

Manuel des Règles

Version 15 (2017)

Copyright A.J.J.R.O.

Modifié la dernière fois :

Le mercredi 17 mai 2017

Table des matières

Explication du jeu	6
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?	6
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle grandeur nature?	7
Comment est le monde des grandeurs nature de l'AJJRO?	8
Comment joue-t-on à un GN à l'AJJRO?	8
La vie et la mort	9
Points de vie (P.V.)	9
Points d'armures (P.A.)	9
Inconscience (0 P.V. ou moins)	9
La mort	9
La résurrection	10
Les armes et pièges	10
Les types d'armes	10
Fabrication et réglementation	12
Armes de jet	12
Griffes	13
Armes de siège	13
Pièges	14
Les combats	14
Vraisemblance	14
Énoncé du dommage des coups	15
Points de dommage	15
Contacts physiques directs	15
Validité des coups	16
Charge	16
Attaque sournoise	16
Poisons	17
Créatures magiques ou spéciales	17

Fuite	17
Amputation	17
Les armures	18
Armures et protection corporelles	18
Boucliers	20
L'équipement et les vols	20
La fortune	20
Torches et lampes de poche	21
Objets pouvant être volés	21
Vols dans les tentes	22
Objets magiques	22
Armes et boucliers en métaux précieux	22
Fouille d'un personnage	23
Distinction entre les vrais vols et les faux vols	23
Retours des objets volés	24
La magie et les sorts	24
Points de magie (P.M.)	24
Incantation des formules, interruptions	24
Sorts au toucher	25
Catalyseurs	25
Effet des sorts	25
Gestuelle	26
Récupération	26
Créations du personnage	27
Points de personnages (P.P.)	27
Domaines d'expertises et degré de perfectionnement	27
Feuille de personnage	27
Histoire de personnage	28
Costume de personnage	28
Anachronismes dans le costume	29

Règle du personnage unique	29
L'enseignement	29
Tableau des compétences	30
Domaine d'expertise général (Accessible à tous)	31
Domaine d'expertise de combat	32
Domaine d'expertise divin	33
Domaine d'expertise naturel	34
Domaine d'expertise occulte	35
Domaine d'expertise psychique	36
Domaine d'expertise roublard	37
Races	38
Humain	38
Elfe	38
L'Elfe Ordinaire ou Elfe Commun	39
L'Elfe Gris ou Elfe des Montagnes	39
L'Elfe Noir ou Drow	39
Gnome	40
Gobelin	40
Hobbits ou petite gens	41
Hobbit Commun	41
Kender	41
Hobgobelin	42
Homme-Lézard	42
Nain	43
Le Nain Ordinaire ou Nain Commun	43
Le Nain Noir ou Duergar	43
Orque	44
Ratakat	44
Ulin	44
Hybrides	45

Demi-Elfe	45
Demi-Orque	46
Divinités	46
Philosophie non-monothéiste	46
Chaos	46
Fangor	47
Les Faunes	47
Gabrielle	47
Humius	48
Korhandor	48
Maramis	48
Mirmidia	49
La Mort	49
Les Muses	50
Platax	50
Ramshak	50
Terra	51
Valten	51
Zircon	51
Kalaan	52
Le scénario et le jeu	52
Scénario	52
Esprit de jeu	53
Couchers et repos	53
Repas	54
Feux	54
Équipes	54
Initiatives personnelles des joueurs	54
Distinction entre un joueur hors-jeu et un personnage non visible en jeu	55
Endroits hors-jeu	56

Commentaires hors-jeu	56
Personnage non joueur	56
Capture d'un personnage	56
Coups bas à d'autres joueurs	57
Annexes : Économie dans les GN	58
A1 : Valeur des monnaies d'échange	58
A1.1 : Pièces de monnaie	58
A1.2 : Lingots	58
A1.3 : Pierres précieuses	58
A2 : Liste de prix approximatifs	59
A2.1 : Bombance	59
A2.2 : Potions	59
A2.3 : Lecture/traduction de texte	59
A2.4 : Équipement (vente/achat)	60
A2.5 : Équipement (réparation)	60
A2.6 : Premiers soins	61
A2.7 : Magie	61
A2.8 : Emplois (à long terme)	61
A2.9 : Primes et récompenses	62
A3 : Quantité de métal requis pour fabriquer une arme ou un bouclier	62

1. Explication du jeu

1.1. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

Le jeu de rôle dans sa forme conventionnelle, c'est un jeu interactif qui se joue habituellement à l'intérieur par quelques joueurs ainsi que par un maître de jeu. On joue souvent à l'aide de livres ressources, de fiches, de cartes, et de dés, mais pas avec un plateau de jeu conventionnel. Ce n'est donc pas à proprement parler un jeu de société du genre classique, même si on joue toujours à plusieurs. Il en existe présentement un nombre incalculable sur le marché et ils sont souvent très différents les uns des autres. Ils peuvent exploiter des thèmes fantastiques, historiques, de science-fiction, d'horreur, d'aventure, d'action, etc. Tenter ici de trouver une définition qui engloberait tous ces jeux serait impossible. On peut néanmoins donner une idée générale des principes de base communs à la plupart de ceux-ci.

Tout d'abord, chaque joueur possède un personnage, qu'il contrôle et dirige à travers un décor imaginaire. Ce que le joueur dit aux autres joueurs, son personnage le fait avec les autres personnages. S'il le désire, il peut le faire promener d'un endroit à un autre, confronter des obstacles et des ennemis ou faire toutes sortes de choses que le personnage pourrait faire si ce monde existait réellement.

Chaque personnage possède des caractéristiques précises que le joueur choisit à l'avance. Souvent ces caractéristiques peuvent évoluer au fur et à mesure que le personnage vit des aventures et qu'il prend de l'expérience. Chaque jeu de rôle a ses propres règles pour la fabrication et l'avancement des personnages. Ces règles permettent aux joueurs de se créer un personnage qui leur plaît, mais elles assurent aussi que tous les personnages commencent sur un pied d'égalité.

En plus des joueurs, il y a presque toujours un maître de jeu. Le maître de jeu est d'abord l'arbitre qui décide si une action est possible ou non pour un joueur. C'est aussi lui qui décide des effets de chacune de ces actions, mais son rôle est beaucoup plus large. Il est en quelque sorte le conteur d'une histoire dont il ne connaît pas les détails. Avant de commencer la partie, il doit se monter un scénario général, en s'assurant de ne pas empiéter sur le droit des joueurs, qui est de contrôler leurs personnages respectifs. Il ne peut donc pas savoir dès le début tout ce que les joueurs vivront, car il aura à faire beaucoup d'improvisation pendant le déroulement de la partie.

Son pouvoir est immense car il décide de tout ce que les personnages auront à vivre. Il doit donc être impartial et ne favoriser personne en particulier. Sa tâche est cependant tout aussi immense car il doit s'assurer que le jeu est suffisamment difficile pour que les personnages puissent avoir la vie dure (sinon les joueurs s'ennuieraient), mais pas trop, pour qu'ils ne soient pas complètement dépassés et qu'en conséquence ils échouent lamentablement dans leur quête (ce qui décevra les joueurs).

Il y a aussi dans la plupart des jeux un aspect de hasard qui augmente encore plus l'imprévisibilité et qui permet d'éviter au maître de jeu de prendre certaines décisions particulièrement difficiles. Généralement, on se sert de dés pour représenter ce hasard et

les séances de jeux de rôles sont souvent parsemées de roulements de plusieurs dés, qu'ils soient à quatre, six, huit, douze, etc. faces. Cela arrête parfois l'action et peut ainsi couper la trame de l'histoire. Cet aspect de hasard est pourtant incontournable et les règlements sont en général ainsi faits qu'ils tentent de diminuer au maximum le décrochage de l'intérêt des joueurs. En général, ça fonctionne très bien.

Contrairement à la plupart des autres jeux, il n'y a généralement pas de gagnants ni de perdants dans un jeu de rôles. Le but du jeu est plutôt d'explorer les facettes de son imagination et de celle des autres, et de s'amuser entre amis, sans plus. Ce ne sont donc pas des jeux de compétition.

1.2. *Qu'est-ce qu'un jeu de rôle grandeur nature?*

Le jeu de rôle grandeur nature ou GN, quant à lui, est inspiré du précédent, mais se déroule en temps réel et sans aucun livre, papier ou dé. Il est habituellement joué en grande partie à l'extérieur et prend l'allure d'une pièce de théâtre interactive partiellement improvisée. Au lieu de simplement s'imaginer son personnage, le joueur l'incarne, comme au théâtre.

De plus, il n'y a pas de maître de jeu. Celui-ci est remplacé en partie par les organisateurs, en partie par les autres joueurs et en partie par l'environnement, qui est vu, au lieu d'être décrit. L'aspect de hasard, lui, est déjà présent dans la vraie vie et n'a pas à être représenté par le l'intermédiaire de dés. En effet, quand on lance un objet sur une cible, on sait instantanément si on l'a atteinte. Dans un jeu de rôle sur table, il faudrait d'abord rouler des dés pour le savoir.

On voit tout de suite que cette façon de jouer a d'énormes avantages. Elle est beaucoup plus prenante et elle peut littéralement nous faire vivre des émotions fortes. On s'attache ainsi beaucoup plus à notre personnage et on vit même pour vrai une grande partie de ses émotions. De plus, comme l'action se passe en temps réel, il y a moins de décrochage. L'ambiance est aussi complètement différente. On se sent bien plus impressionné par quelque chose qu'on voit devant soi que par quelque chose qui nous est décrit et qu'on doit imaginer.

À ces bons côtés font cependant contreparties certaines limitations inévitables. Les races, les créatures et les monstres qu'on peut jouer et rencontrer doivent tous pouvoir être figurés par des personnes costumées, sans que leur déguisement ne les empêche de se mouvoir. Les créatures d'apparence humanoïde seront donc fortement favorisées par rapport à celles d'aspect plus extravagant, qui nécessiteraient des effets spéciaux coûteux et risqueraient de paraître peu convaincantes.

Néanmoins, le choix reste quand même étonnamment large et le jeu extrêmement agréable. En outre, certaines choses ne pourront jamais être représentées en jeu grandeur nature et doivent encore être imaginées. À peu près tout ce qui a trait à la magie, par exemple.

1.3. Comment est le monde des grandeurs nature de l'AJJRO?

L'AJJRO (l'Association des Joueuses et Joueurs de Rôles de l'Outaouais) organise depuis sa fondation, en 1998, des jeux de rôles grandeur nature dans son propre monde imaginaire, qu'on pourrait qualifier de médiéval fantastique. Ce qualificatif est cependant un peu trop simple et restrictif pour donner une bonne idée de ce dont il s'agit. En fait, ce monde mélange des aspects de l'antiquité, du moyen âge et de la renaissance. Il combine des éléments réels avec la mythologie de ces époques et de plusieurs autres. Il s'inspire en plus des légendes et histoires de plusieurs coins du monde. On peut y rencontrer autant les trolls de la Scandinavie viking, que les momies d'Égypte ancienne. Autant les cyclopes de l'antiquité grecque, que les zombies d'Haïti. Autant les gargouilles du moyen âge européen, que le yéti de l'Himalaya ou que les golems de l'Ancien Testament.

C'est en plus un monde où la magie existe et occupe souvent une place importante. On y retrouve également des dieux puissants inspirés de certains panthéons mythologiques. Ces dieux sont à l'origine de religions imaginaires dont les personnages peuvent faire partie. Les joueurs peuvent choisir la religion de leur personnage dans le jeu ou ils peuvent choisir qu'il sera athée. Ces religions ne sont évidemment pas faites pour offenser les personnes croyantes. Il convient en effet de toujours se rappeler que c'est seulement un jeu. Tout le monde peut jouer aux jeux de rôles grandeur nature de l'AJJRO.

De plus, ce monde est peu évolué technologiquement et industriellement. On n'y connaît ni les machines à combustion, ni l'électricité, sauf celle produite par des moyens magiques, ni la télécommunication, et l'existence des armes à feu n'est encore qu'une rumeur.

Enfin, les personnages qui y habitent font parties de diverses « races », comme, par exemple, les Humains, les Elfes, les Nains ou les Gobelins. Le terme « race » est utilisé ici dans un sens non péjoratif, pour désigner des races imaginaires qui apportent des stéréotypes physiques et culturels qui aident à fournir de la variété au monde de jeu. Bien entendu, n'importe quel joueur peut incarner n'importe laquelle de ces races imaginaires.

1.4. Comment joue-t-on à un GN à l'AJJRO?

En commençant par lire ce manuel, qui explique le fonctionnement de base d'un grandeur nature (GN), puis en se fabriquant un personnage avec les règles du chapitre 8. On doit ensuite se fabriquer, se louer ou s'acheter un costume adéquat (en cas de doute demandez) et enfin, s'inscrire au moins une semaine à l'avance pour le GN qui nous intéresse.

2. *La vie et la mort*

2.1. *Points de vie (P.V.)*

Les P.V. sont une mesure de la vitalité et de l'état de santé d'un personnage. Ils sont perdus en recevant des coups d'armes de jeu lors de combats simulés, en étant la victime de certains sorts offensifs, en buvant des poisons, etc. Ils sont regagnés en se faisant soigner avec les compétences « Premiers soins », en buvant de potions de guérison, en recevant des soins magiques et en dormant. Dans le cas du sommeil, le joueur doit réellement dormir et les points sont récupérés au rythme de 1 P.V. par 10 minutes de sommeil. À moins d'indications contraires très précises, on ne peut jamais dépasser son maximum normal de départ en P.V., c'est à dire le nombre de P.V. qu'on avait au début du scénario en cours.

2.2. *Points d'armures (P.A.)*

Les points d'armure, qui sont alloués à une armure donnée lorsqu'elle est portée par le personnage, en indiquent la qualité et l'état. Les points d'armure sont semblables aux points de vie, à l'exception qu'ils ne peuvent pas être guéris mais doivent être réparés. Un personnage qui porte de l'armure n'a pas à dépenser des P.P. Par contre, un personnage qui désire lancer des sorts en portant de l'armure doit dépenser un P.P. par point d'armure porté pour obtenir cette compétence. Le type d'armure est indicatif de la quantité de points maximale qu'elle peut accorder tel que décrit plus bas. **Les points d'armure sont toujours perdus avant les points de vie** lorsqu'un personnage prend des points de dégâts.

2.3. *Inconscience (0 P.V. ou moins)*

Quand un personnage perd conscience, c'est-à-dire quand son total de P.V. descend à zéro ou moins, le joueur est considéré « en voie de mourir ». Lorsqu'un personnage atteint cet état, il doit simuler l'inconscience, c'est-à-dire qu'il ne peut pas parler, bouger, se tenir debout ou assis, se déplacer, etc. Il doit se faire guérir sinon son personnage mourra. Un personnage inconscient a encore un pouls, contrairement aux morts. **Un personnage à 0 P.V. ou moins perd un P.V. supplémentaire, au rythme de 1 par minute, jusqu'à atteindre -10 P.V., après quoi le personnage meurt.**

2.4. *La mort*

Un personnage meurt s'il atteint -10 P.V., que ce soit par une accumulation de dommages ou parce que le personnage est demeuré par terre trop longtemps. Un personnage mort **doit attendre 10 minutes supplémentaires par terre**. Un personnage mort n'entend rien, ne parle pas et ne bouge pas. Si le joueur est par terre dans une situation dangereuse ou inconfortable, il est permis de se lever et se déposer par terre hors de la zone d'inconfort.

Par exemple, un personnage qui a subi des dommages tombe à -2 P.V. Il se couche donc par terre, inconscient, ne bouge pas et ne parle pas. Dans cet état, il perd 1 P.V. à

chaque minute. Après 8 minutes, le personnage meurt puisqu'il tombe à -10 P.V. Le joueur attend donc 10 minutes avant de se rendre au camp des personnages non-joueurs; PNJ.

Quand un personnage meurt, son âme se rend chez l'Agent de la Mort. L'Agent de la Mort sera présent au camp des PNJ. Le joueur doit se relever et marcher normalement, et non courir, hors-jeu en levant un bras en l'air avec le poing fermé jusqu'au camp des PNJ. Tous les objets « en-jeu » fournis par l'AJJRO : monnaie, objets magiques et spéciaux, lettres, etc; encore en possession du joueur devront être remis à l'Agent de la Mort.

2.5. *La résurrection*

La résurrection est possible à travers un sort de magie positive du même nom. La résurrection nécessite un objet cher à la personne décédée ainsi que le consentement de l'âme du défunt. L'âme du défunt est conscient du moment, du lieu et de l'incantateur du sort de résurrection et peut donc accepter ou non d'être ramené à la vie en pleine connaissance de cause. Certains personnages plus puissants ou plus anciens peuvent nécessiter d'autres ingrédients ou des rituels plus complexes afin d'être ramené du monde des morts par l'utilisation de ce sort.

3. *Les armes et pièges*

Les activités de jeux de rôles sont souvent parsemées de combats simulés entre personnages. Cependant, **aucune arme réelle** n'est permise sur le terrain. À la place, on utilise uniquement des représentations d'armes, fabriquées spécialement pour ce type de jeux de rôles, et recouvertes d'une épaisseur suffisante de mousse ou fabriquées complètement en mousse. Lors d'un combat, l'attaquant doit donner un coup **FAIBLE** de son arme en énonçant clairement le dommage de celle-ci. La personne qui reçoit le coup doit le sentir, sans avoir mal. L'attaqué doit alors soustraire ce dommage de ses P.V. Ceci constitue le seul contact entre joueurs permis dans les combats simulés avec des armes de jeu. La sécurité est capitale lors des activités de l'AJJRO. C'est pourquoi un soin particulier doit être apporté à la fabrication des armes qui seront utilisées dans les simulations de combats. **Elles doivent être approuvées préalablement (au minimum avant le début du GN auprès de l'homologation) pour s'assurer qu'elles soient sécuritaires.**

3.1. *Les types d'armes*

Voici les grandes catégories d'armes que votre personnage peut savoir utiliser. La connaissance de n'importe quelle arme est gratuite. N'importe quel personnage peut ramasser une arme et faire un point de dommage avec celle-ci. La raison de l'existence de différentes catégories est que certaines compétences : ambidextrie, maîtrise des armes de jet à propulseurs, maîtrise des armes longues, spécialisation martiale I ou II, etc; ne s'appliquent qu'avec certains types d'armes. Chaque catégorie est caractérisée par une longueur maximale permise et la façon dont l'arme est maniée en combat.

Catégories	Longueur totale permise	Caractéristiques
A- Armes de jet lancées à la main	15 cm-30 cm (1/2'-1')	Arme de jet sans propulseur. Sans armature rigide. Ex : poignard ou hache de jet.
B- Armes courtes	15 cm-60 cm (1/2'-2')	Arme de mêlée à une main. Ex : dagues, griffes*, fléau.
C- Armes moyennes	61 cm-90 cm (2'-3')	Arme de mêlée à une main. Ex : épée longue, marteau de guerre.
D- Armes longues tenues par le bout	91cm-150cm (3'-5')	Arme de mêlée. Tenue avec deux mains à 30 cm (1') ou moins du bout. Ex : épée à deux mains, hache de guerre.
E- Armes à manche long	121 cm-150 cm (4'-5')	Arme de mêlée. Tenue avec deux mains par le manche mais pas au milieu. Ex : hallebarde, arme d'hast.
F- Armes longues tenues par le milieu	91 cm-150 cm (3'-5')	Arme de mêlée. Tenue par le milieu. Ex : bâton, épée à deux lames.
G- Armes d'hastes et lances	Max 213 cm (7')	Arme de mêlée. Tenue par les deux mains à 60 cm et + du bout (une ligne DOIT être clairement tracée à 60 cm). NE PAS UTILISER POUR L'ESTOC!
H- Fouets	121cm-210 cm (4'-7')	Arme de mêlée. Sans armature rigide à partir de 30 cm (1') du bout.
I- Armes de jet à propulseur manuel	Longueur : 150 cm (5') ou moins Projectiles : 90 cm (3') ou moins	Arme de jet projetée avec un dispositif de propulsion manuelle. Les projectiles peuvent être soumis à inspection. Ex : arc.
J- Armes de jet à propulseur mécanique ou automatique	Largeur et longueur : 90 cm (3') ou moins Carreaux : 90 cm (3') ou moins	Arme de jet avec un propulseur qui peut être enclenché à l'avance. Les projectiles peuvent être soumis à inspection. Ex : arbalète.
K- Armes de sièges	Spécial**	Dommages spécial (voir section 5.2).*

Tableau 3.1 : Caractéristiques des armes permises.

*Voir la section 3.3. sur les griffes

**Pour des informations sur les armes de sièges, voir la section 3.4. plus loin

La longueur de toute arme doit inclure le manche, pommeau, chaîne, décoration, etc. Toute arme dépassant 150 cm (5 pieds) ne sera pas admise sur le terrain, sauf le fouet. Les arcs, arbalètes, etc. doivent avoir une pression maximale de 20 livres. Les flèches sont achetées et fabriquées par le joueur. Les armes doivent être soumises à une inspection par un responsable désigné par l'AJJRO au début de chaque partie. Une de vos flèches pourrait être ouverte à l'arrivée au terrain pour vérifier si elle est bien fabriquée. De plus, seules les armes bien rembourrées partout peuvent être utilisées comme armes de jet lancées à la main. Elles ne doivent pas avoir d'armature rigide au centre. Soyez prudent en les lançant. Les fouets ne peuvent avoir d'armature rigide que dans le manche, jusqu'à un maximum de 30 cm (1 pied) de la base du fouet. Les armes comprenant une chaîne, comme par exemple les fléaux, doivent avoir une chaîne sécuritaire (en plastique léger, en mousse et/ou en duct tape) d'une longueur maximale de 30 cm (1 pied).

3.2. *Fabrication et réglementation*

Pour être réglementaires, les armes doivent être suffisamment molles et inoffensives. Généralement, un tuyau en PVC recouvert de deux épaisseurs de tubes de mousse isolante pour tuyaux et d'une épaisseur de ruban de type « duct tape » argenté donne une épée parfaitement acceptable si l'isolant dépasse l'extrémité du tuyau. Pour les armes de moins de deux pieds (60 cm) une seule épaisseur de mousse isolante est suffisante. Aucun ruban adhésif d'une couleur autre que le noir, le gris et le brun n'est accepté, sauf pour représenter un métal défini dans la section 6.6. sur les armes en métaux précieux. De plus, les armes doivent respecter les longueurs réglementaires pour le type en question tel que décrit dans le tableau au début de ce chapitre. Elles ne doivent comporter aucune pièce en métal, en bois ou simplement pointue, coupante ou autrement dangereuse. Toutes les armes doivent être soumises à l'inspection d'un responsable et peuvent être interdites si elles sont jugées non réglementaires. Pour savoir si une arme est acceptable, demandez à un ami de vous frapper avec elle. Si elle est trop dure, vous serez les premiers à le savoir... Certaines compagnies fabriquent des armes en latex ou en mousse injectées spécialement pour ce genre d'activité. Cependant, il n'y a aucune garantie que celles-ci seront acceptées à l'AJJRO, même si elles le sont dans des GN organisés par d'autres groupes. Informez-vous avant d'acheter ces armes, qui peuvent être très dispendieuses.

3.3. *Armes de jet*

Les armes de jet permises comprennent les armes de jet manuelles (ex: dagues et haches de jet), les armes de jet à propulseur manuel et, enfin, les armes à propulseur automatiques. Les armes de jet manuelles doivent être faites d'un tube de mousse isolante vide, entourés de ruban « duct tape », avec une petite « lame » en mousse pour les hachettes. Les armes de **type A** peuvent être utilisées comme arme de combat corps à corps ou comme projectile. On doit cependant faire attention de ne pas viser la tête de la personne ciblée. Les arcs et arbalètes doivent avoir une pression inférieure à 20 livres. Pour des raisons de sécurité, il est interdit de lancer toute autre arme que les armes de jet, même si elles sont réglementaires pour les combats en corps à corps. Les flèches, traits d'arbalète et pierres de fronde sont interdites en combat en corps à corps. Les lances, javelots et armes similaires sont interdits.

3.4. Griffes

Certains monstres ou personnages peuvent se battre avec des griffes. Celles-ci doivent être faites de mousse isolante sans armature rigide à l'intérieur. Il est évidemment interdit de voler les griffes. Les règles habituelles de combat s'appliquent aussi aux griffes (voir le Manuel des Compétences).

3.5. Armes de siège

Restrictions

Les seuls personnages ayant le droit d'utiliser des armes de siège sont ceux qui possèdent une des deux compétences « Utilisation d'armes de siège », exclusivement (voir la description plus bas). Toutes les armes de sièges et tous les projectiles doivent au préalable être approuvés par les organisateurs de chaque partie où elles vont être utilisées. Ceux-ci se réservent le droit de les refuser ou d'en limiter le nombre sur le terrain. Elles doivent être sensiblement lourdes et encombrantes à transporter. Elles ne doivent montrer aucune arrête ou pointe dangereuse et leur puissance de tir doit être limitée. Les projectiles doivent être inoffensifs, même tiré à bout portant. Toutes les armes de sièges doivent avoir une allure médiévale.

Domage

Tout projectile d'arme de siège inflige 20 points de dommage à tout personnage qui se fait atteindre et en plus, il ampute tout membre (jambe ou bras) qu'il atteint. Également, il détruit tous les boucliers et les armes qu'il atteint (jusqu'à ce qu'ils se fassent réparer). On ne peut pas invoquer les compétences esquive, esquive des armes de jet ou parade contre le dommage de cette arme.

Utilisation

Une arme de siège ne peut pas propulser plus qu'un projectile à la fois et ne peut pas en projeter plus qu'un à toutes les 30 secondes (parce qu'il faut replacer la machine après chaque coup, réajuster ensuite le tir, remonter le mécanisme, soulever le projectile, le placer dessus, etc.). Les machines de guerre ne peuvent pas être utilisées dans des pièges automatiques.

Transport

Pour transporter une arme de siège d'un endroit à un autre, il faut soit posséder force brute II, soit être au moins 2 personnages possédant force brute I, soit être 4 personnages sans aucune compétence force brute. Pour transporter chaque projectile, il faut posséder force brute I ou bien être deux personnes sans compétence force brute. Peu importe combien de personnes transportent la machine de guerre ou ses projectiles, celles-ci ne peuvent qu'avancer à pas lent lorsqu'ils le font (même si elle est montée sur roues).

3.6. Pièges

Pièges à compartiment

La compétence «Installation de pièges» permet au personnage de placer des pièges dans des coffres ou des tiroirs. D'un point de vue en jeu, ces pièges prennent la forme d'un petit système à déclenchement variant entre une petite aiguille empoisonnée ou un animal dangereux emprisonné à l'intérieur. Avant le début du scénario, le joueur devra aller voir les responsables désignés par l'AJJRO afin que ceux-ci lui donnent des cartes qui décrivent l'effet du piège qu'il pourra placer dans n'importe quel coffre, tiroir ou compartiment non verrouillé.

Domage

Le dommage d'un piège à compartiment peut changer selon le degré de la compétence, mais généralement les dommages d'un piège de niveau 1 se situent entre 3 et 5 points de dommage, un piège de niveau 2 entre 6 et 10 points de dommage et un piège de niveau 3 entre 11 et 15 points de dommage. N'est pas cumulatif avec Poison de contact.

Utilisation

Un personnage ayant la compétence «Installation de pièges», possédant une carte de piège, peut installer un piège en consacrant jusqu'à une heure dans son installation. À la suite de ceci, il doit insérer la carte décrivant les effets et le temps investi dans l'installation (voir le Manuel des Compétences). Celle-ci doit être visible à l'ouverture du compartiment. Ces cartes ne sont pas réutilisables. Les pièges sont classés en niveau de difficulté : mineur, intermédiaire et majeur. Lorsqu'un personnage subit les effets d'un piège, il doit déchirer la carte. Un personnage ayant la compétence «Installation de pièges» peut ignorer les effets de certains pièges à la condition qu'il ait consacré autant de temps à désarmer le piège qu'il ne l'est indiqué sur celui-ci (voir le Manuel des Compétences). Les pièges désarmés peuvent être réutilisés puisqu'ils n'ont pas servi.

4. Les combats

Qu'on ait l'intention de prendre part à des combats simulés ou non, ceux-ci occupent une place importante de tous les grandeurs natures. Il est donc important de comprendre comment ceux-ci sont exécutés par les participants pour maximiser le réalisme tout en restant sécuritaires.

Il est important de ne pas viser la tête ou les parties génitales. Ces coups ne seront pas considérés comme valides.

4.1. Vraisemblance

Quand on donne des coups d'arme, il faut faire comme si ces armes étaient lourdes à manier. On ne devrait jamais donner de coups répétés à moins d'une seconde d'intervalle avec la même main, ce qui serait impossible avec de vraies armes en métal ou en bois. De même, si on reçoit des coups, il faut simuler la douleur et notre efficacité au combat devrait s'en ressentir. Il serait très invraisemblable de voir une personne très affaiblie se battre contre ses adversaires avec autant d'ardeur qu'un personnage en pleine forme. Dans le

même ordre d'idée, vous devriez continuer à faire semblant de souffrir même après un combat en boitant ou en vous tenant le ventre, par exemple. Si vous voyez votre adversaire jouer son jeu à la perfection en simulant ses blessures, vous n'êtes pas obligé d'en profiter pour lui donner plus de coups. N'oubliez pas que les combats font partis du jeu!

4.2. *Énoncé du dommage des coups*

Pendant un combat, on doit, à chaque coup qu'on porte, dire ou crier clairement le nombre de points de dommage qu'on inflige. De plus, on doit ajouter un « suffixe », si notre arme a une particularité quelconque. Des exemples de ces suffixes incluent: « magique » si l'arme est magique ou s'il s'agit d'un sort, « d'argent » si l'arme est d'argent, etc. Par exemple, quelqu'un qui porte un coup avec une arme de catégorie C, disons une épée moyenne, faite en argent dira: « 1 d'argent » et quelqu'un qui jette un sort faisant 3 points de dégât dira, après avoir récité sa formule: « 3 magique ». Si vous omettez de dire clairement le dommage que vous infligez, votre adversaire n'est pas obligé de le compter. Il est recommandé d'annoncer à votre adversaire que vous avez bien compris et compté son dommage en criant quelque chose comme « ouch ! » à chaque fois que vous recevez un coup. Après tout, ça devrait faire mal.

4.3. *Points de dommage*

Il s'agit des points de vie et/ou d'armure qu'une victime doit soustraire à chaque fois qu'elle reçoit un coup d'arme ou un sort offensif. Les armes et certains sorts font un nombre donné de points de dommage. Si vous ne portez pas d'armure ou qu'elle a été endommagée ultérieurement et qu'elle n'a pas été réparée, vous déduisez automatiquement les dommages de vos points de vie restant. À chaque coup valide ou sort dommageable que vous recevez, vous devez déduire le dommage de votre nombre de points d'armure restants, le nombre de points de dommage infligés. Lorsque votre armure tombe à zéro, elle est considérée trop endommagée pour fournir une protection efficace et vous déduisez les dommages subséquents de vos points de vie restants. Prenons par exemple un personnage qui possède 15 P.V. et porte une armure sur le torse qui lui donne 3 points d'armure. Si ce personnage reçoit un coup d'épée et que son adversaire crie : « 3 ! », il doit donc se déduire 3 points. Les premiers points à partir sont ses points d'armure. Il perd donc ses 3 points d'armure lors de ce premier coup. À partir du prochain coup qu'il recevra, il va commencer à perdre des points de vie. Le prochain coup reçu en provenance de cette arme l'amènera à 12 P.V. (= 15 P.V. - 3 P.V.), mais pour le moment, il est encore en très bonne santé!

4.4. *Contacts physiques directs*

Tout contact direct, tout corps à corps, tout coup de poing, coup de pied et toute poussée sont strictement interdit. Il est aussi interdit de sauter sur quelqu'un pour le faire tomber à terre, de le tirer vers soi, de lui faire une jambette, de le retenir ou de retenir une partie de son costume. Même si elles seraient efficaces dans un combat réel, toutes ces pratiques sont potentiellement très dangereuses. Elles peuvent mener à de graves sanctions tel que l'expulsion sans remboursement envers tout joueur fautif jusqu'à un bannissement de l'association.

4.5. *Validité des coups*

Les seuls coups valides dans un combat en corps à corps sont ceux portés avec une arme réglementaire, à au moins une seconde d'intervalle (sauf pour les personnes ayant la compétence ambidextrie, qui peuvent en porter deux par seconde). La tête et les organes génitaux ne peuvent pas être visés. Tous les coups portés en ces deux endroits ne seront pas valides. Les coups reçus sur un bouclier, une pièce de vêtement libre (ex. une cape) ou sur sa propre arme ne font aucun dommage. Il est également interdit de pointer, c'est-à-dire de frapper avec la pointe d'une arme. Pour être valide, un coup doit automatiquement être accompagné de l'énoncé clair et exact du nombre de points de dommage. Il est également interdit de concentrer ses coups en une zone précise du corps. Il existe trois zones du corps pouvant être atteintes: le torse, les bras et les jambes et il vous est demandé de diversifier vos zones d'attaque. Si vous estimez qu'un coup n'est pas valide, par exemple si votre adversaire donne des coups répétés à moins d'une seconde d'intervalle, s'il vise votre tête ou s'il atteint votre cape ou votre bouclier, vous n'avez pas à le compter. Servez-vous de votre jugement pour décider si un coup est valide ou non. Si un coup ou un sort offensif reçu ne nous fait pas de dommage parce qu'on est protégé par la magie ou par une compétence, on doit le mentionner à l'attaquant pour qu'il le sache. Une phrase simple comme: « Ça ne me fait rien. » Ou « J'évite ton coup. » est suffisante. On n'est pas obligé de donner des explications détaillées.

4.6. *Charge*

Il est interdit de charger en combat, c'est-à-dire de courir vers votre adversaire pour le forcer à se déplacer pour vous éviter. Cette pratique, même si elle serait efficace dans des combats réels, doit être évitée parce que si jamais la personne chargée décide de ne pas bouger, les deux adversaires vont entrer en collision, ce qui contrevient à la règle interdisant les contacts physiques directs. Si vous voulez courir vers un adversaire, assurez-vous d'avoir assez d'espace pour arrêter avant d'arriver à lui.

4.7. *Attaque sournoise*

Seuls les personnages possédant au moins une des compétences « attaque sournoise » ont le droit de faire ce genre de manœuvre. Il s'agit d'un coup très précis qui doit être porté par surprise soit à la gorge, soit au cœur, entre les omoplates et sous l'effet de surprise. Ces coups sont extrêmement efficaces mais difficiles à réaliser. On doit en effet approcher par derrière et porter le coup à sa victime avec la plus grande précision. C'est pourquoi celui qui tente ce genre d'attaque doit d'abord rester à portée de frappe sans courir, pendant au moins cinq secondes, juste avant de porter une attaque sournoise et il doit aussi prendre sa victime par surprise. Si, au moment de l'attaque sournoise, elle bouge, sursaute ou si elle est avertie par quelqu'un d'autre juste avant, on considère que le coup a été partiellement évité et il doit être considéré comme un coup normal. Il est impossible de faire des attaques sournoises à répétitions sur la même victime, à plusieurs attaquants sur une même victime ou sur plus qu'une personne à la fois.

4.8. Poisons

Certains poisons affectent les P.V. des personnages, mais pas sous forme de dégât régulier. Ils réduisent le maximum normal de P.V. de la victime affectée. Une fois réduit, les P.V. excédant la nouvelle limite du personnage sont perdus et il ne pourra pas en regagné au delà de cette limite tant qu'il demeurera empoisonné. Les points d'armures n'ont pas d'influences sur cet effet. Un personnage avec 0 P.V. et des P.A. ne pourra rester conscient, même s'il peut encore encaisser des coups. Les sorts ajoutant des P.V. à une cible permettent de mieux gérer les effets des poisons, mais la réduction des P.V. demeure même à la fin du sort, car celle-ci affecte le maximum normal. Si le maximum normal du personnage est réduit sous 0 P.V., il deviendra inconscient et perdra normalement 1 P.V. par minute tant qu'il n'aura pas reçu les soins appropriés. De plus, **tout poison se dissipe au bout d'une heure suivant la prise d'effet** si le joueur ne parvient pas à en neutraliser les effets d'ici là par un antidote de niveau approprié ou un sort de neutralisation des poisons. Si un autre personnage effectue des premiers soins, avec la compétence du même nom, sur un personnage empoisonné et inconscient, il ne pourra lui faire regagner des P.V., mais il demeurera stable pendant toute la durée des soins.

Note : Les premiers soins porté sur un personnage mourant d'empoisonnement devront être plus développés qu'une simple application de bandages.

4.9. Créatures magiques ou spéciales

Il existe dans l'univers de L'AJJRO des créatures spéciales qui doivent être combattues de façon particulière. Certaines autres ne sont affectées que par des armes d'argent, de mithril et par la magie comme les loups-garous. D'autres encore ne peuvent être atteints que par des sorts, ou même par certains sorts spécifiques. Si vos armes ne semblent avoir aucun effet sur un adversaire, c'est peut-être simplement parce que vous ne vous y prenez pas de la bonne façon. Dans le doute, ne supposez pas que votre adversaire triche, mais plutôt que vous n'avez pas trouvé la bonne façon de le combattre.

4.10. Fuite

Rappelez-vous qu'il n'y a rien de honteux à fuir devant un danger insurmontable. Votre personnage est rarement obligé de se battre. D'ailleurs, vous pouvez être certain que vous allez rencontrer plusieurs personnages ou créatures que vous ne pourrez pas vaincre. **Tous les combats ne peuvent pas nécessairement être gagnés.** Par contre, rappelez-vous aussi que l'union fait la force et qu'un ennemi impossible à vaincre par un seul personnage ne fera souvent pas le poids devant plusieurs.

4.11. Amputation

Il est possible pour un joueur de se faire amputer un membre. Cet acte doit prendre au moins 30 secondes; et se faire lorsque la cible est immobilisé. Seul un sort ou une potion de régénération peut guérir une amputation. Voir le Grimoires des sorts dynamique ou le livre d'Alchimie.

5. Les armures

5.1. Armures et protection corporelles

Les protections corporelles donnent, lorsqu'elles sont portées, des points d'armure (P.A.), qui sont comme des points de vie supplémentaires, sauf qu'ils ne peuvent pas être guéris. Ils peuvent par contre être réparés par des personnages ayant les compétences ou sorts pertinents.

Les pièces de protection ne coûtent aucun P.P. sauf si le personnage à l'intention de lancer des sorts pendant qu'il est en armure. Il y a trois types de protections, du moins efficace au plus efficace.

Type 1 : Cuir, fourrure, cuir bouilli, cuir clouté, bois, bambou. Les mauvaises imitations de cotte de maille comme une « cotte de maille » dont les maillons sont trop espacés et les très mauvaises imitations d'armure de plaque

Type 2 : Cotte de maille, armure d'écailles, armure d'os, armure de plaque dont les plaques ne couvrent que 75% ou moins de la surface protégée. Les mauvaises imitations d'armures de plaques comme une armure de « plaques » faites de plastiques avec un fini métallique procurent ce type de protection uniquement.

Type 3 : Armure de plaque de métal, faites en vrai métal, et dont les plaques de métal couvrent plus de 75% de la surface protégée.

Note : les valeurs indiquées concernent des protections réalistes, esthétiques et non anachroniques. Pour les armures ne respectant pas ces critères, la valeur se verra baissée d'un type ou plus et affectera la quantité totale de P.A. permise.

Dans un combat, c'est l'armure qui prend le dommage d'abord. Ensuite, lorsqu'elle tombe à zéro point d'armure, c'est le corps qui reçoit du dommage. Les P.V. du personnage commencent alors à descendre.

Les armures ne peuvent pas être cumulées pour une zone corporelle donnée. Si plusieurs armures sont portées l'une par-dessus l'autre sur la même zone corporelle, c'est la plus forte uniquement qui détermine la protection accordée pour cette zone. Dans cette situation, l'armure moins forte sera également affectée par les dommages encourus par l'armure dominante comme si elle n'existait pas. L'armure « secondaire » ne peut donc PAS être utilisée une fois l'armure majeure brisée à moins d'être réparée au complet. Il est possible de changer de type d'armure ou de zones corporelles couvertes, en autant que ce changement n'équivaut pas à une valeur plus élevée en P.P.

Les armures ou pièces d'armure font partie des costumes des joueurs et ne peuvent pas être volées en jeu.

Note : Les joueurs qui veulent faire un personnage qui utilise de la magie doivent dépenser des P.P. dans la compétence « Incantation en armure » s'ils veulent jeter des sorts et porter une armure en même temps.

	Points d'armure accordés par type de protection (arrondir le total à la baisse)		
Zone corporelle	Type 1 : Cuir, bois, fourrure, cuir bouilli ou clouté	Type 2 : Cotte de maille, écaille, os	Type 3 : Plaque de métal
Tête, tempes et front	1	3	6
Cou et nuque	rien	1	2
Ventre, poitrine, épaules et bassin (avant)	2	8	10
Dos, bassin (arrière)	1	4	6
Coude et humérus (pour chaque bras)	1/2	1	2
Avant-bras et poignet (pour chaque bras)	1/2	1	2
Genou et fémur (pour chaque jambe)	1/2	1	2
Tibia et cheville (pour chaque jambe)	1/2	1	2
Dessus de la main ou du pied (pour chaque main ou pied)	rien	1/2	1/2
Total maximal possible	8	26	42

Tableau 5.2 : Caractéristiques des équipements de protections permis.

5.2. Boucliers

Les boucliers fonctionnent différemment des armures. Ils protègent complètement contre chaque coup qu'ils parent. Il faut avoir acheté au moins une des compétences « Bouclier » pour s'en servir.

6. L'équipement et les vols

Cette section décrit l'équipement et les objets communs que vous risquez de rencontrer durant le jeu et ce qu'on peut faire avec ceux-ci.

6.1. La fortune

La monnaie en vigueur dans le monde imaginaire des grandeurs natures de l'AJJRO est l'écu. Les pièces de monnaie se présentent sous trois formes courantes: la pièce de cuivre ; 1 écu, la pièce d'argent; 5 écus et la pièce d'or; 25 écus. Il existe aussi des pierres précieuses, des bijoux et divers objets magiques ou précieux dont le prix peut varier grandement. Pour commencer avec de l'argent au moment de la création initiale de votre personnage, vous devez dépenser des points de personnage (P.P.), selon le ratio de 1 P.P. pour chaque tranche de 10 écus.

Statut social approximatif	Fortune initiale en écus	Coût en P.P.
Complètement cassé	0 à 10	0
Pauvre	10 à 50	1 à 5
Moyen	60 à 100	6 à 10
À l'aise	110 à 200	11 à 20
Riche	210 à 400	21 à 40

Tableau 5.3 : Exemples de différents statuts sociaux et fortune équivalente.

Cet avantage ne peut être pris qu'au moment de la création originelle du personnage. Notez que, par la suite, il est aussi possible de gagner de l'argent de deux autres façons. Premièrement, pendant les scénarios, par le personnage lui-même dans le jeu et deuxièmement, entre les scénarios, si vous choisissez la compétence « Métier ».

Note : afin de faire rouler l'économie pendant les parties, n'hésitez pas à vendre vos services. Par exemple, si vous savez faire des sorts de guérison, réparer des armures, fabriquer des potions, lire les langues anciennes ou simplement vous battre, il est recommandé d'utiliser ces atouts pour gagner votre pain. N'oubliez pas que vous pourriez bien avoir besoin de cet argent lorsque vous aurez vous-même besoin de ces services.

6.2. *Torches et lampes de poche*

Pour des raisons de sécurité, il est interdit de se promener sur le terrain en transportant sur soi une torche mobile, une chandelle allumée ou tout autre item d'éclairage montrant une flamme libre. N'oubliez pas que vous pouvez tomber dans une embuscade et vous faire attaquer en tout temps! Par contre, les lampes et chandelles dont la flamme est entourée de verre sont acceptées, ainsi que les lampes électriques à faisceau non directionnel qui ont un aspect médiéval. Les torches, chandelles et lampes fixes sont aussi acceptées. Par « fixe », on entend celles qui sont solidement fixées, suspendues, accrochées ou plantées au sol à un endroit dégagé et en retrait où ils ne risquent pas d'être accrochés ou de mettre le feu. Vous ne pouvez utiliser une lampe de poche que dans votre tente et dans ses environs immédiats, ainsi qu'à la toilette. Si vous voulez utiliser une lampe de poche ailleurs pendant le jeu, il vous faut absolument utiliser le sort « Lumière magique » ; voir le Grimoire des sorts dynamique ou bien posséder la compétence « Vision nocturne » ; voir le Manuel des Compétences. Dans ce cas, vous avez le droit d'allumer votre lampe mais seulement en pointant le faisceau vers le bas ou vers le haut. Il est interdit d'éclairer quelqu'un dans les yeux. Seules les lampes de poches alimentées par deux piles AA ou moins sont acceptées et celles-ci ne sont pas en jeu. Notez que les lampes de poches à filtre rouge sont réservées à ceux qui utilisent la compétence vision nocturne.

6.3. *Objets pouvant être volés*

Les objets qui peuvent être volés (par des faux vols effectués dans le cadre du jeu) sont les écus, les pierres précieuses, les potions, les lingots et les objets mis en jeu par l'AJJRO et portés par les joueurs. Certains objets peuvent être volés uniquement s'ils sont identifiés comme appartenant à l'AJJRO ou s'ils sont identifiés comme étant magiques ou en métal précieux.

Les armes et les boucliers qui appartiennent aux joueurs et qui ne sont ni magiques, ni faites en métaux précieux ne peuvent pas être volés. Les objets qui ne peuvent pas être volés sont la nourriture, les objets personnels qui n'appartiennent pas à l'AJJRO (ex. lampe de poche ou tube de maquillage,...), les griffes et les sacs et les bourses eux-mêmes. Aucune pièce de vêtement ou accessoire de costume ne peut être volé, sauf s'il appartient à l'AJJRO et est en jeu. Les glacières, bagages personnels et véhicules des joueurs ne peuvent pas être dévalisés. Il est interdit d'y cacher des objets en jeu.

Au moment où un personnage se fait voler un objet, le joueur qui joue ce personnage doit annoncer au voleur toutes les caractéristiques visibles pertinentes de cet objet. Par exemple il devra lui mentionner clairement si une arme est « tordue » ou « rouillée ». Il est permis de cacher des objets sur le terrain pour éviter de se les faire voler. Sachez cependant que ces objets peuvent être gardés s'ils sont trouvés par un autre personnage. Si vous cachez des objets, assurez-vous bien de pouvoir les retrouver.

6.4. *Vols dans les tentes*

Aucun joueur n'a le droit d'entrer dans la tente d'un autre joueur sans son autorisation explicite. Par contre, le personnage peut y laisser des objets, et ceux-ci peuvent être volés. Pour permettre le vol en jeu sans empiéter sur l'intimité des joueurs, un joueur dont le personnage laisse des choses dans sa tente a deux options. Premièrement, le joueur peut les placer en évidence devant la porte de celle-ci ,où ils peuvent être volés, pour symboliser qu'ils sont à l'intérieur. Deuxièmement, il peut les apporter réellement à l'intérieur, à condition qu'il s'y trouve lui-même. Dans ce cas, le joueur doit être prêt à donner ces objets si son personnage se fait voler, par exemple lors d'une attaque nocturne. Lors de l'attaque d'un personnage dans sa tente, l'attaquant a le droit de réveiller celui-ci en lui annonçant à travers le tissu de la tente qu'il est attaqué. À ce moment, l'attaqué a le choix de sortir de sa tente ,après s'être mis des vêtements et des souliers ou bien de remettre ses objets personnels à l'attaquant. S'il sort pour se défendre, il ne peut prendre que les armes qu'il avait avec lui dans sa tente et les pièces d'armures avec lesquelles il dormait. S'il dormait sans armure ,ce qui est habituellement le cas, il devra se battre sans elle.

6.5. *Objets magiques*

Certains objets magiques peuvent être mis en jeu dans plusieurs des scénarios. La plupart du temps, il s'agit de potions, d'armes, d'anneaux ou de pièces de vêtement mais il peut aussi s'agir de toutes sortes d'objets. Leurs effets et pouvoirs sont extrêmement variés. Ils sont souvent bénéfiques mais peuvent aussi être néfastes. La plupart d'entre eux peuvent être utilisés pendant plus d'un scénario. Normalement, vous serez avisés verbalement ou par écrit ,à l'aide d'une note apposée sur l'objet, de ce que celui-ci fait. Si vous le donnez, vendez, vous le faites voler, vous devez vous assurer que son nouveau propriétaire connaît ses pouvoirs. Votre personnage doit par contre utiliser un sort d'analyse de la magie pour connaître les propriétés réelles de l'objet.

6.6. *Armes et boucliers en métaux précieux*

Des armes peuvent être forgées dans des métaux précieux spéciaux. Ceux-ci sont : l'argent, la sudalite et le mithril. De telles armes doivent être achetées chez un armurier, un forgeron ou bien fabriquées en jeu avec les compétences correspondantes.

Elles sont identifiables par un ruban gommé ,genre « duct tape », bleu pour l'argent, jaune pour la sudalite ou vert pour le mithril, sur la lame ou toute partie équivalente. Le ruban de couleur doit être parfaitement visible en tout temps sur l'arme. Il est cependant possible « d'échanger » les armes que vous avez fabriqué vous-même contre les mêmes armes forgées en argent ou en mithril si vous payez la différence de prix. On vous les rendra avec le ruban correspondant et ce sera comme si c'était de nouvelles armes.

Les boucliers, quant à eux, ne peuvent être forgés qu'en mithril et en sudalite. Les boucliers en métaux précieux doivent porter du ruban gommé aux couleurs correspondantes sur leur face extérieure et celui-ci doit être visible en tout temps. Tout type d'équipement

forgé peut être volé. Ces armes et boucliers sont beaucoup plus chers que l'équipement ordinaire et ils offrent plusieurs avantages:

Argent : Certaines créatures ne sont affectées que par les armes en argent. Par exemple certains morts-vivants, les lycanthropes, etc. De plus, les objets en argent ne rouillent jamais. Identifié par un ruban bleu.

Sudalite : Les objets en sudalite ont tous les avantages des armes en argent et, en plus, ils sont incassables par des moyens non magiques. Par exemple, les boucliers en sudalite, étant incassables, ne sont donc pas affectés par la compétence « Coup du bélier » (voir le Manuel des Compétences). Par contre, ces objets peuvent être affectés normalement par la magie. Identifié par un ruban jaune.

Mithril : Les objets de mithril ont tous les avantages des objets en argent et sont également incassables et à l'épreuve des sorts qui les affectent directement (pour en réduire le dommage, le tordre, le transformer en bois, etc.) Les boucliers en mithril sont incassables et ne sont pas affectés par les sorts qui les atteignent. Identifié par un ruban vert.

6.7. *Fouille d'un personnage*

Si vous voulez détrousser un cadavre, un personnage inconscient ou que vous avez capturé, il vous faut le fouiller selon des règles très strictes. Il existe deux sortes de fouille: la fouille réelle et la fouille fictive. Vous devez d'abord demander la permission au joueur pour lui faire une fouille réelle. Si ce joueur n'a rien à cacher ou s'il a une entière confiance en ses poches secrètes, il pourra accepter de se faire fouiller réellement. Ceci doit se faire dans le respect du joueur fouillé. Ce dernier peut aussi préférer une fouille fictive. Dans ce cas, il refusera la fouille réelle mais devra subir une fouille annoncée verbalement. Vous devrez alors nommer des endroits précis sur son corps et son costume. On suppose que votre personnage est alors en train de fouiller le sien. Celui-ci devra vous donner tous les objets situés dans les endroits spécifiques que vous lui désignerez. Il n'aura qu'à espérer que vous allez omettre ou oublier de nommer les endroits où il aura réellement caché des écus ou des trésors. Vous ne pouvez emporter que les objets pouvant être volés dans le cadre du jeu.

6.8. *Distinction entre les vrais vols et les faux vols*

Il convient ici de distinguer les faux vols des vrais vols. Les faux vols font partie du jeu, et les objets volés de cette façon sont rendus à leur propriétaire à la fin de l'activité, sauf les écus et les objets mis en jeu par l'AJJRO. Ce ne sont que des simulations et doivent entrer dans le cadre du jeu des personnages. Les vrais vols, eux, sont évidemment interdits. Une arme fait d'une matière précieuse est considéré en jeu et peut être volée. Celle-ci devra être remis à son réel propriétaire en fin de scénario. Le voleur pourra conserver le ruban servant à identifier l'arme et il pourra le transférer à l'une de ses arme.

6.9. *Retours des objets volés*

Le joueur dont le personnage vole un objet en prend la responsabilité et doit y faire particulièrement attention. A la fin d'un scénario, les objets volés dans le cadre du jeu doivent être remis à leur possesseur dans le même état qu'ils l'ont reçu. Les objets appartenant à L'AJJRO doivent être rapportés aux organisateurs. Si vous ignorez à qui appartient un objet, rapportez-le aux organisateurs et si vous n'arrivez plus à retrouver un objet qui vous appartient, informez-en ceux-ci. Si vous voulez éviter de perdre des objets qui vous appartiennent, prenez la précaution d'écrire votre nom sur ceux-ci. La plupart des objets appartenant à L'AJJRO seront identifiés comme telles. Il est interdit d'effacer cette inscription ou d'enlever l'étiquette sur laquelle elle sera écrite. Veuillez rapporter toutes les fioles de potion, même vides. Les écus volés vont s'ajouter à votre fortune personnelle. Vous devez quand même les rapporter à la fin de l'activité. On tiendra un compte de ceux-ci et on vous redonnera le même montant d'écus la prochaine fois que ce personnage reviendra. Toutes les armes forgées ou magiques doivent également être ramenées aux organisateurs, mais seront inclus dans les possessions de votre personnage. Si vous vous faites voler des objets personnels, avertissez les organisateurs le plus rapidement possible.

7. *La magie et les sorts*

Certains personnages ont la capacité de lancer des sorts. Ceci se fait toujours d'une façon bien définie. Pour ce faire, le joueur dont le personnage veut lancer un sort doit d'abord déduire mentalement les points de magie dépensés de son total, puis réciter une formule prédéfinie et bouger ses mains ou ses bras dans les airs, ensuite, il a 10 secondes pour lancer un catalyseur ou pour toucher la cible du sort avec sa main, et enfin, il annonce l'effet de ce sort aux joueurs concernés. Pendant la période de 10 secondes, au maximum, suivant l'incantation, le personnage ne peut pas incanter un nouveau sort tant que le premier n'a pas été libéré, ou annulé par l'incantateur, dans ce cas, celui-ci perd quand même ses points de magie. Des détails supplémentaires sur la nature et le fonctionnement de la magie en jeu sont disponibles dans le **Grimoire de sorts dynamiques** et le **Grimoire des rituels coïncidents**.

7.1. *Points de magie (P.M.)*

Les P.M. sont une mesure de l'énergie magique disponible chez un personnage, donc sa capacité à exécuter des sorts. Les P.M. sont perdus en jetant des sorts, que le sort ait fonctionné ou non. Chaque sort utilise un nombre de P.M. égal à son niveau et ces P.M. sont dépensés juste avant que la formule du sort commence à être prononcée. Les P.M. sont regagnés en méditant ou en dormant tel que décrit dans la section 7.7. À moins d'indications contraires très spécifiques, on ne peut jamais dépasser son total de départ en P.M., c'est à dire le nombre de P.M. qu'on avait au début du scénario en cours.

7.2. *Incantation des formules, interruptions*

Pour incanter un sort, un personnage doit obligatoirement avoir au moins une main de libre, ne pas courir à moins qu'il ne possède la compétence « Concentration accrue » et

ne pas être bâillonné. Chaque sort nécessite une formule pour fonctionner. Quand on lance un sort, il faut dire la bonne formule clairement, sans interruption, à voix haute et sans se tromper. Si on bafouille ou si on oublie des paroles, le sort ne fonctionne pas et aucun effet ne se fait sentir. Par contre, on perd quand même les points de magie qu'on aurait perdus s'il avait été lancé correctement. De plus, si on est interrompu pendant une incantation par un coup d'épée, une poussée on doit arrêter l'incantation et le sort n'est pas jeté. Encore ici, on doit quand même soustraire les P.M. perdus avec le sort qu'on voulait lancer.

7.3. Sorts au toucher

Les sorts au toucher peuvent être maintenus pendant un maximum de 10 secondes. Une fois que l'incantateur tente de toucher une cible, le sort est déchargé. Le sort se décharge même si l'incantateur rate sa cible, ou si la cible utilise « Esquive ». Dans ce cas le sort et les P.M. sont tout de même perdus.

7.4. Catalyseurs

Plusieurs sorts nécessitent des « catalyseurs » de magie. Ces catalyseurs sont des petits projectiles mous qui peuvent être faits, par exemple, avec des bouts d'isolant à tuyau recouverts de ruban « duct Tape ». On peut aussi utiliser des balles de mousse. Après avoir prononcé correctement une formule nécessitant un de ces catalyseurs, on doit lancer celui-ci sur la personne ciblée. Ces sorts ne peuvent fonctionner que si les catalyseurs atteignent leur cible. Les P.M. utilisés pour ce sort sont déduits du total de l'incantateur même si cette cible a été manquée. Il faut donc essayer de viser soigneusement. Si vous prévoyez utiliser de ces sorts, apportez-vous une bonne réserve de catalyseurs car vous allez sûrement en perdre quelques-uns sur les lieux des combats. Les catalyseurs n'ont d'existence en jeu qu'entre le moment où ils sont lancés par l'incantateur et celui où ils touchent une cible, le sol ou qu'ils s'immobilisent. Les boucliers et armes ne peuvent pas bloquer les catalyseurs sauf s'ils sont en mithril. Si un catalyseur touche les vêtements, le bouclier ou l'arme d'un personnage, celui-ci est automatiquement affecté. Un sort par catalyseur peut aussi être utilisé au toucher, c'est parfois plus simple, surtout si la personne visée se tient juste à côté de vous.

7.5. Effet des sorts

Aussitôt que le catalyseur ou l'incantateur lui-même a touché sa cible, le sort prend effet. Il est alors de la responsabilité du joueur dont le personnage a lancé ce sort d'annoncer clairement ses effets et sa durée. L'effet de chaque sort est décrit dans les grimoires de magie disponibles. Si vous êtes la victime et que vous ne comprenez pas l'effet du sort mentionné, demandez au lanceur du sort plus de détails. Chaque personne ciblée doit jouer les effets décrits. Comme pour les coups physiques des armes en mousse, tous les sorts qui font du dommage affectent les points d'armure en premier et les P.V. ensuite. Une fois que le sort a été lancé, il ne peut plus être interrompu, même si l'incantateur est déconcentré. Par contre, celui-ci peut choisir d'arrêter de son plein gré l'effet de son sort à tout moment après l'avoir lancé.

7.6. *Gestuelle*

La gestuelle est aussi très importante quand un personnage lance un sort. Il doit toujours y avoir une position ou un mouvement particulier des mains au moment de l'incantation de la formule. Il peut s'agir de quelque chose de très simple comme par exemple lever les bras dans les airs, pointer la personne ciblée par le sort ou bien tendre les mains paumes en dessous vers elle. Cependant, plus un sort est important ou dommageable, plus la gestuelle des mains associée à ce sort devrait être compliquée et spectaculaire. Essayez de vous inventer des mouvements de mains qui vous seront propre. Vous pouvez même avoir une gestuelle particulière pour chacun de vos sorts. N'oubliez pas qu'il est impossible de lancer des sorts si on n'a pas au moins une main libre.

7.7. *Récupération*

Il est possible de récupérer les points de magie perdus en se reposant. La récupération consiste en une attente passive pendant laquelle le personnage n'est pas en train de se battre ou d'effectuer des tâches requérant sa concentration comme la préparation de composés alchimique. On peut ainsi récupérer **un P.M. par 5 minutes d'activité passive**. Par exemple, un magicien qui s'assoit et discute avec ses amis pendant 15 minutes peut ensuite se relever avec 3 P.M. de plus à son total, sans dépasser son maximum de P.M.. Le sommeil peut être compris dans la récupération, mais pas le coma, ni l'inconscience . Il existe une compétence nommé « Méditation transcendantale » pour méditer plus rapidement et donc récupérer ses P.M. plus rapidement.

8. Créations du personnage

8.1. Points de personnages (P.P.)

Il est important de savoir que la fabrication d'un personnage est basée sur les points de personnage (P.P.). Un personnage débutant commence avec 130 P.P., avec lesquels le joueur achète des compétences, sorts de magie, avantages, etc. Il est permis de garder en réserve une partie de ses P.P. pour les dépenser plus tard. Les P.P. peuvent uniquement être dépensés entre les scénarios. Un personnage gagne 5 P.P. après chaque GN pendant ses 4 premiers GN auxquels il survit. Ces gains en P.P. sont automatiques, et un personnage ne peut donc avoir plus que 150 P.P. à travers ce gain automatique. Par contre, un personnage peut gagner davantage de P.P. en se faisant enseigner.

8.2. Domaines d'expertises et degré de perfectionnement

Les domaines d'expertise vont déterminer quels seront les points forts de votre personnage. Chaque domaine d'expertise regroupe des compétences similaires. Il y a six domaines d'expertise en plus du domaine général :

- Combat;
- Occulte;
- Roublard;
- Divin;
- Naturel;
- Psychique.

Chaque domaine d'expertise comprend quatre degrés de perfectionnement. Le premier degré comprend les compétences les plus facilement accessibles et les degrés suivants incluent des compétences de plus en plus puissantes. À l'intérieur d'un même domaine d'expertise, chaque degré est préalable aux degrés suivants. Pour avoir accès à une compétence, vous devez posséder le domaine d'expertise qui l'englobe à un degré de perfectionnement suffisant.

À la création du personnage, vous avez automatiquement accès à toutes les compétences du domaine Général, pourvu que vous dépensez les P.P. nécessaires pour chaque compétence et que vous respectiez les pré-requis de celles-ci.

Vous disposez ensuite de 4 degrés de perfectionnement, que vous pouvez distribuer où bon vous semble. Les degrés de perfectionnement ne sont jamais achetés avec des P.P. De nouveaux degrés de perfectionnement ne peuvent être gagnés autrement que par l'**Enseignement**.

8.3. Feuille de personnage

La feuille de personnage est la feuille que chaque joueur doit obligatoirement remplir et faire approuver au plus tard au moment de son inscription au GN. Elle comporte la description du personnage qui sera incarné par ce joueur lors de cette activité. De plus, chaque joueur doit obligatoirement apporter à la partie une copie à jour sur papier et la porter sur lui en tout temps tout au long de celle-ci **en plus d'apporter une copie pour l'homologation au début de la partie**. Les responsables officiels de l'homologation,

organisateur de la partie, membres du C.A. de l'AJJRO et autres personnes autorisées ont le droit d'exiger de voir la feuille de personnage en tout temps afin de vérifier si celui-ci ne triche pas. Un joueur qui refuse de montrer sa feuille à ces personnes peut recevoir des sanctions, comme par exemple se voir donner un avertissement, et/ou se faire expulser.

8.4. *Histoire de personnage*

Avant de venir à une fin de semaine de jeu de rôle, préparez bien le personnage que vous allez jouer. Fignolez-le. Plus il sera complet, plus il sera agréable à jouer et plus vous vous sentirez à l'aise en jeu. N'hésitez pas à vous monter un personnage complexe et, surtout, original. Posez-vous quelques questions sur lui. Quels sont ses buts, ses peurs, ses motivations, ses habitudes, bonnes ou mauvaises, etc. Qui sont ses amis et ses ennemis? Est-il belliqueux ou pacifiste? Loyal ou traître? Impulsif ou réfléchi? Dans quel milieu a-t-il été élevé? Une grande ville, un village, une caverne? Par qui? Quels ont été les faits marquants de son existence? Comment est-il devenu ce qu'il est? Lorsque vous montez l'histoire de votre personnage, soyez original mais pas trop ambitieux. Plusieurs joueurs font l'erreur de se fabriquer un personnage trop héroïque et ils déchantent habituellement à leur première partie, lorsqu'ils voient que les autres joueurs sont réticents à accepter ce background. De plus, il est difficile d'expliquer pourquoi un héros légendaire, tueur de dragons et sauveur de nations, est tout à coup incapable de vaincre 3 ou 4 gobelins. Fiez-vous plutôt aux exploits qu'il accomplira en jeu pour bâtir sa réputation après sa création. Vous pouvez bien sûr parler de son histoire aux organisateurs de GN avant l'activité, ils pourront peut-être inclure dans le scénario des éléments qui concerneront tout particulièrement votre personnage. Soyez précis. Essayez de donner des noms ou des indices. Si votre personnage recherche son frère, nommé Percegal, disparu depuis l'enfance, et qu'il sait que ce frère a une tache de naissance particulière à la main droite, il se peut qu'il y ait justement un Percegal à la main droite marquée qui surgira au milieu d'une aventure, comme par hasard... Si vous ne donnez rien aux organisateurs à se mettre sous la dent, ils pourront moins vous impliquer directement et personnellement et vous n'aurez pas l'agréable surprise d'être le seul à pouvoir démêler une situation incompréhensible pour les autres personnages. Il serait évidemment impossible d'impliquer de la sorte tous les participants au complet mais les scénarios sont généralement conçus pour pouvoir être adaptés à plusieurs personnages particuliers selon leur background.

8.5. *Costume de personnage*

Dans les parties grandeurs nature de l'AJJRO, le costume est obligatoire en tout temps. L'AJJRO se réserve le droit de refuser l'accès au site aux personnes non costumées. Vous n'êtes pas obligé de vous fabriquer un costume très sophistiqué mais on vous demande de faire un effort raisonnable. Il est en effet très facile de se faire une cape, un tabard et un capuchon. Évidemment, si vous voulez mettre le paquet, c'est encore mieux. Certaines personnes se font des costumes exceptionnels et c'est un des aspects qui contribuent le plus à l'ambiance exotique du jeu. Utilisez des tissus sans motifs modernes et évitez les couleurs fluorescentes. Évitez les anachronismes les plus flagrants. N'oubliez pas que le monde de L'AJJRO est un monde moyenâgeux romancé. Les armures fournissant une protection doivent être approuvées avant la partie par les responsables et doivent

absolument recouvrir les parties du corps désignées pour être valides comme protection contre les coups. Les cottes de maille doivent être des vraies, faites en métal. Les armures de plaque faites avec de la tôle doivent avoir les bords repliés ou recouverts afin de ne pas être tranchants ou pointus. L'AJJRO se réserve le droit de refuser de considérer comme valides certaines protections s'il est jugé qu'elles n'ont pas été faites avec assez de soin ou qu'elles sont dangereuses. Notez qu'un costume ne donne aucune protection en combat comme les armures le font, tel qu'expliqué au chapitre 5 sur les armures. Quand vous faites votre costume, gardez à l'esprit que vous devrez le porter pendant une fin de semaine entière et que vous devrez marcher, voire courir, dans la nature avec lui. Assurez-vous qu'il est fonctionnel et n'est pas trop encombrant.

8.6. *Anachronismes dans le costume*

Le monde de L'AJJRO est un univers imaginaire combinant les légendes de l'Antiquité et du Moyen-Âge. Même s'il laisse place à énormément d'imagination, il y a quand même des limites... Essayez autant que possible d'éviter les anachronismes, ou au moins les plus flagrants. Ne portez pas de costumes aux couleurs fluorescentes ou avec des motifs modernes. Évitez les vêtements montrant des noms de marques ou des logos en évidence. Si vous désirez apporter une lampe de poche, choisissez-en une qui soit petite et discrète (2 piles AA maximum) et ne vous en servez que dans votre tente ou en situation d'urgence. Si vous voulez garder votre montre, dissimulez-la à un endroit où elle ne sera pas visible. De façon générale, tous les objets technologiques devraient être évités. Par contre, si vous portez des lunettes ou des appareils auditifs, ne les enlevez pas pour faire plus réaliste. Quand on parle d'anachronismes, on parle évidemment seulement des articles qui ne sont pas vraiment nécessaires au joueur.

8.7. *Règle du personnage unique*

Un joueur ne peut jouer qu'un seul personnage par scénario. Le but de cette règle est de minimiser la confusion qui pourrait être produite lorsqu'un joueur change de personnage. Les autres joueurs ne réaliseront pas nécessairement qu'ils ont en face d'eux un personnage différent du premier et risquent de transposer l'attitude qu'ils avaient envers le premier sur le deuxième.

La seule exception à cette règle est quand un personnage n'est pas libéré par l'Agent de la Mort. Dans ce cas seulement, le joueur peut alors finir le GN en jouant un nouveau personnage. Ce nouveau personnage doit être suffisamment différent du premier pour qu'on ne les confonde pas. Ce peut être une bonne idée de prévoir cette situation un peu à l'avance en ayant un nouveau costume et un nouveau personnage approuvé déjà prêt.

8.8. *L'enseignement*

N'importe quel personnage peut enseigner ses connaissances à un apprenti. Un enseignant ne peut avoir qu'un seul apprenti à la fois et un apprenti ne peut avoir qu'un seul enseignant à la fois. La compétence enseignée doit être d'un degré d'expertise normalement accessible par l'apprenti.

Pour ce faire, l'apprenti et l'enseignant doivent simuler 2 séances d'enseignement d'au moins 20 minutes chacune et séparées par au moins 12 heures entre elles. Si une séance est interrompue, cette séance doit être recommencée. L'enseignant et l'apprenti doivent d'abord se rendre au camp des PNJ pour leur signaler quelle compétence sera enseignée. Une fois les deux séances terminées, les deux doivent retourner au camp des PNJ pour confirmer que l'enseignement est terminé.

Seulement 5 P.P. peuvent être enseignés. Pour enseigner une compétence qui coûte normalement plus que 5 P.P., plusieurs enseignements devront être faits pendant plusieurs GN. Un personnage peut apprendre seulement une fois par scénario ou entre les scénarios, de même qu'un enseignant ne peut enseigner qu'une fois lors d'un scénario ou entre les scénarios. Si un enseignement ou un apprentissage a été fait pendant un scénario donné, il ne peut y avoir un autre enseignement ou apprentissage entre ce scénario et le prochain. Plutôt qu'enseigner 5 P.P., un enseignant peut enseigner un domaine d'expertise qu'il possède. L'enseignant doit posséder la compétence enseignée et l'apprenti doit posséder tous les préalables (compétences, domaines d'expertises, degrés de perfectionnement, sorts, etc.) requis pour apprendre la compétence. Il ne peut pas enseigner de points de vie ou points de magie de plus à un individu si ce dernier en possède déjà l'équivalent ou plus. En d'autres mots, l'enseignant peut enseigner seulement ce qu'il connaît.

8.9. *Tableau des compétences*

Dans cette section vous trouverez sept tableaux qui donnent la liste de toutes les compétences dans chacun des sept domaines d'expertise. Les compétences sont placées dans quatre colonnes, selon les quatre degrés de perfectionnement de chaque domaine. Seul le domaine général n'a pas de degré de perfectionnement. Ces tableaux sont destinés à une consultation rapide. Dans le **Manuel des compétences**, se trouve la liste en ordre alphabétique de toutes les compétences avec leurs descriptions, préalables et valeurs en P.P.

8.10. Domaine d'expertise général (Accessible à tous)

<i>Languages</i>			
Commun Gratuit	Elfique 2 P.P.	Hordish 2 P.P.	Houlaïn 2 P.P.
Tauralien Gratuit	Reptilien 2 P.P.	Runique 2 P.P.	Sous-mondien 2 P.P.
<i>Compétences à préalables</i>			
Génération de runes I 5 P.P.	Génération de runes II 5 P.P.	Génération de runes III 5 P.P.	
Premiers soins I 2 P.P.	Premiers soins II 2 P.P.	Premiers soins III 2 P.P.	
Résistance à la magie I 15 P.P.	Résistance à la magie II 5 P.P.	Résistance à la magie III 5 P.P.	
Réparation d'armes 5 P.P.	Réparation d'armures 5 P.P.	Réparation de boucliers 5 P.P.	
Toutes les compétences de réparation sont préalables à Forge	Forge 10 P.P.	Travail des métaux fins 10 P.P.	
<i>Autres compétences</i>			
Alphabétisation 5 P.P.	Histoires et légendes 5 P.P.	Métier 1 P.P. pour 2 écus / scénario	Marchandage 35 P.P.
Membre de groupe 5 P.P. ou 10 P.P.	Tuteur 10 P.P.		
Résistance aux maladies (racial) 5 P.P.	Vision nocturne (racial) 5 P.P.	Griffes (racial) 5 P.P.	

8.11. *Domaine d'expertise de combat*

Degrés de perfectionnement : Combat			
I	II	III	IV
Ambidextrie I 5 P.P.	Ambidextrie II 5 P.P.	Ambidextrie III 5 P.P.	Cri de guerre 10 P.P.
Boucliers (petits) 5 P.P.	Coup du bélier I 5 P.P.	Coup du bélier II 5 P.P.	Coup du bélier III 5 P.P.
Boucliers (grands) 10 P.P.	Désarmement I 5 P.P.	Désarmement II 5 P.P.	Folie guerrière 10 P.P.
Combat critique I 5 P.P.	Combat critique II 5 P.P.	Parade 5 P.P.	Rage contrôlée 15 P.P.
Combat aveugle 5 P.P.	Force brute II 15 P.P.	Utilisation des armes de sièges I 25 P.P.	Utilisation des armes de sièges II 10 P.P.
Force brute I 5 P.P.	Fracture I 15 P.P.	Rage 5 P.P.	Spécialisation martiale II 15 P.P.
Maîtrise des armes de jet à propulseur 10 P.P.	Maîtrise des duels 5 P.P.	Fracture II 10 P.P.	Fracture III 5 P.P.
Maîtrise des armes longues 10 P.P.	Spécialisation martiale I 10 P.P.	Dernier souffle 10 P.P.	

8.12. *Domaine d'expertise divin*

Degrés de perfectionnement : Divin			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Concentration accrue 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
Sorts divins de niveau I 5 P.P. chacun	Sorts divin de niveau II 5 P.P. chacun	Méditation transcendantes 10 P.P.	Cérémonie divine 5 P.P.
Langue : Ancien commun 1 P.P.	Langue : Monstres humanoïdes 2 P.P.	Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	Divination 5 P.P.
Vade retro I 5 P.P.	Vade retro II 5 P.P.	Sorts divins de niveau III 5 P.P. chacun	Langue : Céleste 3 P.P.
		Vade retro III 5 P.P.	Langue : Infernal 3 P.P.
			Don Divin 5 à 10 P.P.
			Sorts divins de niveau IV gratuit
			Vade retro IV 5 P.P.

8.13. *Domaine d'expertise naturel*

Degrés de perfectionnement : naturel			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Catalyseur amélioré 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
Herboristerie 5 P.P.	Concentration accrue 10 P.P.	Langue : Monstres bestiaux 3 P.P.	Sorts naturels de niveau IV gratuit
Sorts naturels de niveau I 5 P.P. chacun	Langue : Monstres humanoïdes 2 P.P.	Langue : Phérom 3 P.P.	Botaniste 5 P.P.
	Sorts naturels de niveau II 5 P.P. chacun	Communion avec la nature 10 P.P.	Composés alchimiques de puissance 1 15 P.P.
		Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	
		Sorts naturels de niveau III 5 P.P. chacun	

8.14. *Domaine d'expertise occulte*

Degrés de perfectionnement : occulte			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Connaissance des poisons 5 P.P.	Méditation transcendante 10 P.P.	Connaissance des composés alchimiques 5 P.P.
Herboristerie 5 P.P.	Chant/Danse de guerre 10 P.P.	Résistance aux poisons avalées 5 P.P.	Conservation des composés alchimiques 5 P.P.
Rituel Vaudou de niveau I 5 P.P. chacun	Rituel Vaudou de niveau II 5 P.P. chacun	Rituel Vaudou de niveau III 5 P.P. chacun	Immunités aux poisons ingérés 5 P.P.
Composés alchimiques de puissance I 15 P.P.	Composés alchimiques de puissance II 15 P.P.	Composés alchimiques de puissance III 15 P.P.	Marmite alchimique 5 P.P.
			Onguent alchimique 5 P.P.
			Rituels Vaudou de niveau IV gratuit
			Vaste réceptacle 10 P.P.

8.15. *Domaine d'expertise psychique*

Degrés de perfectionnement : psychique			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Catalyseur amélioré 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
Sorts psychiques de niveau I 5 P.P. chacun	Concentration accrue 10 P.P.	Incantation abrégée I 5 P.P.	Incantation abrégée II 10 P.P.
Langue : Latin 2 P.P.	Sorts psychiques de niveau II 5 P.P. chacun	Méditation transcendantes 10 P.P.	Langue : Draconique 3 P.P.
		Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	Armure de mana 10 P.P.
		Sorts psychiques de niveau III 5 P.P. chacun	Études universelles 5 P.P.
			Sorts psychiques de niveau IV gratuit

8.16. *Domaine d'expertise roublard*

Degrés de perfectionnement : roublard			
I	II	III	IV
Ambidextrie I 5 P.P.	Ambidextrie II 5 P.P.	Ambidextrie III 5 P.P.	Attaque sournoise double II 15 P.P.
Camouflage dans l'ombre 5 P.P.	Attaque sournoise 15 P.P.	Assomage 10 P.P.	Dissimulation II 5 P.P.
Esquive I 10 P.P.	Contorsion 5 P.P.	Attaque sournoise double I 10 P.P.	Esquive de projectiles 5 P.P.
	Trappeur I 10 P.P.	Crochetage 10 P.P.	Sixième sens II 10 P.P.
	Dissimulation I 5 P.P.	Trappeur II 10 P.P.	Vol à la tire III 5 P.P.
	Esquive II 10 P.P.	Dissimulation II 5 P.P.	Trappeur III 10 P.P.
	Point de pression 10 P.P.	Esquive II 10 P.P.	
	Torture 10 P.P.	Résistance à la torture 10 P.P.	
	Vol à la tire I 5 P.P.	Sixième sens I 15 P.P.	
		Vol à la tire II 5 P.P.	

9. Races

Lorsque vous prenez une race non humaine, les compétences obligatoires et à choisir ne nécessitent pas le degré de perfectionnement qui est habituellement pré-requis. Les langues maternelles de cette race ne coûtent pas de P.P. Le « commun » est gratuite pour toutes les races.

9.1. Humain

Cette race relativement jeune est pourtant la plus fréquemment rencontrée dans le monde. Les Humains sont les plus nombreux malgré leur espérance de vie plutôt courte (environ 70-80 ans), probablement à cause de leur durée de gestation qui est aussi de courte durée (9 mois seulement). Ils sont aussi très versatiles, ce qui explique également en grande partie leur succès. On en retrouve en effet dans pratiquement tous les milieux et environnements, à différents niveaux de civilisation, pratiquant toutes les religions, et exerçant tous les métiers. Leur comportement est très variable d'un individu à l'autre et ils peuvent être de n'importe quel alignement. Il en existe de nombreuses variétés locales, avec diverses nuances dans leurs couleurs de peau et de cheveux. Malgré qu'ils parlent à peu près tous le commun, ils ont souvent des accents régionaux très reconnaissables.

Langue maternelle habituelle : Commun (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Ils peuvent potentiellement s'entendre avec toutes les autres races disponibles aux joueurs.

Costume : Aucun costume spécial relatif à la race

Valeur raciale totale : 0 P.P.

9.2. Elfe

Un peu plus rare que les humains, ils sont un peu moins grands et plus frêles, ont les oreilles pointues et les traits du visage plus fins. Les Elfes ont été la première race à se sortir de la barbarie et à créer une vraie civilisation évoluée, ce dont ils sont plutôt fiers. Ils peuvent vivre très longtemps, ce qui ne signifie pas qu'ils soient immortels, seulement qu'ils sont moins affectés par l'âge. Leur espérance de vie est de plus de 700 ans. Certaines rumeurs prétendent même à l'existence d'Elfes vieux de plus de 1000 ans! Ils sont généralement agiles, discrets et raffinés. Il en existe trois sortes: les Elfes Communs, Gris et Noirs (ou Drows). Note : En Elfique, « Elfe Commun » se dit « Laiquendi », « Elfe Gris », « Sindar » et « Elfe Noir », « Avari ».

L'Elfe Ordinaire ou Elfe Commun

Langue maternelle habituelle : Elfique (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Ils s'entendent particulièrement bien avec les Humains et les Hobbits mais trouvent les Nains et la plupart des goblinoïdes trop bruyants et souvent irritants.

Costume : Oreilles pointues

Valeur raciale totale : 0 P.P.

L'Elfe Gris ou Elfe des Montagnes

Langue maternelle habituelle : Elfique (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Ils sont calmes, taciturnes et ont souvent l'air songeur. Ils peuvent s'entendre avec tous les personnages qui ne sont pas trop brutaux ou agités.

Costumes : Oreilles pointues et visages maquillés en gris

Valeur raciale totale : 0 P.P.

L'Elfe Noir ou Drow

Langue maternelle habituelle : Elfique et/ou Sous-Mondien (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Vision nocturne (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Sensibles à la lumière, ils sont souvent actifs de nuit. Ils ont souvent de mauvaises fréquentations. Ils sont haïs par plusieurs, en particulier les autres races d'elfes. Ils s'entendent avec les Nains noirs.

Costume : Oreilles pointues et visage maquillé en noir

Valeur raciale totale : 5 P.P.

9.3. *Gnome*

Les Gnomes ont un physique qui se rapproche de celui des Nains mais ils sont encore plus petits et leur nez est encore plus gros. Leur barbe est toujours d'un blanc éclatant, bien que certains choisissent de se la raser. Les Gnomes sont une race intelligente, curieuse et possédant beaucoup d'imagination. Par contre, ils sont aussi très impulsifs et habituellement peu sage. Ils adorent les choses compliquées. Ayant un grand sens de l'humour, ils adorent jouer des tours. En conséquence, ils apprécient ceux qui savent rire d'eux-mêmes sans s'offenser. Leur espérance de vie est d'environ 450-500 ans. On suggère aux personnes mesurant plus de 5 pieds 10 pouces de ne pas choisir cette race.

Langue maternelle habituelle : Runique (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Ils trouvent que les Nains, les Gobelins et les Orques n'ont vraiment aucun sens de l'humour. Ils peuvent s'entendre avec tous les personnages de mentalité compatible.

Costume : Barbe blanche et/ou gros nez

Valeur raciale totale : 0 P.P.

9.4. *Gobelin*

À peu près de la même taille que les nains. Les Gobelins pouvant être joués par les joueurs sont tous de la sous race des Gobelins verts. Opportunistes, les Gobelins ne sont généralement pas réputés pour leur intelligence, même s'ils sont quand même habituellement plus futés que les Orques. Ils sont en fait surtout caractérisés par leurs méthodes de combat que les autres races considèrent déloyales, voire lâches. Ils aiment en effet se battre quand ils sont supérieurs en nombre à leurs ennemis, ou quand ceux-ci sont affaiblis. Ils excellent dans les embuscades. Leur espérance de vie n'est que de 50 ans. On suggère aux personnes de plus de 6 pieds de ne pas choisir cette race.

Langue maternelle habituelle : Hordish (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Ils détestent généralement les Nains à cause des guerres que les deux races se sont livrées dans le passé. Ils n'aiment habituellement pas non plus les Gnomes, dont le mode de vie entre en compétition avec le leur.

Costume : Visage maquillé en vert, parlent généralement avec une voix aiguë

Valeur raciale totale : 0 P.P.

9.5. *Hobbits ou petite gens*

La plus petite des races, ils sont proportionnés à peu près comme des enfants humains. Leur espérance de vie est de 140-160 ans. On suggère aux personnes mesurant plus de 5 pieds et 10 pouces de ne pas choisir cette race. Ils montrent souvent un comportement enfantin. On en connaît deux sous races différentes : les Hobbits communs et les Kenders. Les Hobbits communs ont de la fourrure qui leur pousse sur les pieds et vont donc toujours nu-pieds. Ils sont eux-mêmes subdivisés en trois grandes familles: les Pieds velus, les Grand Gars et les Costauds. Les Kenders, quant à eux, ont des oreilles pointues comme les elfes.

Hobbit Commun

Langue maternelle habituelle : Commun (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Contorsion (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Ils sont bons vivants mais souvent méfiants à l'égard des étrangers. Ils ont parfois l'habitude de se sous-estimer. Ils craignent habituellement les Orques et Hobgobelins à cause de leur grande différence de taille. Ils admirent souvent les Elfes et s'entendent généralement bien avec eux.

Costume : fourrure sur les bottes ou les souliers

Valeur raciale totale : 5 P.P.

Kender

Langue maternelle habituelle : Commun (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Vol à la tire I (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Extrêmement curieux et horriblement insouciants, ils ont la manie de se mettre les pieds dans les plats. Ils aiment essayer toutes sortes de nouvelles expériences et ne sont jamais conscients du danger. Ils sont tous kleptomanes et parlent souvent sans penser à l'avance à ce qu'ils vont dire. Leur temps d'attention est assez court.

Costume : Fourrure sur les bottes ou les souliers et oreilles pointues.

Valeur raciale totale : 5 P.P.

9.6. *Hobgoblin*

Ils ressemblent aux Gobelins mais sont plus gros, plus agiles et plus forts. Leur espérance de vie est d'environ 50-60 ans. Ils adorent l'art de la guerre et sont particulièrement violents et agressifs. Ils font d'excellents guerriers et sont souvent aux premières lignes des armées goblinoïdes.

Langue maternelle habituelle : Hordish (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Ils s'entendent bien avec les Gobelins, les Orques.

Costume : visage maquillé en rouge

Valeur raciale totale : 0 P.P.

9.7. *Homme-Lézard*

Contrairement à ce que leur nom peut laisser supposer, les Hommes-lézards ne sont pas un croisement entre un homme et un lézard mais bien une race de reptiles intelligents qui a évolué en parallèle vers une forme humanoïde. Leur corps est recouvert d'écailles. Ils parlent en sifflant comme un serpent. Ils vivent souvent dans des lieux humides et marécageux. Leurs coutumes reproductives, familiales et sociales sont assez inusitées. Par exemple, ils se reproduisent en pondant des oeufs. Certains jeunes enfants, s'ils sont considérés comme insuffisamment fort ou vigoureux pour survivre, sont dévorés par leurs parents. De plus, les Hommes-lézards préfèrent généralement se nourrir de viande crue plutôt que cuite. Leur rituel de salutation amicale comprend une coutume consistant à appuyer son arme sur le cou de l'autre. Leur espérance de vie est d'environ 100-120 ans.

Langue maternelle habituelle : Reptilien (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Force brute I (5 P.P.)

Relations avec les autres races : La plupart des autres races les trouvent pour le moins étranges. Plusieurs préfèrent même les éviter complètement.

Costume : Visage maquillé en vert avec des dessins d'écailles, casque de bain vert (ou couvre-chef similaire qui cache les cheveux), queue de reptile verte.

Valeur raciale totale : 5 P.P.

9.8. *Nain*

Un peu plus rares que les Humains, ils sont plus petits que les Elfes. Ils ont des traits plus rudes et arrondis, sont généralement trapus et aiment porter la barbe longue. Ils apparaissent parfois aux autres races comme des personnages fermés et bourrus, parfois comme des bons vivants plutôt extravertis et qui ne craignent pas la bagarre. Ils accordent habituellement une importance démesurée à leurs ancêtres et à leur généalogie. Ils sont aussi réputés pour aimer l'argent. Leur espérance de vie est de 200-220 ans. On suggère aux personnes mesurant plus de 6 pieds de ne pas choisir cette race. Il en existe deux types:

Le Nain Ordinaire ou Nain Commun

Langue maternelle habituelle : Runique (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Têtus et loyaux, les Nains détestent habituellement les Gobelins à causes des guerres que ces deux peuples ont eu entre eux dans le passé et cette haine s'exprime aussi envers les autres races Goblinoïdes. Ils trouvent souvent les Elfes ennuyants.

Costume : longue barbe et/ou gros ventre

Valeur raciale totale : 0 P.P.

Le Nain Noir ou Duergar

Langue maternelle habituelle : Runique (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Vision nocturne (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Sensibles à la lumière, les Nains Noirs sortent rarement de leur profond réseau de souterrains. Ils tolèrent généralement mieux que les Nains ordinaires les Gobelins, mais vont rarement jusqu'à s'associer avec eux. Les seuls Elfes avec lesquels ils peuvent s'entendre sont les Elfes noirs.

Costume : longue barbe et/ou gros ventre, visage maquillé en noir.

Valeur raciale totale : 5 P.P.

9.9. Orque

Race souvent brutale et primitive, ils sont aussi très forts et endurants. Habituellement musclés, avec le teint vert et des canines massives qui jaillissent de leur mâchoire inférieure, ils ne sont pas des standards de beauté. En plus, ils n'ont aucune manière en société. Plusieurs les disent même mesquins et méchants. Leur espérance de vie est d'environ 50-60 ans seulement.

Langue maternelle habituelle : Hordish (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Force brute I (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Peuvent s'entendre avec toutes les races goblinoïdes. Ils sont généralement haïs, craints ou encore méprisés des races non goblinoïdes. Souvent, les Elfes et les Nains les comptent parmi leurs ennemis.

Costume : Visage maquillé en vert foncé, épaulettes, dentier mâchoire

Valeur raciale totale : 5 P.P.

9.10. Ratakat

À peu près de la même taille que les Gobelins, les Ratakat sont généralement considérés, comme une race dégoûtante et déplaisante. Ils ressemblent à des rats et partagent plusieurs comportements avec ces rongeurs. Les Ratakat sont malpropres et dégagent habituellement une odeur musquée et agressant de dépotoir, qu'eux-mêmes trouvent pourtant sublime. Ils n'ont aucune notion de propreté et n'ont aucun scrupule à voler. En fait, ils adorent ramasser une multitude de choses (des déchets pour la plus grande part) qu'ils acquièrent de diverses manières et qu'ils accumulent sur eux ainsi que dans leur tanière. Ce sont de véritables éboueurs ambulants. Quand on leur demande pourquoi ils collectionnent précieusement ces objets hétéroclites, une réponse fréquente est: « Ça peut toujours servir. » Les Ratakat aiment l'odeur des cadavres et s'adonnent volontiers au cannibalisme. Leur intelligence est très variable, et varie entre l'abrutissement total et la ruse perspicace. Leur espérance de vie est d'à peine 30-50 ans mais ils sont très prolifiques. Ils ont en effet des portées de 3 à 10 jeunes à la fois. On suggère aux personnes de plus de 6 pieds de ne pas choisir cette race.

Langue maternelle habituelle : Houlaïn (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Résistance aux poisons avalés (5 P.P.) et Résistance aux maladies (3 P.P.)

Relations avec les autres races : Ils détestent les Ulins mais n'ont aucune antipathie particulière pour aucune autre race. Par contre, la plupart d'entre elles les trouvent déplaisants et auront tendance à les éviter.

Costume : masque ou prothèse de museau, oreilles arrondies, queue de rat, malpropreté

Valeur raciale totale : 8 P.P.

9.11. *Ulin*

Jusqu'à récemment, cette race passait pour légendaire mais ses représentants commencent à se répandre lentement dans certaines contrées du monde connu. Les Ulin sont cependant encore assez rares et peu connus. C'est probablement lié au fait que leur civilisation est née sur une île et que ces créatures n'aiment pas l'eau. Ils sont donc réticents à quitter celle-ci. Sophistiqués, parfois hautain, ils ressemblent à des félins mais n'apprécient pas toujours la comparaison, surtout si elle est faite avec mépris. Plusieurs d'entre eux montrent l'étrange particularité de paralyser si on leur tire ou si on leur tient la queue. Ils ont à peu près la même taille que les Humains. Leur espérance de vie est d'environ 120-130 ans.

Langue maternelle habituelle : Houlaïn (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Griffes (5 P.P.), Ambidextrie I (5 P.P.) et Vision nocturne (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Ils sont parfois perçus comme hautains et méprisants. Ils peuvent s'entendre avec pratiquement toutes les autres races, mais pour ça, il faut d'abord avoir gagné leur confiance. Cependant, ils détestent généralement les Ratakats à cause de leur ancienne rivalité raciale.

Costume : masque ou prothèse pour représenter une fourrure de félin, oreilles (facultatif), queue (env. 1 m. de long) et griffes de chat

Valeur raciale totale : 15 P.P.

9.12. *Hybrides*

Dans certains rares cas, deux personnages de races différentes peuvent se reproduire ensemble. Ces créatures ont souvent adopté le mode de vie et la mentalité de l'un de leurs deux parents ou même des deux mais il arrive qu'ils soient déchirés entre ces deux identités. Par contre, tous les croisements ne sont pas possibles. En effet, les races parentes doivent être compatibles, sinon aucune fertilisation ne peut avoir lieu. Seuls les croisements suivants sont permis chez les personnages joueurs :

Demi-Elfe

Né de l'union de parents humain et elfe, les demi-elfes sont les orphelins de la société qui éprouvent souvent des difficultés à se faire une place dans la société.

Langue maternelle habituelle : Commun (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Aucune

Relations avec les autres races : Comme leur héritage humain, ils peuvent potentiellement s'entendre avec toutes les autres race, mais leur attitude varier selon le milieu où ils ont été élevé.

Costume : Un trait de la race d'elfe d'origine (commun, gris ou noir)

Valeur raciale totale : 0 P.P

Demi-Orque

Né de l'union de parents humain et orque, rarement basée sur l'amour, ils ont une apparence brutal et sont condamné à devoir se tailler une place dans la société.

Langue maternelle habituelle : Commun (0 P.P.)

Compétences obligatoires : Force Brute I (5 P.P.)

Relations avec les autres races : Ils sont généralement haïs ou méprisés de tous, même des races goblinoides.

Costume : Un trait de la race Orque

Valeur raciale totale : 5 P.P.

10. Divinités

En jeu, les religions réelles sont remplacées par des religions fictives, dans le but de créer un univers de jeu riche et varié sans offenser les croyances religieuses réelles des participants.

10.1. Philosophie non-monothéiste

Techniquement, la plupart des personnages de GN sont polythéistes mais plusieurs adoptent un seul dieu comme patron, qu'ils prient plus fréquemment et dont ils suivent la philosophie. Ils sont donc considérés comme monothéistes pour les besoins des règles. Par contre, les personnages peuvent aussi choisir d'avoir une philosophie de vie non-monothéiste, ce qui signifie qu'ils n'honorent pas un unique dieu. Ces philosophies comprennent l'athéisme, l'agnosticisme et le polythéisme. Les athées croient que les dieux et l'au-delà n'existent pas. Les agnostiques acceptent de ne pas avoir de certitude quant à l'existence des dieux et de l'au-delà. Les polythéistes honorent activement deux ou plusieurs dieux à la fois. Aucune de ces philosophies ne permet à un personnage d'utiliser la magie divine, car chaque dieu exige un dévouement exclusif de la part de ses suivants.

10.2. Chaos

Dieu du désordre, du chaos, de l'entropie et du saccage.

Autres noms connus : Xaos, Choas, Kaxo, Cacao, Bob, etc. (il existe en fait une infinité de noms pour désigner ce dieu, selon l'humeur changeante de ses fidèles)

Sexe : M

Culte : Les prêtres de Cahos n'ont aucune règle à respecter. Ils pratiquent leurs dévotions pour Qhao comme bon leur semble, où bon leur semble et quand bon leur semble, souvent différemment selon les circonstances et les individus. Habituellement, leur vie est changeante et totalement imprévisible. Ils essaient également d'encourager ce genre de comportement chez les autres suivants de Coao.

Alliés/amis : La Mort, Fangor, Gabrielle

Ennemis : Mirmidia, les Muses, Platax

Symbole : Flamme (aussi éclair, tornade)

Astre : Variable (selon l'humeur des fidèles!)

Animal sacré : Corbeau

10.3. *Fangor*

Dieu de la satisfaction personnelle, de la joie de vivre, de la fête et du plaisir.

Autre nom connu : Bacchus

Sexe : M

Culte : Les prêtres de Fangor aiment les fêtes et en font continuellement la promotion. Leur calendrier comprend presque autant de fêtes religieuses officielles que de jours ordinaires (qui sont généralement utilisés pour les fêtes non-religieuses). Leurs dévotions comprennent beaucoup de consommation de vin, des orgies, de la musique, des festins et des danses.

Alliés/amis : Chaos, Zircon, les Faunes, les Muses

Ennemis : Ramshak

Symbole : Coupe (aussi grappe de raisin, flûte)

Astre : Vénus

Animal sacré : Sanglier

10.4. *Les Faunes*

Nées de l'union entre Humius et Terra, les Faunes ne sont pas des dieux à proprement parler. Ce sont des esprits divins moins puissants, mais qui peuvent néanmoins accorder des sorts à ceux qui les prient. On ne sait pas au juste combien il y en a. Certains parlent de 10 ou 20, d'autres de quelques centaines ou même de milliers. On les appelle parfois les dieux barbares parce qu'ils recrutent souvent des fidèles chez les peuples barbares vivant en dehors des sphères d'influence des grands dieux du panthéon.

Autres noms connus : esprits de la nature, totems

Sexes : M et F

Culte : Les dévots priants les faunes sont souvent des shamans. Ils doivent respecter la nature et vivre en harmonie avec celle-ci. Souvent, il arrive qu'ils choisissent de prier une seule faune. Celle-ci devient alors leur totem. Plusieurs shamans dans un village peuvent avoir chacun un totem différent mais ils respectent toujours ceux des autres puisque, pour eux, toutes les faunes sont égales et complémentaires.

Alliés/amis : Fangor, Humius, Terra

Ennemis : Zircon

Symboles : Variable, généralement un être vivant

Astre : n/a

Animal sacré : n/a

10.5. *Gabrielle*

Déesse de la discorde, de la haine, du conflit et de la vengeance.

Autres noms connus : Llotl, La Dame en Noir

Sexe : F

Culte : Les clercs de Gabrielle entretiennent toute sortes de conflits entre leurs fidèles. Ils enseignent qu'il faut se méfier de son voisin, mais sont souvent eux-mêmes maître dans l'art

de mentir et de semer la zizanie. L'histoire de l'Église de Gabrielle est une suite d'intrigues entre les religieux pour gagner plus de pouvoir et monter dans la hiérarchie. Leurs prières sont souvent des ramassis d'insultes dans lesquelles ils maudissent leurs ennemis pour leur porter malheur.

Alliés/amis : Chaos, présentement en trêve avec Ramshak

Ennemis : Mirmidia, Valten

Symbole : Nuage gris (aussi goutte de sang, dague)

Astre : aucun

Animal sacré : Araignée

10.6. *Humius*

Dieu de la chasse, de la traque, de la stratégie de combat et de la victoire.

Sexe : M

Culte : Les prêtres d'Humius sont généralement d'excellents stratèges. Ils organisent souvent de grandes chasses et des jeux de poursuites où les fidèles peuvent montrer leurs aptitudes de traqueurs. Le reste du temps, ils n'hésitent pas à se faire chasseurs de prime ou miliciens pour aider à capturer les malfaiteurs (et en même temps récolter des fonds pour l'Église). Ils essaient continuellement de promouvoir la ruse chez leurs suivants.

Alliés/amis : les Faunes

Ennemis : existe des tensions avec Terra

Symbole : Oeil (aussi lance, filet)

Astre : Étoile polaire

Animal sacré : Loup

10.7. *Korhandor*

Dieu de la liberté, du libre-arbitre, de l'indépendance et de l'autonomie.

Sexe : M

Culte : Les suivants de Korhandor ne sont liés par aucun serment et n'ont aucune obligation envers leur église, à part celle de promouvoir les valeurs de leur dieu. Ces fidèles ne peuvent jamais enfermer ou contraindre autrui. Tous sont bienvenus dans les églises de Korhandor et celles-ci ont habituellement de nombreuses fenêtres, et de nombreuses portes qui ne sont jamais verrouillées. Par contre, ils combattent avec virulence ceux qui imposent leur volonté sur les autres.

Amis/alliés : Mirmidia, Terra

Ennemis : Valten, Ramshak

Symbole : Aile d'oiseau (aussi chaîne brisés)

Animal sacré : Cheval sauvage

Constellation : Cheval (aussi appelée la Grande Ourse)

10.8. *Maramis*

Déesse du savoir, de la curiosité, de l'apprentissage et de l'intelligence.

Sexe : F

Culte : À chaque jour, les curés de Maramis sont tenu d'apprendre au moins trois nouvelles choses et d'enseigner au moins une chose à quelqu'un. Ils se doivent d'être curieux et d'enquêter sur tout fait nouveau ou intrigant. Ils consignent souvent leurs découvertes dans des journaux qu'ils consultent à l'occasion. L'église de Maramis finance et entretient de nombreuses écoles et académies de par le monde.

Alliés/amis : Ramshak, les Muses

Ennemis : Valten, Platax, existe des tensions avec Terra

Symbole : Plume (aussi livre ouvert, lampe à l'huile)

Astre : Saturne

Animal sacré : Hibou

10.9. *Mirmidia*

Déesse de la bonté, de l'égalité, de la justice et de l'altruisme.

Sexe : F

Culte : Mirmidia est sûrement la divinité la plus exigeante par rapport à ses fidèles. Les clercs de Mirmidia doivent toujours montrer une intégrité à toute épreuve. Ils sont tenus de faire le bien à tout prix, même au péril de leur vie. Ils font souvent voeu de pauvreté, de chasteté, d'humilité et/ou de silence. Certaines confréries suivent également un entraînement intensif pour rendre leurs prêtres plus aptes à combattre le mal.

Alliés/amis : Terra, Korhandor, Platax

Ennemis : Chaos, Gabrielle, Zircon, Valten

Symbole : Clef (aussi soleil, balance)

Astre : Soleil

Animal sacré : Aigle

10.10. *La Mort*

Dieu de la mort, des morts-vivants, gardien de l'au-delà.

Autres noms connus : Mort, Mortis

Sexe : Aucun

Culte : Le culte de La Mort est composé d'individus ayant le plus grand respect pour celle-ci. Les prêtres sont majoritairement des êtres côtoyant les morts à chaque jour, souvent fossoyeur ou croque-mort. Il ne faut pas supposer que les prêtres de Mortis sont tous des tueurs cherchant à éteindre la vie le plus massivement possible, quoique de tels prêtres existent. D'autres prêtres ne font que célébrer la fin de la vie, et s'assure qu'aucune personne ne dépasse son temps sur cette terre. Ces prêtres vont même guérir des blessés, car si la personne est encore vivante, et que le prêtre peut la guérir, c'est signe que Mort ne souhaite pas la fin de cette personne à ce moment, non? Le plus grand schisme dans le culte de Mort concerne les morts-vivants. Certains prêtres les considèrent comme la forme d'existence suprême, la non-vie, alors que d'autres les voient comme une parodie du repos éternel.

Alliés/amis : Chaos, Valten

Ennemis : Terra, Ramshak, les muses

Symboles : Crâne de squelette (aussi cercueil, faux)

Astre : n/a

Animal sacré : n/a

10.11. *Les Muses*

Les Muses provoquent l'inspiration chez les mortels. Elles peuvent aussi accorder des sorts à ceux qui les prient. Elles sont au nombre de 13 et chacune représente un champ d'inspiration (assez souvent un art).

Sexes : F

Culte : Les fidèles des muses choisissent souvent une seule de celles-ci et la prient exclusivement mais les ecclésiastiques qui les prient les prient souvent toutes à la fois, en tant que représentantes de l'imagination et de l'inspiration. Ils essaient toujours d'inciter les gens à penser différemment et à trouver des façons originales de faire les choses.

Alliés/amis : Fangor, Maramis, Platax

Ennemis : Chaos, la Mort

Symboles : Variable selon la muse

Astre : n/a

Animal sacré : n/a

Champs d'inspiration : Musique/Chant, Danse/Expression corporelle, Communication/Littérature, Représentation en 2 dimensions (peinture, dessin, tatouage,...), Représentations en 3 dimensions (sculpture, architecture,...), Cuisine, Parfumerie, Artisanat/Conception pratique, Science, Magie, Stratégie/Leadership, Ingénierie, Philosophie/Théologie.

10.12. *Platax*

Dieu de la force, de l'endurance, de la persévérance et du courage.

Autre nom connu : Ferrolix (dans la mythologie naine)

Sexe : M

Culte : Les moines de Platax prônent la détermination chez leurs fidèles. Ils célèbrent souvent des cérémonies remplies d'épreuves où l'endurance des participants est testée. Leur sacerdoce comprend des jeûnes et un entraînement intensif aux travaux manuels.

Alliés/amis : les Muses, Mirmidia, Valten

Ennemis : Maramis, Chaos, Ramshak

Symbole : Marteau (aussi enclume, main ouverte)

Astre : Jupiter

Animal sacré : Aurochs (un taureau sauvage)

10.13. *Ramshak*

Dieu de l'honneur, de la guerre, du courage et de l'habileté au combat.

Sexe : M

Culte : Les moines de Ramshak sont souvent également capables de se débrouiller en combat. Ils s'occupent souvent de la formation des guerriers pour les armées. Ils encouragent leurs suivants à s'entraîner, à se lancer des duels de combats et à combattre toute agression ennemie mais insistent toujours pour que le tout soit fait honorablement, selon les règles de l'art, sans lâcheté et dans le respect de son adversaire. L'Église de

Ramshak entretient également de nombreuses arènes dans lesquelles des combats de gladiateurs sont organisés.

Alliés/amis : Maramis, présentement en trêve avec Gabrielle

Ennemis : Fangor, Mort, Valten, Platax

Symbole : Epée (aussi poing, casque)

Astre : Mars

Animal sacré : Lion

10.14. *Terra*

Déesse de la nature, de l'univers, de la terre et de la vie.

Autre nom connu : Gaïa (dans la mythologie elfe)

Sexe : F

Culte : Les clercs de Terra doivent montrer un respect absolu envers la nature. Ils doivent également enseigner ce respect à leurs fidèles. Ils prônent l'équilibre entre les diverses formes de vie. Ils tentent d'aider les espèces les plus menacées et vulnérables et combattent les invasions d'espèces destructives. Certains se font un devoir de guérir les blessés et la plupart voient une naissance comme un événement merveilleux. Pour eux, les morts-vivants sont toujours d'horribles aberrations.

Alliés/amis : Mirmidia, les Faunes, Korhandor

Ennemis : la Mort, tensions avec Maramis et avec Humius

Symbole : Feuille (aussi arbre, champignon)

Astre : Lune

Animal sacré : Cerf

10.15. *Valten*

Dieu de la domination, du pouvoir, de la tyrannie et de la corruption.

Autre nom connu : Vaalmuk (dans la mythologie goblinoïde, où il est craint)

Sexe : M

Culte : Les suivants de Valten doivent montrer un respect absolu des lois, des règles et en particulier de la hiérarchie à l'intérieur du culte. Ils doivent obéir à leurs supérieurs mais peuvent imposer leur volonté à leurs inférieurs. La plupart en profitent pour abuser de ce pouvoir à leur avantage. Ils enseignent aux fidèles que, tant qu'un individu respecte les lois, la moralité de ses actions ne peut être contestée.

Amis/alliés : Mort, Platax

Ennemis : Maramis, Gabrielle, Mirmidia, Korhandor, Ramshak

Symbole : Couronne (aussi fouet)

Animal sacré : Serpent

Constellation : la Couronne, aussi appelée Cassiopée

10.16. *Zircon*

Dieu de la richesse, de la fortune, de l'argent et du profit.

Sexe : M

Culte : Les prêtres de Zircon aiment l'argent et font tout ce qu'ils peuvent pour en acquérir. Les prêtres incitent habituellement les pratiquants à faire du commerce, le plus profitablement possible, bien entendu. Ils donnent d'ailleurs l'exemple eux-mêmes en effectuant de nombreuses transactions. Ils ne se gênent pas non plus pour étaler leurs richesses dans leurs grandes et belles églises luxueuses afin de convaincre les sceptiques que l'argent fait bel et bien le bonheur. D'ailleurs, on prétend que les églises de Zircon comportent souvent des chambres secrètes et bien protégées renflouant de trésors.

Alliés/amis : Fangor

Ennemis : Mirmidia, les Faunes

Symbole : Marmite remplie d'écus (aussi corne d'abondance, diamant)

Astre : Mercure

Animal sacré : Rat

10.17. *Kalaan*

Dieu mystérieux qui ne semble pas avoir de portfolio.

Autre nom connu : parfois orthographié Kalahan

Sexe : M

Culte : Il n'existe ni clergé, ni culte de Kalaan. Seuls quelques très rares personnes isolées le prient, mais ils ne reçoivent jamais de sorts en retour. Kalaan ne semble pas s'impliquer dans les affaires du monde. Cette divinité ne peut **PAS** être priée pour incanter des sorts. Kalaan semble être respecté ou craint par tous les autres dieux.

Alliés/amis : Probablement tous les autres dieux.

Ennemis, symbole, astre, animal sacré : n/a.

11. *Le scénario et le jeu*

Cette section explique le déroulement général d'un scénario et ce qu'il est permis, suggéré ou déconseillé d'y faire pour en tirer le maximum de plaisir.

11.1. *Scénario*

Un scénario dure typiquement environ 42 heures. Il est en général organisé autour d'un thème précis et peut se terminer de diverses façons, selon la tournure des événements. Vous n'êtes pas obligé de vous impliquer à fond dans ce scénario principal (bien qu'il se puisse que vous n'ayez pas le choix). Considérez cependant ce scénario comme l'événement le plus important à se dérouler à ce moment-là sur ce coin du monde. Vous ne pouvez pas l'ignorer complètement. Tout comme vous ne pourriez pas, par exemple, ignorer complètement une guerre qui ferait rage dans votre ville, sans nécessairement vous battre vous-même. La plupart du temps, les activités organisées par L'AJJRO durent une fin de semaine et comprennent un scénario. Le tout débute en général vendredi soir vers 19h00 et se termine dimanche en début d'après-midi.

11.2. *Esprit de jeu*

Dans un jeu de rôle et tout particulièrement dans un jeu de rôle grandeur nature, gagner ou perdre n'a aucune importance. Ce n'est pas là le but du jeu. En fait, il serait plus exact de dire que tout les joueurs gagnent s'ils ont du plaisir, car c'est là le véritable objectif : s'amuser en groupe dans un monde imaginaire qui sort de l'ordinaire. En fait, la seule façon de perdre, c'est en ne respectant pas l'esprit du jeu. Le jeu de rôle de L'AJJRO est basé sur la confiance et l'honnêteté de chacun. C'est seulement dans cet esprit que le système peut fonctionner. Évidemment, tout le monde peut faire des erreurs. Par exemple, lors d'un combat, en comptant mentalement ses points de dommage, il est possible de se tromper. L'important est de respecter l'esprit du jeu dans la mesure du possible. Si on se rend compte par après qu'on s'est considéré comme mort quand il nous restait en réalité quelques points de vie, on peut se relever et continuer à jouer. Il ne faut cependant pas mentir et répondre honnêtement, quand quelqu'un prend notre pouls, par exemple. S'il vous semble, pendant un combat, que quelqu'un possède une endurance tellement grande qu'elle paraît louche, vous pouvez le lui faire remarquer par un commentaire hors-jeu. Si la personne vous assure qu'elle ne triche pas, faites-lui confiance et croyez-la. On devrait toujours accorder le bénéfice du doute aux joueurs. Dans les cas évidents de tricherie, cependant, on vous conseille d'avertir les organisateurs. Gardez également à l'esprit que, dans ce jeu, il y a nécessairement des conflits occasionnels entre les personnages. Les autres joueurs doivent aussi jouer leurs personnages et si l'un d'entre eux attaque, vole, insulte ou ment à votre personnage, ne le prenez pas trop mal; la personne ne fait probablement que jouer son rôle. On a déjà vu des personnages s'insulter allègrement et se traiter de tous les noms pendant le scénario quand les joueurs qui les interprétaient étaient en fait les meilleurs amis du monde. Pardessus tout, rappelez-vous toujours que ce n'est qu'un jeu. Sachez donc faire la différence entre la réalité et la fiction.

11.3. *Couchers et repos*

Vous pouvez dormir dans des tentes (non fournies) au moment où vous voulez. Les tentes n'ont pas besoin d'avoir un aspect médiéval, quoique vous soyez invités à les décorer avec des drapeaux, bannières, etc. Vous pouvez installer celles-ci avec d'autres et former un campement, ou bien vous pouvez vous installer à part. Vous pourrez être attaqués en pleine nuit et vous pourrez organiser vous-même des attaques nocturnes surprises (sauf entre 3h et 7h). Pendant qu'un joueur dort, son personnage récupère des P.V. et des P.M. automatiquement. Les P.V. sont récupérés au rythme de 1 P.V. par 10 minutes de sommeil (6 P.V. par heure de sommeil). Les P.M. sont récupérés, comme lors de la méditation, au rythme de 1 P.M. par 4 minutes de sommeil (15 P.M. par heure). Il n'y a pas de couvre-feu, mais entre 3h et 7h du matin, il est interdit de forcer quelqu'un à sortir de sa tente pour se battre. Par contre, il est toujours permis de cambrioler en jeu un personnage. Si celui-ci a en sa possession un item qui vous intéresse, il doit vous le donner. Pour ceux qui préfèrent ne pas se faire réveiller, il est conseillé de laisser toutes ses possessions en jeu à l'extérieur de sa tente.

11.4. *Repas*

À moins d'avis contraire, vous devez fournir toute la nourriture que vous mangerez pendant les scénarios. Vous pouvez apporter des glacières et des poêles de camping. Le jeu n'est pas arrêté pendant les repas. Vous devez donc continuer à jouer vos rôles pendant ceux-ci. Essayez cependant de ne pas empêcher les autres joueurs de manger sous prétexte que votre personnage est hostile aux leurs.

11.5. *Feux*

Il est interdit de faire des feux ailleurs qu'aux endroits désignés à cette fin. Dans certaines circonstances, comme par exemple lorsque les conditions sont particulièrement sèches, il se peut qu'on vous interdise de faire des feux même à ces endroits. Les feux montrant une flamme vive ne doivent pas être laissés sans surveillance pendant plus de quelques minutes. À la fin de chaque partie, vous devez éteindre complètement le feu à votre campement, de sorte à ce qu'il ne produise plus de fumée et que les cendres soient humides et froides au toucher.

11.6. *Équipes*

Si vous voulez, vous pouvez former des équipes. En fait, votre aventure sera certainement plus agréable si vous êtes réunis en petits groupes que si vous restez seul. Essayer de trouver des personnages compatibles qui pourraient vouloir s'associer avec le vôtre. Une fin de semaine de jeu de rôle grandeur nature peut être un excellent moyen de rencontrer des gens avec les mêmes intérêts que vous. Il se peut que, pour les besoins de certains scénarios particuliers, on vous demande de former des équipes d'une taille définie (ex : une armée). Parfois, les équipes trop grosses seront séparées en équipes plus petites afin éviter de trop gros déséquilibres des forces. N'oubliez pas, quand vous choisirez vos alliés, que les races et les religions tendent à se rassembler plus particulièrement entre eux.

11.7. *Initiatives personnelles des joueurs*

Les scénarios de L'AJJRO sont toujours malléables et peuvent prendre plusieurs tournures inattendues, souvent même pour les organisateurs eux-mêmes. N'hésitez pas à prendre des initiatives si vous croyez que cela pourra rendre votre aventure et celle des autres plus agréables. Servez-vous de votre imagination. Demandez à l'aubergiste, au marchand ambulant ou au forgeron s'il n'aurait pas un travail à vous confier ou s'il ne connaîtrait pas quelqu'un qui en aurait un. Devenez mercenaire ou garde du corps. Vous pouvez aussi créer un commerce. Vendez des objets: potions, armes volées, etc. Vendez des services: renseignements, lecture de textes aux analphabètes, guérisons, etc. Fondez une guilde de voleurs ou une petite armée de guerriers. Faites des pourparlers et des alliances avec d'autres équipes. Organisez des campagnes et des raids. Déclarez une clairière ou un pont votre propriété et exigez des droits de passage. Devenez un robin des bois qui vole aux riches (vous pourrez décider plus tard si vous voulez vraiment donner aux pauvres). En d'autres mots, si l'aventure ne vient pas à vous (du moins, pas assez vite à votre goût), alors allez vous-même à l'aventure. Mettez à votre profit les temps morts entre

les moments importants du scénario principal. N'oubliez pas, vous n'assistez pas à une pièce de théâtre mais à un jeu totalement interactif. Participez! Les organisateurs ne sont pas les seuls responsables de votre plaisir de jouer. Si vous restez continuellement à votre campement à vous ennuyer en attendant que l'action ne vienne à vous, vous êtes peut-être aussi vous-même à blâmer!

11.8. Distinction entre un joueur hors-jeu et un personnage non visible en jeu

Voici trois signes à reconnaître et identifier.

*** Bras levé et main en poing : Hors jeu**

Lorsqu'un personnage est « hors-jeu », il doit se promener avec au moins un bras en l'air, le poing fermé. Si vous voyez quelqu'un ainsi, ignorez-le. Il ne représente pas un personnage réel. Ceci concerne surtout les personnages non joueurs mais il se peut que vous en ayez besoin. Par exemple, pour demander des explications à propos d'un règlement, pour décrire l'effet d'un sort ou encore si vous avez une envie pressante d'aller à la toilette pendant que votre personnage est mort. Il est cependant interdit d'utiliser un hors-jeu pour sortir son personnage d'une situation fâcheuse. Évidemment, le jeu doit être arrêté pour toute situation d'urgence mettant en jeu la vie, la santé ou la sécurité des joueurs, mettant ainsi tous les personnages hors-jeu jusqu'à ce que la situation soit réglée. Les cadavres ne sont pas des personnages hors-jeu, car on peut les fouiller, les détrousser, les transporter et les surveiller.

*** Bras levé et paume ouverte : Invisibilité**

Un personnage devient invisible grâce à une potion ou un sort (inclus le sort changement de plan éthéré). Les personnages invisibles se promènent avec le bras dans les airs et la paume ouverte pour signifier qu'ils ne sont pas visibles. Les autres personnages voyant un tel personnage, doivent ignorer un tel personnage. Par contre ces personnages font parfois du bruit qui est bien réel. Certaines compétences ou sorts permettent de voir les personnes qui ne sont pas visibles normalement. Les personnes ayant ces compétences ou sorts sauront qu'ils peuvent voir le personnage invisible quand même. Ce signe est « en-jeu », c'est-à-dire que la main levée et la paume ouverte doit être maintenue pendant toute la durée de l'effet et qu'elle ne peut pas être utilisée pour autre chose qui nécessite une toute autre configuration de la main (ex : tenir une épée). Baisser le bras ou fermer le poing entraîne la fin de l'effet.

*** Bras en croix sur la poitrine: Protection magique**

Un personnage ayant les bras en croix sur leur poitrine signifie une protection magique quelconque. Vous devez interagir avec eux pour voir de quoi il s'agit, mais ils sont encore visibles. Ce signe est également « en-jeu », c'est-à-dire que les mains ne peuvent pas être utilisées pour autre chose (ex : écrire) au risque de terminer l'effet de la protection. Dans le doute renseignez-vous pendant le jeu.

IMPORTANT : Ces signes sont présent en-jeu et hors-jeu. Le personnage fait donc réellement les signes, ce qui lui enlève l'accès à une ou les deux mains. Par exemple, un personnage invisible ne peut se battre avec une arme à deux mains.

11.9. *Endroits hors-jeu*

Notez que la toilette et les tentes des joueurs sont hors-jeu, ce qui ne signifie aucunement que vous ayez le droit de vous y cacher pour éviter une confrontation. Un personnage joueur ou non joueur peut vous sommer d'en sortir, ce que vous êtes tenu de faire dans un délai raisonnable. Il y a généralement aussi un endroit sur le terrain où les organisateurs et personnages non joueurs se rencontrent pour échanger des informations, changer de costume, organiser les quêtes, etc. Cet endroit, habituellement appelé le camp des personnages non joueurs, est hors-jeu. Il vous sera désigné sur demande au début de la partie. L'accès à cet endroit est interdit aux personnages joueurs en tout temps (sauf pour blessures et autres circonstances très particulières).

11.10. *Commentaires hors-jeu*

Si vous avez un commentaire à formuler pendant le jeu en tant que joueur et non en tant que personnage, mentionnez qu'il s'agit d'un commentaire hors-jeu. Essayez cependant autant que possible d'éviter ce genre de commentaire. On encourage fortement les participants à jouer leur rôle 24 heures sur 24. Essayez plutôt de trouver un moyen de faire dire ce que vous avez à dire par votre personnage au lieu de constamment « sortir » du jeu. Un exemple de commentaire hors-jeu utile (et souvent utilisé) est le fait de demander à un personnage étendu sur le sol, en lui touchant le cou ou les poignets, s'il a encore un pouls. Sa réponse, un autre commentaire horsjeu, nous permet de savoir s'il est mort (pas de pouls) ou encore vivant (présence d'un pouls). Si quelqu'un vous fait un commentaire hors-jeu, vous devez écouter celui-ci, c'est peut-être quelque chose d'important ou qui concerne directement votre personnage. Par contre, si quelqu'un fait un commentaire hors-jeu non-pertinent, ramenez la discussion en jeu. Évidemment, si quelqu'un se blesse réellement ou si la santé ou la sécurité des joueurs est en péril, le jeu doit absolument être arrêté jusqu'à ce que le problème soit réglé. Lorsqu'une personne se promène avec une main levée et le poing fermé cela veut dire qu'il est hors jeu. Il n'est pas permis d'utiliser cette règle sans raison valable.

11.11. *Personnage non joueur*

Les personnages non joueurs travaillent pour L'AJJRO ou les organisateurs du GN afin de faire rouler le scénario. Ils jouent les rôles de monstres et de personnages divers et peuvent être très utiles pour vous guider ou vous aider. En effet, ils connaissent habituellement une partie de l'intrigue du scénario et peuvent souvent faire des choses qu'aucun personnage joueur ne pourrait faire. De plus, vous pouvez les considérer comme des organisateurs et des arbitres et leur rapporter tout problème. Vous pouvez leur demander de vous expliquer comment appliquer certains règlements dans certaines situations particulières. Dans un cas où les règlements peuvent être interprétés de plusieurs façons, ce sont eux qui ont le pouvoir de trancher. Leurs décisions sont irrévocables.

11.12. *Capture d'un personnage*

Il est permis de capturer un personnage et de le garder prisonnier, mais il est essentiel que cela se fasse dans le respect du joueur capturé. La capture peut être faite dans plusieurs circonstances. Par exemple: si le personnage se rend de son plein gré, s'il est comateux, assommé ou bien mort. Les personnages capturés peuvent être « attachés » de façon symbolique avec de vraies cordes ou d'autres sortes de liens (faites des boucles faciles à défaire). Il est aussi permis de bâillonner un personnage pour l'empêcher d'incanter des formules ou d'appeler à l'aide. Dans le cas d'un bâillon, celui-ci devra être attaché de façon très serrée. L'important est de se rappeler que ce n'est pas le joueur qu'on attache réellement mais le personnage uniquement. Il est donc interdit de faire de véritables noeuds et le joueur attaché devrait être capable de se libérer de ses liens et bâillons en tout temps en les laissant glisser. Le personnage capturé, quant à lui, doit considérer ses liens comme réels. Il ne peut donc pas se sauver même si ses liens sont en réalité purement symboliques. S'il a les pieds attachés, il ne peut pas marcher. S'il a les mains attachées et/ou s'il est bâillonné, il ne peut pas lancer de sorts. Il ne peut pas non plus appeler à l'aide s'il est bâillonné. Il existe seulement deux exceptions où un personnage peut se libérer par lui-même. La première, c'est quand ce personnage possède la compétence « Contorsion » (voir le Manuel des Compétences). Dans ce cas, le joueur peut se libérer en tout temps de ses liens. Il suffit seulement que l'occasion se présente (quand tous ses ravisseurs sont occupés ou qu'ils ont le dos tourné, par exemple). Notez que le sort « Liens ensorcelés » (voir le Grimoires des sorts) empêche ce genre de fuite. La deuxième, c'est quand un personnage attaché est laissé sans surveillance (sans personne à cinq mètres ou moins de lui) pendant au moins dix minutes. On considère alors qu'il a réussi à se débarrasser de ses liens par lui-même en les brisant ou en les dénouant.

11.13. *Coups bas à d'autres joueurs*

Il est toujours possible de faire des coups bas à d'autres joueurs. Par exemple, achever les blessés ou les comateux, mais attention, car si vous vous faites une mauvaise réputation, vous risquez de vous faire de nombreux ennemis en jeu (et peut-être même hors-jeu). De plus, si les organisateurs entendent dire qu'un joueur montre trop souvent ce genre de comportement lâche et déloyal, il est possible que son personnage reçoive la visite d'une tribu d'orques noirs en colère ou encore qu'il fasse mettre sa tête à prix par le seigneur des lieux. N'oubliez pas que les autres joueurs ont eux aussi payé pour participer et que personne n'aime perdre son personnage rapidement et sans raison valable. De toute façon, un personnage mort n'est pas plus facile à détrousser qu'un personnage dans le coma ou assommé. En bref, l'important est de respecter les autres joueurs.

**N'OUBLIEZ PAS QUE LE PLUS IMPORTANT EST QUE TOUS AIENT DU
PLAISIR PENDANT L'ACTIVITÉ.**

Annexes : Économie dans les GN

A1 : Valeur des monnaies d'échange

A1.1 : Pièces de monnaie

1 pièce de cuivre = 1 écu (environ 1 dollar dans la vraie vie)

1 pièce d'argent = 5 écus ou une sesterce (environ 5 dollars dans la vraie vie)

1 pièce d'or = 25 écus ou une couronne (environ 25 dollars dans la vraie vie)

A1.2 : Lingots

Fer (cuivre/nickel/fer/etc.) ~ 60 écus

Argent ~ 500 écus

Or ~ 2500 écus

Sodalite ~ 2000 écus

Mithril ~ 5000 écus

A1.3 : Pierres précieuses

Diamant ~ 400 écus

Émeraude ~ 300 écus

Rubis ~ 200 écus

Saphir ~ 150 écus

Topaze ~ 100 écus

Opale noire ~ 50 écus

Note : À l'extérieur des grandes villes, les lingots et pierres précieuses les plus chères sont souvent plus difficiles à échanger que les items de moindre valeur. Les marchands n'ont pas nécessairement assez de monnaie et ils ne veulent pas nécessairement se promener avec des items d'aussi grande valeur sur eux.

A2 : Liste de prix approximatifs

A2.1 : Bombance

- Repas (pour une personne)

Mauvaise qualité : 1-2 écus

Qualité moyenne : 2-6 écus

Bonne qualité : 3-10 écus

Festin : 10-50 écus

Collation : 1 écu

- Breuvage (une consommation)

Eau : gratuit

Boisson non-alcoolisée : 1-3 écus

Boisson alcoolisée commune : 1-3 écus

Boisson alcoolisée spécialisée : 5-50 écus

A2.2 : Potions

- Herbes à potion : 2 à 5 écus

- Herbes conservées : 2 à 15 écus

- Composé alchimique

Puissance 1 : 2-8 écus

Puissance 2 : 5-12 écus

Puissance 3 : 8-25 écus

A2.3 : Lecture/traduction de texte

- Commun : gratuit-2 écus

- Autre langue : 1-3 écus

- Langue rare ou difficile : 2-10 écus

- Langue ancienne : 5-20 écus

A2.4 : Équipement (vente/achat)

Note : la valeur varie avec la solidité, l'état général, les matériaux utilisés, la qualité des décorations, l'esthétisme, etc.

- Armes :

Type A (de jet) : 5-9 écus

Type B (courte) : 10-20 écus

Type C (moyenne) : 25-60 écus

Type D (longue) : 50-80 écus

Type E (longue tenue au milieu) : 30-50 écus

Type F (manche long) : 40-70 écus

Type G (fouet) : 10-20 écus

Type H (jet, propulseur manuel) : arme: 15-30 écus, projectiles : 2-4 écus

Type I (jet, propulseur mécanique) : arme: 15-40 écus, projectiles : 2-4 écus

- Armures :

Type 1 : 3-5 écus par P.A. de la pièce d'armure

Type 2 : 4-7 écus par P.A. de la pièce d'armure

Type 3 : 7-10 écus par P.A. de la pièce d'armure

- Bouclier :

Petits : 30-100 écus

Grands : 180-280 écus

- Trousse de crochetage :

De base : 10-20 écus

Intermédiaire : 20-40 écus

De qualité : 40-70 écus

A2.5 : Équipement (réparation)

- Armes : 3-6 écus par point de dommage réparé

- Armure :

Type 1 (cuir) : 1 écu par 3 à 5 P.A. réparé, arrondi à la baisse

Type 2 et 3 (métal) : 1 écu par 2 à 4 P.A. réparé, arrondi à la baisse

- Bouclier :

De poing : 3-6 écus

Petit : 4-8 écus

Grand : 5-10 écus

Tour : 6-12 écus

A2.6 : Premiers soins

1-3 écus

A2.7 : Magie

- Sorts (ex: guérison, enlèvement d'une malédiction, régénération, etc.) :

Niveau 1 : entre 2 et 10 écus

Niveau 2 : entre 5 et 15 écus

Niveau 3 : entre 10 et 40 écus

Niveau 4 : entre 40 et 600 écus

- Parchemins magiques :

Vierge (sans sort) : 8-16 écus

Mineur : ajouter le prix du sort (voir ci-dessus)

Majeur : prix du mineur multiplié par 3.

- Objet magique :

Mineur, à utilisation unique : 20-150 écus (selon l'effet)

Mineur : entre 100 et 300 écus (selon l'effet)

Moyen : entre 200 et 1500 écus (selon l'effet)

Majeur : entre 1000 et 15 000 écus (selon l'effet)

Artéfact : entre 10 000 et 200 000 écus (selon l'effet)

Note : Si un objet magique est unique, sa valeur est souvent de 150% de la valeur indiquée. S'il est très spécialisé et que son utilisation est limitée, elle est souvent de 75% de la valeur indiquée.

- Runes

o Type I - 20 écus

o Type II - 40 écus

o Type III - 60 écus

o Type IV - 70 écus

A2.8 : Emplois (à long terme)

- Mercenaire (garde du corps personnel) : 1-2 écus par heure

- Mercenaire (guerrier, soldat, milicien) : 2-3 écus par heure

- Mercenaire (missions dangereuses) : 3-10 écus par heure

- Négociateur/diplomate : 2-3 écus par heure

- Scribe : 2-3 écus par heure

- Messager : 1-2 écus par heure ou par message

- Écuyer/homme à tout faire : 1-2 écus par heure

A2.9 : Primes et récompenses

- Criminel/monstre mineur : mort : 5-30 écus, vif : 5-60 écus
- Criminel/monstre majeur : mort : 10-60 écus, vif : 10-180 écus
- Criminel/monstre très dangereux : mort : 20-100 écus, vif : 20-500 écus
- Retrouver un objet perdu : très variable, 1-1000 écus, selon la valeur de l'objet et la difficulté de la tâche.

Note : Toutes les valeurs sont approximatives et peuvent fluctuer considérablement selon l'offre et la demande et plusieurs autres circonstances.

A3 : Quantité de métal requis pour fabriquer une arme ou un bouclier

Catégories	Quantité de métal requis
A- Arme de jet et flèches	1/8 lingots
B- Arme courte	1/4 lingots
C- Arme moyenne	1/2 lingots
D- Arme longue	1 lingots
E- Arme à manche long	1 lingots
F- Arme longue tenue par le milieu	1 lingots
H- Arme de jet à propulseur manuel	1/2 lingots
I- Arme de jet à propulseur mécanique	1/2 lingots
Bouclier de poing	1/4 lingots
Bouclier petit	1 lingots
Bouclier grand	2 lingots
Bouclier tour	4 lingots
Armure (métal)	1 lingot pour 4 P.A