

# Démons & Merveilles

Du 14 au soir au 16 août 2009

## L'Accueil :

L'accueil des joueurs se fera le vendredi 14 août 2009 à partir de 17H.

Le briefing général se fera en costume le même jour à 20h.

Le jeu commencera juste après le briefing et se terminera le dimanche 16 août 2009 à 14H.

## Pour vous inscrire :

Il n'y aura pas d'inscription sur place.

### *Le prix:*

45 euros pour les membres de La Croisée des Epées.

50 euros pour les non membres.

10 euros pour les PNJ (les Personnages Non Joueurs aident à l'organisation).

Le paiement sur place sera majoré de 5 euros.

Pour les retardataires, contactez-nous **avant le 10 août**, par téléphone ou par mail.

La Croisée des Épées se réserve le droit de refuser des joueurs.

### *Marche à suivre:*

1) Créez votre personnage à l'aide du formulaire dans la section *S'inscrire* du site internet.

2) Envoyez votre règlement et votre fiche d'inscription remplie et signée à l'adresse :

## Les inscriptions et chèques sont à renvoyer à :

**Alexandre Chopin**  
**1 rue Niepce**  
**06000 Nice**

Attention : Votre inscription sera validée à réception de votre règlement.



## Où se situe le terrain ?

**Lieu: Le terrain des Eclaireurs de France. Commune de Brenon 83840.**

### ***A partir de Grasse:***

Passez par Grasse et suivez la route de Digne (N85).  
Puis suivez les panneaux vers la Marte et Chateavieux (que vous traverserez), par la D44 (à gauche depuis la N85) puis par la D21 et enfin la D52.  
Traversez Brenon, le terrain est un peu plus loin, sur votre droite vous apercevrez un haras, engagez vous sur le chemin forestier qui le longe, nous afficherons les indications.

### ***A partir de Comps:***

Après la station service prendre direction Jabron. A gauche à la patte d'oie. Continuer jusqu'à Jabron. Arrivée à Jabron, au pont prendre à droite direction Brénon. Suivre la route. Passer sur un premier pont et continuer. Sur votre gauche vous passerez devant un pont qui va vers le Bourguet. Continuer la route et sur votre gauche vous apercevrez un haras. Engagez vous sur le chemin forestier qui le longe, nous afficherons les indications.

### ***Une fois engagé sur le chemin:***

Prenez alors cette route forestière qui passe le long du haras. Vous passerez un premier gué. Continuer la route et au second gué, prenez à droite. Vous trouverez une maison à cette intersection. Continuer le chemin en longeant la rivière et vous arriverez près d'un mirador... vous êtes sur le terrain du GN Démons et Merveilles.

En cas de doute utilisez Google Maps © : <http://maps.google.fr>

### ***Forum du GN:***

Si vous désirez vous organiser pour du covoiturage ou parler du gn entre vous, une section vous est consacrée sur le forum de La Croisée Des Epées <http://www.lacde.com>



## Restauration

La CDE prévoit des repas durant le jeu. Elle vous fournira un petit déjeuner, samedi et dimanche matin, une collation, samedi midi et un repas chaud samedi soir.  
Merci de prévoir votre repas du vendredi soir. Par expérience nous ne proposons pas de repas le Dimanche midi, trop peu de joueurs en profitent, cependant vous trouverez de quoi vous restaurer à la taverne.

Pour ceux qui ont des dispositions particulières, veuillez prévoir ce dont vous aurez besoin (allergies, régime alimentaire spécifique...).

La taverne vous proposera gratuitement durant tout le jeu boissons chaudes et rafraîchissements. Merci de penser que nous serons en été, prévoir de l'eau pour votre consommation personnelle est fortement conseillé.



# Quelques règles...

## ...De civisme

❖ Outre le respect du règlement, on attend de vous des efforts sur deux points :

- *D'une part vous devez travailler à développer et maintenir l'ambiance du jeu, du rôle-play, costumes, campement...*

❖ L'ambiance du jeu se développe en s'imprégnant de son personnage (caractère, langage, aspect physique...). Evitez de parler hors-jeu, vous ne ferrez que gêner les autres joueurs.

❖ L'organisation n'est pas là pour faire la police durant le jeu, ni les éboueurs à la fin. Les packs de jus de fruit peuvent être vidés dans une gourde ou même être dissimulés à l'intérieur des tentes au lieu de traîner par terre au milieu du camp.

- *D'autre part faire preuve de respect pour les autres joueurs, les organisateurs et le terrain.*

❖ Aussi, il convient de faire passer le jeu avant les règles. En cas de litige, faites avant tout appel à votre bon sens. En cas de doutes dirigez vous les orgas pour une réponse.

❖ Faites toutefois attention de ne pas froisser les autres joueurs, qui s'investissent sûrement autant que vous dans la partie. Le respect qu'on attend de vous envers les autres joueurs et les organisateurs tient avant tout de la politesse. Évitez en particulier de vous disputer, injurier, et rappelez-vous bien qu'il s'agit d'un jeu pour tous.

❖ La CDE met un point d'honneur à respecter le terrain et évite de le dégrader : pas de mégots et autres détritiques par terre (merci de prévoir des sacs poubelles). Si vous fumez, vous prendrez alors un cendrier portatif ou une bourse.



## ...D'immersion

❖ Pour votre couchage, prévoyez tente, duvet, couverture...

**Votre campement aussi participe au GN, pensez à l'intégrer en jeu!!**

(La tente Quechua au milieu d'un champs n'est pas un élément de décor médiéval, mettre une bâche ou des branchages par-dessus ne sera qu'un plus dans l'ambiance et dans votre immersion dans le monde)

❖ L'ambiance se détériore également en laissant à la vue de tous un sac de sport et autres accessoires qui n'ont rien à voir avec le GN, de même qu'une discussion sur un sujet Hors-jeu au milieu de la taverne nuira au jeu commun.



## ...Sur l'équipement

- ❖ C'est à vous d'apporter votre propre costume, le plus complet et réaliste possible. Les organisateurs peuvent vous aiguiller...

### Seules les armes validées par l'organisation seront acceptées durant le jeu.

- ❖ Apportez aussi tout ce qui peut vous paraître judicieux : instruments de musique (pour l'ambiance !), éclairage, de quoi lutter contre les moustiques...
- ❖ Pour aider à la gestion du jeu, nous utilisons des bandeaux de couleurs. A vous d'apporter ces bandeaux :
  - Un bandeau **rouge** met vos affaires personnelles hors-jeu. Mettez vos affaires dans un sac et placez ce bandeau rouge sur celui-ci. Ainsi, personne ne fouillera ou ne prendra ce sac (son contenu avec). En effet, lors du GN, il y a une distinction à faire entre matériel « *en jeu* » et « *hors jeu* ». Une fois du matériel mis « *hors jeu* », il ne peut plus revenir « *en jeu* ». Par exemple, on ne cache pas le parchemin de la Vie Eternelle dans un sac « *hors jeu* ».
  - Un bandeau **blanc**, placé autour de la tête, signifiera que vous avez rejoint l'Autre-Monde.
- ❖ Le couchage se fera sous des tentes personnelles. La forêt alentour offre la possibilité de prélever des branchages et des feuillages pour les « customiser ».
- ❖ Si vous avez de plus grosses structures (tentes militaires, barnums, etc.) que vous désirez intégrer au site de jeu, faites le nous savoir au préalable.
- ❖ Bien que nous soyons en plein été, les nuits à Brenon sont généralement fraîches. Pensez à prendre de quoi vous couvrir la nuit, des vêtements chauds, des vêtements de rechange et de quoi vous prémunir contre la pluie.
- ❖ L'organisation possède une trousse de premiers secours et la met à votre disposition. Pour ceux qui ont des traitements particuliers, veuillez prévoir ce dont vous aurez besoin (allergies, insuline, traitement...). Pour les autres, n'hésitez pas à prévoir de l'aspirine et des pansements, cela pourra toujours être utile !



# Univers

## Un peu d'Histoire

Le Grand peuple et le petit peuple ont depuis toujours vécu à côté des humains. Les uns immortels, accompagnaient discrètement les hommes à travers leur histoire sans jamais trop l'influencer jusqu'à ce jour funeste où les Arabes arrivèrent à Poitiers.

Charles Martel, roi de France, repoussa les Arabes en ce 25 octobre 732. Et là où l'histoire n'aurait du retenir du souverain que cette victoire, son souvenir fut marqué du sceau de la corruption et de l'infamie.

Charles Martel, ambitieux, recherchant toujours plus de pouvoir, pactisa, à travers un rituel, avec le terrible démon Azrael. Leur contrat scellé à même la pierre transforma le roi en puissant tyran. Désormais immortel et réceptacle d'une puissance phénoménale, il n'eut guère de mal à étendre son royaume.

S'entourant de 5 personnages, les infâmes, aussi malfaisants que dangereux, il conquiert petit à petit l'Europe. Il installa ces généraux comme autant de relais de sa terreur.

Le règne de Charles Martel fut marqué par la mort, l'ostracisme et la peur qu'il inspirait. N'hésitant jamais à écraser ses ennemis, il extermina le grand peuple et persécuta le petit peuple, dressant les ignorants et les faibles contre eux.

Durant 200 ans, le roi maudit accumula les conquêtes et les morts. Il redessina les frontières d'une Europe violée et meurtrie.

La résistance s'organisa, nouant des alliances jusqu'alors inédites. C'est l'association des magiciens humains et faÿs les plus puissants qui parvint enfin à contraindre l'ennemi à se mettre en sommeil sous les décombres de son propre palais.

Ce rituel eut pour effet secondaire de priver le petit peuple de leur immortalité et les humains de leur magie. Tous déplorèrent de nombreux morts. A cela s'ajouta une instabilité politique et religieuse. Malgré tout, les nations se reformèrent, faisant disparaître les marques du despote et de ses généraux.

Petit à petit, l'Église reprit pied alors que, le petit peuple, quant à lui, soignait difficilement ses blessures.

Aujourd'hui, le règne de Charles Martel paraît loin et pourtant son spectre plane encore dans les mémoires.



## De nos jours, au XIe siècle

A travers le monde divers événements sont organisés pour permettre la survie des nations par de solides échanges commerciaux. La ville légendaire d'Antioche a organisé récemment un tournoi diplomatique dont les nouvelles sont attendues dans une grande partie de l'Europe. Des rumeurs courent sur la présence de forces armées surpuissantes opposées à travers le monde.

Pendant ce temps au sein du Saint Empire Germanique, l'un des empires le plus puissant et le plus craint du monde civilisé, réputé pour son armée impressionnante, les terres riches, les rivières d'eau cristalline et les plus belles forêts... une force obscure grandit. Des traces d'un mal sans nom rongeaient ses forêts, les eaux pures devenaient rares et certaines croupissaient, les terres commencèrent à être stérile.

Le mal... Le mal à l'état pur était là.

Pour dire, aucun homme n'osait s'aventurer, seul, dans les bois. Les féroces démons et créatures du mal s'attaquaient aux fermes isolées et aux petits villages. La vie était dure et injuste. Les taxes augmentaient partout. Le Saint Empire Germanique s'affaiblissait. Il ne semblait y avoir nul espoir...

C'est dans le petit village de Gehlberg que son destin allait se jouer. Gehlberg était réputé pour son marché estival, sa position géographique et commerciale unique au sein de L'Empire. Les gens, nobles et bouseux, venaient ici car Gehlberg est la plaque tournante du commerce de rue et de toutes les affaires politiques non officielles. Le marché annuel est réputé comme le plus vivant du Saint Empire. Affublé de toutes les couleurs, d'une multitude d'odeur plus ou moins délectables, ce marché avait la particularité de commencer à la nuit tombée. Il commençait habituellement par des chants et des rires. Habituellement....



## La religion et vous

L'époque où nous jouons est une époque difficile.  
S'il y a bien une chose qui est importante pour vous c'est Dieu. (cf sang froid)

Vous vivez dans la terreur du feu de l'enfer. C'est une crainte permanente à vos yeux. La religion est omniprésente, elle était là quand vous êtes né, elle vous a éduqué, elle vous a façonné, elle sera là quand vous mourrez. Vous vivez selon les préceptes des dix commandements de la Sainte Bible.

Manquer un office vous semble inconcevable et pour le salut de votre âme la confession est votre seul recours. Les hommes d'église sont la chose la plus importante à vos yeux, ils sont les messagers de Dieu sur terre, il est même impensable de penser à leur faire du mal à un représentant de Dieu.



# REGLES DU JEU

## Vie et mort du personnage

En combat, il est d'usage chez les peuples civilisés d'épargner ses ennemis à la fin d'un combat, qui plus est lorsqu'on craint un courroux divin, l'épée de Damoclès qui est présente à chaque instant.

Ôter la vie implique une détermination et une volonté particulière. En conséquence, quand vos points de vie tombent à 0, vous êtes inconscient.

Vous pouvez, néanmoins, décider de faire mourir votre personnage à cette occasion. Si vous êtes abandonnés, inconscient, sans espoir d'être secouru, au fond de la forêt, votre personnage est considéré comme mort. Il est interdit, bien entendu, de déplacer un corps dans le seul but de l'oublier.

Il est possible de mourir hors d'un combat, par exemple en consommant un poison ou par maladie. Il est interdit de faire consommer de force un poison mais c'est possible par ruse ou par accident.

**Exception** : la compétence Sang-froid vous permet d'assassiner une personne (Cf. Compétence Sang-froid).

Votre personnage possède 5 points de vie globaux non localisés (hors compétence robuste). Quand votre personnage voit ses PV tomber à 0, il tombe dans le coma, et n'en sortira pas seul.

## Le combat

Nous ne sommes pas là pour nous tabasser joyeusement, cependant le combat fait parti intégrante du GN. Voilà comment cela se passe :

### ***-Armes-***

En situation de combat, quand vous êtes touché, l'assaillant doit annoncer haut et fort les dégâts et effets de son arme.

La(es) main(s) portant l'arme est exclue.

Les zones en noir sont les zones interdites (tête, cou, main portant l'arme et partie intime). Il est inutile et dangereux de les frapper.



Un coup touchant une arme ou un bouclier en faisant mouche ne cause pas de dégât : il est paré. Il est interdit de frapper fort, ce n'est pas la force de frappe qui compte mais la touche uniquement !

Il est strictement interdit de faire des coups d'estoc, seul les coups en taille sont autorisés. Les coups mitraillés (coup rapide à répétition) n'étant pas autorisés, ils ne comptent que comme une SEULE touche.

### ***-Armures-***

Si vous portez une armure, celle-ci encaissera en premier les dégâts. Lorsque les points d'armure sont réduits à 0, votre protection est hors d'usage et ce sont vos points de vie qui sont diminués par la suite.

#### 3 cas de figure avant un combat :

- vous ne portez pas d'armure : vos points de vie sont entamés dès le premier coup
- vous portez une armure intacte : vos points d'armure seront enlevés avant vos points de vie
- votre armure est endommagée : votre armure a des failles, elle ne vous protège plus, vos points de vie sont entamés dès le premier coup (pour éviter ce cas de figure penser à faire réparer votre armure à la fin de chaque combat).

Pensez que tant que vous n'avez pas réparé votre armure, vous ne bénéficiez plus des points d'armure. Pour réparer votre armure, il faudra aller voir l'artisan en conséquence (armurier, forgeron, tanneur,...).

### ***-Compétences spécifiques-***

Il peut arriver, au cours du GN, qu'un joueur utilise une compétence non listée et non décrite dans la création du personnage. Cela est dû au fait qu'elle ne soit pas disponible à tous ou sous le couvert du "secret".

Ne soyez pas surpris de constater, durant le jeu, que certains joueurs utilisent des compétences que vous ne connaissez pas.

Les organisateurs, eux, les connaissent toutes. En cas de doute contactez les.



# LA CREATION DU PERSONNAGE

(Où l'on choisit son avenir)

## Définition du Moi profond

*Ce n'est pas parce que tu as une personnalité que tu as de la personnalité !*

Votre personnage est défini par 4 traits de caractère. Vous allez donc déterminer le caractère de votre personnage en sachant que vous ne pouvez pas prendre deux traits opposés, ni identiques.

Vous pouvez proposer d'autres traits de caractère qui seront validés ou non par l'organisation.

La Nature: Est le caractère dominant. Celui qui vous définit.  
Il correspond à votre premier choix.

L'Attitude: Est ce que l'on montre aux autres, ou ce que les autres remarquent en premier.  
Il correspond à votre 2ème choix.

L'Esprit: Est le moi profond. Il est votre inconscient.  
Il correspond à votre 3ème choix.

L'âme: Est le ciment, la glue. Rien n'existe sans lui.  
Il correspond à votre dernier choix

Voici les traits, face à leurs opposés:

<b>Joyeux</b>	<b>Triste</b>
<b>Gentil</b>	<b>Méchant</b>
<b>Calme</b>	<b>Colérique</b>
<b>Distrait</b>	<b>Attentif</b>
<b>Courageux</b>	<b>Peureux</b>
<b>Généreux</b>	<b>Cupide</b>
<b>Extraverti</b>	<b>Timide</b>
<b>Naïf</b>	<b>Cynique</b>



## Définition de ses capacités

« Il ne faut pas moins de capacité pour aller jusqu'au néant que jusqu'au tout... »  
Blaise Pascal

Chaque trait de caractère vous permet de bénéficier de 2 compétences. Il se peut que vous obteniez deux fois la même compétence. Dans ce cas, vous l'avez donc au niveau supérieur. Il n'existe que 3 niveaux à votre disposition.

<b>Caractère</b>	<b>Compétences</b>	
Joyeux	Charisme	Hypnose
Triste	Fourberie	Ligoter
Gentil	Magie	Soins
Méchant	Torture	Magie
Calme	Sang-froid	Robuste
Colérique	Combat	Estourbir
Distrait	Évasion	Lire/écrire
Attentif	Hypnose	Foi
Courageux	Robuste	Sang-froid
Peureux	Discrétion	Évasion
Généreux	Estourbir	Combat
Cupide	Foi	Fourberie
Extraverti	Alchimie	Charisme
Timide	Soins	Alchimie
Cynique	Ligoter	Torture
Naif	Discrétion	Lire/écrire

*Félicitation, vous avez obtenu 8 compétences!*

Parce que la vie est injuste, vous ne pouvez en conserver que 6. Il est possible de garder 2 fois la même compétence pour garder un niveau 2.



## **Définition d'un métier durement acquis**

*« Aurais-je un jour la possibilité d'exercer un métier qui ne me ferait pas perdre le goût de m'amuser? »  
Michel Serrault*

Maintenant il est temps pour vous de déterminer ce que votre personnage fait dans la vie.  
Autrement dit son/ses métier(s)...

Ils vous apporteront des petits plus, comme pour un noble, le respect des gens du peuple ainsi que la richesse.



## **Définition des besoins :**

Enfin presque la touche finale... Non ce n'est pas votre nom.  
Votre personnage a des besoins à assouvir. Ils peuvent être chroniques ou être un objectif personnel.  
Ici il n'y a pas de liste, c'est vous qui devez en trouver.

Pas d'inspiration ? Voici une liste d'exemples:

- Tenter de racheter la taverne
- Devenir célèbre par un haut fait d'arme
- Obtenir un objet rare
- Se marier
- Voler le slip de l'empereur (à vos risques et périls)
- etc....



## Équipement

Les temps sont durs, surtout en tant de guerre. S'équiper devient un luxe.

Vous disposez donc de 6 points d'équipement

Pour les groupes : rassurez-vous les points sont transmissibles (par exemple pour avoir un garde du corps en armure lourde avec bouclier et épée).

Qui plus est, selon votre background, votre métier et/ou historique, l'organisation vous fera des petits cadeaux. A vos plumes donc ...

**Voici le coût des équipements de base : (rappel vous avez 6 points au total)**

Armement	
Arc + munitions illimitées	4pts
Arme : Couteaux/Couteaux de lancer	1pt
Arme de moins de 50 cm	2pts
Arme de 50 à 100 cm	4pts
Arme de plus de 100 cm	6pts
Armure de cuir	2pts
Armure en latex	4pts
Armure de maille et/ou plaque	6pts
Bouclier	3pts

Divers	
Argent (monnaie supplémentaire)	1pt
Composant commun (alchimie, rituel,...)	1pt
Composant rare (alchimie, rituel,...)	2pts
Composant très rare (alchimie, rituel,...)	3pts
Eclairage (lanternes, torches,...)	0pts
Kit de métier (médecin, forgeron, herboriste,...)	3pts
Livres spécifiques (monstrologie, théologie,...)	2pts
Nécessaire d'écriture et de cartographie	1pt
Outils spécialisés (ne peut pas servir d'arme)	1pt
Ressources marchandes	2pts
Sachet d'herbes communes	1pt
Sachet d'herbes rares	2pts
Sachet d'herbes très rares	3pts

**L'équipement n'est pas fourni par l'organisation.**



# **LES FORCES EN PRESENCE**

Voici les différentes possibilités qui vous sont proposées. Votre personnage peut appartenir à une faction et peut aussi avoir une affiliation. Attention les places sont limitées par faction et/ou par affiliation, si votre choix n'est plus disponible à l'inscription, contactez les orgas. Bien entendu si nous sommes contactés suffisamment tôt, nous pouvons intégrer votre idée au scénario.

## ▪ **LES FACTIONS**

**ATTENTION il ne s'agit pas de groupe mais des différentes strates de la société qui sont disponibles en jeu, être dans une faction ne signifie pas être un groupe indépendant.**

- Les Nobles (Ducs, Contes, Marquis) - *8 personnes*
- La Faction Impériale (L'Empereur et ses suivants : gardes, laquais, etc....) - *12 personnes* -
- La Loi (Le juge et ses miliciens) - *15 personnes*-
- Les Marchands (Forgeron, Tanneur, Poissonnier, Boulanger, etc...) – *15 personnes* -
- Les autres (il existe différent métier : éleveur, mineur, bûcherons, etc...) - *pas de limite*-
- Aucune (libre court à votre imagination) - *pas de limites*-

## ▪ **LES AFFILIATIONS** (le nombre de place est limitée, nous contacter)

- Le Petit Peuple (Djinn, Elfe, Fée, Faune, Korrigan, Lutin, etc...)
- Le Clergé (Prêtre, Moine, Sœur, etc...)
- Les Brigands (Hors faction impériale et noble)
- La Mafia (Hors faction impériale et loi)
- Les rôles spéciaux (Les indépendants) (une fois un rôle proposé, vous ne pourrez pas le décliner)
- Aucune (libre court à votre imagination)



# LES COMPETENCES

## Alchimie

L'art de préparer des potions qui ne font pas que de jolies bulles.

La préparation d'une potion demande un peu de matériel, comme un pilon, un alambique et du temps.

Niveau 1 : Vous avez 1 potion de votre choix ainsi que les ingrédients qui la composent

Niveau 2 : Vous avez 2 potions de votre choix en plus (soit 3 potions au total)

Niveau 3 : Vous avez 5 potions de votre choix en plus (soit 8 potions au total)

Si vous voulez des potions, il vous faudra des fioles ! Après avoir préparé votre mixture en jeu et par souci d'allergie, vous obtiendrez, auprès d'un organisateur référant, le liquide qui représentera votre potion ainsi qu'un ticket d'effet à remettre à la personne ciblée.

Attention l'organisation ne fournit ni alambique, ni pilon, ni récipient, nous fournissons déjà le temps !!

## Charisme

Cette compétence permet d'obtenir un service d'une personne.

**Attention quelque soit votre niveau on peut avoir une fois mille personnes, mais qu'une fois une personne**

Niveau 1 : Empêche une agression dont vous êtes la cible. Il suffit d'une phrase type :  
« *je t'en supplie, mon père va bientôt mourir, il n'a plus que moi...* ».

Niveau 2 : Obtenir les faveurs d'une personne ciblée. Il faut ici 5 min de dialogue avec votre cible.

Niveau 3 : Une personne peut risquer sa vie pour vous. Ici il faut 10min de dialogue avec la cible pour que votre charisme fasse effet.

A noter que cette compétence ne fonctionne que hors d'un combat engagé.  
(On ne tape pas dans le dos d'un milicien pour dire « charisme » ensuite...)

## Combat

L'art de manier une arme. Que ce soit un bâton, une épée ou un arc, il faut cette compétence pour faire des dégâts...

Niveau 1 : Vous êtes capable d'infliger 1 point de dégât. Respect.

Niveau 2 : Vous êtes capable d'encaisser 1 coup. Il suffit de dire "encaisse" après que votre opposant vous est touché et de reculer d'un pas pour annuler la touche. Ne marche qu'une fois par scène de combat

Niveau 3: Vos coups deviennent surpuissants! Vous faites 2 points de dégât.

## **Discrétion**

Cette compétence permet de devenir invisible, mais cela demande quelques conditions :  
Il faut avoir les bras en croix contre la poitrine, rester immobile, silencieux et se fondre un maximum dans le décor. (rester planté au milieu d'un champs ne vous transforme pas en arbre)

Niveau 1 : Vous ne pouvez le faire que pendant la nuit.

Niveau 2 : Vous ne pouvez le faire que pendant la nuit mais vous pouvez vous déplacer.

Niveau 3 : Vous pouvez vous déplacer de nuit et même vous cacher (en restant immobile) pendant la journée.

## **Estourbir**

Assommer sa victime d'un coup simulé sur l'épaule :

Niveau 1 : Avec une arme, dans le dos sans casque.

Niveau 2 : Avec une arme, dans le dos même avec un casque.

Niveau 3 : A mains nues. En posant la main sur l'épaule de la cible, avec ou sans casque/armure.

## **Évasion**

Atteindre une liberté injustement refusée... ou pas...

Niveau 1 : Peut défaire des liens faits par une personne qui ne sait pas en faire.

Niveau 2 : Peut défaire des liens niveau 1 (compétence Ligoter)

Niveau 3 : Peut défaire des liens niveau 2 (compétence Ligoter)

## **Foi**

Les voies du Seigneur sont impénétrables, sauf pour vous...

En priant (genoux à terre, mains jointes ou tendues comme le Christ sur la croix) vous pouvez vous protéger des gens belliqueux autour de vous.

Niveau 1 : Seulement vous.

Niveau 2 : Vous et 2 personnes en posant vos mains à plat sur leur dos et à condition qu'ils prient à genoux.

Niveau 3 : Vous et toutes les personnes qui vous touchent et qui prient à genoux comme vous.

## **Fourberie**

Cette compétence est un "joker", elle permet qu'une ou plusieurs questions ne soient pas posées plusieurs fois lors d'un interrogatoire.

Néanmoins vous êtes obligé de répondre à la question posée. Il faut pour cela dérouter son questionneur avec une question et stipuler Fourberie et le niveau.

### **Exemple :**

- *Bourreau : Donne moi le nom de celui qui t'a engagé ou je te transperce avec ce cure-dent!!!*
- *Torturé : Le prince...et toi, qui t'as appris à torturer ? J'ai rien senti... \*fourberie niv 1\**

Niveau 1 : Marche pour 1 Question par séance

Niveau 2 : Marche pour 2 Questions par séance

Niveau 3 : Marche pour 4 Questions par séance

## **Hypnose**

Une façon comme une autre (torture, le sang en moins) d'obtenir des réponses fiables : vous ne pouvez poser que 5 questions mais elles peuvent être identiques.

Expliquez à la personne selon votre niveau que :

Niveau 1 : Sur les 5 réponses, 1 réponse sera véridique.

Niveau 2 : Sur les 5 réponses, 2 réponses seront véridiques.

Niveau 3 : Sur les 5 réponses, 4 réponses seront véridiques.

Il faut bien entendu que la scène d'hypnose soit crédible. Vous êtes donc maître de la mise en scène.

Un pendule est nécessaire. Si vous ne savez ce qu'est un pendule, Google est votre ami. Si vous ramener un pendule vous serez ridicule...

## **Ligoter**

L'art de brimer les faits et gestes de personne jugée dangereuse.

Niveau 1 : Faire un lien de niveau 1

Niveau 2 : Faire un lien de niveau 2

Niveau 3 : Faire un lien de niveau 3

## **Lire/écrire**

Vous n'êtes plus obligé de prétendre que cet élément de jeu est un dessin ou un gribouillis.

Niveau 1: Vous savez lire/écrire et c'est déjà pas mal!

Niveau 2: Vous connaissez 1 langage codé

Niveau 3: Vous êtes capable de reconnaître un faux

## **Magie**

Votre niveau détermine pour les humains, le nombre d'ingrédients nécessaires aux rituels. Ou pour les membres du Petit Peuple, le nombre de sorts connus par votre personnage.

Niveau 1 : Vous avez besoins de 9 ingrédients ou vous connaissez 3 sorts du Petit Peuple

Niveau 2 : Vous avez besoins de 5 ingrédients ou vous connaissez 7 sorts du Petit Peuple

Niveau 3 : Vous avez besoins de 3 ingrédients ou vous connaissez 12 sorts du Petit Peuple

L'organisation vous fournira, en fonction de votre background, votre liste de sort.

## **Robuste**

Faire passer les autres pour des gros faibles.

Niveau 1 : Vous avez 1 Pv supplémentaire

Niveau 2 : Vous avez 1 Pv supplémentaire à cumuler avec le niveau inférieur

Niveau 3 : Vous avez 1 Pv supplémentaire à cumuler avec le niveau inférieur

## **Sang-froid**

Ôter la vie n'est pas donné à tout le monde. Il semblerait que vous ne soyez pas comme tout le monde. Le sang-froid est votre capacité de passer à l'acte. En préparant un poison mortel ou en passant votre lame sous le coup de la victime en disant « backstab », celle-ci passe à 0 PV.

A chaque fois que vous déciderez d'ôter la vie vous donnerez à votre victime un coupon « Sang-froid ». Attention, les coupons sont limités par votre niveau.

Niveau 1 : Vous pourrez tuer 1 personne au cours du GN. Vous devrez ensuite aller vous recueillir via la confession pour soulager votre conscience.

Niveau 2 : Vous pouvez tuer 3 personnes au cours du GN. Vous devrez vous recueillir seul pendant 5 minutes par victime.

Niveau 3 : Vous pouvez tuer jusqu'à 9 personnes pendant le GN. Vous n'avez plus à vous recueillir, votre âme est déjà destinée à brûler en Enfer.

## **Soins**

Une façon d'être bien accueillie partout. Cette compétence nécessite des bandages blancs ainsi qu'une mise en scène de votre cru (faire de la couture, scier, une bonne saignée...). Attention à ne pas bander la tête, un bandeau blanc sur la tête signifie la mort du personnage.

Niveau 1 : Maintenir une personne en vie. Vous ne pouvez pas déplacer le blessé seul.

Niveau 2 : Redonner 1 PV par jour et par personne.

Niveau 3 : Redonner 3 PV par jour et par personne.

## **Torture**

Une façon comme une autre d'obtenir des réponses fiables: vous ne pouvez poser que 5 questions mais elles peuvent être identiques. A la fin de la scène de torture la victime perd 3 points de vie. Expliquez à la victime selon votre niveau que :

Niveau 1 : Sur les 5 réponses, 1 réponse sera véridique.

Niveau 2 : Sur les 5 réponses, 2 réponses seront véridiques.

Niveau 3 : Sur les 5 réponses, 4 réponses seront véridiques.

Il faut bien entendu que la scène de torture soit crédible sans aller dans les excès (vous ne devez pas blesser un autre joueur). Vous êtes donc maître de la mise en scène, faites en sorte qu'elle paraisse réaliste.

## **Les compétences de métier**

Il existe d'autres compétences, des compétences de métiers qui vous seront attribuées selon votre Background. Donc ne soyez pas surpris pour autant si un autre joueur en fait usage. Si un doute persiste, allez voir un organisateur.

## **Augmenter son niveau/Acquérir de nouvelle compétence**

Vous ne pouvez atteindre que le niveau 2 lors de votre création de personnage. Rassurez vous, lors du jeu, un système d'amélioration de votre personnage vous sera proposé par des maîtres enseignants. Vous pourrez également apprendre des compétences que vous n'avez pas obtenues lors de la création de votre personnage !

