



Arkentlor

LIVRE DE RÈGLES

Version 2026

Mises à jour de 2026	4
Introduction	4
Généralités	4
Le hors-jeu	4
La santé de votre personnage	5
Les soins	6
Le cartel éthérien	7
La création de personnage	8
Les factions	8
Archétypes.....	9
Tableau des archétype et des compétences associées	9
Exemples d'archétype possibles.....	9
Les compétences innées.....	10
Les compétences acquises en jeu.....	10
Les compétences génériques d'archétypes.....	10
Compétences militaires	11
Compétences magiques.....	13
Compétences médicales	13
Compétences de roublard	14
Compétences économiques et artisanales	15
Compétences religieuses	15
Les guildes	16
Les unités militaires.....	16
Les objets	16
Généralités sur les objets.....	16
Création artisanales	17
Cumul des effets	17
La Magie.....	17
Le Combat.....	18
Fondamentaux	18
Dégâts des armes	18
Armure	19
Duels.....	19
Escarmouche	19

Infiltration	20
Protections spécifiques	20
Les actions, annonces et gestuelles	20
Actions	20
Annonces	21
Gestuelles	23
Portée	23
Les Sombres forêts.....	23
Les grandes batailles	24
Champ de bataille	24
Siège de camp	25
Index des annonces.....	27

Mises à jour de 2026

Vous pourrez retrouver les mises à jour dans les sections suivantes :

- Soins : chapitre compétences médicales.
- Armes de tirs : chapitre compétences militaires.
- Dégât des armes : chapitre le combat.
- Escarmouche : chapitre le combat.
- Infiltration : chapitre le combat.
- Armures : chapitre le combat (voir tableau).
- Capture de drapeau et récompenses : chapitre champ de bataille.
- Récompenses de sièges de camps : chapitre siège de camps.
- Apprentissage des langues : chapitre les compétences acquises en jeu.
- Cri de bataille et Discipline : chapitre compétences militaires.
- Négociant : chapitre compétences économiques et artisanales.
- Ajout du chapitre : Cartel éthérien.

Introduction

Ce livret a pour but d'expliquer les règles générales, c'est-à-dire celles qui s'appliquent à l'ensemble des joueurs et que chacun doit connaître pour un bon déroulement du jeu.

Nous vous remercions également de respecter tout principe de bon sens tel que le respect de l'autre, le fair-play et l'honnêteté (du joueur et pas du personnage 😊).

Rappelez-vous que le GN permet à chacun de vivre une histoire dans laquelle nous sommes tous acteurs. Il n'y a ni gagnants ni perdants.

L'organisation est composée de bénévoles dont le but est de prendre du plaisir en vous offrant la possibilité de participer à une aventure et d'avoir des souvenirs mémorables.

Généralités

Le hors-jeu

Trêve nocturne

Nous appliquons une trêve nocturne de Minuit à 8h.

Durant cette période, le jeu continue mais avec les restrictions suivantes :

- Les organisateurs ne valideront aucune action (quête, mort, vol, autre effet de jeu).
- Les camps de factions deviennent non attaquables, non infiltrables, en revanche le RP reste tout à fait possible !

Il reste possible de jouer inter-faction sur tout le reste du terrain, tout en respectant les conditions mentionnées. Les orgas ou les PNJs présents pourront vous proposer des séquences de jeu qui ne nécessitent pas de validation spécifique.

Zones hors-jeu

Les zones hors-jeu sont :

- les tentes privées (fermées),
- les sanitaires, l'auberge,

- le PC orga,
- PC PNJ.

Tout le reste du terrain, y compris le « village », est en jeu.

Personnage hors-jeu

Quelqu'un qui tend le **poing en l'air**, n'existe pas en jeu, vous ne le voyez pas.

⚠ Attention : Le **hors-jeu** ne s'utilise que pour des raisons de sécurité ou d'urgence réelle. Les orgas et PNJs pourront vous demander à tout moment la raison de votre **hors-jeu** s'ils ne trouvent pas la raison justifiée, ils peuvent attaquer votre personnage ou prendre toute mesure qu'ils jugeraient nécessaire.

La santé de votre personnage

Au cours de l'aventure, l'état physique de votre personnage risque de varier et se traduit par la perte ou le regain d'un **état de santé**.

Dans le monde d'Akenlor, il existe 3 **états de santé** possible (sauf exception raciale ou compétence).

1. Indemne
2. Blessé
3. Agonisant

Indemne

Le personnage ne souffre d'aucune blessure. Il a tous ses points de vie.

Blessé

Le personnage a subi un dégât, il doit se soigner et souffre de sa blessure. Il a perdu un ou plusieurs points de vie.

Agonisant

Le personnage a perdu tous ses points de vie.

Durant son agonie, il est inconscient et sauf exception, il ne peut effectuer aucune action en revanche il peut être fouillé ou déplacé.

S'il n'a pas été soigné ou pris en charge par une compétence spécifique au bout de 10 minutes, il doit aller voir son orga de faction afin de tirer une gemme séquelle de guerre (voir chapitre suivant).

Séquelles de guerre

Votre orga de faction vous fera tirer une gemme. Selon la gemme tirée par le personnage, l'effet indiqué ci-dessous s'appliquera.

Gemme	Séquelles	Effet
Blanche ●	Miraculé	Vous êtes miraculé.
Violette ●	Blessé de guerre	Votre personnage devient boiteux et ne peut plus courir.
Jaune ●	Amputé	Vous avez perdu un membre (au choix).
Rouge ●	Mort	Votre personnage est définitivement mort.

A chaque tirage, les gemmes de séquelles sont remises dans le sac. Sauf si la séquelle est toujours présente ou ne peut plus être cumulée (exemple boiteux).

Mort

Un personnage mort ne peut pas être ramené à la vie. Le joueur devra aller voir son orga de faction afin de discuter avec lui des options possibles.

⚠ Attention : L'exécution, l'assassinat, le poison mortel, ou le fait d'entrer en sombre forêt sans la compétence **forestier** ne permettent pas de tirer une gemme de séquelle de guerre. Dans ce cas de figure, on parle de mort définitive.

Les soins

Lorsqu'un médecin utilise une compétence de soin sur vous, il vous donnera les consignes à jouer et les conséquences pour votre personnage. Vous devrez jouer la convalescence et respecter la durée indiquée par le médecin. Celle-ci peut varier grandement selon la blessure et le type de soin.

⚠ Attention : Si la durée de convalescence n'est pas respectée, le soin est annulé et le patient revient à l'état de santé avant le soin. Tant que vous êtes en convalescence vous ne pouvez pas être soigné de nouveau.

Le cartel éthérien

Le cartel éthérien est une nouvelle structure mise en place à Akenlor. Les rôles sont occupés uniquement par des membres de l'organisation et des PNJs.

Origines du cartel

Les négociants du cartel sont des êtres anciens originaires du plan des limbes. Ils obéissent aux ordres du baron noir et bénéficient de sa protection totale. Chaque négociant est surveillé par un œil du baron (non volable), et en cas d'agression, une milice peut être envoyée très rapidement des limbes. Cette milice, d'une puissance inégalée, est capable de détruire une faction entière.

En cas d'agression, les actions d'artisanat, les retraits et dépôts bancaires, ainsi que le commerce seront suspendus pour la faction concernée pendant toute la durée du GN.

Services proposés

Commerce

Les personnages peuvent accéder aux commerçants du cartel pour effectuer toutes les transactions commerciales de base : achat et vente de ressources ou vente d'objets fabriqués.

Frais de transaction : Gratuit

Comptoir artisanal

Le comptoir artisanal permet aux artisans de valider la fabrication leurs objets.

Une scène RP expliquant le processus de fabrication devra être effectuée.

Frais de transaction : Gratuit pour les artisans possédant la compétence Négociant.

10% du prix de l'objet pour les artisans non reconnus par la guilde (sans compétence Négociant).

Les négociants du cartel éthérien peuvent fournir si besoin un maître artisan (Apothicaire, Calligraphe, Enchanteur ou Forgeron), qui fera passer les épreuves aux novices.

Limite : 1 fois par faction par GN et par artisan.

Frais de transaction :

- Rang 1 à 3 : 2 PA par rang
- Rang 4 : 5 PA
- Rang 5 : 1 PO

Banque

La banque permet de protéger ses biens et de mettre ses richesses à l'abri. Elle n'accepte que les dépôts monétaires, avec un minimum de 10 pièces d'or.

Des frais de 1% doivent être payés avant chaque dépôt.

On peut faire autant de retrait que besoin mais 1 seul dépôt par jour.

Seul un personnage ayant la compétence Négociant à accès à la banque.

Marché noir

Le cartel éthérien propose un marché noir prospère offrant des biens rares. Il est accessible uniquement aux **maître roublards**.

Il permet d'obtenir ou de vendre des objets rares ou d'obtenir certaines informations. Soumis à disponibilité ! (Et surtout aux besoins scénaristiques).

Le règlement du cartel sera affiché à leur échoppe.

La création de personnage

Votre personnage cumule des compétences innées, raciales et celles liées aux archétypes. Afin de créer votre personnage vous devrez tout d'abord choisir votre faction et ensuite l'archétype ainsi que les compétences que vous souhaitez que votre personnage possède.

1. La faction
 - a. Le Royaume de Déremis
 - b. Les Nordiens
 - c. Les Azéhils
 - d. Les Peaux-vertes
 - e. L'Empire éternel
2. Les archétypes et les compétences (voir section suivante).

Le costume de votre personnage doit répondre aux exigences visuelles de la faction et de son rôle.

Les factions

En choisissant une faction, vous gagnez un bonus spécifique à celle-ci.

Toutes les factions ont une identité visuelle (caractéristiques physiques, couleurs, etc...). Afin de respecter l'immersion de chacun mais aussi par respect envers les autres participants nous vous demanderons de les respecter **IMPÉRATIVEMENT**.

Naturellement, si ces conditions ne sont pas remplies, l'appartenance à la faction en question pourra être refusée par les orgas.

Les Orcs et les Gobelins **DOIVENT** porter un masque ou un maquillage spécifique ainsi que des prothèses correspondant permettant de facilement les identifier. **TOUTE** la peau visible **DOIT** être dans les tons vert (le port du masque seul ne suffit pas).

Les Elfes Azéhils **DOIVENT** porter des prothèses d'oreilles elfiques.

Les factions et leur racial

Faction	Points de vie	Bonus racial
Les Azéhils	2PV	Guerrier immortel Vous gagnez la compétence <i>lire et écrire</i> . Une fois par GN, vous pouvez choisir une séquelle de guerre que votre personnage possède et l'annuler.
Le Royaume de Déremis	2PV	Serment de l'instant Avant chaque bataille, vous pouvez écrire un serment de l'instant qui vous donne un point d'armure supplémentaire pour le prochain combat. Le serment devra être porté de manière visible.
Les Nordiens	2PV	Rempart de bouclier Vous obtenez la compétence <i>utilisation des boucliers</i> . Si votre archétype principal est soldat, vous gagnez une annonce résiste brise bouclier utilisable 1 fois par jour.
L'Empire Eternel	(Voir race d'origine)	Vivants Vous possédez le bonus racial de votre rôle de votre race d'origine.
	Secret	Non-morts et vampires Accessibles en jeu uniquement, après validation de votre orga de faction.
Les Peaux-Vertes	1PV	Gobelins : Fragile mais malin Vous n'avez que les états de santé <i>indemne</i> et <i>agonisant</i> . De plus, vous gagnez les compétences <i>obstination</i> et <i>lire et écrire</i> .
	3PV	Orcs : Constitution supérieure Vous bénéficiez d'un point de vie supplémentaire.

Archétypes

Les archétypes et les compétences

A la création de votre personnage, vous disposez de 5 points de compétences à distribuer comme bon vous semble, en fonction du ou des archétype (s) choisi(s).

Chaque archétype comporte jusqu'à 5 niveaux et chaque compétence possède un niveau dépendant de l'archétype choisi.

Ainsi pour sélectionner une compétence de niveau 2 ou plus dans un archétype, il vous faudra posséder la compétence de niveau inférieure dans ce même archétype.

Vous pouvez dépenser 3 points ou plus dans 1 seul archétype qui deviendra votre archétype principal (Voir exemples d'archétype dans Archétypes).

Tableau des archétype et des compétences associées

Archétypes	Compétences				
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Soldat	Discipline	Ivresse de la victoire	Utilisation de bouclier	Armure	Brise bouclier
Commandant	Cri de bataille	Lire & écrire	Sous-officier	Armure	Commandement
Eclaireur	Armure intermédiaire	Armes de tir	Forestier	Obstination	Dissimulation
Roublard	Crochetage & vol à la tire	Lire & écrire	Dissimulation	Forestier	1 compétence de rang 1 à 3 au choix (Sauf Le don)
Le don	Méditation	Lire & écrire	Pratique de la magie	Endurance magique	Débrider la magie
Clerc	Profanation	Lire & écrire	Ordonné	Consécration	Grand sacrifice
Médecin	Premier secours	Lire & écrire	Médecin de bataille	Chirurgien	Greffe
Notable	Ressource supplémentaire	Lire & écrire	Métier	Héritier	Négociant

Exemples d'archétype possibles

Exemple 1 : Je choisi 5 compétences dans 1 seul archétype.

Exemple 2 : Spécificité roublard. Je choisi 5 compétences dans 1 seul archétype.

Exemple 3 : Je choisi 3 compétences dans 1 archétype et 2 dans 1 autre.

Exemple 4 : Je choisi 3 compétences dans 1 archétype et 1 dans 2 autres.

Les compétences innées

Dès leur création, tous les personnages possèdent certaines compétences que l'on considère comme innées.

Cela comprend :

- Utiliser n'importe quel type d'arme, y compris armes de jet, sauf les armes de tir.
- Parler dans la langue de votre faction **uniquement**.

Les Orcs et Gobelins sont considérés comme parlant la même langue.

Les membres de l'Empire éternel peuvent communiquer entre eux quelles que soient leurs origines.

⚠ Attention : Il est possible d'apprendre à parler une autre langue uniquement grâce à la compétence **Négociant**.

En revanche, il vous faudra choisir des compétences spécifiques pour :

- Porter une armure.
- Utiliser un bouclier.
- Utiliser une arme de tir.
- Posséder le don de magie.
- Lire et écrire.

Les compétences acquises en jeu

Apprentissage des langues

Il est maintenant possible d'apprendre la langue d'une faction en jeu.

Pour cela, il faut deux sessions RP de 15 minutes chacune, avec un professeur (qui enseigne sa langue d'origine) et un élève.

Conditions :

- Deux sessions RP de **15 minutes consécutives**
- Un professeur et un élève identifiés
- Seule la langue **d'origine raciale** peut être enseignée
- Session 1 : compréhension de langue
- Session 2 : expression orale
- Validation obligatoire par l'orga de faction de l'apprenant
- 1 seule langue apprise par GN

Les compétences génériques d'archétypes

Armure intermédiaire

Grâce à cette compétence, vous pouvez porter des **armures intermédiaires** (voir chapitre armure).

Armure lourde

Grâce à cette compétence, vous pouvez porter des **armures lourdes** (voir chapitre armure).

Dissimulation

Grâce à cette compétence, vous pouvez vous dissimuler dans de la végétation pour vous rendre **invisible**. Vous devez être masqué par cette dernière. Tout mouvement, toute parole ou action du joueur dissimulé annulera instantanément son invisibilité.

Forestier

Grâce à cette compétence, vous pouvez emprunter les chemins de **sombres forêts**.

Lire et écrire

A sa création, votre personnage ne sait ni lire ni écrire. Il vous faudra avoir la compétence **lire et écrire** pour pouvoir le faire.

Grâce à cette compétence, vous savez lire et écrire la langue de votre faction.

Si vous possédez une deuxième fois cette compétence alors vous pouvez apprendre à lire et à écrire la langue d'une autre faction de votre choix.

Apprendre à lire et à écrire une autre langue que celle de sa faction est un processus qui se fait en jeu et qui ne sera pas aisé. De plus, cela nécessitera la validation de votre orga de faction.

⚠ Attention : Vous ne parlez pas la nouvelle langue apprise pour autant ! Vous ne savez que la lire et l'écrire.

Compétences militaires

Armes de tirs

Grâce à cette compétence, vous pouvez utiliser des armes à projectiles (arcs, arbalètes et armes à poudre).

Règles à respecter pour les armes à poudre :

- **Un tir maximum toutes les 10 secondes**, quel que soit le nombre d'armes portées
- Le **rechargement doit être simulé**
- **Il est interdit de courir pendant le rechargement**

Vous ne pourrez tirer qu'une seule fois toutes les 10 secondes, quel que soit le nombre d'armes que vous portez, et vous devrez simuler le rechargement de votre arme.

Vous ne pouvez pas courir en rechargeant votre arme.

Armure

Grâce à cette compétence, vous pouvez porter l'armure de votre choix.

- **Aucun prérequis d'armure intermédiaire**
- Le bonus dépend de l'armure réellement portée

Brise bouclier

Grâce à cette compétence, vous pouvez briser le bouclier de votre adversaire et annoncer **brise bouclier**. Le bouclier sera inutilisable jusqu'à la fin du combat (bouclier dans le dos ou à l'écart).

Le bouclier est automatiquement réparé à la fin du combat.

Utilisable 1 fois par demi-journée.

Portée : au contact du bouclier ciblé

Cri de bataille

Permet au joueur de pousser un cri (il doit effectivement crier un ordre de commandement de façon RP avant son annonce), ce qui lui permet d'annoncer un « Peur ». Cette action nécessite d'être au sein de son **unité** pour effectuer cette action.

- Pour les personnage dont l'archétype principal (3 points minimum) est **Commandant**, cette annonce est utilisable une fois par combat.
- Pour les personnage dont l'archétype principal (3 points minimum) n'est pas **Commandant**, cette annonce est utilisable une fois par jour.

Commandement

Grâce à cette compétence, si vous accompagnez vos **unités** au combat, alors pour chaque **unité** dirigée par un **sous-officier**, le **sous-officier** gagne une des compétences suivantes qu'il peut distribuer à un des membres de son **unité** avant le combat :

- Résiste à une blessure
- Résiste à un désarme
- Résiste à un recul 5 mètres

En tant que sous-officier, vous pouvez également en bénéficier.

Vous pouvez désigner un membre de chaque unité de votre armée comme porteur d'étendard. L'**étendard** pourra être fabriqué auprès d'un forgeron.

De plus avant de partir à un **siège de camp**, vous pouvez connaître la composition de l'armée adverse (bouclier, archer, pratiquant de magie, personnage particulier etc..).

Ivresse de la victoire

Grâce à cette compétence, une fois par combat lorsque vous mettez un personnage ennemi à l'agonie, alors vous ignorez le prochain dommage subit.

Obstination

Grâce à cette compétence, lorsque vous tombez à l'agonie, vous pouvez ramper durant toute sa durée. De plus, si votre personnage succombe et que vous piochez la gemme rouge, alors vous pouvez tenter un second tirage, mais vous devez accepter le second résultat.

Sous-officier

Grâce à cette compétence, tant que vous vous trouvez dans une **unité**, qui ne comprend pas déjà la compétence **sous-officier**, le **sous-officier** peut donner à un seul des membres de son groupe une des annonces suivantes pendant le combat :

- Désarme
- Recul 5 mètres

Portée de l'annonce gagnée : Au contact

Utilisation du bouclier

Grâce à cette compétence, vous pouvez utiliser des boucliers.

Gabarit rond : Maximum 1m de diamètre

Gabarit long : Maximum 1m20 de hauteur et 70cm de largeur

Compétences magiques

Débrider la magie

Grâce à cette compétence, vous pouvez lancer un sort en instantané sans avoir à réciter l'incantation ou réaliser la gestuelle. Lancer ce sort, vous fait perdre 1PV.

Utilisable une seule fois par combat.

Endurance magique

Grâce à cette compétence, vous pouvez, une fois par jour, ignorer le prochain changement de stade de **séquelle magique**.

Méditation

Grâce à cette compétence, vous pouvez effectuer une **méditation** une fois par demi-journée. Vous devez être immobile, les yeux fermés durant 1 minute sans prononcer un mot ni bouger. Si vous êtes interrompu, alors la **méditation** échoue et vous devrez recommencer. Ne peut pas être fait en combat !

Une fois la méditation effectuée, vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- Ignorer votre état de **faiblesse** (n'annule pas les effets des **séquelles magiques** subies).
- Réduire la **convalescence** des soins que vous avez reçu de 5 minutes jusqu'à un minimum de 3 minutes (cumulable avec autre effet du même type).

Pratique de la magie

Grâce à cette compétence, vous pouvez apprendre les sorts d'au moins un domaine de magie. L'apprentissage se fera en jeu uniquement.

Compétences médicales

Information sur les soins

Il est désormais possible pour un médecin de soigner un personnage de n'importe quelle faction ou race.

Premiers secours

Grâce à cette compétence, vous pouvez apporter les premiers soins à une victime **agonisante**. Vous devez simuler un soin durant toute l'action de stabilisation (exemple simulation de massage cardiaque).

Tant que cette dernière est sous l'effet de vos premiers soins, son état **agonisant** est "en pause" et le décompte jusqu'à sa mort s'arrête.

Si vous quittez le chevet de la victime, le décompte du temps de son état **agonisant** reprend là où il s'était précédemment arrêté.

Vous ne pouvez apporter les premiers secours qu'à un personnage de votre faction.

Chirurgien

Cette compétence, permet de soigner des personnages **agonisants** ou **blessés**. L'opération devra avoir lieu dans un hôpital au sein de votre camp uniquement.

Une fois avec votre patient, jetez un dé de 6, le chiffre indiqué déterminera la blessure et les soins à effectuer (voir feuille de soin).

Le patient devient **indemne** une fois que le soin est effectué. La convalescence devra être jouée par le patient.

Si les soins nécessaires indiqués sur la feuille de soin ne sont pas respectés, quelle qu'en soit la raison (temps, geste manquant ou matériel manquant), alors le soin à échoué et le patient reste à son état initial.

Vous ne pouvez soigner qu'un personnage de votre faction.

⚠ Attention : Prévoyez un dé à 6 faces, des aiguilles à coudres, du fil épais, des bandages, du faux sang, ainsi que du matériel chirurgical factice (Pas de scalpel réel !).

Médecin de bataille

Cette compétence, vous permet de soigner sommairement les dommages directement sur le champ de bataille.

Une fois avec votre patient, jetez un dé de 6, le chiffre indiqué déterminera la blessure et les soins à effectuer (voir feuille de soin).

Le patient **agonisant** devient **blessé** une fois que le soin est effectué (Il revient à 1 PV). La convalescence devra être jouée par le patient.

Si les soins nécessaires indiqués sur la feuille de soin ne sont pas respectés, quelle qu'en soit la raison (temps, geste manquant ou matériel manquant), alors le soin à échoué et le patient reste **agonisant**.

Les effets magiques ne peuvent pas être soignés de cette manière.

Vous ne pouvez soigner qu'un personnage de votre faction.

⚠ Attention : Prévoyez un dé à 6 faces, des bandages, de quoi faire des atèles, des points de sutures, ou tout autre matériel de soin nécessaire.

Grefe

Grâce à cette compétence, vous pouvez tenter d'effectuer des greffes pour annuler une **séquelle de guerre blessé de guerre** et **amputé** et ou la **séquelle magique prix à payer**.

C'est une opération de chirurgie de greffe nécessitant un greffon.

A l'issue de l'opération le patient doit tirer au hasard une gemme dans la sacoche du médecin.

Si c'est une gemme rouge, la greffe échoue et le patient devra attendre le lendemain pour retenter l'expérience. Si c'est une gemme blanche la greffe réussit.

La sacoche contient 2 gemmes blanches et 4 gemmes rouges.

La sacoche et les gemmes devront être prévus par le joueur médecin.

Compétences de roublard

Crochetage

Vous savez comment crocheter des serrures. Les cadenas de jeu crochetables sont **transparents**.

⚠ Important : Le kit de crochetage est à prévoir par le joueur.

Vol à la tire

Grâce à cette compétence, vous pouvez tenter de voler les possessions de jeu des autres joueurs en accrochant une épingle à linge directement sur la bourse, la sacoche ou le sac de votre cible sans vous faire remarquer.

Si vous y parvenez, alors vous lui avez volé l'ensemble du contenant ciblé.

Une fois la pince posée, contactez un orga. Il récupérera le contenu volable du contenant ciblé.

⚠ Important : Les pinces à linges sont à prévoir par le joueur.

Compétences économiques et artisanales

Ressources supplémentaires

Grâce à cette compétence, vous recevez 3 ressources aléatoires correspondant à un métier que vous avez sélectionné (apothicaire, calligraphe, enchanteur, forgeron) en début de GN.

Métier

Selon la spécialité choisie (apothicaire, calligraphe, enchanteur ou forgeron), l'artisan pourra utiliser les recettes de rang 1 correspondant à son métier. Ces recettes indiqueront l'ensemble des conditions et composants nécessaires à leur fabrication ainsi que leurs effets.

Héritier

Grâce à cette compétence, vous recevez 3 pièces d'or au début de chaque GN.

Négociant

Grâce à cette compétence, vous pouvez utiliser la banque du cartel pour déposer de l'argent en toute sécurité (hors ressources types minerais, essences et plantes). L'argent à la banque ne peut pas être volé (voir chapitre sur le cartel éthérien).

Vous ne payez aucun frais de transaction lors de la création ou validation d'un objet d'artisanat que vous maîtrisez.

Enfin, vous pouvez parler la langue d'une autre faction de votre choix (à valider par un orga de faction).

Compétences religieuses

Consécration

Grâce à cette compétence, vous pouvez réaliser la **cérémonie consécration** qui permettra de créer ou resacraliser un lieu de culte consacré. Ce lieu de culte permettra de réaliser des **cérémonies** religieuses.

Pour que l'endroit devienne un lieu de culte consacré, il faut qu'il réponde aux critères suivants :
Ce doit être un emplacement fixe et couvert (comme une tente ou une tonnelle) qui n'a pas destination à être déplacée et le lieu doit comporter un autel afin de pouvoir accueillir des fidèles. L'emplacement devra être et rester en jeu.

Grand sacrifice

Grâce à cette compétence, vous pouvez organiser la **cérémonie bénédiction divine**.

Ordonné

Grâce à cette compétence, vous pouvez réaliser des **cérémonies** de rang 1 et 2 mais aussi créer et réciter une prière de rang 0.

Profanation

Grâce à cette compétence, vous pouvez profaner un lieu de culte consacré afin de le rendre inopérant.

La profanation doit être validée par un orga qui annoncera la **profanation** aux joueurs concernés.

Les guildes

Chaque faction possède également des guildes liées à des archétypes spécifiques.

Un personnage ne peut faire partie que d'une seule guildes qui doit correspondre à son archétype principal.

Rejoindre ces guildes se fera impérativement en jeu, à l'appréciation des maîtres de guildes, ainsi que sous certaines conditions.

Pour plus d'information, vous devrez contacter le maître de guildes en jeu.

⚠ Important : On ne peut pas débiter le jeu maître de guildes.

Les unités militaires

Certaines règles font référence à des **unités**. Une **unité** est un groupe de 5 à 10 joueurs qui bénéficient de bonus lorsqu'ils sont en **unité**.

Une **unité** est dirigée par un chef désigné et ne peut avoir qu'un seul étendard.

Les personnages de l'**unité** doivent être désigné et identifié clairement avant de participer à un combat.

De plus, pour bénéficier de leur bonus, l'ensemble de l'**unité** doit se trouver en combat et chaque membre de l'**unité** doit se trouver à une distance maximum de 2 mètres d'un autre membre de l'**unité**.

Si pour une raison quelconque, un seul membre de l'**unité** ne remplit plus ces conditions, alors l'**unité** entière ne bénéficie plus de ses bonus.

Les objets

Généralités sur les objets

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

Les objets volables

Ils sont volables et déplaçables. (Prévenez votre orga de faction si vous en trouvez un.)

Cela comprend :

- Les objets de jeu : Ils **portent toujours une gommette bleue**
- Les ressources : Elles **n'ont pas de gommette bleue**

Elles sont facilement identifiables, sont volables, déplaçables et bien sûr utilisables.

En cas de doute, contacter un marchand, un artisan ou un orga.

Les objets non-volables

Ils **n'ont pas de gommette bleue** ! Ils ne sont ni volables ni déplaçables.

Cela comprend :

- Les objets de décor
- Certains objets de jeu (vous pouvez quand même interagir avec)
- Les objets personnels

Tout objet appartenant à un joueur ou un PNJ ne doit jamais être touché sans l'autorisation du propriétaire (y compris armes et armures !).

⚠ Attention : Tout objet de jeu doit être rendu aux orgas à la fin du GN (même la monnaie).

Création artisanales

Selon leur spécialité, les artisans ont la possibilité de créer des objets, des améliorations d'équipements ou d'autres créations pouvant appliquer des effets.

Les effets de l'objet seront indiqués par son créateur et également sur la carte représentant la création.

La création d'objets de jeu se fait au comptoir du marchand, dans le quartier artisanal de votre faction. Une action sera à réaliser pour valider la réussite ou non de la création.

Pour toute tentative de création, ne pas parvenir à effectuer la tâche revient à échouer. Les ressources utilisées sont alors perdues.

Si l'objet est créé, l'artisan devra valider la création auprès de l'orga marchand/économie ou de son orga de faction qui lui remettra la carte de la création effectuée.

⚠ Attention : Les cartes représentant des créations artisanales portent une **gommette bleue** ce qui signifie qu'elles sont volables.

Cumul des effets

A moins que ce ne soit précisé dans la description de l'objet, aucun effet identique ne se cumule sur un personnage.

En cas d'exception, l'effet peut se cumuler un maximum de 2 fois.

Il est également possible de porter des artefacts récupérés en jeu ou fabriqués par un artisan.

Ces artefacts sont répartis en 3 types :

- Artefact accessoire
- Artefact arme
- Artefact armure

Vous ne pouvez porter qu'un seul artefact de même type à la fois.

La Magie

Apprendre des sorts se fait forcément en jeu grâce à un maître de guildes de magie et nécessite d'avoir l'archétype **Le don** et la compétence **Pratique de la magie**.

⚠ Attention : Les pratiquants de la magie doivent prévoir un sablier de 10 minutes.

Les effets de la magie se manifestent en jeu grâce à un système d'annonces composées de 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.

Pour lancer un sort, le mage devra ajouter **magique** après son annonce. Exemple : Peur magique ! Seule un **résiste magique** peut contrer ce **sort**.

Le Combat

Fondamentaux

Dans l'aventure que vous allez vivre, les combats seront simulés à l'aide d'armes de GN en mousse. Elles sont inoffensives si on les utilise avec fair-play et en respectant les règles de sécurité de base.

- Les coups à la tête, aux parties génitales et/ou sensibles sont interdits.
- Les coups d'estoc sont interdits.
- Les coups portés avec un bouclier, même en mousse, sont interdits.
- Les coups à mains nues sont interdits (sauf scène RP de pugilat).
- Les armes "molles" (fléaux, nunchaku, etc...) sont interdites.
- Agripper une arme (ou bouclier) ou tenter de désarmer l'adversaire avec sa main est interdit.
- Le poids des armes **DOIT** être simulé.
- Chaque coup reçu **DOIT** être simulé. Lorsque vous recevez un coup, simulez la douleur à l'endroit touché.
- L'utilisation d'armes de tir comme des pistolets ou arquebuses nécessite l'utilisation de projectiles en mousse (type nerf).
- Lorsque vous quittez un combat, vous êtes toujours considéré comme étant **en combat** pendant 15 minutes, simulant la descente en pression et le fait de retrouver son souffle.

⚠ Attention : En cas de coup involontaire, arrêtez le combat et excusez-vous !

Si un coup semble avoir fait réellement mal à l'adversaire, vérifiez que ce dernier va bien avant de poursuivre le combat. Prévenez un orga en cas de problème.

Dégâts des armes

Type d'arme	Dégât à l'armure	Dégâts aux points de vie
Arme à 1 ou 2 mains	1	1
Arme de tir (Arc, Arbalète)	1	1
Arme à poudre (Nerf)	1	1
Arme de jet	0	1

Les balles standards des armes à poudre (Nerf) infligent 1 point de dégât.

Seuls les artisans de Déremis peuvent fabriquer des balles « perce-armure ».

Les autres factions doivent les acheter auprès des marchands PNJ.

Annonce à l'utilisation de ces balles : Blessure !

⚠ Attention : Les armes à poudre doivent être de type Nerf et ressembler à une arme ancienne type mousquet. Une validation orga est nécessaire !

Entre chaque tir, il faut simuler une scène RP de rechargement de 10 secondes.

Armure

Le corps d'un personnage est divisé en 10 parties :

La tête, le torse, les bras, les avant bras, les jambes et les tibias.

Pour bénéficier d'un bonus d'armure, merci de vous référer au tableau ci-dessous :

⚠ Attention : Le torse compte comme 3 pièces d'armure.

	Nombre de pièces nécessaire	Type d'armure	Niveau de protection
Aucune armure	Moins de 7 pièces	Vêtement, gambison léger, cuir souple.	Aucune protection
Armure intermédiaire	7 pièces minimum	Gambison lourd, cuir rigide (<u>Même si peint façon métal !</u>), mélange d'armure lourde et intermédiaire	1 Point d'armure (PA)
Armure lourde	9 pièces minimum <u>Torse obligatoire !</u>	Cotte de maille avec gambison, acier et autre métal ou autre matériaux avec un visuel de métal (sous réserve de validation orga).	3 Points d'armure (PA)

Les armures sont à valider auprès de votre orga de faction (la fiche personnage doit être validée).

Si vous portez une armure lourde complète, les 10 zones couvertes, alors si vous piochez une gemme de séquelle de guerre **amputé** ou **blessé de guerre**, vous pouvez l'ignorer. Vous êtes considéré comme ayant pioché automatiquement la gemme **miraculé**.

Attention, vous êtes quand même considéré comme ayant pioché la gemme en question.

Lorsque vous n'êtes plus **en combat** et que vous vous trouvez dans votre camp, votre armure se répare automatiquement après 15 minutes.9+6

Duels

En cas de proposition de **Duel**, les protagonistes, s'ils acceptent, **doivent** s'écarter en zone dégagée pour se battre.

Ils ne pourront se battre qu'en 1 contre 1 et aucun autre personnage ne pourra intervenir. A la fin du combat, le vaincu devra rentrer à son camp pour récupérer les points de vies perdus (Il le fera en jeu !).

- Pour participer à un duel, le personnage ne peut pas être en **agonie**.
- Le vaincu ne subit pas de période d'**agonie** et ne peut pas être achevé à l'issue du duel.
- Le personnage a la possibilité d'accepter ou de refuser le duel.
- On ne peut pas utiliser de bonus d'artefact ni d'annonce pendant les duels.
- On ne peut défier un personnage qu'une fois par combat.

Escarmouche

Une escarmouche est un petit combat entre deux groupes **en dehors des camps de jeu**. C'est un combat ponctuel, souvent inopiné.

Infiltration

Il est possible d'infiltrer les camps de jeu, soit par les chemins de sombre forêt (compétence nécessaire), soit par les entrées des camps.

L'infiltration d'un camp ennemi, est limitée à 5 personnages maximum, au-delà, il faudra demander un siège de camp (voir section correspondante).

Si vous êtes dans un camp ennemi et que l'alarme est donnée, les personnages repérés sont automatiquement capturés ! Les règles de capture s'appliquent (voir section capturer).

Protections spécifiques

Casque

Confère une immunité à l'annonce **assommer**.

Nécessite la compétence **Armure intermédiaire ou armure lourde**.

Gorgerin

Confère une immunité à l'annonce **assassiner**. Un gorgerin est une protection d'armure lourde de type bavière qui doit être en matériau rigide et protège du haut du torse jusqu'en haut du menton.

Nécessite la compétence **Armure intermédiaire ou armure lourde**.

Boucliers

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

Nécessite la compétence **utilisation du bouclier**.

Les actions, annonces et gestuelles

Actions

Assassiner

N'importe quel joueur peut assassiner un personnage en simulant une scène RP et en annonçant **assassiner**. Cette action ne nécessite aucune compétence.

Vous devrez cependant remplir l'ensemble des conditions suivantes :

- L'attaquant est dans le dos de sa cible.
- L'attaquant se déplace discrètement.
- La cible n'est pas en combat.
- La cible ne porte pas de gorgerin.
- La lame doit délicatement toucher la gorge de votre cible (ne pas frapper !).

Assommer

Vous pouvez assommer un personnage en simulant une scène RP et en annonçant **assommer**.

Vous devrez cependant remplir l'ensemble des conditions suivantes :

- L'attaquant est dans le dos de sa cible.
- L'attaquant se déplace discrètement.
- La cible n'est pas en combat.
- La cible ne porte pas de casque.
- Le pommeau doit délicatement toucher la tête ou la nuque de votre cible (ne pas frapper !).

Capturer

Hors des champs de bataille et des sièges de camp, il est possible de capturer un personnage. Cette action est principalement RP. Il sera néanmoins nécessaire d'avoir une corde pour simuler des liens, vous pouvez prévoir un bâillon si vous ne voulez pas que votre victime appelle de l'aide. La corde devra être nouée sur les poignet de la victime sans être serrée et les mains seront placée à l'avant, pas dans le dos.

La victime devra pouvoir se détacher en cas de problème, ou si elle à un moyen de le faire discrètement. Si vous souhaitez la bâillonner, le tissu devra être noué autour du cou comme un collier non serré (la victime ne pourra pas appeler à l'aide !).

Sauf exception validée par votre orga de faction, au bout d'une heure, si le prisonnier n'a pas été libéré, ou exécuté, on le laissera simuler son évasion.

Empoisonner

Avant d'effectuer une action pour **empoisonner** un personnage discrètement, il est nécessaire de prévenir à l'avance son orga de faction afin que celui-ci puisse communiquer à la cible les effets à jouer après ingestion du poison et ainsi attester de la réussite ou de l'échec de la tentative.

Si vous empoisonnez non discrètement, il faudra montrer la carte correspondante au joueur.

Exécuter

Vous pouvez exécuter un prisonnier que vous avez **capturé**. Si vous souhaitez l'**exécuter** il vous faudra réaliser une scène RP digne de ce nom sous l'œil de votre orga de faction 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.

Annonces

Apaisement

La cible de cette annonce ne ressent plus aucune douleur ni agressivité pendant 10 minutes. Si la cible était au combat, elle quitte le combat pour se mettre au repos dans un coin ou à son camp sans se préoccuper de ce qui l'entoure.

Assassiner

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

Assommer

Le personnage victime d'une annonce **assommer** s'effondre au sol pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un la réveille de façon très énergique.

Blessure

La cible de cette annonce perd immédiatement 1PV. Sauf indication contraire, cette annonce s'utilise à portée de voix.

Sauf indication contraire sur un artefact ou une règle de guildes, appliquez les règles suivantes :

Annonce : « Blessure ! » → Vous devez toucher votre adversaire (arme ou bouclier compris).

Annonce : « Blessure magique ! » → Ce sort s'utilise à portée de voix. Dites le nom de la cible si vous le connaissez ou désignez-la.

Brise bouclier

La cible de cette annonce devra soit lâcher soit mettre dans son dos son bouclier. Elle ne peut plus l'utiliser jusqu'à la fin du combat.

Désarme

La cible de cette annonce devra soit lâcher son arme en la lançant, soit la déposer dans une zone sûre, soit la rengainer. Elle ne peut pas la récupérer avant 5 secondes.

Gel du temps

Toute cible à portée de voix, subit cette annonce et devra se figer sur place pendant 3 secondes.

Oubli

La cible de cette annonce devra oublier instantanément les événements des 10 dernières minutes.

Pétrification

La cible de cette annonce doit immédiatement s'immobiliser. Elle ne peut ni bouger ni parler pendant 30 secondes. Dans cet état, la cible devient insensible à tous les coups physiques, mais reste sensible à la magie.

À la suite de ce délai, elle est déstabilisée et doit simuler le fait d'être fortement ralentie durant 5 secondes.

Peur

La cible de cette annonce est prise d'une peur soudaine, la forçant à fuir le plus loin possible de la source de cette peur, jusqu'à ne plus l'avoir en ligne de vue. Sinon, l'effet s'estompe au bout de 30 secondes.

Recul

La cible de cette annonce est projetée en arrière la forçant à reculer de 5 pas.

Résiste

Si vous possédez une compétence ou un effet vous permettant de résister à une annonce, vous ignorez son effet et criez **Résiste** afin que votre ennemi puisse comprendre que son action a échoué.

Suggestion

La cible de cette annonce subit un contrôle mental et devra immédiatement exécuter un ordre simple avec un but précis. L'effet s'estompe au bout de 10 minutes ou une fois l'ordre exécuté. Cet ordre devra être unique et ne pourra être composé que d'un seul verbe d'action. Il ne peut pas pousser la cible à faire quelque chose qui la mettrait en danger ou l'obligerait à blesser ou tuer un autre personnage. Une fois l'action accomplie, la cible ne conserve aucun souvenir de l'ordre reçu. Exemple 1 : Je suis en faction devant mon camp, un individu m'annonce : « Suggestion : Ignore mon entrée dans ton camp ! ».

Je dois le laisser passer sans lui adresser le moindre mot ni regard. Une fois qu'il est dans le camp l'effet s'estompe et j'ai oublié ce moment. Je ne peux pas me retourner ni sonner l'alerte.

Au bout de 10 minutes, s'il est toujours présent, je peux agir.

Exemple 2 : Je croise un ennemi seul, je réalise mon incantation et ma gestuelle et je lance mon sort de suggestion sur un ennemi. J'annonce : « Suggestion, va à l'auberge ! »

Une fois qu'il sera arrivé à l'auberge, l'effet prend fin.

Seules certaines compétences ou artefacts mentionnant une résistance au contrôle mental ou de l'esprit permet de contrer cette annonce.

Portée : au contact

⚠ Attention : Si vous ne respectez pas les prérequis indiqué ci-dessus, la suggestion échoue.

Gestuelles

Invisibilité

Les joueurs *invisibles* doivent avoir les bras croisés en croix sur le torse. Toute autre action que le déplacement brise l'invisibilité.

⚠ Attention : Le personnage n'est pas visible, mais le bruit ou les traces qu'il pourrait laisser peut trahir sa présence.

Portée

- Au contact : signifie qu'il faut toucher la cible (y compris son arme ou son bouclier, le cas échéant), soit avec sa main soit avec son arme.
- A portée de voix : Le personnage doit voir sa cible et la cible doit pouvoir entendre l'annonce.
- X mètres : X étant le nombre de mètre ou le rayon du sort. Pas besoin de sortir son mètre ruban, on fera au jugé et si besoin on vérifiera en nombre de pas.

Les Sombres forêts

Dans le monde d'Akenlor, il existe des forêts trop denses et trop dangereuses pour être arpentées par tous. Ces chemins sont signalés par un panneau affichant **sombre forêt**.

Si vous entrez délibérément dans cette zone (même d'un pas !) et ne possédez pas la compétence **forestier**, votre personnage sera considéré comme **mort** définitivement, avec effet immédiat.

Si des personnages de différentes factions possédant 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**, à moins qu'un de ses alliés ne l'extirpe du chemin, le personnage qui a succombé sera considéré comme **mort** définitivement à la fin de sa période d'**agonie**.

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**, vous ne pouvez pas les suivre.

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**, vous ne pouvez pas ressortir par l'endroit par lequel vous êtes entré.

Les entrées et sorties des **sombres forêts** doivent être ignorées, vous ne pouvez ni entendre ni voir ce qui s'y passe car on considère qu'il y a plusieurs entrées et sorties.

Les grandes batailles

Sous certaines conditions, il est possible de participer à de grandes batailles telles que les **champs de batailles** ou les **sièges de camps** permettant des combats de plusieurs factions les unes contre les autres.

Champ de bataille

Un **champ de bataille** est un événement organisé, planifié et communiqué à l'avance.

Chaque joueur décide s'il souhaite participer ou non.

Durant des **champs de batailles**, vous ne jouez pas votre personnage mais un soldat lambda.

Durant toute la durée du champ de bataille, il aura les particularités suivantes (même si son personnage principal n'a pas la compétence) :

- Il possède 2PVs uniquement.
- Il peut porter une armure de son choix et profiter des bénéfices associés.
- Il peut utiliser un bouclier.
- En cas de mort, il retourne à la zone de départ (camp d'alliance) afin de ressusciter et retourner sur le **champ de bataille**.

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

A la fin du champ de bataille, tous les joueurs doivent retourner à leur camp pour reprendre leur personnage.

⚠ Attention : Aucune attaque ni visite d'un camp ennemi n'est possible durant les champs de batailles.

Récompenses

- Les attaquants peuvent demander **un artefact unique spécifique**
 - Pas d'artefacts d'artisanat
 - La demande doit être justifiée en jeu (RP) (par exemple, récupérer l'artefact perdu l'année dernière).
- Si l'artefact demandé n'existe plus :
 - Les attaquants ne gagnent rien
- Sans demande spécifique :
 - Les attaquants reçoivent un artefact unique aléatoire
 - À défaut, 20 % des ressources de la faction
- Les artefacts unique :
 - Appartiennent à la **faction pas au joueur qui le porte**
 - Ne peuvent être cachés ni emportés
- Coût d'une l'attaque : 1 PA par attaquant (*récupérable en cas de victoire*)

Règles par épreuve

Nom de l'épreuve	Description	Récompense
La relique	Trouver la relique et la ramener au camp.	Un artefact aléatoire.
La récolte	Récupérer les ressources des sites de récoltes.	Les ressources récupérées.
Les champions	Chaque faction désigne 3 champions (PJ) qui pourront affronter les champions des autres factions en duel. Les champions devront être identifiable par un fanion (fourni par l'organisation). Le champion vaincu par un autre champion devra donner une gemme fournie par l'organisation au vainqueur.	Un artefact aléatoire pour 3 gemmes rapportée.
Les créatures	Trouver les créatures (PNJ) présentes sur le champ de bataille et les vaincre afin de récupérer des gemmes.	Un artefact aléatoire pour 3 gemmes rapportée.
La caravane	Récupérer une caravane et la ramener au camp en suivant un chemin précis.	Un coffre comprenant des ressources et de l'or.
Capture de drapeau	Trouver la zone de drapeau, toucher son drapeau et le protéger. L'arbitre le tiendra à la verticale jusqu'à ce qu'une autre faction ne touche un autre drapeau.	Un artefact aléatoire.

Capture de drapeau

Il y aura désormais deux zones de capture de drapeau (un par alliance) et un drapeau par alliance. L'alliance **gagnante sera celle qui aura gardé son drapeau le plus longtemps**, et non celle qui le possède en dernier.

Récompenses

Les coffres de récompenses seront préparés en avance et donnés aux gagnants aussitôt la victoire validée.

Siège de camp

Si vous souhaitez assiéger un camp ennemi, alors vous devez prévenir votre orga de faction qui validera l'heure de l'attaque et le lieu. Coût d'une l'attaque : 1 PA par attaquant (récupérable en cas de victoire).

Les deux factions, l'attaquant et l'attaqué se retrouveront sur le lieu indiqué par les orga de faction. Lors d'un siège de camp, il est interdit de :

- Fouiller un personnage
- Couper les membres d'un personnage
- Voler l'arme d'un personnage
- Capturer ou attacher un personnage
- Achever un personnage
- Pénétrer dans le camp de l'attaqué ou de l'attaquant

⚠ Attention : Les attaques de camps sont limitées à une **faction** contre une autre **faction**. Si une autre faction s'approche de la zone **elle ne pourra pas intervenir**.

Règles de siège de camp

Les attaquants émettent une proposition d'attaque sur une faction et transmettent à leur orga de faction leur composition souhaitée.

Les défenseurs ont **30 minutes maximum** pour indiquer la composition de leur équipe de défense.

⚠ Attention, pour un siège de camps, attaquants comme défenseurs doivent proposer un minimum de 50% de participants par rapport aux effectifs de la faction.

Une fois les 2 compositions connues, le calcul se fera sur la composition la plus basse sachant que les personnages participant à l'attaque avec un bonus de 20% (arrondi au supérieur) d'unités par rapport aux défenseurs.

Exemple 1 : L'attaquant veut attaquer avec 15 personnages – Le défenseur propose une défense à 10 personnages.

Le combat se fera à 12 attaquants contre 10 défenseurs.

Exemple 2 : L'attaquant veut attaquer avec 8 personnages – Le défenseur propose une défense à 27 personnages.

Le combat se fera à 8 attaquants contre 6 défenseurs.

Les attaquants peuvent émettre plusieurs propositions d'attaque sur des factions différentes en même temps. Une attaque maximum par camp et par heure afin de laisser respirer tout le monde.

Les joueurs ne participant pas au siège de camp (attaquants comme défenseurs) ont la possibilité de rester dans leur camps ou de sortir du camp mais doivent le faire **avant le début du siège**.

Ceux qui restent dans le camp :

Le camp n'étant pas attaquant ni infiltrable, ils peuvent faire des actions RP, de médecine, d'artisanat ou d'entraînements.

⚠ Attention : En cas de défaite de leur faction, chaque personnage devra s'acquitter d'une pièce d'argent qui sera remise à la faction gagnante.

Ceux qui quittent le camp : Pourront continuer d'agir normalement (escarmouches, RP, quêtes etc...). Attention, ils pourront se faire capturer, assassiner etc ...

Ceux qui ne peuvent pas payer en cas de défaite devront quitter leur camp !

Récompenses

- Les attaquants peuvent demander **un artefact unique spécifique**
 - Pas d'artefacts d'artisanat
 - La demande doit être justifiée en jeu (ex : récupérer l'artefact perdu l'an dernier).
- Si l'artefact demandé n'existe plus ou n'est plus possédé par la faction :
 - Les attaquants ne gagnent que des ressources
- Sans demande spécifique :
 - Les attaquants reçoivent un artefact unique aléatoire
 - À défaut, 20 % des ressources de la faction
- Les artefacts unique :
 - Appartiennent à la **faction pas au joueur qui le porte**
 - Ne peuvent être cachés ni emportés

Index des annonces

Nous avons listé ci-dessous l'ensemble des annonces que vous pourriez subir en jeu.
Pour plus de détails veuillez lire le chapitre **Annonces**.

Gel du temps	Les cibles de cette annonce doivent se figer sur place pendant 3 secondes.
Apaisement	La cible de cette annonce ne ressent plus aucune douleur ni agressivité pendant 10 minutes.
Assassiner	La cible de cette annonce meurt instantanément.
Assommer	La cible de cette annonce s'effondre au sol pendant 10 minutes maximum.
Brise Bouclier	La cible de cette annonce ne peut plus utiliser son bouclier jusqu'à la fin du combat.
Blessure	La cible de cette annonce perd immédiatement 1PV.
Désarme	La cible de cette annonce devra lâcher son arme pendant 5 secondes.
Oubli	La cible de cette annonce oublie les événements des 10 dernières minutes.
Pétrification	La cible de cette annonce doit immédiatement s'immobiliser et ne peut ni bouger ni parler pendant 30 secondes. Puis elle est ralentie pendant 5 secondes.
Peur	La cible de cette annonce fuit en courant dans la direction opposée à la source de sa peur pendant 30 secondes maximum.
Recul	La cible de cette annonce est projetée en arrière et recule de 5 pas.
Résiste	Le personnage utilisant cette annonce résiste à l'annonce reçue.
Suggestion	La cible de cette annonce devra exécuter un ordre simple ne la mettant pas en danger.

Lors de votre aventure, vous pourriez être amené à rencontrer différents monstres qui peuvent avoir des compétences spéciales et des annonces spécifiques.

Exemple : Recul de masse !

Tous les joueurs qui entendent l'annonce sont affectés et doivent jouer l'annonce.

Les annonces sont claires et **doivent** être jouées. Ils peuvent également posséder des résistances à la plupart de vos annonces.

⚠ Une annonce magique devra être précisée par le mot **magique**.

Exemple : Peur magique !

Seule un **résiste magique** peut contrer cette annonce.

Bon à savoir

Duel : Vous avez été défié !

Vous devez vous mettre en zone dégagée afin de combattre votre assaillant en 1 vs 1 (voir rubrique combat).