



# **Grandeur Nature Le Monde de Ryok : Opus 3**

## **Livret de règles**

Association les Chroniques de Ryok

# Table des matières

**01**

Création de  
personnage

**06**

Les compétences

**13**

Le matériel de  
départ

**16**

Le combat

**20**

La survie

**21**

La magie

**23**

Artisanat,  
ingénierie et  
alchimie

**25**

Apprentissage

**26**

Bandeaux et  
masques

**27**

Informations  
générales

**30**

Récapitulatif des  
annonces

# Création de personnage

**Étape 1 :** Choisir un groupe (à créer ou existant). Votre groupe peut être inspiré par l'histoire du Monde de Ryok, mais vous pouvez aussi proposer des idées originales (à voir avec les orgas en amont du GN pour validation).

**Étape 2 :** Choisir une race et une classe (rappel : tous les personnages ont 3 points de vie PV au départ, sauf classe particulière). Pour plus d'indications sur l'histoire de chaque race, reportez-vous au document correspondant. Chaque race a un nombre de points de magie PM de base et un score de pugilat de base.

**Pour certaines races, un nombre maximum de personnages a été défini.** Les personnes voulant les incarner doivent nous envoyer au plus vite leurs motivations pour jouer ce personnage (quelle est son histoire, ses motivations, etc ?) et doivent s'assurer d'avoir le maquillage et le costume adéquat. Une sélection parmi les différents candidats sera effectuée plusieurs mois avant le GN, afin que vous ayez une réponse définitive rapidement. **Certaines races sont indicatives, mais ne peuvent plus être choisies** (seuls les anciens joueurs ayant déjà un personnage encore vivant de cette race peuvent les jouer). C'est le cas des habitants du plan démoniaque, des vampires et des nécrotiques. **Prenez aussi en compte qu'un groupe ne peut comporter que 3 mages maximum, dans un souci d'équilibrage.**

**Étape 3 :** Chaque personnage dispose de 10 points d'expérience XP de départ à dépenser dans les compétences, ainsi que 8 points d'équipement PE pour choisir son matériel de départ. Huit classes sont proposées pour la création de personnage. Chaque classe dispose de compétences propres et de bonus. Chaque joueur peut choisir des compétences supplémentaires parmi la liste des compétences générales. Une seule classe doit être choisie à la création de personnage.

*Des indicateurs de taille existent, afin de diriger les joueurs vers un choix de personnage donnant plus de réalisme. Il serait par exemple bizarre de croiser un gnome faisant plus d'1,90 mètre, tout comme un troll d'1,50 mètre !*

*P : petit, jusqu'à 1,70 mètre*

*N : normal, allant jusqu'à 1,85 mètre*

*G : grand, de 1,85 à 2 mètres (ou plus)*

*I : immense, il s'agit d'un cas particulier où le costume ou la personne doit faire plus de 2 mètres.*

# Les races jouables

Les races de l'Ancienne Alliance

Race	PM	Pugilat	Maximum de personnages	Taille
Humain	15	2	/	P/N/G
Nain	18	3	5	P
Elfe	13	4	/	N
Gnome	18	1	/	P
Arthésien	15	2	6	P/N
Ornien	15	3	6	N/G
Reptalien	16	5	6	N/G
Orc*	12	4	/	N/G
Vampire	18	4	Uniquement ancien personnage	N
Féliné	14	4	15	N
Habitant du plan démoniaque	20	2	Uniquement ancien personnage	N
Nécrotique	0**	3	Uniquement ancien personnage	P/N/G/I

\*Il existe des petits Orcs, appelés Goblins dans leur langue natale, mais c'est une minorité

\*\*Les nécrotiques n'ont plus de magie en eux, mais ils ne souffrent pas de cette absence

# Les races jouables

Les races de Sular

Race	PM	Pugilat	Maximum de personnages	Taille
Manskling	10	4	10	P/N/G
Dvarg	20	2	5	P
Alva	10	4	6	N
Pyssling	22	1	4	P



# Les classes jouables

## **Chasseur**

Compétences de base :

- Camouflage forestier.
- Cartographie

*Bonus : les compétences de ranger coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

## **Guerrier**

Classes et compétences de classes

Compétences de base :

- Pugilat +5
- +1 PV.

*Bonus : les compétences de combat coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

## **Voyou**

Compétences de base :

- Assommer.
- Serrurerie

*Bonus : les compétences de malandrin coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

## **Chroniqueur**

Compétences de base :

- Lire et écrire.
- Cartographie.
- Gemmologie.

*Bonus : les compétences artistiques coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

## **Cultiste**

*Vous devez choisir un culte auquel appartenir pour jouer cet archétype (voir document correspondant).*

Compétences de base :

- Lire et écrire.
- Parler et écrire en langage magique
- Gemmologie

*Bonus : les compétences d'érudition coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

# Les classes jouables

## Artilleur

Compétences de base :

- Réparation d'arme à feu.
- Construire des pièges mécaniques

*Bonus : les compétences de combat coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

## Mage

Compétences de base :

- Lire et écrire.
- Récupération naturelle.
- Parler et écrire en langage magique.
- +5 PM.

*Bonus : les compétences d'érudition coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

Ecole	Type de sorts
Batailleur	Combat, offensifs
Appui	Soutien, amélioration
Soigneur	Soin, exorcisme
Voyageur	Polyvalent, auto-suffisant

*Le détail des sorts et des règles de magie sont décrits dans le document Grimoire de magie.*

## Érudit

Compétences de base :

- Lire et écrire.

*Bonus : les compétences d'artisanat coûtent 2 XP de moins (mais pas moins de 1).*

*Vous devez choisir UNE spécialité.*

<b>Spécialité</b>	Alchimiste	Ingénieur	Artisan
-------------------	------------	-----------	---------

*Le détail des recettes et compétences d'alchimie, d'ingénieries et d'artisanat sont décrites dans le document Manuel des artisans.*

# Les compétences

Rappel : vous avez 10 points de compétences à dépenser à la création de votre personnage.

## Compétences de soins

Premiers secours	Prolonge de 10 minutes le délais pour mourir en s'occupant du blessé	1 XP
Soins	Redonne 1 PV en 2 minutes. Nécessite Premiers secours et une trousse de soins.	3 XP
Soins des blessures graves	Rend tous les PV en 5 minutes. Nécessite Soins et une trousse de chirurgie	5 XP
Reconnaissance des potions/poisons	Permet de déterminer les effets des potions et poisons les plus communs.	2 XP
Repas revigorant	Permet de préparer un repas chaud pendant 20 minutes (à mimer si le repas est préparé en avance). Ceux qui en mangent regagnent 2 PV et 5 PM. Plusieurs personnes peuvent participer au repas. Chaque personne qui aide à la préparation du repas permet de gagner 2 minutes (réduction max à 10 minutes). Nécessite un nécessaire de cuisine.	4 XP

Nous vous demandons de bien mimer les soins, et d'appliquer des bandages, attelles et autres accessoires pour bien montrer que votre patient a été soigné.



# Les compétences

## Compétences d'érudition

Lire et écrire	Lire et écrire le commun	1 XP
Récupération naturelle	Récupération des PM (médiation/études/sommeil) : 2PM/10min	5 XP
Construction pièges magiques	Construire des pièges magiques (voir chapitre à la fin des règles)	4 XP
Cartographie	Lire, reproduire et comprendre des cartes, même dans une autre langue	1 XP
Gemmologie	Reconnaissance des gemmes et leurs valeurs	1 XP
Connaissance ingrédients	Reconnaître les ingrédients alchimiques et leurs valeurs	2 XP
Parler et écrire langage magique	Lire, écrire et comprendre le langage magique	2 XP
Mage débutant	Uniquement Mage : 1 sort niveau 1 supplémentaire	1 XP
Mage confirmé	Uniquement Mage : 1 sort niveau 2 supplémentaire Nécessite Mage débutant	2XP
Mage ancien	Uniquement Mage : 1 sort niveau 3 supplémentaire Nécessite Mage confirmé	4 XP
Archimage	Uniquement Mage : 1 sort niveau 4 supplémentaire Nécessite Mage ancien	6 XP

# Les compétences

## Compétences d'artisanat

Réparation d'armure	Réparer une pièce d'armure brisée : légère 5 minutes/moyenne 10 minutes/ lourde 15 minutes (par pièce) Bras ou Jambes = 1 seule pièce Nécessite matériel de réparation	3 XP
Réparation d'arme	Réparer une arme classique : 10 minutes Nécessite matériel de réparation	3 XP
Réparation de bouclier	Réparer un bouclier classique : 10 minutes Nécessite matériel de réparation	4 XP
Construction pièges mécaniques	Construire des pièges mécaniques (voir chapitre à la fin des règles)	4 XP
Réparation d'arme à feu	Réparer une arme à feu : de poing 15 minutes/lourde 20 minutes Nécessite matériel de réparation	4 XP

*Une arme ou une armure dite classique est une arme qui n'a obtenu aucune amélioration ou modification, qu'elle soit magique, alchimique ou artisanale, et ce de manière définitive (les améliorations ou modification temporaire ne sont pas prises en compte dans ce cas de figure).*

Nous comptons sur vous pour jouer les réparations de manière roleplay ! Faites du bruit, dérangez les voisins, bref, faites entendre le son de vos outils !

# Les compétences

## Compétences de ranger

Camouflage forestier	Se camoufler en forêt/milieu naturel : mettre un bandeau vert sur votre poing fermé, en étant caché un minimum. En cas de bruit ou de déplacement, vous devenez visible.	4 XP
Repérage	Voir automatiquement les personnes et éléments camouflés	5 XP
Vision de l'invisible	Voir automatiquement les personnes et éléments invisibles, mais ne permet pas d'interaction avec eux.	6 XP
Chasse	Connaissance et repérage des coins de chasse et de pose de piège. Nécessite de poser des pièges.	2 XP
Pêche	Connaissance et repérage des coins de pêche. Nécessite canne à pêche.	2 XP

*Vous trouverez un rappel de la signification des bandeaux et leurs couleurs à la fin des règles*

**Lorsque vous êtes camouflés, pensez bien à montrer votre poing fermé avec le bandeau bien visible**, afin de permettre aux joueurs qui vous voit de bien comprendre la situation, et de ne pas briser la scène.

**Petit conseil de roleplay** : lorsque vous chassez ou que vous pêchez, ne faites pas trop de bruit ! Déplacez-vous silencieusement, évitez de casser l'onde. N'hésitez pas à jouer le rôle de garde-chasse !

# Les compétences

## Compétences artistiques

Corne de guerre	Fais reculer tous les ennemis qui l'entendent d'un pas. Utiliser une corne de brume. Utilisable une fois par combat.	4 XP
Tambour de guerre	Fais gagner 1 PV temporaire supplémentaire à vos alliés qui vous entendent, tant que vous jouez.	3 XP
Corde du repos	Réduit la durée d'un soin en cours (non-magique et non-alchimique) de 50% et de rendre 1 PV supplémentaire par soin effectué. L'instrument doit être joué durant toute la durée des soins.	3 XP

*Toutes ces compétences nécessitent un Instrument (voir chapitre Matériel).*

*Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs instruments/compétences similaires (exemple : deux tambours de guerre), mais il est possible de cumuler les effets de différents instruments et compétences (exemple : un tambour de guerre et une corne de guerre).*

Si vous avez des idées d'autres compétences musicales ou artistiques, n'hésitez pas à nous en faire part à la création de votre personnage, en amont du GN !

Afin de ne pas casser votre jeu, les effets des instruments (à vent notamment) qui concernent vos ennemis seront annoncés par les arbitres présents.

# Les compétences

## Compétences de malandrin

Serrurerie	Crochetage de serrure (représentée par un cadenas à code). Nécessite Kit de crochetage.	5 XP
Désamorçage piège mécanique	Voir et désamorcer les pièges mécaniques. Nécessite Kit de désamorçage.	4 XP
Désamorçage piège magique	Voir et désamorcer les pièges magiques. Nécessite Kit de désamorçage.	4 XP
Assommer	Pour assommer une cible : être derrière elle, dire "Assommé" en touchant l'arrière du dos/crâne avec le pommeau/la crosse d'une arme (doucement). La cible reprend connaissance après 5 minutes, sauf si réveillée avant. Impossible en combat. Nécessite une arme à pommeau/crosse ou Pugilat 10.	5 XP
Assassinat	Perte totale des PVs : toucher votre cible sans vous faire repérer avec une lame courte de (- 50cm), dire "assassiné" en touchant son dos avec l'arme. Impossible en combat. Nécessite arme de -50cm ou Pugilat 15.	10 XP
Vol à la tire	Pour voler : placer 2 épingles (fournies) sur bourse/sac de votre cible, sans vous faire repérer. Le contenu sera récupéré par un arbitre qui vous le remettra.	4 XP
Espionnage	Se camoufler en milieu urbain/campement : mettre un bandeau bleu sur votre poing fermé, en étant caché un minimum. En cas de bruit ou de déplacement, vous devenez visible.	4 XP

*Pensez à bien prévenir un arbitre lorsque vous avez effectués une action à l'aide des compétences de malandrin (sauf pour Espionnage ou Assommer). Cela nous aide à garder un suivi des actions importantes.*

**Prenez bien en compte que les compétences Assommer et Assassinat ne sont pas utilisables en combat pour des questions de sécurité !**

# Les compétences

## Compétences de combat

Pugilat	Combat à mains nues (hors combat uniquement ou sous la surveillance d'un arbitre). Le gagnant d'un combat est celui qui a le chiffre le plus élevé. Le perdant se retrouve en état Assommé.	1 XP/niveau
Brise arme	Détruire l'arme de votre adversaire avec votre bouclier : 8 PM. Fonctionne uniquement sur les armes de corps à corps. Nécessite bouclier (vous devez toucher l'arme).	6 XP
Brise armure	Briser une pièce d'armure : 8 PM. Utilisable uniquement avec une arme contondante (vous devez toucher la pièce d'armure).	5 XP
Brise bouclier	Briser un bouclier : 8 PM. Utilisable uniquement avec hache, masse et arme d'hast (vous devez toucher le bouclier).	6 XP
Tir briseur	Briser une arme/bouclier/pièce d'armure : 10 PM. Utilisable uniquement avec arme à feu (vous devez toucher l'élément).	8 XP

**Conseil de roleplay concernant le Pugilat :** ce n'est pas parce que vous avez beaucoup de points que vous êtes forcément très musclé. Vous pouvez jouer sur votre agilité, un personnage formé aux arts martiaux, etc.

Vous souhaitez plus de jeu autour du Pugilat ? Alors jetez un oeil au document La maîtrise du corps, qui développe de nouvelles règles concernant cet aspect du combat !

# Le matériel de départ

Rappel : vous avez 8 points à dépenser en matériel à la création de votre personnage.

Arme courte	Arme de corps à corps de -100cm. Peut être choisit 2 fois.	1 PE
Arme longue	Arme de corps à corps entre 100 et 120cm. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Arme extra longue	Arme de corps à corps entre 120 et 220cm.	4 PE
Arme de combat lourde	Arme de combat lourd (voir chapitre Le combat) + 2 munitions.	6 PE
Arme à feu de poing	Arme à feu tenue à une main + 1 balle. Peut être choisit 2 fois.	4 PE
Arme à feu lourde	Arme à feu tenue à deux mains + 1 balle.	6 PE
Arme de lancer	3 armes de lancer (hachette, dague, couteau, etc.). Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Arc	Arc classique + 3 flèches.	4 PE
Arbalète	Arbalète classique + 3 carreaux.	4 PE
Armure légère	Gambison/cuir, doit comporter au moins 4 éléments (voir chapitre Le combat).	2 PE
Armure moyenne	Cuir avec métal, doit comporter au moins 4 éléments (voir chapitre Le combat).	3 PE
Armure lourde	Métal uniquement, doit comporter au moins 4 éléments (voir chapitre Le combat).	4 PE

# Le matériel de départ

Petit bouclier	Diamètre inférieur ou égal à 100cm.	2 PE
Grand bouclier	Diamètre supérieur à 100cm.	3 PE
Bannière	Bannière avec le symbole de votre faction, immunise vos alliés aux effets de la peur tant qu'elle est en visu.	4 PE
Trousse de soins	Utilisation avec la compétence Soins. Doit contenir au moins 3 bandages.	1 PE
Trousse de chirurgie	Utilisation avec la compétence Soins des blessures graves. Doit contenir au moins 3 bandages, du matériel de suture et de quoi faire une attelle.	2 PE
Nécessaire de cuisine	Utilisation avec la compétence Repas revigorant. Doit contenir au moins 1 récipient de cuisson et 2 ustensiles en bois.	2 PE
Matériel de réparation	Utilisation avec les compétences de Réparation. Doit contenir au moins 1 marteau, 1 pierre à aiguiser et 1 enclume (ou objet pouvant servir en tant que tel).	4 PE
Kit de crochetage	Utilisation avec la compétence Serrurerie. Doit contenir outils divers pour crochetage.	4 PE
Kit de désamorçage	Utilisation avec la compétence Désamorçage. Doit contenir de quoi manipuler et couper des fils.	2 PE
Kit du navigateur	Doit contenir 1 boussole, 1 longue-vue et 1 montre à gousset.	3 PE
Instrument	Utilisation avec les compétences artistiques. Peut être pris plusieurs fois.	2 PE



# Le matériel de départ

Canne à pêche	Utilisation avec la compétence Pêche. Fournie par le GN.	3 PE
Balles supplémentaires	2 balles supplémentaires. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Flèches supplémentaires	2 flèches supplémentaires. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Carreaux supplémentaires	2 carreaux supplémentaires. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Torche	1 torche (pour des raisons de sécurité incendie, seules les torches électriques sont acceptées).	1 PE
Lanterne	1 lanterne (pour des raisons de sécurité incendie, seules les lanternes électriques sont acceptées).	1 PE
Potions	1 potion de soins + 1 potion de mana	2 PE
Ressources	2 ressources aléatoires. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Ration	1 ration de nourriture + 1 dose d'eau	4 PE
Écus	10 écus. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Ingrédients	2 ingrédients aléatoires. Peut être choisit 2 fois.	2 PE
Matériel d'écriture	Doit contenir 1 carnet et de quoi écrire (plume ou crayon).	1 PE

# Le combat

## Consignes de sécurité

- Les coups doivent simuler le poids de l'arme.
- Pas de coup "mitrailleuse".
- Interdit de viser la tête.
- Interdit de viser les parties sensibles.
- Interdit de tirer à bout portant avec arc et arbalète.
- Les arcs et arbalètes doivent avoir une puissance inférieure à 27 livres.
- Interdiction de frapper avec ses poings ou ses pieds.
- Interdiction d'agripper violemment.
- Interdiction de charger et rentrer dans une ligne.

**Si vous voyez une personne tomber ou trébucher en combat, n'hésitez pas à arrêter les actions en cours pour vérifier que la personne aille bien et ne soit pas blessée.**

**Pensez à ramasser les flèches à terre et à les éloigner (délicatement) des zones de combat.** En revanche, seuls les PNJ doivent ramasser les munitions NERF.

**Si un mauvais coup est porté (sans faire exprès et sans mauvaise intention), assurez-vous de son absence de gravité puis reprenez le combat en annulant le dernier coup porté.**

**Toutes les armes sont vérifiées en début de GN.** Seules les armes (corps à corps ET distance) et les boucliers marqués par un orga pourront être utilisés. Les équipements non validés sont interdits d'utilisation.

**Tout comportement jugé dangereux pourra entraîner une exclusion définitive des combats (et du GN si besoin).**

# Le combat

## Points d'armure (PA)

- Pour obtenir la totalité de vos points correspondants à votre armure, vous devez porter au moins 4 éléments sur ces 5 : bras/jambes/torse/dos/tête.
- Deux brassards/deux jambières comptent comme une seule pièce.
- Si vous portez les 5 éléments (armure complète), vous obtenez un bonus de +1.
- Si vous portez 3 éléments ou moins, vous n'avez qu'un point d'armure.
- Si l'armure est composée de divers matériaux, on se base sur le plus présent (exemple : 3 éléments de métal et 1 élément en cuir = armure lourde, en métal).

*Nous autorisons les armures en résine, mais nous comptons sur vous pour simuler le poids du métal.*

**En combat, vous perdez d'abord vos PA avant vos PV.** A moins d'avoir subi un Brise armure, si vous êtes encore en vie à la fin du combat, vous récupérez tous vos PA. Si vous tombez à 0 PV, toute votre armure est considérée comme brisée.

**Si vous perdez tous vos PV, vous êtes au sol.** Si vous n'êtes pas soigné dans les 5 minutes, vous mourez. La compétence Premiers secours permet de passer ce délai à 15 minutes.

**Un personnage inconscient peut être achevé.** Pour ce faire, compter 3 secondes et infliger un dernier coup fatal. Le personnage est ainsi définitivement mort et ne peut plus être sauvé.

**Un personnage qui tombe à 0 PM tombe dans un sommeil magique de récupération.** Il ne peut pas être réveillé pendant 10 minutes, par quelque manière que se soit. Lorsqu'il se réveille, il récupère 2 PM.

**Un personnage assommé se réveille si on tente de l'achever ou si on le tape.** A vous d'être le plus rapide !

**Un joueur dont le personnage est définitivement mort doit se présenter au PC orga avec sa fiche.**

# Le combat

## Tableau récapitulatif PA

Type et nombre d'éléments	Matière	PA
Armure légère 4/5	Gambison/cuir	1
Armure moyenne 4/5	Cuir + métal	3
Armure lourde 4/5	Métal	5
Armure complète	Toutes	+1
Armure incomplète 3/5 ou -	Toutes	1

## Tableau récapitulatif Décompte des dégâts

Type	Taille/Puissance	Dégâts	Remarque
Arme courte	Max 100cm	1	1 main
Arme longue	100 à 120cm	1	1 ou 2 mains
Arme extra longue	120 à 220cm	1	2 mains
Arme de lancer	Max 50cm	1	Pas d'âme
Arc	Max 26 livres	2	/
Arbalète	Max 30 livres	3	/
Arme à feu de poing	NERF uniquement	4	Recharge 2 min
Arme à feu lourde	NERF uniquement	6	Recharge 4 min
Arme de combat lourde	Voir avec orgas	6+	Recharge 5 min+

# Le combat

## Indications supplémentaires concernant les armes :

- **Les armes à feu doivent être de type NERF.** Les automatiques sont autorisées, à condition qu'elles puissent tirer au coup par coup.
- **Les têtes de flèches et d'arbalètes sont vérifiées lors du check arme.** Suite à des accidents, nous n'autorisons plus les flèches/carreaux "fait maison".
- **Les armes de combat lourde doivent être transportées par 2 personnes obligatoirement.** Si elles ont un pied, elles peuvent être utilisées par une seule personne. Les dégâts et la vitesse de rechargement seront déterminés par les orgas lors du check arme.
- **L'association ne se porte pas responsable si vous abîmez ou cassez vos armes, armures ou équipements** durant toute la durée du GN.
- **L'utilisation d'une arme qui n'a pas été approuvée lors du check arme pendant un combat est un motif d'exclusion** des combats et/ou du GN. Vous pouvez cependant les utiliser comme décoration.



# La survie

- **Chaque personnage a besoin de manger ET boire 2 fois par jour** (= donner 1 ration et 1 dose d'eau à un arbitre le midi et le soir). Les périodes pour se nourrir sont entre 11h et 15h le midi et entre 18h et 22h le soir.
- **A chaque repas ou hydratation raté, le max de PV de votre personnage diminue de 1**, mais peut être regagner au prochain repas/boisson.
- **Pour récolter de la nourriture**, vous pouvez chasser, pêcher, commercer ou voler. **Pour l'eau**, vous devrez commercer ou trouver des moyens de récolte ou d'assainissement.
- **Certaines races peuvent manger de la viande crue** : c'est le cas des félinés, repatliens, arthésiens et certains orniens. Nous vous rappelons que l'anthropophagie est un crime sur la plupart du continent.



# La magie

Fonctionnement général des arcanes

## Rappels sur la magie

- **Tous les initiés peuvent ressentir la magie**, où qu'elle se trouve. Ils sont les seuls à pouvoir participer activement dans des rituels, mais toute personne possédant des PM peut y participer de manière passive.
- **Lorsque vous choisissez l'archétype mage, vous ne pouvez choisir qu'UNE seule école de magie.**
- **Les sorts sont divisés en 4 catégories.** Le niveau 1 comprend les sorts les plus faibles, le niveau 4 les plus puissants.
- **A la création, les mages ont accès à 1 sort par niveau**, mais il sera possible d'en obtenir plus en jeu.
- **Chaque sort nécessite un temps d'incantation** (sauf si inverse précisé) et un coût en PM, et doit être annoncé comme suit :

### Cible + Nom du sort + Effets (+ durée)

- **Les projectiles magiques doivent être représentés physiquement** (boule en mousse/latex, etc.) et doivent aussi être validés au check arme.
- **Pour les sorts de zone, toutes les personnes présentes dans la zone décrite par le sort sont touchés.** N'hésitez pas à faire l'annonce le plus fort possible, afin de pouvoir être relayé par les arbitres.

Lorsque vous incantez (comptage du temps d'incantation), pour un meilleur effet roleplay, n'hésitez pas à le montrer ! Incantation à voix haute, mouvement des mains, agitation d'un bâton, tout est bon à prendre ! La magie se doit d'être impressionnante !

## Lancer des sorts

- **Les rituels demandent des gemmes pour pouvoir être lancés.** Une gemme minimum doit être détruite au cours du lancement d'un sort rituel. Prenez en note que plus la gemme est rare, plus le sort a de chance de fonctionner/d'avoir des effets intéressants. Chaque arbitre est habilité à valider ou non un rituel, aussi pensez bien à soigner la mise en scène.
- **Les sorts de projectile vont souvent vous demander de représenter le projectile** (voir encadré plus haut). Si, lorsque vous lancez ledit projectile, vous ne touchez pas votre cible, le sort est raté (mais les PM ne sont pas dépensés).
- **La mention "au toucher" veut dire que vous devez toucher physiquement votre cible**, avec votre main ou votre bâton.
- **Les sorts qui demandent de dépenser "+X" PM sont prévus pour faire durer ou améliorer un effet.** X représente ici les PM ou gemmes supplémentaires.
- **La mention "non-cumulable" signifie que l'effet du sort ne peut pas être cumulé avec un autre.** Il peut en revanche se cumuler avec des effets alchimiques et/ou d'artisanat.

Pour plus d'informations sur la magie et le lancement des sorts, reportez-vous au document correspondant.

# La magie

Magies particulières

## Le grand bouleversement

Les utilisateurs de magie ont vu la pratique de leur art bouleversée avec la réapparition des nouveaux portails démoniaques. La magie d'un autre plan s'est déversée dans celui de Ryok, et tous les mages de ce plan doivent réapprendre à utiliser leurs pouvoirs. Seuls les plus puissants ont réussi à conserver une fraction infime de leur ancien pouvoir.

De plus, l'apparition d'une nouvelle magie corruptrice et de gemmes étranges affecte également l'utilisation des arcanes. A vous de découvrir si c'est pour le meilleur ou pour le pire...

Vous trouverez toutes les informations dont vous avez besoin sur la magie et les sorts dans le document Grimoires de magie disponible sur le site du GN.

## Magie vampirique

Ces capacités et sorts ne sont utilisables qu'une fois le soleil couché. Au coucher du soleil, le vampire gagne 5 PM et a 4 PVs de base.

Le sort Nourrir la bête est une capacité commune à tous les vampires. Pour le reste, vous devez choisir 3 pouvoirs dans la liste suivante.

Nourrir la bête	Boire le sang d'une personne consentante (ou non) pendant 10 secondes : récupérer 1PV, la victime en perd 1. Si un Vampire tue quelqu'un en se nourrissant, il meurt également, car boire le sang d'un mort est nocif.	Passif
Sens ultimes	Voit automatiquement à la fois les personnes et les objets camouflés et invisibles, et peut interagir avec eux par geste uniquement.	Passif
Dissimulation	Peut devenir invisible : se déplacer (sans courir), interagir avec les objets (pour rappel, peut voir les objets invisibles, mais pas les déplacer). Tant que personne ne voit les objets bougés ou ne l'entend, la dissimulation continue.	5 PM
Souvenir effacé	Permet d'effacer les dernières 10 minutes que vient de vivre une personne de sa mémoire, au toucher.	3 PM
Domination	Donne un ordre simple d'un ou deux mots à une personne, qui doit l'exécuter immédiatement. Ne permet pas le suicide.	6 PM
Force du sang	Boire le sang d'une personne (consentante ou non) pendant 10 secondes : gagne 1 niveau de pugilat jusqu'à son prochain combat ou jusqu'au lever du jour. Ces points peuvent être cumulés. Indissociable de Nourrir la bête.	Passif
Silence de mort	Sort de silence sur une personne au contact. Celle-ci ne peut plus produire un son venant de sa bouche pendant 5 minutes.	4 PM



# Artisanat, ingénierie et alchimie

Généralités pour le craft

## Fonctionnement de l'artisanat et ingénierie

- **Créer une fabrication** : Se munir des ressources nécessaires mentionnées sur la recette (représentées par des objets en jeu dont la liste sera distribuée aux artisans et ingénieurs, ou disponibles à la forge). Ces ressources peuvent être achetées, trouvées ou volées.
- **Vous devez ensuite apporter vos ressources chez le forgeron**, qui vous aidera à fabriquer votre objet/amélioration.
- **Certaines fabrications nécessitent du matériel que vous devrez trouver ou fournir au forgeron**. Tous ces éléments sont précisés par une autre police dans la liste des recettes.
- **Chaque amélioration est représentée par des tissus d'une couleur particulière**, qui vous seront fournis par le forgeron. Merci de les rapporter à la fin du GN !

Vous trouverez tous les détails concernant le craft, la fabrication, les ressources et les recettes dans le manuel prévu à cet effet.

## Fonctionnement de l'alchimie

- **Créer une décoction alchimique** : Se munir des ingrédients nécessaires représentés par des fleurs en plastique (la liste sera fournie aux personnes ayant la capacité de les reconnaître). Ces fleurs peuvent être récoltées, achetées ou volées.
- **Vous devez ensuite apporter les ingrédients chez l'apothicaire**, qui vous aidera à préparer vos décoctions (quelles qu'elles soient).
- **Chaque décoction est reconnaissable par un symbole présent sur la fiole**. Si vous buvez une décoction sans connaître le symbole, vous pouvez demander à un arbitre ou l'apothicaire qui vous indiquera les effets.
- **Les fioles sont prêtées par le GN, merci de les retourner à un arbitre** dès qu'elles sont utilisées !

Vous trouverez tous les détails concernant la fabrication et les ingrédients dans le manuel prévu à cet effet.

## Cumuls des effets

- **Un objet ne peut pas cumuler plus d'un effet de chaque catégorie** : magique/alchimique ou de fabrication (ingénierie et artisanat), sauf si expressément explicité, et même s'il s'agit d'effets temporaires. Tous les objets sont concernés (arme, armure, équipement, etc.).
- **Certains sorts et certaines potions ne sont pas cumulables**, pensez bien à tenir compte de leurs effets.
- **Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 effets de potions/poisons en même temps**, sous peine de perdre 2 PV et de s'évanouir pendant 5 minutes, sans pouvoir être réveillé.

# Artisanat, ingénierie et alchimie

Fonctionnement des pièges

## Fonctionnement des pièges

- **Les pièges sont fabriqués par les joueurs, mais peuvent être préparés en amont du GN**, de sorte qu'il n'y ait plus qu'à les installer sur place. Cela vous permet également de faire des tests et de nous poser des questions en amont du GN.
- **Tout le monde peut voir les pièges, mais pas les désamorcer** (sauf compétence). Placez les donc dans des endroits discrets.
- **Les pièges doivent être sonores, et ne pas représenter de dangers** (explosifs, éléments tranchants, etc.). Hormis cette règle, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination.
- **Les pièges doivent être désamorçables pour de vrai.**
- **Les pièges magiques sont identifiés par un triangle, les mécaniques par un rond** (des stickers sont disponibles auprès du forgeron).
- **Les pièges mécaniques infligent 3 dégâts dans une zone de 2 mètres de rayon, les pièges magiques infligent 2 dégâts ne prenant pas en compte l'armure dans une zone de 2 mètres de rayon.**



# Apprentissage

Mécanique pour enseigner et apprendre  
en cours de jeu

## Généralités

- **Il existe deux méthodes d'apprentissage : l'apprentissage individuel ou le cours de groupe.**
- **Seules les compétences générales peuvent être enseignées de cette manière.**
- **Les sorts ne peuvent être enseignés qu'entre Mages.**
- **Vous ne pouvez pas enseigner de compétence supérieure à 4XP à l'achat (sauf compétences de combat).**
- **Vous ne pouvez apprendre qu'une compétence par GN de cette façon (sauf pour les sorts, limite de 3 apprentissages par GN), mais vous pouvez enseigner autant de fois que vous le désirez.**

## Apprentissage individuel

- **Pour enseigner une compétence à un autre personnage :** prévenez un arbitre, en désignant la personne à qui vous voulez enseigner ainsi que la compétence concernée.
- **Votre élève et vous devez rester ensemble pendant 1,5 heures fois le nombre d'XP d'achat (ou niveau du sort) de la compétence (donc par exemple pour apprendre la compétence Premiers secours, il faut que vous restiez ensemble une heure et demi).** Une fois cette durée écoulée, rdv auprès d'un arbitre pour faire valider l'apprentissage de la nouvelle compétence.

## Cours de groupe

- **Votre cours doit être préparé et durer au moins une heure, avec un minimum de 3 participants.** Vous êtes libre de lui donner la forme que vous voulez (vous pouvez même appeler des intervenants).
- **Vous devez fournir au début ou avant votre cours la liste de vos élèves à un arbitre.**
- **A la fin de votre cours, vous pourrez délivrer un certificat d'apprentissage à chacun de vos élèves (fourni par les orgas), pour que ceux-ci le donne à un arbitre afin qu'il valide la compétence.**

*Il est à noter que certaines quêtes ou certains PNJ peuvent vous apprendre ou vous permettre de débloquent certaines compétences.*

# Bandeaux et masques

Apprendre à distinguer les effets des tissus en jeu

Couleur	Position	Effet
Rouge et blanc (rubalise)	Encerclement	Zone hors-jeu, interdiction de traverser
Rouge	Bras/Tête	Arbitre en service
Bleu	Poing fermé	Camouflage en milieu urbain/camp
Vert	Poing fermé	Camouflage en milieu naturel
Doré	Poing fermé	Fantôme ou invisible
Doré	Objet	Invisible
Jaune	Objet	Amélioration magique
Rose	Objet	Amélioration mécanique
Bleu	Objet	Amélioration alchimique
Violet	Serrure	Brisée
Rouge	Serrure	Fermée à clef mécaniquement Peut être crochétée ou brisée (arme à feu)
Vert	Serrure	Fermée à clef magiquement Peut être ouverte par le lanceur du sort ou avec les sorts Déclencheur ou Verrou
Blanc avec symbole	Arme	Équipement validé au check arme

Afin d'éviter toute tentative de triche, le symbole du check arme ne sera annoncé que sur le GN.

# Informations générales

Objets en jeu

Chaque objet en jeu a une étiquette numérotée, et chaque potion à une étiquette avec un symbole. Si vous trouvez des objets sans étiquettes ou des fioles sans indication, il s'agit sans doute de matériel de joueur. N'hésitez pas à rapporter à un arbitre les objets perdus (qui seront ensuite amener au PC orga). Si vous perdez un objet, signalez le également aux arbitres.

Couleur étiquette	Signification
Blanche	Déplaçable et volable par tout le monde
Bleue	Déplaçable et volable par tout le monde Aura magique Un mage peut le faire examiner à l'échoppe des sages
Jaune	Déplaçable et volable par tout le monde Artisans et ingénieurs peuvent le faire examiner à l'échoppe du forgeron
Rouge	Non déplaçable
Blanc, symbole inconnu	Uniquement sur potion/poison Un alchimiste peut la faire examiner à l'échoppe de l'apothicaire
Cordon doré	Invisible, ne peut pas être déplacé

Les personnes ayant la compétence pour reconnaître les potions et poisons auront une liste des symboles dès le début du jeu.

# Informations générales

Mécanique de jeu, zone de jeu, annonces

- **Les personnes ayant leur poing levé entouré d'un bandeau doré sont invisibles.** Ce sont soit des fantômes, ou de l'invisibilité magique. Si vous n'avez pas les compétences requises, vous ne pouvez ni les voir, ni les entendre, ni interagir avec eux. Si une personne invisible parle, devient violente ou fait bouger un objet en votre présence, elle redevient visible.
- **Les personnes ayant leur poing levé entouré d'un bandeau bleu ou vert sont en camouflage.** Elles doivent être un minimum cachées et ne pas bouger. Tant qu'il n'y a pas de mouvement ou de bruit et que vous n'avez pas les compétences requises, vous ne pouvez pas les voir.
- **Toutes les personnes ayant un bandeau rouge sur le bras ou la tête sont des arbitres.** Ils surveillent les combats et toutes les autres scènes, peuvent valider des actions et vous renseignez. En cas d'extrême litige, c'est le PC orga qui tranchera.

- **Les rubalises** signalent les zones hors-jeu ET interdites d'accès. Si vous les franchissez, l'association ne se portent pas responsable de ce qui pourrait vous arriver, et se réserve le droit de vous exclure du jeu en cas de franchissement.

- **Le HRP (hors roleplay)** ne peut pas être déclenché par un joueur sauf en cas d'extrême urgence. Des zones dédiées au HRP seront mis en place dans chaque camp. Merci de les respecter.
- **Annonce "Time-freeze"** : toute action doit s'arrêter, il s'agit de mettre tout le monde hors-jeu, pour une raison de sécurité (ou scénaristique plus rarement). Toutes les personnes présentes (y compris les PNJ) doivent ne plus bouger et écouter les consignes des arbitres. Une annonce "Reprise" indiquera quand le jeu redémarre.
- **Annonce "Vraiment, vraiment"** : formule à utiliser lorsque vous souhaitez faire passer une information HRP (malaise, une réelle blessure, si vous ne vous sentez pas bien, etc.).
- **N'hésitez pas à prévenir une personne (discrètement) pour lui annoncer une scène qui peut être éprouvante** (torture, interrogatoire, etc.).

# Informations générales

*Zone de jeu, sanction, mineur, alcool et drogue*

- **Les camps et les habitations en jeu peuvent être cambriolés.** il est interdit de garder des éléments de jeu en zone HRP. Tous les objets susceptibles d'être volés doivent être laissés dans les zones en jeu.
- **Les zones PNJ sont réservés aux arbitres et aux PNJ uniquement.**
- **Si vous avez besoin d'information, adressez-vous d'abord à un arbitre avant de vous rendre au PC orga.** Pour rappel, les tenanciers des échoppes de forgeron, apothicaire et des sages sont des arbitres.

- **Nous ne tolérons pas les comportements déplacés dû à l'alcool.** Si vous posez problème sous emprise de l'alcool, vous serez exclu définitivement du jeu et des activités de l'association.
- **Tout comportement dangereux ou irrespectueux à répétition sera sanctionné par une exclusion partielle ou définitive du GN,** voire des activités de l'association selon la gravité des actions. Prenez en compte que vous ne pouvez pas être exclu par un seul arbitre, et qu'il s'agit d'une décision collective des orgas après réunion et discussion avec vous.
- Les motifs d'exclusion peuvent être divers : violence physique ou verbal, agression ou harcèlement sexuel, comportement dangereux, refus du respect des règles du jeu et de sécurité, etc.

- **Concernant les personnes mineures présentes sur le GN,** prenez en compte que nous acceptons seulement les mineurs de 15 ans ou plus. A l'inscription, l'envoi d'une pièce d'identité (scan de CNI ou passeport) vous sera demandé.
- **Chaque mineur doit être accompagné d'un ou plusieurs majeurs déclarés comme responsables légaux avant le GN.** Si un mineur est trouvé sans responsable légal sur le jeu, il sera considéré hors-jeu, et lui et son responsable légal auront un rappel à l'ordre, une seule fois. Si il y a réitération, cela entraînera une exclusion du jeu.
- **Nous vous rappelons que la consommation d'alcool est illégale pour les mineurs.** Tout mineur sous emprise de l'alcool sera exclu du jeu ainsi que tous ses responsables légaux.
- **La consommation de drogue est strictement interdite sur le GN.** Nous appliquons les mêmes règles et sanctions que pour l'alcool.

# Récapitulatif des annonces

Liste des annonces en jeu

Reculé X	Les cibles désignées reculent de X pas.
Assommé X	Cible inconsciente pendant X minutes (par défaut 5). Si l'annonce est suivie de "Magique", la cible ne peut pas être réveillé avant la fin du décompte.
Assassiné	La cible tombe à 0 PV.
Pugilat X	Score de pugilat du personnage.
Brise arme	Brise une arme, doit être réparée pour être utilisable.
Brise armure	Brise une pièce d'armure, doit être réparée pour compter dans les PA.
Brise bouclier	Brise un bouclier, doit être réparé pour être utilisable.
Tir briseur	Brise un équipement touché. Nous recommandons l'utilisation d'une annonce Brise ci-dessus.
Renversement	La cible doit avoir ses fesses par terre avant de se relever.
Domination X	La cible doit obéir à l'ordre X (sauf demande de suicide).
Aveugle X	Cible aveugle pour X minutes.
Fatigue X	Cible incapable de courir/se battre pendant X minutes.
Peur X	Cible doit fuir la vue du lanceur pendant X secondes.
Immobilisation X	Cible immobilisée des pieds pendant X secondes.
Invulnérable	Ne prend pas de dégâts.
Résiste X	En réponse à une annonce, X = annonce de base (Exemple : Résiste Brise-arme). Annule l'effet.



# Récapitulatif des annonces

Sommeil X	Cible endormie pendant X minutes. Si "magique", la cible ne se réveille pas avant la fin du décompte.
Paralysé X	Cible immobile totalement pendant X secondes.
X sans armure	Les dégâts X ne prennent pas en compte l'armure et touchent directement les PV.
X magique	Dégâts X considérés comme magiques.
X corrompus	Dégâts X considérés comme corrompus : chaque attaque inflige 1 point de corruption pour 1 dégât.
Annonce de sort	Cible + Nom du sort + Effets (+Durée) Voir chapitre correspondant pour plus de détails.
X de masse	Une annonce X concerne toutes les personnes qui l'entendent.
X constant	Une annonce X a des effets continus jusqu'à l'annonce "Fin X constant".
Time Freeze	Arrêt du jeu, immobilisation de tout le monde jusqu'à l'annonce "Reprise".
Vraiment, vraiment	Annonce de sécurité, faire passer une info HRP.

**Pour les annonces de dégâts des armes, la plupart faisant 1 point de dégât, vous n'êtes pas obligés de le déclarer** (sauf si vous avez peur que votre adversaire ne sente pas les coups).

**Dès que votre arme fait plus d'un dégât, vous devez l'annoncer.**