

Chroniques des Hauts-Royaumes

Episode I : le Trésor de la Reine

I. Présentation.

Le Trésor de la Reine est un jeu de rôle Grandeur Nature (GN) qui aura lieu fin juillet 2009 dans le sud de la Bretagne, plus exactement dans les Marais de Goulaine (Loire-Atlantique, commune de la Chapelle-Heulin). Ce GN est la suite d'un précédent GN qui eut lieu il y a une bonne douzaine d'années, rassembla 22 joueurs, et en explorera une partie des conséquences...

Si le 1^{er} GN qui eut lieu dans les années 90 peut être considéré comme le prologue, le GN « Le Trésor de la Reine » est le premier épisode d'une trilogie que nous sommes en train de mettre en place (attendu que les meilleures trilogies sont en trois épisodes, il devrait donc y avoir 2 autres GNs à suivre, sans compter d'éventuelles aventures se déroulant en parallèle).

II. Contexte et histoire

II.1. Généralités

La région connue sous le nom des **Hauts-Royaumes** est située sur les pourtours de la Mer de Corail, et comprend 4 royaumes (**Chaubrie**, Ourlande, Algandie, Histanie) et une cité-état (Ferromaine). Ces pays féodaux, considérés parfois comme les plus avancés technologiquement et magiquement, forment un ensemble relativement uni, malgré quelques luttes intestines. Des cultures relativement proches et la religion de la **Vrai Foi**, croyance en un dieu unique et en son envoyé, le Sauveur, aide à souder ces royaumes.

A l'ouest (et au nord) des Hauts-Royaumes, les terres **Kelts**, constituées d'un ensemble disparate de clans, sédentaires ou nomades, ont longtemps été une épine dans le pied des Hauts Royaumes, en particulier de la Chaubrie. Notamment depuis qu'**Astur**, héros Kelt, a réussi à unir la plupart des Kelts du continent, ce qui provoqua une guerre de sécession (ou de libération, selon les points de vue) il y a une trentaine d'années. Les provinces Kelts de Chaubrie gagnèrent leur indépendance, et prirent leur ancien nom : **Asturie**.

Complétons ce tour d'horizon. Au nord des Hauts-Royaumes, au-delà d'un immense fleuve servant de frontière aussi bien culturelle que climatique, on trouve les steppes froides et les toundras de Spyte, lieu de vie des Nordiques, tels les terribles Grutoks. A l'est des Hauts-Royaumes se trouvent les Monts Dragons, terres montagnardes et hostiles, dominées par le peuple Djenn, allié des Dragons. Au sud de la Mer de Corail, les étendues arides de Kuruash et les royaumes nains.

II.2. Histoire récente

Il y a 15 ans, pratiquement jour pour jour, l'héritier au trône de Chaubrie, **Benoit Tyrial**, eu la mauvaise idée de succomber, sans héritier évidemment, dans une embuscade tendue par des Kelts du Clan Yakota, près de la frontière entre Chaubrie et Asturie. Une sombre histoire de convoi pillé par des brigands avait amené Benoit Tyrial à lancer une expédition punitive sur les terres Yakotas contre ces voleurs, dont les commanditaires restent à identifier. C'est la mort qu'il trouva au bout du chemin, et non la gloire.

Une terrible guerre de succession s'ensuivit en Chaubrie entre les différentes maisons nobles, plus particulièrement entre la **Maison Tyrial** et la **Maison Bonfils**. Elyana Tyrial, jeune sœur de Benoit réclamait le trône, tandis que dans le même temps, son demi-frère, **Henry Bonfils**, dit aussi Henry le bâtard, se prétendait de plus haute naissance et clamait haut et fort qu'une femme ne pouvait assurer le rôle de souverain. Passons sur les détails de ce conflit civil. Il fut sanglant, dura une douzaine d'années, et entraîna la scission de l'ordre des Paladins de Chaubrie, serviteurs de la Vrai Foi, en deux entités ennemies.

Depuis quelques mois, la majorité des maisons semblent s'être rangée derrière ce que l'on appelle maintenant la Reine Elyana. Mais Henry le bâtard, **Henry l'Usurpateur**, continue la lutte, avec principalement l'appui de deux petites maisons nobles, la maison Onvard et la maison Herbier. Essayant de rester neutres, les autres pays des Hauts-Royaumes observent le conflit et attendent de reconnaître, enfin, le nouveau souverain du Royaume de Chaubrie.

II.3. Un trésor légendaire

Elyana Tyrial sait que son autorité ne sera pleinement reconnue que si elle fournit un signe indiscutable de sa légitimité. Se penchant sur les archives royales, elle et ses conseillers établirent la présence d'un légendaire trésor dans les marais de l'ouest... hélas en pleine terre des insoumis Yakotas. N'écouterant que son courage, le fils d'Elyana prit alors la tête d'une petite troupe déterminée à remettre la main sur ce trésor, malgré la faiblesse des indices sur sa localisation et son contenu exact.

Avec quelques uns de ses hommes d'armes, le **Baron Onvard**, ami de l'Usurpateur, se lança également à l'aventure. Homme prudent, il fit toutefois appel à de vieux alliés, certes turbulents, les **Grutoks**. En cas d'embuscade, il sait qu'il peut compter sur le tranchant de leurs lames.

Tout cela n'est pas tellement du goût des Kelts, qu'ils soient **Yakotas** ou **Gwengoats**. Le clan Gwengoat, qui s'était très tôt rallié à Astur, vit dans l'est de l'Asturie, à proximité des marais Yakotas. N'ayant nullement l'intention que les gens de Chaubrie mettent la main sur ce soi-disant trésor royal, le chef du clan Gwengoat, aidé de ses meilleurs guerriers, se lance à son tour dans la bataille. Et s'il pouvait convaincre, de gré ou de force, les Yakotas de s'unir aux autres clans Kelts, il ferait d'une pierre deux coups. Tout le monde s'en doute.

Mais les Yakotas ont la réputation (méritée) d'être aussi insaisissables que le vent. On les appelle souvent les insoumis. Ils n'ont aucune envie que leurs terres soient mises à feu et à sang. Leurs rapports ont toujours été tendus entre les Hauts-Royaumes et les Yakotas, même si des échanges plus pacifiques, notamment commerciaux, ont déjà eu lieu entre la **Maison noble d'Aegis** (fidèle à la Reine) et les insoumis.

Ce trésor semble attirer bien d'autres convoitises, puisqu'il se murmure dans l'ombre des alcôves ou au fond des tavernes que les **Harbiges**, les fameux assassins du clan des Ombres ont dépêché des hommes dans les marais. Mais quels sont exactement leurs buts ?

III. Factions en présence

Cinq factions vont s'affronter dans une lutte sans merci dans le cadre de ce conflit. Cinq équipes aux objectifs variés, souvent contraires, parfois communs, qui pourront tour à tour s'allier ou se combattre...

Chaque équipe sera composée de 6 à 10 joueurs, en fonction des choix des joueurs notamment et du nombre total de participants. Ces équipes sont issues de factions ou de peuples aux cultures variées, l'idée étant d'offrir un large panel de choix aux joueurs afin que chacun trouve « chaussure à son pied » en terme de style de combat ou de costume. De plus dans un souci de cohésion et d'entente au sein des équipes, des joueurs se connaissant « dans la vraie vie » seront sans doute rassemblés dans les mêmes équipes (mais cela ne sera pas systématique).

III.1. Les Fidèles de la Reine

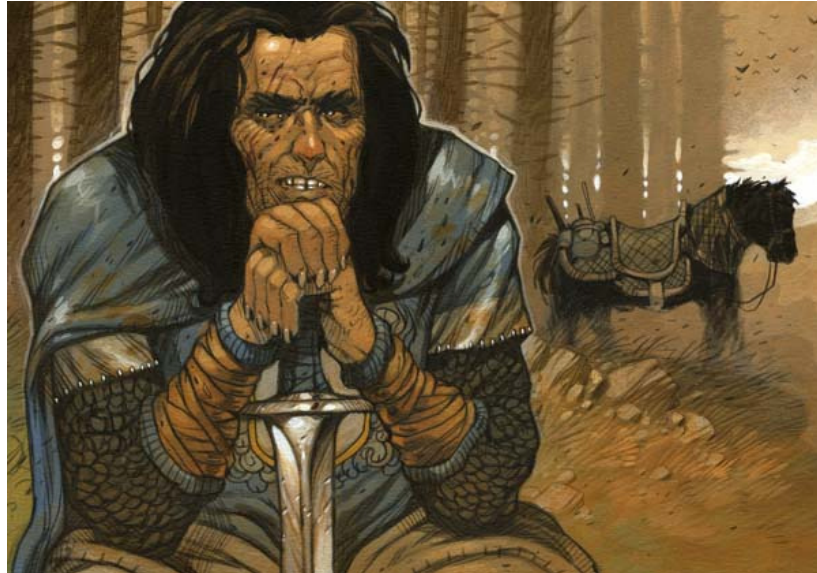
Après une période troublée, la guerre civile du Royaume de Chaubrie semble s'achever. Mais seule une action d'éclat consistant à retrouver le légendaire trésor royal des rois et reines de Chaubrie assurerait une légitimité absolue à la Reine Elyana. Celle-ci a donc dépêché un petit groupe de fidèles, menés par son fils, afin d'explorer les Marais Yakotas et d'y trouver le trésor, quel qu'il soit. De plus ce serait l'occasion de tuer quelques Kelts et de venger la mort du précédent prince héritier. L'ordre des Paladins, dirigé par la Maison Aegis, a également dépêché quelques uns de ses meilleurs éléments pour porter assistance au prince. Il serait dommage d'en perdre un 2^{ème} en si peu de temps.



III.2. Amis de l'Usurpateur

Le récent couronnement de la Reine n'a pas fait l'unanimité, loin de là. Quelques maisons nobles de Chaubrie continuent à soutenir celui qui est communément « l'Usurpateur ». La guerre civile n'est pas encore terminée, et l'opportunité de nuire à ceux qui soutiennent la Reine Elyana en leur dérobant le trésor est trop belle pour être manquée. De

plus, les amis de l'Usurpateur se sont alliés pour la circonstance avec les terribles Grutoks, un peuple nordique de barbares sanguinaires aux sombres desseins, à qui ils ont promis combat, fureur et sang. Les paladins qui servent l'Usurpateur, généralement considérés comme renégats par l'ordre, ne voient pas d'un très bon œil ces alliés, mais font contre mauvaise fortune bon cœur.



III.3. Le Clan des Ombres

Egalement nommés les Harbiges, les membres de ce clan sont mal connus et mystérieux. Habillés de noir et emmitoufflés dans leurs capes, souvent considérés comme de vulgaires voleurs ou de vils assassins, ils sont peut-être plus que ça... Nul ne sait qui ils servent, quels sont leurs buts... mis à part eux-mêmes.



III.4. Les Kelts du Clan Yakota

Un peuple insoumis et semi-nomade qui vit dans l'ouest du Royaume de Chaubrie, près de la frontière de l'Asturie. Le trésor de la Reine serait situé sur leurs terres... que les Fidèles de la Reine et les Amis de l'Usurpateur considèrent comme partie du Royaume de Chaubrie (voilà bien le seul point sur lequel ces deux factions sont d'accord). Les Yakotas font plus la guerre par contrainte que par goût.



III.5. Les Kelts du Clan Gwengoat

Un des clans qui se sont ralliés à Astur quand celui-ci a bouté les Chaubriens hors de l'Asturie. Tantôt commerçants tantôt pillleurs, ils sont réputés fiers et bons vivants. Ils voient d'un mauvais œil l'arrivée des expéditions Chaubriennes à proximité de leur terre, et profitent de l'occasion pour aller fendre quelques crânes et prouver à leurs adversaires qu'ils sont de redoutables combattants.



Table 1 : aperçu culturel et religieux des factions.

Peuple/Faction	Famille culturelle	Religion	Organisation sociale	Remarques
Fidèles de la Reine	Haut-Royaume	Vrai Foi (monothéiste)	féodale	Maisons nobles : Tyrial, Aegis, Cerf
Amis de l'Usurpateur	Haut-Royaume	Vrai Foi (monothéiste)	féodale	Maisons nobles : Onvard, Herbier
Grutoks	Nordique	Polythéiste	clanique	Alliés de l'Usurpateur
Harbigeois	Coradienne	?	?	?
Yakotas	Kelt	Animiste	clanique	Semi-nomade
Gwengoats	Kelt	Animiste	clanique	Sédentaire

IV. Principaux Personnages-Joueurs (PJ)

La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, et présente seulement quelques uns des rôles clés. D'autres rôles tout aussi importants seront développés en fonction des attentes des joueurs, tandis que certains rôles resteront secrets, connus de seulement quelques joueurs. Entre parenthèses est éventuellement indiquée éventuellement la maison noble à laquelle appartient le PJ. Ces rôles sont le plus souvent aussi bien masculin que féminin, mais souvent présentés à défaut au masculin.

IV.1. Les Fidèles de la Reine

Le Prince (Maison Tyrial) : fils de la Reine Elyana, considéré comme jeune et idéaliste, il s'est porté volontaire pour mener cette expédition.

Le Maître d'armes (Maison Tyrial) : ami personnel de la reine et vétéran de plusieurs guerres, ce redoutable combattant a pour mission de seconder le Prince dans sa mission.

L'ami personnel du Prince (Maison Aegis) : l'un des amis d'enfance du prince, un fidèle parmi les fidèles.

La chef Paladine (Maison Aegis) : l'une des maîtresses de l'ordre religieux des Justes, elle fait office d'autorité religieuse lors de cette expédition.

Le Scout (aucune maison) : un vieille connaissance du maître d'armes qui connaît quelque peu les marais Yakotas... une personne sur qui il faudra compter pour ceux qui ne veulent pas finir engloutis dans ces sombres marécages.

IV.2. Amis de l'Usurpateur

Baron Onvard (maison Onvard) : en tant qu'ami personnel de l'Usurpateur, le Baron Onvard s'est personnellement investi dans cette expédition. On le dit sévère, voir même cruel.

Le Conseiller (Maison Onvard) : cet homme est le sorcier et bras droit du baron Onvard. Il est parfois considéré comme plus sage que le baron, mais il n'est guère aimé des gens du peuple pour quelques raisons obscures...

Le chef des Déchus (Maison Herbier) : l'un des anciens maîtres paladins de l'Ordre des Justes, il a soutenu l'Usurpateur, et ses pairs ne lui ont pas pardonné.

Le neveu du Baron (Maison Onvard) : un jeune chevalier qui veut faire ses preuves et accompagne son oncle vers sa glorieuse destinée.

Le chef de guerre Grutok : un chef de guerre Grutok, brutal, nerveux, sanguinaire... que dire de plus...

Le sorcier Grutok : un lanceur de sort Grutok, qui fait aussi office d'autorité religieuse... la version « spirituelle » du chef de guerre en quelque sorte.

IV.3. Le Clan des Ombres

Le Masqué : l'un des chefs du Clan des Ombres... on ne sait, vous vous en doutez, pas grand-chose sur lui... ah, si, il est masqué... ça vous aide beaucoup, non ?

IV.4. Les Kelts du Clan Yakota

Le chef de guerre : en temps de guerre, il arrive que les Yakotas s'unissent autour d'un des leurs afin le suivre au combat. Ce chef de guerre est, dit-on, un expert en embuscade et connaît parfaitement les marécages.

Le gardien du cimetière : un homme sage et respecté parmi les Yakotas, en raison notamment de son rôle essentiel qui est de garder les sépultures Keltas.

L'évadé : un ancien prisonnier des geôles de la Reine. Il semble bien connaître les maisons nobles de Chaubrie et leur lutte de pouvoir.

La chamane-ours : sœur du gardien du cimetière, cette femme est considérée comme à demi-folle.

IV.5. Les Kelts du Clan Gwengoat

Le chef de Clan : meneur des Gwengoats, le chef de guerre est, dit-on, homme impressionnant qui ne semble pas craindre grand-chose. Sa voix porte haut, et son lever de coude est légendaire.

Le fils de l'aubergiste : ce guerrier métis Kelt-Chaubrien est l'un des enfants de l'Aubergiste (voir PNJ), à qui il va, profitant de cette expédition, rendre visite. Vivant à la mode Kelt, il connaît en personne Astur.

Le vengeur : cet aventurier Kelt veut se venger des Harbigeois qui auraient tué et massacré sa famille, voir même de tous les Hauts-Royaux. La flamme de la vengeance brûle dans ses yeux (ça pète dis comme ça non ?).

Le fils du baron Onvard : capturé dès son plus jeune âge par des Gwengoats, ce jeune guerrier est depuis devenu un valeureux guerrier Kelt.

V. Personnages Non Joueurs (PNJ)

L'aubergiste : ils tiennent l'auberge du Sanctuaire, lieu de rencontre neutre et campement où se côtoient paladins et voleurs, indigènes et voyageurs. C'est un lieu d'échange où la boisson délie les langues... L'aubergiste et son aide connaissent sans doute nombre de rumeurs et de récits sur les marécages alentours... (HRP : pour certaines phases du jeu, notamment l'escamotage des voleurs, il faudra faire appel à l'aubergiste à son assistant).

L'assistant : un voyageur qui a depuis quelques temps posé ses bagages chez l'aubergiste. Travailleur, il aide au mieux celui-ci dans sa lourde tâche, donner à boire et à manger aux aventuriers. (HRP : pour certaines phases du jeu, notamment l'escamotage des voleurs, il faudra faire appel à l'aubergiste ou à son assistant).

Le druide : personnage mystérieux, parlant parfois par énigmes, il semble disposer d'une grande magie. Les partisans de la Vraie Foi le considèrent avec scepticisme, voir avec animosité, mais il jouit d'un grand respect au sein des Kelts. (HRP : certains sorts pourront être vendus par le druide... mais à quel prix ?).

Le rôdeur : guerrier ou mercenaire, demi-frère du druide, dont il partage en partie l'aura de mystère. D'ascendance mixte Chaubrie-Kelt, il vit entre les deux cultures et a beaucoup voyagé (HRP : le rôdeur peut servir de guide, mais ses services se payent).

L'ankou : il veille sur les aventuriers défunts en les guidant vers le cimetière du sanctuaire (HRP : ce rôle peut être assuré à temps partiel par l'assistant de l'aubergiste).

Les serveuses : que serait une auberge sans ses jolies serveuses, franchement ? (HRP : bien qu'apparemment secondaires d'un point de vue jeu, les serveuses n'en sont pas moins essentielles pour l'aide qu'elles apporteront à l'organisation du banquet du soir).

VI. Classes de personnage

Au sein d'une compagnie d'aventuriers, les guerriers et archers (ou arbalétriers) sont les plus répandus. Il n'y a pas de limitation à leur nombre. Les sorciers, chamans, rôdeurs et paladins sont limités à un par tranche de 5 joueurs (même incomplète). Une équipe de 8 joueurs peut ainsi contenir au maximum 2 sorciers (ou chamans) ET 2 paladins (ou rôdeurs).

Les guerriers (12 PV) : quelque soit le nom qu'on leur donne (chevalier, barbare,...), sont spécialisés dans le combat au contact et peuvent manier tous les types d'armes. A chacun de se définir un style de combat. Un guerrier peut se battre avec deux armes à une main, une arme à une main et un bouclier, ou encore avec une arme à deux mains. Les guerriers possèdent la compétence **Ambidextrie**.

Les archers (12 PV) : complémentaires des guerriers, les tireurs fauchent les rangs ennemis avant le premier contact. Ce sont des combattants spécialisés dans le combat à distance, que cela soit avec un arc ou une arbalète. Mais ils savent également manier l'épée ou la hache à une main, quand le temps est venu de vendre chèrement leur vie. Les guerriers possèdent la compétence **Tir puissant**.

Les voleurs (12 PV) : sous ce terme générique sont rassemblés les combattants spécialisés dans les coups bas et le vol. Il s'agit des assassins, des roublards, des voleurs et autres brigands. Pouvant se battre avec une arme dans chaque main, ils ne maîtrisent en revanche pas le combat avec les armes longues. Les voleurs possèdent trois compétences, **Ambidextrie**, **Escamotage** et **Embuscade** (voir plus bas).

Les sorciers (5 PV) : à la fois guérisseurs et magiciens de combat, les sorciers sont un soutien indispensable à tout groupe de combattants. Parfois piètre combattant, le sorcier fait appel aux pouvoirs des arcanes pour aider ses frères d'armes, mais rien ne l'empêche de porter une armure ou de se joindre à la mêlée. Les sorciers possèdent la compétence réservée **Sorcellerie**.

Les paladins (9 PV) : le plus souvent armés d'une épée et d'un bouclier, les paladins se ruent au combat pour répandre la bonne parole, aidés de leurs pouvoirs de guérison. Il s'agit d'une classe de personnage hybride entre le lanceur de sort et le guerrier. Les paladins possèdent la compétence réservée **Vraie Foi**.

Les chamans (5 PV) : à la fois guérisseurs et sages, les chamans appellent la faveur des esprits pour soutenir leurs compagnons d'armes. Bien que leurs capacités martiales soient parfois inférieures à celles d'un guerrier, le chaman peut également porter une armure et se battre l'arme à la main. Les chamans possèdent la compétence réservée **Chamanisme**.

Les rôdeurs (9 PV) : le plus souvent armés d'une arme à deux mains et d'un arc, les rôdeurs se faufilent parmi les arbres pour fondre sur l'ennemi. S'appuyant sur les forces de la nature, ils maîtrisent quelques pouvoirs de guérison. Il s'agit d'une classe de personnage hybride entre le lanceur de sort et le guerrier. Les rôdeurs possèdent la compétence réservée **Naturalisme**.



Table 2 : répartition des classes de personnage en fonction des factions (+ : possible, ++ : fréquent, +++ : très fréquent, - : impossible).

Classe	Fidèles	Usurpateur	Grutoks	Gwengoats	Yakotas	Harbigeois
Paladin	++	+	-	-	-	-
Guerrier	++	+++	+++	+++	++	+
Archer	+	+	-	+	++	+
Voleur	+	+	-	+	+	+++
Rôdeur	-	-	-	+	+	-
Sorcier	+	+	+	-	-	+
Chamane	-	-	-	+	+	-

Table 3 : guide des armes conseillées en fonction des classes de personnage (+ : possible, ++ : fréquent, +++ : très fréquent, - : impossible).

Classe	Arc/arcabète	Bouclier	Epée 1 main ou dague	Hache ou masse 1 main	Baton	Armes à deux mains (épée, hache,...)
Paladin	-	+++	+++	+	-	+
Guerrier	-	++	++	++	+	++
Archer	+	-	+	+	+	-
Voleur	-	-	++	-	-	-
Rôdeur	+	-	+	-	+	+
Sorcier	-	-	+	+	++	-
Chamane	-	-	+	+	++	-

Rq : garde et pommeau compris, une arme à une main ne doit pas dépasser 90cm, une arme à deux mains de type hache et épée 1m50, et un bâton long ou une lance 1m80. Chaque arme sera vérifiée avant le début du jeu, notamment en termes de sécurité.

VII. Règles de combat

VII.1. Généralités

L'idée est d'avoir un système simple, qui tourne bien et n'alourdisse outre mesure par les affrontements.

Chaque personne dispose d'un montant maximal de points de vie (PV), qu'il est impossible de dépasser. Ce montant dépend d'une part de la classe de personnage (5 à 12) et son armure (valeur allant de 1 à 10 en fonction de la qualité du costume et de la protection qu'il offre, cette valeur de départ est estimée le jour du GN par les organisateurs).

Chaque coup porté fait perdre un point de vie (2 dans le cas d'une flèche). L'attaquant ayant porté le coup doit annoncer à haute-voix « touché » à son adversaire, qui devra juger si oui ou non le coup a porté, et faire le décompte de ses PV.

Les coups portés doivent être rebondis (il n'est pas utile de chercher à assommer les autres participants !), et les coups répétés à moins d'une seconde d'intervalle sur une même localisation comptent pour une seule touche. De plus, il est interdit de toucher à plus de 3 reprises un joueur qui tomberait par terre et se retrouverait sans défense et possibilité de

riposter. Il est également interdit de se saisir à mains nues de l'arme de son adversaire lors d'un combat. **Soyez fair-play !**

Dans un souci de sécurité, **les coups à la tête (cou compris) et aux parties génitales sont interdits** et ne sont pas comptabilisés. Tout abus pourra être sanctionné.

A zéro PV, le personnage est « mort » et hors-jeu. Le joueur ne peut plus bouger, ni parler avec un personnage « vivant » et tombe au sol. Un joueur mis ainsi hors-combat ne peut plus se déplacer par lui-même, à moins qu'un autre joueur le « transporte » jusqu'à un guérisseur, ou qu'un organisateur (l'ankou) vienne le chercher. Sauf contexte particulier, il est **interdit de faire semblant d'être mort** ou évanoui.

Rappel du nombre de PV de départ par classe (armure non comprise) :

Sorcier et chaman => 5 PV

Paladin et rôdeur => 9 PV

Guerrier, archer et voleur => 12 PV

VII.2. Attaque dans le dos, ou backstab

Le backstab, coup dans le dos par surprise, cause 2 pts de dégâts, et fait donc perdre 2 PV. Seule la première attaque portée peut bénéficier ce bonus aux dégâts.

Les voleurs disposent de la compétence « Embuscade » qui permet d'infliger 3 points de dégâts lors d'une telle attaque. Lors de l'utilisation du backstab, le voleur doit dire à haute-voix « Embuscaaaaaaaaaaade ! ».

VII.3. Duels

Les duels sont monnaie courante dans le monde féodale. Qu'il s'agisse de prouver sa valeur ou bien d'autoriser le passage sur un chemin. Il se peut donc qu'un personnage en provoque un autre en duel, surtout s'il s'agit de chevaliers ou de paladins. Ceci étant, la partie adverse n'est pas obligée d'accepter.

Les règles de combat sont identiques, cependant des modifications peuvent être apportées par les deux parties (il est toujours interdit de frapper à la tête et aux parties génitales !!). Vous pouvez vous arrêter à la première touche, à mort ou à toute autre condition fixée par les parties. Un duel ne peut se faire qu'à un contre un.

VII.4. Capture

Il est possible de capturer un adversaire qui rendrait par exemple. La capture est matérialisée par une cordelette qui doit être enroulée et non pas nouée autour des poignets et / ou des chevilles du captif. Eventuellement, un bâillon peut être placé autour de la bouche (mais **pas dans la bouche**).

Pour des raisons de sécurité, le prisonnier doit être gêné le moins possible et pouvoir se débarrasser seul de ses liens. L'évasion est impossible tant que les mains sont symboliquement liées par la corde. Pour des raisons évidentes de fair-play, il est déconseillé de maintenir plus d'une heure en captivité un joueur qui ne le désire pas.

VII.5. Résumé

Total de PV = 12 (sorcier/chaman 5, paladin/rôdeur 9) + armure (1-10).

Dégâts au contact (ou au lancer) : 1 coup = 1 pt de dégât = 1 PV perdu.

Dégâts au tir : 1 flèche/carreau = 2 pts de dégât = 2 PVs perdus.
Backstab : 2 pts de dégâts (3 si voleur avec Embuscade) = 2 PV perdus (ou 3).
Si 0 PV : comas, impossibilité de bouger et se déplacer seul, attente de l'ankou.

VIII. Règles de magie

VIII.1. Généralités

Les règles de magie se veulent simples et efficaces, et ne doivent pas alourdir l'action. Pour lancer un sort, il faut :

=> posséder la compétence requise (**Chamanisme, Sorcellerie, Vrai Foi ou Naturalisme**)

=> déchirer le parchemin du sort (chaque parchemin est donc à usage unique au cours du jeu, mais un même sort peut être posséder en plusieurs exemplaires)

=> prononcer à haute-voix le mot de pouvoir associé au sort

=> toucher la cible (imposition des mains ou projectiles selon le sort utilisé)

Les sorts seront symbolisés par des fiches cartonnées (parchemins), attachées entre elles à l'aide d'une cordelette, à placer par exemple à la ceinture lors du GN. Le nombre de sort est limité selon la classe de personnage (voir table 4 ci-dessous).

Il est souhaitable que le joueur qui joue un magicien s'investisse dans le lancement du sort par un jeu théâtral.

VIII.2. Liste et description des sorts

Cette liste se présente sous la forme : nom du sort (*MOT DE POUVOIR*, portée), description.

Soins (*QUE TES BLESSURES SE REFERMENT*, contact) : rend 4 PV à une cible. Ne permet pas de dépasser le total de départ de PV d'un personnage ni de le ramener d'entre les morts.

Rappel à la vie (*REVIENS D'ENTRE LES MORTS*, contact) : ranime un personnage mort et lui rend 3 PV. Il est possible de ranimer des personnages qui n'appartiennent pas à la même faction.

Boule de Feu (*PYROMANA* ou *CREO IGNEM*, distance) : un projectile de mana (symbolisé par une balle en mousse de couleur rouge-orange) est lancé par le joueur. Si la boule de mana touche une cible (même amie), elle inflige 6 pts de dégâts. Il est possible d'intercepter le projectile avec un bouclier ou une arme (seulement 3 pts de dégâts subis). Ce sortilège n'est accessible qu'aux chamans ou aux sorciers.

Table 4 : répartition de départ du nombre de sorts en fonction de la classe de personnage.

Classe	Soins	Rappel à la vie	Boule de Feu
Paladin/Rôdeur	4	1	0
Chaman/Sorcier	6	3	3

VIII.3. Achat de sorts

Si les lanceurs de sorts épuisent leurs cartes de sorts, il sera possible d'en acquérir de nouvelles auprès du druide des marais. Contre des gemmes ou contre un service... le paiement de ce genre de choses est parfois étrange...

De plus, les marais Yakotas sont une terre réputée magique, et il est possible que d'autres secrets y soient enfouis...

IX. Compétences

Ambidextrie (réservée aux guerriers et aux voleurs) : permet de se battre avec une arme à une main dans chaque main.

Chamanisme (réservé aux chamans) : permet de lancer les sortilèges de chamanisme. Cette magie est liée aux esprits et aux forces de la nature.

Embuscade (réservé aux voleurs) : permet d'infliger 3 points de dégâts au lieu de 2 lors d'une attaque surprise dans le dos (ou backstab). Lors de l'utilisation de cette compétence, le voleur doit crier « Embuscade » afin que sa victime puisse correctement faire le décompte des 3 PV perdus.

Escamotage (réservé aux voleurs) : permet de dérober un objet (transmissibles) d'un autre personnage (quelque soit sa faction). Pour effectuer cette action, le voleur doit dépenser un point d'action escamotage (sous la forme d'une carte action fournie au début du jeu) et expliquer à un PNJ (l'aubergiste ou l'assistant le plus souvent) qui et quoi il compte voler, et parvenir à s'en approcher, à discuter avec lui, ou à la frôler. Quelques minutes après, le PNJ explique à la victime qu'elle a subie un larcin et lui prend l'objet, qu'il remet discrètement au voleur. Seul des objets tenant dans la main (une bourse, un parchemin...) peuvent ainsi être dérobés.

Sorcellerie (réservée aux sorciers) : permet de lancer les sortilèges de la voie du même nom. Cette magie arcanique, issu de savoirs ancestraux est tolérée par les serviteurs de la Vrai Foi avec une certaine réserve.

Naturalisme (réservé aux rôdeurs) : permet de lancer les sortilèges de soins. Bien que moins puissante que le chamanisme, cette magie est également liée aux esprits et aux forces de la nature.

Tir puissant (réservé aux archers et arbalétriers) : permet d'infliger 3 points de dégâts par touche lors d'un tir avec un arc ou une arbalète au lieu de 2.

Vraie Foi (réservée aux paladins) : permet de lancer les sortilèges enseignés aux membres des ordres religieux de paladins. Cette magie est liée au Dieu unique des Hauts-Royaumes.

X. Equipement

X.1. Généralités

Pour le jeu, chaque participant doit avoir :

- => une ou plusieurs arme(s) de son choix (selon sa classe)
- => son costume (y compris une éventuelle armure)
- => une bourse en cuir ou en toile (les gemmes, servant de monnaie en jeu, seront fournies) qui sera accrochée à la ceinture

Les objets nécessaires au jeu (argent, documents...) vous seront fournis sur place par l'organisation (il est très important de prévoir une bourse pour la monnaie du jeu). Le matériel est divisé en deux catégories : les **objets personnels intransmissibles** et les **objets propres au jeu transmissibles**. Les gemmes, parchemins ou trésors à découvrir rentrent dans cette dernière catégorie, et peuvent être volés, vendus, échangés.

En revanche, il est strictement interdit de prendre, voler, cacher, détruire les objets intransmissibles.

X.2. La fouille

Si vous êtes capturé, mort, évanoui, menacé ou contraint et que l'on vous fouille vous pouvez vous laissez fouiller et jouer cette fouille en "jeu de rôle" ou vous devez montrer les objets (transmissibles) que vous possédez sur vous sans aucune exception.

X.3. Boire, se nourrir et dormir

De plus, nous conseillons à chaque participant d'emmener son propre bardât d'aventurier qui comprendra :

- => un sac ou une sacoche (intégré au costume, donc éviter les sacs décathlon...)
- => une gourde ou une flasque (façon ancienne)
- => un canif (Opinel par exemple), une cuillère en bois, un gobelet
- => quelques provisions (type médiévales, fruits secs ou gâteau par exemple)

Outre la liste précédente, vous pouvez emporter tout le matériel que vous jugez nécessaire ou utile.

De l'eau sera fournie par l'organisation, de même que le repas (banquet) du samedi soir. Quelques provisions seront également à votre disposition dimanche matin. Le repas du samedi midi et du dimanche midi restent à votre charge.

A proximité de l'auberge, un espace sera réservé à chaque faction pour dresser son camp. Chaque participant doit donc venir avec son sac de couchage (et le matériel qu'il jugera bon d'amener pour son confort) et disposer d'une tente (à vous de vous arranger entre vous). Naturellement, les **tentes modernes** seront **acceptées** (ex : tente Quechua) **mais** devront alors être **décorées de tentures et autres tissus d'ambiance médiévale** afin de préserver l'ambiance du jeu. Dans votre tente, vous pourrez stocker votre matériel hors-jeu (téléphone, montre, trousse de secours, boissons, etc).