

Règles de Jeu

GN présenté par FANTASTICUS

TOME 2

TERRA ANTIQUA

Version 2018 – 2.7

Version non-arrêtée.

Merci aux participants de la rédaction de celle-ci..

INTRODUCTION

1- ABRÉVIATIONS & TERMINOLOGIES

Orga : Organisateur. Bénévoles ou prestataires. Ils occupent des fonctions spécifiques, internes à la gestion des événements des Chroniques de Terra Antiqua. Ils sont facilement reconnaissables car ils portent des T-shirts des Chroniques de Terra Antiqua ou des badges « organisation » lorsqu'ils sont en costume, et sont en relation constante avec le reste de l'équipe par talkie-walkie. Les organisateurs ont toute autorité pour arbitrer les scènes de jeu et d'action et ils seront disponibles pour répondre à vos questions et vous aider en cas de besoin.

RP : Roleplay. C'est jouer le rôle d'un personnage dans son univers.

HRP : Hors-roleplay (ou hors-jeu) : Signifie que vous n'êtes pas en jeu. Après le « Début de jeu » les joueurs ne doivent passer hors-roleplay (ou hors-jeu) que pour raison de sécurité telle qu'un risque de blessure, pour faire cesser un comportement déplacé ou inapproprié, pour échanger avec un organisateur (et non pas avec un PJA, car les PJA sont des personnages en jeu) ou à la mort de leur personnage. En clair, se rendre aux toilettes ou aux douches, patienter au PC ORGA, prendre un repas, se reposer sur la zone de jeu (ou tout autre raison similaire) se fait en jeu. Votre présence sur la zone de jeu signifie que vous êtes en jeu jusqu'à la « Fin de jeu ».

Zone HRP : Zones hors-roleplay, par opposition à la zone de jeu. Les zones hors-jeu sont le PC Orga (poste le commandement des organisateurs), les cabines de douches, les toilettes, l'intérieur des tentes qui ne sont pas signalées comme étant RP (ou en jeu) par un affichage clair et visible. La rubalise, quant à elle, signale une zone dangereuse et interdite d'accès. Restez vigilant et éloigné.

PJ : Personnages Joueurs. Ce sont les personnages interprétés par des joueurs sur les différents événements.

PNJ : Personnages Non Joueurs. Ce sont des personnages interprétés par des joueurs mais dont le rôle est défini et géré par l'organisation. Ils doivent être considérés comme des personnages à part entière.

PV : Points de vie d'un personnage avant d'être « Blessé », « Agonisant », puis « Mort ».

PA : Point d'armure. Se superposent par-dessus les points de vie et sont décomptés avant.

PB : Point de Baston. Utilisés pour les combats non armés, ou équivalent.

XP : Point d'expérience. Ces points attribués lors de la création d'un personnage vous permettent d'acquérir des compétences afin de le personnaliser.

PM : Points de magie, source d'énergie nécessaire à l'utilisation de la magie.

TIME-FREEZE : Annonce qui appelle tous les participants à stopper le jeu dans l'espace-temps ; généralement pour des raisons d'organisation ou de sécurité. Vous ne devez plus bouger et vous devez considérer que tout ce qui se déroule durant ce laps de temps comme HRP (ou hors-jeu). Vous pouvez fermer les yeux et vous boucher les oreilles si vous le souhaitez.

PJA : Personnage Joueur Animateur. C'est un personnage avec un rôle d'ambiance généralement majeur et scénarisé par l'organisation. Il reste en jeu afin de faire le lien entre les joueurs et l'organisation durant la majeure partie de l'événement.

Fair-play : Jouez le jeu selon l'ensemble des règles et du savoir-vivre autant que du savoir perdre. Cumuler des avertissements de la part de l'organisation vous exposera à une exclusion potentielle des événements des Chroniques de Terra Antiqua. Une surveillance constante sera apportée en matière de respect des règles car la triche nuit gravement au bon déroulement de l'événement et nous souhaitons qu'elle y soit proscrite.

Dmg : Les dommages. Points de dégât qu'infligent des attaques qui touchent leurs cibles.

Safe : Sécuritaire. Qui respecte les règles de sécurité

2- CODES COULEURS

Il existe un « code couleur » que l'on retrouve généralement sous la forme de rubans attachés sur des éléments de jeu, des armes, des objets ou même des personnages. Ceux-ci ont une signification qu'il est important de se représenter en jeu :

Bleu (Magique) : Objet, ou chose dégagant de la magie.

Rouge (Invisible) : Objet, personne ou chose invisible (à contourner si c'est un élément fixe).

Vert (Étrange) : Objet, personne ou chose suintant une substance ou une odeur étrange.

Violet (Éthéré) : Visible mais physiquement intouchable.

Jaune & or (Légendaire) : Irradie la zone de sa présence, une aura de majesté légendaire peu commune.

3- SECURITE

Tout participant à la manifestation doit éviter les situations dangereuses, pour lui ou pour les autres. La sécurité est la première priorité au cours d'un jeu de rôle Grandeur Nature. Toutes les actions de jeu sont secondaires par rapport à ce point et en cas de réel danger, le jeu sera stoppé immédiatement par une annonce :

« **TIME-FREEZE** ».

Voici les règles que vous devez suivre :

- Sécurité du campement : feu hors-sol, décors-tente-tunnelles arrimés, sécurité alimentaire, hygiène générale.
- Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer qu'il suit les règles de sécurité standards. Vous serez tenus responsables de tout dommage à autrui occasionné par l'utilisation de votre équipement.
- Si une pièce de votre équipement n'est pas totalement sûre, vous devez vous assurer que ni vous, ni quelqu'un d'autre (même accidentellement), ne pourra l'utiliser. Sortez-la de la zone de jeu !
- Les Orgas pourront vous contrôler à tout moment pendant l'événement, avant et pendant les batailles, à l'entrée des camps ou ailleurs sur le terrain. Il en va de l'intérêt de chacun.
- Utiliser du matériel dangereux, à n'importe quel endroit du site, peut vous faire exclure immédiatement du jeu.
- En cas de doute, vous pouvez toujours vous adresser à un Orga pour vous.
-Étant donné les abus constatés sur d'autres événements, et par soucis de sécurité, les flèches « bricolées à la maison » ne sont pas autorisées sur nos événements.
- Les armes réelles (même les plus petites comme des couteaux par exemple) n'ont pas leur place dans le jeu et ne doivent pas être portées sur la zone de jeu. Néanmoins, les articles personnels comme les couteaux, fourchettes ou ustensiles de cuisine doivent rester dans le camp et ne peuvent en aucun cas en sortir.

- N'utiliser des armes que si elles sont en bon état et ne représentent aucun danger. Vous pouvez les présenter à l'organisation si vous souhaitez un avis extérieur mais nous vous rappelons qu'en cas d'accident c'est votre responsabilité civile qui sera engagée, alors soyez vigilant.
- Les Orgas pourront vous demander de vous séparer de ce qu'ils ne jugent pas sécurisés. Veillez à respecter scrupuleusement ce qui vous est demandé par les Orgas.
- En situation de combat, frapper sur la tête ou sur une zone sensible masculine comme féminine est strictement interdit. Pendant la bataille, des précautions doivent être prises car le Grandeur Nature reste un jeu et les vraies blessures doivent être évitées à tout prix.
- Ne pas respecter ces fondamentaux entraîne une exclusion automatique et permanente du jeu. Si vous avez un doute, vous DEVEZ en parler à un Orga, même si cela ne concerne pas votre matériel ! Il en va de la sécurité de tous.
- N'oubliez pas de consulter « la feuille de route » où vous trouverez l'ensemble des règles de vie et de sécurité en vigueur sur l'événement.

4- BATAILLE & SIEGE

- Lors des batailles, ne laissez pas la galvanisation prendre le dessus sur votre attention et la sécurité.
- Conserver des distances raisonnables entre chaque joueur afin de ne pas créer de mouvements de foule dangereux.
- Soyez attentif aux annonces hors-jeu des Orgas, des arbitres mais aussi des autres joueurs.
- Concentrez-vous sur la sécurité puis le roleplay et enfin sur le système de jeu en comptabilisant la perte de vos points d'armure, de vitalité et de magie (dans cet ordre de priorité).
- Lorsque la situation vous échappe, posez-vous les bonnes questions et restez calme, dans votre rôle : ne partez pas du principe que les autres joueurs sont des tricheurs ou se croient invincibles, il y a sans doute des raisons que vous ignorez. En cas de doute, réclamez la présence d'un arbitre.
- Soyez fair-play, acceptez la défaite en bon perdant et restez humble dans la victoire. L'important c'est le jeu.
- Restez concentré sur le jeu qui se déroule, les éléments hors-jeu qui vous entourent ne vous concernent pas (hormis les avertissements de sécurité bien sûr).
- Ne tombez jamais au sol dans une mêlée. Si ce devait être le cas en jeu, faites-vous extraire par un allié mais si ce n'est pas possible sortez de votre personnage, hors-roleplay, le poing vers le ciel, pour vous éloigner du danger de la mêlée, puis allongez-vous à terre. Votre personnage est alors agonisant (voir règles Agonie).

PERSONNAGE

CREATION DE SON PERSONNAGE

L'esprit de ce système de règles est d'être une base mutuelle pour chaque joueur et son jeu sur cette manifestation. Ces bases se veulent faciles de compréhension et simples d'utilisation dans chaque situation qui pourrait se présenter pendant la partie.

Partant du principe de « vous pouvez faire ce que vous pouvez réaliser », ce règlement propose des éléments d'équilibre à travers un système de points, correspondant à la dimension de l'Évènement (ex pour armures et sortilèges)

Ce système de règles est obligatoire pour chaque joueur.

Votre Personnage de base est un HUMAIN avec 4 points de vie (PV)

- **Il possède 2 compétences : Parler sa langue natale & le Commun**
- **Son niveau de Baston est égal à 0**
- **Ses Points de Magie (PM) sont à 0**
- **IL NE PEUT manier une arme autre que COURTE (-100 cm)**
- **IL NE PEUT porter d'armure**
- **Vous ne savez pas tirer à l'arc ou au pistolet**
- **Il n'est pas ambidextre**

Vous disposez de 10 points d'expérience (XP) pour le personnaliser (+ selon votre expérience). Avant le jeu vous pouvez personnaliser votre personnage à travers 4 critères :

RACE - ARCHETYPE – CLASSE – COMPETENCES

Systeme monetaire utilise pour Terra Antiqua :

1 pièce d'or (notée 1 PO) est égale à 10 pièces d'argent (notées 10 PA).

Exemple de pièces d'or et d'argent :



XP SUPPLEMENTAIRES

- Chaque joueur a 10 points d'expérience (XP) à sa disposition pour la création de son personnage. Les XP appartiennent au joueur et non au personnage.
- Avec ses points, il lui est possible d'acheter des classes, compétences ou des sorts.
- Terra Antiqua est un GN où votre personnage évolue en jeu. Grâce à son système d'XP, le joueur pourra en acquérir et faire évoluer son personnage PENDANT l'évènement. En effet, il existera deux types de jetons XP. Les jetons jaunes et les rouges. Les jetons rouges correspondront à 1 XP. Les jetons jaunes seront à échanger contre des jetons rouges. Il faudra 10 jetons jaunes pour obtenir 1 jeton rouge. Si un joueur est tué par un autre joueur, ce dernier a le droit de voler les jetons jaunes, et uniquement les jaunes.

ATTENTION : Les XP de monstres sont directement attribués à la/les faction(s). Libre à la faction de les redistribuer aux joueurs. Libre aussi au(x) joueur(s) d'offrir des XP à sa faction.



RACE

Interpréter une race autre qu'humain implique deux contraintes :

Un coût en expérience (XP) et respecter l'apparence générale de la race choisie durant l'intégralité du GN.

Voici les différents avantages raciaux : vous devrez respecter les prérequis visuels imposés en fonction de la race de votre personnage durant toute la durée de l'événement, en échange de quoi vous bénéficierez de ses avantages raciaux.

Les ELFES et DROWS (4 XP)

Les Elfes arborent des oreilles pointues, possèdent souvent des yeux de couleurs atypiques (lentilles non-obligatoires) et une peau noire pour les Drows.

Avantage :

Possédant une grande dextérité, les elfes acquiert la compétence **Esquive** et **parler l'elfe**, alors que les Drows gagnent **Immunité VERITE** et **parler le drow**.

Les DEMI-ELFES et DEMI-DROW (4 XP)

Les demi-elfes ou demi-drows sont des enfants de sang mêlé, ayant des traits elfiques et de l'autre race concernée. Cependant, le sang elfique étant dominant, ce sont leurs traits qui apparaissent le plus. Les demi-elfes, demi-drows doivent avoir des oreilles pointues OU des yeux atypiques OU la peau noire (pour les demi-drows). Ils n'ont donc pas besoin d'avoir tout l'apparat des elfes classiques.

Avantage : Le demi-elfe a la capacité raciale de l'elfe : **Esquive** et le demi-drow possède celle de sa race aussi : **Immunité VERITE**.

Inconvénient : les demi elfes ou drows sont mal vus par leur communauté respective, qui ne les reconnaît pas en tant que semblable. Cela se représente RP par un dédain complet envers cette race et le fait de ne pas parler la langue correspondante gratuitement. De plus, le personnage commence avec un **POINT DE SOUILLURE** (voir section mort d'un personnage).

Les NAINS (3 XP)

Ils arborent une pilosité débordante, pas très, très grands, ils ont parfois des arcades sourcilières prédominantes (Ne pas mesurer plus de 160 cm ou utiliser un costume faisant croire que vous êtes un nain, à faire valider par un orga AVANT le GN).

Avantage : Les nains sont naturellement robustes et possèdent donc **1 PV supplémentaire** mais aussi **puissants (manient les armes habituellement à 2 mains, avec une seule main)**. Ils gagnent également la compétence **parler le nain**.

Les ORCS / GOBELINS (1 XP)

Ils portent un masque à peau verte, rouge, blanc pâle. Leurs dents sont souvent proéminentes.

Avantage : Leurs peau est plus dure que d'autres humanoïdes "normaux" et possèdent donc une résistance naturelle de **1 PA**. Ils gagnent également la compétence **parler l'orc et goblin**.

Les TROLLS (5 XP)

Ils sont grands et leur peau est de couleur bleue, violette, jaune et portent des postiches au niveau de la mâchoire et du nez, voir des arcades (Ne pas mesurer moins de 190 cm ou utiliser un costume suffisamment imposant pour faire illusion, à faire valider par un orga AVANT le GN).

Avantage : Les TROLLS sont capables de semer le chaos en plein champ de bataille et sont de ce fait, redoutés de tous. Ils sont **puissants (manient les armes habituellement à 2 mains, avec une seule main), résistants (+1 PV)** et ont la peau dur (**+1 PA**). Ils gagnent également la compétence **parler le troll**.

Les OGRES (3 XP)

Ils font près de deux mètres et/ou sont particulièrement **imposants**. Ils portent un postiche de mâchoire (Ne pas mesurer moins de 190 cm ou utiliser un costume suffisamment imposant pour faire illusion, à faire valider par un orga AVANT le GN).

Avantage : Un personnage Ogre commence le jeu avec la compétence **Baston** de niveau 2, de plus il gagne toujours aux bastons en cas d'égalité de score (voir compétence) et sont **puissants (manient les armes habituellement à 2 mains, avec une seule main)**. Ils gagnent également la compétence **parler l'ogre**.

ARCHETYPE

Présents dans l'univers, ceux-ci peuvent être sélectionnés pour un nouveau personnage ou s'acquérir pendant le jeu.

RP : une évolution raciale peut entraîner l'annulation de tous les autres gains raciaux antérieurs et demande la validation d'un ORGA.

Ajouter un archétype à son personnage implique deux contraintes :

Un coût en expérience (XP) et respecter l'apparence générale de l'archétype choisi durant l'intégralité du GN.

SECTION MORT VIVANT

Il existe deux statuts pour les Morts-Vivants : esclave ou autonome.

- L'**esclave** est un Mort-vivant qui n'a pas encore pu acheter, avec ses XP, l'archétype voulu. Il dépend alors des ordres directs du ritualiste qui l'a créé.

- L'**autonome** est un Mort-vivant qui a pu acheter l'archétype, il peut décider de lui-même ce qu'il fait et il peut développer les compétences correspondantes à son archétype.

Les SQUELETTES (esclaves) OU les OUBLIES (3 XP)

Ils arborent un masque squelettique.

Avantage :

- ☠ Insensible aux armes à distance (hors arme de siège).
- ☠ Un Oublié a accès à toutes les classes de personnage.

Inconvénient :

- ☠ Lorsqu'il tombe à 0 PV, il se relève au bout d'1h (après régénération) **dans son camp**. Le processus peut être accéléré par un ritualiste. Il peut être ramené directement au combat grâce au « **rituel d'ossuaire maudit** ».
- ☠ Si le joueur devient Squelette en cours de jeu, il **doit obéir à son ritualiste**. Il peut se libérer de son influence en achetant son archétype correspondant au squelette. Il deviendra donc un **Oublié** et pourra, ainsi, garder son archétype tout en étant libre de toute influence d'un ritualiste.

Les ZOMBIES (esclaves) OU les LUCIDES (5 XP)

Ils arborent des taches sombres, blessures, plaies sur tout le corps. En décomposition, ils marchent de façon plus lente que la moyenne. Le Zombie, ou le Lucide, peut transformer un joueur VIVANT en Zombie à l'aide d'une morsure. Cette dernière inflige 1 point de dégât et ne peut être réalisée qu'une fois sur un personnage, par combat.

Lorsqu'un joueur est mordu il doit donner son nom de personnage au zombie et se déclarer « mordu » auprès d'un orga. Le joueur devient alors zombie esclave à la tombée de la nuit. Les zombies esclaves DOIVENT tenter de « mordre » chaque VIVANT autour d'eux s'ils ne sont pas sous les ordres d'un ritualiste.

Avantage :

- ☠ Les Lucides ont accès à des compétences spécifiques à leur archétype.
- ☠ Les Lucides ont accès à toutes les classes de personnage.
- ☠ Si un groupe se compose de 5 Zombies ou plus (et non

des Lucides), ces derniers gagnent l'effet « horde de zombie ». Cet effet permet à chacun d'entre eux et une fois par combat, d'effectuer une annonce « mise au sol ». La cible se retrouve immobilisée au sol.

Inconvénient :

- ☠ Un Zombie **ne peut pas** courir, ni se jeter sur ses victimes, de quelque façon que ce soit.
- ☠ Si le joueur devient Zombie en cours de jeu, il **doit obéir à son ritualiste**. Il peut se libérer de son influence en achetant son archétype Zombie. Il deviendra donc un Lucide et pourra, ainsi, garder son archétype tout en étant libre de l'influence d'un ritualiste.

Les VAMPIRES (3 XP)

Ils possèdent un teint blafard et des crocs lorsqu'ils sont en « chasse ».

Avantage : les Vampires peuvent ponctionner les points de vie d'une victime. Pour cela, ils doivent simuler une morsure continue. Le vampire retire alors 1 PV par tranche de 30 secondes à sa victime et gagne 1 PV.

Il peut dépasser le total de PV maximum autorisé. Ces PV obtenus par ponction disparaissent au lever et/ou au coucher du soleil.

Les Vampires ont accès à des compétences spécifiques à leur archétype.

Les vampires ont accès à toutes les classes de personnage.

Inconvénient : Le vampire doit cacher sa peau du soleil. Il doit la recouvrir de tissus ou d'une armure et son visage doit être soit sous un masque, soit bien ombragé à l'aide d'une grande capuche. S'il est exposé au soleil, il perd 3 PV par minute d'exposition. S'il meurt à cause de cette exposition ou exposé au soleil durant sa mort, il ne pourra revenir à son état normal qu'avec un rituel.

Précision :

- o La règle du soleil s'applique même en cas de ciel nuageux.
- o Pour devenir Vampire : il faut trouver un vampire qui accepte "d'offrir le don". Le don du vampirisme sera donné au receveur en RP, après que ce dernier ait été mordu, tué puis ressuscité (conforme aux règles de résurrection du Vampire). Cette action devra être validée par un ORGA.

ATTENTION :

Les archétypes « Zombie esclave » et « Squelette esclave » sont attribués aux joueurs qui n'auraient pas assez d'XP pour devenir un des archétypes correspondant à part entière. Il est, durant ce laps de temps, sous le contrôle **total** du ritualiste et ne possède **aucune compétence**. Il en sera de même pour les Vampires ne possédant pas la compétence « Volonté ».

Les morts-vivants peuvent marcher au fond de l'eau sans pénalité de noyade ou autre. En revanche, l'effet de ralenti dû à l'immersion sous l'eau **doit être joué quel que soit la situation** ! Aucune interaction (combat, magie communication, etc..) ne peut être réalisée depuis le fond l'eau vers la terre ferme et inversement. Il n'y a aucune visibilité vers ou depuis les créatures au fond de l'eau.



SECTION ARCHETYPES DIVERS

ÊTRE CELESTE (2 XP)

Le personnage voue son âme à un Dieu BON. Pour cela, il devra se rapprocher d'un prêtre et son temple.

Avantage : Le personnage a accès à une bénédiction de ses armes, 3 fois par jour. Ce nombre de bénédiction se récupère à chaque lever du soleil. Celle-ci permet :

- D'achever un mort-vivant et l'empêche ainsi de se régénérer. L'annonce « **bénédiction** » se fait au moment de l'achever.
- De combattre un être légendaire qui ne peut être blessé que par des armes magiques. A vous de découvrir ce genre de créatures. L'annonce « **bénédiction** » se fait au début du combat et durant celui-ci, les attaques doivent être annoncées « **magiques** ».

Inconvénient : Le personnage ne peut incarner un être MAUVAIS ni jouer les classes suivantes : ROUBLARD, PIRATE & PRETRE NOIR

ÊTRE FIELON (2 XP)

Le personnage voue son âme à un Dieu MAUVAIS. Pour cela, il devra se rapprocher d'un prêtre noir et son temple.

Avantage : Le joueur peut lancer le sort "**Sommeil**" 3 fois par jour. Pour cela, il doit toucher avec ses mains la victime lorsqu'il lance son sort.

Le nombre d'utilisations de cette capacité se récupère à chaque coucher de soleil.

Inconvénient : Le personnage ne peut incarner un être BON ni jouer les classes suivantes : PRETRE & MOINE

RESTRICTIONS D'ARCHETYPES

Certains archétypes sont incompatibles entre eux, mais à l'exception des cas donnés ci-dessous, vous pouvez en acheter plusieurs.

On ne peut pas être :

- Etre céleste et : être fiélon, zombie, lucide, squelette, oublié, vampire. Si vous obtenez l'un de ces archétypes malgré tout, vous perdrez le statut d'être céleste.
- Etre fiélon et : être céleste. Si vous obtenez cet archétype malgré tout, vous perdrez le statut d'être fiélon.

CLASSE

Le choix d'une classe ouvre l'accès à un ensemble de compétences qui lui est réservé. Certaines classes incluent un bonus immédiat (ex : GUERRIER) en plus des compétences réservées. Le coût d'une Classe est toujours élevé pour représenter l'importance de ce choix de carrière dans la vie du personnage.

De base, il n'est pas obligatoire de choisir une Classe, comme il n'est pas interdit de choisir (acheter) 2 ou + classes !

*Si un joueur choisit de ne pas prendre de classe, il choisira uniquement ses compétences dans la liste des **compétences génériques**.*

GUERRIER (4XP) :

Votre vie est vouée à l'art de la guerre et à votre survie.

Vous gagnez 1 point de vie (PV)

Vous avez accès aux **compétences MARTIALES** avec l'annotation **G**.

Armure : Vous êtes formé au port de tout type d'armures.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation de tout type d'armes.

ENCHANTEUR (4XP) :

Alors que le commun des mortels est incapable de manipuler la magie, vous avez des affinités particulières avec cet art puissant mais complexe. Vous avez la faculté d'utiliser des sortilèges et d'enchanter des armes, objets et lieux.

Vous gagnez la compétence **Livre de Sorts & 2 sorts (2 XP offerts pour les acheter, valable 1 seule fois)**. De plus, vous gagnez **2 points de magie (PM)**

Par contre, l'utilisation de la magie est incompatible avec le port d'armure lourde. Les enchanteurs ne peuvent pas porter plus de 2 points d'armure (PA) maximum s'ils souhaitent lancer des sorts.

Cette classe vous donne accès aux **compétences MAGIE**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des armes courtes (-100 cm) ou du Bâton.

MOINE (4XP) :

Vous avez fait vœu de ne plus tuer et de ne pas utiliser les armes et armures. Ses dégâts sont donc contondants.

Rompre le vœu vous fait perdre vos avantages (compétences de Moine et PV supplémentaire). Dans ce cas, seul une pénitence (contacter un Orga) vous permettra de récupérer votre classe, compétence(s) et avantage.

Vous gagnez **2 point de vie (PV)**

Vous avez accès **aux compétences MARTIALES** avec l'annotation **M** et **CONNAISSANCES**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des bâtons.

ATTENTION, devenir Moine lors de multi-classages implique aussi de ne plus blesser létalement ou tuer des joueurs. De plus, le Moine ne pourra jamais manier de pistolet.

RITUALISTE (3XP) :

Vous maîtrisez l'art des rituels qui vous donneront la possibilité de côtoyer la magie.

Vous gagnez la compétence **Contrôle des morts niveau 0**.

Vous avez accès aux **compétences RITUELS**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des armes courtes (-100 cm) ou du Bâton.

PRETRE (6XP) :

Votre vie est dévouée à votre Dieu et son Dessen. De base, les prêtres sont BONS et manient la MAGIE BLANCHE, mais il existe aussi des prêtres pouvant manier la MAGIE NOIRE.

Vous gagnez les compétences **Connaissance Religion, Livre de Sorts & 2 sorts (2 XP offerts pour les acheter, valable 1 seule fois)**. De plus, vous gagnez **2 points de magie (PM)**

Par contre, l'utilisation de la magie est incompatible avec le port d'armure lourde. Les prêtres ne peuvent pas porter plus de 2 points d'armure (PA) maximum s'ils souhaitent lancer des sorts. Cet Archétype vous donne accès **aux compétences MAGIE et CONNAISSANCES**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des armes courtes (-100 cm) ou du Bâton.

BARDE (3XP) :

La musique et les chants du Barde ont la capacité d'aider moralement les troupes en fonction de l'instrument utilisé. Pendant sa prestation, le joueur DOIT PORTER un foulard bleu autour de son poignet, et doit le laisser bien visible.

Cet Archétype vous donne accès aux **compétences CONNAISSANCES et INSTRUMENTS**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des armes courtes (-100 cm) ou Bâton.

Règles spécifiques aux Bardes :

- ♪ Le barde ne peut pas courir tant qu'il joue de son instrument.
- ♪ Le barde ne peut pas être attaqué tant qu'il joue de son instrument.
- ♪ Tant qu'il joue de son instrument, il ne peut rien faire d'autre.
- ♪ Si le barde se fait encercler par au moins 3 adversaires, il tombe en agonie.
- ♪ Si le barde n'a plus de camarade, il tombe en agonie.
- ♪ Dès l'instant où le barde utilise son instrument pour en appliquer les effets (annonce à haute voix de l'effet pour le déclencher + le foulard bleu en évidence), il ne peut plus être la cible d'attaques physiques. Il y a autour de lui une aura sonore vous interdisant de l'attaquer physiquement.

Cela signifie qu'en jeu, dès l'instant où le barde joue de la musique, PERSONNE ne doit lui porter de coup, au corps à corps ou à distance. **Ceci dans le but de ne pas abimer le matériel utilisé.** Sauf pour la liste des cas cités ci-dessus.

ERUDIT (2XP) :

Ayant soif de connaissances, vous passez votre vie à agrandir votre savoir.

Vous possédez la compétence **lire et écrire le commun** et 1XP supplémentaire pour pouvoir acheter **parler** une langue de votre choix.

De plus, les compétences **Connaissance architecture et ingénierie** et **Connaissance géographie** ne vous coûtent qu'1 XP au lieu de 2 XP. La deuxième compétence d'**Identification** reste au même prix que la première.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des armes courtes (-100 cm) ou Bâton.

ROUBLARD (4XP) :

Baron du crime ou moineau des villes, vous ne comptez que sur vous pour survivre dans ce monde hostile.

Votre classe vous ouvre les portes des **sociétés secrètes**.

Vous gagnez les compétences **Fabrication de pièges** (niveau 0) et **Désamorçage de pièges** (niveau 0).

Vous avez accès aux **compétences ILLEGALES**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères et intermédiaires.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation des armes courtes (-100 cm).

PIRATE (4XP) :

Vous avez passé votre vie à voguer sur les mers à la recherche de trésors.

Vous possédez la compétence **Nager Niv 1** et **Maniement du pistolet**.

Vous avez accès aux **compétences ILLEGALES**.

Armure : Vous êtes formé au port des armures légères et intermédiaires.

Armes : Vous êtes formé à l'utilisation de tout type d'armes.

COMPETENCES

Les compétences symbolisent les savoirs et les savoir-faire que votre personnage a acquis au cours de sa vie passée.

Dans la liste suivante, un joueur, selon sa **CLASSE**, peut choisir des compétences qui conviennent à son personnage et qu'il pourra être capable d'utiliser pendant le jeu. Ces savoir-faire doivent être achetés avec les XP.

Les **compétences GENERIQUES** sont accessibles à tout le monde.

LISTE DES COMPÉTENCES / CLASSE

Compétence :	Catégorie :	Coût :	Pré-requis :	Effet résumé :
Armurier	Générique	4 XP	/	Permet de créer ou réparer des armes, armures.
Forgeron	Générique	4 XP	Armurier	Gain de temps pour forger
Expert Forgeron	Générique	4 XP	Forgeron	Gain de temps et meilleure réussite.
Assommer	Générique	1 XP	/	Permet d'assommer.
Baston	Générique	2 XP/PB	/	Combat au corps à corps
Bûcheron	Générique	3 XP	/	Permet de récolter du bois.
Connaissance architecture et ingénierie	Générique	2 XP	/	Permet de gérer des constructions, de manipuler des armes de siège.
Connaissance géographie	Générique	2 XP	/	Permet de s'orienter sur la carte de la maison des fiefs.
Connaissance religion	Générique	2 XP	/	Connaissances théologiques générales.
Foi (Choisissez votre Dieu)	Générique	2 XP	/	Permet d'obtenir les pouvoirs associés à sa divinité, panthéon.
Dur à cuire	Générique	6 XP	/	Résiste à Assommer.
Fabrication de potions	Générique	4 XP	/	Permet de fabriquer des potions.
Maîtrise de fabrication des potions	Générique	4 XP	Fabrication de potions	Permet de gagner du temps de fabrication.
Expert en fabrication de potions	Générique	4 XP	Maîtrise de fabrication des potions	Permet de gagner du temps et obtenir une meilleure réussite.
Identification	Générique	3 ou 4 XP	/	Permet de connaître des informations sur des objets scientifiques.
Immunité	Générique	5 XP	/	Annonce « résiste » à un effet néfaste. Peut s'acheter plusieurs fois.
Lire et écrire	Générique	1 XP	/	Permet de lire, écrire une langue donnée.
Maîtrise du tir à l'arc/arbalète.	Générique	5 XP	/	Permet d'utiliser un arc ou une arbalète.
Maniement du pistolet	Générique	2 XP	/	Permet d'utiliser un pistolet.
Mineur	Générique	3 XP	/	Permet d'obtenir du minerai.
Nager 1	Générique	2 XP	/	Permet de ne pas se noyer.
Nager 2	Générique	4 XP	Nager 1	Permet de traverser une étendue d'eau.
Noble	Générique	3 XP	/	Permet de rentrer dans la maison des fiefs.
Parler	Générique	1 XP	/	Permet de parler une langue supplémentaire.
Premiers soins	Générique	2 XP	/	Permet de maintenir un personnage en vie.
Soins d'urgence	Générique	3 XP	Premiers soins	Permet de redonner un PV en 1 minute.
Chirurgie	Générique	4 XP	Soins d'urgence	Permet de redonner 1 PV en 30 secondes et soigner des effets.
Ressources	Générique	2 ou 4XP	/	Vous commencez avec plus d'argent.
Vigueur 1	Générique	3 XP	/	+1 PV
Vigueur 2	Générique	5 XP	Vigueur 1	+1 PV
Vigueur 3	Générique	7 XP	Vigueur 2	+1 PV
Ambidextre	Illégales	2 XP	/	Permet de combattre avec 2 armes
Assassinat	Illégales	16 XP	Assommer	Permet de tuer quelqu'un.
Déguisement	Illégales	2 XP	/	Permet de passer inaperçu
Déguisement avancé	Illégales	4 XP	Déguisement	Permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre.
Désamorçage de pièges	Illégales	1 à 4XP	/	Permet de détecter et/ou désamorcer les choses cachées.
Expert aux couteaux	Illégales	2 XP	/	Permet d'épingler quelqu'un.
Fabrication de pièges	Illégales	1 à 4XP	/	Permet de fabriquer des pièges non-magiques.
Furtif	Illégales	2 XP	/	Permet de passer les barricades.
Instinct de survie	Illégales	3 XP	/	Permet de ramper en Agonie.
Vol	Illégales	2 XP	/	Permet de dérober des choses en des lieux spécifiques
Crochetage	Illégales	4 XP	Vol	Permet d'ouvrir les coffres à serrure en jeu.
Cambriolage	Illégales	2 XP	Crochetage	Permet de cambrioler des tentes signalées en jeu.
Vol à la tire	Illégales	3 XP	/	Permet de faire les bourses à d'autres personnes.
Catalyse	Magie	3 XP	/	Permet de canaliser les énergies magiques.
Identification magique	Magie	3/4/5/...XP	/	Permet d'identifier un phénomène magique.
Livre de sorts	Magie	2 XP	/	Nécessaire pour connaître plus d'un sort.
Méditation	Magie	2 XP	/	Permet de regagner des PM plus rapidement.
PM supplémentaires	Magie	2 XP	/	Permet d'acheter un PM supplémentaire à chaque fois.
Ambidextre	Martiale	2 XP	/	Permet de combattre avec 2 armes
Baston de guerre niv 1	Martiale	5 XP	Baston	Permet de combattre à mains nues.
Baston de guerre niv 2	Martiale	10 XP	Baston de guerre niv 1	Permet de combattre encore mieux à mains nues.
Esquive	Martiale	5 XP	/	Permet d'éviter une attaque.
Expert aux couteaux	Martiale	2 XP	/	Permet d'épingler quelqu'un.
Instinct de survie	Martiale	3 XP	/	Permet de ramper en Agonie.
Intimidation	Martiale	5 XP	/	Permet d'impressionner un adversaire.
Porte-Bannière	Martiale	3 XP	/	Donne un résiste à peur ou peur de masse
Porte-Etendard	Martiale	5 XP	Porte-bannière et 50+	Meilleurs soins à proximité.
Connaissance mythes et légendes	Connaissance	2 XP	/	Permet de connaître les légendes.
Connaissance Histoire	Connaissance	2 XP	/	Permet de connaître l'histoire des peuples.
Connaissance Nature	Connaissance	2 XP	/	Permet d'identifier et de cueillir des plantes.
Eloquence	Instruments	3 XP	/	Permet d'accaparer l'attention de quelqu'un.
Instruments à cordes	Instruments	5 XP	/	Permet d'obtenir +1PV
Instruments à vent	Instruments	5 XP	/	Rend insensible aux effets de Peur.
La Voix	Instruments	5 XP	/	Stabilise les joueurs en état d'Agonie.
Percussions	Instruments	5 XP	/	Permet d'obtenir +1PA

Protection nécrotique	Rituels	1 XP	/	Permet de manipuler les pierres nécrotiques sans être MV.
Ritualiste	Rituels	1 XP	/	Permet de participer à des rituels
Maître ritualiste	Rituels	3 XP	Ritualiste	Permet de mener des rituels.
Contrôle des morts-vivants niv X	Rituels	1 à 10 XP	Contrôle niv X-1 et maître ritualiste	Permet de créer, contrôler des morts vivants supplémentaires.
Grand Maître ritualiste	Rituels	5 XP	Maître ritualiste	Permet d'accélérer les rituels et créer plus de MV.
Rituel de corruption nécrotique	Rituels	2 XP	Maître ritualiste	Transforme des pierres de lune en pierres nécrotiques
Rituel de Vigor Mortis	Rituels	4 XP	Maître ritualiste	+1 PV aux zombies participant.
Rituel de voile blasphématoire	Rituels	4 XP	Maître ritualiste	Permet de transformer temporairement un joueur en fantôme.
Rituel d'ossuaire maudit	Rituels	4 XP	Maître ritualiste	Régénère instantanément les squelettes
Rituel du soleil noir	Rituels	4 XP	Maître ritualiste	Protège les vampires contre le soleil pendant 1 h.
Sauvegarde nécrotique	Rituels	3 XP	Grand Maître ritualiste	Permet de ne pas dépenser des pierres de corruption systématiquement.
Instinct de survie	Zombies	3 XP	/	Permet de ramper en Agonie.
Dur à cuire	Zombies	6 XP	/	Résiste à Assommer.
Immunité	Zombies	5 XP	/	Annonce « résiste » à un effet néfaste. Peut s'acheter plusieurs fois.
Résiste intimidation	Zombies	5 XP	/	Permet d'annoncer Résiste à une Intimidation.
Vigueur 1	Zombies	3 XP	/	+1 PV
Vigueur 2	Zombies	5 XP	Vigueur 1	+1 PV
Vigueur 3	Zombies	7 XP	Vigueur 2	+1 PV
Ambidextre	Zombies	2 XP	/	Permet de combattre avec 2 armes
Porte-étendard Zombie	Zombies	5 XP	/	+1 PA aux zombies
Décérébré	Zombies	3 XP	/	Résiste à une annonce Peur
Mangeur de chair	Zombies	4 XP	/	Peut dévorer un cadavre pour se soigner
Rage de l'affamé	Zombies	1 XP	/	Permet de courir sous conditions.
Régénération	Zombies	4 XP	/	Se relève après 5 minutes
Charme	Vampires	3 XP	/	Permet de contrôler un joueur contre son gré
Régénération	Vampires	4 XP	/	Se relève après 5 minutes
Volonté	Vampires	6 XP	/	Ne peut pas être soumis à un contrôle

1- COMPETENCES GENERIQUES

Assommer (1 XP) :

Vous êtes un expert pour rendre une victime inconsciente. Le coup doit être porté par un attaquant qui n'a pas été repéré par sa victime. Rendre quelqu'un inconscient est fait en simulant un coup avec le bout d'une arme sur l'arrière de la tête et en disant "**ASSOMMÉ**" qui doit être entendu par la victime. Si quelqu'un est rendu inconscient, il restera immobile 15 mn et aura un violent mal de tête quand il se réveillera. Comme ce n'est qu'une "immobilisation" normale, le personnage inconscient peut être réveillé à n'importe quel moment en étant secoué ou par d'autres moyens. Il n'y a pas de protection universelle contre l'inconscience (comme les casques ou les armures alchimiques ou magiques), parce que celui qui inflige l'inconscience connaît plus d'une façon pour le faire et atteindre sa cible. Ne fonctionne pas sur quelqu'un déjà engagé dans un combat.

Vous pouvez fouiller et/ou faire (virtuellement) ingérer quelque chose à un personnage assommé. Attention, la douleur réveille instantanément un personnage assommé qui perd 1 PV.

Vigueur 1 - Résistant (3 XP) :

Vous gagnez 1 PV, on ne peut acheter cette compétence qu'une seule fois.

Vigueur 2 - Endurant (5 XP) :

Nécessite Résistant :

Vous gagnez 1 PV, on ne peut acheter cette compétence qu'une seule fois.

Vigueur 3 - Force de la nature (7 XP) :

Nécessite Endurant :

Vous gagnez 1 PV, on ne peut acheter cette compétence qu'une seule fois.

ATTENTION un personnage joueur ne peut jamais avoir plus de 10 PV (quel que soit la combinaison Race, compétences). Seuls des éléments extérieurs au joueur (objet légendaire, présence d'un être divin, etc..) peuvent élever ce score temporairement au-dessus de 10.

Dur à cuir (6 XP) :

Vous êtes insensible à l'annonce « Assommé ! », vous devez annoncer « Résiste ».

Immunité (5 XP) :

Par naissance, magie innée, entraînement ou talents appris, vous résistez à un effet de la liste suivante :

Coma	Sommeil	Silence
Nausée	Oubli	Langue morte
Lenteur	Pétrification	Surdité
Vérité		

Peu importe que l'effet provienne d'une capacité d'un personnage, d'une potion, d'un sortilège ou d'une recette alchimique. Lorsque vous êtes soumis à l'effet auquel vous êtes immunisé, annoncez « **Résiste !** ». Si vous souhaitez résister à un effet différent supplémentaire, vous devez repayer **5 XP** pour chaque effet voulu.

Lire & Ecrire (1 XP) :

Personne ne sait lire, ni écrire, même le commun. Avec la compétence Lire & Ecrire, vous maîtrisez la lecture et l'écriture d'une langue choisie parmi les langues que vous savez parler. Vous pouvez acheter cette compétence plusieurs fois. Sur les documents de jeu, vérifiez toujours le coin en haut à droite, où la langue dans laquelle est écrit le document est marquée. Si rien n'est inscrit, on considère

toujours que la langue est le commun, notez également vos propres documents en haut à droite. La seule exception étant les messages codés ou directement écrits dans d'étranges dialectes.

Les langues les plus répandues sont le Commun, l'Elfique, l'Orc/Gobelin et le Nain, mais il en existe beaucoup d'autres à travers le monde.

Parler (1 XP) :

Avec cette compétence vous comprenez et parlez une langue supplémentaire de votre choix. Vous pouvez acheter cette compétence plusieurs fois.

Lorsque vous souhaitez parler une autre langue dite « **JE PARLE + la langue** ». Les personnages qui ne parlent pas cette langue ne comprennent pas vos paroles. Vous pouvez, si cela est nécessaire, chuchoter à l'oreille d'un unique interlocuteur qui vous comprendra. Tout le monde doit alors considérer que vous discutez normalement dans une autre langue. Les langues les plus répandues sont le Commun, l'Elfique, l'Orc/Gobelin et le Nain, mais il en existe beaucoup d'autres à travers le monde.

Noble (3 XP) :

Vous êtes né noble ou avez reçu un titre de noblesse et une éducation complète et êtes passé maître dans l'art de la diplomatie, du commerce, ou des travaux d'envergure. Vous avez donc accès à la **Maison des Fiefs** où vous pourrez prétendre à la conquête et à la gestion d'un territoire de Terra Antiqua (cf. conquête de territoire)

Baston (2 XP / PB) :

Vous êtes un expert dans le combat à mains nues. Cette compétence ne s'applique que sur la résolution de combat à mains nues (type de combat qui doit être accepté par les différents belligérants avant le combat). **Par défaut tous les joueurs ont 0 en niveau de baston.** Avant la simulation du combat à mains nues, vous échangez discrètement avec votre adversaire vos niveaux de **Baston** respectifs. Le plus grand nombre gagnera forcément le combat. En cas d'égalité le combat finit sur un match nul ou un double KO.

Si une arme est utilisée durant le combat, la résolution de la baston est annulée et le combat se continue de manière classique. Néanmoins, la **Baston** est l'occasion de jouer de belles scènes de combat non-mortelle.

(NOTA : les **OGRES** commencent le jeu avec 2 niveaux en baston. De plus, les **OGRES** et les **TROLLS** gagnent les égalités, de par leur taille).

Ressources (2/4 XP) :

Vous disposez de quelques économies. Rendez-vous après le début de jeu au PC Orga muni de votre fiche personnage et numéro de joueur, il vous y sera remis : 2 PO ou 5 PO (selon le niveau de la compétence). Cette compétence ne se cumule pas, **tenter de l'utiliser plusieurs fois au cours du GN est bien entendu de la triche avérée.**

Premiers soins (2 XP) :

Vous pouvez maintenir un personnage à 0 PV en vie (stabilisé), en attendant un soin plus intensif (naturel ou magique). Cela ne lui rend pas de PV.

Soins d'urgence (3 XP) :

Nécessite Premiers Soins :

Vous pouvez soigner une personne blessée à hauteur de 1 PV après avoir effectué un Roleplay d'une minute sur l'individu concerné (comptez dans votre tête jusqu'à 60 sans trop vous presser). Ce soin n'est utilisable qu'une seule fois par combat et doit être réalisé sans subir de déconcentration, par dégâts physiques, ou par magie.

Chirurgie (4 XP) :

Nécessite Soins d'urgence :

Vous pouvez soigner une personne blessée à hauteur de 1

PV après avoir effectué un Roleplay de 30 secondes sur l'individu concerné (comptez dans votre tête jusqu'à 30 sans trop vous presser). Ce soin n'est utilisable qu'une seule fois par combat et doit être réalisé sans subir de déconcentration, par dégâts physiques, ou par magie. Vous pouvez ensuite utiliser Soins d'urgence en utilisant 1 minute supplémentaire comme décrit dans la compétence.

De plus, **Chirurgie** permet de soigner d'états incapacitants comme le **Coma** ou les blessures plus importantes comme l'amputation, aveuglement, etc., A condition que cela soit fait dans l'heure où l'effet à soigner a été appliqué.

Fabrication de potions (4 XP) :

Vous savez créer des substances liquides consommables, communément appelées potions, à partir de plantes (voir section FABRICATION DE POTION & FORGE).

Avec cette compétence, lorsque vous créez une potion, vous mettez de base 2h pour la fabriquer, cependant vous enlevez 1d6 x 10 minutes à ce temps grâce à cette compétence. Pour connaître la réussite ou l'échec de cette fabrication, vous tirez une gemme au sort dans une bourse, avec des malus ou des bonus selon la potion (géré par l'orga sur place).

Dans votre grimoire, vous commencez le jeu avec 3 pages blanches pour vos recettes vous pouvez en choisir une parmi les recettes de base du livret correspondant. Vous pouvez apprendre d'autres recettes durant le jeu en lisant des livres de recettes, en récompense de quêtes, etc... Dans la limite de la capacité maximum de votre grimoire. Les pages doivent être rédigées en RP et soignées, merci.

Maîtrise de fabrication des potions (4 XP) :

Nécessite Fabrication de potions :

Vous avez maintenant une maîtrise suffisante pour savoir accélérer le processus de création des potions. Vous diminuez alors le temps de fabrication de 1d6 x 10 minutes supplémentaires (pour un total de 2d6 x 10 min).

Expert en fabrication de potions (4 XP) :

Nécessite Maîtrise de fabrication de potions :

Vous excellez dorénavant dans la création et la réalisation de potions. Vous diminuez une nouvelle fois de 1d6 x 10 min le temps de fabrication (pour un total de 3d6 x 10 min gagnées sur 2h). De même, la réussite de vos potions est modifiée (vous pouvez enlever une gemme du sac, à voir avec un ORGA).

Armurier (4 XP) :

Vous savez réparer et fabriquer les armes, les armures (légères, intermédiaires et lourdes) et les boucliers grâce à la forge, à partir de minerai de fer ou du bois pour les armures légères, après une simulation roleplay, seul, avec le matériel adéquat durant 2h (voir section FABRICATION DE POTION & FORGE). Ce temps est réduit par votre niveau de maîtrise. Pour ce niveau, vous enlevez 1d6 x 10 minutes du temps de réparation. La réussite de la création d'un objet est donnée par le tirage au sort d'une gemme dans un sac, une bourse (géré par l'orga sur place).

Forgeron (4 XP) :

Nécessite Armurier :

Vous connaissez mieux l'art de la forge et pouvez forger plus rapidement (voir section FABRICATION DE POTION & FORGE). Avec ce niveau, vous diminuez encore de 1d6 x 10 min le temps de travail, pour un total de 2d6 x 10 min.

Expert Forgeron (4 XP) :

Nécessite Armurier & Forgeron.

Vous pouvez initier la création d'objets magiques en partenariat avec un enchanteur, si vous ne l'êtes pas.

De plus, étant dorénavant un expert, vous avez la possibilité de retirer une gemme du sac permettant de connaître la réussite ou l'échec de votre réalisation. En même temps, vous diminuez le temps de réalisation de 1d6 x 10 min supplémentaire, pour un total de 3d6 x 10 min.

Mineur (3 XP) :

Vous savez récolter le minerai. Les minerais sont des éléments récoltés dans les mines, ils sont commercialisables ou utilisés dans les procédés de fabrication des objets de jeu notamment dans les forges ou construire des ponts, des bâtiments, etc...

Pour chaque heure où la mine appartient à votre faction, vous récoltez un nombre aléatoire de minerais pour cette dernière. Il vous sera aussi possible de récolter des minerais pour vous-même. (Temps sablier : 5 mn)

Bûcheron (3 XP) :

Vous savez récolter le bois. Le bois est un élément récolté dans les clairières, il est commercialisable ou utilisé dans les procédés de fabrication des objets de jeu notamment dans les forges ou construire des bateaux, des ponts, etc...

Pour chaque heure où la scierie appartient à votre faction, vous récoltez un nombre aléatoire de bûches pour cette dernière. Il vous sera aussi possible de récolter des bûches pour vous-même. (Temps sablier : 2 mn)

Identification (3/4 XP)

Vous êtes à la pointe de la science. Votre matériel est étrange mais il semble vous apporter des réponses, même si certains vous croient fou lorsque vous parlez de « molécules », « d'atomes » et de fonctions. Attention la magie, en général, échappe à toute forme d'identification. Après une simulation roleplay de quelques minutes, rendez-vous au PC Orga ou adressez-vous à votre Référent faction pour obtenir une réponse à votre identification.

Utilisable 1 / 2 fois par jour.

Champs d'application : Mathématiques, Alchimie, Astrologie, Chimie, Sociologie.

Connaissance Architecture et ingénierie (2XP) :

Les constructions n'ont pas de secret pour vous. Vos connaissances vous permettront de construire des navires, des bâtiments, des ponts, etc... Il vous faudra, au niveau Roleplay, préparer des plans de construction. Cette compétence vous permettra aussi de manipuler les armes de sièges.

Connaissance Géographie (2XP) :

Sans cette compétence, difficile de conquérir des territoires si on ne sait où mener ses troupes. Cette compétence est nécessaire afin de comprendre la Carte de Terra Antiqua dans la **maison des fiefs**.

Connaissance Religion (2XP) :

Les dieux existent, c'est un fait...enfin pour ceux qui y croient. Une bonne connaissance des religions vous permettra de ne pas faire d'impaire mais aussi peut être, de résoudre des mystères.

Foi (choisir sa divinité, panthéon) (2XP) :

Si vous souhaitez bénéficier de la bénédiction de votre Dieu, ou de votre panthéon de Dieux, vous devrez posséder cette compétence ainsi que le symbole religieux correspondant. On ne peut pas avoir plusieurs fois cette compétence sans s'attirer la foudre divine.

Maîtrise du tir à l'arc/arbalete (5 XP) :

Le personnage est capable de tirer à l'arc/arbalete

Maniement du pistolet (2 XP) :

Le personnage est capable de tirer avec un pistolet.

ATTENTION, le Moine n'a pas le droit d'utiliser un pistolet.

Nager 1 (2XP) :

Vous savez à peine nager, mais cela vous suffit pour vous faire flotter à la surface. Cependant, vous ne pouvez nager contre le courant. ATTENTION, sans cette compétence, c'est la noyade assurée.

(NOTE : Un joueur ne possédant pas cette compétence et qui se noie, se retrouve sur les rivages de Edenorya à l'« Agonie »)

Nager 2 (4XP) :

Nécessite Nager 1

La nage n'a pas de secret pour vous, vous pouvez traverser sans problème des zones aquatiques, même avec du courant.

2- COMPETENCES ILLEGALES

Certaines actions citées dans ce chapitre impliquent une notion de vol, il faut donc bien garder à l'esprit que ces compétences ne peuvent s'appliquer qu'aux objets marqués, indices ou pièces spéciales de Terra Antiqua selon les règles ci-après.

En cas de doute, toujours demander à un Orga avant d'agir.

A cause de cela, toute tentative de vol de biens d'autrui mène à une exclusion immédiate du jeu et à des poursuites.

De même, il est interdit de dérober les bannières ou les drapeaux des groupes ou des camps (sauf s'il s'agit d'un objet en jeu).

Cela conduit à une exclusion IMMEDIATE des aires de jeu.

Les Objets de jeux de l'organisation (donc volables, échangeables, etc..) sont signalés par une carte plastifiée ou une étiquette autocollante.

Ambidextre (2 XP) :

Vous pouvez manier deux armes à 1 main en même temps et combattre de la main gauche comme de la main droite. Ambidextre n'est pas nécessaire pour porter un bouclier en plus d'une arme, mais nécessaire si vous souhaitez utiliser des armes de jet en plus d'une autre arme. Les armes à deux mains nécessiteront toujours vos deux mains (infligeront donc toujours 2 dmg), cette compétence n'y changera rien !

Assassinat (16 XP) :

Nécessite Assommer :

Toute tentative d'assassinat doit être communiquée préalablement à un orga et être acceptée par lui. Un orga spécial peut être sollicité pour ce genre d'action.

Les points d'expérience qui sont investis dans cette compétence représentent une connaissance approfondie de l'anatomie des différentes races. Un personnage, avec cette compétence, est capable, indépendamment de la race de la victime, de tuer silencieusement et instantanément un autre personnage. La victime doit être complètement prise par surprise pour que cette compétence ait un effet. La victime est considérée assassinée quand un personnage avec la compétence assassinat coupe proprement la gorge de la victime avec une dague en mousse (seule une dague peut être utilisée et cette dague ne doit pas avoir de structure rigide).

Par cette attaque, la personne attaquée perd immédiatement l'ensemble de ses PV, il est de plus instantanément inconscient.

Le personnage assassiné avec succès, meurt au bout de 30 secondes s'il n'est pas traité par un Prêtre (soins magiques). Les compétences Régénération ou Premiers soins ne sont pas utilisables pour sauver la victime.

Vol à la tir (3px) :

Le personnage doit parvenir, sans se faire prendre, à fixer une pince à linge sur la bourse d'un autre personnage. Sur cette pince sera posé un numéro (numéro d'inscription de votre billet). Une fois que la victime se rend compte du "vol" il DOIT remettre l'intégralité des objets volables de sa bourse au PC orga.

Cambriolage (2XP) :

Nécessite vol & crochetage

Le personnage est autorisé (après avoir prévenu un orga) à cambrioler (ouvrir et vider) les tentes spécialement marquées

qu'il peut trouver en ville ou dans les camps (coffres de ressources, banques ou lieux de dépôt tenus par les joueurs). Il ne peut y prendre que les objets de jeu clairement identifiés ou les pièces de jeu du GN.

La tente visitée doit avoir la mention « EN-JEU » visible pour pouvoir être cambriolée.

Crochetage (4 XP) :

Nécessite vol

Vous savez comment crocheter les serrures à chiffres utilisées en jeu. Vous recevrez une information strictement personnelle qui vous guidera vers les bonnes combinaisons lors de vos tentatives d'ouverture de serrures. D'autres types de serrures pourront être crochétés, mais il faudra en comprendre les mécanismes en plus de posséder cette compétence. Vous avez donc l'autorisation d'y toucher contrairement aux joueurs qui n'ont pas la compétence crochetage.

Attention, un personnage qui n'est pas propriétaire d'une serrure ou qui ne possède pas cette compétence ne peut pas tenter de l'ouvrir, il n'a pas à y toucher !

Déguisement (2 XP) :

Avec cette compétence et quelques accessoires (perruque, moustache, maquillage, etc...) le joueur est capable de changer d'apparence pour ne pas être reconnu. S'il est reconnu, annonce "Déguisé" et n'est pas reconnu

Déguisement avancé (4 XP) :

Nécessite Déguisement

Avec cette compétence et quelques accessoires (perruque, moustache, maquillage, etc...) le joueur est capable de changer d'apparence pour ne pas être reconnu. Au point même où il peut se faire passer pour un autre joueur si le personnage ressemble au maximum à celui "imité" (couleur et coupe de cheveux, couleur de peau, barbe, etc...)

Fabrication de pièges niv 1 à 4 (niveau à atteindre XP) :

Cette compétence vous permet de fabriquer des pièges, non magiques, qui peuvent neutraliser les personnes qui fouillent là où il ne faut pas.

Pour cela, le joueur ayant cette compétence doit matérialiser son piège concrètement en jeu, en respectant les règles de sécurité !! (Par exemple, un tapis représentant une fosse, des bandes de tissu qui tombent représentant des dards, des flèches, etc...)

Le niveau de la compétence représente le nombre de dés à 4 faces qui seront lancés pour obtenir les points de vie perdus par la personne déclenchant le piège. Donc niveau 1 = 1d4, niveau 2 = 2d4, etc...

Le niveau maximum de cette compétence est 4. Le coût d'achat est le niveau à atteindre en XP. Pour acheter la compétence niveau 1, il faut 1XP, pour la niveau 2, il faut 2XP, etc... Il faut obligatoirement avoir tous les niveaux précédant celui que vous souhaitez acquérir.

Lors de la pose du piège en jeu, le roublard doit mettre sur une étiquette cachée un numéro entre 1 et 5 pour ceux qui tenteraient de désamorcer le piège.

Désamorçage de pièges niv 1 à 4 (niveau à atteindre XP) :

Pour faire face aux nombreux pièges qu'il peut y avoir en aventures ou dans les campements, un bon curieux sait comment désamorcer un piège.

Pour cela, il doit annoncer AVANT de tomber dans un piège qu'il tente de le chercher et ensuite de le désamorcer.

Lorsqu'un piège est trouvé, il suffit d'annoncer (niveau de compétence) chiffre(s) entre 1 et 5. Si l'un des chiffres proposés est celui dissimulé sur le piège, ce dernier est désamorcé. Sinon, le personnage subit les effets du piège.

Pour les **pièges magiques**, il faut compter un malus de 2 niveaux à cette compétence, donc il faut avoir au moins un niveau 3 pour proposer 1 seul chiffre qui permettrait de

désamorcer un piège magique ! En cas d'échec, il faudra assumer les conséquences !

Cette compétence permet également de trouver plus ou moins facilement les passages secrets.

Le niveau maximum de cette compétence est 4. Le coût d'achat est le niveau à atteindre en XP. Pour acheter la compétence niveau 1, il faut 1XP, pour la niveau 2, il faut 2XP, etc... Il faut obligatoirement avoir tous les niveaux précédant celui que vous souhaitez acquérir.

Expert aux couteaux (2 XP) :

Vous pouvez lancer l'annonce « **Planté !** » sur un autre personnage situé à moins d'(1) mètre d'une structure si vous parvenez à la toucher avec votre arme de lancer. Votre cible est immobilisée pendant (15) secondes mais peut continuer à se défendre. L'attaque ne fait aucun dégât.

Instinct de survie (3 XP) :

Si vous êtes à l'«Agonie», seul, sans aide extérieure, au lieu de mourir au bout de 15 minutes votre instinct de survie prend le dessus, vous êtes alors capable de ramper pour trouver de l'aide. Vous pouvez ramper pendant les 15 mn de l'agonie. Sans aide au bout de 15 mn vous mourrez.

Vol (2XP) :

Le personnage est autorisé à voler des objets spécialement marqués dans les magasins des commerçants de la ville. Il s'agit du contenu de petits coffres spécialement marqués et possédant parfois des serrures de petits niveaux.

Attention, ces coffres ne peuvent être ni déplacés, ni volés, et doivent être crochetés sur place (s'ils possèdent une serrure).

Dans ces coffrets, il peut aussi bien y avoir de la monnaie de jeu qu'un bon spécial pour d'autres objets. Dans tous les cas, le contenu est à récupérer par vos soins. Il vous faudra ensuite, vous rendre au PC Orga afin de transformer les bons trouvés en objets ou valeurs et de vérifier que vous possédez bien la compétence adéquate.

Furtif (2XP) :

Votre personnage est capable de franchir furtivement les murs d'un camp. Nécessite 1 mn pour entrer et/ou sortir d'un camp via un mur « imaginaire ».

3- COMPETENCES de MAGIE

Livre de sorts (2 XP) :

Si par un quelconque moyen vous pouvez accéder aux compétences de magie, sans cette compétence, vous ne pouvez retenir plus de 1 sort.

Méditation (2 XP) :

Une fois par heure, un magicien peut méditer assis en tailleur durant (10) minutes afin de régénérer la moitié de ses points de magie manquants, arrondis à l'inférieur.

Points magiques supplémentaires (2 XP = 1 PM) :

Il est possible d'acquérir des points magiques supplémentaires avec cette compétence.

Catalyse (3 XP) :

Vous êtes capable de catalyser les essences à l'intérieur des gemmes. Les gemmes sont des cristaux naturels d'essences produits par les émanations de magie résiduelle concentrées à l'intérieur de minerais. Les gemmes, une fois catalysées sous forme d'essences, sont des ressources qui peuvent être commercialisées ou utilisées pour la création d'objets de jeu. Elles sont nécessaires à la fabrication d'objets magiques et se récoltent dans les mines

Identification magique (3/4/5/6/... XP)

Votre savoir et votre logique vous permettent d'identifier rapidement une magie utilisée. Après une simulation roleplay de quelques minutes, rendez-vous au PC Orga ou adressez-vous à votre Référent faction ou au lanceur du sort lui-même, pour obtenir une réponse à votre identification Utilisable **1 / 2 / 3 / 4 / ...** fois par jour.

4- COMPETENCES MARTIALES

Ambidextre (2 XP) : (G)

Vous pouvez manier deux armes à 1 main en même temps et combattre de la main gauche comme de la main droite. Ambidextre n'est pas nécessaire pour porter un bouclier en plus d'une arme, mais nécessaire si vous souhaitez utiliser des armes de jet en plus d'une autre arme. Les armes à deux mains nécessiteront toujours vos deux mains (infligeront donc toujours 2 dmg), cette compétence n'y changera rien !

Esquive (5XP) : (G & M)

Une fois par combat/bataille vous pouvez lancer l'annonce « **Esquive** » sur un unique coup qui aurait dû vous toucher, seules les armes de corps à corps, de lancer (couteau/hachettes...) et de trait (arc/arbalete) sont concernées. Vous ignorez donc cette touche mais attention les Armes de tir (pistolet), à Explosion (canon), les sortilèges et autres projectiles d'arme de siège **ne s'esquivent pas**.

Expert aux couteaux (2 XP) : (G)

Vous pouvez lancer l'annonce « **Planté !** » sur un autre personnage situé à moins d'(1) mètre d'une structure si vous parvenez à la toucher avec votre arme de lancer. Votre cible est immobilisée pendant (15) secondes mais peut continuer à se défendre. L'attaque ne fait aucun dégât.

Intimidation (5 XP) : (G & M)

Vous pouvez lancer l'annonce « **Intimidation !** » 3 fois par jour sur un autre personnage en combat. Votre cible est intimidée, elle ne peut pas vous attaquer durant (3) minutes par quelque moyen que ce soit, corps à corps, distance etc... Le nombre d'utilisation est récupéré le matin à 9h.

Attention, il ne s'agit pas d'une annonce « **Peur !** » : votre cible ne s'enfuit pas et si vous l'attaquez, l'annonce est inutile car l'effet sera instantanément annulé. Cette compétence n'intimide pas en dehors du contexte d'un combat.

Instinct de survie (3 XP) : (G & M)

Si vous êtes à l'«Agonie», seul, sans aide extérieure, au lieu de mourir au bout de 15 minutes votre instinct de survie prend le dessus, vous êtes alors capable de ramper pour trouver de l'aide. Vous pouvez ramper pendant les 15 mn de l'agonie. Sans aide au bout de 15 mn vous mourrez.

Porte Bannière (3 XP) : (G & M)

Vous portez la bannière de votre groupe lors des événements importants (batailles, parades ou assemblées diplomatiques, etc.) Un groupe ne peut jamais avoir plusieurs bannières. Un personnage ne peut jamais bénéficier des effets de plusieurs bannières, ni d'une bannière d'un autre groupe.

En touchant la bannière, un membre de votre groupe se libère d'une annonce « **Peur !** ». Ne fonctionne pas avec les personnages d'un groupe allié (et ennemi bien sûr).

En brandissant la bannière et en scandant le nom de votre groupe avec tous vos compagnons, vous bénéficiez d'une annonce « **Résiste !** » à une annonce « **Peur de masse** ».

Ne fonctionne qu'une fois par jour. Les bannières doivent être attachées à un élément sécurisé tel qu'une arme longue de GN, il est strictement interdit de se battre ou de se défendre avec cette dernière. Quelle qu'en soit la raison, se faire priver de sa bannière est insultant et peut se répercuter sur le moral des troupes si rien n'est fait pour la récupérer.

Porte Étendard (5 XP) : (G & M)

Nécessite **Porte Bannière**

Vous portez l'étendard de votre faction lors des événements importants (batailles, parades ou assemblées diplomatiques, etc.). Une telle faction comporte au minimum 50 personnages... Chaque personnage sous ses couleurs DOIT porter un fanion aux couleurs de l'étendard pour bénéficier de ces effets. Vous bénéficiez des mêmes effets que **Porte Bannière** :

De plus, en brandissant l'étendard, toutes les blessures soignées dans un rayon de (10) mètres autour de celui-ci ne nécessitent pas de convalescence.

Les étendards doivent être attachés à un élément sécurisé tel qu'une arme longue de GN, il est strictement interdit de se battre ou de se défendre avec cette dernière. Quelle qu'en soit la raison, se faire priver de son étendard est déshonorant et cela peut se répercuter sur le moral des troupes qui y sont liées si rien n'est fait pour le récupérer.

Baston de guerre Niv 1 (5 XP) : (M)

Nécessite **Baston** :

Vous êtes un expert dans le combat à mains nues, même face à un adversaire armé. En utilisant cette compétence, vous pouvez vous battre à « mains nues » contre un adversaire armé. Pour cela, vous devrez obligatoirement utiliser du matériel pour protéger vos mains, par exemple des gants de boxe, des poings en mousse, etc... Ce matériel vous permet de porter des attaques, mais attention, vous restez en GN, les coups sont comptés à la touche, non à la force du coup.

De plus, si vous souhaitez attaquer avec vos deux mains, vous devez obligatoirement posséder la compétence **Ambidextre**.

Les dégâts que vous faites en attaquant dépendent de votre score en **Baston**.

- ☠ Niveau 1 à 4 : 1 point de dégât.
- ☠ Niveau 5 ou plus : 2 points de dégâts.

ATTENTION, le niveau de **Baston de guerre Niv 1** ne permet pas d'aller au-delà du niveau 5 de **Baston**, même si ce dernier le dépasse. (Ex : vous avez 6 en **baston**, vous n'annoncez que 2 points de dégâts...)

Baston de guerre Niv 2 (10 XP) : (M)

Nécessite **Baston & Baston de guerre Niv 1** :

Vous perfectionnez votre art du combat et vos poings peuvent frapper aussi dur que l'acier.

De la même façon que **Baston de guerre niv 1**, si vous souhaitez attaquer avec vos deux mains, vous devez obligatoirement posséder la compétence **Ambidextre**.

Vos niveaux de dégâts évoluent en conséquence.

- ☠ Niveau 1 à 4 : 1 point de dégât.
- ☠ Niveau 5 à 9 : 2 points de dégâts.
- ☠ Niveau 10 et plus : 3 points de dégâts.

ATTENTION, le niveau de **Baston de guerre Niv 2** ne permet pas d'aller au-delà du niveau 10 de **Baston**, même si ce dernier le dépasse.

5- COMPETENCES DE CONNAISSANCES

Connaissance Mythes et légendes (2XP) :

Vous êtes un érudit en matière de mythes et légendes, certaines informations du jeu seront disponibles par l'intermédiaire de textes codés. Vous disposerez d'éléments afin de pouvoir décoder ces textes, ces éléments sont personnels et vous seront remis au PC orga après le début de jeu, ils ne doivent pas être transmis à d'autres joueurs.

Connaissance Histoire (2XP) :

Comprendre ses origines mais aussi celle des autres est important. Connaître l'histoire d'un peuple, c'est connaître le peuple.

Connaissance Nature (2XP) :

La nature nous offre de nombreuses richesses, et certaines de ces richesses sont mortelles. Mais elle offre aussi des mystères. Une bonne connaissance de la nature vous permettra dans de nombreux cas d'analyser ce que cette dernière vous offrira.

6- COMPETENCES DES INSTRUMENTS

INFO : Les effets cessent si la représentation est stoppée pour n'importe quelle raison. Dès que le barde a fini sa représentation (de façon volontaire ou non), il fait l'annonce générale : « **FIN EFFET BARDIQUE : (instrument correspondant)** ».

Les effets ne sont pas cumulables et limités à la faction du musicien.

La voix (5XP) :

Le chanteur utilise simplement sa voix et permet de stabiliser tous les joueurs de sa faction s'ils tombent en « Agonie ». Cette compétence peut s'ajouter avec l'utilisation d'un autre instrument.

Instruments à vent (5XP) :

En jouant d'un instrument à vent, le musicien rend les joueurs de sa faction insensibles aux effets de l'annonce « **Peur** ».

Instruments à cordes (5XP) :

En jouant d'un instrument à cordes, le musicien permet aux joueurs de sa faction d'obtenir un +1 PV.

Percussions (5XP) :

En jouant d'un instrument à percussions, le musicien permet aux joueurs de sa faction d'obtenir un +1 PA.

Eloquence (3XP) :

Une fois par jour, tant que le barde parle à sa cible, en ayant commencé par l'annonce « **Eloquence** », celle-ci ne fait plus attention à autre chose que le barde. La cible reprend ses esprits si elle est ciblée par une attaque, physique ou magique. Ne s'utilise qu'en dehors des combats et le joueur doit se trouver à 1 mètre ou moins de sa cible.

7- COMPETENCES DE RITUELS

ATTENTION, lancer un Rituel, nécessite d'utiliser au minimum **une pierre nécrotique** comme composante (sauf le **rituel de corruption nécrotique**).

Ritualiste (1XP) :

Cette compétence permet de participer à des rituels et d'avoir une influence sur la résolution de ces derniers. Par tranche de deux **ritualistes** présents, **en plus** du **Maître ritualiste**, pendant le rituel, le mort-vivant créé obtient 1 PV supplémentaire en bonus (MAX 3 PV), valables jusqu'au prochain combat et pour la durée de celui-ci.

Maître Ritualiste (3XP) :

Nécessite **Ritualiste**.

Le personnage peut pratiquer la magie rituelle permettant, entre autres, la création d'un Mort-Vivant. Après un rituel d'**incantation longue**, le joueur transformé revient à la vie en tant que zombie, squelette ou fantôme. Le ritualiste qui a dirigé le rituel devient le contrôleur du Mort-Vivant. Ce dernier devra donc lui obéir et ne pourra faire de mal à son/ses créateurs (Ritualistes ou Maîtres ritualistes ayant participé à la création). Un Maître Ritualiste ne peut contrôler qu'1 seul Mort-vivant. La création d'un Mort-Vivant nécessite la dépouille du joueur "transmuté" et d'une pierre de corruption.

Grand Maître ritualiste (5XP) :

Nécessite Maître Ritualiste

Le maître ritualiste peut désormais faire ses rituels avec une incantation **moyenne** au lieu de longue et peut contrôler 2 Morts-vivants supplémentaires.

Contrôle des morts niv X (1XP par niveau X à atteindre) :

Nécessite Contrôle des morts niv (X-1)+Maître Ritualiste.

Permet de contrôler X Morts-Vivants créés par le ritualiste, en plus du contrôle donné de base par les compétences de rituel.

Le coût de la compétence est en relation avec le niveau de contrôle à atteindre. Ex : le rang 3 coûte 3xp

La compétence peut être achetée jusqu'au niveau 10 maximum.

Le nombre de Morts-vivants créés contrôlables par cette compétence est toujours celui donné par le niveau le plus élevé acquis dans celle-ci, cela ne se cumule pas. Ex : si vous avez Contrôle des morts niv 1 et 2, vous ne contrôlez que 2 Morts-vivants supplémentaires.

Rituel de vigor mortis (4px) :

Nécessite Maître Ritualiste

Ce rituel permet à tous les zombies présents pendant son déroulement de gagner un bonus de +1PV, valable pendant les prochaines 24h ou jusqu'à la première « mort » de la journée.

Ce rituel nécessite, en plus de la pierre nécrotique, les composants suivants : **Essence de Terre.**

Rituel d'ossuaire maudit (4xp) :

Nécessite Maître Ritualiste

Ce rituel permet aux restes d'un squelette détruit, de se régénérer immédiatement sans avoir à attendre 1h.

Ce rituel nécessite, en plus de la pierre nécrotique, les composants suivants : **Essence Universelle.**

Rituel de voile blasphématoire (4xp) :

Nécessite Maître Ritualiste

Ce rituel permet de transformer un joueur, en fantôme pour une durée de 1h. Ce dernier retrouve son état initial au bout de 1h.

Ce rituel nécessite, en plus de la pierre nécrotique, les composants suivants : **Essence de Terre.**

Rituel du soleil noir (4px) :

Nécessite Maître Ritualiste

Ce rituel permet de protéger les vampires du soleil pendant 1h, supprimant ainsi tous les effets néfastes dus à l'exposition au soleil.

Ce rituel nécessite, en plus de la pierre nécrotique, les composants suivants : **Essence du Soleil.**

Rituel de corruption nécrotique (2xp) :

Nécessite Maître Ritualiste

Ce rituel permet de transformer des pierres de lune en pierres nécrotique.

Nécessite la présence d'un orga qui fera tirer au hasard, au joueur, une pierre dans une bourse pour représenter l'échec ou la réussite du rituel.

Ce rituel nécessite les composants suivants : **Essence de Foudre.**

Ne nécessite pas de pierre nécrotique.

Protection nécrotique (1px) :

Le Ritualiste peut toucher les pierres nécrotiques même s'il n'est pas Mort-vivant.

Sauvegarde nécrotique (3xp) :

Nécessite Grand Maître Ritualiste

Le ritualiste peut tenter de conserver les pierres nécrotiques

consommées lors de ses rituels de résurrection.

Pour cela il doit valider cette tentative de sauvegarde auprès d'un ORGA, en piochant au hasard, dans une sacoche détenue par l'ORGA référent, une gemme.

L'une des deux gemmes sera rouge. Si la rouge est piochée, la pierre est consommée et donc détruite. Sinon la tentative est réussie, la pierre est conservée et réutilisable.

8- COMPETENCES DE MORTS-VIVANTS

ZOMBIES

Instinct de survie (3 XP) :

Si vous êtes à l'« Agonie », seul, sans aide extérieure, au lieu de mourir au bout de 15 minutes votre instinct de survie prend le dessus, vous êtes alors capable de rampier pour trouver de l'aide. Vous pouvez ramper pendant les 15 mn de l'agonie. Sans aide au bout de 15 mn vous mourrez.

Dur à cuir (6 XP) :

Vous êtes insensible à l'annonce « Assommé ! », vous devez annoncer « Résiste ».

Immunité (5 XP) :

Par naissance, magie innée, entraînement ou talents appris, vous résistez à un effet de la liste suivante :

Coma	Sommeil	Silence
Nausée	Oubli	Langue morte
Lenteur	Pétrification	Surdité
Vérité		

Peu importe que l'effet provienne d'une capacité d'un personnage, d'une potion, d'un sortilège ou d'une recette alchimique. Si vous souhaitez résister à un 2ème effet vous devez repayer **5 XP**. L'annonce que vous devez énoncer est « **Résiste !** ».

Résiste intimidation (5 XP) :

Par naissance, magie innée, entraînement ou talents appris, vous résistez à l'effet d'« **intimidation** », vous devrez annoncer « **Résiste !** ».

Vigueur 1 - Résistant (3 XP) :

Vous gagnez 1 PV, on ne peut acheter cette compétence qu'une seule fois.

Vigueur 2 - Endurant (5 XP) :

Nécessite Résistant :

Vous gagnez 1 PV, on ne peut acheter cette compétence qu'une seule fois.

Vigueur 3 - Force de la nature (7 XP) :

Nécessite Endurant :

Vous gagnez 1 PV, on ne peut acheter cette compétence qu'une seule fois.

ATTENTION un personnage joueur ne peut jamais avoir plus de 10 PV (quel que soit la combinaison Race, compétences). Seuls des éléments extérieurs au joueur (objet légendaire, présence d'un être divin, etc..) peuvent élever ce score temporairement au-dessus de 10)

Ambidextre (2 XP) :

Vous pouvez manier deux armes à 1 main en même temps et combattre de la main gauche comme de la main droite. Ambidextre n'est pas nécessaire pour porter un bouclier en plus d'une arme, mais nécessaire si vous souhaitez utiliser des armes de jet en plus d'une autre arme. Les armes à deux mains nécessiteront toujours vos deux mains (infligeront donc toujours 2dmg), cette compétence n'y changera rien !

Porte-étendard zombie (5XP) :

L'étendard zombie permet au groupe de zombie de pouvoir bénéficier d'un « +1 PA ». Valable uniquement pour les zombies.

Décérébré (3XP) :

Une fois par jour, permet d'effectuer une annonce "résiste peur".

Mangeur de chair (4XP) :

Le zombie peut simuler de dévorer un cadavre "à l'agonie" ou "mort" pendant une durée d'une minute, suite à cela il reprend 1pv. Ne peut être réalisé qu'une seule fois par cadavre (donc 2 cadavres à dévorer pour récupérer 2pv).

Rage de l'affamé (1XP) :

Dans un combat, ou à proximité, le joueur peut courir, néanmoins il ne peut toujours pas, bondir ou se jeter sur d'autres joueurs, il peut simplement aller plus vite.

Régénération (4XP) :

Une fois tombé à 0 PV, le Mort-vivant se relève automatiquement après un délai d'attente au sol de 5 minutes. Si le dernier PV est retiré par une attaque infligeant un dégât d'annonce "magique" alors la régénération ne peut se faire et le mort vivant reste mort jusqu'à ce qu'on le ressuscite.

VAMPIRES

Charme (3 XP) :

Une fois par jour, le vampire peut effectuer une annonce « charme de vampire » sur une personne vivante située devant lui à moins de 1m. Cette annonce oblige la personne victime à obéir au vampire durant 5 minutes en le plongeant dans un état hypnotique. La victime peut être tirée de cet état de la même façon que si elle était assommée. Suite aux 5 minutes, la victime reprend ses esprits, sans se souvenir de ce qu'il s'est passé durant ce laps de temps (ou moins si elle a été réveillée avant la fin du temps maximum de l'effet).

Régénération (4 XP) :

Une fois tombé à 0 PV, le Mort-vivant se relève automatiquement après un délai d'attente au sol de 5 minutes. Si le dernier PV est retiré par une attaque infligeant un dégât d'annonce "magique" alors la régénération ne peut se faire et le Mort-vivant reste mort jusqu'à ce qu'on le ressuscite.

Volonté (6 XP) :

Permet de ne pas être soumis aux sorts de contrôle de Mort-Vivant.

FABRICATION DE POTION & FORGE

Cette section présente les objets, potions et fabrications qui peuvent être accomplis sur Terra Antiqua.

1- CREATION DE POTION

- Le joueur doit posséder la compétence « **Fabrication de potions** ».
- Le joueur doit posséder la formule de la potion qu'il souhaite réaliser.
- Avoir les ingrédients nécessaires qu'il aura récolté grâce à la compétence « **Connaissance nature** ».
- Se rendre au Laboratoire (ville d'Edenorya), et faire un Roleplay de 2h moins les bonus accordés par son niveau de maîtrise afin de fabriquer sa potion.

ATTENTION : Matériel non fourni par l'organisation. Celui-ci vous sera indispensable à l'utilisation de cette compétence.

- Une fois le Roleplay complété, le joueur pourra tirer aléatoirement une gemme dans un sac qui lui indiquera la réussite ou l'échec de la fabrication. Si elle est réussie, l'alchimiste peut récupérer une carte Potion munie d'une gommette qui représente le nombre d'utilisations possibles.
- Utilisez vos fioles et retirez les gommettes pour valider l'utilisation de votre potion.

(Toutes les cartes doivent être retournées à l'organisation en fin de GN, celles qui n'ont plus de gommettes et qui sont donc inutilisables peuvent être rendues au PC Orga ou au Laboratoire durant le jeu, merci)

Concernant les **recettes**, il vous faudra les découvrir lors de quêtes ou les acheter.

Les modes d'administration des Potions :

- 1- **Volontaire** : Le personnage boit le contenu de la potion.
- 2- **Inconscience** : On peut administrer un consommable à un joueur inconscient. (Sommeil, Assommé)
- 3- **Par la ruse** : Vous devez avoir en votre possession des gommettes vertes (fournies par le joueur). Placez la gommette sur un récipient/outil (assiette/verre/couvert) en contact avec l'aliment ingéré. Après ingestion, montrer discrètement la carte de la potion au joueur.

Dans tous les cas, vous devez retirer une gommette (dose) de votre carte Potion. Les cartes sans gommettes doivent être déposées au Laboratoire ou au PC Orga pendant ou à la fin du GN.

2- ART DE LA FORGE

Vous connaissez l'art de la forge ainsi que toutes les méthodes de base, après avoir réuni le matériel nécessaire vous devez vous rendre à la forge où il vous faudra utiliser un marteau + un burin pas trop épais (non fournis) afin de simuler votre travail.

Création d'un objet en métal :

- Le joueur doit posséder la compétence « **Armurier** »
- Avoir les ingrédients nécessaires.
- Se rendre à la Forge (ville d'Edenorya), présentez votre "fiche perso" puis en échange des ingrédients, le joueur pourra utiliser la forge.
- Au bout de 2h, moins les bonus obtenus grâce à vos compétences, lorsque le Roleplay est terminé, le joueur pourra faire valider par un Orga de la Forge son travail en tirant aléatoirement une gemme dans un sac.

Composants de Forge (récoltables grâce aux compétences MINEUR ou BUCHERON) :

- Fer
- Mithral
- Bois

Méthode de base de la Forge :

Les méthodes de base ci-dessous sont connues de tous les forgerons :

Méthodes de réparations associées à « **Armurier** » :

- **Petites pièces** (jambières, gantelets et brassards, grèves, épaulettes) :
(1) minerai de fer + (2) bois /paire.

- **Moyennes pièces** (plastrons, casques et boucliers) :
(2) minerais de fer + (4) bois
- **Grandes pièces** (pavois, armure complète) :
(3) minerais de fer + (6) bois
- **Arme de lancer de 15 cm et moins** :
(1) minerai de fer + (2) bois pour 3 pièces
- **Arme de 1m10 et moins** :
(1) minerai de fer + (2) bois
- **Arme de plus de 1m10** :
(1) minerai de fer + (2) bois
- **Arme colossale** :
(2) minerai de fer + (4) bois

Méthodes de fabrications associées à « Armurier » :

- **Petites pièces** (jambières, gantelets et brassards, grèves, épaulettes) :
(5) minerai de fer + (10) bois + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).
- **Moyennes pièces** (plastrons, casques et boucliers) :
(10) minerais de fer + (20) bois + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).
- **Grandes pièces** (pavois, armure complète) :
(15) minerais de fer + (30) bois + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).
- **Arme de lancer de 15 cm et moins** :
(5) minerai de fer + (10) bois / 3 pièces + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).
- **Arme de 1m10 et moins** :
(5) minerai de fer + (10) bois + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).
- **Arme de plus de 1m10** :
(5) minerai de fer + (10) bois + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).
- **Arme colossale** :
(10) minerai de fer + (20) bois + éventuel enchantement (*Nécessite : **Expert Forgeron***).

Remplacer le Fer par le Mithral permet d'augmenter de +1 les dégâts.

Remplacer le Fer par de l'Adamantium augmente de +1 les dégâts et rend l'objet **résistant** à la « Brise ».

MAGIE

Quand on parle de « Magie » ou « capacités magiques » dans le cadre d'un grandeur nature, bien sûr, il est évident que cela reste un jeu, et que nul ne croit vraiment que ces pouvoirs existent dans la réalité.

Théorie Magique : Le mot magique n'est qu'un terme générique pour toute la diversité des pouvoirs mystérieux qu'un personnage a potentiellement à sa disposition pendant un Grandeur Nature.

Rendre visible le sort : Techniquement, chaque sort reste le même quel que soit le lanceur. Le visuel reste important, car il doit convaincre les autres joueurs de la présence de surnaturel...Le lanceur de sort aura à cœur de faire le maximum pour jouer ses capacités magiques de la manière la plus convaincante qu'il soit.

Sort magique : C'est la forme la plus commune et la plus usitée. Avec cette méthode, le lanceur combine un élément à une expression bien appropriée (il n'y a pas de restriction à l'individualité de la langue à utiliser). Ainsi, le lanceur est alors capable de canaliser la puissance de l'énergie créée par ce lien entre l'objet et les mots. D'autres théories sont acceptées aussi – Nous faisons confiance à votre imagination.

A - Apprendre un sort :

Pour apprendre un sort, le personnage devra effectuer des recherches (via quête, livre, etc...) et l'apprendre en dépensant les XP nécessaires.

B - Lancer un sort :

- 1- Pour lancer un sort, vous puisez votre énergie dans vos **points de Magie (PM)**.

**Vos PM sont égaux à 2 (les 3 classes de lanceur de sorts)
+ les points de magie supplémentaires achetés**

- 2- Vos PM sont intégralement restaurés après **60 minutes** sans lancer de sort.

C - Prérequis :

Les prérequis **pour lancer un sort** sont toujours précisés sous la forme :

Composants / Action / Incantation

Composants :

Les composants regroupent tous les prérequis matériels qui vous permettent de préparer / lancer un sortilège.

Action :

- **Contact** : La paume de votre main DOIT être posée au contact de votre cible,
- **Canalisation** : Vous DEVEZ adopter une posture statique pendant tout le lancement du sortilège et/ou la durée du sort, psalmodier et simuler une concentration extrême.
- **Visuel** : Vous DEVEZ avoir la cible dans votre champ de vision et à portée de voix.
- **Spécial** : Le geste à effectuer sera détaillé dans la description du sortilège.

Incantation :

- Instantanée : Les actions décrites et le nom du sortilège suffisent à son lancement.
- Courte : **5 mots minimum**
- Moyenne : **50 mots minimum**
- Longue : **100 mots minimum**



Afin de ne pas être pris au dépourvu lors d'une incantation moyenne ou longue, il est conseillé de créer auparavant les phrases, les mots utilisés durant ceux-ci. Le meilleur moyen reste de les écrire sur un livre pouvant être votre livre de sorts et de le consulter lorsque le besoin s'en fait sentir.

D - Restrictions :

La magie étant quelque chose de facilement reconnaissable lorsqu'elle est utilisée, tous les noms de sortilèges et leurs incantations **doivent être criés à très haute voix** et être entendus par la cible sauf si le descriptif du sort le précise. La cible doit être à **portée de vue**.

Pour rester fidèle à l'image d'un prêtre, enchanteur, etc...un lanceur de sort ne peut exercer sa magie s'il porte une armure trop lourde (il ne peut pas porter plus de 2 PA d'équipements défensifs).

Lors d'une bataille, si un lanceur commence à se battre avec son arme ou s'il est physiquement attaqué (ou blessé), son sort est brisé car il brise sa concentration.

De même, lors de sa fuite, le lanceur de sort ne peut se concentrer suffisamment pour lancer un sort.

COMBAT

1- REGLES GENERALES, ROLEPLAY ET COMBAT DE MASSE

!! IMPORTANT !!

Durant un combat sur Terra Antiqua, sont seulement autorisées des armes en mousse qui respectent les standards actuels de sécurité

Frapper à la tête ou à l'aine est formellement interdit. Durant un combat, la sécurité de tous est le plus important. Responsabilité et prudence pour les autres joueurs doivent être votre priorité !!

Rappelez-vous qu'il est interdit de transporter de véritables couteaux ou autres véritables armes avec vous (cela inclut les couteaux pour manger). Vous DEVEZ les laisser dans votre tente. Ne pas respecter cette règle est passible de l'exclusion définitive de Terra Antiqua.

Les touches que vous subissez DOIVENT ETRE JOUEES correctement. Même une touche d'1 point ou un dégât à votre armure !! Rappelez-vous, le bon roleplay implique que votre opposant doit avoir le sentiment qu'il vous a touché, ainsi il saura que vous avez ressenti le coup plutôt que simplement d'avoir décompté un point de vie ou d'armure à votre total. La même règle s'applique pour l'usage d'une arme. Même si une arme de GN n'est pas aussi lourde qu'une vraie, vous DEVEZ de les utiliser en simulant le poids. Plus l'arme est grosse, plus lents sont vos coups !

N'oubliez pas, le bon roleplay vient d'abord de vous !

2- LES BASES DU COMBAT

Points de vie

Les points de vitalité représentent votre santé physique. Tous les Joueurs humanoïdes disposent de **4PV de base**, mais de nombreux effets peuvent augmenter ce total jusqu'à un **maximum de 10** pour le joueur (+ avec quelques **rare effets** extérieurs au joueur).

Un joueur récupère 1 PV/heure naturellement s'il se repose (pas de combat).

Chaque arme maniée à **une main cause 1 point (de base) de dommage** (arme de 1,10m ou moins).

Toute autre arme, plus lourde est donc maniée à deux mains (en cas de doute, voir un Orga) et **cause 2 points (de base) de dommage** (arme de plus d'1,10m)

Les **attaques non-létales**, telles que celles infligée par le Moine ou un bâton, ne tuent pas mais vous mettent en état « **Assommé** » si vos PV tombent à 0. Cependant, en cas d'attaques engageant des armes **létales**, les dégâts **non-létaux** doivent être considérés comme des dégâts **létaux**, donc mortels.

Les petites armes lancées sur l'ennemi (shuriken, couteaux, petites haches et autres) **causent 1 point (de base) de dommage** (sauf utilisation de la compétence expert aux couteaux).

Frapper d'estoc est interdit, même avec une arme prévue pour le faire

3- LES DIFFERENTS ETATS D'UN PERSONNAGE

Blessé :

Un personnage qui ne dispose pas de tous ses points de vitalité est « **Blessé** ». En fonction de la gravité de ses blessures, cet état **doit être simulé** en se tenant le bras ou le ventre ou en boitant d'une jambe.

Agonie :

Lorsqu'un personnage ne dispose plus de point de vie, il est alors en « **Agonie** » pendant **15 minutes**.

- ☠ Il ne se défend plus, ne peut faire que quelques pas de sécurité difficile avant de tomber genoux à terre ou **couché au sol afin d'interpréter son état de manière continue durant 15mn**.
- ☠ Communiquer reste possible tant bien que mal (pour reconnaître la défaite ou chercher l'aide d'un allié proche par exemple). Il ne peut rien faire d'autre qu'interpréter la souffrance, il ne peut pas crier ni même s'exprimer fort et distinctement.
- ☠ Les personnages à l'«**Agonie**» peuvent être transportés par n'importe quel autre joueur conscient et valide. Pour se faire, il suffit que les deux joueurs soient en contact et simulent la difficulté de se déplacer. Dès que le contact est rompu, le joueur en « **Agonie** » retombe alors à terre.
- ☠ La compétence « Instinct de survie » permet au joueur à l'agonie de bouger lentement.

Mort d'un personnage :

- ☠ **Un personnage à l'«Agonie» qui est seul, sans aide extérieure, meurt au bout de 15 minutes**
- ☠ **Un personnage à l'«Agonie» peut être achevé par n'importe quel autre personnage.**

ATTENTION, un personnage qui est mort n'a plus le droit de communiquer avec les autres personnages en jeu (RP) : après avoir interprété le rôle du cadavre de son personnage et le temps que les scènes de jeu aux alentours se terminent, le joueur devra se rendre au PC Orga pour être mis à leur disposition.

Gestion de la mort : *Quand un joueur trépassé, il est attendu au PC Organisateur de la ville. Il devient donc un joueur à disposition des Orgas durant la fin du GN sauf si son personnage est rappelé à la vie entre temps.*

*Un personnage ne peut pas être ramené à la vie ou mourir autant qu'il le voudrait. Pour cela, à chaque fois que vous devenez Mort-Vivant ou que vous êtes ramené à la vie, vous gagnez **1 point de souillure**.*

Au bout de 3 points accumulés, votre personnage ne peut plus revenir, son âme étant trop éteinte pour parvenir à être incarnée sous quelque forme que ce soit. A ce moment-là, vous devenez PNJ à part entière, les ORGAS vous prépareront des choses à faire avec les autres joueurs.

Entre chaque Terra Antiqua, événement principal, vous perdez un de vos points de souillure (les demi elfes, drow auront toujours leur point de création, il ne peut pas se regagner).

En combat / Hors Combat :

En combat : fait référence au combat dans lequel vous êtes impliqué mais aussi à tout combat qui se déroule sur un rayon de cent (100) mètres autour de vous. Nous considérons ici que vous faites partie d'une scène, soit en tant qu'acteur principal, soit en tant qu'acteur secondaire (comme un témoin de la scène par exemple) et ce, même si cette dernière ne se déroule pas juste à côté de vous.

Hors Combat signifie donc que vous vous trouvez à plus de cent (100) mètres d'une scène de combat, sinon vous êtes considéré comme faisant partie intégrante de la scène et donc du combat. Quinze (15) minutes doivent séparer un combat d'un autre pour qu'il soit considéré comme un nouveau combat. Si une nouvelle escarmouche s'enchaîne avant que ce temps ne se soit écoulé, ce n'est donc pas une nouvelle scène ni un nouveau combat, mais toujours la/le même.

Convalescence :

Un personnage qui est stabilisé ET à 0 points de vie entre en convalescence. Il reste éveillé et peut bouger avec l'aide d'une autre personne.

4- LES ARMES & BOUCLERS

Les coups portés sur les mains ou sur les pieds comptent comme des touches.

Les attaques peuvent être parées par une arme ou un bouclier. Si elles touchent néanmoins le défenseur en raison de la force du coup, elles ne sont pas comptabilisées.

Appliquez-vous à **simuler** le choc des coups que vous encaissez ! Votre opposant doit comprendre que l'attaque vous a touché et que vous l'avez comptabilisée.

La même règle de simulation s'applique pour l'attaquant et son arme ! Même si une arme de GN n'est pas aussi lourde qu'une vraie, vous DEVEZ les utiliser en simulant leur poids : plus l'arme est grosse, plus lents sont vos coups ! Chaque attaque doit être armée et vos assauts doivent être interrompus après une série de trois attaques consécutives afin de reprendre votre souffle

Les arbitres et les orgas seront vigilants sur ces points, merci de jouer le jeu !

Il n'y a pas de limitation quant au nombre d'armes portées et utilisables par un joueur si ce ne sont les règles fondamentales de sécurité !

Il n'est pas possible d'enduire une arme classique, une flèche classique, etc... de substances telles que le poison ou l'enchanter sans l'intervention de compétences spécifiques.

On mesure une arme d'un bout à l'autre en la prenant en compte dans son intégralité manche et garde compris.

- **Arme de 1m et moins :** armes courtes utilisables par certaines classes. Infligent (1) point (de base) de dommage.
- **Arme de 1m10 et moins :** se manie à une ou deux mains et inflige donc toujours un (1) point (de base) de dommage.
- **Arme de plus de 1m10 :** se manie à deux mains uniquement (sauf joueur nain, troll et ogre) et inflige deux (2) points (de base) de dommages.
- **Bâton :** A une main, inflige 1 point de dégâts. 2 à deux mains. Un bâton occasionne des dégâts **non létaux**. C'est-à-dire qu'une fois les PV du joueur à 0, il est dans un état « **Assommé** » et non en « **Agonie** ».
- **Arme de lancer de 15 cm et moins :** (couteau / hachette / shuriken / javelines et autres projectiles non rigides) infligent (1) point (de base) de dommage. Lancer une poignée ou un sceau d'armes de jet (au sens propre) ne compte que pour deux (2) points de dommage au maximum. Les projectiles peuvent être rattrapés ou parés avec une arme ou un bouclier.

- **Arme de trait (jusqu'à 25lb) (arc et arbalète)** : les flèches et les carreaux transpercent directement les armures (sauf les armures lourdes, métalliques) et **peuvent être mortelles**. De base, les flèches et carreaux font 1 point de dégât, sauf **lorsqu'elles touchent le torse**. A ce moment-là, elles mettent directement les cibles touchées dans un état d'**Agonie si cette dernière est touchée et ne porte pas d'armure lourde (métallique)**. Dans le cas où le joueur porte une armure lourde (métallique), la première flèche fait un point de dégât alors que la deuxième flèche reçue au torse lui sera mortelle (état d'**Agonie** directement).
Les flèches peuvent être parées avec les armes mais une parade n'est effective que si la flèche ne vous a pas touché du tout.
- **Armes à explosion** : Ces armes doivent produire un son d'explosion audible pour être validées : pétard ficelle ou amorce pour les pistolets, pétard classique pour les gueules de dragon (à faire exploser à l'intérieur). Les résidus doivent toujours être ramassés (profite du temps de rechargement). A manier avec la plus grande prudence et toujours sous l'entière responsabilité de leurs utilisateurs.
- **Pistolet** : La cible visée encaisse « **Recul 5 m** » même si elle est équipée d'un bouclier, elle doit reculer de cinq pas en simulant un déséquilibre.
- **Armes légendaires** : Ces armes extrêmement rares et recherchées possèdent chacune des pouvoirs différents. Néanmoins quelques règles s'appliquent pour l'ensemble de ces armes :
 - **+ 2 PV pour son porteur**. Le porteur peut dépasser la limite de 10 PV.
 - **Frappe légendaire** : Leurs dégâts touchent toutes les créatures mêmes les plus coriaces.
 - **Immunité** pour le porteur aux effets suivants : Peur, Aura de Majesté, Terreur.
- **Armes de siège** : il existe deux types d'armes de siège utilisables :
 - **À jet (catapulte, trébuchet, canon à projectiles)** ces projectiles lancés en cloche par le tireur infligent « **Agonie** » en ignorant les Boucliers, Pavois ou l'armure de tous les personnages touchés. Elles n'ont pas d'effet sur les structures autres que des dommages superficiels. Les projectiles utilisés de type boulet (mousse, latex, etc.) doivent être inoffensifs. Ces engins doivent être imposants et leur aspect doit être cohérent avec l'univers.
 - **À explosion (canon, Gueule de dragon)** inflige l'effet « **Agonie** » à tous ceux qui se trouvent dans leur zone de feu et qui ne sont pas à couvert, et l'effet « **Brise !** » aux boucliers, pavois et armures. Ces zones seront délimitées par les arbitres ou les Orgas lors d'un tir.

Trois personnages sont nécessaires pour manipuler ces armes : deux pour transporter l'arme et sécuriser la structure et ses abords et un troisième pour tirer. Le trio d'artificier doit alors simuler le rechargement de l'arme pendant 60 secondes qu'il décompte à haute voix.

Attention, certaines explosions peuvent entraîner la mort instantanée, une hémorragie ou l'ablation d'une partie de votre corps au réveil (un Orga/arbitre vous en informera le cas échéant).

Détruit les structures en 3 touches (portes, édifices) mais les murs magiques y sont insensibles.

Les munitions des armes de siège sont limitées à **10 tirs**.

- **Bouclier et Pavois** : Maniez-le habilement et un bouclier vous protégera des coups pendant les combats. Tous les boucliers et Pavois peuvent bloquer les flèches, carreaux et projectiles de lancer. Les pavois peuvent **protéger des explosions indirectes**.

5- LES ARMURES

Les points d'armures (PA) s'additionnent simplement par-dessus les points de vitalité. Une armure préserve donc en partie les points de vitalité de son porteur lorsqu'il prend des coups. Les attaques **Perce-armure**, par exemple, ne tiennent pas compte de l'armure, tout comme les annonces « **Agonie** ».

Dans notre univers, il existe énormément de types et de styles de protections corporelles. Le principal critère retenu pour classer les armures, selon leur efficacité est donc l'encombrement.

Si vous portez :

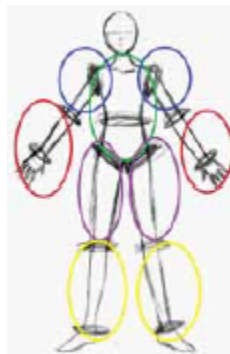
- De simples vêtements, vous n'avez aucun point d'armure.
- Un équipement **Léger** tel que : fourrures / gabardine / Gambison / cuir vous disposez de = **1 PA** de base.
- Un équipement **Intermédiaire** tel que : cuir rigide, cuir clouté, mailles vous disposez de = **2 PA** de base.
- Un équipement **Lourd** tel que : plaques et morceaux d'armures en métal, simili d'armure complète en latex vous disposez de = **4 PA** de base et vous pouvez résister à la première flèche reçue (mais perdez tout de même 1 PV si vous êtes touchés).

ATTENTION ! Si l'armure que vous portez n'est pas faite avec le matériau adéquat, la protection est diminuée de 1 point. Par exemple, une armure de mailles en aluminium ne protège que de 1PA. Une armure de plates en résine ou mousse ne protège que de 3 PA. Un simili cuir très souple ne protège pas du tout...

Afin de bénéficier des points d'armure de base selon le type d'équipement porté (soit 1, 2 ou 4 PA), il vous faut être équipé de cinq des neuf (5/9) emplacements d'armure possibles. Ils doivent être recouverts par le type d'armure en question (soit + de 50% de votre corps)

Les emplacements sont :

- Épaule gauche / Épaule droite
- Torse
- Bras gauche / Bras droit
- Hanche (ou cuisse) gauche / Hanche (ou cuisse) droite
- Jambe Gauche / Jambe droite



Si vous disposez d'une protection sur chaque emplacement notifié quel qu'en soit le type vous recevez +1 PA qui symbolise un équipement complet.

Si vous portez un **Heaume**, un **Casque** ou un **Masque** de protection = **+1 PA**
(Les masques intégraux tels que ceux portés par les Orcs ou les hommes-bêtes n'apportent pas ce bonus)

Important :

- Les couches d'armures **ne se superposent pas** les unes sur les autres.
- Les PA sont récupérés entre chaque combat sauf en cas d'effet "Brise".
- Les points d'armure **sont décomptés** indépendamment des localisations de la touche, qu'elle ait touché **l'armure ou une partie du corps nu**.
- Seules des armures avec des composants métalliques peuvent être renforcées par le forgeron.

	4 pièces et moins ou 5 pièces de tous types	5 pièces du même type (selon le type)	9 pièces de tous types (équipement complet)	1 Heaume, Casque, Masque
Léger	0	1	+1	+1
Intermédiaire	0	2	+1	+1
Lourd	0	4	+1	+1

Exemple, avec un plastron, deux gantelets, une épaulette et un protège tibia en métal ou latex vous bénéficiez de 4 PA, vous êtes considéré comme porteur d'un équipement lourd. Vous portez également un mélange d'armures en simili cuir sur tous les autres emplacements, vous êtes donc en équipement complet : +1 PA. Vous décidez de porter un casque en cuir rigide : +1 PA. Vous voilà à 6 PA prêt au combat.

Précisions :

- L'armure est décomptée avant les PV que vous soyez touché sur une zone protégée ou non protégée. Pour simplifier les choses et fluidifier le jeu, tout dommage porté est déduit du total de points d'armure (peu importe combien de fois vous serez touché en un endroit spécifique, c'est l'ensemble de vos points qui en pâtissent).
- **Maximum de points d'armure sans magie ou bonus de race = 6**
- Les attaques **Perce-armure** ignorent vos PA.
- En cas de doute, la classe d'armure des armures composites, non conventionnelles ou constituées de plaques hétéroclites de différentes matières vous sera indiquée par un organisateur.

6- REGLES DES PALISSADES ET MURS MAGIQUES

Les palissades :

Pour construire, en termes de jeu, vous devez avoir les ressources nécessaires afin de valider la construction de votre palissade. En termes de matériel, vous avez 2 options :

1^{ère} option :

Pour construire des palissades, vous devez contacter l'organisation en amont de l'évènement et désigner une ou plusieurs personnes responsables de cette construction. Ces personnes devront s'assurer que cette structure sera entièrement démontée après l'évènement. Ces personnes devront déposer une pièce d'identité avant la construction de la palissade et pourront la récupérer une fois que la palissade sera entièrement démontée.

Si les constructions sont montées sous une certaine forme, elles pourront être stockées et réutilisées pour un prochain évènement. Pour que ces constructions puissent être stockées, les modules doivent être conçus ainsi :

Les chemins de ronde ne doivent pas être construits à plus de 80 cm de haut. Un mur d'enceinte qui est construit sur une zone doit être construit de telle sorte que le mur doit pouvoir être mis à terre immédiatement et permette ainsi d'ouvrir un espace de 4m de large minimum. Ce mur doit pouvoir être déplacé dans un sens comme dans l'autre en cas d'intervention d'urgence, pour entrer dans le camp ou en sortir.

La totalité du mur doit être construit de façon à ce que l'on puisse mettre à terre de petites sections de ce mur afin de simuler durant les batailles les parties abîmées du mur d'enceinte.

Suivant la construction que vous effectuerez, l'organisation -et elle seule- décidera du nombre de dommages qu'aura subi le mur par les armes de sièges. Le maximum de temps que peut soutenir un segment de mur sous les assauts d'armes de siège est de 30 minutes suivant la façon dont celui-ci aura été bâti.

- Dimensions du bloc de stockage 1,20 x 2,40 maximum
- Stabilité : vous devez être capable de marcher sur votre structure sans qu'elle ne se brise
- Sécurité : aucune vis ou clou ne doit dépasser de votre bloc de stockage
- Aucune partie ne doit dépasser de votre bloc de stockage. Cette structure doit représenter un rectangle.
- Ce bloc de stockage doit pouvoir être porté par deux personnes sans que cela ne se brise lorsqu'on la déplace.
- Toutes les structures doivent être conçues de façon à ce qu'elles puissent être démontées aisément sans risque de briser les structures.

Les palissades qui ne seraient pas stockées par nos soins peuvent être construites comme vous le souhaitez à condition qu'aucun joueur ne puisse les utiliser. Ces structures doivent être entièrement démontées à la fin de l'évènement et chaque clou ou vis doit être impérativement retiré du bois. Vous devez ensuite placer le bois dans un endroit spécialement prévu à cet effet. Pour ces constructions, un responsable doit également être désigné.

2^{ème} option (version light) :

Option qui sera notamment utilisée pour les murs de pierre. Planter des piquets tous les 5 mètres reliés par une corde. Les piquets représentant un mur de bois devront être de couleur marron. Les piquets représentant un mur de pierre devront être de couleur gris argenté.

Du cordage et des piquets seront en vente sur le site.

Les murs magiques :

Les murs magiques sont considérés comme des palissades en bois dans les règles de ce grandeur-nature. Leur « stabilité » dépend des efforts qui seront fournis tant par l'apparence du mur, que par sa construction, ou par le rituel qui sera fait autour.

Le temps de construction d'un mur magique est équivalent à celui d'une palissade en bois.

- Tout comme les palissades de bois, les murs magiques ne sont pas déplaçables
- Il n'est pas possible de s'introduire dans une quelconque ouverture
- Les murs magiques ne sont pas inflammables et ne peuvent être détruits par le feu. En revanche, des rituels anti-magiques peuvent être mis en œuvre afin de les détruire.
- Les munitions des armes de siège comme les flèches ou les lances ne peuvent passer au travers mais les projectiles lourds des armes de siège plus conséquentes peuvent infliger des dégâts structurels de la même façon que pour les palissades en bois.
- Les murs magiques peuvent également être attaqués par les béliers ou même par des armes normales. Les actions de béliers ou de coups portés sont simulées à une distance raisonnable de sécurité face au mur, sur la ligne de tissus qui simule le mur magique.

Règles de Construction d'un Mur Magique

Voir le sort : Mur Magique.

INFORMATION importante concernant l'utilisation des murs magiques. Un mur magique ne commence pas immédiatement à la bande de tissus mais est ressenti environ deux mètres auparavant pour une distance raisonnable de sécurité. Vous pouvez tout à fait jouer le contact de la force imperceptible quand vous vous approchez de ces murs magiques. De plus, ce serait un danger superflu de mettre à terre ces textiles ou les structures en s'en approchant de trop près. Aussi jouez les murs magiques à une petite distance des bandes de tissus.

7- REGLES DE SIEGES, DE CONQUETES DE TERRITOIRES, DE CAPTURE DE SITES

Comment jouer le siège d'un camp ?

Afin de prévenir tout risque de bataille entre les tentes, ou proches des zones de feux, chaque camp se doit d'avoir une zone sécurisée : Cet endroit est idéalement placé sur un des côtés du camp (la plupart du temps face au camp). Dans cet endroit, les participants ne sont pas autorisés à planter des tentes ou à placer de quelconques objets. Cette zone de bataille se doit d'être libre de tout objet.

Cette zone est déterminée comme l'entrée principale du camp et peut être sécurisée par des murs, palissades, une porte, ou toute autre construction défensive. Cet endroit ne doit pas être en contact avec les tentes du camp. La taille de cet emplacement sera déterminée par les MJ suivant le nombre de personnes dans le camp. Un camp avec 500 joueurs ou plus devra défendre une zone plus étendue qu'un camp ne comportant que 100 joueurs.

SIÈGE ET CONQUÊTE D'UN CAMP

Lorsqu'un ennemi souhaite attaquer un camp, son armée doit conquérir la zone de bataille de ce camp.

Un camp est considéré comme capturé lorsqu'un agresseur a réussi à mettre à bas la palissade et est vainqueur sur au moins 75% de la surface de la zone de bataille (cela est toujours décidé par les coordinateurs de bataille – pas par les MJ référents de camp durant la bataille).

Au moins la présence dans l'armée attaquante d'1 arme de siège (ou 1 golem) est indispensable pour commencer un siège !

Il faut tenir durant 20 minutes ces 75% de la zone de bataille (un compte à rebours est lancé). Si les agresseurs tiennent durant ces 20 minutes au moins 75% de la surface de la zone de bataille, les défenseurs doivent quitter le camp.

Dans le cas où les agresseurs ont gagné et essayent de tenir la zone de bataille au-delà des 20 minutes, chaque tentative de reconquête doit se faire obligatoirement de l'extérieur.

Un camp conquis durant le GN perd :

- La moitié des ressources qui étaient présentes dans le camp au moment de la prise.
- Tous objets de pouvoir (artefact, objet magique majeur) possédés par les joueurs tombés au combat ou entreposés dans les tentes (les fouilles de tentes de joueurs n'étant pas autorisés nous comptons sur votre Fair-Play).
- Toutes les personnes vivant à l'intérieur du camp perdent 1 point de vie pour le jour suivant. Cet effet est non cumulatif, ce qui signifie qu'un camp qui a perdu une bataille dans sa zone de combat, plus d'une fois dans la journée, verra ses membres perdre 1 seul point de vie pour le lendemain

Simuler le feu, le goudron, l'huile bouillante ou équivalents ? Nous vous demandons d'oublier cette idée. Ces simulations de mesures anti-siège pourraient être logiques mais elles créent bien souvent des temps de hors-jeu et créent bien plus de problèmes de jeu que de solutions efficaces

Le combat entre les tentes est interdit et plus généralement dans toute la zone de camp qui ne soit pas la zone de bataille. Vous n'êtes pas autorisés à attaquer depuis l'intérieur du camp de tentes. Pas de sorts, pas de projectiles, flèche ou toute autre chose similaire. **Se cacher dans une tente tout en restant RP ou tout en narguant ses adversaires, sera automatiquement suivi d'une Agonie envers le joueur délibérément caché.**

Les escarmouches sont autorisées dans les camps. Par escarmouches, qu'entendons-nous ?

Des combats impliquant 3 ou 4 personnes. Si d'autres personnages souhaitent s'impliquer dans le combat, nous vous faisons confiance pour délocaliser en toute bonne foi le combat en-dehors de la zone de campement. Les armes de siège sont interdites durant une escarmouche. Bien sûr, au sein du campement, les combats doivent se faire dans les allées, et non pas au milieu des tentes, pour votre sécurité, et la sauvegarde de vos biens également. De même, si la fuite est autorisée, nous vous faisons confiance pour ne pas slalomer autour des tentes, et enjamber les cordages de celles-ci. Utilisez les allées.

En cas de débordements, les orgas seront là pour vous rappeler les règles, mais nous espérons bien que de vous-même, vous saurez gérer la situation.

CONQUETE D'UN TERRITOIRE

Sur Terra Antiqua, nombreux seront les territoires à conquérir. Chaque territoire apportera toutes les heures des ressources diverses, que ce soit des plantes, du bois, etc...

La prise d'un territoire pourra se faire de 2 manières :

- Par voie **diplomatique** à la **maison des fiefs**, grâce à la compétence **Noble**
- Par **les armes** en déclarant la volonté d'attaque à la **maison des fiefs**. Vous devrez dans ce cas, aussi posséder la compétence **Noble**.

Dans le 2^{ème} cas, les 2 factions seront appelées à se rejoindre à un endroit et à l'heure donnés par les orgas pour se livrer bataille (voir ci-dessous).

Le territoire sera considéré comme conquis soit par capitulation (levé d'un drapeau blanc), soit élimination totale de l'ennemi.

Lors des conquêtes de Territoire, les joueurs réalisent une instance de combat créée pour l'occasion dans un endroit défini, le tout surveillé par les organisateurs. Pendant ces combats, vous pouvez choisir d'incarner votre personnage ou un soldat de votre faction. La faction est limitée à 1 soldat par **membre de la faction présent** pendant l'événement.

- Si vous incarnez votre personnage, vous pouvez utiliser toutes vos compétences, objets magiques et équipement qu'il

possède. Cependant, toutes les conséquences normales des événements s'appliquent : vol, mort, etc...

- Vous pouvez aussi choisir d'incarner un soldat de votre faction. Ce personnage temporaire ne sera joué qu'à l'occasion de cette bataille, ne peut gagner de point d'expérience, ni de compétence. Il ne peut faire l'objet d'aucun transfert d'équipement magique, d'arme de forge améliorée. C'est un personnage créé selon les règles de création standard avec 7 PV et 6 PA. Vous avez le choix entre Ambidextrie et Maîtrise de l'Arc.

Vous devez préciser avant la bataille et de façon claire, quel personnage vous interprétez. Si possible, votre costume doit être suffisamment différent.

Si vous décidez de combattre avec votre personnage, le temps du voyage jusqu'à la bataille (qui peut durer plusieurs heures), il vous sera possible de devenir PNJ au service de l'ORGA.

Attention : Il faudra au préalable recruter les soldats, auxquels vous avez droit, auprès de la Milice (1 Po) et payer un salaire de 5 Pa / jour (payé d'avance).

CONQUÊTE D'UN SITE

Sur Terra Antiqua, il existe **une mine, une scierie, une pépinière**. Chacun de ces 3 sites apportent des vertus ou des ressources pour la faction la/les possédant, à chaque heure.

La prise d'un site ne se passe que d'une manière : **par les armes** (ou capitulation).

FACTIONS & CAMPEMENTS

Sur Terra Antiqua, vous interprétez des personnages au sein d'une faction groupes ou non. Vous êtes relativement libres d'intégrer la faction de votre choix ou de la créer en accord avec l'univers du jeu.

Les factions sont décrites sur le site internet de Terra Antiqua : <http://www.fantasticus.org>. Vous pouvez également entrer en contact avec l'organisation (faction@fantasticus.org) afin de nous soumettre vos questions (merci de vous documenter au préalable) ou de créer votre faction. Seule l'organisation pourra valider la création d'une nouvelle faction.

Chaque faction qui vous est proposée dispose d'un camp. Lorsque vous prenez une place pour Terra Antiqua, vous réservez un emplacement à l'intérieur de ce camp afin d'y planter votre tente durant toute la durée de l'événement. Chaque participant ainsi installé se doit de respecter l'organisation mise en place au sein de la faction, n'hésitez pas à vous renseigner auprès de l'Orga référent de cette faction (faction@fantasticus.org).

Le Quartier Général

Chaque faction doit établir un quartier général en position centrale de son camp. Une tente ou un barnum stable et spacieux seront les meilleures possibilités pour votre QG. Le QG possède un décorum caractéristique de l'ambiance de la faction. Un élément est obligatoire : **un grand coffre légendaire de faction (et son ruban jaune « or »)**. Ce coffre DOIT contenir les richesses de la faction estimées par le référent de faction. Lorsque ces dernières ne sont pas transportées en jeu lors de convois, les membres de la faction doivent y déposer objets de jeu et richesses. Le coffre peut être sécurisé par une serrure (cadenas de jeu validé par l'Organisation : connaissance du code ou double des clés). Le contenu du coffre de faction est volable à condition d'en respecter les éventuelles règles de transport spécifiées sur les objets (pour les ressources par exemple).

NOTE : Les Jetons d'XP font aussi parti de la liste des ressources. RAPPEL : Seuls les Jetons Jaunes peuvent être volés.

Chaque groupe de joueurs interne à la faction peut

disposer d'une bannière qu'il plantera devant le quartier général avec fierté. Cet étendard symbolise son appartenance ou allégeance à la faction. Une bannière est unique et appartient à un groupe constitué d'au moins 10 personnages exclusifs de ce groupe (on ne peut pas faire partie de deux groupes). Les bannières représentent l'esprit et l'âme d'un groupe. Elles ont donc toujours de la valeur, qu'elle soit sentimentale, symbolique ou pécuniaire. La protéger comme avoir la charge de « porte bannière » sont des responsabilités très prestigieuses.

Les évolutions

Chaque faction, grâce à ses richesses (ressources ou XP), pourra acheter des bonus qui s'appliqueront à tous les joueurs appartenant à cette dite faction.

Ces bonus sont triés sous 3 catégories :

Médecine

- Niv 1 (100 PX) : Récupération rapide → 1PV/30mn au lieu de 1PV/h.
- Niv 2 (1000 PX) : Compétence **Premiers soins** offerte à tous.
- Niv 3 (5000 PX) : Compétence **Instinct de survie** offerte à tous.
- Niv 4 (10000 PX) : Sorts de soins → Coût PM soins / 2 (UNIQUEMENT les sorts qui rendent des PV)
- Niv 5 (20000 PX) : Sorts de Réanimation → Coût PM & XP / 2.

Art de la guerre

- Niv 1 (100 PX) : +1 esquive.
- Niv 2 (1000 PX) : Vigueur 1.
- Niv 3 (5000 PX) : Vigueur 2.
- Niv 4 (10000 PX) : Vigueur 3.
- Niv 5 (20000 PX) : Achat d'immunité au choix par la

faction. 20000 PX/immunité (« **Résiste** »)

Economie

- Niv 1 (100 PX) : Ressource 2 PO.
- Niv 2 (1000 PX) : Ressource 4 PO.
- Niv 3 (5000 PX) : Augmentation des richesses de la Guilde 10%.
- Niv 4 (10000 PX) : Augmentation des richesses de la Guilde 20%.
- Niv 5 (20000 PX) : Augmentation des richesses de la Guilde 30%.

Les ressources pour évoluer

Les ressources seront une denrée utile, voire nécessaire pour faire évoluer votre faction, votre campement. Pour cela, vous aurez plusieurs possibilités de gagner des ressources de bois ou de pierre, avec les compétences associées, selon certains lieux déterminés, etc...

Ces ressources sont malgré tout encombrantes et le transport de celles-ci n'est pas aussi facile que l'on aimerait.

Pour simuler ce fait, le transport de ressources s'effectuera de la façon suivante :

Une limitation de 10 unités pour un personnage,
100 unités pour une charrette,
1000 unités pour un bateau.

Voici à quoi ressembleront les ressources (objet de jeu volable, dans la limite de ce que vous pouvez porter !!) :



Bois 1 unite



Bois 10 unites



Bois 100 unites



Bois 1000 unites



Pierre 1 unite



Pierre 10 unites



Pierre 100 unites



Pierre 1000 unites

POINTS D'INTERET

- **Le PC ORGA** : Situé non loin des sanitaires principaux, à l'extrémité de la ville d'Edenorya, c'est le lieu de gestion principal du GN. Des permanences seront assurées de 9h à 20h pour accueillir les joueurs afin de répondre aux questions, de recueillir les objets trouvés, d'intervenir sur un incident hors du jeu, etc. Pour des raisons pratiques de logistique et de gestion du temps, l'intérieur du PC ORGA est hors-jeu mais pas la file d'attente extérieure. Apportez-y également les objets de jeu trouvés qui ne vous concernent pas afin de ne pas bloquer l'avancée d'autres quêtes.
- **Edenorya** : Ville principale du GN regroupant elle-même plusieurs autres points d'intérêt tels que des douches, le poste de secours, le pc Orga principal, le Concordat etc...
- **Le Concordat** : Situé à l'intérieur d'Edenorya, ce lieu totalement en jeu permet de centraliser la gestion des artisanats, telle que la fabrication de potions ou de forge.
- **Les tavernes & les auberges** : Un certain nombre de tavernes et d'auberges seront ouvertes sur le terrain de jeu. Certaines proposeront des prestations payantes (en euros), telles que nourriture & boisson. D'autres, en revanche, seront intégrées au jeu. Veuillez dans tous les cas à rester dans le rôle de personnage lors de vos visites dans ces lieux, car vous restez sur le terrain de jeu qui, lui, ne s'arrête pas pour autant.
- **Les tableaux d'affichages** : Placés à différents endroits stratégiques sur le terrain de jeu, ils apportent nombre d'informations utiles. Prenez bien note de ces informations qu'elles soient en jeu ou hors-jeu : elles seront toujours utiles.
- **Les boutiques / Les Bains** : Un certain nombre de boutiques seront présentes. Elles sont tenues par de véritables artisans ou commerçants qui vous accueilleront avec plaisir et se prêteront généralement à un peu de roleplay avec vous mais n'oubliez jamais que ces lieux ne font pas partie du jeu !
- **Vendavel** : Vous découvrirez bien assez tôt ce qu'il s'y cache.
- **La Banque** : A Edenorya, la banque est totalement en jeu. Elle vous propose de sécuriser votre argent de jeu dans ses coffres forts. On y valide également les documents commerciaux et les contrats de vente à grande échelle. Et on y achète les bonus de faction.
- **Le Hall des Fiefs** : Ce lieu est le centre d'informations et de gestion des Fiefs et territoires de Terra Antiqua. Le jeu des Fiefs et des territoires qui s'y déroule est une représentation cartographique des territoires colonisés par les factions de Terra Antiqua.

RAPPEL

Points de vie, sans compétence particulière
(Minimum après la création du personnage) 4PV

Maximum de points d'armure en combinant toutes les
possibilités 6PA

Attention : Le Vol n'est pas autorisé sur l'évènement Terra Antiqua !

Exception : Les vols de certains objets de jeu et de l'argent de jeu de l'évènement Terra Antiqua sont possibles, sur accord et supervision d'un MJ. Tout autre cas peut être considéré comme du vol qualifié et peut engendrer des poursuites pénales.

ANNONCES

- **Peur** : Vous voyez derrière le lanceur une horrible chose qui vous fait fuir, apeuré durant 30sec.
- **Perce-Armure** : L'attaque perforante ignore les armures physiques, vous décomptez directement vos PV.
- **Pétrification** : Changé en statue, le joueur est quasiment invulnérable sous cette forme.
- **Planté** : Pendant 15 secondes, vous êtes immobilisé car vos vêtements sont soudés au mur le plus proche.
- **Prière XXX** : Vous êtes la cible ou le témoin d'une prière bénéfique Appliquez l'annonce qui suit le mot « Prière »
- **Rafale de vent** : Si vous êtes sur la trajectoire, vous êtes repoussé et vous tombez au sol.
- **Recul X** : Quelle qu'en soit la raison, vous devez reculer de X mètre(s), vous êtes repoussé dans une direction « Safe ».
- **Résiste** : Votre action n'a pas eu d'effet sur votre cible, elle y a simplement résisté cette fois-ci.
- **Sommeil** : Vous êtes fatigué, puis en quelques secondes, vous vous endormez paisiblement durant 15mn.
- **Silence** : Vous êtes incapable de lancer des sorts pendant 3mn, ceux en cours de lancement sont annulés.
- **Souffle de mort** : Agonisez, quelqu'un tente de mettre fin à vos jours.
- **Terreur** : Même effet que peur mais la résistance à la peur ne peut vous protéger d'une annonce « Terreur ! ».
- **Time-Freeze** : Stoppez-vous, restez figé dans une position pas trop inconfortable et attendez. **UNIQUEMENT UTILISABLE PAR DES ORGANISATEURS.**
- **Tombe** : Tomber au sol, vous pouvez vous relever dès l'instant où votre dos aura été en contact avec le sol. Si un nombre de pas est indiqué (« Tombe 3 pas ») faites les pas en arrière avant de tomber.
- **Agonie** : Vous tombez inconscient à zéro point de vie en état d'agonie.
- **Assommé** : Sans vous retourner, vous tombez au sol jusqu'à 15 min, vous n'avez pas vu votre agresseur.
- **Aura de Majesté** : vous devez mettre genou à terre devant l'être qui dégage un charisme inhumain pendant 20 secondes (Même si vous ne respectez pas l'être qui lance ce sort). Aucune parole ne peut être dite pendant la durée du sort.
- **Barrière Magique** : Le Lanceur de sort utilisant cette annonce ne peut être attaqué de face sur une longueur latérale de 2 mètres.
- **Brise ou Brisé** : L'objet ou le membre brisé ne doit plus être utilisé tant qu'il n'est pas « réparé ».
- **Cécité** : Vous êtes aveugle, vous devez fermer les yeux en toute sécurité.
- **Châtiment XXX** : Vous êtes la cible d'une prière maléfique Appliquez l'annonce qui suit le mot « Châtiment ».
- **Désarme** : Vous lancez votre arme à trois mètres dans une direction « Safe ».
- **XXX de Masse** : Un sort a été lancé massivement. Si vous êtes dans l'aire d'effet, appliquez l'annonce et ses conséquences
- **Dissipation** : La chose ciblée se dissipe, ses effets sont annulés et n'ont plus lieu d'être.
- **Duel** : Vous entrez en duel jusqu'au dénouement du combat OU Vous ne pouvez pas interagir dans cet affrontement.
- **Éloquence** : Vous êtes charmé par les paroles de la personne. Vous devez l'écouter pendant 5 minutes. Toutes agressions physiques envers vous annulent le charme.
- **Entrave** : Vous devez attaquer des entraves avec un certain nombre d'attaques (dépendant du type d'entraves) et qui vous bloquent les jambes.
- **Esquive** : Votre adversaire a esquivé votre dernière touche.
- **Explosion** : Si vous n'êtes pas à couvert, projetez-vous au sol, vous êtes « Assommé ».
- **Intimidation** : Vous n'attaquez pas ce joueur durant 3mn, il vous intimide. L'effet est annulé s'il vous attaque.
- **Lenteur** : Tant que le mage décompte et canalise, vous bougez au ralenti (15sec).
- « **Je parle ...** » (**nain, elfe, etc..**) : N'écoutez pas la conversation si vous ne parlez pas la langue.
- **Nausée** : Durant 3 minutes, vous frappez à zéro (corps à corps) et vous ratez toutes vos cibles à distance.
- **Oubli** : Vous oubliez les deux dernières heures de jeu de votre personnage.