

LES TERRES D'ARRAN

Chapitre II

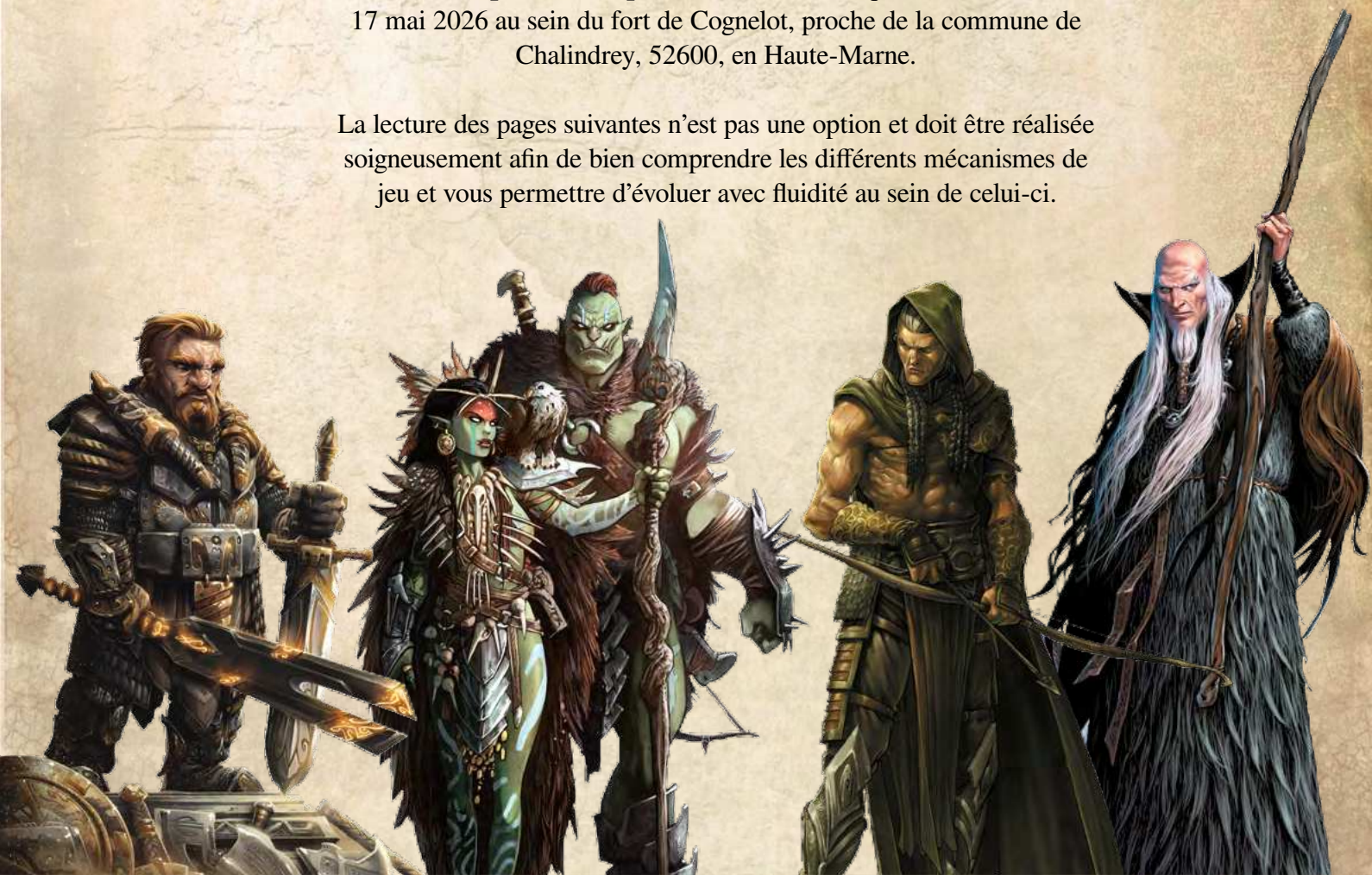
Espoirs et Châtiments

LIVRE DE RÈGLES

Préface

Le but des chapitres et pages suivants est de vous présenter les règles encadrant la suite du Jeu de Rôle Grandeur Nature **Les Terres d'Arran Chapitre II - Espoirs et Châtiments** qui aura lieu du 14 au 17 mai 2026 au sein du fort de Cognelot, proche de la commune de Chalindrey, 52600, en Haute-Marne.

La lecture des pages suivantes n'est pas une option et doit être réalisée soigneusement afin de bien comprendre les différents mécanismes de jeu et vous permettre d'évoluer avec fluidité au sein de celui-ci.



NAINS ORCS & Gobelins ELFES MAGES

CHAPITRE 1

Sécurité et *fairplay*

I. LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Afin de garantir la sécurité des personnes, des lieux ainsi que du matériel présent lors de l'événement, des règles de sécurité ont été mises en place.

Ces règles ne sont en aucun cas sujettes à discussions.

Tout contrevenant s'expose à une exclusion immédiate du jeu.

L'organisation se réserve également le droit de faire appel à la police locale le cas échéant.

- Nos amis les animaux sont acceptés lors du GN mais sous certaines conditions. En effet, aussi gentil et bien dressé que soit un animal, ce dernier n'est pas "équipé" pour saisir et comprendre les situations de jeux auxquelles il serait amené à assister. Sa sécurité, son bien-être et bien entendu celui des participants nécessitent qu'il soit maintenu au camp sous surveillance et tenu en laisse en dehors du camp.

- Tout feu généré doit être réalisé hors sol et sous une surveillance constante. Les organisateurs chargés de la logistique et les membres du comité d'organisation seront seuls en mesure d'autoriser lesdits feux. Tout feu doit être éteint totalement en l'absence d'une veille. Un moyen d'extinction approprié devra être prévu à cet effet et connu de tous.

- Ne rien jeter par terre et respecter les bâtiments présents. Nous serons particulièrement vigilants quant à la gestion des mégots de cigarettes (autant pour l'écologie que pour le risque d'incendie). Aucune dégradation ne sera tolérée. Chaque participant sera responsable de la gestion de ses déchets et de leur évacuation.

- Des sanitaires et toilettes seront à disposition 24h/24. L'organisation se réserve la possibilité de fermer l'accès aux douches si un minimum d'hygiène n'y est pas respecté.

- Il est strictement interdit d'uriner ou autre dans ou sur les bâtiments.

- Il est strictement interdit d'amener, consommer ou proposer à la consommation des substances illicites. Au-delà de toute polémique ou controverse qui n'a pas lieu d'être ici, les substances interdites par la loi française (nous sommes une association française) sont interdites lors de ce Jeu Grandeur Nature. Tout contrevenant sera immédiatement exclu de l'événement.

- Il est demandé à chacun d'être responsable quant à sa consommation d'alcool. Toute personne en état d'ébriété sera priée de retourner à son camp jusqu'à retrouver un état normal.

Ces règles et interdictions n'ont pas d'autre but que de permettre un jeu serein. Nous sommes convaincus que nous n'aurons pas besoin d'appliquer ces sanctions ;)



**animaux seulement
si tenus en laisse**



pas de feux au sol



ne rien jeter



pas de pipi sauvage



**pas de substances
illicites**

II. MATÉRIEL INDISPENSABLE

▪ Vos costumes

En rapport avec votre faction ainsi que le Background créé en lien avec votre organisateur, vous allez incarner un personnage entier. Le ou les costumes que vous porterez devront refléter la personne que vous incarnez. N'hésitez pas à vous fournir en plusieurs vêtements afin de parer à tout imprévu ainsi que pouvoir réagir à une nouvelle situation.

▪ Vos armes

Même principe que pour votre personnage. À ceci près que vous allez simuler des combats avec vos armes. Celles-ci doivent être factices et contrôlées par votre organisateur référent avant le début du jeu. Les flèches et carreaux d'arbalètes de fabrications artisanales sont interdits.

▪ Une petite lampe

Vous pourriez évoluer dans des zones sombres, de nuit, ou plus régulièrement vouloir retrouver quelque chose dans votre tente. L'utilisation d'une lampe de nuit est recommandée mais si possible intégrée en termes d'ambiance avec un aspect médiéval (éviter les lampes de poches et autres objets d'apparence moderne). Cet aspect ne s'applique bien évidemment pas en cas de besoin hors jeu et de sécurité.

▪ Un sablier

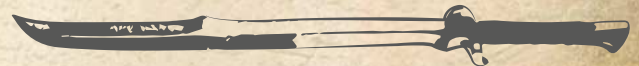
Les effets liés au temps se mesurent à l'aide d'un sablier de 3 minutes. Une montre discrète pourra également être utilisée (cachée sous les vêtements par exemple).

▪ Campement

Toutes les factions logeront à l'intérieur du fort, dans les salles de ce dernier. Les groupes de joueurs sont invités à rendre ces salles aussi "role-play" que possible. Il sera possible de mettre les matériels hors jeu au fond de ces salles.



Costume



Arme de GN



Lampe d'aspect médiéval



Sablier de 3 minutes



Tente roleplay

CHAPITRE 2

Système de jeu

I. Races jouables et langues vivantes

Au sein de l'univers des Terres d'Arran et plus particulièrement lors de cet opus, il vous est possible d'incarner un humain, un elfe ou un nain (exceptionnellement quelques autres races à voir avec les organisateurs). Différentes factions peuvent exister au sein de ces principales espèces, avec chacune ses spécificités. Reportez-vous au livret d'univers pour de plus amples informations.

Par souci de simplicité et d'égalité, tout un chacun s'exprime en langage commun sauf mention contraire. Si vous désirez (et si vous pouvez) vous exprimer dans une autre langue, faites le signe approprié avec vos doigts en même temps que vous parlez afin d'indiquer à votre entourage que s'ils ne connaissent pas votre langue, ils ne vous comprendront pas. Un important fair-play est attendu sur ce point.

II. Points et arbres de compétences

Une fois votre race sélectionnée ainsi que la faction attenante, vous indiquerez vos orientations de jeu à l'équipe organisatrice, laquelle pourra vous fournir un personnage pré-crée. Ainsi les éléments principaux de son « background » seront fournis. Bien entendu, il vous sera possible de proposer des éléments de ce background voir de le rédiger en entier. Vos organisateurs de factions discuteront de ces éléments avec vous.

Il ne vous restera ensuite plus qu'à choisir les compétences désirées. Bretteur de renom ou marchand avisé, les compétences de votre personnage seront une des façons de le différencier des autres et pourront refléter des éléments spécifiques de votre personnage.

Pour cela vous pourrez dépenser un certain nombre de points de compétences dans les arbres existants.

▷ Informations à suivre dans le livret de création de personnage.

III. Codes visuels

Pour symboliser certains effets, on utilise des bandeaux de couleurs, noués autour d'un objet ou d'un joueur :

▪ **Bleu** : l'arme ou l'objet est magique.

Noué sur un joueur, ce dernier possède un sort actif sur lui.

▪ **Vert** : l'objet ou l'arme est empoisonné.

Noué sur un joueur, celui-ci possède des traces visibles de maladie.

▪ **Violet** : la personne ou l'objet est sur un autre plan.

Il ne peut y avoir d'interaction avec ; considérez que vous ne le voyez simplement pas (sauf compétences spéciales).

▪ **Rubalise blanche et rouge** : signale un danger réel immédiat et/ou délimite l'espace de jeu. Vous ne devez jamais la franchir.

Un objet entouré de rubalise n'existe tout simplement pas.



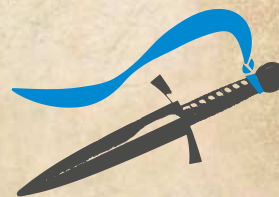
L avec le
pouce et
l'index pour
s'exprimer en
langue
Elfique



V avec le
majeur et
l'index pour
s'exprimer en
langue
Humaine



Poing fermé
sous le
menton pour
s'exprimer en
langue naine



Arme ou objet
magique



Arme ou objet
empoisonné(e)



Personne ou objet
sur un autre plan



Danger,
limite, zone
ou objet
hors-jeu

IV. Unités de temps



- **1 sablier** : durée de 3 minutes.
- **1 heure** : durée de 60 minutes, soit 20 sabliers !
- **1 demi-journée** : soit 12h à partir de l'instant où vous subissez un effet.
- **1 journée** : soit 24h à partir de l'instant où vous subissez un effet.
- **1 combat** : on entend par combat l'ensemble d'une scène de combat, pas seulement le duel auquel vous pouvez être mêlé.
Un combat commence lorsque le premier coup d'un des protagonistes est porté et s'achève lorsque plus aucun coup n'a été porté durant au moins 1 sablier.

- **1 bataille** : une bataille est un affrontement entre de nombreux personnages (le plus souvent plusieurs factions s'affrontent).
Une bataille s'arrête lorsque seuls les membres d'un des camps (ou d'une alliance) sont encore debout (ou présents). Une bataille peut aussi être stoppée par un arbitre qui considère que la bataille n'aboutit plus à rien ou met les participants en danger.

V. Combats

Chaque individu commence l'aventure avec **3 points de vie** (sauf compétence spéciale). Une fois le nombre de points de vie réduit à 0, vous tombez en **agonie**. Vous avez alors 12 minutes (soit 4 sabliers) pour être soigné. Passé ce délai, vous passez au stade de **coma**....

▪ Combat armé

Les armes à une main, les armes d'hast ainsi que les armes de lancer occasionnent **1 point de dégâts**.

Les armes à deux mains infligent **2 points de dégâts**.

Les flèches des arcs occasionnent **1 point de dégât perce-armure** et les carreaux d'arbalètes occasionnent **2 points de dégâts perce-armure**. Seule une armure de maille portée en sous couche permet d'éviter le **perce armure**.

Les armes à poudre n'existent pas dans cet univers (même si une bande-dessinée en montre).

Différence entre une arme d'hast et une arme à deux mains :

Dans le monde réel, une arme d'hast sert à augmenter l'allonge, la vitesse circonférentielle (par effet de levier circulaire et donc la force), encaisser une charge et frapper d'estoc de loin. Étant donné que nous ne pouvons permettre de charger, frapper fort ou d'estoc et de manière incontrôlée (ce qui arrive quand on fait de grands mouvements circulaires), les armes d'hast sont limitées à 1 point de dégât. Leur avantage tient à l'allonge supplémentaire qu'elles procurent.

Les armes à deux mains (haches, marteau etc) sont plus courtes, exposent ainsi davantage le porteur mais offrent l'avantage de frapper plus fort (en aucun cas de le faire réellement). Elles occasionnent ainsi 2 points de dégâts.



3 pv



0 pv = agonie



agonie + 12 minutes => coma



Arme à une main : 1 dégât
Arme de jet : 1 dégât



Arme à deux mains : 2 dégâts



Arc : 1 dégât perce-armure
Arbalète : 2 dégâts perce-armure

Puisque vous avez tous lu ces points de règles, il n'est pas nécessaire d'annoncer "2" en utilisant une arme à deux mains. Tout le monde le sait ;)

Certains personnages et certaines créatures tapent plus fort. Pour eux, l'intensité des dégâts sera annoncée.

▷ Les coups dits "mitraillettes" ne sont pas comptabilisés dans le décompte des points de vie (c'est -à -dire frapper très rapidement sans revenir en garde pour profiter du faible poids de votre arme factice). Une attaque doit être armée et portée. Chacun prendra soin de ralentir son coup au moment de l'impact pour ne pas faire mal à son adversaire.

▷ Nous vous rappelons que le fair play et l'immersion doivent rester la priorité de chacun. Si vous vous sentez lésé par une situation, nous vous invitons à contacter un orga à la fin de la scène pour trouver une solution. Ne vous inquiétez pas, nous sommes les meilleurs pour créer des deus-ex machina.

▪ Bagarre

Pourra arriver le moment où une personne ne voudra pas entendre raison, insultera la qualité de votre bière ou prononcera tout propos que vous jugerez suffisamment offensant pour qu'une seule et unique réponse soit acceptable : un bon bourre-pif !

Tout en chacun est plus ou moins capable de mettre une raclée à un adversaire et de lui faire avaler sa morgue (et peut être ses chicots). Si vous désirez en venir aux mains avec quelqu'un (ou plusieurs) annoncer entre autres mots "**bagarre !**" à haute et intelligible voix. Votre adversaire aura alors le choix entre refuser et fuir (et subir les moqueries alentours), se battre ou dégainer une arme.

Dans ce dernier cas il ne sera plus question de lui faire manger la poussière mais de défendre votre vie, un combat classique s'engagera alors.

S'il accepte de se battre (dans un environnement sûr bien entendu) chacun annoncera subtilement son "score de bagarre". Ce dernier se calcule comme suit :

1 point de base pour tout joueur + votre nombre de points de vie actuel + tout bonus conféré par une compétence. Une "arme improvisée" comme une chope en mousse, une louche en mousse ou tout objet fait pour taper en mousse mais non destiné à un usage guerrier apportera un bonus de +1.

L'annonce pourra se faire ainsi : "**je vais éclater 5 phalanges de ta main !**" représentant ainsi les "5 points" de votre score.

▷ Il est possible d'additionner le score de plusieurs participants si vous désirez tomber à plusieurs sur une seule victime.

▷ Le score le plus élevé l'emporte et nous vous laissons tout loisir de jouer la scène plus ou moins longtemps.

▷ Perdre une bagarre inflige la perte d'un point de vie, pensez à aller voir le docteur ensuite.

Déroulement d'une bagarre :
- Annoncer le mot "**bagarre**"



**Tavernière !
Ta bière sent
la pisse !
Tu vas payer
pour cet affront !
BAGARRE !**

- Attendez une réponse favorable



**Tu oses
critiquer mon
breuvage,
sac à vin ?
Je m'en vais te
crever la panse !**

- Calculez votre score :

1 + points de vie actuels
+ **1** si arme improvisée



- Annoncez subtilement
votre score

**Tu vas manger une
tarte à 3 doigts !**

**Et toi ramasser tes
5 dents par terre !**

- Jouez la bagarre

▪ Armures

Les armures permettent de renforcer votre capacité à encaisser des coups et génèrent des **Points d'Armure (PA)**. L'armure doit couvrir au minimum 50% du corps pour être comptabilisée. Elles se décomposent en six catégories :

- ▷ **Fourrures ou gambison : 1 PA**
- ▷ **Armure de cuir légère : 2 PA supplémentaires**
- ▷ **Armure de cuir épais ou clouté : 3 PA supplémentaires**
- ▷ **Cotte de maille : 4 PA supplémentaires**
- ▷ **Armure de plate : 5 PA**
- ▷ **Casque : 1 à 2 PA supplémentaire(s)**

La validité de vos PA sera à confirmer avec vos orgas de faction.

Il est possible de combiner certains éléments d'armure. Le joueur dispose alors des points d'armures cumulés de ce qu'il porte.

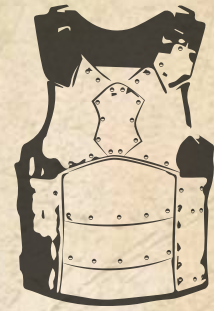
Compte tenu des règles physiques, esthétiques et de la matière établie par l'Ordre de la Forge, il n'est pas possible d'améliorer une armure en sous-couche. Celle-ci devenant inadaptée à l'armure de la couche supérieure. Un **maximum de 12 PA** est atteignable (hors magie et potions)

Durant les combats, un joueur verra sûrement ses points d'armure réduits à néant à force d'encaisser des coups. Nous vous invitons à contacter le forgeron de votre région pour les réparations ou la création d'une nouvelle armure.

Point particulier : l'armure protège vos points de vie, mais nous vous invitons à jouer l'impact des coups reçus. Cela permet à votre adversaire de bien voir que ce qu'il fait fonctionne mais que cela ne suffit pas à vous vaincre.



Fourrures ou gambison : 1 PA



Armure de cuir légère : 2 PA suppl.

Armure de cuir épais ou clouté : 3 PA suppl.



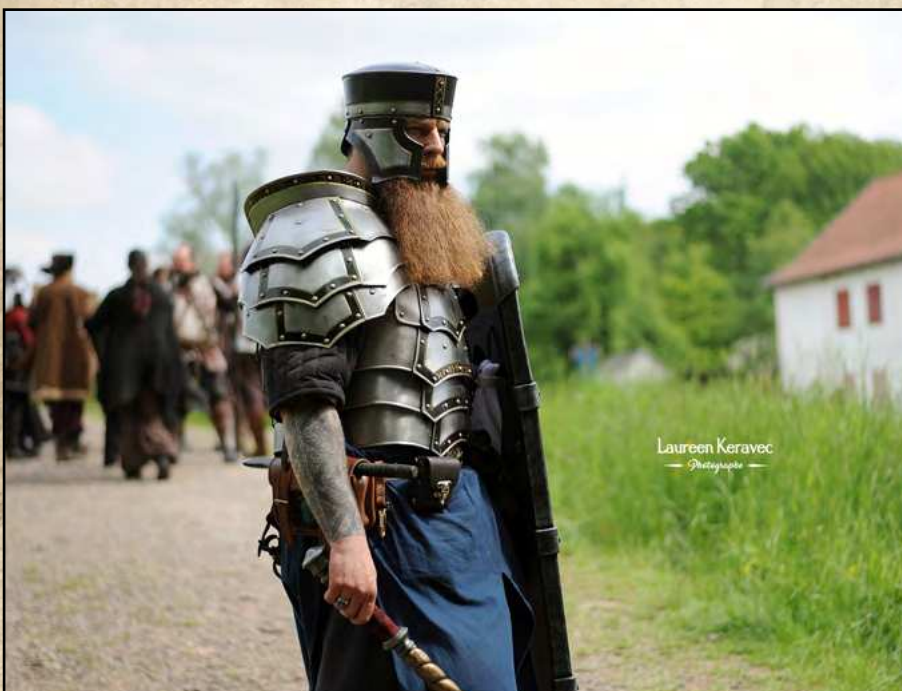
Cotte de maille : 4 PA suppl.



Armure de plate : 5 PA



Casque : 1 à 2 PA suppl.



VI. Blessures et soins

Au cours de vos aventures en Terres d'Arran, il pourra advenir que votre personnage soit la victime d'attaque par armes, maladies et poisons. Ces attaques affectent les points de vie de votre personnage et pourraient entraîner certaines conséquences incapacitantes dans le cas des poisons ou des maladies...voir sa mort.

▪ Le soin des points de vie

On entend par blessures physiques tout dégât direct causé par une arme ou une créature qu'il s'agisse d'une épée, d'une flèche, d'une dague, d'un projectile magique etc etc (retournez au Chap. 2 paragraphe V pour les détails)

Un soin est représenté par un bandage (ou tout autre acte de médecine joué par le soigneur) qui vient s'appliquer sur la localisation de la blessure. Chaque bandage soigne **1 PV** et il est nécessaire de patienter **1 sablier** après avoir été soigné pour retourner au combat, sans quoi le soin est considéré comme inefficace. Réouverture des points de sutures, mauvaise cicatrisation...

Comptez **1 sablier par bandage appliqué** et considérez que chaque blessure est indépendante des autres sauf cas spécifique. Bien que notre système de combat soit un système de points de vie délocalisé, essayez un maximum de jouer la localisation de vos blessures pour rendre vos combats et le jeu des soigneurs plus intéressants.

Un bandage utilisé n'est pas réutilisable sans passer par un lieu de soins (dispensaire, hôpital, etc). Les soigneurs pourront restaurer leur nombre total de bandages en y passant **5 sabliers** (on considère que le soigneur y refait son stock, tout en pouvant interagir normalement avec d'autres joueurs).

Une zone abritée comprenant un lit, une chaise/tabouret et quelques ustensiles médicaux permettent de symboliser ce lieu de soin.

En outre, les soins prodigués en ces lieux ne consomment aucun bandage pour les soigneurs.

Les compétences de soins de ce type sont disponibles dans l'arbre des soins.


▪ Le soin des maladies


Les Terres d'Arran sont parcourues de maladies diverses, des plus bénignes aux plus mortelles. Heureusement, il existe de nombreuses personnes qui dédient leur vie à l'étude et au combat de ces infections. Ces spécialistes se verront attribuer par l'organisation un certain nombre de **billes blanches et noires**, symbolisant respectivement leur réussite et leur échec dans le traitement d'une maladie. Chaque maladie est caractérisée par un nom, une origine ainsi que des symptômes. Ce sont sur ces symptômes, portés par leurs patients, que les médecins devront travailler.



Pour ce faire, chaque médecin devra jouer l'analyse et le traitement d'un symptôme durant **2 sabliers** (6 min). À l'issue, il tirera **une bille** au hasard de son sac. S'il s'agit d'une **bille noire**, le traitement n'a pas fonctionné. Une seconde phase de traitement (**2 sabliers**) sera nécessaire, sans tirage cette fois, afin de soigner le symptôme (nous vous laissons le loisir de décrire comment vous vous y prenez. Chacun sa méthode.) S'il s'agit d'une **bille blanche** au premier tirage, les efforts du médecin sont récompensés et le symptôme traité immédiatement.



Traitement maladie :

2  => 1 bille piochée

si  => réussite

si  => échec
2  supplémentaires
pour soigner le patient

Billes remises après pioche

Les billes sont remises dans le sac du médecin à chaque tirage.

Au bout de trois traitements d'un symptôme (sur un patient différent) réussis, le médecin aura acquis la connaissance permettant de traiter efficacement ce symptôme. Il n'aura plus besoin de tirer de bille pour le traiter sur d'autres patients (uniquement du temps de traitement). Les compétences de soins de ce type sont disponibles dans l'arbre des soins.

Note : si de nombreuses maladies sont bénignes, d'autres plus redoutables pourraient demander un traitement plus complexe...

■ Le soin des poisons

Les poisons dont vous ou vos amis êtes victimes, peuvent être identifiés, traités et, avec un peu de chance, guéris par un spécialiste. Vous pouvez être empoisonné de trois façons :

- ▷ En ingérant directement le poison (potion) ou s'il se trouve dans votre alimentation (nourriture ou boisson).
- ▷ Par contact sur un objet ou une personne.
- ▷ Via l'attaque d'une arme ou la frappe d'une créature.

Si vous deviez vous retrouver dans l'un de ces cas, vous serez averti par un petit papier discrètement remis contenant le mot "poison" ou par l'annonce "poison" de la part de votre agresseur.

La bonne nouvelle, c'est que la mort ne vient pas immédiatement et qu'il est possible de vous faire soigner. La mauvaise, c'est que vous partez pour plusieurs minutes de souffrance.

Un effet d'empoisonnement doit être joué de la manière suivante (sauf effets spécifiques précisés) :

- ▷ Au contact du poison, rien de particulier ne se passe, hormis l'éventuelle blessure subie.
- ▷ Des douleurs apparaissent au bout de **2 sabliers**, rendant un bras inutilisable. Le second bras est touché au bout de **4 sabliers** (au total). Le joueur croise alors ses bras sur son ventre, simulant la douleur.
- ▷ Au bout de **6 sabliers**, le mal ronge l'une de ses jambes, le faisant boiter.
- ▷ Au bout de **8 sabliers**, la deuxième jambe est atteinte, le mal est partout en lui.
- ▷ Au bout de **10 sabliers**, le personnage s'allonge sur le sol, courbé de douleurs, il ne lui reste plus que deux sabliers à vivre.

Attention : Le décès d'un personnage empoisonné ne rend pas soudainement le poison inactif. Ce cadavre est toujours mort et il contient toujours potentiellement, quelque part, la dose mortelle responsable de son trépas... Mais certainement qu'elle finira par ne plus être active...


Un apprenti médecin à la capacité de soigner les poisons, mais son manque de pratique et de connaissances risque fortement de laisser le patient avec de lourdes séquelles mentales et/ou physiques.


L'Immunologue, avec ses longues années de pratique, pourra concocter des petits remèdes maison à quasiment tous les poisons connus. Le soin est à valider avec un organisateur sur le moment. Il n'y a pas de recette précise, chaque immunologue à sa recette personnelle.


Quelques soit ses compétences, il faut un temps de **4 sabliers** pour soigner le patient.





Progression du poison :

2  => 1 bras inutilisable

4  => 2^e bras inutilisable
bras croisés sur le torse

6  => 1 jambe qui boite

8  => 2^e jambe inutilisable

10  => position fœtale

+ 2  => mort

VII. Torture, captivité et plaisirs charnels

Vous allez évoluer dans un univers médiéval/fantastique où certains méfaits sont malheureusement monnaie courante. Capture, torture ou pire peuvent survenir. Le meilleur également, comme une romance ou une passade à l'auberge.

Toutefois, ce genre d'événement pouvant avoir un impact émotionnel extrêmement fort, certaines règles doivent être respectées afin d'éviter tous dérapages :

- Au-delà de la capture et d'un interrogatoire, rien ne sera toléré vis-à-vis d'un joueur mineur.
- Un personnage capturé ne devra pas être réellement entravé. Pour des raisons de sécurité mais également de tranquillité émotionnelle. Un lien lache devra être pratiqué, devant permettre au joueur (et non au personnage) de s'en défaire. Le but est ici de s'amuser, non de créer une situation de pression et de stress véritable. Les geôliers devront prévenir dans les plus brefs délais un arbitre ou un organisateur de la situation de détention. Tout prisonnier doit avoir un accès à de l'eau et se trouver abrité du soleil.
- Les rapports sexuels seront simulés par la consommation réciproque d'une sucette ou d'un bonbon, les deux participants devant s'asseoir en tailleur l'un en face de l'autre. Afin d'éviter des scènes de soi-disant débauche inutile (comme si on se sautait dessus en public). Ce genre d'événement devra avoir lieu dans des lieux adéquats. Ce type de jeu est strictement interdit au mineur, consentant ou non.
- Le viol. Il est strictement interdit de jouer ou même suggérer ce genre de pratique sous peine d'exclusion immédiate de l'ensemble des personnes en lien. De près ou de loin. Aussi «réaliste» que puisse être ce genre de pratiques dans quelques univers que ce soit, cette question est malheureusement trop grave dans notre monde réel pour qu'il soit possible de s'en «amuser».
- Torture et interrogatoire. N'importe qui peut se mettre à poser des questions, plus ou moins pertinentes, et se mettre à infliger des sévices physiques (aussi appelés actes de torture) pour que la douleur fasse parler le captif. Néanmoins, n'est pas tortionnaire qui veut ! En dehors des spécialistes dument diplômés et certifiés, les efforts du quidam pour faire parler risque fort de se solder par la mort prématurée de l'interrogé !

À la création de votre fiche de personnage, deux points "faibles" vous seront donnés (ou libre à vous de les proposer). Il s'agit des parties de votre corps pour lesquelles vous parlerez forcément si on en vient à les agresser (arracher un œil, retirer les ongles des pieds à la pince etc etc). Au bourreau de les trouver pour vous faire parler à coup sûr ! Néanmoins, si l'interrogateur n'est pas un vrai bourreau (cf. compétence), chaque tentative vous fera perdre un point de vie ! Seul un spécialiste pourra infliger des souffrances sans pour autant saloper le travail et massacrer vainement l'interrogé.



Pour les scènes intimes, les participants doivent s'asseoir en tailleur et s'échanger une sucrerie.



Différents cas de torture peuvent survenir:

▪ **Un personnage en torture un autre sans compétences particulière :**

▷ Le captif perd un point de vie par acte de torture reçu. La douleur ressentie ainsi que les informations données sont laissées libres pour le captif.

▪ **Un personnage en torture un autre et touche l'un des points faibles (physique ou psychologique) du captif (volontairement ou non) :**

▷ Le captif perd un point de vie par acte de torture reçu et est obligé de répondre la vérité à son tortionnaire à chaque fois qu'il est touché sur ce point faible

▪ **Un personnage doté de la compétence "bourreau" en torture un autre :**

▷ Le captif est obligé de répondre la vérité et ne perd pas de point de vie. Perte si nouvelle question et torture avant 2 sabliers

▪ **Un personnage doté de la compétence "bourreau" en torture un autre et touche l'un des points faibles (physique ou psychologique) du captif (volontairement ou non) :**

▷ Création d'un état de faiblesse de la victime qui n'a plus à être torturée pendant 10 sabliers et répondra aux questions en disant la vérité.

Note de *gameplay* : Amis bourreaux, identifiez-vous auprès de votre captif afin qu'il sache comment réagir !

VIII. Roublardise

▪ Serrures et crochetage

Les cadenas sont la seule façon de fermer "à clé" une serrure. Qu'il s'agisse d'une porte ou d'un coffre (nous vous demandons de ne pas fermer réellement un coffre en jeu, car cela ne laisserait pas d'autre choix que de vraiment casser son mécanisme de fermeture, ce que personne ne veut). Les cadenas sont représentés par une carte portant un dessin de cadenas associé à un numéro. Le numéro représente le "niveau" du cadenas. Et donc sa complexité, en temps et en ressources, à créer ainsi qu'à ouvrir.

La capacité de créer différents niveaux de cadenas revient aux forgerons, lesquels disposent de certaines recettes pour se faire. Plusieurs forgerons pourront allier leur talent pour fabriquer ensemble des cadenas.

Créer un cadenas signifie créer de même la clé associée. Un double de cette clé pourra être créé via une recette de craft. Une pastille blanche placée sur le cadenas et de même sur la clé permettra à son créateur d'y apposer un symbole de son choix les identifiants.

On peut ouvrir un cadenas de trois manières : avec sa clé, en le forçant comme un bourrin, en le crochetant.

Temps de construction d'un cadenas : suivant niveau de recette



Temps nécessaire pour ouvrir un cadenas par la force :

niveau 1 => 1

niveau 2 => 2

niveau 3 à 5 => impossible

SCÈNE BRUYANTE ET PARLANTE



Temps nécessaire pour ouvrir un cadenas par crochetage :

niveau 1 => instantané

niveau 2 => 1

niveau 3 => 3

niveau 4 => 6

niveau 5 => 14

SCÈNE PARLANTE

▪ Pièges

Certaines personnes soucieuses de leurs affaires, ou particulièrement fourbes, pourront piéger les cadenas. Ces pièges seront à "poser", une fois fabriqués, au dos de la carte cadenas avec de la pâte à fixe et se déclencheront en cas d'ouverture de ce dernier (plus ou moins subtilement).

Un serrurier ouvrant un cadenas devra, à l'issue de son crochetage, retourner la carte cadenas et vérifier qu'il ne soit pas piégé. En cas de piège il devra appliquer et faire appliquer l'effet autour de lui.

Il n'y a que deux façons d'éviter le piège : utiliser la clé pour ouvrir proprement le mécanisme, ou faire appel à un expert en désarmement des pièges afin de vérifier si le cadenas est piégé avant de neutraliser le piège. Lui seul pourra retourner la carte cadenas avant l'ouverture. Tout piège non désamorcé se déclenche en cas de tentative de crochetage.

▪ Vol et escamotage

Vous devez posséder cette compétence afin de pouvoir faire les poches de vos victimes vivantes. Pour cela vous devrez lui accrocher trois pinces à linge sur ce que vous voulez voler (une bourse, une sacoche de ceinture, ou bien au hasard si vous la mettez sur les vêtements de la victime). Après avoir commis votre forfait, prévenez un organisateur ou un PJA afin qu'il aille vous donner le produit de votre larcin auprès de la victime. Tâchez de ne pas vous faire voir !

Les ressources laissées visibles (du genre posées sur une table) peuvent être volées par n'importe qui sans compétence particulière.

Le matériel de jeu personnel des joueurs n'est pas volable. En cas de larcins néanmoins (par exemple une bourse ou un grimoire laissé sur une table et prise), le voleur doit immédiatement remettre la bourse à un organisateur (ou PJA) et signaler où il l'a prise pour restitution.

▪ Assassinier

Pourra venir le moment où un personnage posera trop de problèmes à quelqu'un ayant le bras suffisamment long pour le faire disparaître... à tout jamais. Bien qu'il soit toujours possible d'envoyer une bande de gros bras faire passer quelqu'un de vie à trépas avec la subtilité d'un gorille écrasant une noix, certains préféreront des actions plus discrètes et... professionnelles. L'art de faire quitter le monde des vivants est pratiqué par certains à différents degrés d'efficacité. Ceux disposant de cette capacité sont généralement très discrets et monnayent leurs services au prix fort.

Un assassinat réussi permet de faire immédiatement passer la victime en état d'**agonie** pour les **6 prochaines minutes**. Impossible à stabiliser, seul un expert en soin pourra tenter de sauver l'infortunée victime s'il intervient dans le délai imparti.

Toute tentative d'assassinat doit être annoncée au préalable à un orga afin qu'il valide la tentative. Chaque tentative doit ainsi être validée avant action, afin d'éviter les soudain tueurs en séries et tentatives à répétition bien éloignées de ce qu'un professionnel ferait réellement. En effet une société civilisée et organisée ne permet pas aux tueurs en série d'agir impunément.



Commettre un vol :
poser une pince à
linge sur la "victime",
objet ou vêtement,
puis prévenir un MJ.

Matériel des joueurs
non-volable.

Ressources volables.



Commettre un
assassinat :
faire valider par un MJ
avant la tentative.

Assassinat réussi :
victime en agonie.

2  **d'agonie**
au lieu de 4

Expert en soin
nécessaire pour soigner.



XI. La mort

La mort est divisée en 3 étapes bien distinctes :

▪ **Agonie** : vous venez d'arriver à 0 PV, suite à un coup d'épée, un piège, un sort, etc. Vous avez 4 sabliers (12 minutes) pour être pris en charge par un soigneur. Lorsque vous tombez en agonie, vous pouvez encore ramper, ou prononcer quelques mots. Passé ce délai, vous passez à l'étape suivante.

▪ **Mort** : vous venez de franchir le seuil de la mort et votre âme vient de quitter votre corps. Mettez un bandeau violet, vous êtes un fantôme (sauf dans le cadre d'un assassinat, vous patientez 1 sablier avant de mettre le bandeau). Rendez vous dans les limbes pour la suite de vos aventures.

▪ **Retour en jeu** : vous jouez de malchance et vous venez de décéder à vie, vous devrez créer un autre personnage.

Il est à noter que certaines compétences peuvent vous faire passer directement à l'état d'agonie, voire de mort.



3 pv



0 pv = agonie



agonie + 12 minutes => mort



si assassinat:
agonie = 6 minutes => mort



personnage mort =
fantôme avec ruban violet

Elfes / Nains / Orcs & Gobelins / Mages, de Collectif d'auteurs
Le Monde d'Aquilon dans lequel s'inscrit l'univers des Terres
d'Arran a été conçu par Jean-Luc Istin et Nicolas Jarry
Character design des personnages Nains par Pierre-Denis Goux
© Éditions SOLEIL, 2013 - 2026

Photos par Laureen Keravec

Avec le soutien de la Région Grand
Est et du Département de la Moselle

Moselle
L'Eurodépartement

Grand Est
ALSACE CHAMPAGNE-ARDENNE LORRAINE