

INTRODUCTION

AVERTISSEMENT

Vous avez devant vos yeux le Guide du jeu d'Umbra Draconis. Si vous découvrez l'univers du jeu de rôle grandeur nature (GN), nous vous recommandons de vous rendre sur le site de notre fédération, [Belary](#), qui vous donnera toutes les informations de base sur ce qu'est le GN.

QUI SOMMES-NOUS

Umbra Draconis (UD) est une campagne de jeu de rôle GN développée par [Phénix ASBL](#). Nous sommes une association active dans le monde du GN depuis 2001. UD est notre troisième campagne.

Notre ambition est de développer des concepts innovants dans le monde du GN. Cette approche peut parfois se montrer déroutante et nous vous demandons d'entrer dans notre univers l'esprit ouvert et de nous faire part de toutes vos remarques constructives pour développer notre plaisir commun.

ESPRIT DU JEU

*UD est un jeu épique basé sur la saga du **Trône de fer**. Nous espérons qu'évoluer au sein d'un monde connu permettra de renforcer l'immersion dans le jeu. Celle-ci est pour nous une priorité et nous voulons donner la part belle au rôle et à l'histoire. Les règles ne devraient être qu'un moyen de renforcer ces deux éléments.*

*Nous voulons développer une **multitude de formats** de jeu : micro événement réunissant deux à trois personnes ; soirée enquête réunissant une dizaine de personnes ; weekend plus classique, voire si nous en avons les épaules un mass GN. Ces différents types d'activités permettront de varier les expériences de jeu, que ce soit la résolution d'un meurtre au sein d'un clan des montagnes du Val, le contrôle d'une région par deux armées adverses en passant par des tractations territoriales initiées par les Lannister.*

*Comme dans les romans, nous allons parcourir avec vous les terres des Sept Couronnes, en changeant constamment de point de vue, afin de mettre en scène la **première rébellion Feunoyr**. À travers les différents opus, nous voulons vous faire découvrir l'histoire de cette rébellion et les réactions des différentes familles et habitants de Westeros.*

L'histoire n'est pas fixe et établie d'avance. Ce n'est qu'un cadre de référence. Bien sûr des tendances existent mais ce sont les joueurs, par leurs actions, qui détermineront à la fin l'histoire des vainqueurs. Daemon peut devenir le nouveau Roi de Westeros si les joueurs ont œuvré dans ce sens. Rien n'est gravé dans le marbre.

INSPIRATION

De nombreux supports existent pour vous aider à mieux connaître le monde du Trône de fer. Nous ne reprendrons pas tous ces supports dans ce guide, mais nous tenons à vous mentionner les **deux liens** suivants, qui fournissent déjà un nombre incroyable de renseignements utiles :

- ❖ <http://www.lagardedenuit.com/>
- ❖ <http://quartermaester.info/>



LE JEU

CHOIX DU PERSONNAGE

Dans UD, on ne parle pas de création de personnage mais de choix de personnage. En effet, **les personnages sont créés par l'organisation à chaque opus**. Il vous est donc demandé de remplir un formulaire sur vos attentes de jeu et les limites que vous voulez fixer. En fonction de celles-ci nous vous proposerons 3 personnages avec une description du style de jeu développé par chacun d'entre eux. Une fois ce choix effectué, il n'est **plus possible** de faire machine arrière.

Tout ce qu'il vous reste à faire est de trouver un costume adapté, de prendre connaissance de vos possibilités de jeu, de poser les questions complémentaires et de développer si vous le souhaitez les zones d'ombre de votre personnage pour renforcer les anecdotes que vous pourrez partager avec les autres personnages. Ces ajouts sont toujours soumis à l'acceptation préalable de l'organisation d'UD.

Un personnage est défini par de nombreuses données. La toute première est son *histoire*. Son caractère explique bien souvent les choix qu'il a effectués dans le passé et qui influenceront votre jeu et l'avenir de votre personnage.

Nous tentons également de vous éclairer au mieux sur la *position* de votre personnage : ses intérêts, sa famille, ses couleurs, son titre, sa foi, son blason, sa devise, etc. Enfin, nous vous donnons une vue sur ses atouts, ses handicaps et ses possibilités dans le jeu.

“CAN A MAN BE BRAVE IF HE’S AFRAID?”
“THAT IS THE ONLY TIME A MAN
CAN BE BRAVE.”

GAME OF THRONES

COSTUME ET TROMBINOSCOPE

Un beau costume plonge ceux qui le regarde dans l'histoire et la fantasmagorie. Il permet de se représenter à qui on a affaire. Le costume doit pour ce faire être représentatif de la position du personnage et respecter le time-in. Ainsi, la présence de bijoux ou d'atours particulièrement spectaculaires peut ne pas être appropriée pour certains personnages.

Pour vous y retrouvez plus facilement dans tous les personnages présents, nous vous demandons de suivre nos **instructions en matière de costume**. Chaque famille noble aura des caractéristiques qui permettront de créer une homogénéité et faciliteront leur identification. Pour certains rôles, nous fournirons des éléments du costume (blason, chaîne de mestre, ...). Cela vous sera clairement mentionné.

Nous vous demandons de vous photographier en costume (une photo d'ensemble et une photo tête/épaules) et de transmettre **au plus vite** ces photos. D'une part cela enrichira notre **trombinoscope** (qui sera disponible sur notre site web) afin que chacun puisse prendre ses repères à l'avance, et d'autre part cela nous permettra de valider l'ensemble de votre costume.



BUT DU JEU

Avant toute chose, il s'agit de vous proposer un jeu dans lequel, nous l'espérons, vous trouverez votre bonheur, du plaisir de jeu et un dépaysement. Le plaisir de l'histoire, le décorum et les sensations rencontrées devraient occuper une place centrale.



Mais votre personnage a également des buts à atteindre et certains sont prioritaires sur la fortune ou la gloire. Chaque personnage a ainsi des buts primaires et secondaires. Ces buts permettent d'orienter le jeu mais également de l'équilibrer. Nous espérons ainsi vous créer des défis, moteurs de jeu qui vous entraîneront vers les autres pour un plaisir du jeu renforcé.

WHEN YOU PLAY THE GAME OF THRONES,
YOU **WIN** OR YOU **DIE**

TEMPS DE JEU

Durant un évènement, les joueurs sont tout le temps considérés **en jeu** (Time-In) c'est-à-dire qu'ils sont leur personnage. Les seules exceptions sont la déclaration d'un Time-Out pour des raisons de sécurité, la discussion avec un organisateur à l'abri d'autres oreilles et dans certains lieux parfaitement indiqués (le dortoir est, par exemple, intégralement Time-Out). Utiliser un lieu Time-Out pour se réfugier est considéré comme de la triche et aura des répercussions Time-Out et Time-In (cfr. Prestige).

La nuit (d'approximativement 02h du matin jusqu'à 08h), nous n'effectuons plus de suivi scénaristique. Nous avons mis en place cette période de repos pour plusieurs raisons :

- afin que les personnages (et leurs joueurs) puissent se reposer et être présents **en bonne forme** pour le petit-déjeuner et la réouverture des scénarii à 8h.
- pour **densifier** le jeu car on s'assure que tout le monde est en jeu en même temps (un personnage ne voit pas son scénario bloqué par le sommeil d'un autre)
- pour préserver le décorum (il est difficile de justifier que des nobles ou des dames dorment dans un dortoir en compagnie de manants, sans gardes aux portes, ...)
- pour **permettre un éventuel saut de temps** entre deux périodes (voir infra) et d'organiser des phases d'**interjeu** (vol, assassinat, etc.).

Attention, **pas de conclusions hâtives**. Cela ne signifie pas que la nuit est Time-Out. Vous pouvez si vous le souhaitez continuer à jouer (conciliabules, négociations, duels, ...) dans les zones Time-In ouvertes (et tant que c'est pour faire du Time-In et non discuter d'éléments Time-Out naturellement) mais vous devrez faire face à toutes les conséquences (embuscades, assassinat, mort, vols, ...). **Tout ce qui aura été fait aura bien eu lieu**. Nous insistons toutefois sur le fait que si vous continuez à jouer non-stop, vous devez assumer le fait d'être éveillé et prêt pour 8h du matin (ne pas être prêt est considéré comme une rupture du pacte social que nous faisons avec vous). **Nous vous encourageons donc à vous reposer**.

Saut de Temps Entre deux périodes de repos (Time-out), l'organisation peut décider, **si nécessaire**, qu'il y aura un saut de temps dans la narration du jeu. Celui-ci permet de rendre le jeu plus intéressant et plus cohérent : les messages ont le temps d'arriver, les troupes se déplacent, les enquêtes avancent, etc. Ces sauts de Temps sont connus **à l'avance** par les joueurs. Ceux-ci savent donc au début d'un weekend s'il y en aura ou pas et quelles sont leurs durées. Un personnage n'ayant rien en cours est considéré comme vacant à ses occupations. Un personnage ayant initié une action **avant** le Saut de Temps sera informé des conséquences de celle-ci.

Interjeu Représente une **scène d'action isolée**. Seul un nombre restreint de joueurs y participe. Cela met en scène un moment dans le jeu qui nécessite une préparation et un briefing particulier des participants. Nous essaierons de placer un maximum d'interjeu durant une période de repos. Certaines auront néanmoins lieu durant le jeu si nous en avons la possibilité. Le format d'un interjeu varie et sa représentation également. Un interjeu peut représenter un rêve, une vision, une action dans un autre lieu, etc.

ARBITRAGE

Nous espérons que le besoin en arbitrage sera **le plus faible possible**. Ce n'est pas notre rôle de décider quel est le comportement à suivre dans votre interprétation de votre personnage. Nous vous faisons toute confiance à ce sujet. Nous intervenons si les personnages n'arrivent pas à tomber d'accord sur un point de règles et cela sera déjà pour nous un constat d'échec.

Si vous devez nous parler Time-out, n'oubliez pas de vous éloigner pour ne pas nuire à l'immersion des autres.

Notre besoin d'être à vos côtés est plus lié aux scénarios. Pouvoir suivre l'intrigue pour pouvoir la faire rebondir nécessite une oreille discrète mais bien présente. Pour continuer notre **approche immersive**, nous serons reconnaissables par des **broches** (invisible Time-in).

Quand un personnage porte cette broche, il est considéré comme un servent à **100 pourcent loyal** envers la maison ou le parti que vous servez. Le personnage existe donc en jeu, il se comportera comme un servent, un apprenti ou un écuyer devrait se comporter. Il peut donc vous aider à endosser une armure, vous servir un verre de vin, etc. Nous vous demandons uniquement de **ne pas l'envoyer hors de la scène de jeu** car cela nuirait aux informations récoltées pour le bien du jeu.

ANNONCES

Les annonces dans le jeu sont limitées au minimum syndical et, pour certaines, s'intègrent harmonieusement dans le jeu. Outre les traditionnelles annonces que nous limiterons aux cas urgents (Time-Out pour arrêter le jeu et Time-In pour le reprendre), les compétences qui comportent une annonce sont suivies d'une * dans le présent guide.

LES MECANISMES DU POUVOIR

LE POUVOIR

Depuis toujours, les puissants se disputent les miettes de pouvoir dans tout Westeros. De nombreux mécanismes apportent du pouvoir. Il est difficile de tous les manier et les maîtriser à la perfection, et encore plus **dur de le garder intact un long moment**. Dans VD, un individu seul aura du mal à garder le pouvoir. Il faudra se reposer sur sa famille, un ordre ou encore une alliance.

Les mécanismes décrits ci-après sont là pour contribuer au jeu, le renforcer. Ce ne sont pas des freins, les sentiments, les rencontres, les discussions doivent restées **au cœur du jeu**.

TRAITS DE CARACTERE

Chaque personnage présente des traits de caractères dont certains sont particulièrement marqués. Les connaître permet de développer une stratégie adaptée.

LE PRESTIGE

Le Prestige permet de déterminer l'influence politique, la grandeur présente ou passée d'une maison. Un personnage peut être **renommé** (et cela peut aider sa faction à acquérir du prestige) **mais seule une faction (maison, ordre ou alliance)** peut être Prestigieuse. Le Prestige sera **affiché en jeu** par une suite de blasons classés en ordre décroissant de gauche à droite (la faction la plus prestigieuse se situant donc le plus à gauche). Ces éléments sont intangibles, il n'est pas autorisé de modifier l'ordre d'une quelconque façon ou de retirer des blasons.

Le prestige **doit influencer** votre comportement quand vous vous adressez à un membre d'une faction prestigieuse. Cela aura également un impact sur les demandes adressées par une faction prestigieuse à une tierce partie. Plus le prestige est important, plus la demande a une chance d'aboutir. Naturellement, si votre personnage n'y connaît rien en héraldique ou sur la noblesse (et ne comprend donc pas vraiment l'affichage des blasons, représentant son peu d'intérêt dans le domaine), il pourrait commettre quelques impairs s'il n'est pas fréquemment conseillé.

Voilà une liste non exhaustive d'actions pouvant faire progresser une faction dans sa course au Prestige :

- ❖ **Atours** : qualité des costumes de la faction et cohérence des couleurs (TO)
- ❖ **Plume** : faction qui arrive à faire parler d'elle par des odes connues, sa propagande ou ses talents.
- ❖ **Fait d'armes ou bon mot** d'un membre ou de la faction entière sur un champ de bataille.
- ❖ **Visite de courtoisie**
- ❖ **Utilisation de textile de qualité supérieure, de bijoux, de mets et boissons rares** (TI)
- ❖ **Arme légendaire** (acier valyrien ou navire de légende)
- ❖ **Personnage connu (renommé) ou poste important** dans Westeros.
- ❖ **Organisation d'un Tournoi ou d'un Banquet**
- ❖ **Architecture prestigieuse** (son château ou un bâtiment sur ses terres)

- ❖ *Noblesse* : comportement adapté des membres de la faction qui traitent leurs ennemis avec noblesse en les soignant et en les traitant correctement. Capacité de se faire aimer et apprécier de tous.
- ❖ *Sagacité* : la faction est connue pour arriver à ses fins, être au parfum et résoudre les intrigues qui l'entourent.

Le Prestige si durement gagné peut également **se perdre**. Voici une liste non exhaustive des moyens de tomber en infamie pour un parti :

- ❖ *Atours* : qualité **médiocre** des costumes de la faction et/ou incohérence des couleurs (TO)
- ❖ Utilisation de textiles et de nourriture de **qualité médiocre**. (TI)
- ❖ Un membre de la faction est pris en flagrant délit de vol, d'assassinat ou d'autres **crimes**.
- ❖ Un membre de la faction manque à un serment ou à des accords signés ou il ne se présente pas lors d'un assaut.
- ❖ Perte d'un symbole important de la faction.
- ❖ Une faction peut également être frappée d'infamie si un de ses membres est **pris en flagrant délit de tricherie ou en flagrant délit de TO (hors-jeux intempestif)**.

INFLUENCE

Un personnage peut avoir, par son aura naturelle ou son expérience des cours, la possibilité d'asseoir son influence sur les autres.

Un personnage **sans la compétence Influence** peut être placé sous Influence (l'Influence est représentée par des cartes TO) après avoir eu une **sérieuse et souvent longue discussion** (dépendant de différents paramètres que la cible n'a pas besoin de connaître mais peut néanmoins vérifier sur la carte).

Un personnage sous influence essaie de contribuer aux objectifs du personnage influent, tout en gardant son mode de pensée, ses valeurs et ses objectifs.

Un personnage peut recevoir **plusieurs cartes** d'une même personne, qui **consolide** ainsi son action. Un personnage ne peut être mis sous l'influence que **d'une seule personne** à la fois. Ainsi recevoir une carte d'un personnage Influent alors qu'on en possède déjà une annule les deux cartes (et leurs effets). Si le personnage possède plusieurs cartes (il a été influencé à plusieurs reprises), une seule carte est annulée et le personnage reste sous l'influence de la première personne. Le personnage influencé ne doit **jamaï**s donner de détails sur sa situation après la tentative d'Influence, entretenant le mystère.

L'influence est permanente tant qu'elle n'a pas été contrée. Chaque personnage influent possède un potentiel d'Influence représenté par un nombre de cartes mises à sa disposition.

CHARISME *

Quand le personnage charismatique prend la parole au sein d'une assemblée, il peut annoncer "**Auctoritas**" (ce qui signifie en Haut Valyrien : "Écoutez-moi") afin que les personnages qui l'entourent prêtent une oreille attentive à son intervention. Cette compétence suppose de parler à haute et intelligible voix ainsi que l'usage d'un ton décidé. Si la prise de parole mollit (soyez raisonnables et indulgents), le charme s'estompe et chacun peut reprendre la parole.

Quoi qu'il en soit, cela ne signifie en rien que les "cibles" soient automatiquement convaincues par les paroles du rhéteur, ils doivent simplement le laisser s'exprimer tant que dure son discours et qu'il demeure enflammé et plus ou moins censé. Si les choses tournent au vinaigre autour d'eux, l'effet de séduction est rompu.

Si deux individus font usage en même temps de cette compétence, deux cas de figure peuvent se présenter. Soit ils agissent de façon alternée et prennent la parole l'un après l'autre dans une sorte de joute verbale épique. Soit ils se coupent sans cesse et s'empêchent mutuellement de s'exprimer. Dans ce second cas de figure, la compétence perd tout effet et la cohue peut reprendre.

AUDIENCE *

Lorsqu'un personnage disposant de la compétence appropriée annonce 'Audientia', il peut obliger qu'une audience se tiennent **entre deux partis** car il est respecté pour ses talents d'écoute et de médiateur. Le personnage n'a néanmoins aucune influence sur le résultat de cette audience. Tout le monde n'est pas sensible à cette demande d'audience, votre feuille de personnage vous indique comment réagir.

CORRUPTION

Un personnage peut être manipulé de nombreuses façons. La plus sûre est de lui proposer de **contribuer à ses objectifs** tant primaires que secondaires.

Néanmoins, un personnage peut également agir **sous la contrainte** et parfois même contre son intérêt, c'est ce qu'on appelle la Corruption. Tous les individus ne peuvent pas être corrompus. Ceux qui le sont peuvent avoir jusqu'à deux **Seuils de Corruption**.

Le **premier**, s'il est atteint, permet au corrupteur de demander au personnage corrompu d'effectuer une action qui est contre la loi ou ses directives mais qui ne met pas en péril sa sécurité ou celle de sa maison, son héritage ou encore un de ses objectifs primaires. Le **deuxième** seuil fait sauter cette dernière limitation.

Les seuils de corruption changent d'un individu à l'autre. Cela peut consister en de l'argent, une charge, un titre mais également la sécurité de la famille, la connaissance d'un secret, etc.

Ces seuils permettent surtout de définir la psychologie d'un personnage et les leviers qu'on peut utiliser pour arriver à ses fins.

Hors de ses seuils, un personnage est toujours libre de réagir comme il le souhaite à une proposition. De même, chacun est libre de menacer, tenter, etc.

LES MECANISMES DU COMBAT

LES TOUCHES

Les touches sont portées par des armes en latex homologuées par l'organisation (voir à ce sujet les critères de sécurité de la BE Larp Weapon Approval Team (BWAT)). Les touches ne peuvent jamais être portées au visage et d'estoc (par la pointe). Chaque arme provoque un nombre précis de dégâts (en général 1, plus rarement 2), ce qui permet de limiter au maximum les annonces au profit de l'interaction orale utile au rôle (harangues, encouragements, ...). Les annonces sont réservées aux cas spécifiques.

Les coups dit mitraillettes sont inutiles. On ne compte au maximum qu'une touche provenant d'une même source toutes les 2 secondes.

BLESSURE

Chaque personnage possède un point de vie délocalisé (c'est-à-dire pour toutes ses localisations).

Un être humain avec une blessure **ne peut pas** continuer à se battre. Il devra simuler une **blessure légère** (se tenir le bras blessé ou le torse, boiter et être ralenti lors de ses déplacements). Il pourra néanmoins être facilement soigné grâce à la médecine. Si un médecin n'arrive pas rapidement, il faudra s'occuper de sa blessure le temps qu'il arrive (bandage de fortune, etc.).

Certains personnages particulièrement **durs à cuire** peuvent continuer à se battre en simulant une gêne en adéquation avec la localisation de sa blessure. Un personnage **singulièrement résistant** peut avoir plusieurs points de vie.

Après deux blessures, le combattant doit simuler une **blessure grave** et se laisser choir au sol dans d'atroces cris de souffrance. Il faudra là aussi l'intervention d'un médecin

Trois blessures et plus provoquent le coma et une **blessure mortelle**. Après 15 minutes sans soins (dès le début des soins, le compteur s'arrête), le personnage meurt. Ces types de blessures sont difficiles à soigner et demande de la chirurgie.

L'achèvement est un acte **lourd de conséquences**. Cela ne doit pas être pris à la légère. Il entraîne votre personnage dans une spirale de violence d'où il sera difficile de sortir par la suite. De plus, être vu en train d'achever un ennemi fait perdre du Prestige à votre faction.

ARMES

Les armes font toutes 1 point de dégât à l'exception des **arcs/arbaletes et des armes à deux mains qui en font 2**. C'est à la personne touchée de comptabiliser correctement les 2 points de dégâts reçus, vu qu'ils ne sont pas annoncés.

Remarque importante : ces deux types d'armes servent à pénétrer plus facilement l'armure et/ou les points de vie supplémentaires et **en aucun cas à provoquer directement des blessures graves**.

Un personnage ne possédant pas la compétence pour manier une arme ne peut pas l'utiliser (dans le cas d'armes de jets ou de tir) ou (pour toutes les autres armes) l'utiliser en simulant une **difficulté majeure** et en ne portant des coups que maximum une fois toutes les 10 secondes.

- ❖ *Arcs et arbalètes* : un personnage touché par une flèche ou un carreau devra mettre genoux au sol et marquer l'arrêt, à l'exception d'un personnage lourdement protégé (5 PA ou +). Les arcs et arbalètes infligent 2 points de dégâts.
- ❖ *Armes de lancer* : un personnage avec une armure intermédiaire ou mieux (3 PA ou +) est immunisé aux armes de lancer.
- ❖ *Armes courtes* : mesurent moins de 90 cm.
- ❖ *Bâtons et lances* : mesurent moins de 180 cm. Un espace de minimum 50 cm doit être laissé entre les deux mains quand on manie l'arme.
- ❖ *Armes longues* : mesurent 90 cm et plus. Les armes bâtarde maniées à deux mains infligent deux points de dégâts.
- ❖ *Armes à deux mains* : mesurent 120 cm et plus. Infligent deux points de dégâts.
- ❖ *Armes d'hast* : mesurent plus de 180 cm. Un espace de minimum 30 cm doit être laissé entre les deux mains quand on manie l'arme.
- ❖ *Bouclier* : Ecu, rondache de maximum 90 cm.



ARMURES

Une armure fournit un certain nombre de **Points d'Armure (PA)** qui vous protègent des coups infligés.

Les dégâts reçus sont d'abord retranchés des PA. Lorsque ceux-ci sont épuisés, l'armure ne vous protège plus. Remarquons que l'armure **protège l'intégrité du corps** et pas seulement les parties réellement protégées par l'armure.

| | |
|---|-------------|
| <i>Armure légère</i> | 1-2 |
| <i>Armure de cuir épais/Armure de cuir clouté</i> | 1 |
| 1 élément complémentaire parmi casque sans visière, camail, jambières, bras articulés | 1 |
| <i>Armure intermédiaire</i> (immunise contre les armes de lancer) | 3-4 |
| Maille ou Plastron en fer | 2 |
| 2 éléments complémentaires parmi casque sans visière, camail, jambières, bras articulés | +1 par type |
| <i>Armure lourde</i> (immunise à l'effet secondaire arc/arbaleète) | 5-6 |
| Armure complète moins 3 éléments | 5 |
| Armure complète moins 2 éléments | 6 |
| Armure <i>complète</i> (n'encaisse qu'un seul point de dégât des flèches et carreaux et des armes à deux mains) | 7 |
| Maille et Plastron (avant et arrière), jambières, bras articulés, spallières, gorgerin, casque métallique | |



COMBAT AU CORPS À CORPS

Chaque personnage possède une valeur de Corps à Corps. Si vous voulez affronter au combat à main nues un autre personnage, vous devez avoir eu la possibilité d'échanger discrètement votre score de corps à corps et obtenir son consentement pour ce type de simulation (quitte à ce que, pour la beauté du jeu, la victime se fasse mettre KO directement).

Le personnage avec le plus haut score triomphe. La différence doit bien sûr être représentée (plus l'écart est grand, plus le combat sera expéditif).

Un personnage battu au corps à corps ne subit pas de blessures (il lui faudra tout de même un temps de repos pour récupérer toutes ses facultés), sauf si le vainqueur décide de s'acharner sur le personnage battu et lui signale quel type de blessure il subit.

Après un combat ou à cause d'autres circonstances, le personnage peut être « fatigué » (jouez-le selon votre niveau de bagarre) et voit ainsi ses scores de combat au corps à corps et de duel réduits. La fatigue est cumulative mais s'estompe après une période de repos (nuit) ou un saut de temps.

DUEL

Chaque personnage possède une valeur de Duel, représentant son entraînement, mais également influencée par d'autres facteurs (qualité de son arme et de son armure, etc.). Si vous voulez affronter en duel un autre personnage, vous devez avoir eu la possibilité d'échanger discrètement votre score de duel et obtenir son consentement pour ce type de simulation (quitte à ce que, pour la beauté du jeu, la victime feigne la défaite immédiate).

Le personnage avec le plus haut score triomphe. La différence doit bien sûr être représentée (plus l'écart est grand, plus le combat sera expéditif).

Un personnage battu en duel ne subit pas de blessure (il lui faudra tout de même un temps de repos pour récupérer toutes ses facultés), sauf si le vainqueur décide de s'acharner sur le personnage battu et lui signale quel type de blessure il subit. S'acharner sur un adversaire vaincu en duel n'est évidemment pas chevaleresque et, selon votre rôle, cela peut influencer sur votre prestige et celui de votre faction.

Après un combat ou à cause d'autres circonstances, le personnage peut être « fatigué » (jouez-le selon votre niveau de duel) et voit ainsi ses scores de combat au corps à corps et de duel réduits. La fatigue est cumulative mais s'estompe après une période de repos (nuit) ou un saut de temps.

AUTRES MECANISMES DE JEU

AUTOPSIE

Tout un chacun peut demander l'état d'une victime au sol. *Dans la majorité des cas, le jeu suffit à se faire une idée* : si vous demandez à un personnage au sol s'il vous entend et qu'il ne vous répond pas c'est qu'il est inconscient. Vous pouvez néanmoins lui demander discrètement à l'oreille si vous apercevez des traces de sang, des blessures et leurs localisations. Pour une analyse plus approfondie, il faut posséder la compétence *Autopsie*.

MILIEUX FORESTIERS

Dans les bois, en dehors d'un chemin, les personnages qui ne sont pas pourvus de la compétence "*Connaissance forestière*" ne peuvent pas courir plus de 15 secondes. Il faut ensuite attendre 1 sablier (3 minutes) pour courir à nouveau. Empêtrés dans les ronces, les buissons et les arbustes des rudes forêts des Sept Couronnes, ils se traînent inexorablement.

Bien entendu, on peut toujours emprunter un sentier ou un chemin en courant. Un personnage quittant le site de jeu par la forêt et qui ne possède pas cette compétence (ou qui n'est pas accompagné par un guide) s'expose à un fort risque de périr.

PEUR *

Quand un personnage entend l'annonce "*Peur*", c'est qu'il est exposé à un événement effrayant (mise en scène, créature, ...). Cette annonce est globale, dans le sens qu'elle affecte toute personne à portée de voix et de vue de sa source, et pas uniquement l'un ou l'autre personnage. Chaque personnage étant susceptible de réagir différemment à la peur, cette réaction personnelle est décrite dans sa fiche de personnage. Cela peut aller de la fuite à la prosternation, en passant par la frénésie.

ASSOMMEMENT *

Lorsqu'un coup vous est porté *par derrière sur l'épaule* au moyen d'un objet *contondant* en latex (matraque, bâton, ...) ou à main nue et que l'assaillant vous annonce "*Coup assommant*", vous vous retrouvez assommé pour une durée de 5 minutes. On peut vous réveiller au moyen d'une grande quantité d'eau ou d'un choc physique (gifle, coup, ...). Dans tous les cas de figure, vous vous en sortez avec un solide mal de crâne. Un casque *lourd rigide* immunise contre l'assommement. On ne peut pas être assommé dans une mêlée.

