagarre	P46
9/ Les points d'expérience	P47
PARTIE 3 : LES COMPÉTENCES	P47
1/ Les vocations	P48
2/ Les compétences	P51
PARTIE 4 : LA MAGIE	P66
1/ La magie profane	P67
2/ Liste des sorts de la magie profane	P68
3/ Description complète des sorts de magie profane	P69
PARTIE 5 : RÈGLES ANNEXES	P71
1/ Objets craftables	P71
2/ Créez votre propre établissement	P72
PARTIE 6 : LES ANNONCES	P72
1/ Les annonces	P72
2/ Effets à annonce dans le jeu	P75

Introduction

Bienvenue à vous, aventuriers ! Exodus est un jeu de rôle grandeur nature se déroulant dans un univers médiéval fantastique.

Vous allez faire partie intégrante du jeu, nous comptons sur votre investissement, en ce qui concerne votre Role Play, votre costume, votre cohésion de groupe, le respect des règles de sécurité et de propreté, mais aussi le bon suivi des règles de jeu pour vivre tous ensemble un super moment.

Nous sommes une association de passionnés de récits fantastiques et nous voulons vous faire partager notre univers. Nous avons la chance de disposer d'un site magnifique et nous voulons que les constructions, les créatures et les personnages s'y intègrent en immersion totale.

Nous vous demanderons le plus grand fair-play pendant le jeu :

Un joueur ne doit pas s'énerver TO (Time Out) s'il se fait tuer dans un moment crucial.

Une personne « morte » ne doit pas parler ou appeler à l'aide.

Tout matériel TO doit rester caché et être utilisé discrètement.

La banalisation du jeu de rôle grandeur nature ne doit pas devenir une entrave à l'univers du jeu et à la volonté d'immersion des joueurs !

1/ Le Role Play

Les Personnages Non-Joueurs (PNJ)

On attend des PNJ qu'ils soient des moteurs dans notre jeu pour entraîner les joueurs dans des aventures, des quêtes et des histoires qui font rêver.

Les « bricoleurs » et ceux qui aiment « mettre la main à la pâte » apprécieront de trouver chez nous des métiers et des activités authentiques lors de leurs apprentissages et de leurs échanges avec les PNJ Artisans.

D'autres seront bluffés par le Role Play et la capacité d'improvisation de certains de nos PNJ-personnages.

Mais personne n'apprécierait qu'un PNJ n'intègre pas pleinement son rôle, ne sache pas en quoi il consiste, parle TO ou ne connaisse pas les règles.

C'est pourquoi nous insistons fermement sur l'implication d'un PNJ dans son rôle de guide dans le jeu.

Les PNJ doivent montrer l'exemple en ne sortant pas de leur rôle ou alors uniquement par nécessité.

Les Joueurs (PJ)

Nous leur demandons d'être dans leur rôle, d'assumer leurs échecs en jeu et surtout de prendre connaissance des règles, de l'organisation du jeu TI et TO bien avant l'événement.

Nous ne serons pas constamment disponibles pour répondre à des questions dont les réponses sont dans les livrets de règles.

Soyez bienveillants et jouez sans courir après l'expérience ou les objets de pouvoir. Une belle aventure vaut mieux que d'acheter un objet qui finira par attiser la convoitise.

Pour tous

Le jeu dure non-stop du vendredi 20h au dimanche à 16h.

Pendant cette période, personne ne doit sortir de son personnage.

C'est le but du jeu : s'évader !

Personne n'a le droit d'entrer sur le site avec son véhicule pendant le jeu quelle qu'en soit la raison.

Il est interdit d'interrompre le jeu ou de parler à un autre joueur en TO «Time Out», c'est-à-dire en dehors de son rôle, s'il n'y a pas de réelle nécessité.

2/ Le fair-play

Sans fair-play de la part de tous les participants, le GN est impossible.

Nous faisons confiance à tous nos participants pour respecter les règles (et leur esprit) mais aussi, pour adopter un comportement responsable.

- Tout acte de violence physique ou verbale à l'encontre d'un autre participant est proscrit.
 - S'excuser lors d'un mauvais coup.
 - Les coups « mitrailleuse » sont interdits (succession rapide de touches portées en même temps par un joueur sur un ou plusieurs joueurs).
 - Compter les touches reçues et non les touches données.
 - Les zones sanitaires ne sont pas des zones de jeu.
 - En cas de doute, ne pas interrompre le jeu mais voir discrètement un arbitre pour en parler.
- Rappelez-vous que tous les participants, qu'ils soient bénévoles, monstres, joueurs, PNJ, sont là avant tout pour passer un bon moment et s'amuser.

Le comportement des participants

Tout participant se doit d'adopter un comportement respectueux vis-à-vis des autres participants ; un comportement violent, des propos malsains, déplacés ou contraires à l'esprit du GN sont totalement proscrits.

De tels comportements doivent être signalés immédiatement au stand orga et nous irons directement voir les personnes concernées pour régler le problème.

Nous déciderons ensemble si la personne doit être exclue ou non.

3/ La sécurité en jeu

Combats et batailles :

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

Des Organisateurs passent dans les camps au début du jeu pour vérifier les armes. Si votre arme n'a pas été validée vous pouvez aller voir un organisateur au Stand Orga de la ville.

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

- Restez maître de vos coups (force, direction...)

- On joue la touche.
- Ne frappez jamais d'estoc. (Avec la pointe)
- Ne visez pas délibérément la tête et les parties génitales.
- Ne tirez jamais une flèche sur quelqu'un à moins de 10 m de vous.
- Faites attention aux personnes à terre : n'écrasez personne.
- Évitez les accidents avant toute chose.
- Surveillez votre environnement, vous êtes sur un site de jeu magnifique mais accidenté par endroit.

Les lieux de vie comme les tavernes ne sont pas des lieux de combat.

Campement

Chaque groupe de 10 à 15 joueurs peut organiser son campement autour d'un feu de camp. Il devra être :

- Situé à bonne distance des tentes (environ 4 mètres).
- Avoir un diamètre maximum d'environ 80 cm.
- Être installé dans un trou de + de 30cm de profondeur.
- Entouré de pierres ou d'une bordure de terre.
- Vous pouvez prévoir de ramener une pelle pour votre groupe.
- Un brasero doit également être installé selon ces règles.

Éclairage

Vous pouvez ramener une lampe électrique pour éclairer votre tente uniquement. Celle-ci ne doit pas sortir de votre tente car elle n'est pas acceptée dans le jeu. Pour éviter tout risque d'incendie, les bougies sont par conséquent interdites dans les tentes.

En cas de problème

Nous sommes disponibles au stand Orga pour vous venir en aide. Il est cependant important de noter que nous ne pourrions pas vous renseigner sur des informations TI, qui sont à glaner en jeu (objets, quêtes, personnages, éléments scénaristiques...) !

Nous avons une trousse de premiers secours pour gérer tous les petits bobos. Mais en cas de doute ou si le joueur ne se sent pas bien, nous appellerons les pompiers en composant le 18.

En cas de problème potentiellement grave entre 00h et 8h du matin, si vous ne trouvez pas d'Orga disponible, composez le 06 50 16 86 20 (Pierre-Yves) ou le 06 74 22 04 54 (Aubry) et/ou trouvez votre RTO (Responsable Time Out).

En cas d'urgence composez directement le 18 en précisant l'adresse :

**Camp de César,
Route d'Avesnelles
À Flaumont Waudrechies**

4/ La sécurité émotionnelle

Bienveillance

Exodus est un jeu qui peut aborder des thématiques potentiellement dures, c'est pourquoi l'organisation veut insister sur le principe de bienveillance. Tous les participants à quelque niveau que ce soit se doivent de toujours respecter les autres joueurs en essayant de prendre en considération l'impact que leur jeu peut avoir sur les autres, et de rester attentif si les personnes avec qui ils interagissent pourraient manifester leur potentiel inconfort face à une situation ou une interaction qui pourrait les mettre mal à l'aise TO.

C'est pour cela également que nous voulons vous donner un panel d'outils pour pouvoir manifester et reconnaître ces potentiels inconforts en essayant de minimiser l'impact que cela puisse avoir sur le déroulement du jeu. Le fait de mettre ces mécaniques en place vous permet de le faire sans avoir peur de frustrer les autres dans leur jeu, elles sont là pour être connues et acceptées par tous les participants, afin que vous puissiez en faire usage sans inquiétude. N'hésitez donc pas à les utiliser si vous en ressentez le besoin. Nous insistons sur le fait qu'il est contraire au principe de bienveillance de reprocher à quelqu'un son besoin d'utiliser ces mécaniques s'il en ressent le besoin pour sa propre sécurité émotionnelle.

Chacun a sa propre sensibilité, si vous avez l'impression qu'un participant utilise les mécaniques mises en place plus que vous ne le considérez nécessaire, commencez par vous demander si vous n'avez pas indirectement, par votre comportement ou votre jeu, conduit à une situation qui a pu le pousser à le faire. Et ce afin de lui permettre de ne plus avoir besoin de le faire, et que vous puissiez avoir un jeu plus sécuritaire.



Les mécaniques de sécurité émotionnelle

Ces différents moyens sont applicables à différents niveaux, pour vous permettre d'avoir un éventail de possibilités pour faire comprendre votre situation émotionnelle, et pouvoir vous extraire de certaines situations inconfortables de différentes manières en fonction de votre inconfort et de l'urgence.

5/ Les gestes

Certains signes permettent de faire connaître votre état émotionnel sans pour autant briser le jeu, par exemple en entrant dans une scène, dans une pièce pour une interaction spécifique, ou même pendant une conversation. Montrer sa main discrètement, tout en pointant un pouce vers le haut ou vers le bas. c'est une manière de dire :

- Pouce vers le haut: "Je me sens parfaitement en forme pour cette scène, joue la à fond".

- Pouce vers le bas: “Je me sens un peu limite pour jouer cette scène, mais je voudrais quand même la jouer, va y molo, mais ne stoppons pas le jeu pour autant”. Considérez que s’il ne fait ni l’un ni l’autre, vous pouvez jouer la scène normalement.

6/ Les Arbitres et les Orgas

Ils portent un tabard noir et blanc. Si vous croisez un orga sans tabard, il est potentiellement en jeu ou non disponible et risque de ne pouvoir s’occuper de vous. Le Stand Orga est ouvert suivant les horaires indiqués sur place. Vous trouverez toujours quelqu’un pour vous aider à la taverne, à l’intendance ou au Quartier Général des Armées Coalisées.

Partie 1 :

L’Univers du Jeu

1/ Comment créer son personnage ?

Choisir parmi les 5 groupes de joueurs. **Vous trouverez l’inspiration du personnage que vous pourrez incarner dans les descriptifs des quartiers et du groupe des Nomades.**

Choisir une race et un type de personnage

- Penser à un background pour votre personnage en relation avec l’univers du jeu, de la race ou du peuple dont vous voulez faire partie.
- Trouver un costume adéquat et crédible (c’est-à-dire qu’il doit faire illusion et paraître réaliste).
- Choisir des compétences en remplissant le formulaire en ligne que vous recevrez lors de votre inscription.
- Vous démarrez le jeu avec une arme de votre choix et un peu d’argent si c’est votre 1er personnage.

NOTE : Réfléchissez bien au personnage que vous allez incarner, car vous ne pourrez pas en changer avant la mort de celui-ci ! Nous désapprouvons totalement les multi-changements de personnage au « gré du vent » et les morts perpétuelles ; les morts répétitives sont découragées dans le gameplay. Cela montre un manque d’engagement dans l’incarnation de votre personnage et nuit au gameplay global du jeu.

Les Races

Vous trouverez dans les Terres Sauvages principalement ces types de races :

Les Elfes, les Nains, les Hommes, les Orcs & Gobelins, les croisements de races, les Minotaures, les Simiens, les Faunes, les Léprons... Vous trouverez le descriptif des races dans la Partie 2 des règles.

Les Costumes

Pour jouer des Orcs, des Gobelins, des Hommes-Bêtes... nous insistons sur le fait de porter un masque ou des prothèses en latex pour plus de réalisme et d’immersion. De maquiller le cou, les orbites et les mains (ou porter des gants).

Prologue

Le monde d'Actéon est composé de trois grands continents et de plusieurs archipels, l'histoire se déroule sur l'un de ses continents que l'on appelle communément « Les Terres Sauvages ». Au milieu de ces terres, une forêt infinie s'étend des chaînes de montagnes jusqu'aux sables du désert.

De nombreuses peuplades tentent de survivre aux conditions climatiques extrêmes et aux événements apocalyptiques, auxquels s'ajoutent la présence de créatures maléfiques nuisant sans cesse à l'équilibre du monde.

200 ans auparavant, une créature nommée Gah Ouh Dah dont le seul but était de détruire toute forme de vie civilisée a été libérée de sa prison millénaire et tenta de tout anéantir. Comme un malheur n'arrive jamais seul, Agon'mon le terrible démon conquérant et sa horde d'abominations ont détruit les forces alliées des Terres Sauvages.

Heureusement, quelques héros ont réussi à le vaincre et à fermer le portail d'où ils étaient issus, permettant ainsi au reste des Terres Sauvages de ne pas subir le même sort que les habitants de Fort Espérance.

Malheureusement, peu ont survécu.

Les survivants quittèrent la forêt des Terres Sauvages pour trouver refuge dans les montagnes ou dans les terres arides.

Depuis ces événements, la magie existant depuis des millénaires disparut du monde d'Actéon.

Synopsis

« Pendant près de deux siècles, ce fut le grand « chamboulement ».

La disparition de la magie impacta de façon significative l'existence des royaumes. Cette énergie fascinante et très puissante, utilisée depuis des millénaires et ayant servi à imprégner des édifices partout dans le monde, afin de protéger les cités du déchaînement des éléments n'était plus. La clef de voûte d'une ère entière se brisa, mettant à bas les civilisations tout en laissant la nature reprendre ses droits en condamnant les habitants d'Actéon à l'exode.

Les premières victimes furent les Nains dont les royaumes souterrains s'effondrèrent suite à d'énormes tremblements de terre.

Les survivants se retrouvèrent sans refuge, errant sans but, vivant de petits travaux de forge ou de joaillerie. Ils finirent par devenir mercenaires sous le nom de la compagnie d'Eben, une armée au service du plus offrant.

Les archipels de la pointe du corbeau subirent de puissants typhons et de gigantesques raz de marées. Le pays de Wakobé abritant les derniers hommes singes de ce monde fut anéanti. Seules quelques chaloupes purent atteindre le continent sur lequel les Simiens posèrent les pieds pour la première fois et ce, dans le plus grand désarroi.

En Arkendia, la chaleur atteignit des sommets. Tel le feu des enfers, d'anciens volcans se réveillèrent, leurs constantes éruptions achevèrent de persuader les Arkendiens de quitter le continent. Défigurés par le soleil, leurs membres et leurs visages recouverts de bandelettes, «

les brûlés d'Arkendia » et « les elfes rouges » foulent désormais les Terres Sauvages à la recherche d'un refuge.

Énormément de victimes des quatre coins du monde finirent par se rassembler en un gigantesque camp de fortune, se déplaçant constamment à la recherche de conditions de vie plus favorables, telle une énorme cité mouvante, se déplaçant de ci de là, au gré des ressources disponibles.

Les années passent, mais la chaleur reste omniprésente, ce qui rend les conditions de vie très difficiles. Le désert de la Mer de Sable empiète constamment sur les dernières terres fertiles. Ce n'est qu'une question de temps avant que toute trace d'eau ne disparaisse des Terres du Sud. Aujourd'hui, se tourner vers la grande forêt des Terres Sauvages se situant tout au nord apparaît comme une évidence. Pourtant, les récits des anciens avaient toujours dissuadé quiconque de s'y aventurer. Cependant, la situation est telle qu'il n'y a plus d'autre choix.

Les plus vaillants, ou les plus désespérés de cette communauté de fortune, formèrent une caravane pour prendre la route du nord et quitter la Mer de Sable. Le voyage ne fut pas aisé. Entre les sables mouvants, les mangeurs de sables géants et les gorgones sauvages, nombreux furent ceux qui périrent. Une grande majorité atteignit tout de même Fort Espérance la Maudite, une ville à l'abandon, en ruine, où de nombreux faits marquants et décisifs de l'Histoire se sont produits.

Les nouveaux colons de Fort Espérance arrivèrent enfin en ville, portant avec eux l'espoir d'un avenir prospère. Rapidement, ils ont commencé à bâtir les fondations d'un commerce bientôt florissant. L'exploration des terres au nord a révélé des gisements prometteurs et des sols fertiles, des découvertes qui auguraient de belles perspectives. Une zone protégée a également été aménagée, permettant à la chasse de reprendre, et renforçant ainsi l'autosuffisance de la communauté. Cependant, cette prospérité naissante s'est heurtée à un manque criant d'organisation. Plutôt que de consolider leurs efforts pour bâtir une ville unie et partager équitablement les ressources, les habitants se sont divisés. Cette fragmentation a poussé la majorité des guerriers, garants de la sécurité de Fort Espérance, à quitter la cité.

Sans ses défenseurs, la ville n'a pas tardé à tomber sous le joug de l'Empire Drakmorien. Réduite au rang de ville vassale, Fort Espérance s'est retrouvée dépossédée de son indépendance. Ses habitants, déjà affaiblis par les privations, vivent désormais sous l'oppression des envahisseurs.

Dans ce climat sombre, un phénomène étrange commence à intriguer érudits et sages. La magie, autrefois omniprésente, a disparu, ne laissant derrière elle que des fragments résiduels, emprisonnés dans d'antiques artefacts. Ces objets, jadis conçus pour capter et amplifier les énergies magiques, sont devenus de simples reliques d'un passé révolu lorsque la magie s'est éteinte. Pourtant, depuis peu, certains artefacts semblent s'éveiller, émettant une lueur mystérieuse, comme si une force inconnue les avait réactivés. Les rumeurs vont bon train : des individus émergeraient, capables de percevoir et d'interagir avec ces fragments de magie. Serait-ce le signe d'un retour de la magie ou d'un bouleversement encore plus profond et inquiétant ?

En parallèle, de nouvelles ethnies s'installent aux frontières de la forêt, tandis que des forces mystérieuses commencent à agir dans l'ombre, exacerbant les tensions. Les habitants de Fort Espérance, déjà accablés par les épreuves, font face à des choix cruciaux. Qui saura guider les survivants à travers ce chaos ? Et, plus encore, parviendront-ils à s'adapter et à survivre dans un monde en pleine mutation ?

Par la suite, le règne de fer des Drakmoriens prit fin avec l'intervention du Roi d'Irmdir, protecteur des peuples libres, qui mena une offensive décisive et parvint à repousser les Drakmoriens jusqu'à leur forteresse d'Argaroth.

Leur chef, Varian, humilié par cette défaite, chercha à renforcer son armée. Après un nouvel échec, une voix obscure s'insinua dans son esprit, lui révélant le moyen d'invoquer un démon issu de Noct'Rel, le Monde Obscur, domaine des Voldors, entités du néant nourries par la ruine. Un rituel interdit fut mené dans le secret, exigeant le sacrifice volontaire d'un Drakmorien — un acte perçu comme un honneur suprême au service de leur chef.

Pendant ce temps, les habitants des Terres Sauvages œuvraient à leur survie : produire de quoi se nourrir, défendre leurs terres contre les pillards et les créatures rôdant autour de Fort Espérance.

C'est alors qu'un être énigmatique, Naeld'hin, apparut parmi les Lames du Pacte — une guilde née du chaos du Grand Chambolement, unissant cinq aventuriers des duchés d'Ashenroche, Viridia, Ethelran, Sylvalombre et Noctebrume. (Les Lames du Pacte : défenseurs indépendants d'Actéon, liés par le serment de protéger les équilibres sans obéir à aucun seigneur ni dieu.) Naeld'hin, être immaculé et amnésique, servit la guilde avant de recouvrer la mémoire : il était un Élugar, venu d'Ilvanaar, le Royaume de la Pureté. Il retrouva Ashendar, un autre Élugar exilé, et ensemble, ils révélèrent la véritable nature du conflit : les Voldors, menés depuis le Néant, tentaient d'affaiblir les frontières entre les mondes pour ouvrir une brèche durable vers Actéon.

Tandis que le Roi d'Irmdir consolidait son autorité sur Fort Espérance, l'équilibre du monde vacillait. Les forêts s'assombrissaient, les bêtes devenaient folles, et d'étranges portails apparaissaient, vomissant des créatures d'autres plans.

L'épisode culmina lors d'une bataille titanesque opposant les Drakmoriens menés par le Voldor Volkar aux peuples libres de Fort Espérance, sous la bannière du Roi d'Irmdir et la guidance de Naeld'hin. Après un affrontement dantesque, les Drakmoriens furent repoussés et Volkar vaincu.

Naeld'hin remit alors au Roi d'Irmdir la couronne perdue des Rois des Terres Sauvages, symbole d'unité retrouvée. Les héros célébrèrent leur victoire à la taverne de Fort Espérance. Mais la joie fut teintée d'inquiétude... Car déjà, des rumeurs parlaient de nouveaux portails s'ouvrant dans les profondeurs des forêts et sous les ruines d'anciennes cités. Des témoins affirmaient avoir vu la lumière d'Ilvanaar et les ombres du Noct'Rel se mêler dans le ciel, comme si les deux royaumes ennemis cherchaient à percer la membrane du monde...

Suite - présentation de l'événement 2026

À ce moment où le Voile entre les mondes des Voldors, des Éluvars et celui d'Actéon cessa d'être une frontière pour devenir une plaie vivante, nul à Fort Espérance ne comprit immédiatement que quelque chose d'irréversible venait de commencer. La cité pensait avoir survécu au pire : les Drakmoriens avaient été repoussés, Varian avait fui, et le roi Aerion Vael'Kar d'Irmdir avait restauré un semblant d'ordre sur ces terres meurtries. Les habitants reprenaient leur souffle, croyant naïvement que la tempête s'était dissipée. Ils ne le savaient pas encore, mais leur crainte de l'inconnu, la peur de sortir de la relative sécurité de Fort Espérance pour repousser les forces adverses jusqu'aux tréfonds de l'endroit d'où elles viennent, fut à l'origine de biens plus gros problèmes.

Car dans les fissures du monde, quelque chose remuait encore. Les peuples des Terres Sauvages purent le ressentir.

Cela se manifesta d'abord par un frémissement presque imperceptible dans l'air, un souffle qui n'appartenait à personne. Puis une vibration étrange, profonde, comme si la réalité elle-même tentait de prévenir ceux qui marchaient dessus. Le Voile, membrane entre Actéon et les autres plans, vibrait... et cette vibration appelait deux forces que l'histoire avait reléguées aux mythes. La première fut Naeld'hin, Éluvar d'Ilvanaar, porteur du Fana, une lumière si pure qu'elle semblait stabiliser tout ce qu'elle touchait. À son arrivée, les nuits devinrent trop claires, les ombres trop nettes, et ceux qui suivaient la Lumière sentaient leur esprit s'élever... tandis que les serviteurs des Voldors, eux, éprouvaient une faiblesse sourde, un déséquilibre intérieur, comme si le Fana brûlait ce qu'ils étaient.

La seconde fut encore une fois Volkar, Voldor de Noct'Rel, ramené au monde par un rituel interdit mené par les prêtres de la Furie Ardente. Avec lui, le Bore s'infiltra encore plus dans Actéon : une énergie vive et vorace qui rongait subtilement la cohérence des choses. Ceux qui servaient Ilvanaar sentirent son arrivée comme un poids, une fatigue nouvelle, une lente dégradation de leurs forces.

Leur affrontement dépassa tout ce que les mortels pouvaient concevoir. Ce n'était plus une guerre de royaumes, mais une lutte cosmologique pour la stabilité même du monde.

Et cette lutte prit finalement forme à travers les Résonances du Voile.

Quatorze artefacts triangulaires. Sept baignés d'harmonie, sept rongés par la désintégration. Chaque prisme n'était pas qu'un objet : c'était un fragment vivant d'un autre plan, vibrant d'une intention propre.

Les Harmonies d'Aethylune, éclats de Lumière, avaient été ancrées dans sept lieux par l'Éluvar : quatre bases dressées dans les quartiers de Fort Espérance, trois autres installées chez les peuples alliés aux Éluvars dans les Terres Sauvages. Tant que leurs prismes reposaient sur ces bases, les fidèles de la Lumière demeuraient forts, protégés, lucides. Mais dès qu'une base restait vide, le Bore gagnait du terrain, et la santé des Éluvars et de leurs fidèles déclinait lentement, comme consumée par une fatigue sans nom.

Les Obscuries de la Trame-Morte, invoquées par le Voldor, étaient protégées ailleurs : sept bases dispersées chez les peuples loyaux aux Voldors, dont l'une trônait à Argaroth, sombre et obsédante. Les serviteurs de Noct'Rel puisaient force et clarté dans leurs prismes ; mais lorsque

les bases demeuraient vides, le Fana, cette lumière insupportable, s'insinuait en eux, les affaiblissant, troublant leur volonté.

Cependant, lors de l'invocation de chacune des Résonances des deux entités, les perturbations occasionnées par la présence des deux magies adverses s'opposant dans la Trame induisirent une apparition aléatoire des prismes dans les Terres Sauvages, et ce, loin de leurs bases.

Chaque camp dépendait de ses Résonances pour survivre. Il va falloir les rassembler par tous les moyens.

Déjà, les explorateurs se lançaient sur les sentiers, suivant les pulsations étranges qui guidaient parfois leur instinct. Les fidèles d'Ilvanaar cherchaient à rassembler les sept Harmonies, espérant stabiliser le Voile, purifier le Bore, s'en protéger et empêcher l'ouverture d'un passage vers le Néant.

Les serviteurs de Noct'Rel traquaient les sept Obscuries, rêvant d'étendre la déchirure, de corrompre le Fana en s'en préservant, et d'inviter les forces du Néant à déferler sur Actéon. Fort Espérance, au centre de cette confrontation presque invisible, changeait jour après jour. Les rues vibraient différemment selon les Harmonies en place. Parfois la lumière semblait tranchante, presque matérielle. Parfois l'ombre se tordait faiblement comme une créature affamée quand aucune protection n'était en place.

Les habitants, qu'ils soient soldats, priants, éclaireurs ou assassins, sentaient tous le même frisson : le monde était en train de basculer, et chacun d'eux, qu'il le veuille ou non, allait devoir choisir un camp.

Car désormais, chaque pas, chaque souffle, chaque nuit et chaque Résonance influencerait le destin d'Actéon.

Et tandis que les premières chasses commençaient, tandis que les fanatiques élevaient leurs chants et que les ombres semblaient écouter, la question qui hantait chaque être vivant n'était plus un murmure, mais une certitude qui brûlait au cœur :

De quel côté du Voile marcheras tu ?

3/ Les Quartiers de Fort Espérance

On n'entre pas à Fort Espérance.

On y glisse.

Comme si la ville vous avalait sans vraiment vous demander votre avis.

Les routes qui y mènent sont fatiguées, usées par des pas qui n'ont jamais vraiment su s'ils cherchaient refuge... ou une fin plus lente. Et lorsque les remparts apparaissent enfin, massifs, silencieux, on comprend une chose simple : ce lieu n'a pas été construit pour accueillir. Il a été construit pour tenir.

Tenir contre le monde.

Tenir contre lui-même.

Il faut d'abord passer par la Bourgade. Le cœur battant de la ville.

Les rues y sont plus propres, les étoffes plus riches, les mots plus longs. Ici vivent ceux qui parlent comme s'ils écrivaient encore l'histoire, alors même qu'elle leur a déjà échappé.

Les nobles, les érudits, les bâtisseurs de discours.

Ils sourient facilement. Trop facilement. Leurs phrases sont belles, ciselées... et creuses comme des promesses oubliées.

Ils ont perdu leurs terres, leurs certitudes, leurs anciens royaumes. Mais ils n'ont pas perdu l'essentiel, leur capacité à faire croire qu'ils dirigent encore. Car c'est le cas. Ils sont toujours les plus riches et les plus puissants. Grâce à eux vivent encore les artisans, les soldats et leurs familles.

Alors ils organisent, ils prêtent, ils décident. Ils manipulent les règles comme d'autres manipulent une lame car ils en ont les moyens. Ils font tourner l'économie et le militaire de ce monde en reconstruction.

Plus haut, là où le vent souffle plus fort, se dresse le Bastion.

Une masse de pierre, dure, droite, presque rassurante.

Ici vivent ceux qui ont choisi de rester debout.

Des soldats, des chevaliers, des survivants qui ont vu assez de chaos pour vouloir encore croire à l'ordre. Ils parlent peu, mais leurs silences ont du poids.

Au Bastion, une parole donnée compte encore.

Une dette se paie.

Une faute se juge.

C'est peut-être le seul endroit de la ville où l'on peut fermer les yeux sans craindre immédiatement de ne pas les rouvrir.

Mais cette droiture isole.

Car protéger tout le monde, c'est parfois protéger ceux qui mériteraient de tomber.

Puis la ville descend.

Toujours plus bas.

Et avec elle, les illusions.

Les Bas-Quartiers s'étendent au bord de l'eau, là où la terre devient molle et les fondations incertaines. Ici, les maisons tiennent comme les hommes : par habitude, plus que par solidité.

On y survit.

Pas grâce à la loi, pas grâce à l'honneur, grâce à l'instinct.

Le jour, tout semble ralenti.

Les regards sont lourds, les gestes économes.

Mais la nuit...

La nuit, la ville change de visage. Les lanternes s'allument. Les voix montent.

Les pièces circulent. Le casino ouvre ses portes, avalant les espoirs et recrachant des dettes. Les marchés deviennent des pièges, les échanges des paris.

Et dans l'ombre, toujours, des mains se tendent.

Pas pour aider.

Pour prendre.

Au pied des remparts, là où personne ne regarde vraiment... il y a Mendicity. On le sent avant de le voir. Une odeur de vin rance, de peau malade, de fumée humide. Des hommes y vivent. Ou quelque chose qui s'en approche. Leurs corps sont brisés, leurs vêtements en lambeaux, leurs regards... trop présents.

Ils mentent.

Ils titubent.

Ils dérangent.

Mais ce n'est qu'une façade. Car dans cette crasse organisée, quelque chose veille. Quelque chose qui écoute.

À Fort Espérance, aucun crime n'existe sans passer par eux.

Pas un vol.

Pas une disparition.

Pas un mensonge trop gros.

Et ceux qui oublient leur existence apprennent vite... que certaines erreurs coûtent plus cher que l'or.

Et puis il y a le Guet. On ne les remarque pas tout de suite.

C'est le son qui vient d'abord.

Un sifflement bref, sec.

Quelque part dans une rue.

Puis un autre, plus loin.

Ils apparaissent ensuite, presque sans bruit. Des hommes et des femmes en vêtements simples, un brassard, et surtout... leurs chapeaux. Des chapeaux cabossés, irréguliers, vivants. Chaque breloque qui y pend raconte une histoire. Un combat. Une dette. Une faute.

On dit qu'ils protègent. Qu'ils encaissent les coups. Qu'ils gardent quelque chose de ceux qui les ont portés avant.

Ils parlent peu.
Agissent vite.

Officiellement, ils font respecter la loi. Mais ici... la loi est une chose mouvante. Et le Guet n'est pas une milice. C'est un groupe qui maintient l'équilibre. À sa manière. Un gang... qui a compris qu'il valait mieux contrôler le chaos que le subir.

Fort Espérance ne tient pas par sa force. Elle tient par tension. Par équilibre fragile entre ceux qui dirigent, ceux qui protègent, ceux qui survivent... et ceux qui tirent les ficelles dans l'ombre.

C'est une ville qui respire mal.
Une ville qui grince.
Une ville qui attend.

Et maintenant que vous êtes là...

Elle vous regarde aussi. Et dans ses ruelles, ses hauteurs, ses profondeurs...

Une seule question compte encore :

Quelle place allez-vous prendre... avant que quelqu'un ne la prenne pour vous ?

4/ Précisions sur le déroulement du jeu

En tant que Nomade

On raconte qu'il arrive parfois d'entendre des étrangers demandant asile depuis les portes de Fort Espérance. Mais qui sont-ils ?

Les Nomades, des voyageurs venant de tous horizons, de la Pointe du Corbeau au Détroit des Morts, parcourant le monde à la recherche du "Sanctuaire" qu'ils voient en Fort Espérance, ou, pour certains, à la recherche de trésors et de richesses.

De nature robuste en fiers combattants qu'ils sont, les Nomades ne voient en Terres Sauvages que leur quotidien, ayant passé la majorité de leur vie en des terres plus hostiles les unes que les autres.

Néanmoins, il se peut que les Terres Sauvages leur offrent davantage de défis à cause des monstres réputés redoutables, et des dangers encore méconnus.

Les Nomades ne forment pas un groupe, mais sont simplement des individus venant d'arriver dans les Terres Sauvages.

Ils ne commencent donc pas le jeu déjà installés à Fort Espérance, contrairement aux résidents des quartiers, mais à l'opposé du site. S'ils le souhaitent, ils pourront rejoindre Fort Espérance en jeu, ou ils pourront établir leur campement partout sur la zone de jeu.

Les Nomades pourront constituer des groupes ou non en fonction de leurs envies.

À Fort Espérance, ils pourront essayer d'intégrer un quartier.

Il s'agit ici d'offrir des conditions de départs alternatives plus difficiles, mais aussi plus flexibles et ayant l'avantage non négligeable de commencer avec une bourse déjà bien pleine.

En effet, on considère que les Nomades apportent avec eux des ressources précieuses autrement introuvables à Fort Espérance.

Les Nomades ne peuvent emporter en jeu que le matériel (campement, tenue, armes...) qu'ils peuvent transporter sur eux en une seule fois.

Ils sont livrés à eux-mêmes au cœur des Terres Sauvages dès le début du jeu, ce qui en fait de potentielles proies faciles pour tout agresseur.

Ils devront négocier leur installation dans un quartier de Fort Espérance s'ils veulent bénéficier de ses murs, sinon ils devront créer leur propre camp en marge.

Vous ne pourrez entrer sur le site qu'à l'heure du Time In au niveau de la deuxième entrée du site (dans le virage en face de l'usine).

Vous pourrez vous installer là où vous le souhaitez sur ce site de 14 Hectares. Vous devrez cependant éviter les zones communes Time Out (WC, zones techniques), les zones dangereuses en faisant appel à votre bon sens, et les zones mortelles Time In (définies par un code couleur). Nous recommandons de ne pas vous isoler dans un endroit inaccessible et d'éviter d'être seul afin d'avoir toujours une aide en cas d'accident.

Vous avez donc le choix de vous installer où vous voulez, y compris dans les camps des précédentes éditions.

Seules la ville de Fort Espérance et les camps PPJs sont fixes et ne peuvent être totalement défaits, afin que l'on puisse assurer le bon déroulement du jeu. Le reste du site est soumis à la loi du plus fort. Même si un groupe conséquent crée une ville, celle-ci peut être prise par un autre groupe de Nomades et ses habitants peuvent être expulsés.

Ce sera à vous et votre groupe de protéger votre campement afin d'éviter de vous en faire chasser par un groupe qui voudrait prendre votre place, ce qui pourrait arriver à tout moment. Pour que vous soyez obligés de quitter votre emplacement, il faut que vos adversaires tuent tous les membres du groupe sur place. À partir de là, vous devrez rapidement/immédiatement faire vos paquetages pour ceux étant présents. Les joueurs s'étant absentes lors de l'attaque doivent revenir en TO pour venir chercher leurs affaires.

Si la vie de Nomade est trop dure pour vous, vous pourrez toujours rejoindre Fort Espérance où vous trouverez une « forme » de sécurité.

Si vous voulez survivre dans les Terres Sauvages, il est préférable de ne pas se promener seul ou en petits groupes.

Pour les attaques de camp, il n'y a qu'une seule règle : on ne se bat pas dans les tentes et si vous ne sortez pas de votre tente quand vous êtes attaqués, vous êtes considérés comme vaincus et vous devez vous rendre et remettre votre carte tête à vos assaillants s'ils vous la demandent. Le reste est une question de bon sens, nous comptons sur vous pour ne pas prendre de risques inconsidérés.

Les attaques de nuit sont autorisées sous la seule condition qu'il y ait un Orga avec vous ou un RTO reconnu. Celui-ci fixera les modalités de défaite du groupe attaqué. Notez qu'à partir de 01h du matin, rares seront les Orgas disponibles.

En tant qu'habitant des quartiers

Vous pouvez vous installer directement dans celui où vous vous serez inscrits.

Vous devrez arriver un peu avant le début du jeu pour installer votre campement. Les Backgrounds des quartiers ne sont pas à suivre à la lettre, il s'agit de suggestions de jeu afin de vous donner l'inspiration pour créer votre personnage. Vous pouvez créer vos propres Backgrounds de jeu pour intégrer un quartier où vous trouverez une affinité avec le jeu que vous souhaitez jouer.

En tant que noble

Pour commencer le jeu en tant que noble, vous pouvez faire partie de la Bourgade. Dans notre système féodal, les distinctions de classes sociales sont bien marquées, une dimension souvent négligée. Changer de statut de naissance est rare, mais possible pour certains !

Dans les Terres Sauvages, la Bourgade incarne cet aspect du jeu. Composée uniquement de personnages nobles, ces anciens puissants arrivent avec une certaine influence, une certaine richesse et des hommes de main. Ils utilisent ce pouvoir pour maintenir leurs privilèges et leur position. Pour que cette dynamique soit tangible et immersive pour tous, voici deux règles clés concernant la bourgade :

Costume adéquat

Chaque joueur incarnant un noble doit porter un costume qui reflète clairement son statut. Que ce soit un noble viking, elfe, nain ou d'inspiration européenne, il doit être immédiatement reconnaissable par sa tenue. Bijoux, colliers, chapeaux et autres accessoires doivent souligner sa noblesse et différencier ce personnage des autres. Ce respect visuel du rang est essentiel.

Comportement social

Les joueurs non-nobles doivent manifester leur respect en baissant la tête jusqu'aux épaules chaque fois qu'ils croisent un noble (sauf lors de rencontres successives dans la même scène). Avec un maximum de 15 nobles sur 350 joueurs, ce geste restera ponctuel. Avant de parler à un noble, il faut en demander l'autorisation, et toujours utiliser le vouvoiement. En cas de mariage, le conjoint devient également noble, avec les mêmes obligations vestimentaires et privilèges.

Il est prévu, que ce soit en jeu ou hors jeu, que les manquements à l'étiquette soient sanctionnés par une amende de 3 pièces ou une ressource. En cas de récidive, les peines seront aggravées. Une "police de la bourgade" sera en place pour veiller au respect de ces règles et garantir une expérience de jeu authentique. Ce respect dû aux nobles est inscrit dans la loi de Fort Espérance, et ce peu importe le peuple d'appartenance de l'individu.

Défense du monde (Wargame)

En tant que joueur noble, vous pouvez participer à la défense du monde d'Actéon.

Les terres d'Actéon subissent constamment les assauts de chefs de guerre, de sorciers, et des créatures démoniaques. Seule l'action concertée des Duchés de Fort Espérance a réussi par le passé à repousser les armées du mal.

Depuis lors, les Duchés ont formé une alliance qui tente de maintenir l'équilibre et parfois d'anéantir les menaces qui pèsent sur Fort Espérance et même le monde d'Actéon. Chaque région envoie un impôt, et des combattants regroupés en armées qui sont mises sous le commandement du Conseil des Ducs de Fort Espérance.

Ce conseil est constitué de nobles qui ont choisi de mettre leur ressources en commun pour établir une stratégie contre les menaces de toutes sortes. Toutefois, certains nobles plus aventureux, voire corrompus, profitent parfois de cette position pour s'enrichir ou s'emparer de territoires.

Le conseil n'est ouvert qu'aux nobles, bien que le public puisse y assister, et que les nobles puissent s'y faire représenter.

Pour en savoir plus, voir le livret de règles "Défense du monde".

Les groupes de joueurs

Si votre groupe de joueurs est supérieur à 10, nous vous demandons de nous donner un nom et un Background de groupe. Il nous faudra aussi un(e) référent(e) afin de communiquer avec votre groupe facilement pour l'organisation du jeu (RTO, Responsable Time Out). Celle-ci ou celui-ci sera le contact privilégié du groupe avec l'Orga, choisissez bien !

La nourriture

Nous proposons un forfait repas pour toute la durée de l'événement, petit déjeuner, déjeuner et dîner à prix abordable. La zone de restauration se trouvera à Fort Espérance. Les menus sont uniques (pas de végétarien, allergie ou autres).

Vous pouvez également amener votre propre nourriture et vos propres boissons. Cependant nous vous demandons d'éviter au maximum les déchets et si possible de repartir avec vos sacs poubelles. Ceci s'explique car les quantités de déchets produites aux opus précédents étaient bien trop importantes compte-tenu du nombre de poubelles maximum que la communauté de commune veut bien nous prêter.

La boisson

Les tavernes de Fort Espérance, de la Guilde des Aventuriers, et d'Argaroth (ville des Drakmoriens) serviront toutes sortes de boissons fraîches, alcoolisées et non-alcoolisées. Il vous sera possible de ramener vos propres boissons en gérant vos déchets. L'eau sera gratuite, vous pourrez remplir vos gourdes à différents points d'eau potable sur le site.

Les commodités

Vous aurez sur le site différentes toilettes sèches, ainsi que des toilettes chimiques à l'entrée. Vous aurez aussi une zone de toilette où vous pourrez vous laver à l'aide d'une bassine en toute intimité.

5/ Le système monétaire

Du mendiant en haillon jusqu'au bourgeois opulent, tous cherchent à obtenir les pièces frappées à Fort Espérance.

Certes, l'argent ne fait pas le bonheur, mais il contribue fortement à la survie dans les Terres Sauvages.

Exhiber une bourse trop pleine n'est évidemment pas sans danger, surtout en restant seul ou mal accompagné !

Ainsi, il n'est pas rare pour les résidents les plus riches de se payer des gardes armés afin d'assurer leur sécurité physique et financière.

Celui qui n'a pas peur de travailler dur sera justement rémunéré à la hauteur de son labeur, et ce n'est pas le travail qui manque à Fort Espérance !

En effet, les divers artisans sont toujours à la recherche de compagnons pour assurer une production de biens et services suffisante pour les besoins de la population, la Taverne aura toujours besoin de serveurs, la Garde d'Espérance aura toujours besoin de gaillards solides pour s'occuper des missions de défense et de police... etc.

D'autres tâches, ponctuelles mais indispensables, sont aussi proposées, ainsi que d'éventuelles missions en dehors des murs.

Pour trouver un emploi, une mission, ou tout autre renseignement, rien de plus simple : **il faut se rendre à l'échoppe "Aux Gueux Malicieux" à Fort Espérance**, qui est aussi une référence pour acheter ou vendre diverses ressources ou objets.

Les membres de cette échoppe sont en contact permanent avec les importateurs et fabricants de ressources. "Aux Gueux Malicieux" fixe donc un taux de change pour les différentes ressources, les achète, et les mets en vente à ce tarif tant qu'elle en a en stock. Il est donc conseillé aux personnes souhaitant vendre des ressources de s'aligner sur le taux en vigueur. Le fait d'accumuler des ressources en vue de créer une pénurie pour faire monter les taux est puni par les lois de Fort Espérance. Les autorités et "Aux Gueux Malicieux" seront attentifs à ces comportements. Si le crime est avéré, les ressources incriminées seront saisies et l'auteur sera traduit en justice.

L'économie de Fort Espérance est peu régulée : les prix comme les salaires varient en fonction de l'offre et de la demande. Ainsi, une corvée que personne ne veut accomplir sera récompensée financièrement bien plus fortement qu'une corvée attirant un nombre de candidatures élevé.

Cependant on estime comme normal de payer une heure de travail de base au taux de X Sauvageons (définissable en jeu).

Pour certains emplois honorifiques tel que servir la Garde d'Espérance, les candidats passent par une rude sélection afin d'assurer la qualité de service, ils peuvent donc s'attendre à une rémunération plus élevée.

Les services régaliens tels que la Défense, la Police et la Justice, ainsi que toutes missions extérieures sont financés directement par les coffres de la cité.

Pour remplir ces derniers, Fort Espérance prélève une taxe unique sur les gains de la noblesse, des artisans et des commerçants.

Le Grand Argentier veille à la perception de cette taxe ainsi qu'à l'équilibre financier de la ville : Si jamais les coffres venaient à être complètement vidés, il ne serait plus possible de payer tous ceux travaillant directement pour Fort Espérance ! De même sans argent, les armées coalisées qui combattent les incursions extérieures finiraient par se désagréger par manque de solde et de ravitaillement.

Il est possible de financer une nouvelle activité demandant un investissement grâce à la banque de la Bourgade.

Après examen du projet, un prêt peut être accordé sous forme de bon du trésor, qui fera office de paiement pour l'artisan ou le commerçant concerné.

Il n'est toutefois pas possible de demander un prêt pour acquérir de la nourriture ou de la boisson : en effet les quantités étant limitées, les autorités veulent éviter tout monopole sur ces ressources indispensables à la vie de chacun.

Ce prêt et les intérêts associés doivent bien entendu être remboursés en espèces sonnantes et trébuchantes dans le délai imparti. Dans certains cas, un délai supplémentaire pourra être accordé en échange d'intérêts supplémentaires.

La banque accepte bien évidemment les dépôts de ceux ne souhaitant pas prendre le risque de conserver trop d'argent sur eux.

Malgré les efforts de la Garde d'Espérance, certains individus arrivent à s'enrichir de façon malhonnête.

Le vol, le racket, le chantage... peuvent vite priver l'honnête travailleur du fruit de son dur labeur s'il se trouve au mauvais endroit et au mauvais moment.

Les Bas-Quartiers, difficiles à contrôler, peuvent devenir un véritable coupe-gorge de nuit comme de jour pour l'imprudent aux poches trop remplies.

Toutefois, ceux recherchant l'argent facile et prêts à risquer de tout perdre, pourraient y trouver leur compte, que ce soit en affaires ou au Casino.

En pratique

Début et fin de jeu

Chaque nouveau joueur reçoit à l'inscription une certaine quantité de monnaie en jeu. La quantité dépend de votre quartier de départ et des compétences de votre personnage.

En jeu, vous devrez garder votre argent sur vous (dans une bourse TI appropriée), à moins que vous ne le déposiez à la banque.

Interdiction de cacher/stocker de la monnaie de jeu dans votre tente ou ailleurs. Cette monnaie doit être volable TI à tout moment.

Lors de la désinscription, chaque joueur a la possibilité de déposer sa monnaie à la banque où elle sera enregistrée et disponible lors des opus suivants. Il peut aussi repartir avec, et la ramener lors du prochain rassemblement.

Tâches et missions

Les tâches et les missions sont des façons plus ponctuelles d'obtenir de l'argent.

Elles sont référencées "Aux Gueux Malicieux", ceux-ci vous indiqueront le lieu et l'horaire.

Vous pourrez vous voir proposer des missions simples, un travail rémunéré, des quêtes, des objets ou personnes à trouver, des missions liées aux scénarios principal ou secondaires.

Les missions présentent potentiellement des risques et impliquent parfois de sortir des murs de la cité. Elles sont annoncées et supervisées par le Chef d'Expédition. Si leurs résultats sont incertains, la paie, elle, est garantie.

Les Gueux Malicieux sont aussi une source d'information sur le jeu : bien que peu fréquentables, ceux-ci ont une connaissance du monde insoupçonnée. Si vous êtes perdu, que vous cherchez une information, que vous ne savez pas quoi faire, ou simplement que vous voulez vous voir proposer une aventure, n'hésitez pas à venir les voir.

La Garde d'Espérance

La Garde assure les missions de défense et de police. Si un petit groupe de soldats professionnels existe, ils sont insuffisants pour assurer ces missions à eux seuls et doivent donc compter sur des irréguliers parmi les résidents.

Les besoins en hommes de la garde sont référencés "Aux Gueux Malicieux".

La sélection s'effectue sur des critères physiques et l'aptitude à recevoir des ordres.

Les recrues reçoivent un entraînement avant d'être reconnus officiellement comme Garde d'Espérance.

Le montant de la solde dépend de la durée de service, mais aussi de l'horaire.

Ainsi être de service de nuit paye plus que de jour. Des primes de risque peuvent être éventuellement distribuées après une attaque ou une grosse opération de police.

Quand il n'est pas en service, un Garde d'Espérance est considéré comme réserviste et peut être rappelé à tout moment en cas d'attaque de la Ville.

La ville ne fournit pas d'équipements, ces derniers sont à la charge individuelle des Gardes.

L'emploi privé

N'importe quel personnage en jeu peut, s'il en a les moyens, proposer des emplois (réguliers ou ponctuels) à n'importe quels autres personnages.

L'employeur peut engager directement ou s'adresser "Aux Gueux Malicieux" et prouver qu'il a les moyens de payer pour que son offre soit répertoriée.

Interdiction formelle de demander quoi que ce soit d'humiliant ou de dégradant.

Pour être validé, l'emploi est formalisé par un contrat de travail signé par les deux parties ainsi que par un membre de "Aux Gueux Malicieux".

Tout manquement au contrat par l'une ou l'autre partie peut aboutir à un litige, qui sera examiné par la justice de Fort Espérance.

La Banque

Les comptes

La banque de Fort Espérance, située dans la Bourgade, permet de déposer et retirer de l'argent en jeu ainsi que de demander des prêts.

Tous les personnages ont déjà un compte à leur nom, libre à eux de l'utiliser ou pas. La banque accepte les dépôts (prix d'un dépôt : 2 sauvageons) et les enregistre dans son registre.

Les dépôts sont garantis par la banque sauf si elle fait faillite.

Les retraits sont possibles à n'importe quel moment, tant que la banque est ouverte.

L'argent déposé à la banque ne fait pas d'intérêts mais est garanti par la banque (Prix d'un retrait : 2 sauvageons).

En cas de décès d'un client, la banque pourra transmettre le solde positif à un légataire enregistré à l'avance (prix d'enregistrement légataire : 5 sauvageons).

Si le défunt est endetté, la somme due sera prélevée sur le compte du légataire.

Si aucun légataire n'est enregistré, la banque devient de facto légataire du défunt.

Un compte peut aussi être enregistré pour un groupement de personnes (Gilde, association, compagnie de mercenaires, etc.) (Prix pour un compte de groupe : 10 sauvageons).

Chaque compte est associé à un mot de passe.

Les prêts

Toute demande de prêt est examinée par le banquier et doit correspondre à un investissement suffisamment viable pour que le remboursement soit possible à court ou moyen terme.

Toute demande de prêt concernant de la nourriture ou de la boisson sera systématiquement refusée.

Les taux d'intérêts dépendent du risque à consentir au prêt. Le banquier estime ce risque et ajuste ce taux d'intérêt au cas par cas.

Un prêt est accordé sous forme de "Bon du Trésor" garanti par la Cité et non pas sous forme de monnaie. Ce Bon est directement fléché à l'artisan, le commerçant ou autre agent économique (y compris le Taulier !) et ne peut être utilisé ailleurs. Ce dernier viendra directement échanger le Bon du Trésor contre de la monnaie plus tard.

Un prêt doit être remboursé avant son échéance. Dans certains cas, il peut être prolongé au prix d'intérêts supplémentaires.

Dans le cas contraire, le contrevenant sera déclaré hors-la-loi et une prime sera mise sur sa tête et transmise aux chasseurs de primes enregistrés auprès de la guilde "Les Lames du Pacte" (Gilde des Aventuriers).

L'entretien des armées coalisées

Les nobles, issus des différentes régions représentées à Fort Espérance, ont la lourde charge de diriger et fournir l'approvisionnement des armées formées par les troupes en provenance des différentes régions libres. Ces armées combattent les menaces et les troupes démoniaques qui pullulent un peu partout. La banque veille aux transferts de fonds vers les armées et au rapatriement des impôts perçus par les nobles.

6/ Les voyages

Les voyages à travers le monde peuvent se faire par des moyens classiques, à pied, montures, bateaux, etc, mais aussi au travers de portails permettant de couvrir rapidement une grande distance. Autrefois, ces portails permettaient aux différentes nations d'envoyer des marchandises et même des armées dans toutes les régions du monde. Aujourd'hui, seul le portail de Fort Espérance est encore pleinement fonctionnel et permet de se rendre là où se dressaient originellement les autres portails d'Actéon. Un phénomène étrange que les savants ne s'expliquent pas a lieu à chaque usage de ce portail. Lorsqu'on l'emprunte, toutes les personnes l'ayant franchi sont systématiquement aspirées par le portail après une heure, et renvoyées vers leur point d'origine. Il est cependant déjà arrivé que des personnes soient inconscientes à ce moment précis. Peu d'entre elles ont été retrouvées. Ces aléas font que ce mode de voyage est assez peu utilisé.

7/ La vie de camp dans les Terres Sauvages

Lors de votre participation à Terres Sauvages, vous entrez dans un concept vivant et immersif avec son système économique, ses lois et ses contraintes. Vous arriverez en jeu avec une somme d'argent prédéfinie.

Afin de vivre le jeu comme il est conçu, il est important de respecter les règles suivantes :

- Pour votre participation, vous pourrez ramener seulement un certain nombre d'objets qui constitueront votre package d'équipement de base requis. Il est recommandé de ne pas ramener autre chose (sauf pour raison médicale).
- Tente strictement Time In (pas de customisation de tente Quechua).
- Couchage.
- Lit de camp ou matelas gonflable ou hamac.
- Nécessaire de cuisine :
 - 1 à 2 casseroles ou poêles pour barbecue + grille.
 - 1 assiette/couteaux/fourchettes/cuillères Time In.
 - Une chope ou une corne à boire Time In pour y insérer une Ecocup.
 - 1 gourde Time In/ ou gourde TO cachée dans la tente.
- Le costume, les armes et armures Time In.
- Une trousse de toilette personnelle.
- Une lampe électrique uniquement pour l'intérieur de votre tente.
- Un minimum de décorum.
- Votre sac de "boules" si vous êtes soigneur ou sorcier (et un deuxième si vous pratiquez ces deux sciences).

Concernant les Nomades, ils sont assujettis à la même liste à la différence qu'ils sont limités à ce qu'ils pourront porter dans leur paquetage.

Si votre camp a des palissades, vous devrez y aménager une zone d'infiltration permettant aux personnages ayant les compétences requises de se glisser dans votre camp en utilisant cette ouverture. Deux mètres de votre palissade seront donc constitués de toile de jute (non fournie par l'organisation). Cette toile de jute doit être fixée par 10 nœuds de cordelette (les nœuds peuvent être complexes, mais veillez à ne pas exagérer). Si un personnage sapeur défait les 10 nœuds, il crée une brèche dans la palissade. Une brèche ne peut être réparée que par un personnage ayant la compétence ingénieur, menuisier ou sapeur.

8/ Les artefacts

En tant qu'explorateur des Terres Sauvages, vous aurez l'opportunité de trouver l'un des rares artefacts enfermant les dernières traces de magie de ce monde.

Certains de ces objets sont des armes, d'autres des pièces d'armure, des objets magiques. Ces objets sont les seuls qui vous permettront d'obtenir des capacités spéciales. Mais attention, ne vous en vantez pas trop car vous pourriez attirer les convoitises !

Certains de ces objets seront des objets réels, estampillés « TS », lorsque vous trouverez l'un de ces objets vous devrez le signaler au Stand Orga afin que l'on puisse suivre le propriétaire de l'artefact. À la fin du jeu, nous récupérerons ces objets pour vous les remettre à l'Opus suivant.

Si vous ne revenez pas à l'Opus suivant, ces objets seront remis en jeu dans votre groupe ou à vos alliés afin de ne pas bloquer un quelconque scénario. Il est strictement interdit de repartir avec un objet appartenant au jeu.

Partie 2 : Règles de base

Ce système de jeu vous est proposé pour tenter de retrouver l'esprit du jeu des premiers opus. Il a pour but de mettre en avant les objectifs des organisateurs, à savoir faire vivre aux participants une expérience dans un monde violent, immersif et survivaliste dans lequel la mort est présente. Ce système a aussi pour but de responsabiliser les participants et de permettre aux organisateurs de se concentrer pleinement sur le déroulement du jeu. À ce titre, l'organisation supprime la plupart des éléments de contrôle liés à la triche. Toutefois la triche avérée sera toujours sanctionnée par une exclusion du jeu. Le fair-play sera donc de rigueur et la qualité du jeu s'en trouvera grandement favorisée.

L'organisation sera attentive aux initiatives mises en place par les joueurs, et veillera à intégrer les meilleures d'entre elles aux règles officielles. Prenons un exemple : vous trouvez une manière facile et sympathique de simuler le canotage. Vous et votre groupe informez l'organisation, et après accord mettez en place la simulation. Si celle-ci séduit les autres joueurs et l'organisation, la règle sera ajoutée aux règles officielles l'année suivante.

Ces règles sont parfois inspirées d'autres GN. Terres Sauvages remercie les auteurs de ces règles pour leurs créations. Merci à Terra Incognita, Labyrinthe, Warbands, Ragnarok, The Hunt et à l'ancienne équipe de Terres Sauvages...

Le passage du temps

Le temps est divisé en différentes unités qui permettent aux participants de savoir quand tel ou tel effet de jeu est censé s'activer ou prendre fin.

- **La minute.** Le temps de compter jusqu'à 60 ou de chanter quelques couplets de chanson.
- **La prise de repos.** Le temps de s'asseoir, de boire une boisson et d'échanger quelques mots avec vos compagnons. Elle dure au minimum 15 minutes.
- **La période.** Il y en a 4. **Le matin** qui va du lever du soleil au repas de midi. **L'après-midi** qui va du repas de midi jusqu'au repas du soir. **Le soir** qui va du repas du soir à la tombée de la nuit. Et **la nuit**, qui va du coucher du soleil au lever du soleil.
- **Le jour.** Il débute au matin et s'achève le matin suivant.
- **Le rassemblement.** Il débute au début du jeu et se termine à la fin du jeu d'un week-end

1/ Description des races

Il existe une grande variété de races qui peuplent Actéon. Ces diverses créatures se sont adaptées et ont développé de multiples aptitudes pour survivre dans cet univers hostile. Pour récompenser les personnes qui participent à cette diversité en portant des masques et autres

costumes inconfortables, l'organisation a volontairement donné de légers avantages aux races les plus handicapées par leur costume (Léprons, Homme-Bêtes, Peaux Vertes, etc). Pour les créatures encore plus rares comme les géants et autres créatures hors norme et ne figurant pas dans cette liste, nous invitons les personnes souhaitant les incarner à prendre contact avec l'organisation en transmettant un visuel. Si la créature est acceptée, l'organisation définira les caractéristiques et comportements de ladite créature.

Les Léprons

Ces créatures font partie du monde végétal, leur intelligence est particulièrement difficile à appréhender pour les autres races pensantes. Ce sont de petites créatures faiblardes comme les Humains. Ils portent constamment une capuche car ils sont laids à cause de difformités propres à leur race (gros nez, gros front, gros menton...). Ils ont le teint de couleur allant du verdâtre au marron, parfois de la mousse ou des champignons leur poussent sur le corps. Ils sortent très peu de leur repère. Ils ne sont pas cordiaux pour un sou et détestent que l'on regarde leur laideur. Ils mâchent grossièrement les mots à tel point que l'on a du mal à comprendre ce qu'ils postillonnent. Ils vivent la plupart du temps dans des forêts denses, on les rencontre facilement en Terres Sauvages. Un Lépron possède toujours un nom qui finit par "on".

- Le corps de mousse des Léprons leur confère la capacité de régénération lente. Cette capacité permet au corps des Léprons de régénérer les blessures les moins graves. Une blessure non soignée diminue d'une gravité à la fin de chaque période. Cette faculté est sans effet face aux blessures critiques et mortelles. Leur état végétal fait qu'ils ne sont pas sujets aux infections.
- Les Léprons peuvent se nourrir normalement, mais ils sont aussi capables de se nourrir de végétaux (3 végétaux par jour).
- Les Léprons commencent le jeu avec la compétence Cueilleur gratuitement.



Les Orcs

Les Orcs sont des créatures robustes et bestiales, élevées de manière cruelle et violente. Les individus qui parviennent à l'âge adulte sont taillés pour le combat et capables de survie dans les pires conditions. Elles ne connaissent pas la pitié et méprisent tous les signes de faiblesse.

- La constitution des Orcs fait qu'il sont considérés comme ayant une armure légère sur tout le corps.
- Les Orcs peuvent se nourrir de chair comme des autres aliments.
- Les Orcs ont les compétences Endurance et Résistance gratuitement.
- Les Orcs sont entraînés au combat à mains nues, ils ont un bonus de race de + 2 en bagarre.
- La première vocation des Orcs est obligatoirement la vocation du combat. Ils doivent dépenser 1pt de compétence au lieu de 2 s'ils veulent choisir des compétences dans une deuxième vocation.
- Les Orcs ne peuvent pas posséder la compétence Transcendance plus d'une fois.



Les Gobelins

Les Gobelins sont les petits cousins des Orcs. Ils n'ont pas la constitution de leurs cousins, mais ils compensent ce manque par la ruse et une cruauté sans limite. Comme leurs cousins, ils sont élevés à la dure et ont développé des capacités de survie hors normes.

- La constitution des Gobelins fait qu'il sont considérés comme ayant une armure légère sur tout le corps.
- Les Gobelins peuvent se nourrir de chair comme des autres aliments.
- Les gobelins commencent le jeu avec les compétences Torture et Bateleur gratuitement.
- Les Gobelins sont entraînés au combat à mains nues, ils ont un bonus de race de + 1 en bagarre.



Les Hommes-Bêtes

Les Hommes-Bêtes rassemblent plusieurs races qui ont la caractéristique d'être humanoïde et animale à la fois. Certains sont petits avec un faciès de rat, alors que d'autres peuvent être immenses et avoir les attributs de n'importe quel animal. Il y a en fait autant de types d'Hommes-Bêtes que d'animaux. La plupart sont incultes et vivent comme des animaux sauvages (Skavens, Gnolls...).

- Les Hommes-Bêtes commencent le jeu avec la compétence Infiltration gratuitement.
- Les Hommes-Bêtes sont immunisés aux maladies physiques et aux infections.
- Les Hommes-Bêtes sont entraînés au combat à mains nues, ils ont un bonus de race de +1 en bagarre.
- Les Hommes-Bêtes peuvent se nourrir de chair comme des autres aliments.



Les Elfes

Les Elfes ont quasiment disparu et vivent reclus dans les forêts profondes d'Actéon. Leurs communautés sont rares et isolationnistes. Les quelques individus qui se mêlent aux autres races sont souvent marqués par la vie. Ils souffrent de troubles mentaux ou de séquelles physiques.

Note : les caractéristiques suivantes s'appliquent également aux Elfes Vulcains, Sylvains, Marins, et Noirs.

- Les Elfes commencent le jeu avec une séquelle ou un trouble mental au choix.
- Les Elfes commencent le jeu avec la compétence Armes de jet gratuitement.
- Les Elfes commencent le jeu avec au choix : la compétence Transcendance ou Traumatologie gratuitement.
- Les Elfes sont de constitution plus faible que la plupart des races. Les compétences Endurance et Résistance ne sont pas accessibles aux Elfes.

Les Elfes Vulcains

Habitants des Terres brûlées d'Arkendia, ils ont la particularité de vivre près ou dans des volcans, ont la peau rouge et résistent au feu.

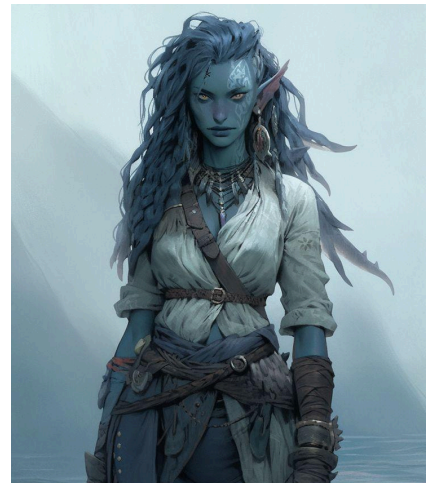
- Les Elfes Vulcains peuvent annoncer "Resist" à l'annonce "Burn".



Les Elfes Marins

Quasi absent des Terres Sauvages, il s'agit des Elfes Marins, des navigateurs vivant en mer ou sur des îles, on les reconnaît à leur peau légèrement bleue.

- Les Elfes Marins ont la compétence de Pêcheur gratuitement.



Les Elfes Sylvains

Il s'agit des Elfes communs des forêts, de famille moins noble et de courte lignée. Ils sont plutôt des menuisiers, des forgerons, des chasseurs, des soldats, des marchands. Peu d'entre eux sont voués à devenir des mages. Leurs connaissances et leur aptitudes sont moins aiguisées que celles des autres Elfes. Ils sont cependant d'excellents artisans. En peuple libre, on les rencontre plus facilement parmi la populace.

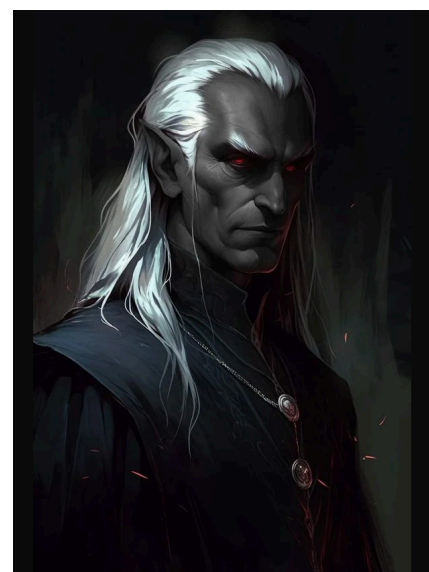
- Les Elfes Sylvains ont la compétence Chasse gratuitement.



Les Elfes Noirs

Ils sont de vils créatures, des Elfes qui ont trahi leur race et qui se sont tournés vers des pratiques obscures.

- Les Elfes Noirs ont la compétence Coup de Surin gratuitement.



Les Nains

Les Nains sont très présents dans les communautés humaines et ont encore quelques forteresses cachées dans les montagnes d'Actéon. Ils sont connus pour la qualité de leur artisanat et le commerce des produits miniers.

- Les Nains commencent le jeu avec la compétence Mineur gratuitement.
- Les Nains commencent le jeu avec la compétence Armurier Niveau 1 gratuitement.



Les Hobbits

Les Hobbits vivent en bonne entente avec de nombreuses races et ont su s'intégrer dans la vie d'Actéon. Ils sont passés maîtres dans l'art de gérer des auberges et des relais de caravanes.

- Les Hobbits commencent le jeu avec la compétence Vivandier Niveau 1 gratuitement.
- Les Hobbits commencent le jeu avec une compétence de Récolte gratuitement.



Les Humains

Les Humains sont divisés en de nombreuses communautés qui ne s'unissent que pour faire face à un danger qui les menace tous. Ils peuvent provenir des différentes régions "libres".

2/ Système de combat

Les localisations

Chaque personnage possède une réserve de points de vie, et plusieurs localisations pouvant subir des blessures. Ces localisations sont les suivantes : bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche, torse, et tête. **La tête est une localisation particulière, car il est interdit de la prendre pour cible avec une frappe ou un tir.** Toute personne frappant volontairement la tête pourra être bannie du jeu. Cependant, il peut arriver qu'un projectile ou autre touche la

tête d'un personnage. Si cet impact n'a pas provoqué de dommages réels, la victime a le choix de jouer la blessure ou non afin de ne pas faire un arrêt de jeu. **Si vous êtes l'auteur d'un coup à la tête, demandez immédiatement à la personne touchée si elle va bien et présentez des excuses !**

Prendre du repos

Certaines règles utilisent l'expression **prendre du repos**. Par exemple, votre armure récupère sa capacité de protection après chaque phase de repos. On considère qu'une période de repos est un moment où votre personnage se pose dans son camp pour se désaltérer, recoudre sa fourrure ou sa maille, ou grignoter un bout de fromage. En termes clairs, une prise de repos dure au minimum un quart d'heure pendant lequel vous vous reposez. On ne prend pas de repos en marchant !

Les armes

Toutes les armes (hormis l'artillerie et armes de jet) sont considérées comme étant usées ou de mauvaise facture lorsqu'elles ne sont pas associées à une carte correspondante. Une arme de mauvaise facture ne permet pas l'utilisation d'une annonce. De plus, une arme de mauvaise facture qui bloque une arme qui porte un coup avec annonce est détruite (le personnage pourra s'en procurer une nouvelle après une phase de repos, à moins qu'on ne lui en prête une d'ici là).

Armes à faire correspondre à une carte pour qu'elles ne soient pas considérées comme de "mauvaise facture" :

- **Les armes à une main (épées, haches, fléaux...)**
Ce type d'arme inflige 1 point de dégât.
- **Les lances et armes d'hast (épieux, piques, haliebardes...)**
Ce type d'arme inflige 1 point de dégât
- **Les armes à deux mains (marteaux de guerre, haches d'arme, espadons...)**
Ce type d'arme inflige 1 point de dégât. La gravité des blessures infligées est augmentée de 1.

Il existe la carte équipement d'exception qui représentera votre arme lorsqu'elle sera améliorée à son maximum.

- **Les armes d'exceptions (la carte est valable pour tous types d'armes)**
Ce type d'arme permet de frapper avec l'annonce "Kraft". Le savoir pour fabriquer des armes d'exception se trouve sous forme de parchemins expliquant comment fabriquer l'arme, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir la fabriquer à l'armurerie.

Les armes de jet ne sont pas à faire correspondre à une carte, elles sont gratuites.

- **Les armes de jet (couteaux de jet, shurikens, haches de jet, javelines...)**
Ce type d'armes inflige 1 point de dégât.

Les armes improvisées et les armes de moins de 60 cm sont utilisables sans compétence et n'ont pas de carte associée. Une arme à une main de moins de 60 cm est considérée comme une dague et peuvent donc être utilisées sans carte. Une arme à une main de plus de 60 cm est considérée comme une épée courte et doit donc être associée à une carte d'arme à une main pour ne pas être considérée comme arme de mauvaise facture.

- **Les armes improvisées (bouteilles, planches, pierres) et les armes courtes (dagues et couteaux)**
- **les dagues, les petits gourdins et les hachettes.**

Ce type d'arme inflige 1 point de dégât. Elles n'infligent cependant aucun dommage à une zone couverte par une armure lourde. La gravité des blessures subies par ce type d'arme est réduite de 1.

Les armes de trait et armes à feu ont une carte associée (arc ou tromblon) et les munitions sont à fabriquer.

- **Les armes de trait (arbalètes, arcs, frondes...)**
Ce type d'arme inflige 1 point de dégât. Perce les armures. Les projectiles des frondes doivent dépasser la taille d'un orbite humain adulte, être en mousses, et ne rien contenir de dur.
- **Les armes à feu (pistolets, arquebuses, tromblons...)**
Ces armes fonctionnent avec des projectiles nerfs (non fournis par l'organisation) symbolisés par des cartes "munitions" à acquérir en jeu. Pour effectuer un tir, il faut déchirer la carte. Toute carte non intacte sera considérée comme déjà utilisée. Ce type d'arme inflige un point de dégât. **Ces dégâts traversent les armures mais ne font pas perdre de point de protection.** Seules les armes fonctionnant au souffle sont autorisées (principe d'une sarbacane). Vous pourrez trouver différents type d'armes à feu en jeu comme le tromblon (du pistolet au mousquet, du moment qu'ils ne tire qu'un seul projectile à la fois), le tromblon double (tire deux projectiles à la fois) et le tromblon grand format (sert de base pour les canons). Pour les utiliser, il est nécessaire de posséder la carte associée à votre arme.

Les armes de siège sont à fabriquer en jeu et ont une carte associée.

- **L'artillerie (balistes, catapultes...)**
Ce type d'arme inflige des dégâts considérables. Un personnage touché par ce type d'arme (même sur le bouclier) ou par un rebond subit une annonce « Coma ». Une pièce d'artillerie sur laquelle on a placé une cordelette parcourue de nœuds est sabotée et ne peut plus servir avant d'être réparée chez un menuisier.
- **Le canon**
Le canon fonctionne comme les autres artilleries, sauf que la victime du tir doit tenter de toucher les personnes autour d'elle en tombant. Toutes les personnes touchées et la victime du tir subissent une annonce « Coma ». Un canon nécessite un boulet de canon pour faire feu. Un canon sur lequel on a placé une cordelette parcourue de nœuds est saboté et ne peut plus servir avant d'être réparé chez un forgeron.

Les Gros projectiles ne sont pas à fabriquer en jeu et ne sont pas associés à une carte.

- **Les « Gros Projectiles » (rochers en mousse/latex > supérieur à un diamètre de 50cm, enclumes...)**
Ce projectile ne peut être lancé que de haut en bas à maximum 3 mètres de distance. Une personne touchée subit l'annonce « coma ».

Les mines sont à fabriquer en jeu mais ne sont pas associées à une carte.

- **Les mines « Explosion de Pétard » :**

Les piègeurs utilisent des pétards ficelle (non fournis par l'organisation) pour piéger les joueurs. Si vous déclenchez un piège et que le pétard explose, vous subissez un « KO » et vous perdez 1 PV. Même si le pétard est à quelques mètres, il suffit que ce soit vous qui l'ayez déclenché.

Les armures

Les armures absorbent un certain nombre de coups par localisation.

Tenez bien compte de l'endroit touché. Par exemple, une personne touchée à la main ne bénéficie de la protection de son armure que si sa main est effectivement armurée. Et ce, quand bien même elle porterait une armure sur le bras. Lorsqu'une armure a arrêté le ou les coups qu'elle offre sa protection, elle ne protège plus la zone en question jusqu'à ce que le personnage ait ***pris du repos***. Si un personnage subit une touche sur une partie qui n'est plus protégée, il subit **une blessure** (*voir le paragraphe consacré aux blessures*).

Une armure de mauvaise facture est détruite sur la zone touchée dès qu'elle subit une touche avec annonce.

Il y a 3 niveaux d'armure. Un bouclier ou une armure est considérée comme de mauvaise facture ou usée tant qu'elle n'est pas associée à la carte correspondante. Il faut 1 carte armure pour une armure légère, 2 pour une armure intermédiaire, et 3 pour une armure lourde.

- **Armure légère**

L'**armure légère** protège du premier coup (**pas les armes de trait**).

Pour obtenir la protection d'une armure légère, la zone doit être protégée par au moins du cuir rigide, du matériel matelassé, ou de la fourrure animale.

- **Armure intermédiaire**

L'**armure intermédiaire** protège du premier coup (**pas les armes de trait**), elle diminue aussi la gravité des blessures reçues par le porteur de 1 degré.

Pour obtenir la protection d'une armure intermédiaire, la zone doit être protégée par au moins une superposition de deux éléments suivants : lamelles d'acier espacées, cuir rigide, matériel matelassé ou fourrure animale.

- **Armure lourde**

L'**armure lourde** protège des deux premiers coups (**y compris les armes de trait**).

Elle diminue aussi la gravité des blessures reçues par le porteur de 1 degré.

Pour obtenir la protection d'une armure lourde, la zone doit être protégée par au moins une cotte de maille, de la plaque d'acier, ou des écailles d'acier superposées.

Une superposition d'armures lourdes immunise la zone aux armes de trait et de jet. Ce type d'armes ne fait donc perdre aucun point de protection à l'armure.

- **Armure d'exception**

Lorsque vous avez les pièces d'armures correspondants à l'équipement d'armure lourde, vous pouvez acquérir une pièce d'armure d'exception en plus, qui vous permettra de résister à toutes les frappes sans annonce (uniquement sur les coups reçus sur l'armure lors de combats au corps à corps). Le savoir pour fabriquer des armures d'exception se trouve sous forme de parchemins expliquant comment fabriquer la pièce d'armure, il faut avoir ce parchemin sur soi

pour pouvoir fabriquer cette pièce à l'armurerie.

Il existe la carte équipement d'exception qui représentera votre pièce d'armure lorsqu'elle sera améliorée à son maximum.

- **Boucliers**

Les boucliers de bonne facture ne sont détruits que par l'annonce "crash".

Un bouclier de mauvaise facture est détruit à la première annonce qui le frappe.

Un bouclier d'exception résiste à l'annonce "crash". Le savoir pour fabriquer des boucliers d'exception se trouve sous forme de parchemins expliquant comment fabriquer le bouclier, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir le fabriquer à la menuiserie.

Il existe la carte équipement d'exception qui représentera votre bouclier lorsqu'il sera amélioré à son maximum.

Entretien des armures

Une armure retrouve sa capacité de protection après une **prise de repos**. Une simulation d'entretien même brève est évidemment la bienvenue. Cependant, après chaque jour où une armure a servi en combat, l'armure baisse d'un niveau de protection à moins d'être entretenue par un armurier. Cependant, une armure continue de protéger comme une armure légère quoi qu'il arrive (à condition d'avoir au moins une carte "pièce d'armure").

Les armures légères ne doivent donc pas être entretenues chez un armurier.

Entretenir une armure intermédiaire nécessite : 1 minerais de fer + 1 cuir.

Entretenir une armure lourde nécessite : 2 minerais de fer + 1 cuir.

Entretenir une armure d'exception nécessite : 3 minerais de fer + 2 cuirs.

	Points de protection	Diminue la blessure	Arrête les flèches
Armure légère	1	Non	Non
Armure intermédiaire	1	Oui	Non
Armure lourde	2	Oui	Oui
Armure d'exception	2	Oui	Immunié

3/ Blessures, soins et mort

Subir une blessure (Voir le récapitulatif plus bas)

Un personnage possède 1 point de vie par localisation de base, auxquels s'ajoutent éventuellement ceux liés aux compétences et à la race. Lorsqu'un personnage est touché sur une zone non protégée, il perd 1 point de vie et il simule une blessure.

- Si le personnage n'a plus de points de vie au torse ou à la tête, le personnage tombe inconscient et ne peut qu'émettre des gémissements. Il subit un **traumatisme** (voir "Les traumatismes").

Un personnage inconscient ne peut être déplacé que par deux autres personnages. Vous subissez l'annonce "**coma**" jusqu'à ce qu'un Traumatologue tente de vous soigner dans les 15 minutes qui suivent la blessure. Au bout de ces 15 minutes, vous êtes **mort**. (Voir "**La mort**").

- Si le personnage n'a plus de points de vie sur une autre localisation, le membre touché devient inutilisable, sauf si vous décidez d'**ignorer la blessure**. Vous devez avoir un diagnostic pour connaître la gravité de la blessure.
- Si le personnage a encore des points de vie sur la localisation après avoir subi une blessure, alors il s'agit d'une blessure bénigne.

Le membre touché devient inutilisable même s'il vous reste des points de vie, sauf si vous décidez d'**ignorer la blessure**. Si une de ces localisations n'a plus de points de vie, vous ne subissez pas l'annonce "**coma**".

Ignorer la blessure

À tout moment, après avoir pris une blessure, un joueur peut décider de l'ignorer et continuer à se battre. Cependant, la blessure sera **aggravée d'un niveau** lorsqu'elle sera évaluée après le combat. Le joueur doit prendre la décision d'ignorer une blessure au moment où il la reçoit.

Un personnage ne peut ignorer qu'une seule blessure par combat.

Dès que la même localisation est blessée à nouveau, elle est inutilisable. La localisation aura reçu deux blessures, l'une des deux étant augmentée d'un niveau de gravité.

Établir un diagnostic

Ce système se voulant réaliste, il se peut qu'il paraisse complexe au premier abord. Nous conseillons donc aux joueurs voulant pratiquer les soins de conserver ce résumé avec eux. Nous avons choisi d'adopter le système du « Sac de Billes » comme moyen de détermination de la gravité des blessures. Il y a la même proportion de billes dans tous les sacs : 6 blanches, 3 rouges, 2 brunes, 1 noire et 1 verte.

Un personnage qui a la compétence « **Traumatologue** » va pouvoir déterminer la gravité d'une blessure en demandant au blessé de tirer une bille dans le sac. La couleur de la bille tirée au sort désigne la gravité de la blessure.

- **Blanche** pour une blessure légère, ou superficielle s'il ne s'agissait pas du dernier PV.
- **Rouge** pour une blessure grave.
- **Brune** pour une blessure critique.
- **Noire** pour une blessure mortelle.
- **Verte, la blessure s'infecte**, et on retire une autre boule pour en connaître la gravité.

Le niveau de la blessure ainsi désigné est ensuite modulé selon l'arme qui a causé la blessure et d'autres circonstances.

Modulation des blessures

- Blessure par arme improvisée, courte, de jet, de trait : **-1 en gravité**.
- Porter une armure intermédiaire ou lourde sur la zone touchée : **-1 en gravité**.
- Blessure par arme à 2 mains : **+1 en gravité**.
- Ignorer la blessure : **+ 1 en gravité**.
- Poison : **+ 1 en gravité**.

Une blessure pour laquelle le patient ne peut définir l'arme ne subit pas de modificateur

d'arme. **Une fois le niveau de la blessure déterminé, la bille est remplacée dans le sac.**

Notez que le terme « bille » est générique. Celle-ci peut être remplacée par des osselets, des dés, des cailloux etc., pour peu que ces éléments soient identiques en taille et en poids.

Chaque joueur qui possède la compétence Traumatologie devra donc se munir d'un petit sac et de 6 blanches, 3 brunes, 2 rouges, 1 noire et 1 verte, ainsi que 5 billes de réserve (une de chaque couleur). Les billes de réserve pourront être ajoutées dans le sac du joueur par l'organisation si les conditions se présentent en jeu.

Les blessures superficielles

Une blessure peut être de plusieurs types :

- **Blessure bénigne : égratignures et contusions**

Le personnage a été touché, mais il a encore des points de vie sur la localisation, la victime souffre, mais la blessure ne nécessite rien d'autre qu'une minute pour se résorber. ***Une blessure bénigne ne s'aggrave pas et ne s'infecte pas.***

- **La blessure légère**

Elle handicape le porteur jusqu'à la fin de sa prochaine phase de repos à moins qu'elle soit soignée.

Si elle est située au bras, celui-ci ne peut plus servir à porter des coups, armer une arme, parer des coups. Il est cependant possible d'utiliser le bras pour des actions non violentes.

Si elle est située à la jambe, la personne boite. Elle peut marcher rapidement mais pas courir. Une personne avec une blessure légère aux deux jambes peut marcher lentement avec l'aide d'une autre personne.

Si elle est située au torse, la personne est essoufflée et ne peut pas courir.

Si elle est située à la tête, la personne est sonnée et confuse. Si elle est lanceuse de sort, elle doit tirer deux boules blanches dans son sac pour réussir un sort. Seule l'une d'elle est consommée. L'autre retourne dans le sac.

Une blessure légère ne s'aggrave pas, mais peut s'infecter.

Les Traumatismes

Les traumatismes s'aggravent à la fin de la période en cours. Les blessés et les médecins auront donc un temps de réaction variable avant l'aggravation de la blessure, en fonction du temps qu'il reste avant la fin de la période.

Si le blessé est dans le **coma**, vous devez retirer les billes blanches du sac car la blessure est automatiquement plus grave que la blessure légère.

- **La blessure grave**

Elle handicape son porteur jusqu'à ce qu'elle soit soignée et s'aggrave à la fin de chaque période. Une fois soignée, la blessure est stabilisée, mais le blessé devra porter une atèle et/ou un bandage jusqu'à la fin de la période.

Si elle est située au bras, celui-ci ne peut plus servir.

Si elle est située à la jambe, la personne boite et ne peut plus courir, et uniquement marcher lentement avec l'aide d'une autre personne.

Si elle est située au torse, la personne est essoufflée et ne peut pas courir.

Si elle est située à la tête, la personne perd connaissance 5 minutes avant de reprendre ses

esprits. Si elle est lanceuse de sort, elle doit tirer deux boules blanches dans son sac pour réussir un sort. Seule l'une d'elle est consommée, l'autre retourne dans le sac, jusqu'à la fin de la période.

- **La blessure critique**

Elle handicape son porteur jusqu'à ce qu'elle soit soignée et provoque la mort de la victime à la fin de la période. Une fois soignée, la blessure est stabilisée, mais le blessé devra porter une atèle et/ou un bandage jusqu'à la fin de la période.

Un personnage en état critique ne peut pas se battre, courir, ou lancer des sorts.

Il ne peut se déplacer que très lentement en gémissant ou avec l'aide d'une autre personne.

- **La blessure mortelle**

Un personnage qui subit une blessure mortelle agonise pendant 5 minutes avant de mourir.

Ce type de blessure ne peut être soignée que par un acte de chirurgie ou un moyen magique.

Les Infections

Si une boule verte est tirée lors du diagnostic, cela signifie que la blessure s'est infectée. On tire une autre boule pour déterminer la gravité de la blessure et on remet les deux boules dans le sac. Une blessure infectée ne peut être soignée avant que l'infection soit traitée. Il arrive donc parfois que l'infection empêche le traitement et finisse par tuer le patient. Dans les cas extrêmes, un médecin pourra amputer le membre infecté pour éviter la mort du patient. Une amputation se soigne comme une blessure grave. Une infection peut être traitée par un antidote. Une blessure infectée devient mortelle à la fin de la période.

Soigner les blessures

Lorsque la blessure a été diagnostiquée, un personnage avec la compétence « Traumatologie » peut administrer des soins. La méthode de soin et le rôle play qui y est lié est laissé à l'appréciation du joueur. Il peut s'agir de massage, suture, fumigation, acupuncture, etc., en fonction du personnage qui procure les soins.

Après avoir posé un acte médical pendant au moins une minute, le soigneur tire une boule de son sac.

La boule noire soigne tous les niveaux de blessure.

La boule brune soigne les blessures critiques et inférieures.

La boule rouge soigne les blessures graves et inférieures.

La boule blanche soigne les blessures légères.

Le fait de pratiquer la médecine dans un endroit spécialement aménagé, avec un assistant, augmente la réussite d'un niveau d'efficacité.

On ne peut tenter ce type de soin qu'une seule fois par soigneur sur une même blessure.

Le soigneur recommence l'opération pour chaque blessure du patient.

Si les soins précédents ne fonctionnent pas, il ne reste que deux options pour guérir le patient : la chirurgie ou les moyens magiques.

La chirurgie

La chirurgie est le dernier recours pour soigner une blessure lorsque la traumatologie a échoué. Bien que le nom chirurgie puisse donner l'impression qu'il s'agisse d'une science, la chirurgie en est encore à ses tâtonnements. Il s'agit pour les soigneurs/traumatologues, de bricoler le corps pour lui permettre de rester en vie. Malheureusement ce type d'intervention laisse souvent des traces.

La chirurgie ne peut être effectuée que dans un hôpital ou un lieu fixe qui lui est dédié au centre de chaque camp ou ville. Il est interdit d'effectuer un acte de chirurgie dans un petit chemin et sans le matériel adéquat. Équipez-vous d'un trousseau de chirurgien, de faux sang, de tissus souillés, et de tout ce qui peut vous inspirer pour ce type d'action.

Après avoir simulé une opération pendant quelques minutes, le soigneur tire une boule dans son sac.

La boule noire signifie que l'opération s'est bien déroulée, la blessure est soignée.

La boule brune signifie que l'opération a partiellement réussi. La blessure est soignée, mais le personnage souffre d'une séquelle temporaire.

La boule rouge signifie que l'opération a réussi de justesse. La blessure est soignée, mais le personnage souffre d'une séquelle permanente.

La boule blanche signifie que l'opération a échoué. Le blessé meurt 1 minute après le tirage de la boule. À ce stade, même la magie ne peut plus sauver le patient.

Si vous souhaitez monter en niveau dans l'art d'exercer cette pratique, nous vous invitons à vous rapprocher de l'hôpital officiel de la ville de Fort Espérance, connu et exerçant sous un autre nom en jeu. À vous de jouer.

Si vous avez perdu votre carte chair, le chirurgien (traumatologue) peut vous opérer pour vous soigner, mais pour cela il aura besoin d'une ressource chair ou animale (1 carte).

Séquelles

Lorsqu'un personnage subit une séquelle, c'est toujours le joueur qui décide du type de séquelle. Il doit par contre en informer le médecin qui a pratiqué l'opération. Les séquelles peuvent prendre beaucoup de formes différentes. Libre à vous de choisir ce qu'il vous plaît, du moment que cela diminue votre personnage, et ajoute à votre jeu. Il est préférable de choisir une séquelle liée à la zone blessée.

Les séquelles temporaires durent jusqu'à la fin du rassemblement.

Ce type de séquelles étant limité dans le temps, vous pouvez en choisir qui soient particulièrement marquantes. Par exemple, le fait d'être aveugle s'il ne reste que deux heures de jeu est plus jouable que de choisir cette séquelle de manière permanente.

Les séquelles permanentes sont... permanentes !

Ce type de séquelles doit être choisi avec attention car le joueur doit être conscient qu'il ou elle devra le jouer de manière permanente. Il sera plus simple de jouer la paralysie d'un membre ou l'impossibilité de courir que le fait d'être aveugle.

Une localisation autre que la tête ou le tronc qui subit à nouveau une séquelle doit être amputée. Le personnage devra donc simuler la perte de ce membre ou porter une fausse prothèse (crochet, jambe de bois et béquille, canne, etc.).

Exemples de séquelles par localisation

Tête : Borgne, muet, bave incontrôlée, trouble psychologique (haine, phobie, désordre mental...), incapacité à utiliser une compétence mentale, maladie, etc.

Tronc : Essoufflement, trouble psychologique (haine, phobie, désordre mental...), incapacité à utiliser une compétence mentale ou physique, perte d'un point de vie, incapacité à porter une armure lourde, maladie, etc.

Bras : Tremblements, paralysie, mouvements incontrôlés, perte de force, incapacité à utiliser une compétence physique, perte d'un point de vie, incapacité à porter une armure lourde, etc.

Jambe : Claudication, tremblements, paralysie, mouvements incontrôlés, perte de force, incapacité à utiliser une compétence physique, perte d'un point de vie, incapacité à porter une armure lourde etc.

Tableau récapitulatif

Type de blessure	Couleur de la boule du 1er tirage	Évolution	Soignée par	Rééducation après les soins
Bénigne	Blanche	Soignée, après le repos	Tirage d'une boule de n'importe quelle couleur par un traumatologue, ou une période de repos	Pas nécessaire
Légère	Blanche	Soignée, après le repos	Tirage d'une boule de n'importe quelle couleur par un traumatologue, ou une période de repos	Pas nécessaire
Grave	Rouge	Devient critique à la fin de la période	Tirage d'une boule de couleur noire, brune ou rouge par un traumatologue. Ou chirurgie	Atèle ou bandage sur la localisation blessée jusqu'à la fin de la période
Critique	Brune	Provoque la mort à la fin de la période	Tirage d'une boule de couleur noire ou brune par un traumatologue. Ou chirurgie	Atèle ou bandage sur la localisation blessée jusqu'à la fin de la période
Mortelle	Noire	Provoque la mort dans les 5 minutes	Tirage d'une boule de couleur noire par un chirurgien	Atèle ou bandage sur la localisation blessée jusqu'à la fin de la période
Infection	Verte	Provoque la mort à la fin de la période	Antidote	Pas nécessaire

La mort

Si vous subissez une blessure au torse ou à la tête et qu'il ne vous reste plus de points de vie, vous subissez l'annonce "coma".

Si on vous a achevé, vous êtes mort (annonce "je t'achève"). La personne qui vous a achevé peut vous demander votre "Carte Tête". La Carte Tête représente "votre tête", comme un trophée ou une preuve demandée pour prouver votre mort. Dessus figure votre nom TI et votre nom TO (elle est fournie à l'inscription et à chaque création de personnage, ou sur votre demande à sa perte). Elle est obligatoire pour symboliser le fait que vous existez.

Si vous êtes en coma et qu'on ne vous a pas achevé, au bout de 15 minutes sans soin, votre personnage meurt. *(En l'absence de montre, estimez un temps assez long ou fixez vous un délai. Par exemple, après avoir chanté une chanson, mon personnage meurt).*

Si votre personnage meurt, il doit se rendre au stand orga à Fort Espérance en tant qu'esprit et y suivre les instructions données, sauf s'il fait partie d'un culte particulier (auquel cas il doit se rendre auprès de celui-ci). Un mort ne se souvient pas des dix dernières minutes de sa vie.

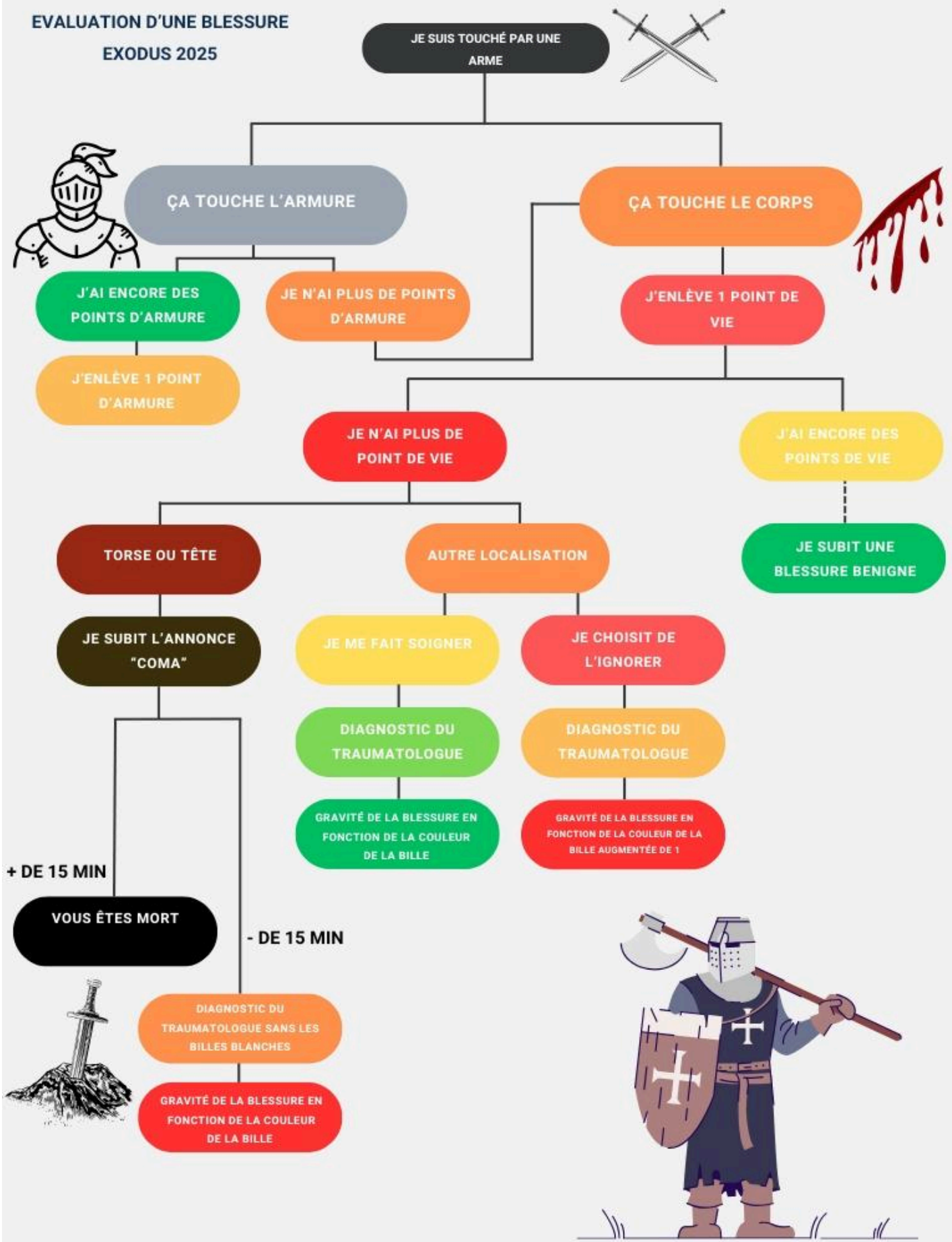
Lorsque vous êtes un esprit, vous croisez les mains devant la bouche pour signifier que vous êtes mort. Vous ne pouvez pas entrer volontairement en interaction avec d'autres joueurs. Certains personnages pourraient avoir une influence sur vous lorsque vous êtes un esprit. Vous devrez alors suivre toutes les injonctions commençant par "Spirit...", ainsi que répondre à ses questions, mais uniquement par oui ou par non en hochant la tête lentement.

Un nouveau personnage doit être différent du précédent et non une copie conforme (du moins suffisamment pour éviter de conserver les possessions, les titres, l'importance du personnage et les placements). Par exemple, un général de guerre ne revient pas en nouveau général de guerre, un duc ne revient pas duc ou assimilé, etc.

On ne peut pas hériter des possessions d'un mort via un placement à la banque ou par une personne. Une fois qu'un personnage meurt, ses possessions disparaissent du jeu sauf si les possessions sur la personne sont récupérées directement à la mort du personnage. Le transfert est toutefois possible du vivant du personnage.

Si vous n'avez pas complété votre Résonance, votre mort peut être définitive (voir le livret de règles Résonances du Voile).

EVALUATION D'UNE BLESSURE
EXODUS 2025



4/ Les Maladies

Dans le jeu, vous pouvez avoir des maladies mentales ou physiques. Vous pouvez les attraper, ou avoir des maladies mentales liées à votre race.

Les maladies mentales

Phobie

Choisir une race parmi celles proposées aux joueurs. Le personnage ne peut jamais rester seul en compagnie de ce type de créatures, et il ne s'y attaquera jamais à moins d'être en surnombre.

Haine

Choisir une race parmi celles proposées aux joueurs. Le personnage atteint de haine envers un type de créatures cherche toujours à les détruire et n'entame jamais de conversation avec un de leur représentant, si ce n'est que pour les insulter. De plus, il pousse ses compagnons à adopter le même comportement.

Besoin irrationnel

Le personnage doit accomplir un acte totalement irrationnel, toujours le même, au moins une fois par jour. Par exemple, se mutiler et s'infliger une blessure en public, s'agenouiller pour prier pendant une minute en plein combat, infliger une blessure à un ami blessé, fuir devant un ennemi qu'il vient de blesser, etc. Ce besoin est choisi par vous, mais **doit** nuire à l'efficacité de votre personnage et gêner son entourage.

T.O.C.

Un personnage qui souffre d'un Trouble Obsessionnel Compulsif a un tic bizarre : il salue les portes, enlace les arbres avant de se rendre quelque part, porte des objets variés comme couvre-chef (casserole...), renifle les gens avant de pouvoir leur parler, fait trois fois le tour de sa chaise avant de s'asseoir... Ce trouble est choisi par vous, mais **doit** nuire à l'efficacité de votre personnage et gêner son entourage.

Syndrome de la tourette

Le personnage insulte systématiquement ses interlocuteurs. Plus la personne à qui elle parle mérite le respect, plus le personnage est grossier avec elle.

Les maladies physiques

Le corps humain fonctionne sur quatre humeurs : le phlegme, la bile, le sang et la lymphe. Une maladie courante (niveau I) attaque une de ces quatre humeurs. Une maladie sérieuse (niveau II) en attaque deux, et une maladie grave (niveau III) en attaque trois. Une maladie qui attaque les quatre est incurable. Il existe un type de remède pour chaque humeur. Pour une maladie courante, il suffit d'appliquer le remède correspondant. Pour une maladie sérieuse, il faut en appliquer deux, et pour une maladie grave, trois. De plus, la guérison d'une maladie courante prend une période, celle d'une maladie sérieuse en prend deux, et celle d'une maladie grave en prend trois. Les remèdes devront être appliqués une fois par période. Les symptômes persistent jusqu'à guérison complète du mal. Les humeurs affectées par la maladie peuvent

être déterminées lorsqu'on possède la compétence "Traumatologue/soigneur". Des points de couleur sont appliqués sur le papier décrivant la maladie. Ils indiquent les humeurs affectées. Après 1 minute d'observations du soigneur sur le corps du malade, le soigneur peut demander la couleur du premier point. Il répète ensuite l'opération jusqu'à découvrir toutes les couleurs présentes sur la carte maladie.

Les humeurs

- Le phlegme (vert) est l'humeur de tous les liquides corporels autres que le sang et des organes autres que le système digestif et le cerveau. Les maladies qui l'attaquent entraînent des problèmes respiratoires, des douleurs de type rhumatismale, etc. On soigne le phlegme par fumigations.

- La bile (orange) irrigue le système digestif. Lorsqu'elle est endommagée, il s'ensuit divers problèmes de digestion (douleurs, constipations, diarrhées, affaiblissement...) On soigne la bile par purge.

- Le sang (rouge) nous est bien connu. Les maladies qui l'affectent se transmettent par blessures et peuvent affaiblir le cœur, ou entraîner des accès de folie. On soigne le sang par saignées.

- La lymphe (blanc) est l'humeur cervicale, intellectuelle. Lorsqu'elle est infectée, il en découle des troubles mentaux (oublis, maux de tête...). Assez curieusement, on la soigne par massage. Le nom et le fonctionnement des quatre compétences remèdes correspondent plus ou moins à une médecine occidentale médiévale. Elles peuvent être remplacées par d'autres techniques sur propositions des joueurs, mais celles-ci doivent toujours comprendre certains désagréments (acupuncture, phytothérapie...).

Mode de transmission

Il y a plusieurs mode de contagion :

- Le contact avec le sang (lors d'une fouille, en aidant un blessé, en soignant quelqu'un...).
- Le contact physique (poignée de main, etc.).
- Transmission aérienne (passer à moins de 1 mètre d'une personne contaminée).

Chaque maladie a un indice de contagion compris entre 0 et 4. Lorsque l'indice est nul, cette maladie n'est absolument pas contagieuse.

Elle est congénitale, c'est une punition divine, ou elle s'attrape en commettant des imprudences.

Si l'indice est de 1 ou plus, elle est contagieuse.

Le patient zéro (celui par qui la maladie fait son apparition) reçoit 10 cartes de la maladie en question multipliées par l'indice de contagion : par exemple, le malade reçoit 20 cartes si l'indice de contagion est de 2.

À chaque fois que le malade croise une personne dans les bonnes conditions de transmission, il lui donne la moitié des cartes qu'il lui reste et lui annonce qu'il ou elle est contaminée. Cette personne transmettra à son tour la moitié de ses cartes maladie à chaque personnage qu'il croise dans les bonnes conditions de transmission, et ainsi de suite.

Une personne qui a contracté une maladie et en a été soignée sera immunisée jusqu'à la fin du rassemblement, du moins pour les modes "classiques" de transmission. Elle pourra toujours la subir de par une malédiction. Les maladies ayant un indice nul ont généralement des modes de transmission spécifiques et ne sont pas concernées par cette règle.

5/ Se nourrir

Pour survivre dans le jeu Exodus, les joueurs devront se nourrir. Chaque joueur doit consommer un nombre de rations par jour, à remettre à votre chef de groupe, de quartier ou de ville. Ces cartes passent alors en TO jusqu'à ce qu'elles soient déposées au stand Orga. La gestion des malus de faim est à gérer de façon autonome sur principe du fair play et du respect des règles.

Un personnage souffre de la faim chaque jour jusqu'à ce qu'il se soit nourri.

Tous les personnages commencent le jeu en souffrant de la faim (à la première participation ou lors de la récréation d'un personnage).

Les rations

- 5 rations à consommer avant le samedi à 16h00.
- 5 rations à consommer avant le dimanche à 16h00 et la fin du jeu.

La faim

Jour 1 : Le personnage est affaibli et ne peut plus porter de coups avec annonces. Chaque nouveau joueur arrive en souffrant de la faim jusqu'à ce qu'il se soit nourri en consommant les 5 rations.

Jour 2 : Le personnage est encore plus affaibli (idem jour 1), ne peut plus courir et tente de trouver de la nourriture coûte que coûte (vol, agression, mendicité, cannibalisme...).

Jour 3 : Le personnage subit les mêmes effets que lors des jours précédents. Il perd 1 PV par période. Lorsqu'il arrive à 0 PV, le personnage meurt de faim. Dans ce cas, il se rend directement au stand orga, **même s'il est membre d'un culte.**

Les cartes consommables sont : **Animal/Chair/Pain/Poisson/Saucisson.** Certaines valent plusieurs rations (inscrites sur la carte).

Manger de la chair

Certaines races très sauvages sont habituées à se nourrir de chair (voir les races), mais la plupart des autres évitent soigneusement cette pratique. En effet, celle-ci a des chances d'affecter de manière permanente le personnage qui s'y adonne. Si votre personnage mange de la chair pour éviter la faim, vous **devez** vous faire diagnostiquer par un médecin, avec le tirage d'une boule dans le sac du soigneur comme pour une blessure. Si la boule est brune ou noire, votre personnage se transforme en **Carnophage**. Vous devez prévenir l'organisation le plus rapidement possible de votre transformation.

Un Carnophage est incapable de se nourrir d'autres choses que de chair. S'il est atteint par la Faim, un carnophage s'attaquera à la première personne isolée pour se nourrir de sa chair. Un carnophage qui meurt se transforme en goule lors de son passage au stand orga.

On ne peut forcer quelqu'un à manger de la chair, le personnage finira par la vomir.

6/ La fouille et les possessions

Lorsque vous êtes mort ou inconscient, d'autres joueurs peuvent vous faire les poches ou même récupérer votre chair .

Fouille des poches : 1 minute

Pour faire les poches d'un joueur, il faut qu'il soit inconscient donc « COMA » ou « KO », ou attaché, en pratique :

Le joueur annonce « fouille » au joueur inanimé, celui-ci se doit de donner toutes ses possessions TI au bout d'une minute, exceptés les pièces d'armure, armes, et morceaux de chair qui sont à enlever par le fouilleur sur le mousqueton).

Il est interdit de dissimuler quoi que ce soit pendant la fouille, le joueur qui fouille doit pouvoir prendre tout ce qui est TI s'il le souhaite, sans difficulté, sauf si le joueur fouillé dispose d'une poche secrète.

Récupérer l'armure : +1 minute/pièce

Vous pouvez voler l'armure d'un personnage inconscient ou attaché.

Il faut une minute par pièce d'armure en plus du temps de fouille de base. Soit 2 minutes pour une pièce d'armure, 3 minutes pour 2, 4 minutes pour 3... Jouez le fait de défaire les boucles, les lacets, etc., sans toutefois réellement les défaire.

Récupérer la chair : +1 minute

Certains joueurs (douteux) vont vouloir récupérer la viande de votre corps, celle-ci sera symbolisée par la carte « Chair » .

Le joueur qui souhaite récupérer votre chair devra utiliser une arme TI pour vous découper un morceau de viande, et devra simuler l'acte pendant 1 minute, en plus du temps de fouille de base. Au bout de ces 2 minutes, le joueur inanimé vous donnera sa carte « Chair ».

Un joueur sans carte « Chair » n'a plus que 1 PV maximum de base.

Pour récupérer une carte chair, allez voir un chirurgien qui pourra vous "greffer" une autre carte « Chair » (ou une carte « Animale » s'il n'a pas de carte « Chair »), dans un espace dédié aux soins.

Le stockage de ses possessions

Votre personnage peut transporter un maximum de 12 ressources.

Vous devez toujours avoir vos possessions avec vous dans votre bourse.

Vous pouvez mettre en commun vos ressources dans un coffre Time In (non fourni) que vous devrez mettre en évidence dans une zone ou une tente Time In de votre campement bien définie, celle-ci sera donc fouillable. Mettre un petit panneau « Time In » bien visible à l'entrée de la tente.

Si vous dormez dans votre tente, vous pouvez dormir avec vos possessions. Votre tente n'est pas Time In, personne ne peut fouiller la tente d'un autre joueur.

Cependant faites attention, il est interdit de stocker ses ressources dans sa tente si vous n'y êtes pas.

Vous pourrez également stocker vos possessions à la banque sous forme d'argent.

À la fin du jeu, vous garderez vos possessions avec vous ou si vous le pouvez, mettez-les en commun dans un coffre de groupe que l'un d'entre vous gardera pour votre prochaine participation. Vous pouvez aussi préférer la sécurité d'un coffre de la banque.

Nous ne récupérons pas les possessions à la fin du jeu. **Vous aurez simplement à nous remettre votre fiche de personnage.**

Un membre de chaque groupe devra remettre le samedi et le dimanche à 16h les cartes de nourriture et autres consommables au stand orga.

7/ L'esclavagisme

Réduire un joueur en esclavage

- Pour cela, un bateleur doit attacher le joueur.
- Puis un bourreau doit le torturer psychologiquement (role play et selon les mêmes règles que la torture habituelle au niveau du temps).
- Il lui met ensuite un collier d'esclave fabriqué par un forgeron. Une fois que le joueur porte le collier d'esclave, il est soumis à son maître et doit obéir à ses ordres pendant une heure entière, plus ou moins selon l'activité et le role play à jouer (il faut que cela reste cohérent). L'esclave est représenté par une carte "collier d'esclave", qui peut être vendue, échangée... et qui représente le travail de l'esclave lors des récoltes.

Ce que peut faire un esclave

- Un esclave peut être envoyé au combat et compléter les rangs de votre armée mais n'obéira qu'à vous.
- Un esclave peut aussi tout simplement réaliser des tâches quotidiennes (servir à boire, à manger, danser, chanter...).
- Un esclave peut être vendu à un autre joueur et devra alors lui obéir comme à un nouveau maître. La transition de maître devra se faire de façon role play. L'esclave effectuera le reste du temps d'esclavage avec ce dernier.

Une fois que l'esclave a servi pendant une heure, il gagne le droit de reprendre sa liberté. Le collier devient inactif et doit être rendu à l'orga. Un collier ne peut être utilisé plusieurs fois et/ou sur plusieurs personnes.

Le nombre d'esclaves qu'il est possible d'avoir n'est pas limité.

L'esclavagisme est basé sur du role play et du fair play. Il ne faut pas envoyer à la mort systématiquement le joueur devenu esclave. Celui-ci a une vie de joueur, une histoire qu'il veut conserver.

Il faut garder le respect TO de la personne, selon ce qu'il lui est demandé de faire. Vous devrez toujours demander avant à la personne si elle est d'accord. Vous ne pouvez pas vous amuser à humilier une personne TI sans prendre des dispositions avec cette même personne TO.

8/ La bagarre

Il arrive fréquemment que des individus souhaitent se battre sans pour autant utiliser leurs armes. Cette règle est optionnelle et personne ne peut vous forcer à l'utiliser. Si un personnage souhaite se battre avec un ou plusieurs autres, il doit suivre la procédure suivante. Il s'avance vers son ou ses adversaires et demande clairement : "Tu cherches la bagarre?". Si l'adversaire répond "Non", sort son arme, ou fait quoi que ce soit d'autre, la bagarre à main nues s'arrête là.

Si l'adversaire répond : "Oui, je cherche la bagarre!", la bagarre éclate. Les adversaires annoncent discrètement leurs scores de bagarre. Celui qui a le plus haut score gagne. Le gagnant inflige une blessure légère au perdant sans perte de PV. C'est le perdant qui choisit la localisation blessée. Vous pouvez mimer la bagarre puisque vous savez qui va gagner. Rappelez vous de veiller à votre sécurité et à celle des autres participants en toutes circonstances.

Score de bagarre

La base de la Bagarre est votre nombre de PV.

+ bonus de race.

+1 pour la compétence force.

+1 par niveau de bagarre.

+1 par niveau d'art martial.

9/ Les points d'expérience

Dans le jeu, vous pourrez obtenir des cartes « XP » en accomplissant une quête donnée par un PNJ, à la guilde des aventuriers, ou encore en éliminant un PNJ ou un PPJ important. Cependant, vous ne pourrez pas en récupérer auprès des autres joueurs.

Une fois 10 XP collectés, vous pourrez les échanger au stand orga contre un point d'apprentissage. Ce point pourra ensuite être utilisé en jeu pour apprendre une nouvelle compétence auprès d'un PJ, d'un PNJ ou d'un PPJ. Cependant, de cette façon, vous ne pouvez gagner qu'un seul point d'apprentissage supplémentaire à chaque rassemblement. Ainsi, même si vous possédez 30 XP, vous ne pourrez obtenir qu'un seul point d'apprentissage. Les XP restants seront conservés pour les rassemblements suivants.

Enfin, les cartes XP ne sont ni volables ni échangeables, car elles représentent l'expérience fictive acquise par votre personnage.

Partie 3 : Les Compétences

Votre personnage commence le jeu avec des compétences qui le définissent.

À la création de votre personnage, vous pouvez dépenser **15 points de compétence** parmi les différentes vocations.

Les vocations rassemblent un certain nombre de compétences qui définissent un type de personnage à incarner : Artisan, Combattant, Commandant, Gredin, Mage, Savant et Voltigeur.

Pour un réalisme et une immersion plus intense, nous avons fait le choix de limiter la polyvalence des personnages au niveau des compétences.

Vous pouvez choisir 1 vocation gratuitement. Accéder à une autre vocation coûte 2 points de compétence supplémentaires.

Les compétences qui ne sont pas présentes dans les vocations peuvent être apprises simplement en dépensant les points de compétences indiqués. Dans le cas où elles

sont dans une vocation, il faut d'abord dépenser deux points de compétence pour acquérir la vocation, puis ceux correspondant à la compétence.

Les Nomades commencent le jeu avec un point de compétence supplémentaire (à la création du personnage).

À chaque participation, vous débloquez 2 points d'apprentissage à utiliser pour apprendre un niveau d'une compétence **en jeu** auprès d'un PNJ ou d'un autre joueur.

Les points d'apprentissages sont cumulables, si vous n'utilisez pas vos points cette année, vous pourrez les utiliser l'année suivante.

Pour les compétences à un seul niveau, un joueur possédant la compétence peut l'apprendre à un autre joueur en lui faisant passer une formation riche et construite. Le joueur devient votre apprenti pendant au moins 1 heure de jeu pour une compétence qui coûte 1pt, ceci afin de vous pousser à jouer la relation maître-apprenti et de créer du jeu.

Pour certaines compétences qui possèdent plusieurs niveaux d'évolution, vous ne pourrez pas forcément prendre le niveau compagnon ou maître à la création. Ces niveaux seront à apprendre en jeu auprès du PNJ ou PJ référent (voir le détail plus bas).

Pour certaines compétences évolutives, lorsqu'un joueur devient maître (niveau 3), il peut enseigner à son tour les niveaux « apprenti » et « compagnon » à d'autres joueurs. Dans les autres cas, l'apprentissage doit se faire dans les ateliers des artisans des Terres Sauvages.

Lorsque vous enseignez à un autre joueur, l'apprentissage doit durer 1 heure et **doit être noté avec le nom du professeur sur la fiche personnage du joueur.**

Lorsque l'on dit qu'un apprentissage doit durer 1 heure, ce n'est pas forcément passer 1 heure dans un atelier, par exemple l'apprenti peut avoir à trouver une recette, des ressources et des outils avant de se rendre à l'atelier avec son maître. A contrario, il vaut mieux éviter de faire traîner un apprentissage plus que de raison pour ne pas frustrer l'apprenti.

Un joueur ne peut transmettre qu'une fois par événement une compétence à un autre joueur. Autrement dit, il ne peut avoir qu'un seul apprenti par Opus (hormis compétence Enseignement).

Pour certaines compétences de fabrication, il vous faudra trouver des parchemins.

Un joueur sans parchemin ne peut pas fabriquer même s'il connaît la recette.

Pour être utilisés, les parchemins devront être agrafés à la fiche personnage ou dans le livre de recettes personnel du joueur après validation au stand orga.

Une fois que vous décidez d'utiliser un parchemin, celui-ci n'est plus transférable, ni volable. Il symbolise votre savoir-faire et vous est personnel.

Un parchemin qui ne vous intéresse pas ne peut être revendu ou donné à un autre joueur.

1/ Les vocations

Les descriptions des compétences sont disponibles plus bas.

Vocation de l'Artisan

- **Armurier** : 1/1/1pts
- **Aventurier** : opt
- **Bûcheron** : 2pts

- **Chasseur** : 2pts
- **Cueilleur** : 2pts
- **Enseignement** : 1/1/1pts
- **Fabricator** : 1pt
- **Fermier** : 1pt
- **Forgeron** : 1/1/1pts
- **Menuisier** : 1/1/1pts
- **Mineur** : 2pts
- **Pêcheur** : 2pts
- **Vivandier** : 1/1/1pts

Vocation du Combattant

- **Arme à 2 mains** : 1pt
- **Arme à feu** : 3pts
- **Arme à 1 main / Ambidextrie** : 1pt
- **Arme d'hast** : 2pts
- **Arme de jet** : 1pt
- **Arme de trait** : 2pts
- **Armure légère** : 1pt
- **Armure intermédiaire** : 1pt
- **Armure lourde** : 1pt
- **Arts martiaux** : 2/1/1pts
- **Aventurier** : opt
- **Bagarre** : 1pt
- **Bouclier** : 1pt
- **Brise ligne** : 2pts
- **Casque** : 0 pt
- **Endurance**: 1pt
- **Enseignement** : 1/1/1pts
- **Force** : 1pt
- **Perce-mur** : 2pts
- **Résistance** : 2pts

Vocation du Commandant

- **Alphabétisation** : 1pt
- **Aventurier** : opt
- **Casque** : 0 pt
- **Enseignement** : 1/1/1pts
- **Influence (voir règles wargame)** : 2/1/1pts
- **Ingénieur de siège** : 2pts
- **Marchand** : 2/1/1pts
- **Nanti** : 2pts
- **Noblesse** : 3/5/7pts
- **Poche secrète** : 2pts

Vocation du Gredin

- Arme à feu : 3pts
- Arme à 1 main / Ambidextrie : 1pt
- Arme de jet : 1pt
- Arme de trait : 2pts
- Armure légère : 1pt
- Armure intermédiaire : 1pt
- Assassinat : 3pts
- Assommement : 2pts
- Aventurier : opt
- Bagarre : 1pt
- Bateleur : 1pt
- Bouclier : 1pt
- Casque : 0 pt
- Coup de surin : 2pts
- Enseignement : 1/1/1pts
- Esclavagiste : 2pts
- Évasion : 2pts
- Infiltration : 1pt
- Torture : 2pts
- Voleur : 1pt

Vocation du Mage (voir Partie 4 “La magie”)

- Alphabétisation : 1pt
- Aventurier : opt
- Écriture des parchemins 3pts
- Enseignement : 1/1/1pts
- Lecture des parchemins : 3pts
- Magie profane : 3pts
- Magie sans erreur : 2 pts
- Méditation : 3pts
- Sacrifice : opt
- Sphères de magie : opt
- Transcendance : 3 pts

Vocation du Savant

- Alchimiste : 3pts
- Alphabétisation : 1pt
- Aventurier : opt
- Casque : 0 pt
- Écriture des parchemins 3pts
- Enseignement : 1/1/1pts
- Herboriste : 3 pts
- Lecture des parchemins : 3pts
- Magie profane : 3pts

- Magie sans erreur : 2 pts
- Méditation : 3pts
- Transcendance : 3 pts
- Traumatologue/soigneur : 1/1/1pts

Vocation du Voltigeur

- Arme à feu : 3pts
- Arme à 1 main / Ambidextrie : 1pt
- Arme de jet : 1pt
- Arme de tir : 2pts
- Armure légère : 1pt
- Armure intermédiaire : 1pt
- Arts martiaux : 2/1/1pts
- Assommement : 2pts
- Aventurier : opt
- Bagarre : 1pt
- Botte : 2pts
- Bouclier : 1pt
- Casque : 0 pt
- Endurance: 1pt
- Enseignement : 1/1/1pts
- Escrime : 2pts
- Résistance : 2pts
- Sapeur : 3pts

2/ Les compétences

Les compétences non-évolutives :

Nom	Points	Vocation(s)	Description
Alchimiste	3	Savant	<i>Prérequis : Posséder la compétence Alphabétisation.</i> Vous avez la connaissance nécessaire pour fabriquer des poudres. Pour fabriquer des poudres, il faut des ressources, mais également une recette. Vous démarrez le jeu avec deux recettes, il vous faudra trouver la connaissance pour savoir fabriquer vos poudres. Le savoir se trouve sous forme de parchemins de recettes, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir faire une poudre. Un parchemin est personnel et ne peut être échangé ou volé.

Alphabétisation	1	Commandant, Mage, Savant	Votre personnage sait lire et écrire. Il n'est pas nécessaire de savoir lire pour les "parchemins de recette", c'est la symbolisation d'un savoir.
Arme à 2 mains	1	Combattant	Vous savez manier une arme à 2 mains.
Arme à feu	3	Combattant, Gredin, Voltigeur	Vous savez manier un tromblon, un pistolet, une arquebuse.
Arme à 1 main / Ambidextrie	1	Combattant, Gredin, Voltigeur	Vous savez manier une arme à 1 main, et vous pouvez en avoir une dans chaque main.
Arme de jet	1	Combattant, Gredin, Voltigeur	Vous savez manier les armes de lancer (couteau, shuriken, hache de jet, etc...).
Arme de trait	2	Combattant, Gredin	Vous savez manier les armes de trait (arc, arbalète, fronde...).
Arme d'hast	2	Combattant	Vous savez manier une arme d'hast.
Armure légère	1	Combattant, Gredin, Voltigeur	Vous pouvez porter une armure légère et savez comment l'entretenir.
Armure intermédiaire	1	Combattant, Gredin, Voltigeur	<i>Prérequis : Posséder la compétence Armure légère.</i> Vous pouvez porter une armure moyenne et savez comment l'entretenir.
Armure lourde	1	Combattant	<i>Prérequis : Posséder la compétence Armure intermédiaire.</i> Vous pouvez porter une armure lourde.
Assassinat	3	Gredin	Lorsque vous combattez uniquement à la dague, vous pouvez assassiner quelqu'un en lui faisant une lacération en croix dans le dos et annoncer "Coma".
Assommement	2	Gredin, Voltigeur	Vous avez la possibilité d'assommer un autre joueur, par derrière, sans qu'il vous voit, avec une arme de moins de 60cm en prononçant l'annonce « KO ». L'assommement ne fonctionne pas si la personne porte un casque.
Aventurier	0	Toutes	Vous faites partie des aventuriers de la Guilde des Lames, qui vous permet d'accomplir des missions pour le compte de la guilde, comme

			l'élimination de monstres, l'accomplissement de quêtes, et des missions diverses.
Bagarre	1	Combattant, Gredin, Voltigeur	Cette compétence peut être acquise jusqu'à 3 fois. Elle donne plus 1 en bagarre.
Bateleur	1	Gredin	Vous pouvez capturer d'autres joueurs. Pour cela, après un KO ou sur consentement du joueur, vous devrez les ligoter à l'aide de petites cordelettes que vous ferez tenir aux prisonniers pour symboliser leurs entraves. Les captifs seront considérés comme détachés au bout de 30 minutes.
Botte	2	Voltigeur	Lorsque vous combattez uniquement à l'épée à une main, vous pouvez annoncer "Perce" une fois par combat.
Bouclier	1	Combattant, Gredin, Voltigeur	Vous savez manier tous les types de boucliers et les entretenir.
Brise ligne	2	Combattant	Lorsque vous combattez avec une arme à deux mains (excepté avec une arme d'hast), vous pouvez annoncer "Bruta Chok" une fois par combat.
Casque	0	Combattant, Commandant, Gredin, Savant, Voltigeur	Vous pouvez porter un casque. Nous conseillons vivement aux personnes souhaitant combattre régulièrement de se munir d'un casque, d'un bonnet épais, d'un chapeau ou de toute autre forme de protection.
Coup de surin	2	Gredin	Lorsque vous combattez uniquement à la dague, vous pouvez annoncer "Perce" à chacun de vos coups.
Écriture des parchemins	3	Mage, Savant	<i>Prérequis : Posséder la compétence Lecture des parchemins.</i> Cette compétence permet de transférer un de ses sorts dans un parchemin. On ne peut transcrire que des sorts de niveaux égaux ou inférieurs à son niveau dans cette compétence. Pour écrire un parchemin, il faut lancer 3 fois le sort voulu sur le parchemin en étant auprès du PNJ référent. Ces sorts peuvent être lancés par des individus différents

			possédant la compétence, mais ils doivent dans ce cas être lancés dans un intervalle de 3 minutes . Si l'un des sorts échoue, l'enchantement est raté. Elle peut être prise jusqu'à 3 fois.
Endurance	1	Combattant, Voltigeur	Une blessure mortelle tue le personnage en 15 minutes plutôt qu'en 5. Endurance permet d'éviter l'aggravation en cas d'ingestion de poison ou de blessure empoisonnée.
Esclavagiste	2	Gredin	<p><i>Prérequis : posséder la compétence Torture.</i></p> <p>Après avoir torturé sa victime, le bourreau peut parvenir à soutirer des informations et asservir le joueur. Un esclave peut produire et utiliser les compétences que son personnage possède. Au bout d'une heure, l'esclave récupère ses facultés et trouve un moyen de s'évader. Il reprend alors sa vie d'avant. Pour asservir un esclave, il faut un collier d'esclave que celui-ci devra porter de façon visible.</p> <p>On ne peut pas asservir deux fois de suite la même personne dans la journée.</p> <p>Vous avez appris la technique permettant d'asservir de façon pérenne votre victime, après 15 minutes de torture le joueur devient un esclave docile que vous pouvez commercialiser en vous servant de la carte « Collier d'esclave » qui matérialisera l'asservissement du joueur.</p> <p>Le joueur, une fois asservi, devra jouer son rôle d'esclave pendant 1h00, puis, à la fin de cette période, il devra donner sa carte « Collier d'esclave » à son propriétaire actuel ou, si elle ne se trouve pas à proximité, au joueur le plus proche (nécessite un collier d'esclave).</p> <p>Quelques règles relatives aux esclaves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un esclave est volable. Si le propriétaire de l'esclave, son tuteur ou la personne le prenant en charge est réduite au silence (K.O, paralyse, COMA ...), l'assaillant, ou toute personne passant par là, peut choisir de prendre l'esclave, et ce, sans condition. L'esclave terminera sa période d'esclavage et, si c'est un esclave permanent, donnera sa carte.

			<ul style="list-style-type: none"> - Un esclave à qui l'on n'a pas donné d'ordres, ou laissé à lui-même, peut recevoir des ordres de n'importe quel joueur. - Un esclave ne peut pas recevoir d'ordres d'un autre esclave. - Le collier d'esclave doit être rendu au stand orga dès qu'il devient inutile (quand aucun joueur ne le porte).
Escrime	2	Voltigeur	Lorsque vous combattez uniquement à l'épée à une main, vous pouvez annoncer "Désarmé" une fois par combat.
Évasion	2	Gredin	Vous permet de vous libérer de liens ou de chaînes en 1 minute.
Fabricator	1	Artisan	<p><i>Prérequis : Posséder les compétences Forgeron niveau 1 et Menuisier niveau 1. Vous permet de fabriquer des objets particuliers à partir de parchemins à trouver en jeu.</i></p> <p><i>Vous pouvez construire : un dirigeable, une armure mécanique, des canons, des filets, une chaudière à vapeur, une voile de bateau, un char, un sous-marin, de la corde, un ballon, une boussole, un gouvernail, des pièces de machine.</i></p> <p>Lieu de production : Ateliers des artisans des Terres Sauvages.</p>
Force	1	Combattant	Votre personnage est particulièrement fort. Il est capable de déplacer un blessé inconscient tout seul. Il est capable de transporter 20 ressources au lieu de 12. Force ajoute 1 à votre chiffre de bagarre.
Herboriste	3	Savant	<p><i>Prérequis : Posséder la compétence Cueilleur.</i></p> <p>Vous avez la connaissance nécessaire pour fabriquer des potions. Pour faire des potions, il faut des ressources, mais également une recette. Vous démarrez le jeu avec deux recettes, il vous faudra trouver la connaissance pour fabriquer vos potions. Le savoir se trouve sous forme de parchemins de recettes, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir faire une potion. Un parchemin est personnel et ne peut être échangé ou volé. Les potions devront être</p>

			concoctées au laboratoire où il vous faudra amener vos ingrédients.
Ingénieur de siège	2	Commandant	Vous savez manipuler des armes de siège (baliste, catapulte, bélier, et canon) et aussi les saboter. Pour pouvoir utiliser un canon, vous devez posséder la compétence Arme à feu en plus d'Ingénieur de siège. Vous pouvez saboter une pièce d'artillerie en y plaçant une cordelette parcourue de 3 nœuds (non fournie par l'organisation). L'arme de siège devra alors être réparée chez un menuisier ou un forgeron s'il s'agit d'un canon. Vous savez poser des mines.
Infiltration	1	Gredin	Votre personnage est capable de trouver les failles dans les défenses d'un endroit. Vous pouvez utiliser les passages fermés par une toile de jute en vous glissant dessous. Cette compétence ne rend pas invisible, il vous faudra donc être discret.
Lecture des parchemins	3	Mage, Savant	<i>Prérequis : posséder la compétence Alphabétisation.</i> Cette compétence permet : - De lancer un sort écrit sur un parchemin sans consommer de mana (pas de tirage de boules) ni de composantes et ce même si le sort ne fait pas partie de sa sphère de magie. Il suffit pour se faire, de lire le quatrain inscrit sur le parchemin en terminant par l'incantation. On ne peut lancer qu'un sort ayant un niveau égal ou inférieur à sa maîtrise de la compétence. - D'autre part, il permet d'apprendre un sort inscrit sur un parchemin, à condition d'avoir un degré de compétence égal ou supérieur à celui du sort et de posséder la sphère de magie à laquelle il est lié. Elle peut être prise jusqu'à 3 fois.
Magie profane	3	Mage, Savant	Votre personnage est capable de manipuler les courants astraux à ses risques et périls pour produire des effets magiques. Il s'agit de la sphère la plus courante de la magie. Elle donne au joueur 1 boule blanche, 1 boule noire, et 1 boule rouge (voir la Partie 4 sur la magie).

Magie sans erreur	2	Mage, Savant	Cette compétence matérialise une meilleure maîtrise de sa mana par le mage. Elle permet au mage d'enlever une boule noire de son sac. Il doit toujours rester une boule noire dans le sac. Elle peut être prise jusqu'à 3 fois.
Méditation	3	Mage, Savant	En vous rendant au cercle de méditation qu'il vous faudra trouver dans le jeu , votre personnage peut puiser dans les sources astrales pour récupérer 3 boules de magie blanches par jour.
Nanti	2	Commandant	Vous vous êtes constitué un bas de laine. Vous commencez le jeu avec 10 sauvageons. Cette compétence peut être prise jusqu'à 3 fois, et ne peut pas être apprise en jeu : elle n'est donc disponible qu'à la création.
Perce-mur	2	Commandant	Lorsque vous combattez avec une arme à deux mains (excepté avec une arme d'hast), vous pouvez annoncer "Crash" une fois par combat.
Poche secrète	2	Commandant	Vous avez pris l'habitude de cacher votre monnaie dans un endroit incongru. Lors d'une fouille, vous remettez vos ressources et objets, mais vous pouvez conserver votre argent. Une poche secrète ne peut pas contenir plus de 100 sauvageons. L'excédent doit être remis en cas de fouille.
Résistance	2	Combattant, Voltigeur	Vous êtes plus résistant, vous avez 1PV supplémentaire.
Sacrifice	0	Mage	Cette compétence permet de sacrifier définitivement une partie du physique, du mental ou de l'âme du personnage pour gagner 2 points de compétence à la création du personnage. On ne peut sacrifier qu'à la création de personnage et toujours dans des secteurs différents, on ne peut donc sacrifier son physique, son mental ou son esprit qu'une fois. On ne peut gagner au maximum que 6 points de création grâce à cette compétence.

			<p>Sacrifice physique : Faiblesse : +1 en gravité pour chaque blessure subie par le personnage.</p> <p>Sacrifice mental : Maladie mentale : voir Maladies mentales.</p> <p>Sacrifice spirituel : Possédé : L'esprit du personnage s'est aventuré trop loin dans les royaumes de la magie. Il en est revenu, mais pas seul. Au début de chaque rassemblement, un personnage recevra une injonction verbale ou écrite de la part des organisateurs avec une mission à remplir. Le sorcier ajoutera une boule rouge dans son sac au début du rassemblement.</p> <p>Le sacrifice est définitif.</p>
Sapeur	3	Voltigeur	<p>Vous savez vous infiltrer dans un camp en utilisant la zone d'infiltration. Vous savez créer une brèche dans des fortifications ou réparer une fortification qui a subi des dommages.</p> <p>La zone de brèche est matérialisée par une toile de jute fixée par 10 nœuds. Cette toile de jute doit être fixée par 10 nœuds de cordelette (les nœuds peuvent être complexes, mais veillez à ne pas exagérer). Si un personnage sapeur défait les 10 nœuds, il crée une brèche dans la palissade. Une brèche ne peut être réparée que par un personnage ayant la compétence Ingénieur, Menuisier ou Sapeur. Vous savez poser des mines.</p>
Sphères de magie	0	Mage	<p>L'ouverture d'une sphère de magie donne accès aux sorts compris dans cette liste. Les personnages possédant la compétence Transcendance commencent avec la liste des sorts de magie profane. Ils pourront en découvrir d'autres en jeu par le biais d'artéfacts, de grimoires ou autres. L'ouverture d'une nouvelle sphère de magie provoque systématiquement l'apparition d'une maladie mentale chez le personnage.</p>
Torture	2	Gredin	<p>Votre personnage est capable d'infliger la torture à un autre personnage pour lui soutirer des informations ou en faire un esclave. Ce personnage doit être entravé ou incapable de se défendre. Votre personnage peut simuler la torture pendant minimum 1 minute pour</p>

			obliger un personnage à répondre à une question précise, avec l'annonce "Vérité". Le personnage peut résister à la torture en acceptant une séquelle permanente. Dans ce cas, il pourra annoncer "Résist" à toute séance de torture où on lui poserait la même question.
Transcendance	3	Mage, Savant	<i>Prérequis : avoir la compétence Magie profane.</i> Cette compétence est indispensable pour lancer un sort. Elle matérialise le fait de savoir canaliser sa mana. Chaque achat de cette compétence ajoute 5 boules blanches, 1 noire et 1 rouge dans le sac du Sorcier. Elle peut être prise jusqu'à 3 fois.
Voleur	1	Gredin	Vous pouvez voler en jeu : <ul style="list-style-type: none"> - La monnaie ; - Les armes et les armures via leurs cartes ; - Les objets étiquetés TS. <i>*Le vol dans les bourses :</i> Vous pouvez voler discrètement la monnaie dans la bourse d'autres joueurs en y attachant 3 pinces à linge marquées d'un symbole coloré qui vous est propre (que vous devez apporter). Vous pouvez solliciter une personne tierce pour réclamer le butin. Une victime qui se rend compte qu'elle a des pinces à linges sur sa bourse doit les ramener au stand orga avec le contenu qui a été volé. <i>*Le vol à l'étalage :</i> Il est possible de braquer la caisse de tout commerce en posant 5 pinces à linge marquées d'un symbole coloré qui vous est propre dessus (uniquement si vous avez la compétence voleur). Que vous soyez auteur ou victime, nous comptons sur votre fair play.

Les compétences évolutives :

Pour une compétence évolutive, vous pourrez prendre à la création du personnage jusqu'au troisième niveau D'UNE compétence. Sauf pour les compétences Forge, Vivandier et

Menuisier qui ne peuvent être prises qu'au niveau 1. Les autres compétences évolutives démarrent au niveau 1.

Nom	Points	Vocation(s)	Description
Armurier	1/1/1	Artisan	<p>Vous avez la connaissance nécessaire pour fabriquer des armures. Pour fabriquer une armure, il faut des ressources, mais également un savoir-faire. Le savoir pour fabriquer des armures d'exception se trouve sous forme de parchemins expliquant comment fabriquer la pièce d'armure, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir fabriquer cette pièce à l'armurerie. Un parchemin est personnel et ne peut être échangé ou volé.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous pouvez réparer une <i>pièce d'armure</i> en 10 minutes.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Apprenti. Vous pouvez fabriquer une <i>pièce d'armure</i> ou un <i>casque</i> en 30 minutes.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Compagnon. Vous pouvez fabriquer une <i>pièce d'armure</i> en 15 minutes ou une <i>pièce d'armure d'exception</i> en 30 minutes.</p> <p>Outil requis : le marteau (à crafter en jeu).</p> <p><i>Lieu de travail : La forge.</i></p>
Arts Martiaux	2/1/1	Combattant, Voltigeur	<p>Votre personnage a été formé au combat à mains nues.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous gagnez +1 en bagarre.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : Vous gagnez +1 en bagarre. Vous infligez une blessure grave à la place d'une blessure légère lorsque vous gagnez une bagarre. Cette blessure fait perdre 1PV.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : Vous pouvez utiliser l'une de vos annonces d'armes à mains nues une fois par jour. Exemple : vous posséder l'annonce "Crash" lorsque vous maniez une arme à deux mains. Vous pouvez donc utiliser cette annonce à mains nues 1 fois par jour. Vous pouvez enseigner le niveau apprenti et compagnon à un autre joueur (à faire valider au stand orga).</p>
Enseignement	1/1/1	Toutes	<p>Vous êtes pédagogue et avez appris à transmettre efficacement vos connaissances, les</p>

			<p>compétences normales et les compétences de niveaux inférieurs à ceux que vous maîtrisez. Vous pouvez donc former un Apprenti si vous n'êtes que Compagnon dans un domaine (dans le cas des compétences évolutives, cela n'est possible que pour celles où c'est stipulé).</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous pouvez apprendre une de vos compétences à + 1 élève.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : Vous pouvez apprendre une de vos compétences à + 3 élèves. Les cours peuvent se faire en groupe.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : Vous pouvez apprendre une de vos compétences à + 5 élèves. Les cours peuvent se faire en groupe.</p>
Forgeron	1/1/1	Artisan	<p>Vous avez la connaissance nécessaire pour fabriquer des armes forgées. Pour fabriquer une arme, il faut des ressources mais également un savoir-faire. Le savoir se trouve sous forme de parchemins expliquant comment fabriquer l'arme d'exception, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir la fabriquer à la forge. Un parchemin est personnel et ne peut être échangé ou volé.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous pouvez réparer une arme brisée en 15 minutes, et fabriquer une arme en 30 minutes. Vous pouvez également fabriquer des outils de travail (faux, pioche, marteau, hache, scie).</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Apprenti. Vous pouvez fabriquer des armes en 30 minutes : vous économisez une ressource à chaque fabrication. Vous êtes capable de produire des balles et des boulets de canon en 15 minutes. Vous êtes capable de produire des cadenas en 15 minutes.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Compagnon. Vous pouvez fabriquer une arme d'exception en 30 minutes. Les armes de niveau Apprenti et Compagnon ne vous prennent plus que 15 minutes pour être forgées. Vous êtes capable de produire des armes à feu et des canons.</p> <p>Outil requis : le marteau (à crafter en jeu). Lieu de travail : La forge.</p>

Influence (voir règles wargame)	2/1/1	Commandant	<p>Votre personnage est formé aux manigances et intrigues de la cour. Il sait jouer de son influence pour se hisser vers les sommets du pouvoir.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous commencez le jeu avec 3 points d'influence supplémentaires.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : Vous commencez le jeu avec 5 points d'influence supplémentaires.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : Vous commencez le jeu avec 12 points d'influence supplémentaires, et vous pouvez enseigner le niveau Apprenti et Compagnon à un autre joueur (à faire valider au stand orga).</p>
Marchand	2/1/1	Commandant	<p>Vous êtes capable de commercer avec la plupart des tribus et cités des régions habitées.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous commencez chaque rassemblement avec 10 ressources communes supplémentaires.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : Vous commencez chaque rassemblement avec 10 ressources communes supplémentaires et 5 rares supplémentaires.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : Vous commencez chaque rassemblement avec 10 ressources communes supplémentaires, 5 ressources rares supplémentaires et 3 parchemins recette. Vous pouvez enseigner le niveau Apprenti et Compagnon à un autre joueur (à faire valider au stand orga).</p>
Menuisier	1/1/1	Artisan	<p>Vous avez la connaissance nécessaire pour fabriquer des objets en bois. Pour fabriquer des objets en bois, il faut des ressources, mais également un savoir-faire. Le savoir se trouve sous forme de parchemins expliquant comment fabriquer les objets d'exception ou insolites, il faut avoir ce parchemin sur soi pour pouvoir fabriquer l'objet à l'atelier de menuiserie. Un parchemin est personnel et ne peut être échangé ou volé. Un menuisier peut construire :</p> <p><i>Objet décoratif, Banc, Table, Bouclier, Arc/arbalete, Coque de bateau, Gouvernail, Arme de siège, Bâtiment (un bâtiment est nécessaire si vous voulez créer un lieu d'activité ou de production sur le site du jeu).</i></p>

			<p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous êtes capable de réparer tous les objets en bois y compris les boucliers en 30 minutes.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Apprenti. Vous pouvez fabriquer un Bouclier, un arc, une arbalète ou un bélier en 30 minutes.</p> <p><u>Niveau Maître</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Compagnon. Vous pouvez fabriquer un bouclier d'exception, un bâtiment, une fortification ou une arme de siège en 30 minutes.</p> <p>Outil requis : la scie (à crafter en jeu). <i>Lieu de travail : Atelier de menuiserie.</i></p>
Noblesse (voir règles wargame)	3/5/7	Commandant	<p>Vous pouvez prétendre à un rang de noblesse en acquérant la compétence à la création du personnage, ou en vous faisant anoblir en jeu (voir règles du wargame).</p> <p><u>Petite noblesse</u> : Chevalier. Il débute le jeu avec 5 points d'influence.</p> <p><u>Noblesse</u> : Baron ou marquis. Il débute le jeu avec 15 points d'influence.</p> <p><u>Haute noblesse</u> : Comte. Il débute le jeu avec 25 points d'influence.</p> <p><u>Duc</u> : Inaccessible. Il débute le jeu avec 35 points d'influence.</p> <p><u>Roi</u> : Non accessible. Il débute le jeu avec 50 points d'influence.</p> <p>Les nobles peuvent s'inscrire au tournoi du Sang Bleu, et y participer, ou y nommer un champion pour les représenter.</p>
Traumatologue / soigneur	1/1/1	Savant	<p>Vous avez la connaissance nécessaire pour soigner les blessés.</p> <p>Un soigneur/traumatologue peut soigner un joueur seulement si celui-ci est encore en vie. Un joueur ayant perdu sa carte chair n'a plus que 1 PV max de base, il ne peut pas en récupérer davantage tant qu'il n'a pas récupéré sa chair manquante. Un soigneur/traumatologue peut aussi déterminer la maladie physique portée par un joueur.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous pouvez soigner un joueur uniquement dans un hôpital. Vous pouvez soigner un joueur de 1PV par minute.</p>

			<p>Vous pouvez aussi assister un autre soigneur dans un hôpital pour lui donner un bonus de 1 à son tirage de soin de blessure.</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Apprenti. Vous pouvez soigner en dehors d'un hôpital. Vous pouvez réaliser une greffe sur un joueur ayant perdu sa carte chair (nécessite 1 carte Chair ou Animale). Vous ajoutez une boule rouge dans votre sac quand vous effectuez un soin.</p> <p><u>Niveau Maître</u> À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Compagnon. Vous pouvez soigner un joueur de 2PV en 1 minute avec ou sans hôpital. Dans un hôpital, vous pouvez réaliser une greffe sur un joueur ayant perdu sa carte chair (nécessite 1 carte Chair ou Animale). Vous ajoutez une boule brune dans votre sac quand vous effectuez un soin (remplace la boule rouge supplémentaire du niveau Compagnon). Vous pouvez enseigner le niveau Apprenti et Compagnon à un autre joueur (à faire valider au stand orga).</p>
Vivandier	1/1/1	Artisan	<p>Vous avez la connaissance nécessaire pour fabriquer du pain et en tant que tel, vous avez l'autorisation d'en faire le commerce. Le boulanger a la capacité de pouvoir transformer les céréales et la viande en galettes et pains bien plus nourrissants que les ressources de base.</p> <p><u>Niveau Apprenti</u> : Vous pouvez fabriquer une « galette » : 2 cartes pains (10 rations).</p> <p><u>Niveau Compagnon</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Apprenti. Vous pouvez fabriquer un « petit pain » : 3 cartes pains (15 rations).</p> <p><u>Niveau Maître</u> : À apprendre en jeu, vous devez avoir le niveau Compagnon. Vous pouvez fabriquer un « pain au lard » : 4 cartes pains (20 rations) et enseigner le niveau Apprenti et Compagnon à un autre joueur (à faire valider au stand orga).</p> <p><i>Lieu de travail : Boulangerie.</i></p>

Les Compétences de récolte

Pour exploiter les richesses des Terres Sauvages, il vous faudra vous rendre dans la zone de récolte le matin et l'après midi (les heures d'ouverture seront affichées au stand orga au début du jeu). Cette zone sera exclusivement réservée aux joueurs ayant une compétence présente ci-dessous et munis de leur outil adéquat. Nous demandons aux joueurs qui ne possèdent pas ces compétences de ne jamais pénétrer dans cette zone afin de ne pas nuire au jeu des personnes concernées.

Nom	Points	Vocation(s)	Description
Bûcheron	2	Artisan	Il est le seul à pouvoir récupérer des ressources "bois" dans la zone de récolte. Outil requis : La Hache (à crafter en jeu).
Chasseur	2	Artisan	<i>Prérequis : Posséder la compétence Arme de trait OU Arme à feu.</i> Il est le seul à pouvoir récupérer des ressources "animales" dans la zone de récolte. Outil requis : Arme de trait (arc, arbalète, fronde...) ou Arme à feu (tromblon, pistolet, arquebuse...).
Cueilleur	2	Artisan	Il est le seul à pouvoir récupérer des ressources "plantes" dans la zone de récolte. Outil requis : La Serpe (à crafter en jeu).
Fermier	1	Artisan	Vous pouvez mettre en place un petit potager délimité par de la ficelle (non fournie) à proximité de votre campement (à déclarer au stand orga). Ce potager produira des céréales et parfois d'autres végétaux. Le fermier est le seul à pouvoir récupérer des ressources céréales dans la zone de récolte. Il est conseillé de ramener des éléments de décors pour représenter son champ en plus de la ficelle obligatoire. Outil requis : La Faux (à crafter en jeu).
Mineur	2	Artisan	Il est le seul à pouvoir récupérer des ressources "minérales" dans la zone de récolte. Outil requis : La Pioche (à crafter en jeu).
Pêcheur	2	Artisan	Il est le seul à pouvoir récupérer des ressources "poissons" dans la zone de récolte. Outil requis : Le Filet (à crafter en jeu).

Partie 4 :

La magie

Avant le Grand Chamboulement, la magie imprégnait le monde d'Actéon, mais seuls quelques initiés avaient appris à la maîtriser. Cette magie était née de la légendaire Pierre Originelle, un artefact réservé aux élites du peuple elfique. Cependant, la Pierre fut un jour brisée en trois fragments, chacun caché aux confins du monde. Bien que séparés, ces fragments continuaient de s'attirer, générant des flux magiques qui parcouraient Actéon et donnaient naissance, à travers les âges, à des « puits de magie ».

Au fil des âges, des érudits et des aventuriers développèrent la capacité de localiser ces puits et d'en extraire l'essence pour pratiquer une magie nouvelle, dite "hybride". Ainsi naquirent trois grandes lignées de mages : les Obscurantistes, les Élémentaires et ceux de Lumière, chacun puisant dans les mystérieuses forces des puits pour développer des formes de magie uniques.

Cependant, une guilde secrète, les Protecteurs de la Pierre Originelle, œuvrait dans l'ombre pour réunir les trois fragments. Leur objectif ultime : supprimer définitivement les flux magiques et bannir toute trace de magie d'Actéon. Cette quête avait pour but de renvoyer dans son propre royaume un démon redoutable, Agon'mon, et de fermer un portail d'où surgissaient des hordes démoniaques menaçant le monde.

Lors de l'ultime bataille, les Protecteurs sacrifièrent leurs vies pour accomplir ce rituel. La Pierre Originelle disparut, tout comme les derniers vestiges de magie. Le monde d'Actéon fut alors frappé par des bouleversements cataclysmiques. Depuis ce jour, la magie a déserté ces terres, seules les légendes murmurées racontent encore les échos de cet ancien pouvoir et du sacrifice des Protecteurs.

Mais une rumeur persiste, murmurée dans l'ombre des tavernes et transmise par les sages d'Actéon : l'un des Protecteurs aurait survécu, et il détiendrait encore la Pierre Originelle. Si cette légende est vraie, la magie ne serait pas totalement éteinte et quelques signes de son retour devraient être perceptibles. Des lieux anormalement fertiles, des murmures d'anciennes incantations portées par le vent, ou encore des phénomènes inexplicables pourraient trahir la présence de cette puissance.

Certains explorateurs et érudits sillonnent aujourd'hui les terres, en quête de ces indices. Mais la prudence est de mise, car si la Pierre existe encore, elle attirerait aussi les ambitions les plus sombres...

Aujourd'hui, la magie telle qu'on la connaît a disparu, ne laissant derrière elle que des fragments résiduels emprisonnés dans des objets anciens, appelés artefacts ou fragments d'artefacts. Certains de ces objets avaient été créés pour capter et amplifier la magie environnante. Lorsque la magie s'éteignit, ces artefacts perdirent leur fonction et devinrent de simples reliques d'un passé soi-disant révolu.

Pourtant, depuis quelques années, des témoins rapportent que certains de ces artefacts se remettent à luire d'une lueur mystérieuse, comme éveillés par une force inconnue. Les érudits

et les sages s'interrogent, et les légendes circulent : il semblerait qu'un nouveau type de magicien ait commencé à émerger, capable de percevoir et de puiser dans ces résidus d'énergie éparpillés. Sont-ils les précurseurs d'un retour de la magie, ou bien les témoins d'un changement encore plus profond à venir ?

1/ La magie profane

La magie n'est pas toujours facile à gérer en GN parce qu'elle n'a pas d'action réelle (on ne « sent » pas qu'on encaisse un sort comme on sent qu'on encaisse un coup). Une fois de plus, nous faisons donc appel à votre sens du rôle et du fair play. C'est votre comportement qui donnera vie à la magie, et au ressenti des personnes qui la pratiquent.

Les temps où la magie façonnait le monde est révolu. Aujourd'hui, seuls quelques érudits et sorciers de villages conservent encore une parcelle du pouvoir originel. Et encore, ces individus arrivent à provoquer des effets magiques, mais ils sont souvent instables et se retournent parfois contre leur utilisateur.

Les compétences de la liste de magie profane ne peuvent être pratiquées que lorsqu'on ne porte **aucune armure**.

Un personnage avec la compétence Transcendance commence le jeu avec deux sorts de niveau 1 choisis par le joueur. Les sorts seront remis à la création du personnage. Il est possible de dépenser 1 point de compétence pour commencer avec un sort supplémentaire. Les sorts qui vous sont remis comportent leur besoin en composant et leur contrecoup. Les sorts ne sont pas volables, il s'agit en fait d'une connaissance. Les sorts de niveaux 2 et 3 ne sont pas accessibles à la création.

Pour lancer un sort, il vous faut de l'énergie (voir boules d'énergie), un bâton de mage et/ou un fragment d'artéfact, ainsi qu'une injonction verbale. Le fragment doit être présent mais ne disparaît pas au lancement de sort. Il reste volable comme toutes les ressources. Il faut posséder un bâton de mage pour lancer des sorts de niveau 1, un bâton associé à un fragment d'artéfact pour lancer des sorts de niveau 2, et un bâton associé à deux fragments pour lancer des sorts de niveau 3. Le bâton se récupère après avoir achevé "la quête du bâton" (voir le PNJ mage référant à votre type de magie. Le bâton peut être en bois ou en mousse / latex au choix du joueur. Cependant, il est strictement interdit de parer un coup ou de combattre avec un bâton en bois.

Les sorts ont une portée de 10 mètres.

Maîtriser la magie

Chaque personnage capable de lancer un sort dispose d'un sac rempli de boules de couleurs différentes. Il y en a des blanches, des rouges et des noires. Le personnage ne possède qu'un seul sac de boules, et ce même s'il maîtrise différents types de magie.

Le nombre de boules de chaque couleur est fonction de ses compétences (voir la section associée). **Les boules doivent être suffisamment grosses pour que les joueurs présents dans un rayon de 10 mètres puissent en distinguer la couleur.**

Il est parfaitement possible de connaître un sort, mais de ne pas savoir le lancer. La condition indispensable pour savoir lancer un sort est de maîtriser la compétence Transcendance, qui donne droit au sac de boule, et de posséder un bâton de mage (à acquérir en jeu auprès d'un

PNJ référent). Les sorts de niveaux supérieurs nécessitent, en plus du bâton, la possession de fragments d'artéfacts.

Lancer un sort

Pour pouvoir lancer un sort, il faut donc disposer :

- a) D'énergie magique/mana (le sac de boules à fournir par vos soins).
- b) De la connaissance du sort que l'on veut lancer.
- c) D'un bâton de mage et d'un ou de deux fragments d'artéfacts, en fonction du niveau du sort.

Une fois le mage en possession de tous les éléments, il peut tenter de lancer un sort. Pour ce faire, il plonge la main dans son sac et se saisit d'une boule.

- S'il pioche une boule blanche, le sort est réussi. Le sort fonctionne et la cible doit en appliquer les effets.

- S'il pioche une boule noire, le sort n'a pas fonctionné. Rien ne se passe.

- S'il pioche une boule rouge, le sort a un effet non désiré connu du lanceur de sort. **Le contrecoup !**

Il lance ensuite une incantation commençant par « Par le pouvoir de (nom d'une divinité, du lanceur de sort ou d'un autre déclencheur) et se terminant par l'injonction correspondant au sort. Il brandit ensuite la boule tirée dans le sac au vu et au su de tous.

Il est aussi possible de lancer des sorts à l'aide d'un parchemin. Dans ce cas, le lanceur de sort lira un quatrain suivi d'une injonction inscrite sur ce parchemin et déchirera le parchemin une fois le sort lancé. Seuls des personnages maîtrisant la compétence « Lecture de parchemin » peuvent lancer des sorts par ce biais. Ils n'auront pas à piocher de boules de mana pour déclencher le sort.

Gestion des boules d'énergie/mana

Le terme boule est générique, il doit s'agir d'éléments ayant la même forme et le même poids, assez grands pour être vus à quelques mètres de distance, et bien en distinguer la couleur.

La boule tirée au lancer d'un sort n'est pas remise dans le sac à moins que ce ne soit la dernière boule de sa couleur. Il doit toujours y avoir au moins une boule de chaque couleur dans le sac de boule. Au début du rassemblement, le personnage prépare un sac qui contient un nombre de boules qui est fonction des compétences « Transcendance » et « Magie sans erreur » qu'il maîtrise. Les boules dépensées en cours du rassemblement sont récupérées au début du rassemblement suivant. Les boules gagnées par le biais de la compétence « Méditation » **ne sont pas conservées d'un rassemblement à l'autre.**

2/ Liste des sorts de la magie profane

Sort (injonction)	Niv	Effet	Durée
Amitié	1	La cible est bien disposée envers le lanceur de sort. La cible garde ses facultés mentales.	10 min
Aura de protection	1	Le lanceur de sort est protégé par un point d'armure	1 heure

		sur tout le corps. La première blessure subie est réduite d'1 gravité.	
Aveuglement	1	Aveugle la cible.	1 min
Glue	1	La cible ne peut plus bouger les pieds et les membres en contact avec une surface solide.	1 min
Maladresse	1	La cible lâche immédiatement ce qu'elle tient dans les mains.	Instantané
Silence	1	La cible ne peut plus émettre le moindre son.	1 min
Soin magique	1	Le sort soigne une blessure quelle que soit sa gravité.	Instantané
Terror	1	La cible s'éloigne le plus possible du sorcier ou se cache de lui.	1 min
Antidote	2	La cible est débarrassée de son empoisonnement et de ses infections.	Instantané
Arme enchantée	2	L'arme cible frappe à "Kraft".	1 heure
Projectile magique	2	La cible s'enflamme et subit l'annonce "Burn".	Instantané
Sommeil	2	La cible s'endort immédiatement. Elle se réveille à la fin du sort ou si elle subit des dégâts.	1 min
Destruction d'objet	3	L'objet tenu en main à moins de 10 mètres est détruit s'il n'est pas magique.	Instantané
Mass Terror	3	Les cibles s'éloignent le plus possible du sorcier ou se cachent de lui.	1 min

3/ Description complète des sorts de magie profane

Niveau 1

Amitié :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "tu es mon ami dix minutes". La cible est bien disposée envers le lanceur de sort et le considère comme un ami. La cible garde ses facultés mentales.

Contrecoup : Le lanceur de sort devient haineux et insulte son entourage pendant 10 minutes.

Durée : 10 minutes ou jusqu'à ce qu'une action néfaste soit faite par le lanceur de sort.

Aura de protection :

Le lanceur de sort est protégé par un point d'armure sur tout le corps. La première blessure subie est réduite d'1 gravité.

Contrecoup : Le lanceur de sort est fragilisé. Toute blessure qu'il subit a une gravité augmentée de 1 pendant 1 heure. Ce sort devient inaccessible pendant une heure.

Durée : 1 heure.

Aveuglement :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "tu es aveugle une minute".

Contrecoup : Le sort frappe la personne la plus proche du lanceur. Dans le cas où il est seul avec la cible, c'est le lanceur qui est touché.

Durée : 1 minute.

Glue :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "Glue une minute". La cible ne peut plus bouger les pieds et les membres en contact avec une surface solide.

Contrecoup : Le sort frappe la personne la plus proche du lanceur. Dans le cas où il est seul avec la cible, c'est le lanceur qui est touché.

Durée : 1 minute.

Maladresse :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "Désarmé". La cible lâche immédiatement ce qu'elle tient dans ses mains.

Contrecoup : Le lanceur de sort perd l'usage de ses mains pendant 1 minute.

Durée : Instantané.

Silence :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "Silence une minute". La cible ne peut plus émettre de son.

Contrecoup : Le sort frappe la personne la plus proche du lanceur. Dans le cas où il est seul avec la cible, c'est le lanceur qui est touché.

Durée : 1 minute.

Soin magique :

Le lanceur de sort soigne une blessure quelle que soit sa gravité en la touchant.

Contrecoup : La blessure est transférée vers le lanceur de sort.

Durée : Instantané.

Terror :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "Terror une minute". La cible fuit ou se met hors de vue du lanceur de sort.

Contrecoup : Le sort frappe une personne qu'il considère comme son alliée. Dans le cas où il est seul avec la cible, c'est le lanceur qui est touché.

Durée : 1 minute.

Niveau 2

Antidote :

Le lanceur de sort dissipe le poison et soigne les infections de la cible.

Contrecoup : La cible perd 1PV.

Durée : Instantané.

Arme enchantée :

L'arme touchée par le lanceur de sort frappe à "Kraft" pendant l'heure qui vient. Cette arme ne peut pas être de mauvaise facture.

Contrecoup : L'arme ciblée est détruite.
Durée : Instantané.

Projectile magique :

Une cible touchée par le projectile (une balle en mousse orange non fournie par l'organisation) subit l'annonce "Burn". La cible s'enflamme et perd 1PV toutes les 60 secondes. Elle court dans tous les sens jusqu'à 0PV et elle tombe dans le coma. La seule façon de l'éteindre est de l'arroser avec de l'eau, ou de la couvrir. Il est interdit de se jeter time out dans l'eau, surtout en armure.

Contrecoup : Le sort frappe la personne la plus proche du lanceur. Dans le cas où il est seul avec la cible, c'est le lanceur qui est touché.

Durée : Instantané.

Sommeil :

Une cible située à moins de 10 mètres subit l'annonce "Sommeil une minute". La cible s'endort immédiatement. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou après une minute.

Contrecoup : Le sort frappe la personne la plus proche du lanceur. Dans le cas où il est seul avec la cible, c'est le lanceur qui est touché.

Durée : Une minute

Niveau 3

Destruction d'objet :

L'objet tenu en main à moins de 10 mètres est détruit s'il n'est pas magique suite à l'annonce "Crash". Ce sort est sans effet sur les murs et les objets trop lourds pour être déplacés.

Contrecoup : Un des membres du lanceur de sort se casse net. Cette blessure est considérée comme une blessure grave.

Durée : Instantané.

Frayeur de masse :

Toutes les personnes situées entre le lanceur et la limite de 10 mètres tentent de fuir ou de se cacher du lanceur de sorts, suite à l'annonce "Mass Terror une minute".

Contrecoup : Le lanceur de sort dirige le sort vers les personnes qu'il considère comme ses alliés.

Durée : 1 minute.

Partie 5 :

Règles annexes

1/ Objets craftables

Pour créer un nouvel objet (représenté par une carte en jeu), vous devez soit le fabriquer vous-même si vous en avez la compétence, soit payer un artisan qui le fabriquera pour vous, le prix du labeur dépendant de l'objet à fabriquer.

Si vous avez la compétence mais que vous ne possédez pas votre propre lieu d'artisanat, vous devrez louer l'atelier du maître artisan pour la modique somme de **2 sauvageons** par objet à fabriquer. Dans tous les cas, vous devrez fournir les ressources nécessaires à la création de l'objet. Vous pourrez les trouver en jeu ou les acheter (sous réserve de stocks disponibles !) à la banque ou chez un marchand des Terres Sauvages.

2/ Créez votre propre établissement

Vous avez la fibre entrepreneuriale et souhaitez créer votre propre entreprise médiévale et fantastique ! C'est un beau projet et nous vous soutenons dans cette aventure.

Afin de mener à bien votre projet, il vous faudra dans tous les cas créer ou faire créer un « Bâtiment ». Avant d'installer votre bâtiment, il sera nécessaire de faire une demande au stand orga. Nous donnerons notre accord ou non en fonction du nombre de demandes pour le même type de projet.

Il vous faudra également l'accord des hautes instances (juge, roi ou un de leur représentant) pour bénéficier d'un « emplacement » si vous souhaitez vous installer dans Fort Espérance. Si vous préférez vous installer dans les Terres Sauvages, c'est possible mais plus risqué !

En résumé, voici les étapes à suivre :

Constituer un petit groupe.

En parler aux organisateurs.

Trouver un emplacement.

Construire un bâtiment.

Accomplir une quête.

Bonne chance dans la réalisation de votre projet !

Partie 6 :

Les annonces

1/ Les annonces

« **AMI** » : Le joueur qui reçoit cette annonce est bien disposée envers le joueur l'ayant dite et le considère comme un ami pendant 10 minutes, ou jusqu'à ce qu'une action néfaste soit faite par l'annonceur.

« **ANIMATE** » : Se dit lorsque l'on transforme un cadavre en fidèle serviteur pendant une heure. Le corps du joueur s'anime, il a 3PV et fait bêtement tout ce qu'on lui dit. Une fois à 0PV le corps est détruit et le joueur retourne au cimetière. Une fois son corps animé, le joueur ne peut revenir à la vie par la suite.

« **AVEUGLE** » : Le personnage qui subit l'annonce est aveugle pendant 1 minute.

« **BRUTA CHOK** » : Se dit lorsqu'on a la capacité de porter une violente attaque avec une arme à deux mains. Le joueur est projeté au sol sous la puissance du coup et perd 1 PV au torse. L'annonce fonctionne si le coup vous touche vous, votre épée ou votre bouclier.

« **BURN** » : Le joueur s'enflamme, il perd 1PV par localisation par 30 secondes et court dans tous les sens jusqu'à 0PV et tombe dans le COMA. La seule façon de l'éteindre est de l'arroser avec de l'eau. État de panique en rôle play. Interdit de se jeter dans l'eau, surtout en armure. Même si le joueur est dans le coma, il faut l'éteindre.

« **COMA** » : Le joueur qui reçoit l'annonce « COMA » tombe à 0 PV, il tombe au sol et attend qu'on vienne le soigner. S'il n'est pas soigné au bout des 15 minutes, le joueur est mort et doit rejoindre le stand orga en restant « Hors Jeu ».

« **CRASH** » : Se dit en portant un coup sur l'adversaire. L'arme, le bouclier ou la pièce d'armure touchée est détruite. Le joueur dont l'item est détruit doit enlever la carte et la placer dans une bourse TO. Cette carte ne fait plus partie du jeu et doit être remise à l'orga, RTO, arbitre pendant le jeu ou à la fin du jeu.

« **DEAD** » : Vous perdez définitivement votre personnage, sans retour en arrière possible. Rendez vous au stand orga.

« **DÉSARMÉ** » : Se dit, soit en portant un coup sur un des bras du joueur qui tient l'arme, soit à distance en pointant du doigt (s'il s'agit d'un sort). Le joueur recevant le coup ou l'annonce à distance, doit lâcher son arme et la laisser tomber au sol.

« **EFFUSIO VITAE** » : Se dit lorsque l'on transfère des PV d'un joueur à un autre ou à soi-même.

« **FAIBLESSE** » : Pendant 3 minutes, vous n'avez plus de force, vous avez un mal fou à soulever votre arme, votre armure ou bouclier, vous essayez de l'utiliser en faisant des mouvements de balancier en la prenant à deux mains.

« **FLY** » : Se dit lorsque le personnage peut voler : il faut avoir des ailes, l'annonce est délivrée par l'orga selon la nature de la créature jouée et le cosplay. Lorsque le joueur annonce « fly » il est en train de voler. Seules les armes de jet peuvent le toucher.

« **FOUILLE** » : Se dit avant de fouiller un joueur dans le « COMA ».

« **GLUE** » : Se dit lorsqu'on a la capacité de paralyser le corps de quelqu'un, en portant un coup, par magie, par potion ou autre. La cible ne peut plus bouger les pieds et les membres en contact avec une surface solide pendant 1 minute.

« **GRATOUILLE** » : Le joueur se met à avoir des démangeaisons, il se gratte, se frotte, se roule pendant 2 minutes. Il ne peut rien faire d'autre que de tout tenter pour arrêter les démangeaisons.

« **JE T'ACHÈVE** » : Se dit lorsque l'on achève un joueur en coma pour le tuer et récupérer sa "carte tête".

« **KO** » : Le joueur qui reçoit l'annonce KO s'évanouit sous le coup et tombe au sol pendant 1 minute. Les pétards ficelle symbolisant les pièges vous font subir cette même annonce.

« **KRAFT** » : Se dit en portant une attaque avec une arme à deux mains ou si vous en avez la capacité avec l'arme de votre choix. Enlève 2PV à la localisation ciblée.

« **LENTEUR** » : Le personnage qui subit l'annonce se met à se mouvoir très très lentement pendant 15 secondes.

« **MASS.....** » : Se dit lorsque l'on porte une annonce à toutes les personnes dans un rayon de 5 mètres.

« **MORBO** » : Se dit lorsque l'on transmet une maladie à quelqu'un, soit par voie virale, soit par une potion. La personne verdit, et subit l'annonce « **VOMI** » toute les 2 heures, d'autre part elle est faible, ne peut plus se mouvoir en armure et ne peut plus se battre. La seule façon de la soigner est une potion de guérison.

« **MORBO VIOLENTE** » : Se dit lorsque l'on transmet une maladie virulente à un joueur par une potion. Les effets sont les mêmes, sauf que chaque joueur touchant le malade subit l'annonce « **MORBO** » lancée par le malade lui-même. Dans le contexte du jeu, le malade ne sait pas qu'il transmet la maladie.

« **OBLIVISCATUR** » : Se dit lorsqu'on a la capacité d'effacer la mémoire d'un joueur. À cette annonce, le joueur ciblé oublie les 2 dernières minutes de sa vie. Se lance à une distance maximum de 10 mètres ou par ingestion de potion.

« **OMNI VITAE** » : Se dit lorsque l'on rend tous les PV à un joueur.

« **ORDONNASSION** » : Le joueur qui reçoit cette annonce doit obéir au premier ordre qui lui sera donné. Il ne peut cependant se tuer lui-même. Après la réalisation de cet ordre, il redevient normal et ne se souvient plus de ce qu'il a fait.

« **PAR LE POUVOIR DE... INJONCTION** » : Si vous entendez cette annonce suivie d'une injonction, c'est que vous vous trouvez face à un magicien. Pour cela, il est impératif de consulter le tableau des sorts et de leurs effets dans la Partie 4 sur la magie.

« **PERCE** » : Se dit en portant un coup sur une pièce d'armure de l'adversaire. L'adversaire reçoit alors directement la blessure, sans être protégé par la pièce d'armure.

« **PLAQUE SUR** (le sol, le mur ou l'objet indiqué) » : Le personnage qui subit l'annonce est cloué de tout son corps au sol, au mur où à l'arbre le plus proche 15 secondes.

« **RESIST** » : Se dit lorsqu'on a la capacité de résister à l'attaque qui nous est portée. Il est possible de résister à toutes les annonces sauf « **Crash** », « **Désarmé** », « **Ordonnassion** », « **Time Freeze** ».

« **SILENCE** » : Vous ne pouvez plus parler pendant 1 minute. Vous êtes incapable de lancer des sorts ou annonces. Ceux en cours de lancement sont annulés.

« **SOMMEIL** » : Se dit lorsqu'on a la capacité d'endormir un joueur. À cette annonce, le joueur a soudainement les paupières lourdes, et il a juste le temps de s'allonger là où il est pour s'endormir profondément pendant 1 minute. Se lance à une distance maximum de 10 mètres ou par ingestion de potion.

« **SPIRIT** » : Vous pouvez immobiliser un esprit pendant une minute en agitant une clochette ou tout autre objet générant du bruit. L'esprit est obligé de répondre aux questions en hochant la tête uniquement.

« **STATUE** » : Se dit lorsque l'on veut transformer quelqu'un en statue, le joueur s'immobilise dans la position où il est, il se rigidifie, ne peut plus bouger, ni parler et devient invincible. L'effet dure 2 minutes.

« **TERROR** » : Se dit en ciblant du doigt un joueur, le joueur alors effrayé, s'enfuit en courant et en hurlant, il est désorienté et apeuré pendant 1 minute. Se lance à une distance maximum de 10 mètres.

« **TIME FREEZE** » : Stoppe le jeu momentanément, tout le monde doit s'immobiliser jusqu'à ce que le lanceur du sort prononce la fin du « Time Freeze » en prononçant « Freeze Out ». Cette annonce peut autant être utilisée dans un cadre scénaristique du rassemblement qu'en cas de problème nécessitant le retour au TO pour un temps.

« **TIME OUT** » : Se dit pour disparaître du jeu dans certaines compétences. Se dit également pour arrêter le jeu pour des raisons d'organisation, pour annoncer la fin du Time in, pour des raisons de sécurité. À cette annonce, les joueurs s'arrêtent de jouer.

« **VENENUM** » : Se dit lorsque l'on empoisonne un joueur avec un poison violent. La personne subit d'abord l'annonce « gratouille » et dès que les effets de l'annonce se dissipent, elle tombe dans le coma. La seule façon de la sauver est de lui donner un antidote. L'antidote fonctionne instantanément.

« **VERITY** » : Le joueur qui reçoit cette annonce ne peut mentir à la première question qui lui sera posée. Il doit répondre par « OUI » ou par « NON ».

« **VITAE** » : Se dit lorsque l'on rend 1 PV à un joueur.

« **VOMI** » : Le joueur vomit ce qu'il a mangé la journée précédente. Il doit ensuite manger 5 rations dans l'heure, sinon il meurt de faim. Les rations consommées sont à donner à un arbitre ou à son RTO.

2/ Effets à annonce dans le jeu

« **EXPLOSION DE PÉTARD** » : Les piègeurs utilisent des pétards ficelles pour piéger les joueurs. Si vous déclenchez un piège et que le pétard explose, vous subissez un « KO » et vous perdez 1 PV au torse. Même si le pétard est à quelques mètres, il suffit que ce soit vous qui l'ayez déclenché.

« **PROJECTILES** » :

Rocher en mousse/latex > supérieur à un diamètre de 50cm, vous subissez l'annonce « Coma ».

Petit projectile mousse/latex > Pierre, pomme de terre, brique, etc., vous perdez 1PV à la localisation touchée.

Boulet de canon > Tiré par un canon, vous subissez l'annonce « Coma ».

Armes à feu style nerf > Sans effet, n'existe pas dans le jeu.

Balle de couleur > Projectile offensif, vous subissez l'annonce lancée par le mage.

Bon jeu à vous tous !!!