



Règlement du GN Terra Incognita





1. Sécurité, respect et combat	3
2. Création de votre personnage	9
3. Santé	12
4. Les compétences	14
5. La magie	23
6. Armes et armures	25
7. Foire aux questions	28



1. SECURITE, RESPECT ET COMBAT

Ce document est un petit récapitulatif des choses à faire ou à ne pas faire afin que l'évènement se déroule de la meilleure manière possible pour tout le monde. Le GN, comme toute activité de plein air, nécessite de suivre un certain nombre de règles et précautions élémentaires afin de se prémunir de situations dangereuses.

1.1 Règles de sécurité générales

La sécurité est l'affaire de tous. Quoi qu'il vous arrive de faire pendant le GN, ne faites rien qui vous mette en danger. Si vous êtes témoin d'une situation potentiellement dangereuse, ou qu'un accident survient, allez prévenir un organisateur !

La prudence permet toujours de limiter les risques. De manière générale, le fairplay et le civisme sont à garder en permanence à l'esprit. Les règles de sécurité qui suivent ne sont pas exhaustives et il est indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toute situation.

Le GN se passe sur un site boisé, donc l'allumage d'un feu est strictement réglementé. Il en va de même pour toute utilisation de matériel susceptible d'être dangereux (pyrotechnie par exemple), elle doit être autorisée par les organisateurs et être restreinte selon l'endroit et le lieu (risque d'accidents, d'incendie, etc.). Si vous êtes fumeur, faites attention où vous jetez votre cendre et des poubelles sont à disposition pour vos mégots. Ne fumez pas dans votre tente et dans les lieux clos (attention aux tentes qui brûlent pour cause de mégot mal éteint !!! Votre tente est votre refuge pour toute la durée du GN !).

Balisage du site :

Les zones de jeu interdites sont délimitées par du ruban de chantier, interdiction de franchir les limites du jeu. Dans la forêt, faites attention au sol, aux arbres couchés et aux branches. Les zones hors-jeu du terrain sont marécageuses et accidentées, elles peuvent donc être très dangereuses.

Enfants sur le site :

- Concernant les enfants, ils seront sous votre responsabilité totale. Le terrain comportant des zones hors-jeu marécageuses et accidentée peut être dangereux pour des enfants non-accompagnés. En dehors des périodes précises lors desquelles le jeu enfant sera organisé par nos soins, ceux-ci devront rester avec leurs parents ou des adultes responsables.
- Pour toutes informations sur l'accueil des enfants en GN merci de lire ce document <http://www.fedegn.org/ressources/fiches-techniques/236-ft-027-les-mineurs-en-gn>

1.2 Respect de la personne du matériel et du site

Respect de la personne :



En tout temps, les participants doivent avoir un comportement hors-jeu respectueux d'autrui, tout comportement déplacé sera sanctionné. Le combat au corps à corps est interdit. Seules les armes en latex doivent toucher l'adversaire. Sont proscrits prises d'immobilisations ET coups de pieds/paumes/poings/tête/bouclier.

De même, il peut arriver lors d'actions de roleplay que vous soyez amenés à toucher une autre personne ; certains costumes sont fragiles et nécessitent un grand temps de préparation, aussi il vous est demandé d'éviter d'attraper une personne par son costume (sauf accord préalable).

La consommation de drogue est interdite sur le GN. Par ailleurs les joueurs seront priés de ne pas être en état d'ébriété sur le jeu.

L'équipe organisatrice se réserve le droit d'expulser du jeu et du site toutes personnes qui manqueraient à ces règles élémentaires (sans remboursement possible)

Respect du matériel et du site et respect du site :

Veillez à maintenir le lieu aussi propre que vous l'avez trouvé. Pour tous déchets, mégots et autres, merci de prévoir un sac adéquat. La CROM met à disposition des poubelles à un endroit spécifié (merci de trier les déchets). De plus, le site est une propriété privée et aucune dégradation ne sera tolérée.

Possession d'objets :

Notion « d'objet en jeu » et « d'objet hors jeu » : Un « objet en jeu » est une possession du personnage que vous jouez (son épée, son costume, sa bourse d'or, etc.). Un « objet hors jeu » est une possession que vous avez dans la vie courante (clefs de voiture, porte-monnaie, etc.). Ils ne sont pas volables en jeu par définition ! Les objets en jeu fournis par l'association sont à disposition des joueurs le temps de l'évènement ; ils ne peuvent pas être retirés du jeu (ils doivent être laissés dans les campements en jeu, mais en aucun cas n'être ramenés dans vos tentes personnelles hors jeu). Chacun des éléments représente du travail de préparation aussi nous vous remercions de les respecter.

Objets Hors-jeu :

Le GN est une activité de plein air. Les objets personnels (portefeuille, clefs, etc.) sont sous votre propre responsabilité. Vous pouvez par exemple les mettre dans une voiture fermée, dans un coffre verrouillé ou dans un endroit caché, etc.). L'association décline toute responsabilité en cas de vols d'objets personnels.

Important :

Aucune personne n'a le même vécu et la même sensibilité. Pour ne heurter personne, pour toutes les scènes de violence RP hors combat (torture, etc.), l'agresseur devra demander l'autorisation HRP de la victime pour simuler la scène. En cas de refus, les personnes concernées devront se mettre hors-jeu le temps que la scène aurait duré, et ensuite reprendre en RP la conclusion (exemple : répondre aux questions sous la torture).



1.3 Combat et règles de sécurité

Certaines règles de sécurité doivent être respectées lors des combats :

- Les coups portés doivent être dosés en termes de force (inutile d'assommer les autres participants !)
- Les coups répétés trop rapidement sur une même localisation comptent pour une seule touche.
- Sont strictement interdites les frappes :
 - d'estoc (risque de perforation de la mousse par les armatures et par conséquent de perforation de votre adversaire) ;
 - du sommet de la tête jusqu'à la base du cou/nuque ;



- au niveau des organes génitaux et la poitrine pour les femmes.
 - cherchant à crocheter les armes afin de désarmer son adversaire (risque de détérioration des armes et par conséquent de blessures en révélant les armatures).
 - Sont strictement interdites les prises :
 - cherchant à se saisir d’une arme afin de désarmer son adversaire (risque de rupture de l’arme et pouvant provoquer ainsi des blessures).
 - cherchant à « parer » une flèche (risque de détérioration de la flèche et d’éclat de fibre pouvant provoquer des blessures).
 - cherchant à saisir son adversaire (cette contrainte peut faire perdre un certain réalisme dans les combats, cependant nous voulons éviter ainsi les luxations, fractures, etc.).
 - cherchant à faire tomber son adversaire (on veut éviter la possibilité de tomber sur la branche ou le caillou mal placé).
 - Les flèches ou carreaux peuvent être parés uniquement par les boucliers, pas avec les armes. Les flèches ne doivent en aucun cas être frappées ou déviées intentionnellement.
 - Les armes de jet (ex. : dague) peuvent être parées avec un bouclier ou avec une arme. Mais il est demandé de ne pas vous servir de votre arme comme d’une raquette de tennis pour les renvoyer dans la tronche de quelqu’un.
 - De plus, il est interdit de toucher à plusieurs reprises un joueur qui tomberait par terre et se retrouverait sans défense et possibilité de riposter. Pensez à plutôt jouer un beau coup qui servirait à l’achever.
 - Concernant les touches sur vos coéquipiers ou vous-même, elles ne doivent être prises en compte que si ce sont des touches franches (vous êtes censés incarner de farouches aventuriers, je vous le rappelle...).
- Si dans un mouvement quelconque avec une arme, alors que vous n’avez pas l’intention de donner de coup (vous n’êtes pas en combat), votre arme venait à vous toucher ou à toucher quelqu’un d’autre, il est inutile de compter des dégâts.
- En revanche, si dans un mouvement pour frapper vous ratiez l’adversaire et que votre arme venait finir sa course dans un de vos malheureux compagnons ou dans votre jambe, alors oui dans ce cas les dégâts doivent être comptés.
- Il va de soi que les dégâts occasionnés par l’adversaire sont à compter en priorité et de manière exhaustive !
- En priorité, vous comptez les dégâts que vous recevez, recevoir une blessure n’est pas anodin, merci de mimer la douleur due à l’impact. Mais quand vous touchez un adversaire, vous dites haut et fort également



le nombre de points de dégâts infligés **si et uniquement** s'ils excèdent 1 point de dégât. Si vous êtes touché et que l'adversaire ne dit rien, c'est que vous avez pris 1 point de blessure.

Les coups sur les mains (doigts) et les pieds ne comptent pas. De manière générale, évitez les extrémités (mains, pieds, tête).

Soyez fair-play !

Tout comportement jugé dangereux ou irrespectueux pourra être sanctionné d'une expulsion du GN par les organisateurs.

1.4 Armes et règles de sécurité

Certaines règles de sécurité doivent être respectées lors de la fabrication ou de l'achat des armes :

- Armature : À la pression, on ne doit pas sentir l'armature de l'arme, surtout aux deux extrémités. L'extrémité de la tige doit arriver à 5 cm de la pointe de l'arme et pareil pour le pommeau. Pensez au pommeau de votre arme, il doit être aussi sécurisé que la pointe.

Si vous réalisez vous même vos armes, renforcez donc bien les bouts de l'armature avec du cuir ou du tissu suffisamment épais pour que si l'armature venait à traverser la mousse, elle ne soit tout de même pas dangereuse.

- Corps des armes : Attention à certaines mousses trop dures qui n'absorbent pas assez les impacts. Pour tester vos armes foutez-vous un bon coup dans la tronche, si c'est trop désagréable c'est mauvais signe.

Si vous réalisez vous même vos armes, utilisez la mousse type tapis de sol de gymnastique (décathlon), mousse de canapés, l'évazote.

- Finition : Toutes les armes doivent être latexées (PAS DE PEINTURE DIRECTE SUR LA MOUSSE, PAS DE SCOTCH ARGENTE POUR ENTOURER L'ARME). Assurez-vous que votre arme ne soit pas « griffante ». Les armes ne doivent pas avoir de parties dures qui dépassent hormis au niveau de la poignée.
- Poids des armes : Il n'y a pas vraiment de limite, mais n'oubliez pas que votre arme ne doit pas représenter de risques pour votre adversaire. Elle ne doit donc pas être trop lourde ! Dans tous les cas : foutez-vous un bon coup dans la tronche, si c'est trop désagréable c'est mauvais signe ! ^^
- Pour les fléaux : La fausse chaîne ou la corde ne doivent pas représenter un risque d'étranglement (enroulement autour de la gorge).
- Objet de lancer : Pas de lestage en plomb, pas d'armature, pas de partie dure (même pour la poignée s'il s'agit d'une hache ou d'un couteau).



- Flèches, Arcs et Arbalètes : Les bouts des flèches doivent être en mousse, la tige ne doit pas se sentir à l'impact, le diamètre du bout de mousse doit être supérieur à celui du diamètre de l'orbite de l'œil (environ 6 ou 7 cm). De même qu'avec les autres armes bien les tester avant.
- Boucliers : Les boucliers doivent être recouverts de mousse et latexés, tout le contour du bouclier doit impérativement être souple.
- Les pièces d'armures ne doivent pas présenter de parties saillantes ou tranchantes pour ne pas risquer d'endommager les armes en mousse. Les pièces d'armures peuvent aussi bien être en mousse qu'en métal du moment qu'elles respectent ces règles.



2. CREATION DE VOTRE PERSONNAGE

Nous vous offrons la possibilité de définir un personnage correspondant à vos envies. Créer un personnage est une étape importante d'un jeu en Grandeur Nature. Si vous avez participé au premier opus, vous n'avez pas besoin de créer un personnage, vous gagnez automatiquement un point de compétence ou deux si vous avez fourni un retour RP.

Ce personnage pourra être votre alter ego pour de nombreuses années dans la campagne de jeu qui vous sera proposé.

Cependant, il faut suivre les différentes étapes de création définies ci-dessous via un système de points à distribuer. Vous devez compléter la feuille de création de personnage afin de bien définir vos choix.



Votre fiche de personnage complète vous sera remise sur le site de jeu avec vos possessions.

Chaque joueur doit dans un premier temps définir son personnage :

2.1. Choisir un nom et un historique, son archétype

2.2. Définir son origine géographique

2.3. Choisir sa compagnie (contactez vos amis au préalable ou inscrivez-vous provisoirement dans la compagnie des mercenaires)

2.4. Dépenser ses 10 points de compétences (PC).

2.5. Le chef de compagnie dépense les points de compétences additionnelles, 2 points par tranche de 3 membres (sauf pour la compagnie « officielle » des mercenaires).

2.1. Construire votre personnage

Pour créer un personnage, prenez le temps d'imaginer son histoire même en quelques lignes.

Qui est-il ?

Il faut donner une âme à votre personnage. Pour cela, n'hésitez pas à vous poser les questions suivantes :

- Comment s'appelle-t-il ?
- Quel est son métier ?
- Quels sont ses défauts, ses qualités ?
- Est-il plutôt de la campagne ou de la ville ?
- Pourquoi votre personnage part-il à l'aventure vers Terra Incognita ?

N'hésitez pas à développer celui-ci comme bon vous semble en respectant les informations spécifiques au vieux continent. L'association ne développera pas votre personnage, mais intégrera certaines de vos indications dans ces scénarios pour vous fournir des quêtes spécifiques.

2.2. Définir son origine géographique

Choisissez votre peuple d'origine (voir livrets des peuples).

2.3. Choisir sa compagnie

Le GN Terra Incognita a pour objectif de développer le jeu de groupe. Pour cela, nous vous encourageons à développer des compagnies. Il peut s'agir de compagnies de représentation d'une faction ou toute autre idée qui vous passe par la tête. Dans le cas où vous ne feriez pas partie d'un groupe de joueurs à l'inscription, il suffit de préciser que vous rejoignez la compagnie des mercenaires et d'en changer avant le GN ou pendant le GN, du moment que vous en informez les orgas.



Une compagnie doit être composée au minimum de 3 personnes : un combattant, un érudit ou un mage, un marchand (même si les 3 personnes viennent de peuples différents). Aucune compagnie ne pourra excéder le nombre de 10 membres.

Les domaines des compagnies sont au nombre de 4 :

La guerre : les compagnies de mercenaire ou d'explorateurs « musclés »

Le savoir : les compagnies de sages, herboristes, linguistes...

La magie : les compagnies à la recherche d'artefacts ou de savoir magique.

La route : les compagnies marchandes désireuses en premier lieu d'établir des comptoirs commerciaux.

La compagnie devra choisir un de ces domaines et définir ses objectifs pour son arrivée sur le continent (à faire conjointement avec un orga référent)

2.3.1 Établir une Guilde :

Une guilde est un regroupement professionnel (Guilde d'herboriste, de la forge, des bateleurs, etc.) d'un minimum de 3 personnes, possédant un siège de guilde. Celui-ci peut être acheté ou construit.

La création de Guildes devra se faire en jeu et ouvre de nouvelles perspectives dans le domaine de la recherche (nouvelles compétences et capacités).

2.4. Dépenser ses 10 Points de Compétences (PC)

À la création de votre personnage, vous possédez 10 points de compétences à dépenser. Les compétences permettent de définir les qualités de base de votre profil. Chaque compétence vaut un nombre de points défini. Il est possible de ne pas dépenser tous ses points au premier GN. Les points non attribués peuvent être utilisés pendant le GN, à condition de remplir les conditions nécessaires et de prévenir un orga au préalable.

Chaque nation (ou peuples la composant dans le cas de l'Astre d'Or) possède des compétences spécifiques non accessibles aux autres nations. Ces compétences ne sont pas des compétences innées, mais s'ajoutent aux choix qui s'offrent à vous.

Certaines compétences nécessitent des prérequis que ce soit de nations, de genre ou d'autres compétences. Par exemple : « lecture de la magie » n'est accessible que si vous possédez « lire et écrire la langue commune ». Dans un objectif de respect du background des nations, certaines compétences peuvent être réservées aux hommes ou aux femmes. Par exemple, chez les Yinyuzu, seules les femmes peuvent communiquer avec les Yokai. Ainsi la compétence « comprendre les yokai » sera réservée aux joueuses du peuple Yinyuzu.

2.5. Le chef de compagnie

Le chef de compagnie dépense les points de compétences additionnelles : 2 points de compétences par tranche de 3 membres. Le chef de compagnie sera le lien entre son groupe et les organisateurs. Il est l'âme du groupe et son plus fidèle représentant. Il sera le 1^{er} émissaire des grands maitres de la compagnie resté au chaud sur les terres connues. D'un point de vue règle, le joueur « chef de compagnie » doit également donner un nom à sa compagnie et définir le but de sa compagnie, il doit aider les autres joueurs à créer un personnage



en adéquation avec les objectifs de la compagnie (une compagnie axée sur le domaine de la guerre doit avoir une majorité d'hommes d'armes).



3. SANTE

3.1. Point de Vie (PV)

Un joueur commence son aventure avec 5 points de vie. Les points de vie représentent son potentiel pour encaisser les coups avant de tomber dans le coma. Il peut cumuler d'autres points de vie avec la compétence « Endurance ».

Un personnage ne peut excéder 11 Points de vie maximum. Seuls des personnages hors normes peuvent posséder plus de Points de Vie.

Les points de dégâts représentent la force des coups et autres agressions que peuvent subir les personnages. Lorsqu'un personnage subit une attaque non parée, quelle que soit sa nature, il perd pour chaque point de dégât un point de protection, ou un point de vie s'il ne dispose plus de points de protection. Le personnage qui a perdu des points de vie d'une quelconque manière devient blessé jusqu'à ce qu'il soit soigné. Il doit simuler les blessures qu'il a reçues. En fonction des points de vie qui lui restent et des blessures qu'il a subies, le personnage sera dans un plus ou moins bon état. Merci de mettre en avant votre roleplay. Si vous avez une blessure à la jambe non soignée, ne gambadez pas dans les champs comme un lièvre apeuré.

La restauration des points de vie est possible par des sorts, potions ou capacités (médecine). Elle se fait dans la limite du maximum des points de vie du personnage.



Points de protection et d'endurance

Ils représentent à la fois la protection que les armures (simple ou magiques), les sorts qui procurent une protection face aux dégâts et les points d'endurance (compétence).

La restauration des points de protection est possible par des sorts, potions ou capacités. Elle se fait dans la limite maximum de points de PV du joueur (points d'endurance compris). L'armure portée par le personnage doit être réparée par des gens de métier (compétence). Le gain de points de protection dû à un sort est limité dans le temps. Ils ne peuvent être restaurés que par le jet d'un nouveau sort. Ce sont les premiers à être perdus lors du décompte.

Neutralisé

Un personnage est neutralisé par l'effet d'un sort ou d'une capacité. Dans ce cas, le joueur doit simuler la description qui est associée à cet effet. Dans tous les cas, le personnage ne peut pas agir : toute attaque, lancement de sort, prise de potion, etc. est interdit. Par exemple : en entendant un sort de terreur le personnage doit prendre la fuite ou s'agenouiller au sol les mains sur les oreilles.

Coma

Un personnage à 0 point de vie devient agonisant. Il ne peut que ramper ou appeler à l'aide, il lui reste que 5 minutes avant que son état s'aggrave et qu'il passe en négatif.

En négatif, le personnage est immobile au sol et ne peut ni bouger ni parler (dans une mêlée, il faut bien entendu s'écarter des combattants et se mettre hors de portée des armes). En présence d'un opposant, il est à sa merci, ne peut pas agir : toute attaque, lancement de sort, prise de potion, etc. est **interdit**. Pendant la période de coma il peut-être soigné par un joueur ayant la compétence de médecine adéquate. S'il ne reçoit aucun soin dans les 5 minutes, il meurt.

Il est interdit de simuler une agonie ou une mort et tout personnage au sol est considéré comme tel.

Seule une personne possédant la compétence « assassin » peut tuer directement en annonçant « assassiner », et supprimant les 5 minutes d'agonie. Cette compétence n'est pour le moment pas accessible aux joueurs.



3.2. Mort d'un personnage

Un personnage qui dépasse la période d'agonie ou qui subit un achèvement meurt. Il ne peut plus rien faire, et n'est plus qu'un corps inerte. Les seules solutions pour sortir de cet état sont de subir les effets des sorts « repousser la mort » ou « résurrection », de boire la potion « élixir de vie » ou d'être soumis aux effets de la « pierre de vie ».

Si le personnage est abandonné à son sort, le joueur doit retourner vers un organisateur pour se voir assigner un nouveau personnage sans récupérer ses titres, ses possessions et les points additionnels de base. Les pièces et accessoires, les documents de jeux, les parchemins peuvent être volés. Les cartes de jeux (ressources, bâtiments ou titres) et les armes personnelles ne peuvent être volées à la victime. Un héritage ratifié devant notaire (tampon et documents officiels) permet de transférer les possessions non dérobées auprès d'un autre personnage en jeu.

4. LES COMPETENCES

Compétence	Coût	Obligation — définition
Lire et écrire	2	Langue commune — Nental — instruit
Lire le draconique	3	Nécessite lire et écrire et histoire — professeur



Lire et écrire les langues mystérieuses	3	Nécessite lire le draconique ancien et appartenir à une guilde de professeurs — grand maître
Géographie — Cartographie	2	Nécessite Lire et écrire — Géographe
Connaissance d'une religion	1	Nécessite Lire et écrire — Novice de la foi
Connaissance des religions	3	Nécessite connaissance religion et être ordonné prêtre guilde - prêtre
Supplique	4	Nécessite connaissance religions et appartenir à une guilde de prêtres.
Diplomatie et marchandage	2	Diplomate
Histoires et légendes	2	Nécessite Lire et écrire — chercheur
Apothicaire	5	Nécessite Lire et écrire —
Alchimiste	3	Nécessite Apothicaire.
Dissimulation	2	Nécessite une cape ou costume ample
Evasion	2	Nécessite dissimulation - maître de l'évasion
Pickpocket	3	Voleur
Assommer	2	Brigand
Suriner	5	Permet d'effectuer des attaques sournoises et de diagnostiquer un empoisonnement.
Crochetage	2	Crocheteur
Crochetage 2	3	Nécessite crochetage



Crochetage 3	3	Nécessite crochetage 2 - appartenir guilde de serruriers —
Endurance 1	1	+1 PV
Endurance 2	2	+2 PV
Endurance 3 (Drakonien)	3	+3 PV
Expert	2/niv	Permet de repérer les falsifications. Nécessite lire et écrire.

Contrebandier	2/niv	Permet de falsifier un document. Nécessite lire et écrire.
Artillerie (rouage)	3	Fabrique des balles
Forge	3	Répare armes, armures et boucliers — apprenti forgeron
Forge 2	3	Répare armes, armures et boucliers. Fabrication flèches et couteau — nécessite forge 1 — forgeron
Forge 3	3	Répare armes, armures et boucliers. Fabrication flèches et couteau — nécessite forge 2 et appartenir guilde de forgeron — maitre forgeron
Soigneur	4	Soigne 1pv — soigneur
Médecin	2	Soigne 2pv — nécessite soigneur — médecin
Chirurgien	2	Soigne 4pv — nécessite médecine et appartenir a une guilde de médecins — chirurgien
Arme à une main	1	1 dégât



Arme à deux mains	2	1 dégât
Armes d'Hast	2	1 dégât
Arme de trait	2	1 dégât
Arme de jet	2	1 dégât — ignore l'armure (sauf bouclier)
Armes à feu	2	1 dégât — ignore l'armure
Armure légère	1	Voir le tableau des armures
Armure intermédiaire	2	Voir le tableau des armures
Armure lourde (lys)	2	Voir le tableau des armures
Ambidextre	2	Une arme dans chaque main, la 2e doit être une arme courte
Bouclier	2	Le bouclier possède 6 points avant d'être brisé
Apprentissage des arcanes	1	Nécessite Lire et écrire — Apprenti arcaniste
Connaissance des arcanes	3	Nécessite apprentissage des arcanes — arcaniste
Maîtrise des arcanes	3	Nécessite connaissance des arcanes et appartenir à une guilde des arcanes — maitre arcaniste
Compétences natales	2	Uniquement à la création du personnage (voir livrets peuples)
Compétences additionnelles pour les compagnies		Points de compétence additionnelle



Menuisier/maçon	2	Diminue le cout des constructions
Orpailleur — orfèvre	2	Génère de la ressource or
Mineur	2	Génère de la ressource pierre
Bûcheron	2	Génère de la ressource bois

Certaines compétences ne sont accessibles que si vous possédez d'autres compétences (exemple : lecture de la magie n'est accessible que si vous possédez, lire et écrire le Nental)

Les compétences sont accessibles à tous sauf restrictions. (Exemple : si vous êtes une femme et que vous voulez jouer une magicienne du peuple de l'astre d'or [sachant que dans le BG de cette nation cela est considéré par les prêtres tout puissants pour une hérésie], vous pouvez choisir cette voie au sein de votre compagnie et espérer que personne ne dévoile à un prêtre de l'astre d'or vos capacités.)

Description des compétences

Lire & écrire langue commune (2 PC)

Chaque personnage sait parler la langue commune, le Nental, ce qui ne signifie pas qu'il puisse la lire ou l'écrire. Pour ce faire, il doit acheter cette compétence.

Seules les personnes sachant lire peuvent comprendre ce qui est écrit sur un parchemin. Si vous trouvez un parchemin, il portera un numéro (et éventuellement un symbole ou plusieurs qui peuvent être identifiés même par une personne qui ne sait pas lire).

Pour savoir ce qui est écrit sur le parchemin, allez voir un orga, il laissera la personne qui a la compétence « lire et écrire » prendre connaissance du document.

Si vous ne possédez pas cette compétence, trouvez quelqu'un qui la possède et remettez-lui le parchemin ou accompagné le, mais, il sera seul à prendre connaissance du document, à lui de décider s'il vous dit exactement (ou pas) ce qui est écrit sur le document.

En aucun cas le document ne quittera l'orga, mais le parchemin numéroté reste en jeu.

Lire le draconique (3 PC) — Professeur

Le langage réservé aux anciens maîtres. En choisissant cette compétence, cela permet de comprendre par la lecture la teneur d'un texte qui pourrait être écrit dans la langue dite draconique.



Lire et écrire les langues mystérieuses (3 PC + guilde de professeurs) — grand maître

En choisissant cette compétence, cela permet d'écrire des documents manuscrits et de comprendre par la lecture, par votre déduction et votre travail de chercheur au sein d'une guilde de professeurs, la teneur d'un texte qui pourrait être codé dans une langue inconnue.

Géographie (2 PC) — Géographe

Un géographe est un bon cartographe, mais aussi une personne habilitée à l'utilisation d'outils de mesures ou de localisation. Cette compétence nécessite aussi d'être lettré (langue commune).

En concret, cette compétence vous permettra de récupérer une cartographie des lieux après que vous ayez fait un certain exercice de cartographie réelle de l'espace de jeu. Cela permet aussi d'avoir des cartes détaillées présentant les régions et la localisation de lieux potentiellement intéressants.

Connaissance d'une religion (1 PC + lire et écrire langue commune) — novice de la foi

Vous êtes un fidèle croyant et savez tout ce qui concerne votre dieu, c'est un premier pas vers une reconnaissance divine, et pouvoir entrer dans les ordres religieux de prêtre, inquisiteur, etc.)

Connaissance des religions (3 PC + connaissance de la religion + appartenir à un ordre religieux (guilde)

Vous avez fini vos études cléricales et avez été ordonné prêtre par vos pères. Vous savez comment canaliser les pouvoirs que vous octroie votre dieu — pouvoirs que vous garderez tant que vous lui resterez fidèle. Vous connaissez aussi les grandes lignes sur les religions des autres peuples.

Supplique (4pts):

Le prêtre atteint un tel degré de proximité avec sa divinité qu'il est capable de lui demander des miracles. Au cours d'un rituel élaboré, le prêtre doit rassembler des acolytes qui vont alimenter le rituel puis au cours de son allocution, il devra placer des mots de pouvoirs liés à son dieu tout en évitant les mots tabous. Si un seul de ces mots interdits sont prononcés, cela provoquerait l'échec du rituel mais aussi la colère de la divinité. Plus le nombre d'acolytes est important, plus la mise en place du rituel est spectaculaire et plus importante sera le don du dieu. Attention, il est impossible de demander à une divinité une action qui serait à l'encontre de ses principes comme ressusciter un homme pour un dieu de la mort. Les mots de pouvoirs et les mots tabous seront donnés au prêtre lors du début de jeu. En termes d'organisation, le rituel nécessite la présence d'un organisateur, de jouer la scène et de clairement définir pourquoi on dérange la divinité. Un rituel est possible seulement à certaines heures dépendant du dieu lui-même.

Diplomatie et marchandage (2 PC) — diplomate

Le personnage ayant choisi cette compétence possédera des notions de diplomaties lui permettant de négocier au plus juste avec d'autres instances politiques. C'est une compétence porte d'entrée à des échanges avec les nobles présents sur le jeu. Votre statut permet de prétendre à être le diplomate de votre compagnie, voir plus. Cette compétence donne accès à des machinations permettant d'influencer d'autres personnes lors d'échanges sociaux ou commerciaux.



Le commerce, c'est votre passion. Cela vous permet d'évaluer la valeur d'un objet ou d'un bâtiment et de pouvoir ainsi le revendre au meilleur coût.

Histoires et légendes (2PC) — Chercheur

Le personnage reçoit des orgas des informations supplémentaires sur le pays dans lequel il se trouve ce qui lui permet de connaître les différentes légendes ou mythes. Parmi ces informations se trouvent des détails importants pour le jeu.

Apothicaire (5 PC)

Cette compétence vous permet de reconnaître, identifier une plante et son utilisation. Grâce à votre talent, vous savez comment la cueillir sans en perdre ses facultés.

Une liste des plantes de base présentes en jeu vous sera attribuée par les orgas. Elle vous permet de reconnaître le contenu liquide d'une fiole et l'effet de celle-ci. Une liste des potions de base présentes en jeu vous sera attribuée par les orgas.

Cette compétence vous offre les moyens de fabriquer des potions avec les ingrédients nécessaires à sa réalisation. Une liste des recettes de base vous sera attribuée par les orgas.

Il faut 10 minutes pour réaliser une potion.

Les herbes peuvent être combinées afin de fabriquer des potions ou additionnées pour créer des potions de meilleure qualité.

La confection de potion nécessite un roleplay de 10 min afin de simuler la combinaison des plantes et leurs transformations en potion et un lieu prévu a cet effet. Le temps de confection pourra réduit de moitié avec les connaissances d'une guilde d'apothicaire.

Le joueur va voir l'orga chargé de l'herboristerie (l'aubergiste) avec sa cueillette, pour accéder au laboratoire.

(fioles fournies par les orgas).

Alchimiste (3 PC + apothicaire + appartenir à une guilde d'apothicaire de la spécification choisie.)

Cette compétence vous offre les moyens de fabriquer des fioles de niveau plus élevé avec la connaissance des ingrédients nécessaires à leurs réalisations.

Dissimulation (2 PC)

Cette compétence permet à un joueur de pouvoir dissimuler un seul objet précieux sur lui. Cet objet ne peut excéder la taille d'une main. Cette compétence sert aussi à se protéger du pickpocket.



Évasion (2 PC + dissimulation)

Cette compétence permet à un joueur de pouvoir s'évader d'un emprisonnement ou d'un groupe qui le retient en otage. Pour que l'évasion puisse marcher, il faudra que l'otage soit seul quelques instants (20 secondes mini). Il pourra alors s'évader en se libérant de ses liens.

Pickpocket (3 PC)

Cette compétence vous permet de devenir pickpocket pendant la manifestation. Des épingles à linges vous seront attribuées. Le voleur devra placer la carte dans le costume de la personne qu'il veut voler (ou son sac, sacoche, etc.). Un Orga fouillera la cible et remettra les premiers éléments qu'il récupère dans sa main.

Assommer (2 PC)

Pour pouvoir assommer quelqu'un, il faut approcher par derrière la personne en toute discrétion, sans qu'elle le remarque (sinon la tentative échoue), et faire semblant de frapper doucement l'arrière du crâne avec une arme molle, si possible sans armature, mais en mimant le geste. Il faut joindre la parole au geste en annonçant « Assommé ».

Suriner (5 PC) – (apprenti assassin)

Le personnage a appris à se faufiler derrière sa cible et à viser un point faible de la cuirasse. Si le joueur surprend le joueur avec une arme courte de type dague, il lui occasionne 2 pt de dommage SANS armure. Cette compétence n'est pas utilisable en combat de masse. Le personnage est capable de faire un diagnostic simple et permet de savoir si une personne est empoisonnée.

Crochetage (2 PC) —

Votre niveau de crochetage indique le nombre de coffre que vous pouvez crocheter journalièrement.

Crochetage 2 (3 PC + crochetage) —

Votre niveau de crochetage indique le nombre de coffre que vous pouvez crocheter journalièrement (soit 2 par jour au 2e niveau).

Crochetage 3 (3 PC + guilde de serruriers) —

Votre niveau de crochetage indique le nombre de coffre que vous pouvez crocheter journalièrement (soit 3 par jour)

Cette compétence permet aussi d'annuler les effets d'un piège sur un coffre et de refermer un coffre (pour cacher votre larcin).

Compétences d'Endurance +1 +2 +3 PV (1/2/3 PC) Confère

au personnage des points de vie supplémentaire :

– Avec le niveau 1, le personnage à 1 PV en plus, soit 6 de base.

– Avec le niveau deux, il en a deux en plus, soit 8 de base. (5 + 1 point du niv 1 + 2 points du niv 2). – Avec le niveau trois, il en a trois en plus, soit 11 de base (5 + 1 point du niv 1 + 2 points du niv 2 +3 points du niv 3). Il faut donc avoir le niveau précédent.



Artillerie (3 PC + natifs de la république des rouages)

Le personnage est capable de préparer son arme à faire feu pour les futures batailles, d'utiliser un canon ou encore de préparer des munitions pour un nerf. Des outils de constructions adéquats sont nécessaires. Déroulement : après avoir réuni un nécessaire de fabrication, qui vous est propre. Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant (10 minutes mini), la création de nouvelles munitions sera effective.

Compétences de forge

Il vous permet de réparer les différentes couches d'armures, de réparer armes et boucliers en respectant un temps de 10 minutes par type d'armure.

Niv 1 = cota de 3 réparations par jour

Niv 2 = cota de 6 réparations par jour + possibilité de fabriquer des flèches et couteaux de lancer. Niv 3 = cota de 9 réparations par jour + possibilité de fabriquer une armure exceptionnelle (à condition de réunir le matériel nécessaire et appartenir à une guilde de bourreliers ou forgerons)

Le personnage est capable de réparer les armures et autres objets. Il est en temps normal long et contraignant d'effectuer une réparation. Pour cela chaque couche d'armure prend 10 minutes de réparation. Il est nécessaire de se lancer dans les réparations au camp et d'avoir des outils adéquats pour ce travail, comme un marteau, une pince. Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant, la réparation sera effective.

Ambidextre (2 PC)

Vous pouvez utiliser 1 arme à une main, dans chaque main. La seconde arme devra forcément être une arme courte.

Apprentissage des arcanes (1 PC + lire et écrire) — apprenti arcaniste

Vous avez le don, mais vos pouvoirs se limite à quelques sorts inoffensifs correspondants à la magie commune (et uniquement cette magie).

Connaissances des arcanes (3 pc + apprentissage des arcanes) — arcaniste

Votre apprentissage vous donne accès à des sorts plus importants, correspondant à la magie commune (et uniquement cette magie). Mais certains sorts peuvent être dangereux pour votre santé mentale. Un document explicatif vous sera fourni avant le jeu.

Maîtrise des arcanes (3 PC + connaissance des arcanes et appartenir à une académie d'arcanistes correspondant à sa voie d'arcane (guilde) — maître arcaniste

Vous avez accès à des sorts puissants, correspondant à la magie commune (et uniquement cette magie). Vous pouvez retranscrire des parchemins de sortilèges (1 par jour, mais cela est aussi dangereux qu'utiliser le sort).



Compétences de Médecine :

Un médecin peut soigner dans toutes circonstances, cependant il faut le faire avec « soin », avec des bandages, du faux sang, des cris et des larmes, des assistants... Bref, avec un bon jeu.

Soigneur (4 PC)

La base de la médecine, étudiée par les personnes désireuses de connaître comment fonctionne le corps humain. Souvent utilisée par les apprentis médecins, elle sera également utilisée par le bourreau ou le sicaire ! Elle permet surtout de faire un premier diagnostic.

Le personnage est en mesure de soigner les blessures mineures à quelqu'un : ce sont les soins de base. Le blessé récupère 1 Point de Vie au bout d'une heure et peut accomplir des actions, comme courir ou se battre tout en simulant sa blessure récente. Cette compétence ne peut sortir quelqu'un d'une agonie.

Médecin (2 PC + soigneur)

Cette compétence permet au personnage de recoudre les membres d'un blessé, de traiter des hémorragies internes ou encore de remettre en place des os brisés. Les temps de guérisons varient selon la gravité des blessures. Pour exercer cette compétence, il est nécessaire de disposer de bandage, de fils et d'aiguilles, de bistouris et d'autres outils chirurgicaux. Elle permet de récupérer l'ensemble des Points de Vie, soit 3 Points de Vie minimum ou 9 maximum. Le patient doit se reposer au minimum pendant l'équivalent de deux heures avant de pouvoir reprendre une activité physique soutenue. Cette compétence ne peut sortir quelqu'un d'une agonie.

Chirurgien (2 PC + soigneur + appartenir à une guilde de médecins)

Cette compétence permet au personnage de soigner un personnage à l'agonie. Les temps de guérisons varient selon la gravité des blessures. Pour exercer cette compétence, il est nécessaire de disposer de bandage, de fils et d'aiguilles, de bistouris et d'autres outils chirurgicaux (même rudimentaires). Elle permet de récupérer l'ensemble des Points de vie, soit 3 Points de Vie minimum ou 9 maximum. Le patient doit se reposer au minimum pendant l'équivalent de 4 heures avant de pouvoir reprendre une activité physique soutenue.

Les soins d'un médecin et d'un chirurgien peuvent être écourtés par le placement du patient grièvement blessé dans un hospice (installation qui devra être créée en jeu par une guilde de médecins). Les délais de soins sont divisés par deux.

Les soins proposés par l'hospice sont gérés par la guilde responsable de ce bâtiment.

Compétences natales (2 PC)

Il existe parmi peuples des hommes et des femmes qui développent des talents particuliers. On ne peut prendre qu'un seul d'entre eux à la création du personnage. Ce don est autant une aubaine qu'une responsabilité supplémentaire et vous pouvez faire confiance aux organisateurs pour vous le faire ressentir ! Ces dons sont décrits dans les livrets de peuples.



Les compétences additionnelles pour les compagnies (2 PCA)

Chaque compagnie a le droit à 2 PCA par tranche de 3 membres. Le responsable de la compagnie devra prévenir l'organisation du GN avant le début du jeu à qui il confère un métier (un métier maximum par personne).

Les métiers sont utiles pour la gestion virtuelle. En explorant ce Nouveau Monde, vous allez avoir accès à certaines richesses naturelles, faut-il encore savoir comment en profiter.

Les compagnies vont pouvoir devenir des propriétaires terriens, mais faut-il ensuite exploiter cette terre et y construire des bâtiments ?

Vous pourrez également vendre vos ressources. D'où l'importance de bien choisir son métier.

Si votre compagnie devient propriétaire terrien, elle peut construire dessus et y imposer ses lois (gestion virtuelle), d'où l'importance des compétences additionnelles (dommage de découvrir une mine sur son terrain et de ne pas avoir de mineur pour en extraire les roches)

Mais la guildes des navigateurs impose une loi importante que votre compagnie est obligée d'accepter pour pouvoir passer au travers de la barrière : le port de débarquement est sa propriété, ainsi qu'une voie principale qui portera le nom de « la route Valandière », et permettra à tous d'avancer dans ce Nouveau Monde au fur et à mesure de son exploration. Aucune compagnie ne pourra imposer une taxe sur cette voie ou en restreindre l'accès, même si elle traverse sa propriété.



5. LA MAGIE

5.1. Pour lancer un sort

- 1 — Maîtriser une compétence de lanceur de sort, c'est-à-dire disposer de la compétence.
- 2 — Trouver des parchemins de sortilèges correspondant à son école de magie (indiqué sur le parchemin)
- 3 — Trouver un orga pour valider son sortilège, le parchemin est récupéré par l'orga.

Chaque nation dispose d'une maîtrise spécifique de la magie, votre personnage ne peut utiliser que des sorts correspondants à votre spécificité, même si vous avez déchiffré un parchemin ancien. Chaque parchemin possède en haut à droite un ou des symboles, cela représente l'école de magie qui est autorisée à l'utiliser. Si vous ne faites pas partie de l'une d'elles, vous ne pouvez utiliser ce parchemin ou le retranscrire.

- 4 — Récupérer des pierres de magie suivant les instructions du sortilège

En bas à droite, le cout en gemme pour lancer le sort, qu'il soit sur le parchemin ou sur votre grimoire.

Chaque parchemin est à usage unique. L'utiliser en cours de jeu vous donnera automatiquement la connaissance de ce sort et vous pouvez ainsi le retranscrire sur votre grimoire au cours du jeu.

Simulation de lancer un sortilège : prononcer a haute voix une formule d'au moins 6 mots incluant le nom du sort en insistant sur ce dernier. Par exemple : pour un mage de l'écume utilisant un sort de guérison : « j'en implore aux forces du destin, que le **MIRACLE** de la guérison s'accomplisse ».



Il est **important** que le joueur qui simule le lancement d'un sort s'y investisse par un jeu théâtral.

Si vous utilisez certains sorts difficiles ou dangereux, cela peut avoir une répercussion sur votre santé (physique ou mentale). Merci d'aller voir un orga si vous souhaitez utiliser l'un de ces sorts (ils sont marqués d'un symbole en bas à gauche).

Apprendre un sort

Pour ajouter un sort à votre grimoire (mis à part ceux obtenus à la création de votre personnage), vous devez trouver un parchemin de votre école. Ensuite, il faut le retranscrire sur son grimoire avec toutes les instructions qui y figure. Enfin, vous devez le faire valider par un orga qui récupéra le parchemin (il attestera par une marque la validité).

Attention à ne pas perdre votre grimoire !

Chaque parchemin possède en haut à droite un ou des symboles, cela représente l'école de magie qui est autorisée à l'utiliser. Si vous ne faites pas partie de l'une d'elles, vous ne pouvez utiliser ce parchemin ou le retranscrire.

5.2. La magie divine

C'est une prière, une demande faite aux dieux, elle n'est donc accessible qu'aux hommes ou femmes de foi ou assimilés (prêtres, shaman, etc.)

Il doit demander à son dieu de l'aide, en priant à voix haute. Par exemple, pour un « sort de guérison » utilisé par un prêtre-mage de l'Astre d'Or : « j'en implore aux puissances des esprits des anciens, que le miracle de la GUÉRISON des blessures s'accomplisse ».

Plus votre sort est difficile, plus vous devez prouver votre foi aux dieux. Pour cela vos ouailles doivent apposer chacun une main sur vos épaules. Le nombre minimum de fervents à devoir vous aider sera notifié sur le parchemin. Il est possible de retranscrire sur votre livre de prières les sorts divins que vous trouverez en jeu. Vous devez le faire valider par un orga qui récupérera le parchemin (il attestera par une marque la validité de la retranscription). Attention à ne pas perdre votre livre !

À la différence d'un mage, vous ne risquez pas d'avoir de problème avec votre santé mentale, votre dieu n'acceptera jamais que vous utilisiez un sort qui ne lui correspond pas.



6. ARMES ET ARMURES

Pour des raisons de jouabilité, aucune attaque compétences et bonus magiques éventuels compris d'aucune arme ne pourra faire plus de 4 PV de dégâts.

6.1 Arme de contact

Ces armes ne peuvent toucher des adversaires qu'à courte portée. Il s'agit, par exemple, d'épées ou de hallebardes. Elles permettent également de parer les attaques des Armes de contact et Arme de jet, mais **en aucun cas les armes de trait (flèches et carreaux)**.

Toute arme mesurant moins de **110** centimètres de long (poignée comprise) est considérée comme une arme à **une main**. Celles mesurant entre 110 et **220** centimètres sont des armes à **deux mains**. Toute arme plus longue est interdite. Les bâtons sont des armes dont la **majorité** de leur surface peut être considérée comme surface de frappe **et** comme poignée.

Chaque touche non parée par un bouclier ou une arme de contact inflige **1** point de dégât. (il est donc inutile de crier « 1 dégât à chaque touche »).

6.2 Arme de jet

Ces armes se lancent et peuvent toucher des adversaires à distance. Il s'agit, par exemple, de couteau de jet ou de shuriken.

Chaque touche non parée par un bouclier ou une arme de contact inflige **1** point de dégât.

6.3 Arme de trait

Ces armes tirent des projectiles et peuvent toucher des adversaires à distance. Il s'agit, par exemple, d'arc ou d'arbalètes.

Chaque touche non parée par un bouclier (uniquement) inflige 1 point de dégât et ignore les points d'armures.

6.4 Arme à feu

Il existe deux types d'armes « à feu » :

Le premier est issu des nations utilisant la poudre noire. Il est symbolisé par des armes de type tromblon ou pistolet de pirate. Pour pouvoir l'utiliser, il est nécessaire d'avoir de la poudre noire produite par les Yinyuzu. Cette « technologie » n'étant pas forcément très développée, vous aurez un nombre de munitions limité par jour (communiqué en début de jeu par les orgas). La poudre noire sera symbolisée par des pétards à ficelle. Elles infligent du recul.

Le second est issu de la technologie à base de vapeur de la République des Rouages. Il est symbolisé par des armes de type NERF **customisé** « steampunk ». Le nombre de munitions est limité par jour (communiqué en début de jeu par les orgas). Les armes et munitions doivent être amenées par le joueur.

Les armes tirent des projectiles et peuvent toucher des adversaires à distance. Les armes utilisant la poudre noire infligent un recul de 3m et pas de dégâts. Quant à elles les armes « steampunk » ignorent les armures et elles infligent 1 point de dégât. Les touches ne peuvent être parées.



L'organisation se réserve le droit de refuser une arme si celle-ci entre en contradictions avec le jeu.

6.5 Arme de prestige

L'enchantement est symbolisé par un ruban noué sur la ou les armes. Le ruban est uniquement fourni par l'orga. Ces armes doivent être validées par l'organisation dans tous les cas.

Toutes les touches faites par cette arme infligent 2 points de dégât si elle n'est pas parée. De plus, une telle arme ne peut pas être brisée. Elle est immunisée à l'effet du sort « bouclier » (mais l'attaque est quand même repoussée et ne fait pas de dégâts).

Les armes de traits, de jet, de tir ne pourront jamais être enchantées.

6.6 Armures

classe	couverture	description	Nombre de PA
vêtements		tissu	0
Armures légères	partielle	Gambison, cuir souple, fourrures < 50 %	1
	complète	Gambison, cuir souple, fourrures > 50 %	2
Armures intermédiaires	partielle	Mailles ou écailles < 50 %	3
	complète	Mailles ou écailles > 50 %	4
Armures lourdes	partielle	Plaques < 50 %	5
	complète	Plaques > 50 %	6

Il est à noter que le port du casque empêche l'utilisation d'**Assommer**

Il n'y a pas de superposition de couches d'armure. Lors du contrôle des armes et armure, l'orga vous attribuera un montant de points d'armure en fonction de votre costume. Si vous vous débarrassez de pièces d'armure en cours de route (trop lourd, trop chaud) merci de faire l'ajustement nécessaire en prenant en compte le type de couverture et la classe des armures la plus représentée sur votre corps.

Par ex. : « Kroll » le guerrier sanguinaire porte une cotte de maille, des spallières aciers et des protections en cuir aux bras et aux jambes. Le sympathique organisateur lui attribue l'équivalent d'une armure intermédiaire complète pour 4 pts après avoir vérifié que le personnage possédait bien la compétence du port de l'armure en question.



Le bouclier :

Il permet de parer les attaques des armes de contact, des armes de jet et des armes de trait. Dans tous les cas, une attaque qui touche un bouclier n'inflige aucun point de dégât.

Sa taille ne doit pas dépasser 95 cm de long, et 60 de large. Une taille supérieure demande une compétence spécifique.

Le bouclier possède 6 points de résistance avant de se briser.





7. FOIRE AUX QUESTIONS

Comment franchir la barrière qui cache Terra Incognita ?

Valandiere guide les colons à travers la barrière de brouillard gratuitement, mais uniquement aux compagnies qu'il a validées. Inutile de prendre des animaux avec vous, aucun n'a jamais réussi à passer, ils disparaissent tout simplement !

Comment envoyer une missive sur l'ancien continent ?

Le voyage est à sens unique, sauf pour la guilde des Navigateurs, il se propose d'acheminer vos missives vers le vieux continent et vice versa contre monnaie sonnante et trébuchante, cela en utilisant la guilde du dragon voyageur, qui vient de voir le jour. Cette guilde est privé et ne lui appartient absolument pas et valandiere négocie avec toutes les guildes et compagnies qui le souhaitent, mais uniquement avec elles.

(Si vous avez peur que votre courrier soit lu avant d'arriver a son destinataire, il est possible de le crypter, mais dans se cas une copie du courrier crypté + le courrier décrypté + la méthode pour le décrypter devra être fourni a un orga référent avant de remettre l'original a la guilde du dragon voyageur.)

C'est quoi une compagnie ?

Valandière a fait le choix de laisser passer les représentants de diverses compagnies. Vous êtes donc les meilleurs éléments, les émissaires choisis avec soins pour vos compétences !

C'est un regroupement de 3 personnes minimum qui décident d'explorer le nouveau continent sous une bannière commune, quelles que soient leurs nations d'origines.

Cette compagnie peut être indépendante, affiliée à la ligue marchande ou servir une nation existante, c'est au capitaine de le signaler dans le BG de la compagnie, qu'il devra communiquer aux organisateurs.

Une compagnie doit posséder au minimum un diplomate ou marchand, un érudit ou un mage et un combattant. L'un des 3 joueurs doit posséder la compétence « diplomatie et marchandage ».

Vous pouvez fabriquer un étendard, un blason, un règlement interne, c'est vous qui décidez.

Plus la compagnie compte de membres a la création, plus la compagnie aura des « points de compagnie additionnelle » (voir règlement : 4)

Est-il possible de changer de compagnie pendant le GN ?

Absolument, vous être libre.

Puis je appartenir à plusieurs compagnies en même temps ?



Non.

Et si en cours de GN ma compagnie perd un membre ?

Votre compagnie existe toujours, tant que le capitaine ne prévient pas les organisateurs de sa dissolution. Elle peut être jouée avec un seul membre, c'est totalement indépendant des obligations de créations.

Cela m'apporte quoi d'être dans une compagnie ?

C'est obligatoire, Sire Valandiere ne laisse passer le portail d'accès au continent qu'aux membres des compagnies. Cela vous donne aussi des quêtes de compagnie.

Si tous les membres de la compagnie meurent pendant la même bataille, que devient la compagnie ?

Le temps de résurrection est de 30 minutes. Si tous les membres meurent pendant cette période, la compagnie est détruite (sauf si l'un d'eux portait une pierre de vie).

Vous devez retourner voir les orgas pour refaire des persos et refaire une autre compagnie ou rejoindre des compagnies existantes.

Je suis capitaine d'une compagnie, a la création de celle-ci, dois je dépenser mes points de compétences pour les métiers ?

Absolument pas. Les 10 points de compétences sont pour votre personnage. 2 points de compétence additionnelle pour les métiers sont attribués par tranche de 3 joueurs (vous y compris) qui s'inscrit dans votre compagnie avant le GN.

Si je quitte ma compagnie pour une autre pendant le GN, est-ce que je perds mon métier ?

Non, et votre ancien capitaine ne pourra réclamer les 2 PCA pour sa compagnie, c'était a lui de bien choisir a qui il confiait un métier a l'inscription.

Au début du GN, ma compagnie comptait 5 membres, pendant le GN je recrute une 6e personne. Ma compagnie a-t-elle le droit a 2 PCA de plus ?

Non, les PCA ne peuvent s'obtenir qu'a l'inscription de nouveaux joueurs au GN (mis à part ceux inscrits dans la guilde officielle des mercenaires, qu'il faut considérer comme une compagnie de transition).

C'est quoi une guilde ?

C'est le regroupement de 3 personnes minimum voulant progresser dans leurs connaissances principales (exemple : mage, herboriste, prêtre) et possédant des prérequis.

Puis je appartenir à plusieurs guildes ?

Oui

Que m'apporte une guilde ?



Des compétences plus fortes, et du Rp supplémentaire.

Puis je appartenir a une guilde à la création du personnage ?

Non, uniquement pendant le GN, à condition que la guilde souhaitée existe.

Si la guilde de mes rêves n'existe pas, puis je la créer ?

C'est justement le but, il suffira d'aller voir un orga, lui dire la guilde que vous souhaitez pour qu'il valide (ou pas) et il vous expliquera comment réaliser votre projet.

Comment puis-je acheter un bâtiment pour en faire le quartier général de ma guilde ?

Un notaire vous proposera des bâtiments (virtuels) à vendre, et validera par écrit votre achat avec les signatures des 3 propriétaires (nombres minimums de joueurs pour créer une guilde)

Je veux créer une guilde de druide ou de rôdeurs, l'achat d'un bâtiment est-il obligatoire, car la forêt nous suffit pour nous rencontrer ?

Dans le cas ou un bâtiment en dur semble en contradiction avec le Rp de la guilde (propositions des joueurs à valider par les orgas), il vous faudra tout de même vous acquitter de la taxe (égal a l'achat d'un bâtiment simple) pour valider l'existence de votre guilde et réussir une quête spécifique.

Je veux créer une guilde secrète, sans bâtiment, sans taxes, est-ce possible ?

Non, pour créer une guilde il ne faut pas uniquement payer une taxe (ou acheter un bâtiment), mais également réussir une quête spécifique (une guilde apporte des avantages a ses membres) et remplir un acte notarié. Vous pouvez donc créer une association, mais elle n'aura aucune existence pour les orgas et ne pourra s'appeler « guilde ».

Je veux créer une guilde secrète, sans bâtiment, mais en remplissant les prérequis pour créer une guilde, est-ce possible ?

Oui, dans les mêmes conditions qu'une guilde normale, sauf que le document notarial sera considéré *hors jeu* et permettra aux orgas de valider la création de cette guilde secrète.

Pour trouver le notaire (c'est un représentant officiel de la guilde des navigateurs), il est fréquemment a l'auberge.

Mot de la fin :

Amusez-vous, vous êtes là pour partager un moment de jeu sympathique avec plusieurs participants. Faites le maximum pour rendre crédible cette aventure, jouez le jeu ! Et comme le dirait un vieux joueur « Autogestion » !

Les images proviennent de Didier Graffet pour le JDR Guildes (couverture) et de Martin Bergström pour le JDR Symbaroum. En cas de retrait souhaité merci de me contacter sur g.monsche.chez.yahoo.fr

