Règles Campagne militaire – A l'Ombre du Roi Cornu

La majeure partie de ces règles provient du Jeu Mythodea et de Mittelande mais aussi des règles de la Geste des Dragons (de David Février) et des règles de magie/prêtrise de la GFF (Armel Mansard).

Qu'est ce que le GN ?

Le Jeu de Rôles Grandeur Nature (souvent abrégé GN) est plus qu'une simple évolution du jeu de rôles sur table, c'est aussi un héritier des « Murder Parties » nées au début du XXe siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste.

Au delà d'un jeu, c'est une activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma. A ceci près qu'ils en sont tous les acteurs, improvisant dans le cadre d'un scénario interactif qu'ils découvrent en direct et qui est mis en scène par l'association organisatrice de l'évènement. Riche, diversifié, créatif, c'est un monde que les membres de la Fédération Française du Jeu de Rôles Grandeur Nature vous invitent à découvrir.

Rencontres, découvertes, aventure, action, culture, amusement, telles sont les composantes qui s'offrent aux joueurs qui peuvent trouver, selon les scénarios et la mise en scène, les différents éléments qui correspondent à leurs goûts : Du Nom de la rose à Indiana Jones, de Conan le Barbare à Arsenic et Vieilles Dentelles ou de la Guerre des Etoiles à la Folie des Grandeurs, il y a, comme au cinéma, la possibilité d'exploiter une infinité de thèmes et d'univers et de plaire à tous les publics. Alors, prêts pour l'aventure ? Sources : fedegn.org

Quel est le but de ce jeu ?

Ce GN, qui vous est proposé, est défini comme une « campagne militaire ». Le jeu est composé d'une démarche Immersive avec une logique de décorum et de costumes poussés. Nous préconisons une Ambiance para-historique, de camp sur le temps d'un week-end. Même si le jeu se compose d'un enchainement logique de missions, vous devrez tenir votre rôle.

Les notions importantes :

Time In : début du jeu.
Time Out : fin du jeu.
Carton Jaune : distribué par les ZORGAS, il sanctionne une faute moyenne, du style : frappe trop fort, frappe trop vite, vise la tête ou ne fait pas attention (…). Invite le joueur à se calmer un peu. Le dit joueur peut continuer à jouer.
Carton Rouge : distribué par les ZORGAS, sanctionne une faute grave. Le joueur doit immédiatement quitter l'action de jeu et attendre que le ZORGA vienne le voir et lui permette de rejouer. Si le joueur ne respect pas ces indication, il peut se voir exclu du GN. Un carton rouge peut être donné par exemple dans les cas suivants : triche répétée d'un joueur, se bat sans armes, ne joue pas ces blessures…
Time Freeze : Arrêt du jeu pour des raisons de sécurité (un blessé, etc.…). Toutes les actions de jeu doivent être suspendues et les joueurs doivent attentivement écouter et suivre les consignes. Le jeu reprend après l'accord des ZORGAS.

Code des couleurs :

Il y a plusieurs couleurs en jeu qui ont des significations particulières. Ce sont les plus souvent des écharpes ou des bandeaux qui sont porté sur une partie du corps ou fixé à des objets. Ils vous sont donnés à titre indicatifs et peuvent ne pas apparaître pendant la campagne militaire.
Rouge : cette couleur signifie que l'objet ou l'arme est magique.
Bleu : une personne qui porte un bandeau bleu (de manière visible) est protégée par une armure magique.
Ruban balise de chantier (blanche et rouge) : indique un endroit dangereux et/ou interdit d'accès au joueurs. Il est important d'en tenir compte, pour des raisons évidentes de sécurité.

Abréviations :

PV : Points de vie
PC : Points de compétences.
ZORGAS : Les organisateurs, s'occupent de l'organisation et de la logistique. Ils sont pleinement intégrés au jeu et chaque groupe a un orga attitré. Il vous sera dénoncé lors du Briefing qui aura lieu avant le jeu.
PA : Point d'armure. Point que l'ont obtient par le port d'une armure et qui protège des coups.

Fair-play et Sécurité

Attention : **La campagne militaire est basée en grande partie sur l'action et donc le fair-play est indispensable ! Car sans ça le jeu n'a pas de raison d'être, un guerrier qui ne compte pas ses points de vie remportera chaque mission, donc cela n'a aucun intérêt ☹… Toute personne ayant pour habitude de se rajouter un grand nombre de points de vie n'a aucune raison de venir. Si elle vient quand même, si elle est remarquée, elle ne sera plus réinvitée aux prochaines éditions.**

Le site où seront les camps est dans un *domaine privé : Le domaine du Château du Bois de la Roche*, donc il est indispensable de laisser le terrain *propre* après notre départ si on veut avoir une chance de pouvoir le réutiliser, le terrain nous étant gentiment *loué pour la première fois (car c'est un essai).*

De manière à éviter certains accidents, nous préférons insister sur certaines choses à ne **pas** faire !

- Chaque joueur doit éviter/empêcher les situations dangereuses pour lui et les autres !
Tous les joueurs sont soumis à ce principe et se doivent d'arrêter leurs actions (Time freeze) si celle-ci se développent en une situation potentiellement dangereuse pour soi ou autrui.

- Toutes les armes devront avant le début du jeu être validées par les organisateurs suivant les critères de Jeu en Grandeur Nature. Ils seront contrôlés par les ZORGAS et acceptées ou refusées avant d'être utilisées dans le jeu. Les armes qui ne sont pas acceptées par les ZORGAS ne peuvent en aucun cas être utilisées en jeu.

- Chaque joueur est tenu de faire contrôler toutes ces armes par les ZORGAS. Toute arme ne correspondant pas aux critères ou endommagée en cours de jeu peut être retirée du jeu.

- De manière générale, il est interdit **de porter des coups à la tête, aux parties sensibles, ou encore de porter des coups d'estoc** (coups portés avec la pointe de l'arme) quelle que soit l'arme utilisée ! De même il est interdit de combattre sans armes. Nous sommes dans un contexte de jeu de simulation, qui ne doit pas conduire à des blessures réelles.

- Pour les arcs, et arbalètes il est interdit **de tirer trop prêt**. Nous avons pu constater que sinon cela pouvait vite devenir douloureux en fonction de l'arc ! **Si vous jugez que le tireur est trop prêt, prévenez-le.** Les joueurs sont responsables et doivent mesurer la force avec laquelle ils tirent. Soit, plus ils sont proches de leur cible, moins ils tirent fort.

- Il est interdit **de parer une flèche avec une arme**. Même si cela semble possible, il y a un risque de casser la flèche et gare aux éclats de bois ! Les boucliers ont été inventés pour ça !

- Il est interdit de **charger avec un bouclier en avant**. Tout comme, nous le rappelons, tout contact physique simulant un combat est interdit.

- Faites attention lors des combats à des endroits qui peuvent être dangereux et s'il le faut, faites une pause dans le combat et décalez vous dans une zone sans danger.

- En cas de blessure, bien évidement on arrête tous les combats autour ! Une trousse de secours sera à disposition au camp des ZORGAS.

Aucune arme réelle n'est autorisée dans le jeu, cela comprend aussi les couteaux pour les grills ou truc dans le genre. Ces objets sont à laissé près du lieu de repos (de la tente) et ne doivent en aucun cas être pris avec soit dans le jeu.

Même si pour certains ces règles semblent évidentes, nous préférons quand même les préciser.

PS **: Il est à noter que les ZORGAS (abréviation pour « organisateurs ») ont toujours raison et que leurs compétences sont imparables !**

La remise en question ou le non respect des ces consignes de sécurité conduira le joueur à être exclu du jeu.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Partant du concept ***« tu peux faire ce que tu peux représenter »,*** ce règlement introduit aussi une balance, par un système de point (Notamment pour les armures ou PA).

Pour cette campagne militaire vous serez soit Humain ou d'origine Elfique.

- Habitants ou « locaux » du château du Bois de la Roche.

La compagnie Caradoc a pour objectif de s'installer et tenir position dans les terres. Cette terre a déjà été abandonnée par le passé et elle garde des traces de la présence de gens ayant habité les lieux.

Les elfes sylvains d'Elthin Cerïn sont des elfes locaux ayant toujours habités ces contrées.

Le règlement est valable pour tous les personnages

De base, tout personnage dispose de 3 points de vie (PV), auquel se rajouteront les points d'armure (PA), d'un équipement personnel.

En plus, il dispose de 10 points de compétences (PC) qu'il peut répartir comme il le souhaite.

Les points non dépensés ne sont pas transmissibles à d'autres joueurs.

A votre accueil, vous aurez une petite fiche de rôle attribuée (les grandes lignes de votre personnage et sa raison d'être présent pendant cette campagne militaire) Ce rôle vous l'avez défini ou nous vous l'avons concocté.
Par contre, chaque joueur peut donc, indépendamment du fait qu'il joue un mage, un prêtre, un guerrier, un rôdeur, un chaman, etc. librement choisir quel sort, compétence ou potion son personnage maîtrise.
L'ensemble des compétences est au choix du joueur. Seuls les elfes ont une compétence spéciale pour palier les Point d'Armures que les caradocs porteront.
De plus, libre au joueur d'introduire du rôle-play dans sa connaissance en certaines compétences ou de définir des limitations caractéristique à son personnage.

LA VIE ET LA MORT

Un personnage à 0 PV (points de vie) s'effondre et ne peut plus rien faire. Il est agonisant et doit rester au sol durant les 5 minutes suivantes. Une aide adéquate peut lui être apportée (premier soins, etc.) dans les 5 minutes afin qu'il puisse se relever dans la phase de jeu/mission. Si aucun ne lui est apporté dans ce laps de temps, il peut se mettre à l'écart et attendre discrètement la phase de jeu suivante. Il est alors considéré dans le COMA. En cas de besoin, levé le point pour indiquer que vous êtes hors jeu.

Il est interdit de simuler une agonie ou un COMA et tout personnage au sol est considéré comme tel.
Il est possible d'achever un adversaire en lui posant une lame sur la gorge pendant 30 secondes, puis en déclarant sadiquement "**achevé**" en mimant la sauvagerie nécessaire à cet acte peu chevaleresque.

PHASES DE JEU : LES MISSIONS

Les groupes vont se retrouver et s'affronter au cours de plusieurs phases de jeu. Chaque phase correspond à un mini-scénario qui sera expliqué juste avant de commencer.

Début de phase
A la suite des nombreuses altercations, le joueur aura la possibilité avant chaque mission de se faire soigner, réparer son armure…
En cas de COMA dans la mission (si le joueur est toujours à 0), le personnage devra se faire soigner impérativement avant la prochaine mission. Sinon, il commencera cette nouvelle mission à 1 PV.

Fin de phase
Une mission se termine lorsque tous les objectifs spécifiques d'un groupe sont remplis et/ou par manque d'adversaires, qu'ils aient fuit ou qu'ils soient tous agonisant. La fin d'une phase est toujours signalée par votre ZORGA et vous ne devez pas arrêter de jouer de votre propre chef, car des événements « surprises » peuvent apparaitre à tout moment.

COMBAT

Il n'est possible de combattre qu'avec des armes qui ont passé le check arme.

- Les coups à la tête et dans les parties génitales sont interdits. (Également à la poitrine pour les femmes).
- Les Coups d'estoc (avec la pointe) sont proscrits.
- Chaque arme à une main fait un point de dégât
- Certaines armes à deux mains (définie par les ZORGAS) peuvent faire deux points de dégâts et briser les boucliers.
- Les armes de jets (couteau, hache) font 1 point de dégât.
- Les points de dégât sont d'abord déduis aux points d'armure puis aux points de vie.
- Les armes de traits blessent automatiquement en traversant l'armure.

Coups comptés comme « nuls »

- Coups trop rapides, dit « mitraillette » (ne compter que la première touche).
- Pour les ambidextres, les coups simultanés ne comptent que pour un.

EQUIPEMENT

EQUIPEMENT Minimum NECESSAIRE

Les tentes :

- Pas de tentes modernes sur camp (nous trouverons un autre lieu pour ces tentes)
- Privilégier les tentes de type obelink - sahara, les tentes bricolés maison ou le plus « chic et cher » les tentes Médiévales (Fam West).

Le mobilier :

- Les coffres sont les bienvenus.
- Privilégier Les tabourets en bois et la table à tréteau.
- L'éclairage devra être uniquement composé de bougies ou lanternes.

Le repas :

- Un point feu hors sol sera mis en place le samedi soir pour la cuisson des aliments.
- Amenez vos braséros ou vos lanternes.
- Les emballages sont interdits (cartonnettes, cannettes de Kro, sac de charbon,...)
- N'hésitez pas à réaliser vos étiquettes parcheminées de breuvages.
- A amener le pain et la charcutaille dans un linge ou une écuelle en bois.

Le costume :

Il est de rigueur sur le camp. Une certaine qualité de costume est demandé aux joueurs, un costume jeans et pull bombé en argent sera refusé, par exemple. Pour les chaussures prenez de préférence des bottes en cuir, sandales, ...Pas de baskets. Les "clarcks" sont des chaussures très proches des poulaines par exemple.
Si vous ne possédez pas de costume adéquate, n'hésitez pas à nous en faire part, nous pourrons toujours essayer de vous trouver un petit quelque chose.

Il faut prendre quoi d'autre ?

• vos armes, armures et autres accessoires de jeu.
• Son Matériel de couchage, duvet, couvertures… N'oubliez pas que les nuits sont fraiches !
• Son nécessaire pour ripailler : corne, gobelet ancien, bock, assiette en bois, couverts rétro
• Au moins 3 rouleaux de bandage pour simuler au minimum la compétence soins.
• Une gourde médiévale (ou camouflée).
• Une montre (qui sera camouflée lors du jeu).
• Un crayon, une bourse ou une besace.

Les Armes et Armures utilisables ne dépendent pas de la classe du personnage. Libre à chacun de s'équiper comme il le désire :

ARMES

Armes courtes (- de 50 cm)	1 Dégât
Armes simples supplémentaire (- de 90 cm)	1 Dégât
Armes bâtardes (de 90 cm à 1m10 inclus)	1 Dégât
Armes à deux mains (de 1m10 à 1m40)	1 Dégât
Armes d'hast (plus d'1m40)	1 Dégât
Armes de trait (Arc ou Arbalète)	1 Dégât – Passe les armures
Armes de jet (Dagues, hache de lancer,…)	1 Dégât
Armes exceptionnelles à deux mains	2 Dégâts (sur check/recommandations des ZORGAS)

Armes de jet :

Les flèches et les carreaux ne sont pas réutilisables durant la même phase après les avoir tirés.

Balistes et petits armes de siège :

Les projectiles des grandes armes de jets occasionnent un dégât direct (PV). Ils brisent aussi les boucliers mais n'occasionne pas de dégât au membre qui le porte. Cette catégorie contient toutes les armes qui nécessitent au moins deux servants ou qui peuvent tirer au moins deux projectiles à la fois. Seuls les organisateurs pourront définir si oui ou non vos armes sont des armes de siège.

Armes de sièges :

Une personne touchée au torse par un projectile d'une arme de siège perd tous ces points de vie, tombe dans l'inconscient et se met à se vider de son sang. Elle tombe dans le COMA si aucune aide adéquate (premiers soins etc.) ne lui est immédiatement fournie dans les 5 minutes. Aucun type d'armure ne peut la protéger contre cela, ni la capacité de régénération.
Si le projectile d'une arme de siège touche un membre, celui-ci est arraché. S'il touche un bouclier, celui-ci est détruit est le membre qui le porte réduit en bouilli (le membre est perdu). Dans tous les cas. La personne s'évanoui et se vide de son sang en 5 minutes si des soins adéquates ne lui sont pas prodigué (premiers soins, etc.).
Il est important ici de jouer l'effet qu'un tel projectile peut avoir, comme l'incapacité d'utiliser un membre jusqu'à ce qu'il soit soigné.
Les armes de sièges sont des armes statiques qui ne peuvent être portée par moins de trois hommes.
Seuls les organisateurs pourront définir si oui ou non vos armes sont des armes de siège.

ARMURES

Les PA (Point d'Armure) ajoutés par l'armure sont localisés. L'armure ne compte que la où elle est portée ! Cela signifie qu'une personne touchée à un endroit ou elle ne porte pas d'armure perd des points de vie !

On compte 7 zones d'armure sur un corps :

- bras gauche,
- bras droit,
- jambe gauche,
- jambe droite,
- torse,
- dos

Casque	empêche d'être assommé
Armure 1 (gambison, cuir souple et fourrures)	+1 PA
Armure 2 (cuir rigide ou renforcé de métal)	+2 PA
Armure 3 (mailles ou écailles)	+3 PA
Armure 4 (semi plates)	+4 PA
Armure 5 (plates complètes)	+5 PA
Petit bouclier (env 60 x 60 cm)	peut encaisser 5 coups avant destruction.
Grand bouclier (plus de 60 x 60 cm)	peut encaisser 10 coups avt destruction.

Note : un personnage ne peut avoir qu'un bouclier à la fois.

Dans le cas de plusieurs couches d'armure, c'est le type d'armure qui recouvre le plus de superficie qui compte en premier, y est ajouté l'autre type d'armure diminué d'un point.
Par exemple, un guerrier portant une armure de plate complète recouvrant l'intégralité de son corps, plus une couche de maille et une couche de gambison, comptera 5 (pour la plate) plus 2 (pour la maille) plus 0 (pour la gambison), soit un total de 7 PA.
Attention, les coups à la tête sont interdits. Les protections à la tête empêchent uniquement les assommements.
Les armures et les boucliers endommagés nécessitent réparation.

ARMURES ELFIQUES

Les armures dites « elfiques » fonctionnent de la même manière qu'une armure normale, si ce n'est qu'elle est attribuée en fonction de la qualité du costume du joueur ou des tatouages, peintures de guerres appliqués sur le guerrier elfique.

COMPETENCES

En générale la règle suivante est valable : tu peux jouer ce que tu es capable de représenter.

Courir très vite, voler ou une force surhumaine sont par exemple ne se laissent que très difficilement incorporer dans un livret de règle car se sont des compétences qui ne sont que très difficilement représentable dans le jeu.
De ce fait, chaque joueur est responsable de jouer de manière raisonnable et convaincante.

Chaque joueur dispose de 10 PC pour la création de son personnage. C'est avec ces dix points que l'on «achète» les compétences et/ou les sorts cités ci-dessous pour créer son personnage :

Compétences	**Coût en PC**
Assommer	3
Premier soins	2
Guérison - Nécessite : Premier soins	3
Médecin - Nécessite : Guérison	5
Régénération 1	5
Régénération 2	10
Histoire et légende	2
Lire et écrire (par langue)	2
Réparation armure cuir	3
Réparation armure métal	3
Réparation de bouclier	3
Fabrication de projectile	3
Points de vie supplémentaires (constructible)Le niveau inférieur est nécessaire pour apprendre le niveau suivant	
Points de vie supplémentaires 1	3
Points de vie supplémentaires 2	5
Magie	10
Réparation Armure Elfique	3

Description des compétences :

Points de vie supplémentaire 1-2 PV (3/5 PC)

Confère au personnage des points de vie supplémentaire, avec le niveau 1, le personnage à 1PV en plus, soit 4 de base. Avec le niveau deux, il en a deux en plus, soit 6 de base (1 point pour le niv 1 + 2 points du niv 2). Il faut donc avoir le niveau précédent.

Compétences Martiales – Utilisable 1 fois par phase :

Assommer (3 PC)

Pour pouvoir assommer quelqu'un, il faut pouvoir approcher par derrière la personne en toute discrétion, sans qu'elle le remarque (sinon la tentative échoue) et faire semblant de frapper doucement l'arrière du crâne avec une arme molle, si possible sans armature, mais en mimant le geste. Il faut joindre le geste à la parole **« Pof ».** Une personne assommée reste inconscient 5 minutes et peut être réveillée en la secouant. Seul un casque protège contre cette compétence.

Compétences de Médecine – Utilisable pendant les temps calmes :

Premier soins (2 PC)

Les premiers soins permettent d'empêcher le patient de tomber dans le coma, s'il est soigné avant les 5 minutes fatidiques : Ce sont les soins de base. Si l'agonisant est soigné à temps, il récupère 1 Point de vie mais reste hors de combat. Il peut se lever, marcher en se trainant, mais ne peut accomplir d'action trop fatigante, comme courir ou se battre. Les premiers soins empêchent l'apparition d'infections, mais ne permettent pas de guérir une blessure.

Si la blessure n'est pas soignée par un sort, une potion, par la compétence guérison ou que la personne blessée ne dispose pas de la compétence régénération, la blessure reste. **Les premiers soins sont représentés par 6 tickets Premiers soins pour l'ensemble du jeu.**

Guérison (3 PC)
Nécessite : Premier soins
Le personnage est en mesure de soigner les blessures de quelqu'un. Une blessure se referme en deux minutes et nécessite dix minutes de soin, mais le blessé ne sera complètement remis sur pied qu'après le temps de guérison passé, c'est-à-dire 10 Minutes. Si le personnage entreprend une activité physique difficile avant la fin de ces dix minutes, comme un combat ou porter une lourde charge, les blessures se rouvrent et doivent à nouveau être traitées. Pour soigner les blessures il est nécessaire d'avoir des pansements, des pommades ou du fil et une aiguille. Elle permet de récupérer un autre Point de vie. Soit 2 points de vie = premiers soins + guérison.
La Guérison sont représentés par 12 tickets Premiers soins pour l'ensemble du jeu.

Médecin (5 PC)
Nécessite : Guérison
Cette compétence permet au personnage de recoudre les membres d'un blessé, de traiter des hémorragies internes ou encore de remettre en place des os brisés. Les temps de guérisons varient selon la gravité des blessures. Pour exercer cette compétence, il est nécessaire de disposer de bandage, de fils et d'aiguilles, de bistouris et d'autres outils chirurgicaux (éventuellement adapté à la race, une massue est un outil chirurgical ork…) Elle permet de récupérer l'ensemble des Points de vie, Soit 3 points de vie minimum ou 5 maximums.
La Médecine est représentée par 18 tickets Premiers soins pour l'ensemble du jeu.

Note sur les compétences :
Les compétences de médecine et de réparation ne peuvent être utilisées durant/et entre les phases de jeu. Mais uniquement pendant les temps calmes (Pas en pleine bataille)

Régénération 1 (5 PC)
Le personnage régénère toutes les 5 minutes d'une blessure et dans la limite d'un point de vie maximum par phase. Après cinq minutes, la blessure s'est refermée toute seule et n'incommode plus le joueur. Un personnage ayant régénération ne peut pas se vider de son sang (ne peut pas tomber dans le coma). S'il perd tous ces points de vie, il tombe comme tout le monde et agonise, mais se réveille après 5 min avec 1 point de vie. Le joueur regagne naturellement 1 PV entre chaque phase.

Régénération 2 (5 PC)
Nécessite : Régénération 1
Le personnage peut régénérer de toutes ses blessures. Il récupère 1 PV toutes les 5 minutes passées sans actions demandant un effort. Après cinq minutes, la blessure s'est refermée toute seule et n'incommode plus le joueur. Un personnage ayant régénération ne peut pas se vider de son sang. S'il perd tous ces points de vie, il tombe comme tout le monde et agonise, mais se réveille après 5 min avec 1 point de vie, puis regagne les suivants normalement. Le joueur regagne naturellement l'ensemble de ses PV entre chaque phase.

Compétences de savoir-faire :

Histoire et légende (2 PC)
Le personnage reçoit des ZORGAS des informations supplémentaires sur le pays dans lequel il se trouve. Parmi ces informations se trouvent des informations importantes pour le jeu.

Lire et écrire (2 PC par langue)
Chaque personnage sait parler sa langue maternelle lors de sa création, ce qui ne signifie pas qu'il puisse la lire ou l'écrire. Pour ce faire, il doit acheter cette compétence. Il devra le faire pour chaque langue.

Compétences de réparation :

Réparation armure cuir (3 PC)- Entre les phases
Le personnage est capable de réparer les armures et autres objets en cuir. Il est en temps normal long et contraignant d'effectuer une réparation, mais pour les besoins du jeu il est possible pour l'artisan de réparer jusqu'à 6 Points d'Armures. Chaque point d'armure prend plusieurs minutes de réparation (10 minutes mini). Il est nécessaire de se lancer dans les réparations au camp et d'avoir des outils adéquats pour ce travail, comme un marteau, une pince. Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant, L'ORGA validera la réparation. Chaque compétence de réparation peut être prise plusieurs fois, et chacune d'entre elle apporte la capacité de réparer 6 PA représentés par des tickets PA.

Réparation armure métal (3 PC)- Entre les phases
Le personnage est capable de réparer les armures et autres objets en métal. Il est en temps normal long et contraignant d'effectuer une réparation, mais pour les besoins du jeu il est possible pour l'artisan de réparer jusqu'à 6 Points d'Armures. Chaque point d'armure prend plusieurs minutes de réparation (10 minutes mini). Il est

nécessaire de se lancer dans les réparations au camp. Il est nécessaire d'avoir des outils adéquats pour ce travail, comme un marteau, une pince. Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant, L'ORGA validera la réparation. Chaque compétence de réparation peut être prise plusieurs fois, et chacune d'entre elle apporte la capacité de réparer 6 PA représentés par des tickets PA.

Réparation de bouclier (3 PC)- Entre les phases
Le personnage est capable de réparer tous les types de bouclier, petit ou grand. Chaque bouclier prend plusieurs minutes de réparation (10 minutes mini). Il est nécessaire de se lancer dans les réparations au camp. Il est nécessaire d'avoir des outils adéquats pour ce travail, comme un marteau, une pince. Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant, L'ORGA validera la réparation.
Il est en temps normal long et contraignant d'effectuer une réparation, mais pour les besoins du jeu il est possible pour l'artisan de réparer un certain nombre de fois des boucliers. Chaque compétence de réparation peut être prise plusieurs fois, et chacune d'entre elle apporte la capacité de réparer 2 petits boucliers OU un grand bouclier.

Réparation Armure Elfique (3 PC)- Entre les phases
Le personnage est capable de réparer les armures elfiques. Chaque point d'armure prend plusieurs minutes de réparation (10 minutes mini). Il est nécessaire de se lancer dans les réparations au camp. Il est nécessaire d'avoir des outils adéquats pour ce travail, comme un pinceau pour les peintures de guerres, de l'encens, un nécesaire de tatouage. Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant, L'ORGA validera la réparation.
Il est en temps normal long et contraignant d'effectuer une réparation, mais pour les besoins du jeu il est possible pour l'artisan jusqu'à 6 Points d'Armures. Chaque compétence de réparation peut être prise plusieurs fois, et chacune d'entre elle apporte la capacité de réparer 6 PA représentés par des tickets PA.

Fabrication de projectile (3 PC)- Entre les phases
Le personnage est capable de faire des flèches, des carreaux d'arbalètes et des traits de balistes ou encore des munitions de catapultes. Des outils de constructions adéquates sont nécessaires.
Déroulement : après avoir réunis les matières premières nécessaires (ne pas réellement couper du bois dans la forêt, du bois mort suffi amplement), il faut avertir les ZORGAS du camp.
Après l'écoulement du temps nécessaire et un rôle-play de l'activité satisfaisant (10 minutes mini), L'ORGA validera la création de nouvelles flèches et remettra les anciennes flèches perdues au joueur.

Magie et Prêtrise (10 PC) :

Deux types de personnages très caractéristiques peuvent apparaître pendant la campagne militaire : Le moine / prêtre / shaman ou le druide / sorcier. Naturellement ce personnage n'a pas de limitations mises à part qu'il doit dépenser l'ensemble de ces 10 points de compétences dans son art de la magie ou sa prêtrise.
Il bénéficie par contre de la compétence automatique de Lire et écrire sa langue natale (il sait lire les saintes écritures ou les langues des anciens...)
Ces sortilèges ou ces miracles ont un cout (indiqué dans le Sort). Chaque lanceur de sort possède 10 Point de magie PM qu'il peut utiliser comme bon lui semble sur la durée du GN. Mais qui ne sont pas transmissible.
Les points de mana peuvent être récupéré en buvant des potions par exemple, mais jamais au delà du maximum de 10 points.

Le Bâton de Mage et Bâton de Prêtre

Il n'y a qu'une façon de lancer un sort ; à l'aide d'un bâton ! Tout lanceur de sorts est dans l'obligation d'en être pourvu, le bâton servant ainsi de focus à l'énergie nécessaire à la magie et ce quel que soit l'aspect de la magie pratiquée.
Une fois l'incantation faite, le lanceur du sort doit toucher à l'aide de son bâton la cible de son sort. Le coup peut être paré à l'épée ou au bouclier. Dans ce cas le sort est perdu. Dans le cas d'un sort offensif le coup porté par le bâton n'est pas considéré comme blessant la cible (cf le combat), seul l'effet du sort est pris en compte. ***Un bâton inflige un point de dommage hors lancement de sort*** *et il est possible de l'utiliser en parade.*

Aliénation
Incantation : Par la puissance des arcanes, que la folie s'empare de ton esprit !
Durée : 30 Secondes
Coût : 3 PM
Description : la victime doit simuler un état de folie, elle ne peut pas combattre, lancer de sort ou tenir des propos cohérents.
Remarque : pour faciliter le chronométrage, compter dans votre tête jusqu'à 30 doucement.

Amitiés
Incantation : Par la puissance des arcanes, que la joie et l'allégresse remplissent ton âme !
Durée : 5 min
Coût : 3 PM
Description : la victime doit se comporter de façon amicale envers toutes les personnes présente oubliant toutes les querelles. Quelqu'un attaque la victime, le sort est rompu. Le sortilège Amitié est contré par le sort de Haine.

Armure
Incantation : Par la puissance des arcanes, que ton corps te garde de tes ennemis !
Durée : jusqu'à la fin de la phase
Coût : 3 PM
Description : la cible du sort, qui peut être le mage lui-même, bénéficie de six points d'armure au total. Ces points d'armure ne s'ajoutent pas à d'éventuels points dus au port d'une armure réelle ou d'une autre armure magique.

Confusion
Incantation : Par la puissance des arcanes, que la confusion gagne ton esprit !
Durée : 1 adversaire
Coût : 3 PM
Description : la victime est confuse et combattra 1 de ses compagnons. Le sort dure jusqu'à ce qu'un des 2 tombe ou que la victime soit assommée
Remarque : Cas particulier ou l'on a le droit d'assommer quelqu'un pendant un combat

Danse
Incantation : Par la puissance des arcanes, agité tu deviens, entre dans la danse et ne pense plus à rien !
Durée : 60 secondes
Coût : 2 PM
Description : la victime se met à danser et ne fait plus rien d'autre à part parler. Si elle devait subir une attaque, le sort serait alors rompu.
Remarque : pour faciliter le chronométrage, compter dans votre tête jusqu'à 60 doucement.

Désarmer
Incantation : Par la puissance des arcanes, que ta main tremble et ton arme ne puisse garder !
Durée : instantanée
Coût : 2 PM
Description : la victime doit immédiatement lâcher ce quelle tenait dans ses mains.
Remarque, il est possible de prendre une autre arme ou de ramasser celle au sol. Dans le cas d'un porteur de 2 armes, c'est forcément son arme principale qui tombe.

Détection d'un Charme
Incantation : Par la puissance des arcanes, es-tu maître de toi ?
Durée : immédiate
Coût : 4 PM
Description : la cible du sort doit simplement répondre oui ou non à la question qui vient de lui être posé, à savoir si elle est ou non sous l'effet d'un charme ou d'une malédiction.

Déflexion de Sort
Incantation : Par la puissance des arcanes, que ces paroles protègent ton corps, que la magie te garde d'elle même !
Durée : 1 Phase
Coût : 2 PM
Description : la cible du sort ignorera les effets du prochain sort le prenant pour cible, qu'il s'agisse d'un sort offensif ou non.

Douleur
Incantation : Par la puissance des arcanes, que ton corps te trahisse que la douleur t'envahisse !
Durée : 30 secondes
Coût : 5 PM
Description : la victime ressent une intense douleur qui ne lui provoque pourtant aucune blessure et ne peut rien faire d'autre que de se tordre de douleur.
Remarque : pour faciliter le chronométrage, compter dans votre tête jusqu'à 30 doucement.

Mort
Incantation : Par la puissance des arcanes, que tu rejoignes l'au-delà !
Durée : Eternellement
Coût : 20 PM
Description : la cible du sort meurt automatiquement.
Remarque : Muhahahahaha

Pétrification
Incantation : Par la puissance des arcanes, que ta chair se change en pierre !
Durée : 60 Secondes
Coût : 4 PM
Description : la victime est pétrifiée et doit restée immobile dans la position qu'elle avait au moment du lancement du sort. Elle est insensible aux coups tant que le sort est actif car elle est littéralement changée en pierre.
Remarque : pour faciliter le chronométrage, compter dans votre tête jusqu'à 60 doucement.

Peur
Incantation : Par la puissance des arcanes, que la peur t'envahisse !
Durée : 1 Phase
Coût : 4 PM
Description : la victime du sort se voit effrayée par la puissance du lanceur et ne peut plus l'attaquer. Elle pourra combattre d'autre ennemis mais toujours en s'arrangeant pour être le plus loin possible du lanceur de sort

Silence
Incantation : Par la puissance des arcanes, que ta bouche à tout jamais se lie !
Durée : 30 Seconde
Coût : 2 PM
Description : la victime ne peut plus prononcer un seul mot.
Remarque : pour faciliter le chronométrage, compter dans votre tête jusqu'à 30 doucement.

Armure de la Foi
Incantation : Par le pouvoir de X, que ton corps te garde de tes ennemis !
Durée : 1 Phase
Cout : 3 PM
Description : la cible du sort, qui peut être le prêtre lui-même, bénéficie de trois points d'armure. Ces points d'armure s'ajoutent à d'éventuels points dus au port d'une armure réelle ou elfique.
Remarque : Non cumulable avec le sort Armure

Dissipation de la Magie
Incantation : Par le pouvoir de X, que la magie se dissipe et que la nature retrouve ses droits !
Durée : Instantanée
Cout : 10 PM
Description : la cible est désormais purgée des effets de tous les sortilèges ou malédiction qui l'affectent, qu'ils soient bénéfiques ou non.

Résurrection
Incantation : Par le pouvoir de X, que cette âme en perdition rejoigne le monde des vivants et non celui des morts. Que la magie te ramène sur terre, quelle lave les plaies et ton âme, quelle fasse couler le feu de la vie dans ton corps, quelle maintienne cette enveloppe. A nouveau vivant tu es !
Durée : Instantanée
Cout : 10 PM
Description : le lanceur ramène la cible à la vie.

Sanctuaire
Incantation : Par le pouvoir de X, que les assauts de mes ennemies glissent sur moi comme la brise !
Durée : Jusqu'à l'arrêt du sort - Cout : 3 PM
Description : Le lanceur du sort fait tourner son bâton au-dessus de sa tête. Une fois à l'intérieur de ce cercle, le lanceur ignore les effets des coups qu'elle pourrait recevoir, mais elle subit tout de même les effets des sorts la prenant pour cible.

Guérison
Incantation : Par le pouvoir de X, que cette âme mourante redevienne vigoureuse !
Durée : Instantanée - Cout : 5 PM
Description : la cible du sort recouvre immédiatement l'usage de toutes les zones de son corps.
Remarque : régénération complète des PV instantanément (mais pas de l'armure.)

Haine
Incantation : Par le pouvoir de X, que la rage et la fureur s'emparent de ton cœur !
Durée : 1 adversaire - Cout : 2 PM
Description : la victime est nourrie d'une haine farouche et combattra le première adversaire venu (allié ou ennemie). Le sort dure jusqu'à ce qu'un des 2 tombe ou que la victime soit assommée
Remarque : La victime ferme les yeux, compte jusqu'à 3 et les rouvre. La première personne visible sera sa cible. Cas particulier ou l'on a le droit d'assommer quelqu'un pendant un combat

Injonction
Incantation : Par le pouvoir de X, accomplis ma volonté (suivi d'un ordre en cinq mots maximum) !
Durée : jusqu'à ce que l'ordre soit accomplie ou jusqu'à la fin de la phase. - Cout : 3 PM
Description : le lanceur donne un ordre de cinq mots maximum à sa victime. En aucun cas cet ordre ne pourra être de commettre des actes suicidaires pour son personnage.

Purification
Incantation : Par le pouvoir de X, que ces denrées retrouvent leur pureté !
Durée : Instantanée - Cout : 2 PM
Description : le sort vise des denrées alimentaires ou boissons, qui sont de la sorte purifiées de tout éventuel poison.

Contrepoison
Incantation : Par le pouvoir de X, que le feu embrase ce poison, cette substance d'exister n'a plus de raison !
Durée : Instantanée -Cout : 2 PM
Description : la cible est libérée des effets d'un empoisonnement.

Vérité
Incantation : Par le pouvoir de X, réponds à ma question sans faillir ni mentir !
Durée : 3 Questions - Cout : 5 PM
Description : la cible doit répondre (uniquement par oui ou par non) aux questions sans mensonges ni omissions.

Sommeil
Incantation : Par le pouvoir de X, que ta vue se brouille et que tes jambes se dérobent, dors !
Durée : jusqu'au réveil- Cout : 3 PC
Description : la victime sombre dans un état léthargique. On peut la réveiller par un coup ou par une secousse.

Ehpaf
Incantation : Par le pouvoir de X, que tu souffres et en soit blessé
Durée : Instantanée Cout : 3 PM
Description : la cible subit 2 point de dégât (ignore l'armure).

QUESTIONS REPONSES

- La règle d’achèvement amène t'elle le joueur en coma avant la fin de l'agonie ou tue t'elle le joueur pour de bon ?
Elle le met en Coma direct...Pas de possibilité de soins dans la phase.
En cas de COMA dans la mission (si le joueur est toujours à 0), le personnage devra se faire soigner impérativement avant la prochaine mission (soit l’interphase). Sinon, il commencera cette nouvelle mission à 1 PV. Un joueur n’est jamais mort pour de bon dans une campagne militaire.
Ce qui compte avant tout, c’est la réalisation des objectifs et de la mission.

- Comment marche la règle d'achèvement avec la règle régénération ?
La règle de régénération sert à récupérer ces points de vie.

- Peut on achevé quelqu'un d'assommé ?
Oui c’est fourbe !

- Si l'on possède une arme d'hast avec a un bout une lame et l'autre un pommeau peut on se servir de ce pommeau comme bâton magique (oui la question est débile mais au cas où).
Non

- Un Elfe peut il prendre la compétence lire et écrire (il me semble que tu nous avais dit que non mais rien d'écrit sur les règles).
OUI il peut prendre lire et écrire

- La règle fabrication de projectiles n'a pas de limite, un archer ayant 10 flèches mettera autant de temps qu’archer ayant 5 flèches. Que se passe-t-il si la personne ayant fabrication de projectile fabrique des flèches pour un tier ? Je pense que partir sur 1min par fléche sera pas mal (aprés se n'est que mon avis).
Non c’est 10 mini en roleplay et on peut fabriquer pour un tiers.

- Pour qu'un personnage soit réellement hors jeu (bel et bien mort) il faut donc qu'il n'y ait plus de ticket 1er soins au camps ? Au final le joueur reste dans le coma.
Non. Les joueurs en COMA dans la mission (si le joueur est toujours à 0), devront se faire soigner impérativement avant la prochaine mission (soit l’interphase). Sinon, il commencera cette nouvelle mission à 1 PV. Un joueur n’est jamais mort pour de bon dans une campagne militaire. Ce qui compte avant tout, c’est la réalisation des objectifs et de la mission.