



Arkentlor

LIVRE DE RÈGLES

version 4.1

LES OBJETS	3
LE CUMUL DES EFFETS	3
LES CRÉATIONS ARTISANALES	3
LES ARTEFACTS	3
LA MAGIE	4
L'INVISIBILITÉ	5
LES COMBATS	5
LES FONDAMENTAUX	5
LES BLESSURES	5
LES DÉGÂTS DES ARMES	6
LES PROTECTIONS	6
LES BOUCLERS ET PAVOIS	7
LA MORT	7
LES SÉQUELLES DE GUERRE	7
L'EMPOISONNEMENT	7
L'ASSASSINAT	7
ASSOMMER	8
L'EXÉCUTION	8
LES SOMBRES FORÊTS	8
LES CHAMPS DE BATAILLE	9
LE SIÈGE DE CAMP	9
INDEX DES ANNONCES	10

LES OBJETS

Il existe différents types d'objets que vous pourrez rencontrer en jeu :

- **Les objets de jeu** : Portant une gommette bleue. Ils sont volables en jeu. (Prévenir un orga si vous voulez un objet de jeu)
- **Les ressources** : Les ressources de jeu sont volables, bien qu'elles ne possèdent pas de gommette bleue. Vous n'avez pas besoin de prévenir un orga pour un vol de ressource.
- **Les objets de décor** : Ils n'ont pas de gommette bleue et sont donc non-volables et non-transportables.
- **Les objets personnels** : Ils appartiennent à un joueur et ne doivent jamais être touchés sans l'autorisation du propriétaire.

“Si cela ressemble à du décor, c'est du décor, inutile de chercher à le déplacer ou à l'emporter”.

Tous les objets de jeu doivent être rendus aux orgas à la fin du GN (y compris la monnaie de jeu).

Vos objets de jeu ainsi que votre fortune seront crédités sur votre compte de joueur afin qu'ils vous soient rendus au prochain opus.

LE CUMUL DES EFFETS

A moins qu'il ne soit précisé dans leur description, aucun effet identique ne se cumule sur un personnage.

Si une exception se fait, elle ne peut se cumuler qu'un maximum de 2 fois.

LES CRÉATIONS ARTISANALES

La création d'objets de jeu se fait au comptoir du marchand, dans le quartier artisanal de votre faction. En fonction de votre métier vous aurez, sur place, une action à réaliser pour valider la réussite ou non de votre création d'objet de jeu.

- **Forgerons** : Avec un marteau, vous devez aplatir une cuillère parfaitement, ou les dents d'une fourchette dans un certain sens. Fendre la cuillère ou casser une dent revient à échouer sa tentative de création. Les ressources utilisées sont alors perdues.

- **Apothicaire** : Grâce à des fioles de colorant, vous devez faire un mélange pour obtenir la couleur demandée par la recette. Ne pas y parvenir revient à échouer la tentative de création. Les ressources utilisées sont alors perdues.

- **Enchanteur** : Pour réussir votre création vous devrez résoudre un casse-tête. Ne pas y parvenir à temps revient à échouer la tentative de création. Les ressources utilisées sont alors perdues.

- **Calligraphe** : Vous devez reproduire sur un parchemin les runes de votre parchemin magique le plus fidèlement possible.

Les objets créés deviennent alors des *objets de jeu*. Pour le représenter, le marchand vous confiera une carte d'objet.

Si l'objet est volé sur un joueur en état d'agonie par exemple, il devra donner la carte de l'objet à la place de l'objet en lui-même.

LES ARTEFACTS

Il vous est possible de trouver ou même de faire fabriquer des objets altérés magiquement, appelés artefacts, dont vous pouvez vous équiper au fil de vos aventures.

Les artefacts sont répartis en 3 catégories :

- Les artefacts
- Les artefacts d'arme
- Les artefacts d'armure

Ces derniers sont identifiés par des mots-clés du même nom. Vous ne pouvez équiper qu'un artefact de chaque type en même temps. Vous ne pouvez équiper un même effet plus d'une fois.

LA MAGIE

La mécanique de jeu de la magie est une science complexe qui sera à découvrir en jeu. Vous devrez vous rapprocher d'un maître de classe qui pourra vous enseigner comment utiliser ces puissances surnaturelles.

La magie se manifeste en jeu grâce à un système d'annonces. Celles-ci sont des mots simples visant à prévenir un joueur qu'il subit un effet.

Si vous êtes la cible d'une de ces annonces, vous **DEVEZ** jouer l'effet subi.

Peur : Vous êtes pris d'une peur soudaine, vous devez immédiatement fuir le plus loin possible de la source de cette peur, jusqu'à ne plus l'avoir en ligne de vue. Une fois caché, l'effet s'estompe au bout de 30 secondes.

Si le personnage hanté est restreint dans sa fuite par un ou des personnages, alors il les attaquera frénétiquement jusqu'à la fin de sa peur.

Recul de 5 mètres : Vous êtes projeté en arrière. Vous devez reculer de 5 mètres en simulant que vous êtes déséquilibré et repoussé par une force qui vous dépasse.

Arrêt du temps ! / Reprise du temps ! : Une telle annonce ne peut pas dépasser un délai de 3 secondes entre l'annonce "**arrêt du temps**" et "**reprise du temps**". Durant cet effet, aucune action d'assassinat, d'attaque, de lancement de sort, ou tout autre action autre qu'un déplacement n'est autorisée.

Exemple : *Je parcours la plaine avec un ami, et nous tombons nez à nez avec un mage. Il incante un sort et annonce "**arrêt du temps !**", je me fige donc avec mon ami durant 3 secondes. Je compte dans ma tête sous le format "331, 332, 333" afin d'avoir de vraies secondes. Puis, le mage qui est en fuite, annonce bien fort "**reprise du temps !**", nous autorisant à reprendre notre jeu. Si nous ne l'entendons pas, le **reprise du temps** se déclenche automatiquement après la troisième seconde.*

Blessure ! : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous perdez immédiatement un état de santé. La portée est une portée à la voix.

Résiste ! : Si vous possédez une compétence ou un effet magique vous permettant de résister à une annonce, vous devez ignorer son effet et crier bien fort "**Résiste !**".

Pétrification ! : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous devez alors immédiatement vous immobiliser. Plus aucun mouvement, parole ou interaction n'est possible durant 30 secondes, mais vous êtes immunisé aux dégâts physiques. Suite à ces 30 secondes, vous serez déstabilisé et fortement ralenti durant quelques secondes, traumatisé par l'expérience que vous venez de vivre.

Désarme ! : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous devez lâcher votre arme en la lançant ou en la déposant dans une zone non dangereuse. Vous ne pouvez pas ramasser cette arme durant un délai de 5 secondes.

Suggestion : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, alors le lanceur de sort devra immédiatement vous donner un ordre simple composé **D'UNE SEULE et UNIQUE** demande. Cet ordre ne peut pas vous pousser à faire l'une de ces actions :

- Vous porter atteinte.
- Effectuer une action de combat ou un assassinat.
- Lancer un sort.

Une fois l'action ordonnée réalisée, l'effet de la suggestion s'estompe immédiatement et vous n'avez aucun souvenir de ce qu'il s'est passé durant toute la période où vous étiez sous l'effet de **suggestion**.

Si le lanceur de sort vous ordonne plusieurs actions dans sa suggestions. Alors la suggestion échoue.

Exemple 1 : *Je suis en faction de garde devant mon camp quand soudainement un étrange individu arrive et m'annonce "**Suggestion** : Tu ignores mon entrée dans ton camp". Je suis donc obligé de le laisser passer sans lui adresser le moindre mot ou regard. Une fois qu'il est dans le camp l'effet s'estompe et j'ai oublié ce passage. Je ne peux donc pas soudainement me retourner en sonnant l'alerte.*

Exemple 2 : Je croise un ennemi seul, je réalise mon incantation et ma gestuelle et je lance mon sort de suggestion sur l'ennemi. Dès que j'annonce suggestion, je donne immédiatement un ordre simple, comme "rentre dans ton camp", par exemple, ou "ignore-moi". Une fois qu'il sera arrivé dans son camp l'effet s'estompera ou une fois qu'il m'aura ignoré et que je ne serais plus visible l'effet s'estompera.

L'INVISIBILITÉ

Les joueurs invisibles doivent avoir les bras croisés en croix sur le torse. De plus, s'ils se saisissent d'objets, ces derniers ne sont pas invisibles. Une attaque, un lancement de sort, une tentative d'assassinat ou toute autre action de combat brise l'invisibilité.

ATTENTION ! Le lanceur de sort n'est pas visible, mais il est toujours là. Le bruit peut trahir sa présence, au même titre que les traces qu'il pourrait laisser dans la boue par exemple.

LES COMBATS

LES FONDAMENTAUX

- Les coups à la tête et aux parties génitales sont interdits.
- Les coups d'estoc sont interdits.
- Les coups à mains nues sont interdits (sauf scène RP de pugilat).
- Il est interdit d'agripper une arme (ou un bouclier) ou de tenter de désarmer l'adversaire avec sa main.
- Le poids des armes **DOIT** être simulé.
- Frapper plus fort n'inflige pas plus de dégâts.
- Si un coup semble avoir fait mal réellement à l'adversaire, vérifiez que ce dernier va bien avant de poursuivre le combat.
- Chaque coup reçu **DOIT** être simulé. Lorsque vous recevez un coup, vous **DEVEZ** faire un recul de 2 pas en simulant une douleur, à **CHAQUE** coups.
- Seul le coup initial est considéré comme réussi, une touche suite à un rebond de l'arme n'inflige

pas de dégâts à la cible.

- Les coups portés avec un bouclier sont interdits.
- L'utilisation d'armes de tir comme des pistolets ou des arquebuses nécessite l'utilisation de projectiles en mousse (type nerf).
- Les armes "molles" (fléaux, nunchaku, etc...) sont interdites.
- Lorsque vous quittez un combat, vous êtes toujours considéré comme étant "**en combat**" pendant une durée de 15 minutes, simulant ainsi la "redescente en pression" et le fait de retrouver son souffle.

LES BLESSURES

Lorsque vous prenez un coup lors d'un combat vous subissez des blessures, ce qui se traduit par une perte d'**état de santé**. Lorsque vous subissez une blessure, alors votre **état de santé** décroît. Votre corps possède de base trois états de santé :

- **Indemne** : Vous n'avez subi aucune blessure, vous êtes donc en pleine forme physique.
- **Blessé** : Vous devez jouer le handicap de la douleur.
- **Agonisant** : Vous vous écroulez au sol, inconscient. Dans cet état, vous ne pouvez pas utiliser la moindre compétence ou action vous demandant d'agir par vous-même.

SEUL UN COUP BIEN ARMÉ DONT LE POIDS EST BIEN SIMULÉ, ET DONT LA FRAPPE EST DONNÉE AVEC RÉALISME ET PERTINENCE, COMPTE.

LES DÉGÂTS DES ARMES

ARME	DÉGÂT CONTRE LES ARMURES	DÉGÂT CONTRE LES ÉTAT DE SANTÉ
Arme à une main / arme à deux mains / arme de tir	1	1
Arme à poudre	Ignore l'armure	1
Arme de jet	0	1

- Est considéré arme à une main les armes de 1.10m ou moins.
- Les armes à poudre doivent ressembler en tout point à une arme ancienne type mousquet et tirer des fléchettes nerf. Aucun autre modèle ou visuel quel qu'il soit ne sera accepté ou considéré comme arme à poudre.

LES PROTECTIONS

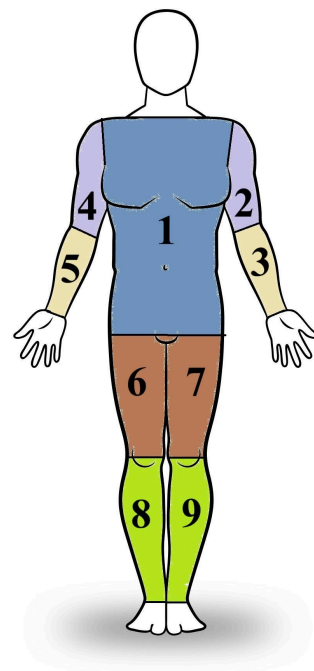
Type de protection	Niveau de protection offert avant d'être détruite			Type d'armure
	Endommagé	Intacte	Ignore le premier coup reçu à chaque combat	
Sans armure	0	0	0	Gambison, vêtement, cuir souple
Intermédiaire	1	0	0	Cotte de maille, cuir rigide, armure mixte de lourd et intermédiaire
Lourde	1	1	1	Armure en acier (ou PU), uniquement en plaque rigide

Le corps d'un personnage est divisé en 9 parties :
Le torse, les bras, les avant bras, les jambes et les tibias.

Pour bénéficier d'un bonus des bonus d'armure ci-dessus il faut qu'au moins 7 parties du corps sur 9 soit recouverte par une armure.

Une armure intermédiaire permet de subir 1 touche avant d'être détruite. Une armure lourde permet de subir 3 touches avant d'être détruite.

Si vous avez un doute sur la nature de votre armure, n'hésitez pas à le faire valider par un orga.



- Le port d'un casque vous donne une *immunité* à la compétence *assommé*. De plus, chaque jour, la première fois que vous piochez une gemme de séquelle de guerre, si vous portiez un casque lors de votre mise en agonie, vous êtes considéré comme ayant pioché automatiquement la gemme "**miraculé**".
- Le port d'un gorgerin vous donne une *immunité* aux *assassinats*. Un gorgerin une protection d'armure lourde de type bavière qui doit être en matériau rigide et qui protège du haut du torse jusqu'en haut du menton.
- Le port d'une armure *lourde* complète avec
- casque complet (c'est à dire les 9 zones couvertes et un casque qui recouvre l'entièreté du crâne) vous donne le bonus suivant en plus du bonus de port d'un casque : Si vous piochez une gemme de *séquelle de guerre* borgne, blessure de guerre ou blessure grave, alors le résultat de la gemme compte mais l'effet n'est pas joué. Attention, vous êtes quand même considéré comme ayant pioché la gemme en question.

Lorsque vous n'êtes plus *en combat* (voir fondamentaux) et que vous vous trouvez dans votre camp, votre armure se répare automatiquement après y avoir passé au moins 15 minutes.

LES BOUCLIERS ET PAVOIS

Les boucliers et pavois peuvent bloquer les coups et les tirs, mais ne peuvent stopper les énergies magiques dont la nature dépasse les lois de la physique.

LA MORT

Une fois que vous vous effondrez au sol après que votre personnage soit tombé en *agonie*, un chronomètre s'enclenche. Vous disposez d'un délai de 10 minutes avant de *succomber*. Si personne ne vous a apporté de soins durant ce laps de temps, vous *succomez*. Vous devez rejoindre votre orga pour tirer une *séquences de guerre*.

Tant que vous êtes à l'agonie, on peut fouiller votre corps et ou le déplacer.

LES SÉQUELLES DE GUERRE

Une fois que votre personnage *succombe*, vous devez, dans les plus brefs délais, rejoindre votre orga de faction pour l'en informer.

Votre orga vous fera ensuite piocher dans un sac une gemme. En fonction de la couleur de celle-ci, vous devrez appliquer l'effet indiqué au dos de votre fiche de personnage.

Sauf règle particulière indiquant le contraire, il n'est pas possible de piocher une seconde fois la même gemme. En effet, une gemme déjà piochée est considérée comme "consommée".

L'exécution, l'assassinat, l'empoisonnement, le vol d'âme ou le fait d'entrer en sombre forêt sans la compétence forestier sont toutes les méthodes permettant d'éliminer un personnage sans possibilité de tirer une gemme de séquelle de guerre.

L'EMPOISONNEMENT

Avant de réaliser un empoisonnement, il est nécessaire de prévenir à l'avance un orga afin que celui-ci puisse communiquer à votre cible les effets à jouer après ingestion du poison et ainsi attester de la réussite ou de l'échec de la tentative.

Pour représenter un empoisonnement, il faut qu'une pincée de sel ou de sucre soit versée dans le liquide ou dans la nourriture qui devra être ingérée par la victime.

Si la tentative réussit, l'orga sollicité, ira alors indiquer à la victime les effets à jouer (sans lui spécifier ni l'origine, ni le responsable).

On ne peut pas empoisonner une arme.

L'ASSASSINAT

N'importe quel joueur peut assassiner un autre personnage en simulant une scène RP d'égorgement et en annonçant "*assassinat*".

Cela ne nécessite aucune compétence en particulier, uniquement du talent.

Vous devrez cependant remplir **l'ensemble** des conditions suivantes :

- Être dans le dos de votre cible.
- La surprendre (elle ne doit pas être en combat).
- La cible ne doit pas porter de gorgerin.
- Vous ne devez pas courir pendant l'assassinat (privilégiez le beau jeu et les belles actions).
- Le tranchant doit entièrement et délicatement passer sur la gorge de votre cible.

Si toutes ces conditions ne sont pas remplies, alors l'assassinat a échoué et la cible ne meurt pas.

ASSOMMER

Vous pouvez assommer un personnage avec une annonce "*assommer*".

La cible d'une telle annonce doit s'effondrer au sol pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un le réveille de façon très énergique.

Vous devez remplir **l'ensemble** des conditions suivante :

- Être dans le dos de votre cible.
- La surprendre (elle ne doit pas être en combat).
- La cible ne doit pas porter de casque.
- Vous ne devez pas courir pendant l'action d'assommer (privilégiez le beau jeu et les belles actions).
- Le pommeau doit entièrement et délicatement toucher l'épaule de votre cible.

L'EXÉCUTION

Vous pouvez capturer (si vous y parvenez) n'importe quel personnage en jeu, en dehors des *champs de bataille*.

Vous pouvez exécuter un prisonnier que vous avez réussi à capturer et à ramener dans votre camp. Néanmoins, il vous faudra réaliser une scène RP

digne de ce nom sous l'œil d'un orga qui validera la mort définitive du personnage.

Le personnage victime d'une *exécution* ne piochera pas de gemme de *séquelle de guerre* et sera considéré comme définitivement mort.

LES SOMBRES FORÊTS

En jeu, vous trouverez parfois des chemins avec à leur entrée, un panneau affichant "*sombre forêt*".

Si vous ne possédez pas la compétence *forestier*, alors il vous est impossible d'emprunter ces chemins.

Ces chemins n'existent pas pour vous en tant que joueur. En tant que personnage, vous devez donc les ignorer en permanence, que vous possédiez la compétence *forestier* ou non.

Considérez ces zones comme des zones hors-jeu pour ce qui est de leur présence ou de leur existence. Les emprunter sans la compétence *forestier* tuera votre personnage sans aucune possibilité de piocher une gemme de *séquelle de guerre*.

Si des personnages joueurs de différentes factions possédant tous la compétence *forestier* se croisent dans ce chemin, le combat est autorisé et seuls les vainqueurs en ressortiront. En cas de mort dans un chemin de *sombre forêt*, un joueur qui a succombé ne tire pas de gemme de *séquelle de guerre*, à moins qu'un de ses alliés ne l'extirpe du chemin en question ou ne lui apporte des soins sur place.

Si vous poursuivez des personnages et que ces derniers se réfugient dans un chemin de *sombre forêt*, mais que vous ne possédez pas la compétence *forestier*, alors vous ne pouvez plus les poursuivre. Ils vous ont échappé, disparu derrière l'épaisse végétation et vous avez perdu leur trace.

Vous ne pouvez combattre depuis un chemin de *sombre forêt* vers l'extérieur et vice versa. De plus, si vous êtes en combat lorsque vous entrez dans un chemin de *sombre forêt*, alors vous ne pouvez plus en ressortir par l'endroit d'où vous venez d'y entrer.

LES CHAMPS DE BATAILLE

Un champ de bataille est un événement particulier, connu à l'avance par toutes les factions. Vous trouverez donc sur le panneau d'affichage de votre camp, la programmation des divers *champs de batailles* du GN.

Chaque *champ de bataille* commence à un horaire strict, quel que soit l'effectif des joueurs en présence. Une faction est donc libre de ne pas envoyer de troupes et donc de ne pas participer, au détriment de s'offrir la possibilité de remporter les points d'effort de guerre.

Au lancement de la bataille, les armées s'affrontent pour un ensemble d'objectifs. L'armée victorieuse remporte le gain de l'objectif ainsi que des points d'effort de guerre. Lorsqu'un événement débute, alors plus personne ne peut entrer sur le champ de bataille. Cependant, les troupes en présence peuvent fuir ce dernier.

Tout comportement de triche ou de manquement aux règles est automatiquement sanctionné par la mort du personnage.

Durant les opus de faction, il n'y aura pas de *champ de bataille*.

Attention : Durant des champs de batailles, les attaques de camps ne sont pas possibles.

Lors des champs de batailles, vous ne jouez pas votre personnage mais un soldat de votre armée.

Ainsi ce personnage aura les particularités suivantes :

- Il ne possède que sa compétence racial.
- Il possède l'utilisation du port d'armures intermédiaires et lourdes.
- Il peut utiliser les boucliers.
- S'il meurt, il doit retourner à sa zone de départ de faction pour ressusciter et repartir en jeu.

LE SIÈGE DE CAMP

Si vous souhaitez assiéger un camp ennemi, alors vous devez prévenir votre orga de faction.

Il vous indiquera le temps nécessaire pour que votre groupe se prépare pour partir.

Une fois ce délai terminé, vous pouvez partir assiéger le camp désigné.

Réussir un siège de camp fait remporter une partie des ressources présente dans le camp et prend un délai de fouille sur place qui sera donné par l'orga. Vous aurez ce délai pour réaliser vos scène RP.

INDEX DES COMPÉTENCES

ASSASSINAT	Votre cible meurt instantanément si les conditions de l'assassinat sont remplies (voir page 7).
ASSOMMER !	La cible d'une telle annonce doit s'effondrer au sol pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un le réveille de façon très énergique.
ARRÊT DU TEMPS/ REPRISE DU TEMPS !	Une telle annonce ne peut pas dépasser un délai de 3 secondes entre l'annonce " <i>arrêt du temps</i> " et " <i>reprise du temps</i> ". Durant cet effet, aucune action d'assassinat, d'attaque, de lancement de sort, ou tout autre action autre qu'un déplacement n'est permise.
BLESSURE !	Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous perdez immédiatement un état de santé. La portée est une portée à la voix.
DESARME !	Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous devez lâcher votre arme en lançant ou en la déposant dans une zone non dangereuse. Vous ne pouvez pas ramasser cette arme durant un délai de 5 secondes.
PÉTRIFICATION !	Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous devez alors immédiatement vous immobiliser. Plus aucun mouvement, parole ou interaction n'est possible durant 30 secondes, mais vous êtes immunisé aux dégâts physiques. Suite à ces 30 secondes, vous serez déstabilisé et fortement ralenti durant quelques secondes, traumatisé par l'expérience que vous venez de vivre.
PEUR !	Vous êtes pris d'une peur soudaine, vous devez immédiatement fuir le plus loin possible de la source de cette peur, jusqu'à ne plus l'avoir en ligne de vue. Une fois caché, l'effet s'estompe au bout de 30 secondes. Si le personnage hanté est restreint dans sa fuite par un ou des personnages, alors il les attaquera frénétiquement jusqu'à la fin de sa peur.
RECU 5 MÈTRES !	Vous êtes projeté en arrière. Vous devez reculer de 5 mètres en simulant que vous êtes déséquilibré et repoussé par une force qui vous dépasse.
RÉSISTE !	Vous possédez une compétence ou un effet magique vous permettant de résister à une annonce, vous devez ignorer son effet et crier bien fort " Résiste ! " pour que le lanceur de l'annonce puisse comprendre que son effet n'a pas pu se réaliser grâce à une règle et non à une triche.
SUGGESTION	Si vous êtes la cible d'une telle annonce, alors le lanceur de sort devra immédiatement vous donner un ordre simple composé D'UNE SEULE et UNIQUE demande. Cet ordre ne peut pas vous pousser à faire l'une de ces actions : <ul style="list-style-type: none"> • Vous porter atteinte. • Effectuer une action de combat ou un assassinat. • Lancer un sort. Une fois l'action ordonnée réalisée, l'effet de la suggestion s'estompe immédiatement et vous n'avez aucun souvenir de ce qu'il s'est passé durant toute la période où vous étiez sous l'effet de <i>suggestion</i> . Si le lanceur de sort vous ordonne plusieurs actions dans sa suggestions. Alors la suggestion échoue.