



Le Livret de Règles

EPIC GN
Pour des GN épiques!

Sommaire

« La mort appartient à celui qui la prend ! »

Introduction	3
Qu'est-ce un GN ?	3
Qu'est ce qui est prévu ?	3
Quel est le rôle d'un Orga ?	3
Codes à connaître	3
Qu'est ce qu'un PJ ?	4
Qu'est-ce qu'un PNJ ?	4
Quel sont les races/peuples jouables ?	4
Partie I : Équipement	5
Votre équipement	5
Vos Armes	5
Vos Armures	6
Partie II : Le Combat	6
Avant de commencer	6
Points d'endurance	6
Niveaux de santé	7
Partie III : Les compétences	8
Combattant	9
Roublardise	9
Érudit	10
Contes, histoire et géographie	10
Médecine	11
Juridique	12
Connaissances de la nature	12
Herboristerie	12
Chasseur	13
Autres	13
Artisanat et ressources	13
Compétences de magie	14
Résumé des compétences et coûts à la création	14
Partie IV : L'expérience et l'évolution	16
Partie V : L'économie	17
Système économique	17
Possessions	17

Introduction

Avant d'attaquer les règles une petite introduction pour vous permettre de replacer tout ce qui concerne ce GN.

« j'ai l'impression de rentrer dans un nouveau monde. »

Qu'est-ce un GN ?

Un GN est un jeu de rôle grandeur nature (LARP en Anglais). C'est une rencontre entre des personnes, qui à travers le jeu de personnages, interagissent physiquement, dans un monde fictif.

Il s'agit avant tout d'un jeu. Certains vont perdre leur personnage dans des actions épiques, d'autre vont réussir à le garder en vie lâchement, mais cela n'est pas le plus important, l'important c'est de s'amuser. Pour le bien de tous il faudra que chacun respecte les règles qui vont suivre en plus de la règle primordiale: la sécurité.

Qu'est ce qui est prévu ?

Ce GN sera le premier volet d'une campagne. C'est à dire que vos actions lors du jeu auront des répercussions sur la prochaine partie, ce qui vous permettra de rejouer le même personnage, s'il est encore en vie...

Quel est le rôle d'un Orga ?

Les Orgas sont les Maîtres du jeu (MJ), ils sont parole de vérité dans le jeu où vous évoluerez. Ce sont eux qui créent l'univers, le monde, leurs habitants et valident tout ce qui gravite autour. L'Orga n'est pas là pour vous indiquer la marche à suivre, ni pour vous tenir la main. (il donnera un coup de pouce si jamais vous êtes trop à côté de la plaque, mais c'est exceptionnel). Il pourra valider certaines de vos actions (les effets d'un rituel, par exemple).

Codes à connaître

- Point levé = le personnage est hors jeu (utilisable par les PNJ, les PJ en coma qui sortent de la zone de piétinement, les orgas.)
- Arrêt du temps ou TimeFreeze = tout ceux qui entendent cela s'arrêtent, ferment les yeux et prient leurs dieux à haute voix ! (utilisable uniquement par les ORGAS !!!)
- Reprise = tout ceux qui entendent cela, doivent hurler "REPRISE" et le jeu reprend. (utilisable par tout le monde après signal orga).

- Sécurité = vous ou celui qui se trouve en face de vous met sa vie en péril, le jeu s'arrête et se replace « dans la même situation » mais en sécurité et reprend. (utilisable par tous).
- Sos 18 (criez et n'hésitez pas à donner de la voix plusieurs fois) = cela signale un blessé réel !! qui ne peut plus bouger et/ou qui a besoin d'une assistance médicale urgente. Le jeu s'arrête dans la zone jusqu'au feu vert des orga ! Celui qui a découvert le blessé recueille les informations, crée un périmètre de sécurité si nécessaire et désigne un coureur qui va chercher l'orga le plus proche, scénariste ou non. (espérons que ce paragraphe ne nous soit jamais utile)

Qu'est ce qu'un PJ ?

Un PJ, personnage joueur incarne un personnage fixe avec une histoire (histoire = background = BG) et des objectifs.

Qu'est-ce qu'un PNJ ?

Un PNJ, personnage non-joueur, est là pour aider à créer l'ambiance. Il sera le commerçant, un adversaire ou une aide pour les objectifs. À moins que le PNJ ne soit réellement hostile, merci de ne pas le considérer comme un sac de frappe. Peut être que c'est vous qui le rendez hostile, qu'il possède des informations capitales et qu'il pourrait ne pas l'être si vous ne lui braquiez pas 12 flèches et 3 lances dessus... Ou pas... à vous de juger...

Quel sont les races/peuples jouables ?

Pour ce GN vous pourrez jouer un humain faisant parti de l'un des groupes suivants :

- **Les villageois d'Aonachds :**

Des humains habitant sur de grandes plaines verdoyantes. Très portés sur le respect de la nature et des esprits, ils possèdent une myriade de croyances diverses et variées et sont très superstitieux... Si ce sont de bons combattants, ils sont cependant très serviables et très bons cultivateurs.

- **Les Marcheurs Stolts :**

Robustes et forgés dans la neige, ces redoutables chasseurs savent comment survivre dans les terres froides du nord. On raconte qu'ils sont capables de marcher tout en dormant, lors de longues traversées des déserts de glace. Leurs fourrures de phoque et de renne font fureur dans tout l'empire.

- **Les citadins des Ventadur :**

Peuple de bâtisseurs et de mineurs, les citadins des Ventadurs vivent depuis la création de Slanoya dans des grandes villes bâties sur les exploitations minières. Ils sont à la pointe de

la technologie métallurgique et échangent dans tout l'empire leur armes contre des vivres. Grands consommateurs de champignons des mines (dans la soupe, pour lui donner du goût), on leur attribue souvent une grande passion pour l'art et la littérature.

- **Royaume de Luzzara :**

Peuple des îles très porté sur le commerce, les luzzariens sont particulièrement à l'aise sur les mers. Vendant la technologie ventadurienne, les lainages aonachds et les fourrures stolts dans tout l'empire, ils sont également spécialistes pour les querelles de familles interminables. Très peu regardant sur l'origine de l'argent, ils sont cependant très irritables quand ils se font détrouser.

Partie I : Équipement

« Si tu veux chasser la Baleine, affûte ta hache »
(proverbe Stolt)

Votre équipement

Bien que nous soyons dans un univers fantastique, nous attirons votre attention sur le fait de garder un **costume représentatif de votre rang social et de votre profession**.

Un herboriste cueillant les fleurs au marteau de guerre et en armure de plates est un bon exemple ce qu'il ne faut pas faire... les orgas ne vous interdisent rien, mais sauront vous rappeler que certains choix auraient pu être plus judicieux...

Vos Armes

Les armes infligent :

- Les couteaux : 1 point de dégâts. (00 cm à 60 cm et armes de jets ou primitives).
- Les armes à une main (1m10 maximum) : 1 point de dégâts
- Les armes à deux mains doivent se tenir à deux mains et infligent 1 point de dégâts
- les armes d'hast et bâtons doivent se tenir à deux mains et infligent 1 point de dégâts
- **Arc et arbalètes** : 2 points de dégâts perce armure (les points d'armure ne compte pas).

Bouclier : 1 bouclier encaisse 15 coups avant de se briser.

NB: toutes les armes seront vérifiées avant le début du jeu par les orgas pour vérifier qu'elles sont sécurisées. Une arme ne passant pas le contrôle de sécurité ne devra en

aucun cas être utilisée pendant le jeu. Si un joueur vient à être pris à utiliser une arme refusée, il sera immédiatement expulsé du jeu sans aucun dédommagement.

Vos Armures

Armure de tissu : 1 point d'armure (du type gambison, la chemise n'est pas une armure)

Armure de cuir : 2 point d'armure (buste et bras couverts au minimum)

Armure de mailles : 4 point d'armure (buste et bras couverts au minimum)

Armure de plates : 8 points d'armure et interdiction de courir (buste et bras couverts au minimum)

Modulation orga : selon des critères orga inconnus des joueurs, certains costumes et armures pourront obtenir 1 à 2 points bonus.

Partie II : Le Combat

« Moi quand je suis sur le champs de bataille, j'achète l'ennemi ».
(Proverbe Luzzarien)

Avant de commencer

La première des règles dans tous les cas et toutes les circonstances est la sécurité. Ne tentez rien de dangereux, les coups d'estoc, les frappes ou tirs au niveau de la tête, de la ceinture et des parties sensibles sont interdits.

L'idée ici est de rendre les combats rapides et fluides.

Petit mot du président Graou sur les dégâts : dans les cas non décrits par le livre de règle, c'est la logique du dégât physique normal qui prime.

Exemples :

Un égorgement en règle (même par devant) met la victime en état de choc (elle se tient la gorge pour pas mourir) et elle tombe rapidement à terre.

Si quelqu'un poignarde une personne dans le ventre, elle passe en état de choc directement (tient ses entrailles).

Les exemples cités ne sont pas à utiliser en combat, mais bien en phase de RP hors combat.

Points d'endurance

Par défaut, tout personnage a **2 points d'endurance**. Ce qui veut dire qu'un personnage par défaut peut se prendre deux coups d'arme avant de passer en état de choc.

Les compétences d'endurance permettent d'augmenter ce capital de départ. Les points d'armure permettent de le préserver un peu plus longtemps.

Niveaux de santé

Il y a trois types de niveau de santé :

En pleine forme :

Le personnage n'a subi aucune blessure, aucun coup, aucune balle, aucun poulet. Il va bien et a toutes ses facultés physiques et mentales.

En État de choc :

Le personnage a subi autant de blessures qu'il a de points en endurance (E). Il est en État de choc, il ne peut plus entreprendre d'action réfléchie, ni se défendre de manière efficace.

Il adoptera le comportement de tout blessé au combat qui ne comprend pas ce qui lui arrive/ou qui le comprend très bien, il va mourir donc il panique !! (exemple : les 10 premières minutes du débarquement dans le film "Il faut sauver le soldat Ryan"... on cherche son bras, on appelle sa mère, on joue aux cartes pour se protéger, on tombe en se tenant les boyaux, on appelle un soigneur etc....)

Le blessé en état de choc est hors combat. Il peut se déplacer lentement s'il en a l'idée, que ses blessures le permettent ou avec l'assistance d'une personne hors état de choc. (Si on vous a brisé les deux jambes, rampez. Si on vous a brisé les bras, marchez vite. Si vous avez 3 flèches dans le torse, restez où vous êtes pour ne pas aggraver le cas... restez logiques).

Si le personnage n'est pas stabilisé lorsqu'il est en état de choc, ses blessures continuent de saigner et il perd un point d'endurance toutes les 5 minutes.

Coma :

Le personnage a perdu au total deux fois le nombre de points qu'il a en endurance (E). Il est inconscient. Il reste à terre et ne fait rien. Il doit impérativement être évacué sur civière ou porté par 2 personnes. **Il a cinq minutes pour être soigné (ayez un sablier pour le décompte).**

P.S.: merci de ne pas achever les personnages agonisant gratuitement.... Les orgas vous en remercient d'avance !!

Mort :

Le personnage subit au total trois fois le nombre de points qu'il a en endurance (E). Il est mort, ce n'est plus qu'un tas de viande informe. Ce n'est pas vraiment un niveau de santé, vu qu'il n'y a pas de retour possible.

Si vous êtes mort: vous devenez un "élément de décors". Mettez vous dans une position "confortable" et "réaliste" (et assurez-vous d'être en sécurité), prenez le morceau de papier prévu à cet effet, remplissez le en suivant les instructions et mettez le en évidence sur vous. Tenez la pose pendant 10 minutes (comptez jusqu'à 600).

- si personne ne s'est intéressé à vous... tant pis, mettez vous hors jeu, ne parlez à personne, même si on vous interpelle restez muet, allez, le poing levé, par le chemin le plus cours au pc orga le plus proche et entrez dans la morgue. Ne parlez pas avant que l'orga vous ait emmené dans une zone prévue à cet effet pour débrief et réaffectation.

- si quelqu'un s'intéresse à vous, vous restez un élément de décors jusqu'à ce qu'il vous laisse sur place (auquel cas vous attendez de nouveau 10 minutes) ou qu'il vous emmène à la morgue (pc orga). Dans tous les cas, vous ne parlez sous aucun prétexte !

P.S.: il est interdit de frapper réellement les morts.

Pour simplifier prenons deux Archétypes, John et Khalik. Ils ont respectivement Endurance (E) 5 et 3. Première salve. 2 flèches pour chacun. Khalik est en état de choc et délire, alors que John peut encore se battre. Seconde Salve, trois flèches de plus. Khalik est dans le coma et du coup inutile. John lui est en état de choc, mais il lui faut encore deux flèches ($4 * 2 = 8 - 6 = 2$) pour tomber dans le coma. Si l'adversaire s'acharne sur Khalik et lui inflige trois dégâts de plus, il meurt.

De plus il faut compter les points d'armure (PA). Ils rajoutent des points de vie avant d'atteindre l'État de choc. Donc John avec son armure de cuir PA + 1 doit perdre 5 points pour être en État de choc et 4 pour le coma. Les PA sont décomptés en premiers de plus il ne se régénère pas. Il faut soit réparer l'armure soit en racheter une.

Durant les pauses consacrées aux repas, midi et soir, il n'y aura pas de combat.

Partie III : Les compétences

« Ma pioche résonne si fort que j'ai l'impression qu'elle me parle. »
(proverbe mineur Ventadur)

IMPORTANT : toute compétence ne peut être utilisée QUE et UNIQUEMENT dans l'état de santé « EN PLEINE FORME ».

Aucune compétence ne peut être utilisée pendant l'état de choc !!!

Vous pouvez choisir librement vos compétences mais pensez à les choisir en cohérence avec votre BG. Un mineur de Ventadur n'étant jamais sorti de sa cité ne peut pas avoir acquis de compétence de chasse; comme un guerrier Slots féru de combat aura peu de chance d'avoir fait de longues années d'études de médecine.

Le but est d'avoir un personnage cohérent qui sera d'autant plus facile à jouer si ses compétences ont été logiquement apprises au cours de sa vie.

Dans le tableau récapitulatif, certaines compétences sont en plus signalées comme devant être justifiées dans votre BG : leur justification devra prendre en compte le contexte géographique et social ainsi que son histoire de votre personnage pour être validées.

Par exemple, pour valider médecine, votre personnage devra avoir passé quelques années à étudier cette discipline. Le soin d'animaux de la ferme ne pourra pas être une justification suffisante.

Pour les autres compétence, la justification ne nécessitera pas d'être aussi poussée.

NB : La liste des compétences pourrait être amenée à évoluer en fonction des découvertes et des propositions des joueurs au fil des épisodes. Ne prenez jamais rien pour un acquis définitif.

Combattant

Il n'y a pas de compétence spécifique au combat. Si vous voulez esquiver un coup, il faudra l'esquiver réellement. Si vous voulez manier une épée à deux mains, il faut savoir la manier à deux mains. Si vous voulez toucher votre cible avec votre flèche, il faudra être habile. Si vous n'êtes pas capable de le faire dans la vraie vie, aucune compétence sur le papier ne pourra le faire pour vous. Vous pouvez juste acquérir de l'endurance résultant de vos longues années d'entraînement et du nombre incalculable de coups que vous avez déjà encaissés (justifié dans votre BG).

Endurance niveau 1

Permet de gagner 1 point d'endurance supplémentaire sur son capital. Doit être justifié par votre BG.

Endurance niveau 2

Nécessite endurance niveau 1

Permet de gagner 2 points d'endurance supplémentaires sur son capital. Doit être justifié par votre BG.

Endurance niveau tank

Nécessite endurance niveau 2

Permet de gagner 3 points d'endurance supplémentaires sur son capital. Doit être justifié par votre BG.

Roublardise

Crochetage

Permet d'avoir la bonne technique pour ouvrir les coffres.

Changement de serrure

Nécessite crochetage

Permet de changer la serrure d'un coffre, c'est encore plus fourbe.

Vol à la tire

Permet de voler le contenu en jeu d'un sac/sacoche/poche porté par un joueur. Le joueur place une pince à linge sur le sac/sacoche/poche de sa victime et prévient un orga pour pouvoir récupérer son butin.

Assommer

En prenant la victime par surprise, permet de porter un coup léger sur la nuque en prononçant le mot "assommer". La victime tombe au sol pendant 10 minutes (comptez jusqu'à 600) ou jusqu'à qu'elle soit secouée pour être réveillée (si elle est transporté sans être secouée, la victime ne doit pas se réveiller avant la fin des 10 minutes)

Assassiner

Hors combat, passer un couteau sur la gorge de la victime en prononçant le mot "assassiner". La victime tombe alors dans le coma et a cinq minutes pour être secourue. Aucune action de combat n'est possible sur la victime avant sa mort.

Réseau d'espionnage

Permet d'avoir des informations/rumeurs d'ordre politique pendant le jeu. Doit être impérativement justifié par votre BG (un fermier quittant pour la première fois son village ne peut pas avoir de réseau d'espionnage).

Fabrication de faux

Nécessite lecture / écriture.

Permet de réaliser de faux documents (testaments, acte de vente, accord) qui n'ont aucune valeur juridique (mais tant que la victime ne le sait pas...)

Érudit

Lecture/écriture

Permet de savoir lire et écrire la langue commune. Sans cette compétence vous ne pouvez pas lire les documents en jeu.

Contes, histoire et géographie

Conteur impérial

Nécessite lecture/écriture.

Connaît des légendes connues dans l'ensemble de l'empire et du royaume de Luzzara. Doit être justifié par votre BG.

Conteur local

Nécessite conteur impérial.

Permet de connaître des légendes/rumeurs sur le lieu de jeu. Doit être justifié par votre BG.

Historien

Nécessite lecture/écriture.

Permet d'avoir accès aux archives et donc d'avoir un résumé des événements locaux passés. Doit être justifié par votre BG.

Géographe

Nécessite lecture/écriture.

Permet de réaliser une carte des lieux après avoir exploré par soi-même (carte fournie par l'orga).

Médecine

Toutes les compétences de médecine exercées sur un champ de bataille ou au bord d'un chemin sont soumis à un paramètre aléatoire qui permet de savoir si le soin a réussi ou échoué. Exercées dans le calme et dans un environnement sain, les soins réussissent systématiquement.

Premiers secours

Permet de stabiliser une personne dans le coma et lui accorder 5 minutes de survie supplémentaires pour être soignée.

Sur un personnage en état de choc, permet de le stabiliser pour éviter de perdre d'autres points d'endurance.

Cette compétence ne peut être exercée qu'à une distance raisonnable d'un combat (environ 20 mètres).

Médecin

Nécessite premiers secours et lecture/écriture.

Permet de sortir une personne du coma en lui redonnant un point d'endurance. La victime ne peut pas bouger pour autant tant qu'un chirurgien ne se sera pas occupé d'elle.

Peut sortir et soigner une personne en état de choc et lui redonner ses points d'endurance d'origine après une heure de repos.

Sait définir les symptômes et les soigner (avec prescription d'un remède à chercher chez l'herboriste)

Cette compétence ne peut être exercée qu'à une distance raisonnable d'un combat (environ 20 mètres)

Chirurgien

Nécessite médecine.

Permet de sortir une personne du coma et de restaurer ses points d'endurance après un temps de repos. Une personne sortie du coma par un chirurgien ne peut pas reprendre le combat ni utiliser ses compétences pendant 30 minutes. Elle retrouve ses points d'endurance après un repos d'une heure.

Cette compétence ne peut être exercée qu'à une distance raisonnable d'un combat (environ 20 mètres)

Autopsie

Nécessite médecine

Permet d'avoir des informations sur les circonstances de la mort en examinant un cadavre (lecture de la fiche de mort).

L'autopsie ne peut être réalisée pendant une bataille (mais possible juste après pour vérifier que c'est bien une épée qui a transpercé la victime).

Juridique

Juriste impérial / royal

Nécessite lecture/écriture.

Permet de connaître et de faire appliquer les lois de l'empire/royaume. Permet de tenir un procès et de rendre un verdict.

Notariat

Nécessite lecture/écriture.

Nécessite juriste impérial / royal

Permet de rédiger des actes de mariage, vente, cession de territoire, testaments, etc...

Permet de reconnaître les faux documents des vrais.

Connaissances de la nature

Herboristerie

Toute personne récoltant une plante sans connaissance s'expose à des conséquences inattendues et peu sympathiques sur son personnage (mal récoltées, certaines plantes sont de véritables poisons).

La présence et la fréquence d'une plante dépend du climat et donc de la zone de jeu. D'un opus à l'autre les plantes présentes en jeu peuvent être totalement différentes.

Les plantes sont fragiles et ne peuvent être conservées en l'état d'un épisode à l'autre. Certaines préparations peuvent être néanmoins conservées.

Plantes communes

Permet de cueillir, reconnaître et de connaître les effets des plantes poussant sur l'ensemble du monde de jeu connu.

Plantes locales

Nécessite plantes communes.

Permet de cueillir, reconnaître et de connaître les effets des plantes poussant spécifiquement sur la zone de jeu.

Préparation de plantes

Nécessite plantes communes.

Permet d'associer plusieurs plantes pour avoir d'autres effets.

NB : si vous ne connaissez que les plantes communes, vous n'aurez accès qu'aux associations de plantes communes et pas à celles des plantes locales.

NB2 : pour les associations de plantes, vous aurez besoin de matériel (liste fournie en avance par l'équipe orga (ex: bougie, petits flacon, etc...))

Poisons et antidotes

Permet de reconnaître un poison et ses effets et les antidotes associés (ne permet pas de les fabriquer ou de reconnaître les plantes)

Chasseur

Traque

Permet de suivre une piste (personne ou animaux) ou de chasser les animaux dans la forêt.

Tannage

Permet d'obtenir du cuir à partir de la peau d'un animal chassé (utilisé pour la réparation d'armure de cuir).

Autres

Divination

Permet d'avoir une prédiction après avoir utilisé des cartes, une boule de cristal, des osselet, du marc de café, etc... Une prédiction donne des indices sur ce qui peut potentiellement se passer en jeu mais n'est jamais très claire et est sujette à interprétation.

Orientation

Nécessite Géographie.

Permet grâce aux étoiles de toujours savoir où est le nord et de pouvoir se repérer sur la mer loin des côtes.

Artisanat et ressources

Réparation

Permet de réparer les armures endommagées. Il faut pour cela une ressource de cuir pour les armures de cuir ou une ressource de métal pour les côtes de mailles ou les plates.

Chaque point d'armure à restaurer nécessite 2 minutes de travail.

Permet de réparer un bouclier brisé. Il faut une ressource de bois et 5 minutes de travail par bouclier brisé.

Prévoir un peu de matériel pour le roleplay (marteau, petite enclume, etc...)

Forge

Permet de transformer des ressources de minerais en métal, de réparer des armes brisées et d'effectuer des modifications d'armes.

Prévoir un peu de matériel pour le roleplay (marteau, petite enclume, etc...)

Mineur

Permet d'obtenir des ressources de minerais en jeu. Doit être justifié par votre BG.

Fermier

Permet d'obtenir des ressources de nourriture en jeu. Doit être justifié par votre BG.

Bûcheron

Permet d'obtenir des ressources de bois en jeu. Doit être justifié par votre BG.

NB : les compétences de ressources Mineur, Fermier et Bûcheron ne sont pas cumulables (il n'est pas possible de garder les moutons, aller à la mine et couper des arbres dans la même journée)

Compétences de magie

La magie étant **proscrite** en Slanoya, les sorciers se font extrêmement rares et sont pourchassés pour être tués.

Un humain ne peut pas apprendre la magie. Il naît sorcier, il ne le devient pas. Il n'est donc pas possible de ne plus être ou devenir sorcier en cours de jeu. L'utilisation de la magie peut aussi avoir des **conséquences sur le physique et la santé mentale** de son utilisateur humain. Vous devez bien comprendre les risques et conséquences de la magie. Nous recommandons d'avoir déjà une bonne expérience GNistique pour faire ce choix.

Si vous souhaitez acquérir des compétences de magie, merci de contacter l'équipe organisatrice avant la création de votre personnage pour que nous puissions en discuter avec vous.

Résumé des compétences et coûts à la création

A la création de votre personnage, vous avez 10 points de compétence à dépenser. Par la suite, vous pourrez acquérir de nouvelles compétences suite à vos actions de jeu.

Compétence	Pré-requis	Justif. BG	Coût(PC)
Combat			
Endurance niveau 1		X	1
Endurance niveau 2	Endurance niveau 1	X	3
Endurance niveau tank	Endurance niveau 2	X	4
Roublardise			

Crochetage			3
Changement de serrure	Crochetage		3
Vol à la tire			2
Assommer			2
Assassiner			3
Réseau d'espionnage		X	4
Fabrication de Faux	Lecture / écriture		3
Érudit			
Lecture / écriture			2
Contes, histoire et Géographie			
Conteur impérial / royal		X	3
Conteur local	Conteur impérial / royal	X	3
Historien	Lecture / écriture	X	3
Géographe	Lecture / écriture		3
Médecine			
Premiers secours			1
Médecin	Premiers secours + Lecture / écriture	X	3
Chirurgien	Médecin	X	4
Autopsie	Médecin		3
Juridique			
Juriste impérial / royal	Lecture / écriture	X	4
Notariat	Juriste impérial / royal		3
Connaissances de la nature			
Herboristerie			
Plantes communes		X	3
Plantes locales	Plantes communes		3
Préparation de plantes	Plantes communes		4

Poisons et antidotes			3
Chasseur			
Traque		X	2
Tannage			2
Aures			
Divination		X	3
Orientation	Géographe		2
Artisanat et ressources			
Réparation			2
Forge			3
Mineur	Incompatible bûcheron et fermier	X	2
Fermier	Incompatible mineur et bûcheron	X	2
Bûcheron	Incompatible mineur et fermier	X	2
Compétences magiques			
Voir avec les orgas			

Partie IV : L'expérience et l'évolution

« je regarde souvent l'herbe pousser en espérant voir un trèfle à 4 feuilles ! »

Votre personnage pourra évoluer au fur et à mesure du jeu et des actions. Cette évolution sera générée en fonction de vos succès, faits de jeux ou réalisations personnelles.

Il n'y a pas donc de point acquis automatiquement par acte de présence à un opus.

Vous pourrez acquérir une nouvelle compétence suite à un opus si vos actions et votre jeu au cours de l'opus le justifient (demande à faire sur formulaire de retour après le jeu).

Partie V : L'économie

« *Le labeur achète votre salut* »

Systeme économique

Le système économique est la pièce.

Toute chose a une valeur : ce que l'acheteur est prêt à dépenser.

Le tout étant de savoir compter... ou non.

Possessions

Vos possessions et titres de départ doivent être justifiés par votre BG et seront validés (ou non) par l'équipe orga.

Les possessions et titres que vous pourrez acquérir en cours de jeu ne seront justifiés que par votre jeu et votre débrouillardise. Ils seront à valider auprès de l'équipe orga.