

# **LA COMPAGNIE DU GRIFFON :** **règles générales**

Version : 2.14

<b><u>LA COMPAGNIE DU GRIFFON :</u></b>	<b><u>1</u></b>
<b><u>règles générales</u></b>	<b><u>1</u></b>
<b>I) La sécurité</b>	<b>2</b>
<b>II) Le système de jeu</b>	<b>2</b>
1) Système de santé	2
2) Système de combat	4
3) Réparer une armure	5
4) La magie	5
5) L'alchimie	5
6) Les temps de jeu	5
7) Les bandeaux	6
8) La monnaie	6
9) L'auberge	6
10) Les ressources	6
11) Vol	6
12) Pièges :	6
<b>III) Création d'un personnage</b>	<b>7</b>
1) Comment fait-on ?	7
2) Classes de personnages	7
3) Choix des compétences	7
4) Liste des compétences (Point d'achat, grisé : compétence interdite)	8
5) Ecrire un historique	17
6) Exemple de création d'un personnage	17
<b>IV) Contact</b>	<b>17</b>
<b>ANNEXE A : feuille de guerrier</b>	<b>18</b>
<b>ANNEXE B : feuille de ranger</b>	<b>19</b>
<b>ANNEXE C : feuille d'initié</b>	<b>20</b>
<b>ANNEXE D : feuille d'alchimiste</b>	<b>21</b>
<b>ANNEXE E : feuille de voleur</b>	<b>22</b>
<b>ANNEXE F : feuille d'artisan / érudit</b>	<b>23</b>

## I) La sécurité

**Commençons par définir les règles élémentaires de sécurité que chacun se doit de respecter afin que tous puissent passer un agréable moment. Le non respect de ces règles sera passible d'exclusion.**

Combats : avec maturité : Lors des combats, il est strictement **interdit** de :

- Frapper à la tête
- Frapper au bas ventre
- Frapper à la poitrine d'une femme (ou sinon ne pas venir se plaindre en cas de perte des bijoux de famille !)
- Frapper d'estoc (avec la pointe de l'arme)
- Frapper de haut en bas
- Frapper avec son bouclier
- Pratiquer le corps à corps

Armes : elles ne doivent pas blesser

Les armes et boucliers ne doivent pas présenter de risques pour vos adversaires. Chaque arme devra être vérifiée par les Organisateurs au briefing.

La sécurité : l'affaire de tous

**Si vous êtes témoin d'une scène susceptible d'être dangereuse n'hésitez pas à l'interrompre. Ainsi, si un combat se déroule près d'un ravin, interrompez le jeu pour faire déplacer le combat vers une zone plus sûre.**

## II) Le système de jeu

### 1) Système de santé

#### a) Les stades et les points de vie

Un personnage normal possède 3 stades de santé:

- Indemne : 3 Points de Vie (PVs) maximum, peut agir normalement.
- Légèrement Blessé : 2 PVs maximum, ne peut plus courir.
- Gravement Blessé : 1 PV maximum, ne peut plus que marcher lentement, ne peut plus lancer de sort ni se battre.

Lorsqu'un personnage commence le GN, il est au stade « indemne » avec le maximum de Points de Vie (PVs), soit 3. Les PVs d'un stade se perdent avec les coups reçus et se récupèrent assez aisément (ils représentent les blessures superficielles), tandis que les stades se perdent lorsque tous les PVs dudit stade sont épuisés. La récupération d'un stade est bien plus difficile (ils représentent les blessures profondes).

#### b) L'inconscience

Si un personnage perd tous ses Points de Vie (PVs) dans un stade, il tombe à terre, et est inconscient pour 2 sabliers (6 minutes), puis se relève en ayant passé au stade suivant (indemne → légèrement blessé, légèrement → gravement blessé, gravement → coma). Un personnage inconscient ne peut rien faire ou dire, et n'est pas supposé percevoir son environnement.

#### c) Le coma

Si un personnage perd le dernier PV du stade « Gravement Blessé », il tombe dans le coma. Un personnage en coma y reste pour 5 sabliers (15 minutes). Il n'est pas tout à fait mort mais peut seulement gémir. Au cours du dernier sablier de coma (3 dernières minutes) il peut encore ramper lentement, ce qui peut, avec de la chance, attirer l'attention de personnes bienveillantes pouvant l'aider.

Deux cas se présentent alors pour un personnage dans le coma :

- Il est stabilisé avant la fin de son coma (compétence « premiers soins » ou sort approprié) : le personnage reprend partiellement conscience, à 1 PV dans le stade « Gravement Blessé ». Il doit encore être veillé (n'importe qui fait l'affaire) pendant 5 sabliers (15 minutes) et ne peut rien faire avant la fin de cette veillée (y compris être soigné). Une fois la veillée terminée, la victime peut être soignée et éventuellement reprendre ses activités.
- Il n'est pas stabilisé avant la fin des cinq sabliers : il meurt. Le joueur doit aller voir les Orgas qui lui attribueront un autre rôle (monstre, PNJ, etc...).

#### d) Achever son adversaire

Tout le monde peut reconnaître si un personnage à terre est mort ou vivant. Dans le cas où votre adversaire serait inconscient ou dans le coma mais encore en vie et que cela vous chagrine, vous pouvez doucement l'amener vers le repos éternel, ceci prenant 60 secondes (de façon bien visible, avec une petite déclaration théâtrale si possible). Une fois l'achèvement commencé, le personnage ne peut se relever, seule une action extérieure peut encore le sauver. Il faut décompter les secondes.

Rappelons quand même qu'achever un personnage est une chose extrêmement grave, et vous ne devriez pas recourir à de telles extrémités sans une très bonne raison.

Remarque : La compétence « Achèvement rapide » (p9) permet d'achever en 15 secondes (au lieu de 60 secondes).

#### e) Guérison

Il existe plusieurs façons de récupérer ses points de vie ou ses stades.

- Points de vie : En un sablier (3 minutes), les soins (il faut disposer de la compétence « médecine ») peuvent être appliqués à un personnage blessé (le simuler par des bandages, des baumes, etc) et rendre tous les PVs au personnage (jusqu'à concurrence du maximum de PVs du stade). Certains sorts et certaines potions peuvent également rendre les PVs d'un personnage blessé.
- Stades : Le médecin doit disposer de la compétence « chirurgie » et de la plante adéquate. La durée des soins est de 1 sabliers (3 minutes). Là aussi, des sortilèges ou des potions appropriés peuvent avoir des effets similaires.
- Membre brisé : Un membre (bras ou jambe) peut être brisé (et donc inutilisable) suite à une botte « brise membre ». Un médecin disposant de la compétence « chirurgie » peut opérer le blessé ; ceci lui prend 2 sabliers (6 minutes), après quoi le membre est à nouveau valide.
- Poisons : Les effets d'un poison peuvent être contrés via la magie ou les bons soins d'un alchimiste.

#### f) Un bon exemple

Bon, vous avez lu ce paragraphe et vous n'avez rien compris. Allez, avouez-le ! Qu'à cela ne tienne, voici un petit exemple pour éclairer votre lanterne...

*Cochise est un brave et courageux ranger. Il parcourt les bois lorsque soudain des cris proviennent de la lisière de la forêt. N'écoutant que son courage, Cochise s'avance à travers ronces et buissons, et découvre une clairière. Là, une jeune et jolie demoiselle semble violentée par trois orks, sales et laids de surcroît. Téméraire, il se jette à cœur perdu dans la mêlée, s'interpose entre la belle et les vilains et donne une sacrée correction aux orks qui tombent bien vite à terre (trop vite diraient d'autres).*

Au cours de ce brillant combat, Cochise a reçu **3 coups**. Ayant au départ **3 PVs** plus une armure de cuir en parfait état (**2 points de protection**), il lui reste maintenant **2 PVs** (son armure a encaissé deux coups et est maintenant bonne à réparer, et il a perdu 1 de ses 3 PVs).

*Le sourire aux lèvres, pensant déjà à la récompense que la belle va certainement lui offrir, Cochise se prépare à se retourner lorsqu'il sent un petit coup porté dans le dos. Une douce voix lui susurre alors à l'oreille : « 5 ! ». Et oui, la belle vient d'effectuer un backstab (un assassinat) sur la personne de Cochise. Pas très gentil !*

Cochise perd donc **5 PVs** ( $2 - 5 \Rightarrow 0$ ), il tombe à **0 PV** et sombre dans **l'inconscience**, pour 2 sabliers.

A partir de ce moment, deux possibilités :

**Une fin heureuse** : Ayant entendu les cris, la compagne de Cochise, Tuhikaya, accourt et voyant son mari en détresse, déchaîne les puissances magiques contre la « belle » et la paralyse. Tuhikaya s'approche de Cochise et

- attend son réveil pour le soigner. Au bout de deux sabliers, Cochise se réveille à l'état **légèrement blessé** au maximum de PVs, soit **2 PVs**.
- Lui prodigue des premiers soins. Au bout de 30 secondes, Cochise se réveille à l'état **légèrement blessé** au maximum de PVs, soit **2 PVs**.

**Une fin tragique** : L'agresseur de Cochise décide d'en finir une bonne fois pour toutes avec sa proie, et décide de l'achever. Ceci lui prend une longue minute au cours de laquelle rien ni personne ne s'interpose. Cochise est mort...

## 2) **Système de combat**

### a) **Coups valides**

Les coups valides sont ceux portés aux bras, aux jambes et au tronc. Les zones du corps sensibles sont à éviter absolument : la tête, l'entre-jambe ainsi que la poitrine des gentes dames.

Vous ne devez pas mettre de force dans les coups que vous portez. Pour y parvenir, éviter les mouvements fouettés qui emmagasinent une énergie cinétique importante. Gardez à l'esprit qu'un coup ne doit pas faire mal.

Pour finir, les armes que vous maniez sont sensées être lourdes ; essayez donc au maximum d'armer vos coups et d'éviter les « coups mitraillettes ».

### b) **Dommages**

Tout coup reçu « franc » (l'éraflure n'est pas comptabilisée) inflige un point de dommage.

### **Exceptions** :

- Les flèches des arcs infligent toujours deux points de dommages.
- Certaines compétences ou effets magiques peuvent augmenter les points de dommages infligés par une arme, mais ceci reste globalement rare.

Les dommages reçus sont retirés en premier de la protection offerte par votre armure, puis de vos points de vie.

### c) **Infliger et recevoir un coup**

Lorsqu'une de vos attaques touche votre cible, annoncez les dommages si ceux-ci sont différents de 1 (la plupart des coups font un point de dégât ; en faire deux ou plus est rarissime).

Le joueur ayant subi une blessure doit marquer le coup ; ceci consiste à rompre le combat et montrer votre douleur (un cri suffira). Ceci a pour but de générer de beaux combats mettant en avant l'adresse martiale, et limite les dangers inhérents à une « empoignade ».

### d) **Assommer**

Si vous et vos compagnons désirez assommer un personnage, il suffit de le combattre normalement et de lui indiquer, une fois qu'il est à terre, que vous l'avez frappé avec le plat de l'épée et qu'il n'a pas perdu de point de vie. Le joueur assommé sera alors inconscient pendant 2 sabliers (6 minutes), après quoi il se réveillera comme si ce combat n'avait jamais eu lieu.

**e) Backstab**

Un backstab (assassinat) peut être effectué par un personnage disposant de la compétence « stab ». Le stabeur doit arriver discrètement dans le dos de sa victime, en marchant, poser la dague sur son dos, poser l'autre main sur son épaule et annoncer les dommages infligés à l'oreille de son ennemi (et ferait mieux de courir si son adversaire est encore debout !).

L'utilisation d'une dague est obligatoire lors d'un stab. Les dommages d'un stab sont de 2 plus le nombre éventuel de points de stab dépensés par l'assassin (à sa discrétion, mais ces points sont valables pour tout le GN, alors mieux vaut ne pas les gaspiller !).

L'armure de la victime compte lors d'un backstab (de plus un heaume réduit les dommages de tout backstab de 2 points, en plus de l'armure qu'il offre). Un stab qui fait tomber à 0 les PVs d'une cible n'entraîne pas la mort, mais les effets habituels d'un coup (inconscience voire coma). Pour se débarrasser définitivement de son ennemi, il faudra l'achever.

*Exemple : Ewan la voleuse s'est planquée depuis plusieurs minutes derrière la porte de la salle au trésor. Un garde passe distraitemment juste devant elle. Elle doit l'éliminer pour mener à bien sa mission... Ewan s'approche doucement de sa victime qui ne la remarque pas. Posant sa dague dans le dos de sa victime et sa main sur l'épaule, elle lui annonce : 5 (2 points standards plus 3 point de stab dépensé sur sa réserve de 6). Le garde s'écroule... et le trésor attend sagement la voleuse !*

**3) Réparer une armure**

Les points de protection d'une armure servent à encaisser les dommages. Pour que ces points soient régénérés, il faut faire effectuer la réparation de l'armure auprès d'un forgeron.

**4) La magie**

Lorsqu'un initié lance un sortilège, il prononce systématiquement la formule suivante : « **par ces x point(s) de magie, je te (vous) jette le sort [nom du sort] ; [description des effets]** ». Ceci vous permet donc de connaître les effets du sortilège, et de les appliquer.

*Exemple : Un initié pointe le doigt sur un joueur et lui annonce : « par ces 3 points de magie, je te jette le sort éclair, tu perds un point de vie ». Ce qui a le mérite d'être clair...*

**5) L'alchimie**

De même que pour la magie, votre alchimiste préféré n'omettra pas de vous indiquer les effets d'une potion dont vous venez de faire l'acquisition ; si vous pensez incarner un alchimiste, là aussi un supplément aux règles leur est consacré.

**6) Les temps de jeu**

Une journée est composée de cycles (2 heures) dont voici les noms :

Cycles	Noms	Cycles	Noms
0h-2h	Lion	12h-14h	Cheval
2h-4h	Escargot	14h-16h	Archer
4h-6h	Mort	16h-18h	Rose
6h-8h	Araignée	18h-20h	Guitare
8h-10h	Oiseau	20h-22h	Orage
10h-12h	Harpe	22h-24h	Papillon

Les sabliers sont couramment utilisés dans le jeu afin de mesurer certaines durées (temps d'inconscience, durée d'un sort, etc), le sablier mesure un temps de 3 minutes, indispensable pour tous les joueurs. Beaucoup d'effets durent 1 ou plusieurs sabliers.

Des durées de 30 secondes (ou de multiples de 30), de 10 secondes, ou de 3 secondes existent aussi. Ces durées sont normalement comptées, LENTEMENT. Il s'agit de SECONDES, pas de compter le plus vite possible.

Enfin, il existe des effets Ponctuels ou Instantanés.

## 7) Les bandeaux

Afin de symboliser différents états particuliers, des joueurs ou des PNJ peuvent être amenés à porter un bandeau autour de la tête :

- Bandeau vert : personnage que l'on ne voit pas, car il est caché dans la forêt.
- Bandeau noir : personnage que l'on ne voit pas, car il est caché dans une pièce.
- Bandeau blanc : PNJ ou orga non présent.

## 8) La monnaie

La monnaie est symbolisée par des pièces aux valeurs de 1, 5, 10, 20 et 100 écus. Pour les grosses sommes, des gemmes sont utilisées mais peu de gens connaissent leurs valeurs (il faut disposer pour cela de la compétence « gemmologie »).

Les joueurs débiteront leur premier GN avec 50 d'écus en poche, voire plus s'ils disposent de la compétence « rente ». A titre indicatif, un repas à l'auberge coûterait 5 écus.

## 9) L'auberge

Le paiement des denrées vendues à l'auberge sont payable immédiatement.

Dans le cas où votre bourse aurait pris un autre chemin que le votre, vous pouvez toujours obtenir nourriture et boisson, mais dans ce cas il vous sera demandé de faire certaines corvées.

L'intérieur de l'auberge est un sanctuaire, aucun joueur ne doit y rentrer, pendant le jeu, ni y voler le moindre objet.

## 10) Les ressources

Afin que les forgerons puissent effectuer des réparations, ils doivent utiliser des points de ressource. Il existe 3 types de ressources : bois, métal et cuir.

La compétence « **forgeron** » apporte quelques points de ressource ; la compétence « commerce » en apporte beaucoup plus...

## 11) Vol

Il est possible de subtiliser un certain nombre d'objets dans le GN. Tous les objets en jeu peuvent être volés (parchemins magiques, potions, herbes rares, etc). Cependant certains objets ne doivent pas être volés (exemple : le scénario !). Dans ce cas, une affiche « ne peut pas être volé » sera placée à proximité de l'objet.

Vous pouvez également dépouiller un joueur inconscient. Pour cela annoncez lui que vous le fouillez, et le joueur vous livrera toutes ses possessions. Il n'est pas question de procéder à une réelle fouille corporelle (je sais bien que parfois c'est tentant...) ! Notez là aussi qu'un certain nombre d'objets ne peuvent pas être volés tels que les éléments hors jeu qu'un joueur pourrait avoir sur lui (sa feuille de personnage, le livret de règles, etc), ainsi que tout élément de son costume (dont son arme). Oui, il est interdit de confisquer l'arme d'un joueur (c'est sa propriété).

Pour finir, il est possible de soulager certains joueurs de leur monnaie grâce à la compétence « vol à la tire » (il suffit alors de couper les cordons de la bourse du joueur avec des ciseaux à bouts ronds).

**Remarque importante** : Des plantes aux effets divers et variés pourraient être éparpillées sur le site. Cependant, il faut avoir la compétence « cueillette des plantes » afin de pouvoir les cueillir. Dans le cas contraire, votre personnage n'est pas apte à les remarquer.

## 12) Pièges :

Tout piège mécanique fait trois points de dégâts sans armure. La zone d'effet dépend de son type :

- pétard ficelle, c'est celui qui déclenche qui prend les dégâts.
- une odeur bizarre, c'est tous ceux qui ont leur odorat malmené.
- un bruit fort bizarre et bref après l'explosion d'un pétard, tout le monde à trois mètres.

**Piège magique** : il existe un type de piège que peuvent réaliser certains magiciens très puissants ; déclenché il produit un sifflement strident et tous ceux qui sont à moins de trois mètres et qui l'entendent sont paralysés le temps que dure le sifflement. Une personne rentrant dans la zone des trois mètres se trouve aussi paralysée.

### **III) Création d'un personnage**

#### **1) Comment fait-on ?**

Pour créer un personnage, il vous faudra choisir sa classe et lui acheter un certain nombre de compétences. Il ne vous restera ensuite plus qu'à lui écrire un historique, et le tour est joué.

#### **2) Classes de personnages**

Il y a 6 classes de personnages :

- Guerrier : les combattants en tous genres (chevaliers, mercenaires, aventuriers...)
- Ranger : les proches de la nature (guides, éclaireurs, pisteurs...)
- Initié : les sorciers de tous poils (mages, chamans, druides, prêtres...)
- Alchimiste : les savants versés en alchimie (herboristes, scientifiques...)
- Voleur : les filous (pickpockets, assassins, contrebandiers, brigands...)
- Artisan / érudit : les manuels (armuriers...) et les intellectuels (marchands, médecins, ermites...)

Choisissez en une. Ce choix est définitif et déterminera quelles compétences vous sont accessibles. Il est conseillé de demander aux orgas si la classe que vous envisagez de choisir est encore disponible avant d'arrêter votre choix (si la moitié des joueurs sont des voleurs, ça risque de poser problème !).

Attention, les joueurs décidant d'incarner un initié ou un alchimiste doivent demander le supplément aux règles qui leur est consacré afin de tout apprendre sur leur art (et disposer des listes de sorts ou potions), et ce avant de créer leur personnage.

Dans le cas où vous ne trouvez pas votre bonheur, il est toujours possible de créer un personnage particulier, expliquez le concept du personnage, que vous désirez incarner, soumettez une proposition, et les orgas étudieront la manière de l'intégrer par rapport au système de jeu.

#### **3) Choix des compétences**

Vous avez 100 points pour choisir vos compétences ; les compétences disponibles et leur coût dépendent de votre classe de personnage. Si votre personnage survit lors du GN et que vous le rejouez au prochain, vous disposerez de points supplémentaires.

Remarque : Vous pouvez ne pas dépenser tous vos points ; dans ce cas le reliquat sera disponible pour les prochains GN.

**4) Liste des compétences (Point d'achat, grisé : compétence interdite)**

Page	Compétence	Guerrier	Ranger	Initié	Alchimiste	Voleur	Artisan
9	Achèvement rapide					10	
9	Ambidextre	10	10			10	15
9	Arme: arc	10	5			15	
9	Arme de jet	5	5	10	10	10	10
9	Arme : extra-courte	5	5	5	5	5	5
9	Arme : à deux mains	10	15				
9	Arme : courte	5	5	10	10	5	10
9	Arme : longue	5	5	15	15	10	15
9	Armure : grand bouclier	30	30				
9	Armure : petit bouclier	15	15				
9	Armure : bol	5	5		10	5	5
9	Armure : cuir	5	5	10	10	10	10
9	Armure : cuir clouté	10	10				15
9	Armure : cuirasse	20					
9	Armure : heaume	15					
9	Armure : maille	15					
9	Armure : nasal	10					
9	Armure : plate	25					
10	Attaque spéciale	X	X				
10	Backstab					10	
10	Camouflage bois		15				
10	Cartographie		10				
10/11	Chirurgie						10
11	Commerce						X
11	Connaissance des légendes						10
11	Contre-magie			15			
11	Création-piège					10	
11	Cueillette des plantes		5				5
11/12	Défense spéciale	X	X				
12	Désamorçage pièges					10	
12	Effacement d'une piste		15				
12	Force de la nature	20					
12	Forgeron	15	15				15
13	Gemmologie	5	5	5	5	5	5
13	Histoire humaine						10
13	Indentification objets magiques			15			
13	Langage magique			0			20
13	Lecture/écriture	5	10	0	5	5	5
13	Légende nature		10				
13	Médecine						5
13	Mémoire des évènements						10
13	Mémoire portable						15
13	Mensonge					15	
14	Pistage		10				
14/16	Points de compétence	X	X	X	X	X	X
16	Premiers soins	5	5	5	5	5	5
16	Reconnaissance potion				5		
16	Rentes	X	X	X	X	X	X
16	Se cacher dans l'ombre					10	
16	Serrurerie					15	
17	Torture						15
17	Vol à la tire					5	



**Achèvement rapide**

Permet d'achever rapidement un adversaire dans le coma ou inconscient. Il faut alors 15 secondes pour achever son adversaire (au lieu de 60), la durée doit être compté à voix basse par le personnage inconscient.

**Ambidextre**

Donne la possibilité d'utiliser une arme dans chaque main, quatre possibilités.

- Une longue et une extra courte.
- Une courte et une extra courte.
- Deux courtes, dans ce cas la compétence « épée courte » doit être achetée deux fois.
- Deux extra-courtes.

**Arme**

Pour utiliser un type d'arme, il faut disposer de la compétence correspondante (chaque type d'arme compte comme une compétence ; ainsi pour savoir manier les épées longues et les dagues, il faut acheter deux compétences).

Les armes peuvent être des épées, des masses, des haches ou autres, c'est la taille de l'arme qui décide de la catégorie.

- Arc : Les flèches ne doivent pas faire mal à bout portant, ne doivent pas être pointues et les embouts doivent être très larges (assez pour ne pas toucher un œil). Les flèches font deux points de dégâts. Limités en utilisation pour un guerrier ayant au maximum une armure de cotte de maille. Toute flèche tirée ne peut être parée sauf avec un bouclier.
- Arme de jet : Mêmes restrictions de sécurité que pour l'arc
- Extra-courte : Arme de mêlée dont la longueur est de 40 cm au maximum.
- A deux mains : Arme de mêlée dont la longueur est comprise entre 110 et 150 cm maximum, maniée à deux mains.
- Courte : Arme de mêlée dont la longueur est comprise entre 40 et 80 cm maximum.
- Longue : Arme de mêlée dont la longueur est comprise entre 80 et 110 cm maximum.

**Armure**

Pour utiliser une armure, unbouclier et / ou un casque, il faut disposer de la compétence correspondante (chaque type d'armure / casque compte pour une compétence, ainsi pour porter une armure de plates et un heaume, il faut acheter deux compétences).

- Grand bouclier : Fait au maximum 70 cm dans sa **plus grande dimension**, les rebords doivent être protégés par de la mousse.
- Petit bouclier : Fait au maximum 40 cm dans sa **plus grande dimension**, les rebords doivent être protégés par de la mousse.
- Bol : Casque simple (métallique ou cuir), recouvrant le dessus et l'arrière du crâne donnant 1 point de protection.
- Cuir : Armure de cuir donnant une protection de 2 points de protection.
- Cuir clouté : Armure de cuir clouté donnant une protection de 3 points de protection.
- Cuirasse : Armure métallique donnant une protection de 7 points d'armure.
- Heaume : Casque intégral, métallique. Doit couvrir toute la tête et cacher le visage pour l'essentiel, ou entièrement, donnant 3 points de protection, diminuant de 2 points de dégâts les stabs (minimum cuirasse).
- Maille : Cotte de maille donnant une protection de 5 points de protection.
- Nasal : Casque, d'aspect métallique, recouvrant le dessus et l'arrière du crâne, avec des parties protégeant partiellement le visage, donnant 2 points de protection (minimum maille).
- Plate : Armure métallique complète (bras et jambe) donnant 9 points de protection.

### Attaque spéciale

Il est possible d'utiliser des attaques spéciales afin de déstabiliser son adversaire, l'achat s'effectue en deux temps.

	Guerrier	Ranger	Initié	Alchimiste	Voleur	Artisan / érudit
<b>1 utilisation</b>	15 pts	15 pts	Non	Non	Non	Non
<b>2 utilisations</b>	35 pts	Non	Non	Non	Non	Non
<b>3 utilisations</b>	60 pts	Non	Non	Non	Non	Non
<b>Brise arme</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Brise bouclier</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Brise membre</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Désarme</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Dégâts maximum</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non

- 1) Achat du nombre **d'utilisations par GN**, trois maximum, d'un ou des coups spéciaux connus.
- 2) Achat de la connaissance d'un coup spécial :
  - Brise arme : détruit l'arme de l'adversaire (utilisable lorsqu'il pare un coup)
  - Brise bouclier : détruit le bouclier de l'adversaire (utilisable lorsqu'il pare un coup)
  - Brise membre : brise la jambe ou le bras touché (le joueur doit alors boiter ou lâcher une éventuelle arme ou bouclier).
  - Désarme : l'adversaire doit lâcher son arme (utilisable lorsqu'il pare un coup)
  - Dégâts maximum : permet de frapper à +1 pendant un combat sur un seul adversaire.

Exemple : L'achat de deux utilisations par GN plus la connaissance des coups spéciaux « brise arme », « brise bouclier » et « dégâts maximum » coûte  $35+5+5+5 = 50$  points.

Lorsqu'un coup spécial est utilisé, le joueur doit l'annoncer à voix haute ; ses effets sont appliqués mais aucun point de dommage n'est infligé (sauf bien entendu pour « dégâts maximum »).

Exemple : Anaerth le guerrier connaît trois coups spéciaux : brise bouclier, désarme et dégâts maximum et peut les utiliser 2 fois par GN. Lors d'un combat, un de ses coups est paré par son adversaire ; il lui annonce « brise arme » ; son adversaire lâche alors son arme. Anaerth ne pourra plus utiliser qu'un seul coup spécial parmi les 3 qu'il connaît jusqu'à la fin du GN.

### Backstab

Permet d'effectuer des assassinats. Le stabeur doit arriver discrètement dans le dos de sa victime, en marchant, poser la dague sur son dos, poser l'autre main sur son épaule et annoncer les dommages infligés à l'oreille de son ennemi. L'utilisation d'une dague est obligatoire lors d'un stab. Les dommages d'un stab sont de 2, plus le nombre éventuel de points de stab dépensés par l'assassin. Tout stab réalisé en courant ne sera pas comptabilisé par la victime.

### Camouflage bois

Permet de se dissimuler dans les bois pendant une durée ne pouvant dépasser 30 minutes. Le fait de se cacher doit être réalisé discrètement, et non pas devant le nez des monstres ou joueurs (sauf amis). Pendant qu'il est caché, le joueur doit porter un bandeau vert et ne peut pas bouger.

### Cartographie

Donne une connaissance accrue des régions traversées. Vous obtenez une carte du site du GN.

### Chirurgie

Avec la compétence chirurgie, on peut :

- Faire passer un blessé du stade « légèrement blessé » au stade « indemne », durée 1 sablier, utilisation de la plante soin léger.
- Faire passer un blessé du stade « gravement blessé » au stade « légèrement blessé », durée 1 sablier, utilisation de la plante soin grave.
- Guérir un membre brisé (2 sabliers).

L'utilisation de la plante adéquate est **obligatoire** pour que le soin soit effectif.

Dans tous les cas, il faut simuler les soins. Pour plus de précisions sur les règles de soins, voir « Système de santé », p2.

### Commerce

Cette compétence procure au joueur, à chaque GN, un certain nombre de points de ressources, de type au choix (bois, métal ou cuir). Ces points de ressources sont utilisés afin de réparer les armes et les armures par les forgerons, et peuvent donc se revendre à bon prix.

#### Uniquement pour les artisans / érudits.

Niveau :	Coût :	Points de ressource :
1	10 pts	10 pts
2	20 pts	30 pts
3	30 pts	50 pts

*Exemple :* Un érudit achète « commerce » au niveau 2 ; il reçoit au début du GN 30 points de ressources, et choisit 15 points de métal, 10 points de cuir et 5 points de bois.

### Connaissance des légendes

Permet l'obtention d'informations sur un thème donné à partir de légendes (de toute nature). Chaque demande, effectuée auprès des orgas, coûte un point d'érudition au personnage. L'achat de cette compétence donne 2 points d'érudition gratuits.

### Contre-magie

Permet à l'initié de contrer les sorts adverses à moindre coût (voir les règles de magie pour de plus amples détails). Attention, tout mage avec cette compétence ne peut plus lancer de sort infligeant des dommages !

### Création pièges

Permet de créer un piège. Activé, il fait trois points de dégâts sans armure. Un piège peut être sonore (pétard), olfactif (boule puante) ou matériel (araignée en plastique), tous ceux qui entendent, sentent et qui sont à moins de trois mètres sont aussi atteint par les effets du piège.

### Cueillette des plantes

Permet de cueillir les plantes dans la nature (mais pas de connaître leurs éventuels effets : la connaissance de l'utilité des différentes plantes se fait par l'intermédiaire d'un livre sur les plantes).

### Défense spéciale

	Guerrier	Ranger	Initié	Alchimiste	Voleur	Artisan / érudit
<b>1 utilisation</b>	15 pts	15 pts	Non	Non	Non	Non
<b>2 utilisations</b>	35 pts	Non	Non	Non	Non	Non
<b>3 utilisations</b>	60 pts	Non	Non	Non	Non	Non
<b>Résiste sort</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Résiste brise membre</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Résiste brise arme</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non
<b>Résiste désarme</b>	5 pts	5 pts	Non	Non	Non	Non

Il est possible d'utiliser des défenses spéciales afin de résister à certains effets. L'achat s'effectue en deux temps :

- 1) Achat du nombre d'utilisations par GN, trois maximum, d'une ou des défenses spéciales connues.

2) Achat de la connaissance d'une défense spéciale:

- Résiste sort : annule l'effet d'un sort dont le joueur est la cible
- Résiste brise membre : annule l'effet d'un coup spécial « brise membre »
- Résiste brise arme : annule l'effet d'un coup spécial « brise arme »
- Résiste désarme : annule l'effet d'un coup spécial « désarme »

Lorsqu'une défense spéciale est utilisée, le joueur doit l'annoncer à voix haute.

*Exemple : Scyteth connaît une défense spéciale : résiste sort. Il peut l'utiliser 3 fois par GN. Un initié lui jette un sort d'immobilisation ; il annonce résiste sort, et se dérobe aux effets du sortilège. Il pourra utiliser sa défense spéciale deux autres fois pendant le GN.*

### Désamorçage pièges

Permet de désamorcer les pièges. Si le piège explose pendant la tentative, les dégâts sont effectifs. Le désamorçage doit être réellement effectué alors des outils apportés par le joueur.

### Effacement d'une piste

Permet de supprimer les plaquettes de bois matérialisant une piste, et ainsi empêcher quiconque de la suivre.

### Force de la nature

Augmente d'un point le maximum de PVs de tous les stades, soit : Indemne : 4 PVs, Légèrement blessé : 3 PVs, Gravement blessé : 2 PVs.

### Forgeron

Permet la réparation des armes et des armures. La réparation s'effectue en deux temps : le temps de travail du forgeron (qui doit être simulé) et une durée de refroidissement pour les armes et armures métalliques (le matériel ne pouvant être utilisé pendant ce laps de temps).

L'utilisation d'un métal particulier, le fondor, aussi rare que cher, permet de diviser par 5 le temps de travail du forgeron.

Type	Temps de travail	
	Si endommagé	Si détruit *
Dague	-	18 minutes
Epée une main	-	24 minutes
Epée deux mains	-	54 minutes
Arc	-	54 minutes
Armure de cuir	6 minutes	-
Armure de cuir clouté	6 minutes	-
Armure de maille	12 minutes	-
Cuirasse	15 minutes	-
Armure de plate	18 minutes	-
Bol	6 minutes	-
Nasal	9 minutes	-
Heaume	12 minutes	-
Petit bouclier	-	18 minutes
Grand bouclier	-	36 minutes

L'utilisation d'une ressource permet de diminuer le temps de travail, une ressource permet de diviser le temps par deux, deux ressources par trois, trois ressources par quatre, etc... Le type de la ressource à employer (bois, métal ou cuir) dépend de la matière principale dont l'objet est fait (simple question de bons sens ; il faudra une ressource de type cuir pour réparer un cuir clouté, une ressource de type bois pour un arc, etc).

A chaque GN, un forgeron reçoit 5 points de ressources du type de son choix. Il pourra bien entendu en acheter d'autres.

**Gemmologie**

Permet de connaître la valeur des gemmes (une feuille récapitulant la valeur des différentes gemmes vous sera remise). Les gemmes sont en effet utilisées afin de ne pas avoir à transporter d'impressionnantes quantités de pièces, mais la plupart des gens n'en ayant jamais vu de leur vie, ils ne connaissent pas leur valeur.

**Histoire humaine**

Permet l'obtention d'informations sur un élément précis de l'histoire humaine. Chaque demande, effectuée auprès des orgas, coûte un point d'érudition au personnage. L'achat de cette compétence donne 2 points d'érudition gratuits.

**Identification des objets magiques**

Sur tout objet magique est indiqué son nom en langage magique ; cette compétence permet à partir du nom d'en connaître les effets et ainsi de pouvoir utiliser l'objet (mais pas l'histoire de l'objet, les malédictions, etc).

**Langage magique**

Le langage magique est composé de signes représentant chacun un son (chaque joueur ayant cette compétence recevra l'alphabet magique). Cette compétence permet d'inscrire un sortilège sur un parchemin et sert aussi de moyen de communication entre les magiciens. Pour lancer un sortilège inscrit sur un parchemin, il suffit de l'ouvrir (généralement le nom du sortilège est inscrit à l'extérieur), et de le lire à voix haute (ce qui nécessite donc de le traduire en direct). L'initié connaît automatiquement ce langage.

**Lecture / écriture**

Permet de lire & écrire les parchemins, livres, etc... disponibles pendant le GN.

**Légende nature**

Permet l'obtention d'informations sur un thème donné à partir de légendes ou mythes liés à la nature ou aux animaux. Chaque demande, effectuée auprès des orgas, coûte un point de nature au personnage. L'achat de cette compétence donne 2 points de nature gratuits.

**Médecine**

Rendre tous les PVs à un joueur jusqu'à concurrence du maximum permis par son stade (1 sablier). Dans tous les cas, il faut simuler les soins.

**Mémoire des évènements**

Permet de se souvenir très précisément d'un évènement auquel on a assisté afin d'isoler un élément important deux fois par GN (s'adresser aux orgas).

**Mémoire portable**

Le joueur peut noter toutes les informations qu'il désire sur un petit carnet représentant sa mémoire, elle n'existe pas et ne peut donc, ni être volée, ni utilisée par un autre joueur.

**Mensonge**

Permet de mentir sous la contrainte, soit d'une torture, soit par magie. Dans les deux cas, il faut dépenser un point de mensonge par point de magie ou de torture dépensé. L'achat de cette compétence donne trois points de mensonge gratuit.

Remarque : Dans le cas d'une résistance à la torture, la dépense d'un point de mensonge permet de répondre ce que l'on veut à la question posée, mais n'empêche pas de perdre un point de vie. On ne peut résister à l'effet d'une potion.

### Pistage

Permet de connaître le langage des pistes, symbolisé sur le sol par de petites plaquettes de bois seulement « visibles par le pisteur », et de pouvoir suivre des pistes ainsi représentées. Il faudra exprimer aux orgas le souhait de suivre la piste d'un PNJ ou d'un PJ dont on connaît le point de départ moins d'une demi-heure avant (la piste d'un joueur étant toutefois plus difficilement jouable) afin que ces derniers puissent poser les petites plaquettes de bois. Chaque pistage coûte un point de nature. L'achat de cette compétence donne 3 points de nature gratuit.

**Points de compétences :** Chaque point acheté n'est valable qu'une fois dans le GN, une fois dépensé, il ne pourra être récupéré que pour le GN suivant.

### Points d'érudition

Ils permettent d'apprendre des informations liées soit à une légende, soit à un élément historique, avec la compétence adéquate.

#### Uniquement pour les artisans / érudits.

Nombre de points supplémentaires:	Coût unitaire du point d'érudition:
1 à 5	5 pts
5 à 10	7 pts
11 à 15	9 pts

*Exemple :* Un érudit dépensant 32 points de personnage gagne 6 points d'érudition. Ceci ajouté aux 4 points offerts avec les compétences « connaissance des légendes » et « histoire humaine » lui donne un total de 10 points d'érudition.

### Points de mensonge

Ils permettent de mentir malgré la torture ou la magie avec la compétence « mensonge ».

#### Uniquement pour les voleurs.

Nombre de points supplémentaires:	Coût unitaire du point de mensonge :
1 à 5	3 pts
5 à 10	4 pts
11 à 15	5 pts
16 à 20	6 pts
21 à 25	7 pts

*Exemple :* Un voleur disposant de la compétence « mensonge » peut dépenser  $19(5 \times 3 + 1 \times 4)$  points de personnage pour acquérir 6 points de mensonge ce qui ajouté aux 3 points de mensonge offerts avec la compétence « mensonge » lui fait un total de 9 points de mensonge.

### Points de nature

Ils permettent soit de suivre la piste d'une personne ou d'un groupe, soit de connaître une légende, avec la compétence adéquate.

#### Uniquement pour les rangers.

Nombre de points supplémentaires:	Coût unitaire du point de nature:
1 à 5	5 pts
5 à 10	7 pts
11 à 15	9 pts

*Exemple :* Un ranger dépensant 10 points de personnage gagne deux points de nature. Ceci ajouté aux 5 points offerts avec les compétences « légende nature » et « pistage » lui donne un total de 7 points.

### Points de puissance

Permet d'augmenter les dégâts effectués par les armes de mêlée. Le joueur achète un certain nombre de points de puissance. Ces points sont valables une seule fois par GN. Lorsque le joueur touche son adversaire, il peut décider de dépenser x points de puissance pour infliger x points de dégâts en plus.

#### Uniquement pour les guerriers et les rangers.

Nombre de points :	Coût unitaire du point de puissance:
1 à 5	2 pts
5 à 10	3 pts
11 à 15	4 pts
16 à 20	5 pts
21 à 25	6 pts

*Exemple : 10 points de puissance coûtent  $5 \times 2 + 5 \times 3 = 25$  points de personnage.*

*Grunt dispose de 5 points de puissance. Il touche son adversaire avec son épée longue. En temps normal, il devrait infliger 1 point de dégât. Mais là il dépense 3 points de puissance pour infliger 4 points de dégâts. Il lui restera 2 points de puissance pour tout le reste du GN.*

### Points de résistance

Permet d'ignorer des dégâts. Le joueur achète un certain nombre de points de résistance. Ces points sont valables pour l'intégralité du GN. Lorsque le joueur encaisse des dégâts, il peut décider de dépenser x points de résistance pour ignorer x points de dégâts.

#### Uniquement pour les guerriers, les rangers, les voleurs et les artisans / érudits.

Nombre de points :	Coût unitaire (guerriers, rangers) :	Coût unitaire (voleurs et artisans / érudits) :
1 à 5	3 pts	4 pts
5 à 10	4 pts	4 pts
11 à 15	5 pts	Non
16 à 20	6 pts	Non
21 à 25	7 pts	Non

*Exemple : Pour un guerrier, 8 points de résistance coûtent  $5 \times 3 + 3 \times 4 = 27$  points.*

Remarque : A partir de 5 points de résistance, le joueur peut courir lorsqu'il est légèrement blessé.

*Exemple : Anaïlian dispose de 8 points de résistance. Un perfide voleur vient de lui infliger un backstab à 3 points de dégâts. Dépensant 3 points de résistance, il ignore totalement la blessure. Il lui reste désormais 5 points de résistance. Quant au voleur, il ferait mieux de courir très vite !*

### Points de stab

Elle permet d'augmenter les dommages d'un assassinat avec la compétence « **backstab** ».

#### Uniquement pour les voleurs.

Nombre de points supplémentaires:	Coût unitaire du point de stab:
1 à 10	1 pt
11 à 20	2 pts
21 à 30	3 pts
31 à 40	4 pts
41 à 50	5 pts

*Exemple : Disposant de la compétence « backstab », un voleur voudrait en augmenter l'efficacité et acheter 15 points de stab ; ceci lui coûtera  $10 \times 1 + 5 \times 2 = 20$  points de personnage.*

### Points de torture

Ils permettent de torturer une victime et de l'obliger à répondre à une question avec la compétence « torture ».

#### Uniquement pour les artisans / érudits.

Nombre de points supplémentaires:	Coût unitaire du point de torture :
1 à 5	3 pts
5 à 10	4 pts
11 à 15	5 pts
16 à 20	6 pts
21 à 25	7 pts

*Exemple : Un érudit disposant de la compétence « torture » peut dépenser 15 (5x3) points de personnage pour acquérir 5 points de torture ce qui ajouté aux 3 points de torture offerts avec la compétence « torture » lui fait un total de 8 points de torture.*

### Premiers soins

Un joueur disposant de premiers soins peut : Diagnostiquer toute personne : état actuel, nombre de PVs (30s) ou stabiliser un personnage inconscient ou comateux (30s), ce qui permettra au blessé de se réveiller au bout des 30s. Dans tous les cas, il faut simuler les soins. Si la stabilisation est stoppé avant la fin par un adversaire, il faudra alors la recommencer.

### Reconnaissance potion

Permet de reconnaître toutes les potions connues (« standards ») et obtenir des informations sur des potions inconnues (« exotiques ») trois fois par GN auprès des orgas.

### Rentes

Que ce soit par un travail bien rémunéré, un commerce fructueux ou des terres rentables, le personnage gagne plus d'argent qu'il n'en dépense au jour le jour. Le joueur reçoit un revenu régulier en début de GN.

	Guerrier	Ranger	Initié	Alchimiste	Voleur	Artisan / érudit
Niv 1	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit
Niv 2	10	10	10	10	10	5 pts
Niv 3	25	25	20	20	25	15 pts
Niv 4	45	Non	35	35	45	30 pts
Niv 5	70	Non	55	55	70	50 pts

Ecus reçus à chaque GN :	1	2	3	4	5
Niveau de rente	50	100	300	1000	5000

*Remarque : Un haut niveau de rente peut s'accompagner d'une charge sociale importante (titre de noblesse, rôle dans une guilde, etc).*

### Se cacher dans l'ombre

Permet de se cacher dans une pièce sombre, l'acte de se cacher doit être fait discrètement et pas devant le nez des monstres ou joueurs (sauf amis). On ne peut sortir de l'ombre que s'il n'y a plus personne dans la pièce. Pendant qu'il est caché, le joueur doit porter un bandeau noir.

### Serrurerie

Permet de fermer ou ouvrir les verrous à code. Ceci est matérialisé par la connaissance d'une partie de ce code, la recherche du chiffre manquant simulant la durée nécessaire pour crocheter.



### Torture

La torture oblige une personne à répondre par la vérité à une question. Le bourreau possède un certain nombre de points de torture, à chaque question le bourreau dépense un ou plusieurs points de torture, la victime, elle, peut investir des points de résistance pour résister à la torture à raison d'1 point de résistance pour 1 point de torture investi (elle ne perd pas le PV et ne répond pas à la question). Chaque point de torture non « contré » par un point de résistance enlève 1 PV et oblige la victime à répondre à la question. Dans le cas où la victime arrive à 0 PV, elle répond à la question puis s'écroule (une victime peut être soignée entre 2 tortures). La torture doit être matérialisée. L'achat de cette compétence donne 3 points de torture gratuits.

### Vol à la tire

Permet, à l'aide de ciseaux à bout rond, de soulager de leur bourse les personnages passant à sa portée.

## 5) Ecrire un historique

Ceci n'est pas obligatoire. Si vous le désirez, vous pouvez écrire l'histoire de votre personnage (où est-il né, quelle est son origine sociale, quelle éducation a-t-il reçu, comment s'est déroulé son adolescence, etc). Les orgas devront peut-être un peu remanier cet historique pour mieux coller au scénario, mais nous essaierons de le respecter le plus possible.

Si vous n'avez pas envie de rédiger une histoire, nous le ferons pour vous.

## 6) Exemple de création d'un personnage

Théo veut jouer un guerrier ; il dispose de 100 points. Pour commencer, il faut une arme et une armure. Pour être exact, il lui faut deux armes car Théo désire être ambidextre, ce qui nous donne :

- Ambidextre (10 pts)
- Arme : épée courte x2 (5x2 pts = 10 pts)
- Armure : cuir clouté (10 pts)
- Armure : bol (5 pts)

Théo est donc armé et protégé à son convenance pour un total de 35 pts. Il lui reste encore 65 pts.

Comme il désire être un minimum érudit, il choisit :

- Lecture / Ecriture (5 pts)
- Premiers soins (5 pts)
- Rente niv 1 (gratuit)

Ce qui lui laisse encore 55 pts qu'il décide d'investir dans des compétences de combat :

- 1 attaque spéciale par GN (15 pts)
- connaissance de l'attaque spéciale « brise arme » (5 pts)
- connaissance de l'attaque spéciale « brise bouclier » (5 points)
- 5 points de puissance (10 pts)
- 6 points de résistance (19 pts)

Ce qui nous donne un total de 99 points ; il reste encore 1 point que Théo ne peut pas dépenser immédiatement ; ce point reste en réserve pour un prochain GN...

## IV) **Contact**

Pour toute question (inscription, point de règle obscur..) :

Divers :	Alchimie :
<i>Cyril Meuret</i>	<i>Ludovic Lorin</i>
Téléphone fixe : 01 60 74 48 02	<b>Téléphone fixe : 03 26 52 76 60</b>
Email : <a href="mailto:cyril.meuret@wanadoo.fr">cyril.meuret@wanadoo.fr</a>	Email : <a href="mailto:ludovic.lorin@wanadoo.fr">ludovic.lorin@wanadoo.fr</a>

**ANNEXE A : feuille de guerrier**

<b>Nom du joueur</b>					<b>Notes :</b>
<b>Nom du personnage</b>					
<b>Classe</b>	<b>Guerrier</b>				
<b>Sexe</b>					
<b>Points utilisés</b>					
<b>Compétences</b>	<b>O/N</b>	<b>Coût</b>	<b>Compétences</b>	<b>O/N</b>	<b>Coût</b>
Ambidextre	<input type="checkbox"/>	10	Force de la nature	<input type="checkbox"/>	20
Armes			Forgeron	<input type="checkbox"/>	15
- Arc	<input type="checkbox"/>	10	Gemmologie	<input type="checkbox"/>	5
- Arme de jet	<input type="checkbox"/>	5	Lecture / écriture	<input type="checkbox"/>	5
- Arme extra-courte	<input type="checkbox"/>	5	Premiers soins	<input type="checkbox"/>	5
- Arme courte	<input type="checkbox"/>	5			
- Arme longue	<input type="checkbox"/>	5			
- Arme deux mains	<input type="checkbox"/>	10			
- Petit bouclier	<input type="checkbox"/>	15			
- Grand bouclier	<input type="checkbox"/>	30			
Armures					
- Cuir	<input type="checkbox"/>	5			
- Cuir clouté	<input type="checkbox"/>	10			
- Cotte de maille	<input type="checkbox"/>	15			
- Cuirasse	<input type="checkbox"/>	20			
- Plaques	<input type="checkbox"/>	25			
- Casque / Bol	<input type="checkbox"/>	5			
- Casque nasal	<input type="checkbox"/>	10			
- Heaume	<input type="checkbox"/>	15			
Attaques spéciales					
- Brise arme	<input type="checkbox"/>	5			
- Brise bouclier	<input type="checkbox"/>	5			
- Désarme	<input type="checkbox"/>	5			
- Brise membre	<input type="checkbox"/>	5			
- Dégâts maximum	<input type="checkbox"/>	5			
Défenses spéciales			<b>Points</b>	<b>Nbr</b>	<b>Coût</b>
- Résiste sort	<input type="checkbox"/>	5	Nombre d'attaques spéciales		
- Résiste brise bouclier	<input type="checkbox"/>	5	Nombre de défenses spéciales		
- Résiste désarme	<input type="checkbox"/>	5	Points de puissance		
- Résiste brise membre	<input type="checkbox"/>	5	Points de résistance		
- Résiste brise arme	<input type="checkbox"/>	5	Rente		

**ANNEXE B : feuille de ranger**

<b>Nom du joueur</b>					<b>Notes :</b>
<b>Nom du personnage</b>					
<b>Classe</b>	<b>Ranger</b>				
<b>Sexe</b>					
<b>Points utilisés</b>					
<b>Compétences</b>	<b>O/N</b>	<b>Coût</b>	<b>Compétences</b>	<b>O/N</b>	<b>Coût</b>
Ambidextre	<input type="checkbox"/>	10	Lecture / écriture	<input type="checkbox"/>	10
Armes			Légende nature	<input type="checkbox"/>	10
- Arc	<input type="checkbox"/>	5	Pistage	<input type="checkbox"/>	10
- Arme de jet	<input type="checkbox"/>	5	Premiers soins	<input type="checkbox"/>	5
- Arme extra-courte	<input type="checkbox"/>	5			
- Arme courte	<input type="checkbox"/>	5			
- Arme longue	<input type="checkbox"/>	5			
- Arme deux mains	<input type="checkbox"/>	15			
- Petit bouclier	<input type="checkbox"/>	15			
- Grand bouclier	<input type="checkbox"/>	30			
Armures					
- Cuir	<input type="checkbox"/>	5			
- Cuir clouté	<input type="checkbox"/>	10			
- Casque / Bol	<input type="checkbox"/>	5			
Attaques spéciales					
- Brise arme	<input type="checkbox"/>	5			
- Brise bouclier	<input type="checkbox"/>	5			
- Désarme	<input type="checkbox"/>	5			
- Brise membre	<input type="checkbox"/>	5			
- Dégâts maximum	<input type="checkbox"/>	5			
Camouflage bois	<input type="checkbox"/>	15			
Cartographie	<input type="checkbox"/>	10			
Cueillette des plantes	<input type="checkbox"/>	5			
Défenses spéciales					
- Résiste sort	<input type="checkbox"/>	5	<b>Points</b>	<b>Nbr</b>	<b>Coût</b>
- Résiste brise bouclier	<input type="checkbox"/>	5	Nombre d'attaques spéciales		
- Résiste désarme	<input type="checkbox"/>	5	Nombre de défenses spéciales		
- Résiste brise membre	<input type="checkbox"/>	5	Points de nature*		
- Résiste brise arme	<input type="checkbox"/>	5	Points de puissance		
Effacement d'une piste	<input type="checkbox"/>	15	Points de résistance		
Forgeron	<input type="checkbox"/>	15	Rente		

\* Ne pas comptabiliser les points gratuits (donnés par des compétences)

## ANNEXE C : feuille d'initié

Nom du joueur				Notes :	
Nom du personnage					
Classe	Initié				
Sexe					
Points utilisés					
Compétences	O/N	Coût	Sortilèges	Niv.	Coût
Armes					
- Arme de jet	<input type="checkbox"/>	10			
- Arme extra-courte	<input type="checkbox"/>	5			
- Arme courte	<input type="checkbox"/>	10			
- Arme longue	<input type="checkbox"/>	15			
Armures					
- Cuir	<input type="checkbox"/>	10			
Contre-magie	<input type="checkbox"/>	15			
Gemmologie	<input type="checkbox"/>	5			
Identification objets magiques	<input type="checkbox"/>	15			
Langage magique	<input checked="" type="checkbox"/>	0			
Lecture / écriture	<input checked="" type="checkbox"/>	0			
Premiers soins	<input type="checkbox"/>	5			
Points	Nbr	Coût			
Points de magie (PM)					
Rente					



[illegible]

règles générales V2005

**ANNEXE F : feuille d'artisan / érudit**

<b>Nom du joueur</b>			<b>Notes :</b>		
<b>Nom du personnage</b>					
<b>Classe</b>	Artisan / érudit				
<b>Sexe</b>					
<b>Points utilisés</b>					
<b>Compétences</b>	<b>O/N</b>	<b>Coût</b>	<b>Compétences</b>	<b>O/N</b>	<b>Coût</b>
Ambidextre	<input type="checkbox"/>	15			
Armes					
- Arme de jet	<input type="checkbox"/>	10			
- Arme extra-courte	<input type="checkbox"/>	5			
- Epée courte	<input type="checkbox"/>	10			
- Epée longue	<input type="checkbox"/>	15			
Armures					
- Cuir	<input type="checkbox"/>	10			
- Cuir clouté	<input type="checkbox"/>	15			
- Casque / Bol	<input type="checkbox"/>	5			
Chirurgie	<input type="checkbox"/>	10			
Connaissance des légendes	<input type="checkbox"/>	10			
Cueillette des plantes	<input type="checkbox"/>	5			
Forgeron	<input type="checkbox"/>	15			
Gemmologie	<input type="checkbox"/>	5			
Histoire humaine	<input type="checkbox"/>	10			
Langage magique	<input type="checkbox"/>	20			
Lecture / écriture	<input type="checkbox"/>	5			
Médecine	<input type="checkbox"/>	5			
Mémoire des événements	<input type="checkbox"/>	10			
Mémoire portable	<input type="checkbox"/>	15			
Premiers soins	<input type="checkbox"/>	5			
Torture	<input type="checkbox"/>	15			
			<b>Points</b>	<b>Nbr</b>	<b>Coût</b>
			Commerce		
			Points d'érudition*		
			Points de résistance		
			Points de torture*		
			Rente		

\* Ne pas comptabiliser les points gratuits (donnés par des compétences)