



Morthelune Le Retour (du livre de règles)

Etat des rubriques

Petit avant-propos.....	3
Le Blabla habituel... ..	3
Ca veut dire quoi « GN » ?.....	3
Incarner un personnage, kézako ?	3
Ouais, mais, je peux faire n'importe quoi alors ?.....	4
Ok, alors, je joue quoi ?	4
MAIS (faut pas déconner ...)	4
D'abord tu intègres un groupe	4
Et après tu customises.....	5
Ok, mais, si on danse ?	5
J'ai la marave qui me démange	5
Ce soir tu vas prendre !	5
Ah ben, il va marcher beaucoup moins bien, forcément.....	5
Et c'est tout ?.....	6
Et c'est vraiment tout ?	6
Annexe : Talents et Objets	7
Principes	7
Liste des talents et objets.....	9

Petit avant-propos

Cher joueur/Chère joueuse, ci-après « toi/tu » et même parfois « Je », les organisateurs, ci-après « Nous », ont le plaisir de te mettre entre les mains (sous les yeux, sur les genoux, ton oreiller, la table ou où tu veux, t'es libre ...) le présent livret de règles que désormais, et à compter de son premier contact (qui a déjà eu lieu puisque tu lis ces mots), tu considéreras comme la seule et unique vérité pour tout ce qui aura trait au Jeu !

Accroche-toi à ton bonnet, on est partis !

Le Blabla habituel...

Alors, bien qu'il soit normalement prévu que nous nous adressions majoritairement à une bande de vieux routards du GN, nous ne sommes pas à l'abri d'un ou deux novices. Donc :

Ca veut dire quoi « GN » ?

Grosse nouille ? ... Nan. « GN » est le raccourci pour « Grandeur Nature », expression elle-même tirée de « Jeu de Rôle Grandeur Nature ». Cette activité a pour but de rassembler un groupe de personnes qui, costumées, vont incarner un personnage dans un monde imaginaire pendant quelques heures, voire jours (si quiconque te parle de mois ou d'années, questionne sa santé psychologique).

Le jeu commence au moment où un organisateur tonitruera « TIME-IN » et s'arrêtera quand un organisateur (pas le même, il sera aphone celui-là) vociférera « TIME-OUT ». Entretemps, il est possible, mais on évitera au maximum, qu'un organisateur (un de ceux qui ont encore de la voix), beugle « TIME-FREEZE ». Cela signifie qu'on « arrête le temps » : tu arrêtes tout, tu fermes les yeux, tu marmottes pour couvrir le bruit ambiant, jusqu'à ce qu'un organisateur finisse sa dernière corde vocale sur un nouveau « TIME-FREEZE », et le jeu reprend alors son déroulement (avec une surprise parfois).

Nous avons bien l'intention de te faire vivre des émotions, et comme certains peuvent parfois le souhaiter, après un moment épique, empreint de frisson, et dont la brutalité n'a eu d'égale que l'intensité, il est de bon ton de prévoir un petit espace de repos, écarté du jeu et de tout stimuli perturbateur, pour permettre le doux rétablissement de la petite fracture psychologique qu'un esprit moderne, sain et délicat aurait subi après un vécu en jeu éprouvant. *musique printanière, chants d'oiseaux*

A ceux-là, nous répondons : « **ALLEZ BIEN VOUS FAIRE CUIRE LE CUL !** »

La seule white room que tu pourrais avoir chez nous serait, a minima, équipée d'un stroboscope de 500 watts, d'une sono avec du Rammstein en accéléré et de 4 pirates des Plans triés sur le volet et spécifiquement sélectionnés pour te faire voir à quoi peut ressembler un basculement d'univers. Vu ? (Maintenant que j'ai dit ça, nous sommes sûrs d'en connaître deux-trois qui voudront y aller ... flûte !)

Incarner un personnage, kézako ?

C'est faire du « Roleplay », c'est-à-dire interpréter ton personnage selon sa personnalité, son contexte, ses connaissances et ses talents. Pas les tiens, les siens (et là, c'est pas mal que quelques vieux routards relisent le blabla coutumier quand même, tiens ...).

Durant le jeu, tu vas donc être un acteur, qui a le privilège de choisir son rôle, son texte, sa partition en somme. Profites-en, mets-toi dans la peau de ton personnage, à la fin du jeu, tu seras surpris du dépaysement que cela procure !

Ouais, mais, je peux faire n'importe quoi alors ?

Ouais ! ...'fin, Nan !

Tout individu est soumis aux lois du pays où se déroule le jeu . Et comme nous n'ouvrons le jeu qu'aux joueurs qui ont eu la bonne idée d'atteindre leur majorité légale, nous avons en retour l'heureuse résolution de ne pas être responsables de TES actes, aussi délictueux soient-ils.

Nous nous réservons le droit d'écarter tout participant dont l'état d'imprégnation, de quelle origine qu'il soit, ou dont l'attitude en général nuirait au bon déroulement du jeu et à l'amusement de chacun. Fox est prêt.

De plus, le fair-play est de rigueur, évidemment. Soyez cool, il y a un joueur sous le personnage, et tout le monde est là pour s'amuser. Le respect individuel des règles primera en tout temps : vous gérez les points de règles, vous réagissez en conséquence et vous évitez de tricher : ça se verra, et ce sera tout de suite moins drôle (bon, après, un oubli, ou une montée d'adrénaline, ça arrive. Nous savons. Mais ça n'excuse pas tout).

Fox est toujours prêt.

Ok, alors, je joue quoi ?

Ce.que.tu.veux. Ou presque.

Donc, comme on sent bien que tu a envie de créer de ton bien-aimé personnage, voici un tout premier concept : nous ne codifions pas les talents dits « naturels » d'un joueur.

Exemples (parce que nous sentons bien que ça te déroute) :

- Tu sais lire ? Tu veux que ton personnage sache lire ? Ok, t'as même le droit de changer d'avis en cours de route.
- Tu sais te battre avec une arme en latex, tu en as une à disposition, même si tu n'es pas venu avec, parce que tu n'avais pas prévu que ton personnage marche sur le pied de la Baronne ? Ok (mais on va quand même en reparler plus tard)
- Tu te sens capable de porter 35kg d'acier et de te balader nuit et jour avec ? Tu en as une, ou quelqu'un peut t'en prêter une ? Même en jeu ? Parce que les brigands, là, ils ont pas l'air commodes ? Ok (prends tes vitamines quand même ...).
- Tu arrives souvent à être très très discret dans les fourrés ? Ok (T'endors pas. Oh ! Et gaffe aux taupes ! C'est teigneux une taupe ...)
- Tu préfères marcher à côté de la route ? Ok (et s'il y a des bagnoles, on préfère même)
- Tu as des talents d'orateur, ou tu sais jouer du bignou ? Vas-y, monte, on te regarde !
- Tu veux faire passer ton personnage pour quelqu'un d'autre ? Why not, souvent la gaffe vient aussi de quelqu'un d'autre, c'est toi qui gères.
- Tu veux faire de la magie ? Tiens, v'là un jeu de cartes ... Quoi ? ... Tu préfères un lapin ?

MAIS (faut pas déconner ...)

D'abord tu intègres un groupe

Selon le questionnaire qui t'aura été fourni, et les réponses que tu auras formulées, un groupe te sera assigné par l'Organisation (oui, oui, tu as bien lu).

Et après tu customises

Tu dépenseras 6 points de création parmi les talents et/ou objets disponibles.

Pour faire ton choix, tu vas voir dans l'annexe au présent document. Tu y trouveras les talents et objets disponibles à la création, ainsi que les mécanismes qui les régissent (donc, oui, faut lire l'annexe. Si).

Ok, mais, si on danse ?

J'ai la marave qui me démange ...

Comme expliqué plus haut, tu peux manipuler toute arme à ta disposition et qui aura satisfait à notre homologation. Nous acceptons les armes de contact, les armes de jet, les arcs et les arbalètes telles que les règles de la BWAT (<http://www.larp.be/wp-content/uploads/2017/10/Bwat-M%C3%A0J-20171.pdf>) les tolèrent et sous réserve de la vérification par l'homologateur sur site. Nous n'acceptons pas les armes de type NERF, AIRSOFT et les armes à munitions lourdes.

Sois simplement averti que certaines armes pourraient être mal vues en TIME-IN : tout est question de contexte de jeu (Va donc un peu faire tes courses avec un ak-47, tiens : Au Texas, globalement ça passe crème, au Delhaize de Uccle par contre ...).

Toutes les armes, sans aucune distinction, font 1 point de dégât, pas la peine de commencer à hurler des chiffres, t'auras juste l'air un peu niais ...

S'il y a un effet particulier, il y aura une annonce et celui qui la profère a le moyen de prouver sa bonne foi. **On ne résiste pas à une annonce.** Si l'annonce est liée à une touche, quelle que soit l'arme, l'arme ne fait pas de dégât, seule l'annonce compte.

Nous rappelons donc ici les règles de respect, de fair-play, l'amusement, Fox, toussa.

Ce soir tu vas prendre !

T'as vexé quelqu'un, ou tu es simplement au mauvais endroit au mauvais moment ? Il est temps de savoir si tu es bien couvert.

C'est très simple : à l'instar des armes, les armures passent une homologation. Tu sauras alors si la tienne protège de 1, 2 ou 3 coups selon sa nature et son réalisme. Vu que les points de vie sont localisés, les points d'armure le sont aussi, évidemment. Et lorsqu'une localisation prend des coups, on décompte d'abord l'armure, s'il y en a une.

Et vu que tu es au courant, tu fais passer l'info si tu prêtes ton armure durant le jeu, on compte sur toi (fair-play, fun, Fox, etc ...) !

Ah ben, il va marcher beaucoup moins bien, forcément

T'as mangé cher, admets-le. Trouve vite quelqu'un pour te remettre d'aplomb, si tu ne sais pas le faire toi-même.

Lorsqu'un de tes membres tombe à 0 point de vie, il est inutilisable/perdu/tranché/réduit, bref, t'as compris.

C'est le bras : tu lâches ce qu'il tient. C'est la jambe : tu t'agenouilles. C'est le torse, tu te vautres théâtralement, mais idéalement en-dehors des pieds de tes compagnons, c'est mieux pour toi.

Lorsque le torse tombe à 0, tu es inconscient. Quelqu'un qui t'apprécie devra vite trouver quelqu'un pour te stabiliser, en d'autres mots, trouver un guérisseur.

Quelqu'un qui t'apprécie moins par contre pourra alors te fouiller : il comptera alors jusqu'à 50 (et toi aussi pourquoi pas), en simulant une fouille, sans contact, après avoir annoncé « Je te fouille ». Tu lui remettras tes possessions Time-In après décompte. Si le décompte est interrompu, la fouille échoue.

« Toujours être ami avec un guérisseur. » (un guérisseur, date inconnue)

Il faut être guérisseur pour stabiliser une blessure. Pas d'exception. Comment ça marche ? Lis l'annexe !

Une victime meurt si elle n'est pas stabilisée dans les 15 minutes qui suivent la perte du dernier point de vie au torse.

Pendant cette période d'inconscience ou pendant la période où tu n'as plus ni bras, ni jambes, ce qui n'est pas de l'inconscience à proprement parler mais une certaine forme d'impuissance tout de même, à moins que tu n'arrives à te déplacer avec les dents, ... Mais je m'égare, pardon ... N'importe qui pourra t'achever en comptant, à haute et intelligible voix, 5 « Morthelune le Retour ».

«Un-morthelune-le-retour » - «Deux-morthelune-le-retour » - «Trois-morthelune-le-retour » - «Quatre-morthelune-le-retour » - «Cinq-morthelune-le-retour » - **POUF !** Plus de perso. Rendez-vous en salle Organisateur.

Bon, allons, passons, je ne vais pas faire mon oiseau de mauvais augure, ça n'arrivera pas nous le savons tous ...

Donc ! Tu pourras ensuite te faire soigner auprès d'un guérisseur, et/ou utiliser une fiole de soin (1 par heure, cumulable avec le soin prodigué par un guérisseur) qu'un artisan compétent ou un marchand aura pu te fournir pour un prix exorbitant tout à fait modique et raisonnable.

Tout le monde commence avec 1 point de vie par localisation. Mais ceux qui liront l'annexe pourront décider d'en avoir plus, na !

Et c'est tout ?

Ben ouais, presque.

Il y aura bien entendu des annonces en jeu, que nous ne listerons nulle part ici.

Obéis à une simple règle : si quelqu'un te donne une injonction, énonçant intelligiblement, *fortissimo*, l'annonce correspondante, en brandissant, fièrement, avec bravoure et peut-être même un peu de panache, une carte estampillée par l'Orga (ouais, il y a une majuscule, c'est te dire), et bien tu la subis et l'exécutes. Point.

Si tu es bien sage, peut-être même qu'une de ces cartes t'arrivera dans la main, qui sait ...

Et c'est vraiment tout ?

A part te dire que nous sommes très heureux d'encore une fois essayer de te faire plaisir dans l'exercice de notre passion commune, et que nous espérons, tous, organisateurs, animateurs, bénévoles, familles, sympathisants, de tous poils et plumes, t'offrir de grands moments de jeu et de franche rigolade, oui, c'est vraiment tout.

Annexe : Talents et Objets

Tu trouveras ici tout ce qui concerne les talents et objets disponibles lors de la création de ton personnage
C'est donc ici que tu choisiras comment dépenser tes 6 points de création.

Principes

Aucun talent ne peut dépasser le niveau 3. Les objets n'ont pas de niveau

Certains talents sont qualifiés de « *simples* » : ils ne coutent qu'un forfait de points de création (1 ou 2 ou 3) et se suffisent à eux-mêmes. D'autres, dits « *complexes* » ont une gradation par niveau : 1 point de création pour le niveau 1, + 1 point pour atteindre le niveau 2, + 1 point pour atteindre le niveau 3.

Chaque talent ou objet sera représenté en jeu par une carte explicative distincte. On ne peut pas voler un talent.

Je veux être plus dur à tuer !

Les points de vie chez nous sont localisés (1 bras gauche, 1 bras droit, 1 torse, 1 jambe gauche, 1 jambe droite). La tête ne compte pas **et ne peut pas être ciblée**. Tout le monde commence avec 1 point de vie par localisation, tu peux en avoir 1 de plus à chaque localisation, pour chaque point de création dans le talent « *Résistance* » (maximum 3). Personne n'a donc plus de 4 points de vie par localisation.

Je veux être plus riche !

Ben bosse ! ...

Bon d'accord ! T'énerve pas, c'est pour rire hein ! 1 point de création = 1 pièce d'argent (soit 10 pièces de cuivres) en plus dans les possessions de départ. 2 points de création = 1 pièce d'or (soit 10 pièces d'argent) en plus dans les possessions de départ. 3 points de création : 1 pièce de platine (soit 10 pièces d'or) en plus dans les possessions de départ. C'est « *Richesse* », et c'est plus bas.

Et là, l'air de rien là, tu viens de comprendre le système monétaire ...

C'est quoi tes possessions de départ ? Tu verras bien !

Je veux être plus beau/belle !

Tu te rends bien compte qu'on ne peut rien pour toi, n'est-ce-pas ?

Je veux pouvoir ramasser, fabriquer ou réparer des trucs !

Herboriste, forgeron, menuisier (des artisans quoi !), guérisseur (ben ouais, ça répare des gens un guérisseur), agriculteur, chasseur-cueilleur, cartographe, c'est 1 point par niveau.

Les talents complexes fonctionnent tous de la même manière. 1 point de création = 1 niveau = 45 minutes de travail pour 1 unité produite ou réparée. Chaque point de création supplémentaire permet d'augmenter le talent d'1 niveau et ainsi de diminuer le temps de l'acte de 15 minutes **OU** (et tu ne mélangeras pas, tu choisis au début de l'acte et tu t'y tiens, c'est en MAJUSCULE, en **gras** et en souligné, c'est exprès) d'en augmenter le résultat de 1 unité.

Nous n'avons aucune envie de penser que tu nous truanderas sur les durées de tes actions, nous prenons donc le parti de te faire confiance, prends le parti d'essayer de ne pas nous décevoir. Autant que possible, mesure ton temps à l'aide d'un décorum TIME-IN : évite de sortir ta Rodania ...

Exemples (parce que nous sentons bien que ça te trouble) :

- Je suis un guérisseur (infirmier, chirurgien, rebouteux, barbier, etc ...), j'ai 1 point dans ce talent, et suis donc un guérisseur de niveau 1 : je peux rendre 1 point de vie à une localisation, en 45 minutes. J'ai mis 2 points dans ce talent et suis donc un guérisseur de niveau 2 : je peux soigner 2 points de vie à 1 localisation **OU** 1 point de vie à 2 localisations en 45 minutes, **OU** 1 point de vie, à 1 localisation, en 30 minutes. J'ai mis 3 points dans ce talent suis donc un guérisseur de niveau 3 : je peux soigner 3 points de vie à 1 localisation **OU** 1 point de vie à 3 localisations (ou même encore faire du 2/1 si j'ai envie et que le patient est sympa) en 45 minutes, **OU** 1 point de vie, à 1 localisation, en 15 minutes
- Tu remplaces « infirmier » par « herboriste » ou par « forgeron » et « point de vie » par « fiole » ou « points d'armure » et tu vas voir, ça marche pareil (oui, oui, tu sauras quelles fioles ... T'es du genre pressé toi non ?).
- Je creuse, je chasse, ou je ramasse des trucs pour que les artisans puissent fabriquer leurs machins ? Je suis collecteur de niveau 1 ? Devine quoi ? Pareil : 45 minutes dans la nature (à te balader dehors hein, qu'on te voie pas dans l'auberge !) et tu ramènes 1 composant.

Un truc **important** quand même à préciser : **les personnages peuvent combiner leurs talents !** C'est bon à savoir non ?

Exemples (parce que tu t'interroges, ça se sent) :

- Deux guérisseurs de niveau 1 travaillent sur le même patient : ils peuvent agir comme un guérisseur de niveau 2.
- Un armurier de niveau 2 et son apprenti de niveau 1 travaillent de concert sur la réparation d'armure, ils peuvent agir comme un armurier de niveau 3.
- Deux collecteurs de niveaux 2 crapahutent dans la sylvie, ils seront aussi efficaces qu'un collecteur de niveau 3.
- Deux armuriers/collecteurs/guérisseurs de niveau 3 travaillent ensemble, ben, il y a en un qui sert à boire, il sert à rien sinon...

Y A RIEN AU-DELA DU NIVEAU 3 (Quoi ? ... Non, j'ai pas gueulé ! ... Si ?! ... Pardon).

ALORS ! (Quoi ?! ... Encore !! ... Re-pardon). Tu t'en doutais, bien sûr, tous les métiers où l'on crée et où l'on répare **des objets** (pas les guérisseurs donc ...) ont besoin de **composants** ... logique !

Donc, pour l'artisan (armurier, potologue, pharmacologue, herboriste, laboratoire de méthamphétamines, etc ...) qui est en train de lire ces lignes, **toutes les préparations / réparations** utilisent **le même nombre** de composants : **2 composants végétaux + 2 composants animaux + 2 composants minéraux**. Pas plus, mais pas moins non plus.

Tu ramèneras ces composants à un organisateur, lui diras ce que tu veux fabriquer, puis iras « officier » (mets-y la mise en scène que tu souhaites, fais-nous rêver !) durant le temps nécessaire conformément aux explications données ci-avant.

Après ce temps-là, reviens voir l'organisateur, et tu recevras ton produit fini.

ET ! Tu t'en doutais aussi bien entendu : poser un acte en moins de 15 minutes **OU** poser plus de 3 actes en 45 minutes, et ben, y a pas.

Du tout.

Nan.

Liste des talents et objets

Tout talent qui ne serait pas repris dans cette liste mais qui serait souhaité par un joueur/une joueuse lisant ces lignes est sujet à discussion avec l'Organisation.

Résistance (complexe)

Par point investi dans ce talent, ajoute 1 point de vie à chacune de tes localisations. Le maximum de points de vie par localisation ne peut dépasser 4.

Richesse (complexe)

1 point de création = 1 pièce d'argent (soit 10 pièces de cuivres) en plus dans les possessions de départ.

2 points de création = 1 pièce d'or (soit 10 pièces d'argent) en plus dans les possessions de départ.

3 points de création : 1 pièce de platine (soit 10 pièces d'or) en plus dans les possessions de départ.

Guérisseur (complexe) :

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Le guérisseur peut stabiliser un blessé grave (0 point de vie au torse).

Petit rappel : un personnage qui **n'a plus de points de vie au torse** :

1- est inconscient

2- meurt au bout d'¼ d'heure

La stabilisation consiste à stopper ce délai. Comment on stabilise ? Le guérisseur applique ses deux mains sur le torse de la victime pendant un MINIMUM de 20 secondes. (libre à toi de simuler la pose d'un bandage, le clampage d'une artère, le passage au fer rouge, etc ...). Si la stabilisation n'est pas menée à son terme (pour cause d'interruption, de changement d'avis, de retrait d'une des deux mains, ...), elle devra être recommencée depuis le début.

La conscience revient dès que le torse est à 1 point de vie.

Relis les exemples (ci-avant) si tu n'as pas compris comment fonctionnent les soins.

Collecteur (complexe)

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Rien à voir avec les impôts ...

Tu es le meilleur ami de l'artisan, c'est toi qui va chercher les composants. Comme tu as bien lu les règles tu sais comment ça marche.

Un détail cependant : le composant que tu rapporteras après 45 minutes si es niveau 1 est végétal, animal ou minéral, au choix. Tu poseras ce choix auprès de l'orga chez qui tu iras chercher ta récolte, et que tu auras, bien évidemment, prévenu au moment de ton départ. Si tu as un niveau supérieur à 1, tu peux bien entendu panacher les composants collectés.

Artisanat – Forge (complexe)

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Tu réparas les armures. Toutes les armures. Comme tu as bien lu les règles tu sais comment ça marche.

Une armure c'est 1, 2 ou 3 points d'armure, et c'est ça que tu réparas au barème de 1 point de réparation pour 1 point d'armure à réparer.

N'oublie pas, chaque réparation d'un maximum de trois points d'armure utilisera le même nombre de composants : 2 composants végétaux + 2 composants animaux +2 composants minéraux. Ce n'est pas lié au niveau du talent, c'est le matériel nécessaire à l'acte de réparer.

Avec ce quota de composants, tu réparas de 1 point d'armure (au minimum) à 3 points d'armures (au maximum).

Exemple (parce qu'on te sent dubitatif) :

Raymond, armurier de niveau 2 en état de fonctionnement accueille Robert, qui s'est fait maraver. Robert ayant eu la bonne idée d'interposer sa cotte de mailles entre la lame du gremlin et lui, et ben maintenant, y a un trou ... (ouais, je sais, c'est normal dans une cotte de mailles, taquin, va ... un GROS trou, na !).

La cotte de mailles à Robert a été homologuée à 2 points d'armure, et il lui en manque 1 (puisque'elle a pris un coup, la vilaine). Raymond dépensera 2 composants végétaux + 2 composants animaux + 2 composants minéraux et 30 minutes de son temps (parce qu'il le vaut bien) pour rendre à Robert sa cotte de mailles d'antan. Comme Raymond n'a pas immédiatement d'autre client s'étant fait trouer la coquille, il aurait pu passer du temps (niveau 2 = 45 minutes pour 2 points d'armure, puis 30 minutes pour un troisième) à réparer encore jusqu'à deux points d'armure chez quelqu'un d'autre avec les composants à sa disposition, mais c'est con, y plus personne : les composants sont perdus (le charbon est en cendre, le cuir est découpé, le métal a surchauffé). Raymond devrait mieux gérer son stock et ses commandes ...

Tu répare aussi les boucliers. Un bouclier, quel qu'il soit, c'est toujours 3 points à réparer lorsqu'il est brisé. Pas un. Pas deux. Trois. 3. Toujours en consommant 2 composants végétaux + 2 composants animaux + 2 composants minéraux.

Artisanat – Herboristerie (complexe)

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Tu as lu ce qui précède (si, si), tu sais donc comment fonctionne le ratio temps/unités produites selon le niveau.

N'oublie pas, chaque préparation utilisera le même nombre de composants : 2 composants végétaux + 2 composants animaux + 2 composants minéraux. Ce n'est pas lié au niveau du talent, ce sont les ingrédients nécessaires aux préparations.

Avec ce quota de composants, tu prépares un maximum de 3 fioles. Toutes les fioles sont à usage unique
Mais !

Herboriste de niveau 1 : Tu ne peux fabriquer que des fioles de soins. Une fiole de soin, soigne 1 point de vie à chaque localisation (délocalisé). On ne consomme pas plus d'une fiole de soin par heure.

Herboriste de niveau 2 : En plus des fioles de soin, tu fabriques aussi des fioles d'antipoison. Une fiole d'antipoison annule l'effet d'un poison à ingestion.

Herboriste de niveau 3 : En plus des fioles de soin et d'antipoison, tu fabriques des fioles de poison.

- Fiole de poison de contact : s'applique (merci de bien simuler cet acte) sur une arme, fait 1 point de dégât délocalisé. Annonce "POISON – 1 POINT DE DÉGÂT PARTOUT" à la première frappe après application. On annonce tout de suite, pas d'attente, pas de délai. On n'applique pas plusieurs fioles poisons de contact en même temps sur une même arme. Le poison ne fera plus effet après la première frappe après application.
- Fiole de poison à ingestion : effet à déterminer avec l'orga lors de la création. S'applique sur la victime au moyen d'un autocollant fourni par l'orga. La victime recevra la description de ce qu'elle subit par l'orga.

Larcin (complexe)

1 point de création par niveau. Maximum 3.

C'est ta capacité à piquer des trucs. Selon ton niveau, l'orga te remettra des autocollants (TIME-OUT) à apposer sur ta victime. On n'enlève pas volontairement un autocollant.

Niveau 1 : 2 autocollants

Niveau 2 : 3 autocollants

Niveau 3 : 4 autocollants

Quand tu préviens un orga que tu viens de “coller” quelqu’un, tu lui indiques aussi ce que tu cherches idéalement (objet, argent, sous-vêtements, ... non j’déconne), et pour le reste, c’est l’orga qui gèrera ton larcin. Un larcin peut échouer.

Monte-en-l’air (complexe) :

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Comme son nom ne l’indique en fait pas vraiment, ce talent permet à celui qui le possède d’ouvrir, ou de refermer, des mécanismes de fermeture complexes, spécifiquement conçus pour opérer une fermeture d’accès et/ou de contenant (cadenas, serrures, loquets, verrous, etc) sans la clé adéquate. Ce genre de mécanismes est matérialisé en jeu par une carte descriptive, apposée sur l’accès ou le contenant concerné.

Niveau 1 : ouvre/ferme le mécanisme en 45 minutes

Niveau 2 : ouvre/ferme le mécanisme en 30 minutes

Niveau 3 : ouvre/ferme le mécanisme en 15 minutes

T’as envie de bien faire ? Tu prends ton petit matos T-I pour ça ait l’air chouette quand tu te trifouilles la crémone !

Torture (complexe) :

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Le bourreau simule l’acte de la torture avant de précisément poser sa ou ses questions (niv 1 : 1 question; niv 2 : 2 questions; niveau 3 : 3 questions).

Si la victime n’a pas résistance à la torture, les réponses peuvent être courtes, mais doivent surtout être absolument exactes. Pas de mensonge.

Une séance de torture, quel que soit le niveau du bourreau, occasionne 1 point de dégât à chaque localisation.

Nous recommandons de ne pas faire durer une séance de torture plus de 30 minutes et de bien entendu jouer cela dans le respect du joueur/de la joueuse impliqué-e.

Annonce : TORTURE ! TU VAS PARLER !

La présence d’un membre de l’Orga est souhaitée, bien que facultative, si le fair-play est au rendez-vous.

Résistance à la torture (complexe) :

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Permet de résister à la torture de niveau inférieur ou équivalent. Cela ne dispense de la perte du point de dégât à chaque localisation. Il est bien évident que quelqu’un qui résiste ne doit pas nécessairement l’annoncer (et peut dès lors mentir).

Connaissances (complexe)

1 point de création par niveau. Maximum 3.

Ce talent permet à son possesseur d’obtenir une connaissance théorique spécialisée de son choix (à soumettre à l’approbation de l’Orga).

Niveau 1 : 1 connaissance

Niveau 2 : 2 connaissances

Niveau 3 : 3 connaissances

Assommement (simple) - 2 points de création

Soyons clairs d’entrée, les frappes à la tête sont interdites. Même doucement.

On assimile cet effet à la prise de Spock (la main sur l'épaule de la victime, légèrement serrée - <https://www.youtube.com/watch?v=TgMjV3Yse3U>). Annonce "JE T'ASSOMME". La victime s'assied alors au sol, inconsciente.

La victime reste assommée jusqu'à ce que quelqu'un la secoue (gentiment, on est pas des brutes), en disant « réveille-toi », qu'elle subisse un point de dégât, ou encore une tentative d'achèvement (l'instinct de survie, ce charmant salaud). L'inconscience due à un assommement dure 15 minutes au maximum.

N'est toléré que trois fois sur le GN. Trois cartes seront fournies, porteuses de l'ID du joueur qui possède ce talent, à déchirer lorsque celui-ci est utilisé. On met les débris en poche, on ne jette rien sur le site ! Je répète, l'ID du joueur est inscrite dessus ...

Assassinat (simple) - 3 points de création

On assimile cet effet à la double-prise de Spock ... Si ça existe ... (une main sur chaque épaule de la victime, légèrement serrées - <https://www.youtube.com/watch?v=TgMjV3Yse3U> mais avec les deux mains). Annonce "JE T'ASCHISCHINE". Toutes les localisations de la victime tombent à 0.

N'est toléré que deux fois sur le GN. Deux cartes seront fournies, porteuses de l'ID du joueur qui possède ce talent, à déchirer lorsque celui-ci est utilisé. On met les débris en poche, on ne jette rien sur le site ! Je répète, l'ID du joueur est inscrite dessus ...

Autodidactes (simple) - 1 point de création

Ce talent permet de créer un "groupe de travail". A la condition de se réunir, au moins deux personnages disposant de ce talent peuvent, durant le temps de leur réunion, "émuler" un talent d'artisanat, de soins, de collecte dont ils ne disposent pas à la création.

Le talent émulé est toujours de niveau 1 quel que soit le nombre de participants au groupe de travail, et n'existe que tant que le groupe de travail est réuni et à l'oeuvre. Certaines circonstances peuvent exiger que plus de deux participants soient nécessaires, à la discrétion de l'Orga.

Réseau (simple) - 1 point de création

Ce talent permet d'interragir 2 fois par GN avec un orga pour :

- obtenir une rumeur à propos d'une situation de jeu.
- Transmettre un message au travers de son réseau.

Académie militaire (simple) - 2 points de création

Ce talent permet de choisir, en début de GN, 3 talents à usage unique parmi :

- Désarmement : annonce "DESARMEMENT – LACHE TON ARME" en croisant le fer (il y a donc contact entre les armes), le détenteur de ce talent peut, une seule fois par combat, désarmer son adversaire. La cible doit compter 10 secondes avant de « récupérer » son arme (qu'il est pas vraiment obligé de lâcher, on sait que ça coûte cher, mais pas s'en servir, même « sans le faire exprès ». Coolitude, fair-play, Fox.)
- Bris de bouclier : annonce "BOUCLIER DETRUIT », une seule fois par combat. Il faut frapper le bouclier avec une arme de contact en prononçant l'annonce. Dois-je vraiment expliquer plus ?
- Esquive : annonce "ESQUIVE". Permet, une seule fois par combat, d'annuler une touche ou une annonce. On annonce tout de suite, pas d'attente, pas de délai.
- Coup de bouclier : annonce "CHARGE – RECULE DE TROIS PAS". Permet, une seule fois par combat, et moyennant cette annonce de faire reculer 1 adversaire de trois pas, le détenteur de ce talent simule un coup de bouclier qui à l'annonce fait reculer l'adversaire. Ne mettez pas en danger le joueur sur qui vous effectuez cette annonce.

Livre (objet – simple - volable) - 1 point de création

Il s'agit ici d'une source de connaissance, émulant 1 (et un seul) niveau d'un talent de soin, d'artisanat ou de collecte. Le niveau qu'offre un livre permet, tant que l'on est en possession de ce livre d'obtenir ou d'ajouter un niveau au talent que le livre concerne. On ne peut pas cumuler plusieurs livres.

Le talent concerné par le livre doit être déterminé au moment de la création du personnage

Fioles (objet – simple - volable)

- **Fiole de potion de soin (1 point de création / fiole)** : une fiole de soin, soigne 1 point de vie à chaque localisation (délocalisé). On ne consomme pas plus d'une fiole de soin par heure.
- **Fiole d'antipoison (2 points de création / fiole)** : Un antipoison annule l'effet d'un poison à ingestion.
- **Fiole de poison à ingestion (2 points de création / fiole)** : effet à déterminer avec l'orga lors de la création du personnage. S'applique sur la victime au moyen d'un autocollant (TIME-OUT) fourni par l'orga. On n'enlève pas volontairement un autocollant. La victime recevra la description de ce qu'elle subit par l'orga.

Sac de composants (objet – simple - volable) - 2 points de création / sac

Un sac de composants contient 2 composants végétaux + 2 composants animaux + 2 composants minéraux.