

RÈGLES GÉNÉRALES

COMPÉTENCES

Certains personnages disposent de compétences particulières inscrites en introduction de leur BG. Voici à quoi elles correspondent :

Commerce

Permet d'obtenir un contact et les capacités financières à négocier. Les contacts sont des personnes habitant à l'endroit mentionné permettant d'améliorer les transactions effectuées. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au document de Commerce pour ceux qui ont cette compétence. Les connaissances régionales concernent les personnes qui ont voyagé à un endroit mentionné et qui sont au courant des denrées stockées à cet endroit. Ce sont donc de précieuses informations utiles pour les personnes impliquées dans le jeu de commerce.

Discours inspirant

Cette compétence permet via un discours inspirant de quelques minutes, d'augmenter le courage d'un groupe de personnes de 1 point pendant une scène, jusqu'à un maximum de 4 points. Non cumulatif avec un autre discours inspirant. (cf. § règles de courage).

Herboristerie et Potions

Permet la collecte de plantes et la fabrication de potions (cf. règles Herboristerie et Potions).

Lire et écrire

Permet de lire et écrire dans une langue donnée.

Médecine

Permet de soigner (cf. chapitre sur le soin plus loin).

Navigation

Permet de diriger un bateau. Il y a différents niveaux d'expertise (cf. règles de Commerce).

Combattant

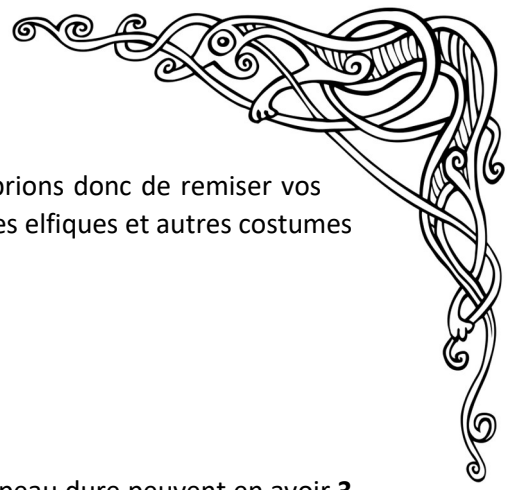
Permet le port d'armes. A noter que certains combattants ont des compétences supplémentaires (Cf. compétences spéciales de combat).

EQUIPEMENT

L'histoire se déroule à l'ère viking, l'acier était généralement de mauvaise qualité les armes de guerre les plus courantes étaient les haches ainsi que les lances, les épées étaient plus rares, plus chères et demandaient un savoir-faire plus poussé pour les manier.

L'armure la plus aboutie de l'époque était la cotte de maille, la plupart des guerriers portaient des tuniques gamboisées quand ils portaient une protection.





Pour des raisons d'immersion et de cohérence historique, nous vous prions donc de remiser vos harnois gothiques, grand bassinets, épées bâtardes, hallebardes, armures elfiques et autres costumes historiquement incohérents.

SANTÉ/ARMURE

Points de vie

Tous les personnages ont généralement **2** PVs, les grands guerriers à la peau dure peuvent en avoir **3** et les enfants, les infirmes ainsi que les vieillards **1**. Certaines personnes ont leur point de vies réduits à **1** pendant une certaine durée spécifiée dans leurs règles lorsqu'elles sont fatiguées.

Certains guerriers particuliers sont réputés pour utiliser des préparations toxiques leur permettant d'augmenter de 1 leur nombre de PV (Berserkr, Ulfhednir, Svinfylking). Quelqu'un n'ayant pas suivi leur prédisposition ne subira que les effets d'intoxication (se tordre au sol en se tenant le ventre, hallucinations visuelles) et perdra 1 PV pendant 10 minutes.

Points d'armure

Pour être efficace, une armure doit couvrir au moins le torse, les points d'armures sont globaux et s'appliquent à toutes les parties du corps.

Les points d'armures sont définis comme suit :

Armure	Points
Tunique gamboisée	1
Maille ou armure lamellaire métallique légère (gilet à manche courtes)	2
Maille ou armure lamellaire métallique lourde (haubert à manche longues dépassant la mi-cuisse)	3
Casque métallique encombrant (se cumule avec les autres points d'armure)	+1
Casque léger (cervelière ou autre)	0

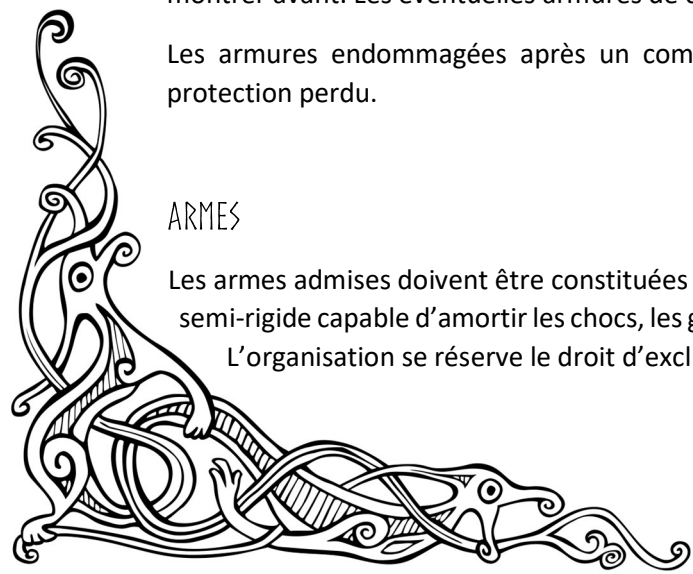
Il n'y a pas d'éléments historiques attestant de l'utilisation de protection en cuir ou en peau chez les vikings, néanmoins, si vraiment il vous était nécessaire de porter une armure de cuir, merci de nous la montrer avant. Les éventuelles armures de cuir donnent droit à 1 point d'armure.

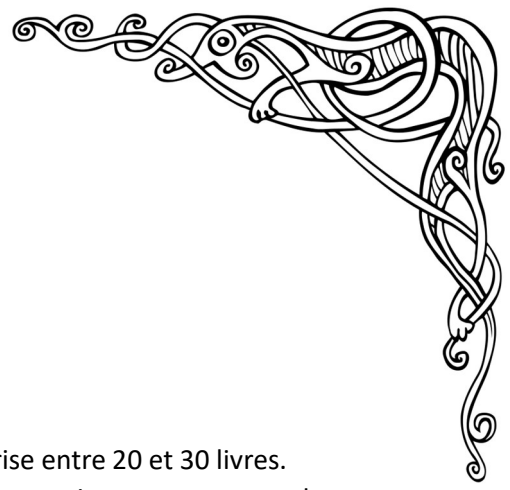
Les armures endommagées après un combat doivent être réparées pour regagner le niveau de protection perdu.

ARMES

Les armes admises doivent être constituées d'une âme en matériau composite recouverte de mousse semi-rigide capable d'amortir les chocs, les gardes ne doivent pas contenir d'armature rigide en métal.

L'organisation se réserve le droit d'exclure des armes jugées dangereuses.





Armes à une main

Haches et épées de moins de 90cm environ

Armes à deux mains

Haches de plus de 90 cm

Lances longueur max 190 cm environ

Arcs et flèches

Arc de conception ou d'apparence traditionnelle d'une puissance comprise entre 20 et 30 livres.

Flèches de GN de type industriel, les flèches à pointes rondes sont admises, mais nous recommandons les flèches à pointes plates disposant d'une extension en mousse molle. Les flèches faites maison ne seront pas acceptées.

Boucliers

Boucliers ronds de type viking entièrement recouverts de mousse (minimum 1 cm sur la partie extérieure) dimension max 80 cm, les umbos en métal ou autre matériau rigide ne sont pas admis.

Le bouclier est un consommable qui doit être réparé après chaque combat ou il a reçu un coup. Il ne peut être en principe utilisé qu'avec une arme à une main.

Armes de jet

Hachettes et dagues en mousse dépourvues d'armature.

RÈGLES DE COMBAT

SÉCURITÉ DES COMBATS

Les combats sont des simulations de combats à l'arme blanche, il faut donc jouer le poids de son arme, armer les coups et ne pas les porter avec force, le but n'étant pas de faire mal mais de toucher.

Les coups à la tête et au cou sont proscrits, évitez les coups aux parties sensibles non protégées par une armure comme les parties génitales ainsi que la poitrine pour les femmes.

Les coups d'estocs sont interdits.

Personne n'est parfait et en cas d'accident, n'hésitez pas à vous enquérir de l'état de votre adversaire voir à arrêter le combat si une situation vous paraît dangereuse, par exemple, si une personne à terre risque de se faire piétiner, un combat se rapproche trop d'un arbre, mur, ou d'une zone escarpée, le mot de code est CUT.

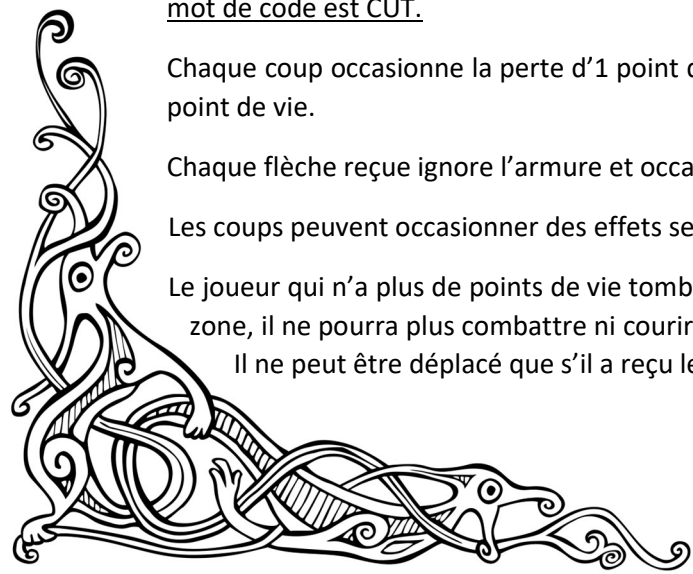
Chaque coup occasionne la perte d'1 point d'armure et lorsque les points d'armures sont épuisés d'1 point de vie.

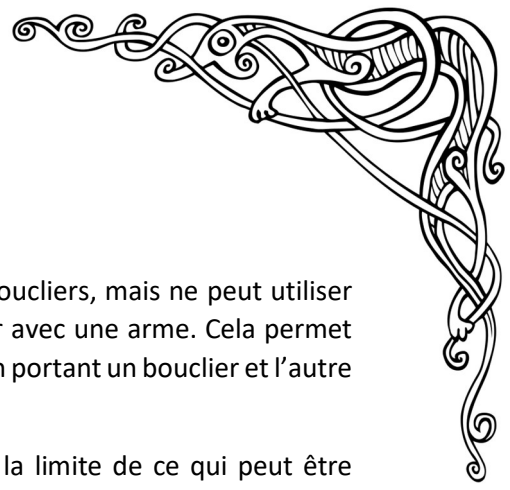
Chaque flèche reçue ignore l'armure et occasionne la perte d'1 point de vie.

Les coups peuvent occasionner des effets secondaires (voir compétences spéciales de combat).

Le joueur qui n'a plus de points de vie tombe à terre, ne peut plus se battre et doit ramper hors de la zone, il ne pourra plus combattre ni courir et devra jouer son état tant qu'il ne sera pas fait soigner.

Il ne peut être déplacé que s'il a reçu les 1ers soins (cf. chapitre sur les soins).





COMPÉTENCES DE COMBAT

Chacun sait utiliser correctement les dagues les petites haches et les boucliers, mais ne peut utiliser qu'une de ces armes à la fois et ne pourra donc pas utiliser un bouclier avec une arme. Cela permet par exemple à deux villageois bien organisés de se défendre ensemble, un portant un bouclier et l'autre attaquant avec sa hache ou sa dague.

La compétence Combattant permet de manier toutes les armes dans la limite de ce qui peut être porté.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DE COMBAT

* Les compétences indiquées par un astérisque ne sont activables que pour les types de combattants spécifiés et à condition qu'ils aient bu une potion de transe.

* Désarme

Les **Ulfhednirs**, les guerriers du loup, peuvent, une fois par combat, désarmer leur adversaire. Le porteur du coup crie "désarme" au moment de frapper, si l'arme ou le bouclier de l'adversaire est touché l'adversaire doit le lâcher.

* Brisé

Les **Svinfylkings**, les guerriers du sanglier, peuvent charger quelqu'un et vont frapper dans le bouclier qui sera détruit en un seul coup, une fois par combat. L'adversaire ne peut plus l'utiliser.

* Mutilé

Le **Berserkr** gronde comme un ours et lance son attaque (max 3-4 mètres de lui, si le terrain le permet) contre une cible explicite (pas de revirement d'attaque au dernier moment). Il ignore tous les coups qu'il reçoit pendant qu'il essaie de porter cette attaque. Une seule fois par combat. Si le coup touche, la cible tombe en plus d'être blessée. Si le coup est paré, la blessure et la chute sont évitées.

Pousse (orgas seulement)

Le porteur du coup crie "pousse" au moment de frapper, si l'adversaire est touché ou que le coup est paré il doit reculer de quelques mètres.

Tombe (orgas seulement)

Le porteur du coup crie "tombe" au moment de frapper, si l'adversaire est touché il doit tomber à terre.

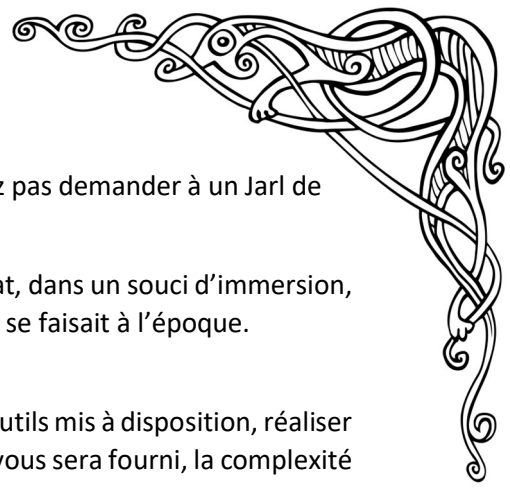
RÉPARATION DU MATÉRIEL

Les armures doivent être réparées dès lors qu'elles ont perdu des points autrement, les points perdus ne se restaurent pas.

Le bouclier est un consommable qui dure 1 combat s'il a encaissé des coups.

Les personnes avec la compétence Combattant sont à même de réparer bouclier et armures. Pour se faire, il faudra utiliser un équipement spécialisé dans un atelier sur le lieu du GN (voir règles d'artisanat)





Il est bien entendu possible de déléguer cette tâche à autrui, mais n'allez pas demander à un Jarl de réparer votre bouclier...

Le centre du village accueille plusieurs étales de réparations et d'artisanat, dans un souci d'immersion, nous avons tenté de proposer des activités qui se rapprochent de ce qui se faisait à l'époque.

Réparation de cotte de maille [Lieu: forge]

Pour réparer votre cotte de mailles, vous devrez à l'aide d'anneaux et d'outils mis à disposition, réaliser une section de maille (très petite ne vous inquiétez pas) dont le schéma vous sera fourni, la complexité dépendra du nombre de points d'armure à réparer.

Couture de tissus (cuir) [Lieu: atelier de couture]

Pour réparer vos braies, gambisons, armures de cuir, il vous faudra faire un peu de couture, à l'aide d'outils et de matériel fournis par les organisateurs, vous devrez broder un motif prédéfini sur du tissu, fabriquer du fil ou encore tisser une certaine longueur d'étoffe.

Réparation de bouclier [Lieu: menuiserie]

La fabrication d'un bouclier viking comprend plusieurs éléments, pour réparer un bouclier, il faudra réaliser un de ces éléments :

- Coudre une section de peau sur le bord d'un bouclier ;
- Peindre une section de motif sur un bouclier ;
- À l'aide d'outils fournis, tailler une poignée en bois ;
- Redresser avec soin une section d'umbo déformé ;
- Assembler une poignée ;
- Assembler un umbo.

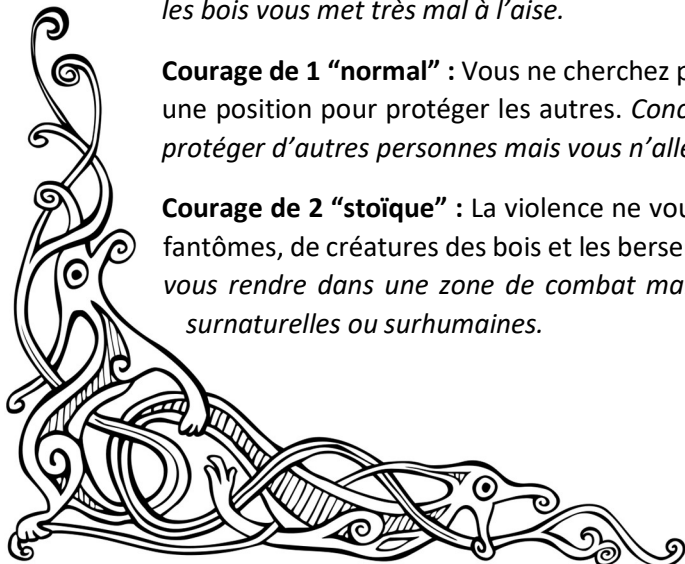
RÈGLES DE COURAGE

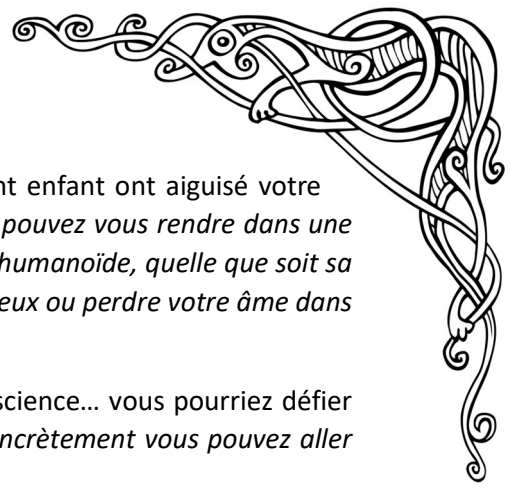
Le courage définit votre goût – respectivement votre aversion- pour le risque et l'aventure, concrètement, chaque personnage dispose de points de courage, qui vont permettre d'accéder à certains lieux et de faire face à certaines situations.

Courage de 0 "couard" : Votre goût du risque se limite à tester une nouvelle boisson, le combat et le surnaturel ? Trop peu pour vous. *Concrètement vous ne pouvez pas vous rendre dans une zone de combat et lorsque le combat vient à vous, vous fuyez, ou vous cachez, de plus, vous promener seul dans les bois vous met très mal à l'aise.*

Courage de 1 "normal" : Vous ne cherchez pas le combat mais vous êtes prêt à vous défendre et tenir une position pour protéger les autres. *Concrètement, vous pouvez rester sur une ligne de défense et protéger d'autres personnes mais vous n'allez pas partir à l'attaque.*

Courage de 2 "stoïque" : La violence ne vous fait pas peur, tant que ça reste naturel, les histoires de fantômes, de créatures des bois et les berserkers vous tiennent à distance. *Concrètement vous pouvez vous rendre dans une zone de combat mais pas au-delà et vous ne pouvez pas affronter d'entités surnaturelles ou surhumaines.*





Courage de 3 "vaillant" : Les légendes que vous avez entendues étant enfant ont aiguisé votre curiosité, mais vous avez quand même des limites. *Concrètement vous pouvez vous rendre dans une zone de combat héroïque mais pas au-delà, tant qu'un adversaire reste humanoïde, quelle que soit sa carrure, ça ne vous fait pas peur, mais vous n'aimeriez pas froisser les dieux ou perdre votre âme dans un autre monde...*

Courage de 4 "téméraire" : Vous êtes la témérité incarnée, ou l'inconscience... vous pourriez défier Loki à la roulette russe, si vous saviez ce qu'était la roulette russe... *Concrètement vous pouvez aller n'importe où et rien ne peut vous obliger à fuir.*

Les zones nécessitant du courage pour y accéder sont délimitées par des rubans de couleur.

- 1 (rien) va-et-vient pour tous.
- 2 (jaune) combat pour des gens stoïques.
- 3 (rouge) combat héroïque pour les cœurs vaillants.
- 4 (noir) combat ou expérience légendaire, pour les plus téméraires.

Le niveau de courage peut être augmenté temporairement par différents moyens qui ne se cumulent pas. Certains meneurs (Jarls, Maîtres de Guerre, Godis et Skalds) ayant la compétence de Discours Inspirant peuvent monter d'un point de Courage d'un groupe. Les légendes disent que certains objets rendent leur porteur beaucoup plus courageux. Il paraît aussi que certaines pratiques mystiques renforcent le corps et l'esprit.

Le courage accumulé pour une quête/raid/combat peut être perdu temporairement en cas de défaite, exemple:

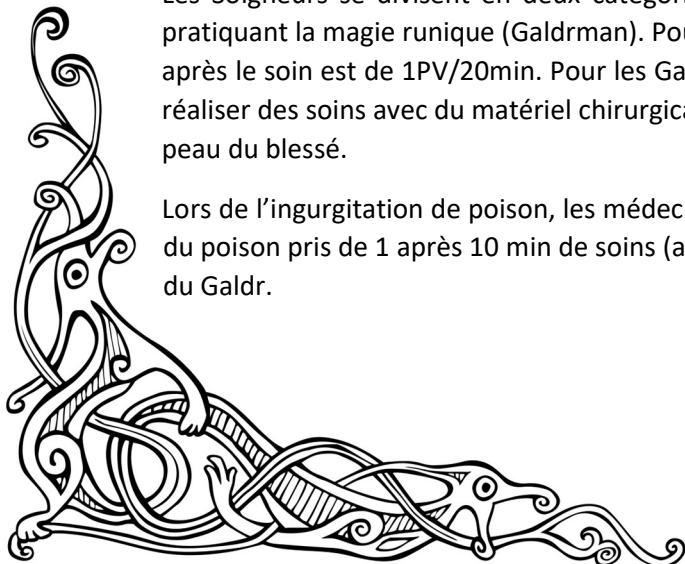
Vous rassemblez une petite équipe pour aller explorer une zone de combat héroïque, arrivés sur place, vous faites une rencontre, engagez le combat, la situation tourne à votre désavantage et vous êtes contraints de battre en retraite, cet échec vous démoralise et fait redescendre d'un cran votre niveau de courage pour 30 minutes.

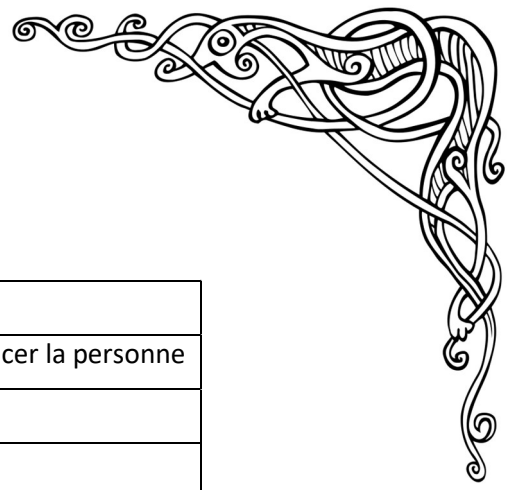
SOINS, GUÉRISON ET RÉCUPÉRATIONS DE PV

La plupart des personnes savent réaliser des premiers soins, c'est-à-dire poser un bandage de fortune, empêcher que la personne ne se vide de son sang (état stabilisé). Si des premiers soins ont été réalisés, le blessé peut être déplacé par exemple pour l'emmener voir un soigneur. Il est possible d'accélérer le temps de guérison en faisant appel soit à des soigneurs expérimentés et/ou en prenant des potions.

Les Soigneurs se divisent en deux catégories : ceux faisant des soins médicaux (médecin) et ceux pratiquant la magie runique (Galdman). Pour la première catégorie, le temps de récupération des PV après le soin est de 1PV/20min. Pour les Galdman, se référer aux règles du Galdr. Les premiers vont réaliser des soins avec du matériel chirurgical alors que les deuxièmes vont tracer des symboles sur la peau du blessé.

Lors de l'ingurgitation de poison, les médecins peuvent réduire une seule fois par personne le niveau du poison pris de 1 après 10 min de soins (arrêt des saignements, etc...). Pour les Galdman, cf. règles du Galdr.





RÉCAPITULATIF DES SOINS

Type	PV	Effets/Durée
1ers soins		Stabilise et permet de déplacer la personne
Soigneurs médecins	1 PV / 20 min	Temps de soin: 5 min
Soigneurs Galdr	Cf. règles	
Potions niveau 1	1 PV	A la fin de 20 minutes après absorption
Potions niveau 2	2 PV	A la fin de 20 minutes après absorption
Potions niveau 3	3 PV	A la fin de 20 minutes après absorption

