



Règlement de jeu Abrégé 2026 l'Héritage de la pierre

Association GN Azoria



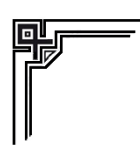
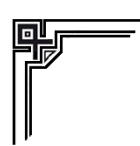


Table des matières

Table des matières

1. Préface	2
2. Civilités	2
3. Comment créer un personnage.....	3
4. Compétences	4
5. Armes et équipement de combat	6
6. Armes et combat.....	8
7. Règles de jeu.....	9
8. Archéologie	11
9. Magie	11
10. Alchimie	15
11. Chasse	16
12. La mort.....	16
13. PNJ.....	17
14. Règlement de nuit.....	18
15. Stratégie.....	18





1. Préface

Le présent règlement a été rédigé par l'association GN Azoria dans le cadre de ses jeux de rôles Grandeur Nature (GN). Chaque participant aux GN s'engage à le respecter. Nous avons étoffé celui-ci en regroupant de nombreux documents afin que tout soit disponible sur un seul document.

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association info.azoria@gmail.com. Cela nous permettra également de mettre à jour le présent règlement.

Nous vous remercions d'avance pour votre attention tout au long de cette lecture.

Les termes Comité, Organisateur et Orga utilisés dans ce document désignent les mêmes personnes : le Comité de l'Association GN Azoria.

2. Civilités

Avant d'aborder les règles du jeu à proprement dites, il nous paraît nécessaire de parler savoir-vivre. Nous sommes là pour nous amuser certes, mais cela n'en implique pas moins courtoisie et respect mutuel entre joueurs et PNJ. Eviter les disputes inutiles, en cas de situations compliquées avec un autre participant au GN, et que le dialogue ne peut pas être établi, n'hésitez surtout pas à faire appel à l'un des membres du comité, nous avons la chance d'être un comité mixte.

Être mauvais perdant et/ou tricher ne vous amènera pas grand-chose à part ruiner votre week-end et celui des autres.

Emportez vos effets personnels lorsque vous quittez la zone de jeu sous risque qu'elles disparaissent, dans un tel cas l'association GN Azoria décline toutes responsabilités.

Merci de ne pas fumer dans les zones rôle-play et de ne pas laisser les mégots dans la nature, leurs places sont dans les poubelles.

L'alcool est autorisé, pour autant que vous ayez l'âge légal, et que vous maîtrisiez les effets liés à sa consommation. L'association GN Azoria ne sera pas tenue responsable en cas de débordement lié à la surconsommation.

Les substances illicites au sens de la « Loi sur les stupéfiants » sont prohibées. N'oubliez pas un GN est un lieu d'échange et de prouesse où les effets de CBD ou autres ne sont pas utiles, le comité se réserve le droit d'exclure les participants qui abusent de substances tel que CBD ou autres et qui n'assument pas leurs actes et paroles.

Aucun feu ne peut être allumé sans l'accord préalable du Président.

Toute personne portant un gilet de sécurité fluorescent est considérée comme hors-jeu, il s'agira de PNJ, d'Organisateurs (Orga) en déplacement.

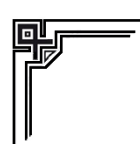
L'organisation se réserve le droit d'exclure du jeu tout participant présentant un comportement dangereux ou inadéquat pour lui-même ou les autres participants.

La limite d'âge pour participer à nos événements est de 18 ans.

Il se peut que lors de nos GN, vous assistiez à des événements, préparés à l'avance, qui peuvent être « impressionnants » (cascades ou autres), ce genre d'événements est réservé aux acteurs désignés et eux seuls ont le droit de les pratiquer.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol ou déprédation de biens appartenant aux participants.





Association GN Azoria

Dans le cadre des évènements, des photos ou vidéos des participants peuvent être utilisées en vue de promouvoir les activités de l'association. Toutes personnes participant aux évènements délivrent leurs consentements automatiquement à l'association GN Azoria d'utiliser leur image, si des participants ne sont pas d'accords merci de contacter : info.azoria@gmail.com

Tous les participants (organisateurs, bénévoles et joueurs) engagent leurs responsabilités personnelles pour tout dommage causé à autrui et à eux-mêmes.

Tout comportement déplacé (gestes, paroles...) ou harcèlement sexuel devra être signalé à un membre du Comité afin d'éviter tout débordement.

3. Comment créer un personnage

Pour créer votre personnage, il vous suffit de faire votre choix dans les chapitres qui suivent et de remplir correctement l'inscription disponible sur le site internet de [Azoria - L'Héritage de la pierre](#)

3.1 Races

Il est possible d'incarner n'importe quelle race durant le jeu, vous devez cependant respecter les traits physiques de ceux-ci (il n'y a aucun avantage ou malus de race).

3.2 Clans

Vous devez rejoindre l'un des trois clans disponibles. Pour ce GN vous pouvez choisir selon vos envies.

3.3 Points de vie (PV)

Votre personnage à 3 PV de base.

3.4 Carte de personnage

En début de jeu, vous recevrez une carte de personnage communément appelée « Memoria », celle-ci représente votre « carte d'identité » pendant tout le GN. Il est essentiel de l'avoir sur vous afin de pouvoir la présenter.

En cas de perte de celle-ci, votre personnage est définitivement mort et vous serez alors réorienté par les Orgas pour un rôle joueur ou PNJ selon leurs besoins.

3.5 Sauvegarde de personnage

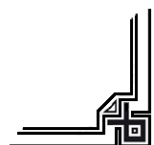
Pas de sauvegarde possible durant ce GN.

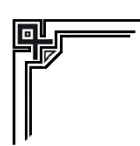
3.6 Rôles Importants

Les joueurs qui possèdent un rôle important peuvent l'incarner, mais sans bénéficier de bonus comme dans les Actes des Chroniques ou les Campagnes de Khaldaar, à condition d'avoir joué ce personnage lors du dernier Acte.

Compétences supérieures

Il n'est pas possible d'utiliser les compétences supérieures acquises et sauvegardées durant les GN des Actes des Chroniques ou des Campagnes de Khaldaar pour ce GN.





4. Compétences

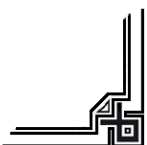
Ci-dessous, vous trouverez le tableau des compétences intégrées dans un système de classe.

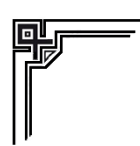
4.1 Classes

Rodeur	
Le rodeur mélange agilité et de nombreuses compétences. Nombre de PV de base 3.	
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Assassinat	Permet d'assassiner (voir « règles de jeu »).
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Arcs/arbaleètes	Permet de manier les arcs et arbaleètes.
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbaleètes à une main.
Bouclier Niv 1	Voir « tableau bouclier ».
Port de l'armure Niv 1	Gambison, cuir tendre voir « tableau des armures ».
Port de l'armure Niv 2	Cuir dur, cotte courte, voir « tableau des armures ».
Dissimulation	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir « règles de jeu »).

Guerrier	
Le guerrier est un combattant reconnaissable à ses prouesses martiales. Nombre de PV de base 5.	
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbaleètes à une main.
Bouclier Niv 1	Voir « tableau bouclier ».
Bouclier Niv 2	Prérequis bouclier Niv 1 voir « tableau bouclier ».
Port de l'armure Niv 1	Gambison, cuir tendre voir « tableau des armures ».
Port de l'armure Niv 2	Cuir dur, cotte courte, voir « tableau des armures ».

**P.M. : Point magique

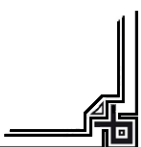


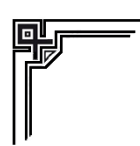


Tank	
Le Tank est un guerrier robuste et aguerri, il est reconnaissable par son importante armure et son bouclier imposant. Nombre de PV de base 7.	
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Maniement armes de dernier recours	Dagues ; poignards ; tabouret ; petits outils ; pierres ; etc... (Tout le monde possède cette compétence de base)
Bouclier Niv 1	Voir « tableau bouclier ».
Bouclier Niv 2	Prérequis bouclier Niv 1 (voir « tableau bouclier »).
Bouclier Niv 3	Prérequis port de l'armure Niv 2 + bouclier Niv 2 (voir « tableau bouclier »).
Port de l'armure Niv 1	Gambison, cuir tendre voir « tableau des armures ».
Port de l'armure Niv 2	Cuir dur, cotte courte, voir « tableau des armures ».
Port de l'armure Niv 3	Métal, cotte longue, voir « tableau des armures ».

Mage	
Le mage est un puissant érudit ayant la faculté de déchaîner les éléments. Nombre de PV de base 3.	
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbalètes à une main.
Dissimulation	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir « règles de jeu »).
Langues mortes	Permet de lire et écrire des langues « mortes ».
Utilisation de magie	Permet l'utilisation de la magie (voir « règles de jeu »).

Alchimiste	
L'alchimiste est capable d'utiliser des ingrédients pour en faire de puissantes potions. Nombre de PV de base 3.	
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main.
Armes à une main	Permet de manier toutes les armes de catégories « une main ».
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes de catégories « deux mains ».
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbalètes à une main.
Dissimulation	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre voire « règles de jeu ».
Langues mortes	Permet de lire et écrire des langues « mortes ».
Alchimie	Permet de récolter des ingrédients d'alchimie, « règles de l'alchimie ».





5. Armes et équipement de combat

5.1 Armes

Voici les différents groupes d'armes que votre personnage peut utiliser :

Catégories	Longueur	Dégâts	Avec Bouclier
Maniement armes de dernier recours Armes de jet	Max 50cm	1	Oui
Armes à une main (épée, hache, masse...)	- de 115cm	1	Oui
Armes à deux mains	De 115 à 240cm	2	Non
Armes de jet / arbalète à une main	- de 25cm	1	Oui
Catégories	Particularité	Dégâts	Avec Bouclier
Arc (25 livres max)	Ignore l'armure	1	Non
Arbalète (25 livres max)	Ignore l'armure	2	Non

- Attention celles-ci doivent être sécurisées pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
- Il est possible d'avoir des armes/objets d'apparat mais ceux-ci ne peuvent pas être utilisés pour se battre ou se défendre.
- Le comité se réserve le droit de refuser une arme si elle représente un danger.
- Si votre arme ne rentre pas dans ces catégories, merci de contacter info.azoria@gmail.com

5.2 Boucliers

Voici les différents types de bouclier que votre personnage peut utiliser :

Catégories	Taille Long - larg. (cm)	Compétence
Écu léger / Targe	30-89 x 30-55 / 10-75 de diamètre	Bouclier Niv 1
Écu moyen / Targe	90-109 x 40-60 / 76-90 de diamètre	Bouclier Niv 2
Écu lourd	110-150 x 60-80	Bouclier Niv 3

- Attention, ils doivent être sécurisés pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
- Ceux-ci doivent être en latex ou recouverts de mousse.
- Le comité se réserve le droit de refuser un bouclier s'il représente un danger.



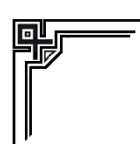
5.3 Armures

Voici les différents types d'armures et leurs bonus. Il suffit de connaître sa catégorie d'armure et la zone pour connaître le nombre de PA (point d'armure) supplémentaires. Une fois les PA perdu, il faut les faire réparer chez le PNJ « Maître Forgeron », cette démarche sera détaillée et expliquée pendant le briefing en début de jeu. Quand vous revenez de la mort, les PA sont à nouveau au maximum.

Tableau Armure (PA)	Niv 1		Niv 2		Niv 3	
Zone de protection	Clouté / Gambison		Cuir dur/Latex / PU*		Métal	
	Casque	0	Casque	0.25	Casque	0.5
	Torse (Z1)	0.25	Torse (Z1)	1	Torse (Z1)	2
	Dos (Z1)	0.25	Dos (Z1)	1	Dos (Z1)	2
	Gantelet (Z2)	0.25	Gantelet (Z2)	0.5	Gantelet (Z2)	1
	Brassard (Z3)	0.25	Brassard (Z3)	0.5	Brassard (Z3)	1
	Epaule (Z4)	0.25	Epaule (Z4)	0.5	Epaule (Z4)	1
	Tassette (Z5)	0.25	Tassette (Z5)	0.5	Tassette (Z5)	1
	Jambière (Z6)	0.25	Jambière (Z6)	0.5	Jambière (Z6)	1
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chaque PA correspond à une unité de pièce d'armure et non au duo. ➤ Pour toutes les pièces non citées sur ces exemples, leurs attributions de PA pourront éventuellement être délivrées par l'Orga responsable lors du briefing. ➤ *Matériaux en Polyuréthane 						

Tableau Armure (PA) Cotte de maille

Zone de protection	Alu		Métal	
	Camail	0.2 5	Camail	0.5
	Torse (Z1)	0.5 0	Torse (Z1)	1
	Dos (Z1)	0.2 5	Dos (Z1)	1
	Gantelet (Z2)	0.2 5	Gantelet (Z2)	0.5
	Manche basse (Z3)	0.2 5	Manche basse (Z3)	0.5
	Manche haute (Z4)	0.2 5	Manche haute (Z4)	0.5
	Tassette (Z5)	0.2 5	Tassette (Z5)	0.5
	Jambière (Z6)	0.2 5	Jambière (Z6)	0.5



Association GN Azoria

Il est possible de mélanger plusieurs types d'armure en sélectionnant les compétences adéquates. Attention, les totaux s'arrondissent au chiffre le plus proche ou si le total est au demi-point arrondir au chiffre inférieur.

Exemple 1 : Un casque métal (0.5) + un camail métal (0.5) + un torse métal (2) + un dos métal (2) + un brassard métal (1) + un brassard cuir dur (0.5) + deux gantelets cuir dur (1) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1) + un torse gambison (0.25)

Total des points calculés : 10.75 arrondis à 11.00

Exemple 2 : Un casque métal (0.5) + un camail métal (0.5) + un torse métal (2) + un dos métal (2) + deux brassards cuir dur (1) + un gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1)

Total des points calculés : 9.50 arrondis à 9.00

5.3.1 Amélioration runique

Aucune amélioration runique durant ce GN.

5.3.2 Règle spéciale

En sélectionnant les classes (mage, alchimiste, rodeur), il n'est pas possible de bénéficier des armures de types « métal » ni « cotte de maille ».

6. Armes et combat

6.1 Règles de combat

Les coups d'estoc sont interdits même avec les lances, bâtons et armes de nouvelle génération.

Les coups à la tête sont proscrits, ainsi que dans les parties sensibles (poitrine pour les femmes, entrejambe pour tout le monde). Les coups sur la tête et à l'entrejambe n'infligent donc aucun dégât. Le combat pourra être momentanément stoppé à la suite d'un tel coup.

Merci de simuler le poids des armes, **il est interdit de donner des doubles coups rapides.**

Il faut retenir ses coups pour toucher, cela ne sert à rien de blesser son adversaire.

Il est interdit de faire semblant d'être mort si vos points de vie ne sont pas à 0.

De plus, il est interdit de :

- Ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs.
- Dérober plusieurs fils d'armes sur un même mort. Ensuite utilisez-le pour vous-même ou vendez-le auprès des PNJ.
- Combattre à mains nues.
- Lancer des armes (sauf les armes de jet, les munitions d'arc et arbalète et les projectiles magiques) sur les autres.

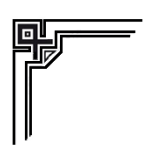
Les armes doivent être en latex ou équivalent.

6.2 Joueur non-combattant

Pour les joueurs non-combattants ou ne souhaitant pas se battre se faisant surprendre par un groupe de joueurs ou de PNJ au sein du Clergé des Clés ou en dehors et ne pouvant pas ou ne voulant pas fuir peuvent se déclarer mort et subir les pénalités liées à cet état (pillage, etc.).

Le joueur doit clairement l'indiquer et s'éloigner de la zone dangereuse si les combats persistent (voir chapitre « 12 La mort »).





7. Règles de jeu

7.1 Pickpocket

Pas de règle de pickpocket durant ce GN.

7.2 Pillage

Les PJ peuvent piller les PNJ, les PNJ peuvent piller les PJ à hauteur d'un objet.

7.3 Argent

Pas d'Aureus durant ce GN.

7.4 Dissimulation

Cette compétence permet de se cacher aux yeux des autres joueurs, il suffit d'entourer un arbre de vos bras.

La dissimulation est réussie que si vous vous dissimulez en étant hors de vue des joueurs dont vous voulez vous cacher.

Si le joueur qui se dissimule se rend compte que les joueurs autour de lui ne jouent pas le jeu, il a le droit de mettre ses bras en croix au-dessus de sa tête et de quitter la zone !

Cependant, certains PNJ pourront tout de même vous voir et ils vous le feront comprendre en vous l'indiquant oralement, exemple : si un PNJ vous dit : « Je te vois, fuis pendant que tu le peux... ». Merci de faire preuve de RP.

7.5 Langues mortes

Vous recevrez une clé de codage en début de jeu vous permettant alors de lire et écrire les langues mortes, symbole LM.

Les langues communes (français) sont lisibles par tous.

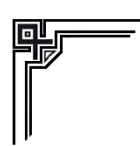
7.6 Regard noir

Pas de regard noir durant ce GN.

7.7 Banque Naine

Pas de banque naine durant ce GN.

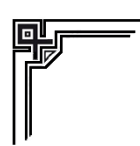




7.8 Assassinat

Procédure de l'assassin niveau 1	
L'assassinat de niveau 1 n'est pas permis en combat.	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « FIGER » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions – la compétence « Pickpocket » peut être utilisée à ce stade.
Etape 4	A ce stade vous lui ôtez la vie – Appliquer votre lame près d'un point vital (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et annoncer « ASSASSINER » de façon claire et distincte.
Etape 4bis	Vous pouvez laisser partir votre victime.
Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un bonus de points au clan de l'assassin et ne fait pas perdre de points au clan de la victime.	
Procédure de l'assassin niveau 2	
Permet l'assassinat de dos en combat et de face hors combat.	
UNIQUEMENT POUR LES PNJ POUR CE GN	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de face.
Etape 2	Annoncer « FIGER » de façon claire et distincte.
Etape 3	La victime est à votre merci, vous pouvez lui poser des questions – la compétence « Pickpocket » peut être utilisée à ce stade.
Etape 4	A ce stade vous lui ôtez la vie – Appliquer votre lame près d'un point vital (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et annoncer « ASSASSINER » de façon claire et distincte. Attention cet assassinat est interdit durant les combats contrairement à l'assassinat de niveau 1.
Etape 4bis	Vous pouvez laisser partir votre victime.
Si vous donnez une carte « Assassin » à la victime pendant l'étape 4 cela donne un bonus de point au clan de l'assassin et ne fait pas perdre de points au clan de la victime.	
Procédure de la victime	
Etape 1	Un assassin se trouve dans votre dos ou face à vous et pose sa main sur votre épaule. Il annonce « FIGER » - vous êtes dans l'obligation de vous figer ! Interdiction de se débattre – Si l'assassin veut vous mener par l'épaule dans un autre endroit vous êtes obligé de vous laisser faire (toujours en RP) – vous avez le droit de communiquer avec l'assassin.
Etape 2	Vous pouvez coopérer ou non aux demandes de l'assassin, à vos risques et péril. Si l'assassin appose une pincette sur vous (voir chapitre « 7.1 Pickpocket), vous êtes dans l'obligation de vous laisser voler.
Etape 3	A ce stade, l'assassin applique une lame près de l'un de vos points vitaux (gorge/nuque/foie/rein/etc.) et vous assassine en annonçant « ASSASSINER ».
Etape 3bis	L'assassin vous laisse repartir.
Si l'assassin vous donne une carte d'assassin, vous devez la présenter à la zone de résurrection, ce qui vous permettra de ne subir aucun malus de points pour votre clan.	





Règle spéciale ASSASSINAT

- Les PNJ peuvent assassiner de n'importe quel côté.
- Aucune pièce d'armure ne protège de l'assassinat ni aucune compétence.

7.9 Assommer

Procédure assommer

Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « ASSOMMER » de façon claire et distincte.
Etape 3	Votre victime s'affale au sol et restera inconsciente pendant 2 minutes.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La victime peut être réveillée par un autre joueur (utiliser votre imagination). La victime se réveillera en ayant mal à la tête. ➤ Pour rappel, il n'est pas possible d'utiliser la compétence « Pickpocket » sur quelqu'un qui est assommé.

7.10 Négocce

Pas de négoce durant ce GN.

7.11 Objets de jeu

Les objets de jeu sont toujours identifiés soit par une image soit par un PNJ. Ces objets de jeu s'acquièrent, se volent ou se gagnent auprès des PNJ. Ils sont reconnaissables par leur fil de couleur orange sauf pour les objets d'archéologie qui ont leur propre couleur.

8. Archéologie

Tous les joueurs ont la compétence archéologie et peuvent ramasser les objets reconnaissables par l'étiquette en bois accrochée sur l'objet marqué d'un « chiffre romain ».

Une fois l'objet récupéré, le joueur doit retourner auprès du PNJ s'occupant de l'archéologie afin de lui demander de l'aider.

En résumé, un objet pourra autant apporter un bonus qu'un malus.

9. Magie

9.1 Puissance de magie

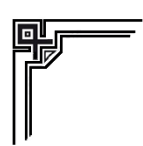
Il n'y a qu'un seul niveau de magie pour ce GN. La classe « Mage » donne droit à des points de puissance magique qui peuvent être dépensé pour apprendre des sorts (voir le tableau au chapitre « 9.6 Tableaux des sorts »).

9.2 Mana

Chaque joueur reçoit au début du jeu un nombre d'enveloppes de mana prédéfini. Ces enveloppes représentent le mana du personnage joueur (non les PNJ). Peu importe les couleurs de son contenu le sort est réussi. Cela signifie qu'en résumer tous les sorts fonctionnent.

Pour récupérer des enveloppes neuves, il faudra ramener les usagées ainsi que des essences de mana (fiOLE verte que vous trouverez sur la zone de jeu) auprès du PNJ responsable qui se chargera de les convertir en enveloppes de mana.





Ce qu'il faut comprendre, c'est que le contexte RP du GN actuel permet la réussite totale des sorts de magie. Mais attention, récupérer le mana demandera du temps, des ressources et de l'énergie. Il faudra peut-être réfléchir avant d'utiliser à tout va son mana.

9.3 Enveloppes de mana

9.3.1 Standard

Les enveloppes de mana standard sont celles que vous recevez de base au début du GN.

9.3.2 Bonus

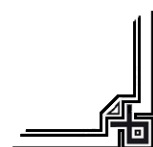
Il n'y a pas d'enveloppes de mana bonus pour ce GN.

9.4 Matérialisation des sorts

Certains sorts nécessitent des objets plus spéciaux pour fonctionner. Les objets seront par exemple une corde, de la farine, une balle de mousse, etc. Vous devrez seulement posséder les objets qui seront demandés pour les sorts que votre sorcier ou mage a choisi. Si le joueur ne prend pas les objets qui matérialisent ces sorts, il ne pourra tout simplement pas les utiliser. **N'oubliez donc pas votre matériel !**

9.5 Incantation

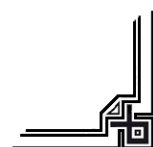
Le joueur doit lire l'incantation qui se trouve sur chaque enveloppe et ne doit pas être **interrompu**. Lorsqu'un joueur récite une incantation, il ne peut pas attaquer ou se protéger avec son arme, s'il reçoit un dégât ou un sort cela interrompt l'incantation. Une fois l'incantation terminée, il doit déchirer l'enveloppe et indiquer le nom, les dégâts ou l'effet du sort et utiliser l'objet correspondant.

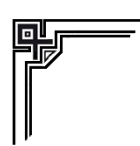




9.6 Tableaux des sorts

Sort	Effet et description	Matérialisation
Désarmement	Désarme un joueur ciblé (le joueur doit poser son arme au sol et attendre 10 secondes avant de pouvoir la reprendre).	Enveloppe
Paralyse	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant 30 secondes.	Enveloppe
Parole maudite	Rend muet un joueur touché par la boule en mousse (y compris si c'est paré par exemple avec un bouclier, etc.) jusqu'à sa mort ou jusqu'à dissipation.	Enveloppe + boule en mousse
Peau d'écorce	Augmente de 1 PA, ne se régénère pas, se termine à la mort.	Enveloppe + ruban vert
Ralentissement	Le joueur ciblé fait les gestes au ralenti pendant 10 secondes. Pour ce faire, le joueur doit déchirer l'enveloppe devant le joueur en citant l'incantation, puis tourner le sablier face au joueur.	Enveloppe + sablier
Secousse	Met à terre le joueur ciblé.	Enveloppe
Soins	Soigne 2 PV par joueur, jusqu'à deux joueurs ciblés (voir chapitre « 9.7 Règle spéciale Magie »).	Enveloppe
Sphère magique	Voir chapitre « 9.7 Règle spéciale Magie ».	Enveloppe + boule en mousse munie d'une corde entre 30 centimètres et 60 centimètres
Trait magique	Délivre un dégât au touché (dégât non direct si présence de PA). Ce sort peut être paré par exemple avec un bouclier, etc. N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le joueur doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 1 dégât »).	Boule en mousse



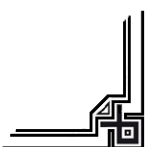


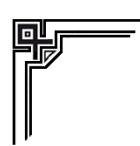
9.7 Règle spéciale Magie

Rappel Général :

La plupart des joueurs ne connaissent pas les sorts par cœur, si un doute ou une incompréhension se fait ressentir - Hors RP expliquez aux joueurs et reprenez l'action.

Sort	Effet et description
Sphère magique	<p>Crée une sphère de protection autour du mage. Cette sphère permet de protéger le mage et d'autres joueurs. Avant de lancer le sort, les autres joueurs qui veulent être protégés doivent poser leurs 2 mains sur le mage. Le mage et les autres joueurs protégés ne peuvent ni attaquer ni lancer des sorts ni se déplacer. Après avoir déchiré l'enveloppe de Mana (en citant l'incantation), le mage fait des moulinets au-dessus de sa tête avec une boule en mousse munie d'une corde entre 30 centimètres et 60 centimètres :</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Dure tant que le mage fait des moulinets au-dessus de sa tête,➤ En cas d'interruption de rotation, le sort se dissipe,➤ Protège de tout sauf de « dissipation des sorts »,➤ En gros vous pouvez parler mais rien faire d'autre.
Soin	<p>Le joueur effectuant le sort doit commencer par demander au(x) joueur(s) de mettre un genou à terre devant lui. Ensuite il peut lancer son sort selon la procédure standard.</p> <p>Particularité : Ces sorts peuvent être utilisés également pour un nombre inférieur de joueur présent. Exemple : pour le « soin Niv 2 », il peut très bien y avoir que trois joueurs et non quatre recevant le sort.</p>
Magie PNJ	<p>Les PNJ utiliseront une magie qui sera adaptée à leur personnage. Leurs sorts ne correspondront pas toujours à la liste des sorts ci-dessus et ne demandent pas d'enveloppe ou d'objet. Ils peuvent se contenter de crier le sort et les effets (voir section PNJ pour les détails).</p>





10. Alchimie

La classe « Alchimiste » permet d'accéder à l'Alchimie.

10.1 Livret d'alchimie

Pas de livret d'alchimie pour ce GN.

10.2 Ingrédients

Pas d'ingrédient durant ce GN, les fioles toutes prêtes se trouvent sur certains PNJ, une fois mort lors du pillage vous en trouveriez peut-être. Tout le monde peut récupérer les potions mais seul un alchimiste peut les utiliser. Si vous n'êtes pas de la classe « Alchimiste » il vous suffira de ramener la fiole à un alchimiste qui pourra l'utiliser.

Les potions ne peuvent pas être lancées.

10.3 Recettes

Pas de recette prévue durant ce GN.

10.4 Utilisation

ATTENTION : Les fioles ne se jettent pas !

Procédure d'injection pour soi-même / allié	
Etape 1	À soi-même ou un allié, il suffit de verser le contenu de la potion visiblement par terre.
Etape 2	Annoncer l'effet de la potion de façon claire et distincte.
Procédure pour soi-même / allié	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion.
Procédure d'injection pour ennemi	
Etape 1	Poser sa main sur l'épaule du joueur adverse qui est de dos.
Etape 2	Annoncer « FIGER » de façon claire et distincte.
Etape 3	Verser le contenu de la potion visiblement à côté de votre victime.
Etape 4	Annoncer l'effet de la potion de façon claire et distincte.
Procédure de la victime	
Etape 1	Jouer l'effet de la potion.
Etape 1bis	La victime peut annoncer après l'étape 3, lorsque la potion a été vidée, « un contre alchimie » en sa possession et peut se libérer de « FIGER ».
Les effets des potions ignorent l'armure (ce n'est pas parce qu'on est bien habillé qu'on va survivre à une dose de cyanure).	

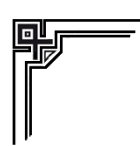
10.5 Niveau d'alchimie

Pas de niveau d'alchimie pour ce GN.

10.6 Instructeur

Pas d'instructeur durant ce GN.





10.7 Tableau des potions

Nous rappelons, comme indiqué dans les procédures, pour utiliser vos potions, cela se fait par injection au sol et non les boire.

Nom	Effet	Durée de l'effet
Immobile	Cible ne bouge plus	1 min
Vérité Niv 1	La cible ne peut plus mentir	1 min
Muet	Le joueur ne peut plus parler	10 min ou Jusqu'à la mort
Vigueur d'ours Niv 1	Augmente de 1 PV.	Jusqu'à la mort
Soins	Redonne 2 PV	Jusqu'à la perte de ceux-ci
Pétrifier	La cible ne bouge plus	5 min ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie ou mort
Antipoison	Soigne tous les empoisonnements	Immédiat
Sourd-muet	Le joueur n'entend plus et ne peut plus communiquer	10 min ou prise d'antidote / antipoison ou potion de vitamine ou sort Trompe alchimie ou mort

10.8 Divers

En cas de question se référer aux PNJ sur place.

11. Chasse

Pas de chasse durant ce GN.

12. La mort

La mort du personnage intervient lorsque le joueur a perdu tous ses PV ou s'il s'est déclaré mort.

12.1 En combat

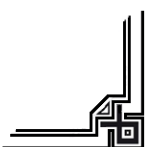
Pour des raisons de sécurité, le joueur ayant perdu tous ses PV peut se déplacer pour se mettre à l'abri. Une fois à l'abri, il doit rester au sol pendant 2 minutes. Lors de ces deux minutes, le joueur peut être pillé.

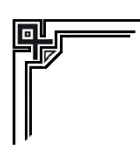
Par la suite, il pourra croiser ses bras ou tenir son arme à l'envers devant lui afin de rejoindre le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité.

12.2 Hors combat

Le joueur ayant perdu tous ses PV doit rester au sol pendant 2 minutes. Lors de ces deux minutes, le joueur peut être pillé.

Par la suite, il pourra croiser ses bras ou tenir son arme à l'envers devant lui afin de rejoindre le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité.





12.3 Âme errante

Le joueur est dès lors une âme errante, qui ne peut ni communiquer ni intervenir avec les gens du monde des vivants sauf les joueurs qui possède la compétence « Regard noir », les mages avec le sort « Protecteur » ou certains PNJ.

*« Quand tu meurs, tu te souviens de tout et tu entends la voix de ton
Astraux qui t'ordonne de te rendre au Sanctuaire pour y être ressuscité. »*

À chaque mort au minimum un point d'âme vous sera prélevé (les « A » marqués sur votre Memoria reçu en début de jeu, c'est pourquoi il est essentiel de la garder sur soi tout au long du jeu). Présenter cette carte à la demande des PNJ.

Lors de votre résurrection, le traumatisme de votre mort (qui, quoi, comment et où) sera effacé de votre mémoire pour vous permettre de revenir à la vie dans les meilleures conditions possibles, vous vous souviendrez juste d'avoir été ressuscité parmi les morts par les Astraux et que le Clergé des Clés à su vous guider afin de retrouver la vie.

13. PNJ

Les personnages non-joueurs (PNJ) jouent un rôle important, leurs rôles sont déterminés mais possèdent une liberté dans celui-ci, ils permettent au jeu de déployer et participe activement au bon déroulement du scénario œuvrant dans l'accompagnement des joueurs en leur offrant leur aide, ou en les affrontant également lors de combats pour garantir l'animation du GN.

Un PNJ peut largement incarner plusieurs personnages avec de nombreux costumes différents dans la mesure du possible. Certaines parties des costumes (chaussures, pantalons, pièces d'armure, etc.) peuvent être communes à plusieurs personnages, mais cela ne veut pas dire qu'il a été possédé ou manipulé par un personnage précédemment joué. Seul le sort PNJ « Possession » permet de posséder un joueur ou un PNJ (voir description ci-après).

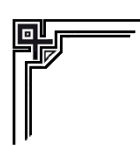
13.1 Divers règles PNJ

- Les PNJ ne sont pas un défouloir ni un Punching ball, merci de les respecter au même titre que chaque personne présente au GN.
- Les PNJ utilisent un Gilet fluorescent = invisible, ils ne sont donc pas visibles, merci de jouer le jeu et de ne pas les suivre bêtement.
- Les PNJ avec brassard orange, ne sont pas visible par les joueurs n'ayant pas passé le voile/portail. Du coup jouez la panique et les joueurs ayant passé voile/portail qui eux les voient jouez l'incompréhension que vos camarades ne les voient pas.
- Durant un combat il se peut que certain PNJ croisent les mains ou armes en l'air marque un arrêt, annonce invisible, puis se déplacent.
- Les PNJ peuvent annoncer les dégâts oralement de leurs armes et ceux-ci peuvent varier entre chaque touche.
- Un PNJ mort peut être piller, il se peut que certains possèdent des objets de jeu.

13.2 La magie PNJ


Les PNJ possèdent de nombreux sorts de magie afin de pouvoir équilibrer le jeu et animer le GN, ils n'ont pas besoin d'utiliser les enveloppes de mana à contrario des joueurs. Ils utiliseront le sort en indiquant le nom et l'effet dans la plupart du temps mais également parfois en utilisant la phrase type « Par le pouvoir de mon incantation (nom du sort) » comme les joueurs.





13.3 Tableau des sorts PNJ

Vous pouvez découvrir les sorts principaux utilisé par les PNJ, ils en utilisent bien d'autre, c'est pour ça que vous devez rester attentif.

Sort	Effet, description et RP
Paralyse	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant le temps indiqué par le PNJ. Exemple : « Paralyse ⇒ 30 secondes »
Invisible	Le PNJ croise les bras au-dessus de lui et devient invisible.
Peur	Le joueur ciblé est pris de panique, il fuit en hurlant sur la distance indiquée par le PNJ. Exemple : « Peur ⇒ 10 mètres »
Secousse	Le joueur ciblé est mis à terre durant le temps indiqué par le PNJ. Exemple : « Secousse ⇒ 15 secondes »
Séisme	Le PNJ armée d'une arme à deux mains, va la monter en hauteur la faire tourner au-dessus de lui et indiquer Séisme tout en indiquant le diamètre de l'onde de choc en tapant au sol, alors tous les joueurs présents dans la distance indiquée doivent tomber au sol, compter jusqu'à 5 puis, ils peuvent se relever. Exemple : « Séisme ⇒ 5 mètres »
Vérité	Le joueur ciblé doit dire la vérité, il ne peut pas mentir.
Possession	<p>Le PNJ approche le joueur ciblé, va indiquer Hors RP que celui-ci va être possédé.</p> <p>Le PNJ va expliquer le rôle à faire, le concept et la durée. Après cela une incantation sera lancée par le PNJ et une écharpe comme indiquée sur l'image ci-dessous sera portée par le possédé.</p> <p>Attention cet élément de jeu et le seul moyen reconnaissable dans le GN qui symbolise la possession. C'est la seule et unique façon possible dans le GN qu'un joueur ou un PNJ « artisans, Intendant des Clés » puisse être possédé, la couleur est le violet mais ne symbolise pas forcément une possession par le Kulte.</p> 
Mort	Le PNJ vous cible et vous crie « MORT », vous ressentez une terrible douleur, vous brûlez de l'intérieur, vous hurlez et vous vous effondrez par terre.

14. Règlement de nuit

Pas de règlement de nuit pour ce GN.

15. Stratégie

Pas de système de stratégie pour ce GN.

