

Systeme de règles

Sommaire

I. Les Généralités.

II. Les Arbres de Compétences.

III. La Santé, la Stress et la Corruption.

I. Généralités

Le Temps

Le temps dans le jeu est divisé en plusieurs unités. De nombreux effets utilisent ces termes pour déterminer leur fréquence d'utilisation.

- **Période** : l'intégralité du grandeur nature est décomposé en *Périodes*. Elles se découpent dans des horaires fixes. Du début du jeu à 13h, de 13h à 17h, de 17h à 22h, de 22h à 3h. Et enfin de 8h à 11h puis 11h à la fin du jeu. Pour ne pas nuire à l'ambiance du jeu, nous n'annoncerons pas les changements de période à haute voix. Il vous suffira de regarder l'heure.
- **Scène** : C'est une division du temps un peu abstraite, qui fait appel à votre fairplay. Quand vous changez de lieu, d'ambiance ou de tempo, vous changez de scène.
- **Un combat** : Un combat débute lorsque des adversaires sont en vue et se termine lorsqu'il n'y en a plus du tout. Des petites frappes qui déboulent de manière successives et rapprochées pour en découdre, c'est un seul et même combat. Quand il y a une pause, longue et clairement ressentie, vous pouvez estimer que le combat est fini.
- **Les heures, les minutes et les secondes** : Elles sont strictement identiques à la réalité. Plusieurs effets de jeu utilisent ce découpage (par exemple le temps de réparation des objets). C'est sans doute la mesure de temps qui demande le plus de fairplay, vu que la perception du passage du temps est une donnée très subjective. On compte sur vous, et n'hésitez pas à vous munir de votre portable ou d'une montre, que vous dissimulerez dans une poche de votre costume (à l'abri des regards et des chocs).

Les Annonces

Durant le jeu, des effets particuliers seront appliqués à votre personnage par un système dit « *système d'annonces* ».

Lorsque vous entendez une annonce qui vous est destinée, vous devez appliquer l'effet correspondant. Pour pouvoir vous-même lancer une annonce il faut que votre personnage en ait la capacité.

Il vous faudra clairement désigner les cibles de votre annonce, autant par le geste que par la parole si nécessaire. Aussi, si la situation est brouillon n'hésitez pas utiliser le nom du personnage ou du joueur.joueuse/PnJ pour vous faire bien comprendre.

Par défaut, une annonce ne cible qu'une personne mais si une annonce touche un plus grand nombre de personnes, il faut rajouter à votre annonce une précision de ciblage.

Annonces de désignation :

- **De zone** : En désignant clairement la zone affectée, tous les personnages présents dans cet espace seront affectés.
- **De groupe** : Cette annonce ne se prononce jamais telle quelle mais en désignant directement les groupes (par exemple « *sur tous les Gobelins* »). Toutes les cibles de ce genre qui entendent l'annonce seront affectées (même si vous êtes un Gobelin infiltré très bien déguisé en humain).
- **Général** : Toutes les personnes qui entendent l'annonce la subissent.

Liste des annonces de genre :

- **Magique** : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet est de nature Magique. Tout personnage ayant vu une action ayant ce vocable a clairement conscience de la nature surnaturelle de ladite action. Elle ne peut être résisté qu'avec un Résiste (Magie).
- **Poison** : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet est de nature funestement toxique. Elle ne peut être résisté qu'avec un Résiste (Poison).
- **Irrésistible** : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet doit être subit sans qu'aucune défense ne soit possible.
- **Insensible** : En utilisant cette annonce, vous précisez que votre personnage ne peut subir le type d'effet dont il est la cible. Vous pouvez ignorer totalement l'annonce dont vous étiez la victime, même si elle possédait le vocable « *Irrésistible* ».
- **Destin** : voir à la fin de ce document.

Liste des annonces hors combat :

- **Égorge** : Le personnage qui subit cette annonce a la gorge partiellement tranchée, et il perd 1 point de vie toute les deux secondes. Durant ce laps de temps, il ne peut ni marcher, ni parler, ni même se défendre ou attaquer quelqu'un. Il peut bafouiller ou gigoter les jambes pour tenter de faire du bruit. Il subira forcément une *Séquelle* du fait de la gravité de cette blessure. Il est impossible d'utiliser une armure (à l'exception d'un gorgerin haut qui couvre la gorge) ou une *Esquive* pour résister à un égorge.
- **Sagacité** : Permet de déterminer, au bout d'une discussion d'au moins 5 bonnes minutes, si l'interlocuteur n'a pas été honnête dans ses propos (mensonge ou mensonge par omission) sur une phrase en particulier. Au lieu de questionner la véracité des propos de l'interlocuteur, le personnage peut s'enquérir de son état psychologique/émotionnel actuel, qui lui sera décrit en un ou deux mots. Pour ce faire, le personnage demandera de manière discrète et Hors-jeu en annonçant Sagacité, cette annonce ne peut être faite qu'en fin de discussion. L'interlocuteur est obligé de répondre honnêtement à moins qu'il utilise secrètement un Charme (Baratin) (qui sera donc dépensé). Si l'utilisation de la compétence concerne l'honnêteté des propos de l'interlocuteur, alors la question devra être une question fermée (et sa réponse être juste « oui » ou « non »)
- **Assomme** : Le personnage qui subit cette annonce vient de subir un choc qui le plonge dans le coma. Il perd 1 point de vie, et reviens à lui au bout de quinze minutes, ou dès qu'il subit de nouveau un dégât. Un personnage assommé plus d'une fois par jour subira des dommages crâniens. Aller voir un orga. Il est important de préciser qu'assommer quelqu'un n'est pas un gag. Ce n'est pas drôle ou agréable pour la victime, c'est un vrais coup violent sur le crane, qui peut même faire éclabousser du sang par moment. Ce n'est pas une « *prise de Spok* » qui permet de

faire gentiment taire quelqu'un. C'est une agression en bonne et due forme, pouvant susciter d'autres réactions violentes de la part de témoins ou de la victime.

Liste des annonces de combat :

- **Aveugle (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage est aveuglé, et vous devez donc fermer les yeux. Il est interdit de balayer les alentours. Vous pouvez adopter une posture défensive, ou tenter de fuir prudemment, tout au plus.
- **Brise (membre)** : Le membre touché (ou ciblé par un sortilège) est brisé, devenant inutilisable
- **Brise (Arme, armure, bouclier ou objet)** : L'objet ciblé est détruit. Il est donc inutilisable et le personnage perd tous les bénéfices liés à cet objet.
- **Désarme** : Le personnage doit jeter l'arme touchée au sol, à au moins un mètre de lui. Dans le cas d'une arme qui ne pourrait être jeté à terre pour des raisons Hors-Jeu (fragilité) l'arme est simplement considéré comme étant inutilisable jusqu'à la fin du combat (y compris pour parer).
- **Douleur (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage est soumis à une vive douleur. Il ne peut plus tenter d'actions offensives, ne peut pas courir, et doit jouer la sensation de douleur, se limitant à des actions défensives ou des mouvements de recul.
- **Paralysie (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage ne peut plus bouger ni agir. Si aucun temps n'est précisé, le personnage doit attendre d'être libéré. Un membre peut être précisé.
- **Passé** : Associé à un effet de dégât ou de combat (comme Brise par exemple), signifie qu'une armure est inutilisable pour encaisser le coup.
- **Hémorragie** : Que ce soit des suites de l'utilisation d'un poison ou d'un coup particulièrement vicieux, le personnage subissant cette annonce perd un point de vie par minute à l'issue du combat jusqu'à ce qu'il soit soigné. La règle de l'*égratignure* ne s'applique plus jusqu'à ce que le personnage soit soigné.
- **Esquive** : Le personnage vient d'éviter le coup qui devait normalement le toucher. Il ne subit ni les dégâts ni les annonces. Si l'arme était enduite de poison, celui-ci n'est pas considéré comme « dépensé ». Ne fonctionne pas sur les armes à distance (couteau de lancer, arme à feu, arc ou arbalète...)
- **Résiste (Coup)** : Le personnage vient d'encaisser le coup qui devait normalement le toucher. Il ne subit ni les dégâts ni les annonces. Si l'arme était enduite de poison, celui-ci n'est pas considéré comme « dépensé ». Ne fonctionne pas sur les armes à poudre.
- **Critique** : Le personnage tombe directement à 1 point de vie (en Blessure Critique donc). S'il était déjà à 1 point de vie, il tombe donc à zéro point de vie. Un personnage qui sombre dans le coma de cette manière aura forcément des *Séquences*.
- **Coma** : La santé du personnage tombe à 0 PV et son *Coma* commence.
- **Achève** : A l'aide d'une arme, sur un personnage à zéro point de vie et dans le coma, celui-ci est alors achevé. On ignore le temps de 5 minutes de délais pour les personnages et il ne pourra pas être soigné. Un simple coup bien placé suffit à achever. Utilisable par tous les personnages.
- **Chance** : Le personnage ne subit pas l'annonce, quelle qu'elle soit sauf si elle est accompagné de terme *Irrésistible*.

II. Les Arbres de Compétences.

Chaque personnage dispose de 8 points de création, répartis dans différentes compétences. Chaque personnage dispose en plus de ces niveaux d'une compétence spéciale personnelle. Ces compétences lui permettent d'avoir accès à des talents

particuliers et personnalisés. **De base, tout le monde sait utiliser une dague ou une arme à une main**

Le Bandit

- **Niveau 1 : Recrue**

Le personnage dispose de deux coups à +1 dégât par combat

- **Niveau 2 : Brigand**

Permet une annonce *Esquive* une fois par combat.

- **Niveau 3 : Maraudeur**

Permet une annonce *Brise* par période Il dispose également d'une coup à +1 et d'une annonce « *douleur 5 secondes* » par combat.

Le Dur à Cuire

- **Niveau 1 : Costaud**

Le personnage voit son maximum de points de vie augmenter de + 2 PV.

De plus, il peut porter d'autres personnages sans avoir à le faire réellement hors-jeu (un seul à la fois).

- **Niveau 2 : Endurant**

Le personnage voit son maximum de points de vie augmenter de +2 PV (+ 4 PV en tout, en comptant le niveau 1). De plus, il ne subit pas de contraintes particulières lorsqu'il est en état de *Blessure Critique*.

- **Niveau 3 : Brute**

Le personnage gagne un *Résiste (Poison)* et un *Résiste (Critique)* par période. De plus ils bénéficient d'un *Résiste (Séquelle)* pour le GN (qu'il peut annoncer après le tirage)

Le Pugiliste

- **Niveau 1 : Bagarreur**

Permet de faire des *Coups Bas* (voir à la fin du Chapitre) dans un duel à mains nues.

- **Niveau 2 : Danseur**

Le personnage dispose d'une annonce *Esquive* par combat

- **Niveau 3 : Puissant**

Permet l'annonce *Assomme*, toujours de dos et avec un objet contondant, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du Livre de Règles. Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche sur l'épaule plutôt que sur la tête.

Le Soldat

- **Niveau 1 : Protection**

Via les protections qu'il porte, le personnage dispose d'une annonce *Résiste (Coup)* par combat. S'il porte une réelle armure en cuir ou tissus qui ne soit pas un tablier de cuir, il dispose d'un *Résiste (Coup)* supplémentaire par Période. S'il porte une armure en métal (maille, écaille, plaque...) il dispose de deux *Résiste (Coup)* supplémentaire par Période (non cumulable s'il porte aussi un gambison). Une fois utilisés, ces *Résistes (Coup)* sont récupérés à l'issue du combat. Nous vous encourageons à mimer en Roleplay le fait que vous rafistoliez votre armure quelques minutes lors de cette récupérations

- **Niveau 2 : Discipline**

Le personnage dispose d'une annonce *Résiste (Charme)* par période

- **Niveau 3 : Joueur d'épée**

Permet une annonce *Désarme* par période. Il dispose également d'une coup à +1 et d'une annonce « *aveugle 3 secondes* » par combat.

Le Pétardier

- **Niveau 1 : Porte Flingue**

Le personnage peut utiliser un pistolet.

- **Niveau 2 : Fin Tireur**

Permet une annonce *Brise (Membre)* par période.

Il peut relancer le premier échec sur tous ses tests d'arme endommagée

- **Niveau 3 : Pistolier**

Le personnage peut ignorer un échec pour chaque pile ou face du test d'arme endommagée.

La Crapule

- **Niveau 1: Opportuniste**

Le personnage dispose d'un coup à +1 dégât par combat

Permet de faire des coups bas dans un duel à l'arme blanche

- **Niveau 2 : Fourbe**

Par période, le personnage peut utiliser chacune des bottes suivantes 1 fois :

-*Aveugle (3 secondes)* : en mimant le fait de jeter de la terre dans les yeux.

-*Douleur (5 secondes)*: en attaquant un personnage de dos.

-*Critique* : en attaquant de dos un personnage sans arme en mains.

- **Niveau 3: Égorge**

Permet l'annonce *Égorge*, toujours hors combat, de dos et au couteau (en mousse, toujours), sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du Livre de Règles.

Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche sur le haut du torse plutôt que sur la gorge si l'action est trop rapide.

Le Surineur

- **Niveau 1 : Crevard**

Le personnage dispose d'une annonce « Hémorragie », par combat

- **Niveau 2: Bourreau**

Le personnage peut utiliser la Torture

- **Niveau 3: Égorge**

Le personnage peut achever sans subir l'effet *Stress*

Le Roublard

- **Niveau 1: Discrétion**

Permet de se dissimuler sans bouger. (Voir plus loin le paragraphe Dissimulation).

- **Niveau 2 : Svelte**

Le personnage dispose d'une annonce *Esquive* par Combat.

- **Niveau 3 : Furtivité**

Permet de se dissimuler et de bouger lentement en restant dissimulé. (Voir plus loin le paragraphe Dissimulation)

Les doigts de fée

- **Niveau 1 : Cachottier**

Le personnage dispose d'une *Poche Secrète* sur lui

- **Niveau 2 : Tire laine**

En plaçant une épingle à linge en bois sur une poche ou un sac, permet de prendre un élément du contenu.

- **Niveau 3 : Tricheur**

Permet de tricher lors des jeux de carte ou plateau.

Le Vigilant

- **Niveau 1 : Fouineur**

Le personnage récupère une Ressource supplémentaire par tour

- **Niveau 2: Farfouilleur**

Le personnage peut trouver ce qu'il y a dans une *Poche Secrète*

Permet de résister à un vol (pince à linge) par période si l'on est conscient. La personne ayant posé effectué le vol devra préciser aux orgas si la cible était consciente

- **Niveau 3: Œil de lynx**

Le Personnage dispose de *Perception*, qui permet de repérer les personnages dissimulés

Le Caïd

- **Niveau 1: Recruteur**

Le personnage dispose d'une Bande supplémentaire.

- **Niveau 2 : Gestionnaire**

Le personnage récupère deux Ressources supplémentaires par tour.

- **Niveau 3 : Chef**

Le personnage dispose d'une Bande supplémentaire et récupère une Ressource supplémentaire par tour.

Le Confesseur

- **Niveau 1 : Sagace**

Permet l'utilisation de l'annonce Sagacité trois fois par période.

- **Niveau 2 : Psychologue**

Permet, au terme d'une conversation de quelques minutes durant laquelle l'interlocuteur parle de ses expériences traumatisantes et de ses fêlures et durant laquelle le personnage tente de le reconforter à sa manière, d'octroyer un Résiste (Stress) à son interlocuteur. L'utilisation de cette compétence est limité à un Résiste (Stress) par interlocuteur et par Période. Une fois la Période en cours finie si le Résiste (Stress) n'est pas dépensée, il est perdu. Cette compétence ne peut se cumuler avec le Niveau 1 lors d'une même conversation.

- **Niveau 3 : Endocrinéur**

Permet, au terme d'une conversation de quelques minutes durant laquelle l'interlocuteur parle de ses expériences traumatisantes et de ses fêlures et durant laquelle le personnage tente de le reconforte à sa manière, d'octroyer un Résiste (Corruption) à son interlocuteur. L'utilisation de cette compétence est limité à un Résiste (Corruption) par interlocuteur et par Période. Une fois la Période en cours finie si le Résiste (Corruption) n'est pas dépensée, il est perdu. Cette compétence peut très bien se cumuler avec le Niveau 2 seulement lors d'une même conversation.

Le Pilier de bar

Une seule des rumeurs reçues par période est fausse, pas plus, pas moins.

- **Niveau 1: Ragots**

Permet de recevoir 3 Rumeurs par période.

- **Niveau 2 : Nouvelles du jour**

Permet de recevoir une Rumeur de plus par période, soit 4 au total.

Offre également un *charme (baratin)*

- **Niveau 3 : Les bons tuyaux**

Permet de recevoir une Rumeur de plus par période, soit 5 au total.

Permet de faire vérifier une Rumeur, pour le prix de deux Ressources Tuyaux.

Le Beau Parleur

(Baratin / Intimidation / Autorité / Ami / Séduction)

Tous les Charmes (généraux ou non) et les Résistes sont utilisable une fois par Période. Ils ne se cumulent pas entre les Périodes, et un charme non utilisé est perdus.

- **Niveau 1 : Charme (?)**

Offre un charme d'un type, définit à la création du personnage.

- **Niveau 2 : Charme (?) + Résiste (Charme ?)**

Offre un second Charme d'un type et le Résiste au même charme, définit à la création du personnage.

- **Niveau 3 : Charme Général**

Offre un charme général d'un type, définit à la création.

Nerf d'acier

Tous les Résistes de Nerf d'acier sont utilisable une fois par Période. Ils ne se cumulent pas entre les Période, et un Résiste non utilisé est perdu.

- **Niveau 1: Courageux**

Offre un Résiste (Peur) et un Résiste (Torture)

- **Niveau 2 : Serein**

Offre un Résiste (Stress) et un deuxième Résiste (Torture)

- **Niveau 3 : Stoïque**

Offre un Résiste (Charme), un Résiste (Corruption) et un troisième Résiste (Torture)

Le Soigneur

- **Niveau 1 : Rebouteux**

Permet de suspendre les délais du *Coma* ou de l'*hémorragie* temps que le personnage fait pression sur la blessure.

Permet d'appliquer un Cataplasme

Permet de stopper une *hémorragie* en jouant une cautérisation de la plaie au fer rouge. Le patient perd alors 2 PV et devient inconscient

- **Niveau 2 : Docteur**

Permet de soigner un autre personnage *Blessé* ou en *Critique* avec quelques outils de médecins et des bandages. Le Docteur doit passer 5 min à opérer son patient de manière ininterrompue au terme duquel le patient récupère immédiatement 1 PV, puis 1 PV tous les 15 min (le Docteur n'a plus besoin d'être à son chevet) cet état est la Convalescence.

Permet de soigner un membre ayant subi un Brise en quelques minutes de soins puis 30 minutes de Convalescence.

Permet d'appliquer un Onguent pour stopper une *hémorragie*

- **Niveau 3 : Chirurgien-Barbier**

Permet de soigner un autre personnage en *Coma*, de la même manière que pour soigner un *Blessé*. Le personnage soigné subira une *séquelle* si le soignant n'a pas utilisé un Cataplasme pour éviter une infection

Permet de soigner un membre ayant subi un Brise en quelques minutes de soins puis 10 minutes de Convalescence.

Permet de soigner jusqu'à deux personnages en même temps si il possède un Assistant (Un autre personnage possédant Soigneur Niveau 1)

Savant

- **Niveau 1 : Érudit**

Le personnage sait Lire et écrire

- **Niveau 2 : Apothicaire**

Le personnage peut créer, sans nécessité de ressources particulières, jusqu'à 3 Décoction Mineur par période. (CF livret de Recettes)

- **Niveau 3 : Alchimiste**

Le personnage peut créer, sans nécessité de ressources particulières, jusqu'à 3 Décoction Majeur par période. (CF livret de Recettes)

Les mécanismes de jeu

Dissimulation

- Lorsqu'un personnage est dissimulé, il doit lever le poing gauche en l'air et rester discret, être dans un bosquet, contre un mur ou dans l'obscurité. Il ne doit pas obstruer un chemin, ne peut pas parler ni effectuer une tâche telle que recharger son arme, soigner quelqu'un, faire du pickpocket, etc...
- La compétence *Perception* permet de repérer la dissimulation. Un personnage repéré par perception est vu de tous s'il est montré à moins de 5 mètres de distance par le personnage ayant la compétence *Perception*.
- Certaines compétences spéciales ou sorts permettent de se dissimuler bien mieux que la normal. Alors le personnage dissimulé de cette manière doit lever la main gauche ouverte. Le personnage suit néanmoins les mêmes règles de dissimulation que les autres personnages concernant le couvert ou le fait de ne pas obstruer un chemin. De même, s'il est découvert par quelqu'un capable de détecter cette discrétion, il peut être dénoncé de la même manière.
- Certains rituels magiques permettent de se dissimuler aux yeux de tous sans aucune contrainte. Alors le personnage doit ouvrir et fermer la main continuellement. Il ne peut être repéré que s'il agit volontairement sur son environnement, ou s'il est repéré par un personnage ayant la capacité de détecter ce type de pouvoir. Toutefois, il ne peut être dénoncé de la même manière que les autres.

La Fouille

Par défaut, les joueurs peuvent cacher tout ce qu'il ont sur eux, à l'exception des parties intimes. N'importe quel joueur peut alors tenter d'en fouiller un autre, en lui ayant préalablement demandé son consentement avant. Si celui-ci est refusé, la personne fouillée devra alors indiquer ce qu'elle a sur elle. Sinon, le joueur pourra fouiller sa cible, tout en évitant les parties intimes et en évitant les gestes déplacés.

Les personnages avec Doigt de fée (niv1) disposent d'une Poche secrète. Cela signifie qu'ils disposent d'une ficelle de couleur jaune qu'ils peuvent attacher à une petite sacoche, bourse ou un petit objet, tenant dans la main. Une personne ne disposant pas de la compétence *Vigilance* (niv2) ne trouvera pas cet élément en cas de fouille, simulée ou non.

Les Charms

Les Charms sont des annonces sociales qui affectent directement votre personnage et nécessitent un effort de roleplay pour être employés. Les effets sont brefs, ne durant que le temps d'une Scène, mais même lorsque les effets s'estompent vous n'irez pas remettre en cause ce que vous avez accompli sous l'effet du Charme : vous n'avez pas le sentiment d'avoir été manipulé. Pour votre personnage, il a agit de son plein gré, en toute conscience. Pour résister à l'effet d'un Charme, le personnage peut faire appel à un *Résiste* (Charme) générique (Nerf d'acier niveau 3) ou un *Résiste* (Charme) spécifique au Charme lancé.

Liste des Charms les plus courants :

- **Charme (Ami)** : Votre personnage ressent une profonde proximité affective avec la personne qui vient d'annoncer ce Charme. Vous vous sentez solidaire de lui, sa présence vous est agréable et vous êtes enclin à vouloir lui plaire.
- **Charme (Séduction)** : Ce Charme incite votre personnage à tout faire pour gagner les faveurs de cette personne et, donc, à lui être le plus agréable possible, même si votre personnage n'est pas un romantique profond. Si ce Charme n'est pas lancé par

une personne correspondant au type de préférence sexuel de votre personnage, considérez ce Charme comme un Charme (Ami).

- **Charme (Autorité)** : Le personnage usant de ce Charme affirme son autorité sur le votre. Même si votre personnage, par son background, n'est pas censé respecter le statut du lanceur de Charme, vous serez impressionné par la prestance de cette personne et agirez en conséquence.
- **Charme (Baratin)** : Bien que ce que vous dit le lanceur du Charme puisse paraître farfelu, votre personnage est incité à le croire et donc à lui faire confiance.
- **Charme (Intimidation)** : Le lanceur du Charme effraie suffisamment votre personnage pour que vous vous taisiez s'il vous le demande, que vous vous éclipsiez si cela vous paraît préférable et que vous n'osiez l'attaquer, évidemment. Ce Charme ne peut pas remplacer les effets de Peur lors d'un combat.

Cas particulier :

- **Peur** : Si votre personnage subit une annonce « *Peur* » il doit fuir la source de la Peur, pas forcément dans la précipitation. Vous devez vous écarter au maximum de la source de la Peur, idéalement jusqu'à ce qu'elle cesse d'être en vue, en ne pouvant rien faire d'autre que vous défendre si elle venait à vous acculer. Une telle annonce peut être résistée avec un Nerf d'Acier (Niveau 1).
- **Aura** : Une Aura est un Charme général, qui est actif en permanence et qui n'a donc pas besoin d'être annoncé. Elles sont précisées en début de GN ou à la première rencontre. Si un joueur oublie l'effet de votre Aura, n'hésitez pas à lui rappeler.
- **Feindre la mort** : Un personnage peut feindre la mort en dépensant un Charme (Baratin). Si un autre personnage vient lui demander s'il est mort, il pourra alors répondre « *Oui, Charme (Baratin)* ». Si l'autre personnage utilise un *Résiste (Charme)*, il se rend alors compte de la supercherie.
- **Le cumul des charmes** : vous voulez contrer le Charme qu'une tierce personne a lancé sur un allié, par exemple. Ce n'est pas possible. Cas typique : Untel dit à Unetelle de faire ça avec un *Charme (Autorité)* et vous voulez dire à Unetelle de pas le faire en usant vous même d'un Charme (Autorité). Le premier Charme lancé prévaut : point. Si Unetelle voulait contrer le Charme, il fallait qu'il dépense lui même un *Résiste (Charme)* ou un *Résiste (Charme : Autorité)*.

La Torture

Pratiquer la torture nécessite une arme de corps à corps ou des outils de torture.

- Permet de torturer efficacement un autre personnage. Chaque utilisation de la compétence Torture prend 5 minutes et permet d'avoir la réponse à une question.
- La victime subit un point de dégât par utilisation de la compétence.
- La victime doit répondre honnêtement.
- La victime subit une annonce *Stress* par utilisation de la compétence.
- Toute personne assistant à une séance (complète ou en partie) de torture subit une annonce *Stress* s'il n'a pas lui même la compétence.

Rumeurs et Ragots

Les PNJ de passage sur le site du GN seront parfois au courant de rumeurs qui courent en ville. Selon la situation, ils peuvent vous en donner sous la forme de petits bouts de papiers sur lesquels seront ces rumeurs. Certaines seront vraies et d'autres fausses. Une rumeur vraie pourra être distribuée plusieurs fois, alors qu'une rumeur fautive ne sera mise en jeu qu'une unique fois.

Les personnages avec la compétence **Pilier de Bar** peuvent en recevoir gratuitement à chaque période.

Armes à feu et Einwegfueur

Le tir d'une arme à feu est simulé par un pétard ficelle (fournit par les orgas). Le temps de l'attacher représente le temps de rechargement de l'arme. Dans le cas d'un Einwegfueur, bien plus fréquent qu'une arme à feu ordinaire, le rechargement est le moment où le tireur peut vérifier si l'arme est toujours utilisable. Pour chaque ficelle attachée à l'arme (reliquat d'une munition utilisée par le passé), le tireur devra lancer une pièce pour savoir si l'arme est endommagée. Si c'est pile/Ranald, on passe au test suivant, si c'est face/Gunndred, l'arme est endommagée. Quand il n'y a plus de test à faire, le tireur peut recharger. Plus l'arme a été utilisée, plus elle peut se casser.

Une arme endommagée peut être réparée par une personne en ayant la capacité. Pour cela il pourra couper les ficelles attachées à l'arme. Autrement le tireur devra en acheter une nouvelle.

Une arme à feu ordinaire sera signifiée par une ficelle de couleur. Il ne sera pas nécessaire de faire les tests de rechargement dessus.

Un tir ne peut être annulé par une annonce *Esquive* ou *Résiste*. Seule une annonce « *Chance* » permet de le faire. Par défaut, un tir de pistolet inflige l'effet « *3* ». Un tir de fusil inflige l'effet *Critique*, baissant les PV de la cible à 1, mais un tireur habile peut cibler un membre pour infliger à la place l'effet *Brise (membre)*.

Le combat à mains nues

Le score de combat à mains nues d'un personnage est déterminé par ses compétences physiques. Lors d'un combat à plusieurs, on cumule le score de tous les participants de chaque camp et le plus haut l'emporte.

Un combat à main nue peut être interrompu à tout moment par un personnage qui sort une arme.

L'issue d'un combat se règle à comparaison des scores, tenant compte du fait que plus la différence entre les opposants est élevée, plus le combat sera rapide. Un personnage ayant le double du score de bagarre de son adversaire le met à terre en deux ou trois secondes seulement.

Le ou les perdants ressortent chancelants ou à terre du combat, le ou les vainqueurs peuvent alors les assommer s'ils le souhaitent, même s'ils ne disposaient pas de la compétence.

Après un combat, tous les participants voient leur score de combat à mains nues temporairement réduit d'autant de point que d'opposant qu'il a affronté. Son score reviendra à son maximum au début de la période suivante.

Les Duels

Lors d'un duel encadré, comme dans un duel de Justice ou un Jugement de Gunndred, les deux opposants devront se battre en utilisant un système particulier. Au lieu d'utiliser des annonces, ils vont préalablement tirer un nombre de cartes

égale à leur score de Duel ou de Combat à mains nues (actuel). Avec ses tirages, ils devront faire la meilleure main de poker possible avant de les comparer. La main la plus forte offre la victoire lors du combat à venir. Les opposants n'ont plus qu'à s'affronter en offrant un beau spectacle martial illustrant l'écart entre les deux résultats, tout en assurant leur sécurité.

Si l'un des opposant dispose de la faculté « *Coup Bas* », il peut, après son premier tirage, jeter (simultanément) autant de cartes qu'il le souhaite, pour ensuite en piocher autant. Dans ce cas, lors de la représentation du combat, cet opposant devra montrer à quel point il aura été fourbe et vicieux lors de son affrontement (feinte d'abandon, jet de sable dans les yeux...).

Il est aussi possible de dépenser une ou plusieurs annonces « *Chance* » pour piocher autant de cartes supplémentaires

Il est également possible de dépenser définitivement son Point de Destin pour remporter automatiquement le combat après la comparaison des scores. Si l'adversaire met aussi en jeu son Point de Destin, alors on joue à pile ou face, celui qui remporte la pile ou face gagne le duel.

Jeux et triche

Lors du tournoi de cartes ainsi que lors de jugements de Ranald, il sera possible, pour ceux et celles qui disposent de la compétence, de tricher.

→ **Lors du tournoi :**

Le jeu utilisé sera le tarot africain, rebaptisé pour l'occasion « *tarot du chat noir* »

Permet de changer sa carte une fois que tout le monde a joué. Si on est le donneur, permet à la place d'échanger une fois l'une de ses cartes avec l'une de celles qui n'ont pas été distribuées.

La triche est utilisable une fois entre deux changements de donneur (manche)

→ **Le Jeu du Clou :**

Pas de triche possible

→ **Pierre-feuille-ciseau**

Permet de transformer un échec en égalité, une seule fois par partie

→ **Jeu de l'Empereur (échecs)**

Permet de déplacer une pièce d'une case, avant d'appliquer son mouvement, une seule fois par partie.

→ **Les Dames**

Permet de déplacer une pièce d'une case, avant d'appliquer son mouvement, une seule fois par partie.

→ **Le Schwartz Jack (black jack)**

Permet de reposer une carte qui ferait dépasser 21 (elle retourne sous la pile), une fois par partie.

→ **Pile ou face**

Permet une relance en cas d'échec. Attention, seul le lanceur peut utiliser la Triche

III. La Santé, la corruption, le Stress et le Destin.

La Santé

Votre personnage dispose de 4 points de vie (sauf indication contraire).

Il dispose de plusieurs états de santé possible :

- **Indemne** : Le personnage n'a aucune blessure. Il dispose de tous ses points de vie.
- **Égratigné** : Le personnage a toujours au moins la moitié de ses PV, il n'a que quelques égratignures. Il récupère ses PV au rythme de 1 par minute, sans avoir besoin de soins. Cette effet est annulé si le personnage a subi un effet « *Hémorragie* »

- **Blessure légère** (2 PV ou +) : Le personnage a au moins deux points de vie, mais n'est pas à son maximum.

Le personnage souffre de différentes blessures de moindre importance. Aucune de ces blessures ne provoquera sa mort, mais elles l'entraînent vers un état de santé plus dangereux.

- **Blessure critique** (1 PV) : Le personnage a un point de vie, ni plus ni moins.

Le personnage en bave et les blessures qu'il a dut encaisser dépassent son seuil de tolérance. Il ne peut plus combattre de façon offensive et peut se contenter de se défendre. Il ne peut plus courir et passe le plus clair de son temps assis ou couché, à attendre des soins.

- **Coma** (0 PV) : Le personnage est dans un état de coma, il ne peut donc pas interagir avec son environnement. S'il n'est pas soigné dans les quinze minutes qui suivent, il passe en état mort. Le personnage peut dépenser une Chance pour allonger ce délai de 5 minutes.

- **Mort** : Le personnage est définitivement mort. Aller voir un orga.

- **Assommé** : Ce n'est pas réellement un état de santé.

Cet état signifie que le personnage est dans les vapes. Il n'a pas conscience de son environnement pour une durée de 15 minutes. Tout dégât le fait sortir immédiatement de cet état. Le secouer ou passer du temps à le réveiller permet également de l'en sortir.

- **Convalescent** : Cet état signifie que le personnage est en train de récupérer ses points de vies. Cet état intervient systématiquement après qu'un personnage ait bénéficié du soin. Un personnage récupère un point de vie toutes les 15 minutes. Si le personnage est impliqué dans un combat, la convalescence s'estompe et le personnage reste au nombre de points de vie qu'il avait récupéré jusque là. Pour en récupérer de nouveau, il doit être soigné.

- **Les Séquelles** : lorsqu'un personnage est tombé dans le Coma (à zéro points de vie donc), et malgré les soins qui lui ont été apportés pour le soigner, il a une chance de s'en tirer avec une séquelle. A chaque fois qu'un personnage se retrouve dans cette situation, il doit contacter un orga pour tirer un dé qui déterminera s'il est assujéti à cette règle, puis à un tirage sur un tableau des séquelles si le personnage est effectivement concerné. Cela peut être une tare physique, une réduction de son total de points de vie, une complication conduisant à la mort...

La Corruption

Les annonces *Corruption* n'ont à priori aucun effet immédiat. Lorsque votre personnage subit une telle annonce, cela signifie que votre personnage vient de subir un événement physique, psychologique ou psychique qui a souillé son corps ou son esprit.

En terme de jeu, une annonce de Corruption est suivi d'un chiffre allant de 1 à 3, il est possible d'y résiste avec une annonce « Résiste Corruption », notamment accordée par la compétence Nerf d'acier (niv3). Le personnage qui ne résiste pas reçoit autant de points de corruption que le chiffre annoncé. Lorsque le total atteint ou dépasse 3 (4 pour les halfelins), finissez votre scène et allez voir un orga pour le prévenir de votre état.

Le Stress

Les annonces *Stress* n'ont à priori aucun effet immédiat. Lorsque votre personnage subit une telle annonce, cela signifie que votre personnage vient de voir une chose ou d'assister à une scène qui l'a bouleversé. Le seul moyen de ne pas subir une annonce *Stress* est d'utiliser un *Résiste (Stress)*.

Si un personnage sans la compétence *Assassin* achève un autre personnage, alors il subit un effet de *Stress*, sans pouvoir y résister.

Au fur et à mesure des effets de *Stress*, le ressenti et les réactions deviendront de plus en plus importants. Voici une indication d'effets crescendo pour vous aider à vous orienter sur l'interprétation, mais vous serez juge du comportement à adopter. Vous pouvez demander conseil aux organisateurs si vous dépassez le premier stade et que vous ne vous sentez pas à l'aise pour les suivants.

- **Le premier effet ne dure que cinq minutes environ.** Il s'agit généralement d'un moment de folie passagère, d'une addiction à combler, d'une angoisse soudaine, etc...
- **Le deuxième effet dure quant à lui jusqu'à la fin de la Période en cours.**
- **Le troisième effet est généralement une action importante ou dangereuse** pour votre personnage, ou un coup violent qu'il subit (comme un arrêt cardiaque pour les plus âgés). Une fois l'action passé, l'effet s'estompe.
- **Le quatrième effet correspond à une folie permanente que votre personnage acquiert.** Il peut s'agir d'une addiction, d'une faiblesse, d'un dérangement ou encore d'une phobie.

Prédiction de Morr & Point de destin

Chaque personnage a reçu dans sa jeunesse une prédiction d'un prêtre de Morr, lui annonçant les circonstances de sa mort. Ces présages sont souvent justes mais c'est parce que leurs interprétations peuvent être multiples.

En termes de jeu, cela signifie que chaque personnage dispose d'un point de destin pour échapper à la mort. Il n'est utilisable que si la mort, qu'elle fasse suite à un *Coma* ou d'un *Achève*, n'a strictement aucun rapport avec la prédiction de Morr.

Dans ce cas, le joueur peut annoncer *Destin* pour résister à cette mort. Il survit donc à la scène en se relevant 5 minutes plus tard avec 1PV et subit un effet *Stress*. Là où les personnes qui voulaient sa mort le pensent déjà décédé et doivent le laisser tel qu'il est.

Attention : si l'annonce « *Achève* » est faite par un PJ, alors le point de destin n'est pas utilisable. En revanche, si le PJ en question laisse sa victime pour morte, dans le *Coma*, alors le point de destin est utilisable.

Attention toujours, certains effets de jeu peuvent avoir des effets similaires à la mort du personnage (*ex : se faire enlever pour être envoyé au bagne, muter et devenir un blob inerte avec un œil ...*). Dans ce genre de situation, il est aussi possible d'utiliser un point de destin pour annuler ces événements malheureux.

Exemples :

Mark a comme prédiction « Le pied marin te portera à ta tombe ». Il a donc évité toute sa vie de monter sur un bateau. Lors d'une bagarre dans une taverne, il se fait attaquer par Faust, membre du Gang des Apiculteurs, tombe à 0 PV et son adversaire le plante en annonçant « Achève » pour le tuer pour de bon. Mark annonce alors « Destin » et Faust, certain que Mark ne se relèvera pas, le laisse baigner dans son sang avant de quitter le lieu du crime. Quelques minutes plus tard, Mark se relève et se traîne pour aller se faire recoudre.

En revanche, si Faust était du Gang des Bateleurs, ou si la taverne se nommait « La Cale Sèche », la mort aurait eu un rapport avec la prophétie de Morr de Mark qui n'aurait pas pu utiliser son point de destin.

Livret de recettes

Les éléments suivants peuvent être créés en jouant le fait de produire des réactifs, poudre ou liquide. Le joueur devra alors noter ce qu'il vient de fabriquer sur un petit bout de papier qu'il mettra dans un flacon prévu à cet effet.

L'ingestion de 3 drogues dans une période rend dépendant. Le personnage subira un effet *Stress* s'il n'en consomme pas pendant prochaine période.

L'ingestion de 5 drogues pendant une période provoque une surdose et provoque un *coma*.

Si vous êtes amené à tester une Drogue qui se nomme « *Songe de Morr* », allez voir un orga.

Recette de décoction Mineure

Cataplasme : redonne un 1 PV au bout de 15 min ou évite les séquelles à l'issu du soin du coma. Par application

Onguent : permet de stopper une hémorragie. Par application

Larme de Sang : provoque « *hémorragie* (poison) ». Par ingestion ou appliqué sur une arme pour une annonce au prochain combat.

Lumière de Ryah : permet de disposer de *perception* pendant 30 minute. Le personnage subit un *aveugle* pendant les 5 minutes qui suivent. Par inhalation, Drogue.

Tisane de Ranald : offre une *Triche* à utiliser avant la fin de la période. Une fois utilisé, le personnage a des crampes dans les mains pendant 15 minutes et ne peut pas tenir d'arme fermement. Par ingestion. Drogue.

Tonifiant de Sigmar : offre un *Résiste* (douleur) à utiliser avant la fin de la période. Un fois utilisé, le personnage perd un PV à l'issu du combat. Par inhalation. Drogue.

Herbe de Tueur Nain : offre une insensibilité à *Brise* et *Critique* pendant 5 minutes, ainsi qu'un *Résiste* (coup). Le personnage tombe à 0 PV à l'issu du combat. Par ingestion. Drogue.

Taaljah : drogue commune bon marché permettant de se détendre, pas d'effet de jeu. Produit par lots de 5. Par inhalation. Drogue.

Recette de décoction Majeure

Poudre noire : permet de créer 3 munitions

Fortifiant du Kislev : annule le délai de convalescence et redonne la totalité du score de bagarre. Par inhalation. Drogue

Champignon de Norsca: Provoque un effet *Stress*. Par ingestion. Drogue

Tonifiant de Taal: Permet de passer de *Coma* à *Critique*. Par ingestion. Drogue

Poudre de fée : permet de se calmer, offre un Résiste (charme) jusqu'à la fin de la période. Pendant un heure, le personnage ne peut plus s'énerver. Par inhalation. Drogue

Châtiment de Tilée : retire 3 annonces Résiste (torture). Par ingestion