

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE

CHANT II : LE LAI D'AVALON

❧ LIVRET I : LES RÈGLES ❧

PRÉAMBULE

Les survivants de l'île-monde. Chant II : Le Lai D'Avalon est un GN axé sur la diplomatie dans un nid de vipère et les intrigues locales comme internationales et les règles qui vont suivre sont le reflet de la dureté de ce monde. **La mort y est définitive** et elle peut survenir assez facilement si vous êtes imprudents.

Les combats sont brefs et violents, nous préférons vous voir jouer de belles frappes, simuler la douleur et les handicaps que compter des points de vie dans votre tête.

Nous voulons avec les règles qui vont suivre que vous puissiez avoir de saines montées d'adrénaline dont vous reparlerez dans dix ans.



SOMMAIRE

I- VIE ET MORT DU PERSONNAGE	Page 2
II- ARMES ET ARMURES	Page 4
➤ Les armes	
➤ Les armures	
III- STATISTIQUES DU PERSONNAGE	Page 7
• La santé mentale et la folie	
➤ Les points de force et la bagarre	
IV- COMPÉTENCES	Page 10
➤ Compétences communes	
➤ Compétences réservées	

I- VIE ET MORT DU PERSONNAGE

Votre personnage ne dispose pas de point de vie globaux, nous utilisons pour le Lai D'Avalon un système de localisation des coups et d'états de santé.

Concrètement quand une partie de votre corps est touchée par un coup, vous en perdez l'usage.

Les localisations valables sont les deux bras, les deux jambes et le torse.

Les coups portés à la tête, à l'aîne, à la poitrine pour les femmes, les mains et les pieds ne comptent pas. Afin de rendre les combats plus esthétiques et éviter l'effet "mitraillette" au corps à corps, un coup qui ne serait pas suffisamment armé ne sera pas compté non plus (une démonstration sera faite lors du brief) :

- Si vous prenez un coup au bras par exemple, vous êtes "INFIRME" : vous devez lâcher ce que vous tenez en main et ne plus vous en servir.
- Si c'est un coup à la jambe, vous êtes "INFIRME" vous devez poser le genou au sol. Par la suite vous allez boiter, aurez du mal à vous déplacer et ne pourrez plus courir. Si vos deux jambes sont touchées, vous posez les deux genoux à terre et vous ne pourrez plus vous déplacer qu'en rampant.
- Pour le torse, c'est plus grave. Si vous prenez un coup à cet endroit, **si vous avez une armure, vous êtes "BLESSÉ"**, vous pouvez à peine vous battre, vos capacités sont diminuées, et vous ne vous déplacez qu'avec difficulté, voûté par la douleur. Le bon sens vous susurre qu'un coup en plus vous tuera certainement et qu'il vaudrait mieux fuir. **Si vous n'avez pas d'armure, vous tombez directement "À TERRE"**.

Le cheminement classique qui va de la vie à la mort définitive dans ce système est le suivant :



"BIEN PORTANT" est l'état de base des personnages. Ils sont alors en pleine possession de leurs moyens et peuvent agir, parler et se battre normalement.

Une fois donc que vous aurez été **"BLESSÉ"** au torse, si vous prenez un autre coup vous tombez **"À TERRE"**. Vous ne pouvez plus que ramper à l'aide de vos membres (s'il vous en reste en état), et hurler/geindre avec difficulté. Vous pouvez passer aussi de l'état de **"BLESSÉ"** à **"À TERRE"** si vous n'êtes pas **STABILISÉ** dans les 3 minutes.

Un coup de pistolet, d'arquebuse ou de mousquet vous met **"À TERRE"**, quelle que soit sa localisation et néglige complètement une éventuelle armure.

Si votre ennemi profite de votre faiblesse pour vous porter un coup magistral* vous perdez connaissance, vous êtes alors **"INCONSCIENT"**. Vous ne pouvez plus bouger ni communiquer et vous n'aurez aucun souvenir à votre réveil de ce qui se sera passé tant que vous étiez **"INCONSCIENT"**. A ce stade, votre ennemi s'est clairement débarrassé de vous, vous n'êtes plus une menace tandis que vous vous videz gentiment de vos tripes en silence. Il vous reste trois minutes à vivre. Il peut s'en aller s'il est pressé par le temps, et vous avez alors encore une infime chance pour que quelqu'un vous trouve et **STABILISÉ** votre état, sinon vous allez glisser vers la **"MORT"**

Votre ennemi cependant peut aussi vouloir s'assurer que vous allez bien trépasser et ne rien laisser au hasard. Dans ce cas tandis que vous êtes **"INCONSCIENT"**, il vous porte un nouveau coup magistral* et ainsi vous achève. Vous voilà **"MORT"** : votre personnage rejoint le Créateur, ou pas. En tous cas, son cadavre reste à disposition des joueurs le temps de finir la scène où il était impliqué, ou quelques minutes s'il a été assassiné dans un endroit reculé afin de laisser l'opportunité à d'autres de découvrir son corps, puis il se rend le poing levé au QG Orga. **Il n'y a aucun moyen de revenir à la vie.**



En plus donc de ce cheminement d'états, vous avez donc comme vu au-dessus l'état **"INFIRME"** pour lequel votre personnage a perdu l'usage d'un membre. Si c'est un bras, celui-ci est ballant. Si c'est une jambe, le genou doit être posé au sol.

Il y a également l'état **"MALADE"** : Le personnage est vaseux. Il tousse et/ou vomit à intervalle régulier. Il déambule voûté. Il ne peut ni courir, ni se battre. Il peut parler mais aura du mal à soutenir une conversation.

Nous y reviendrons par la suite.



***coup magistral** : Petite précision les coups à un adversaire à terre doivent être armés et grandioses, pas un petit effleurement discret à la va-comme-je-te-pousse. Ce sont des coups grandioses et violents, donc merci de les surjouer, en brandissant bien haut votre arme et en l'abattant lentement (et doucement hein, le joueur est sans défense, pas besoin de lui faire un bleu) sur votre victime. Vous pouvez même ahaner sous l'effort.



II- ARMES ET ARMURES

➤ Les armes

Nous effectuerons une vérification des armes en début de GN uniquement sur leur état (mousse intacte, pas d'âme dénudée...) et vous demandons par la suite d'appliquer régulièrement les consignes du [guide d'homologation des armes](#) de la FédéGN Belge.

Nous distinguons trois types d'armes :

- **Les armes de guerre (CHOUCHOU ROUGE / RUBAN ROUGE)**

Ce sont les armes classiques de GN comme les épées, rapières, hallebardes, piques, etc. Vous pourrez en amener sur le GN **que si cela est mentionné dans votre background** (nous pourrons ajuster avec vous le genre d'arme de votre personnage en fonction de ce que vous possédez chez vous). Vous ne pouvez manier une arme de guerre **que si vous y avez été formé**.

S'il n'en est pas fait mention, ce n'est pas la peine de vous encombrer. Dans tous les cas, ce n'est pas la peine non plus de ramener tout votre râtelier. Vous aurez votre arme et c'est tout, vous pouvez en avoir une deuxième arme hors-jeu de rechange en cas de problème technique avec la première.

Les arcs et arbalètes sont encore plus rares et surtout nous les accepterons uniquement **si vous validez [le test d'archerie de la FédéGN belge](#)** (page 8)

Chaque coup d'une de ces armes fait "une touche".

Ces armes sont volables*.

- **Les armes simples (CHOUCHOU VERT / RUBAN VERT)**

Ce sont essentiellement des armes de "métiers", comme la hachette d'un bûcheron, le marteau d'un forgeron, une faucille, ou encore un bâton de marche ou un petit couteau. Ce sont des **armes courtes avec une âme d'une longueur inférieure à 60**

centimètres, des bâtons ou des armes agricoles peu maniables (fourche, pelle, etc.). Si tout le monde n'en a pas personnellement une, elles sont suffisamment simples pour que tout le monde puisse s'en servir à l'occasion.

Chaque coup d'une de ces armes fait "une touche".
Ces armes sont volables*.

- **Les armes d'opportunités (CHOUCHOU JAUNE / RUBAN JAUNE)**

Elles sont utilisables par n'importe qui, il n'y aura pas de restriction par rapport à votre background. Il s'agit de toutes sortes d'objets communs en latex **dépourvu d'âme** (par ex : poêle, bouteille, pelle (sans âme !), jambon, tonneau, livre...)

Ces armes ne font pas de "touche" comme les armes de guerre, elles permettent juste d'ajouter 1 à votre score de force dans le cadre d'une bagarre (mais si vous prenez un objet dans chaque main, vous n'augmenterez votre score de force que de 1), et donc d'améliorer vos chances à la "baston".

Soit votre personnage dispose personnellement d'un tel objet, soit il le trouve au sein du décorum (auquel cas l'objet sera clairement identifié par le chouchou jaune)

Dans le cas d'un objet lié à un lieu (par exemple : des chopines en latex à la taverne), vous pouvez les utiliser mais pas les prendre avec vous en dehors du lieu. Pour les objets que vous amèneriez, soyez cohérents : s'il est logique que vous vous déplaçiez toujours avec votre saucisson ou votre bible, il l'est moins d'avoir votre tabouret ou votre chandelier, laissez ceux-ci dans votre camp pour pouvoir avoir l'opportunité de vous en servir en cas de bagarre proche de celui-ci.

Si vous avez un doute sur la catégorie d'une arme que vous voulez emmener, n'hésitez pas à nous demander.

- **Les armes à feu**

Les armes à feu ont été formellement interdites sur l'île d'Avalon. Sachez cependant qu'un coup de ces armes terribles vous met "À TERRE" immédiatement quelle que soit sa localisation. Seul des personnes entraînées au maniement de ces armes peuvent s'en servir. (N'apportez aucune arme à feu ni aucune munition "Nerf", si une arme à feu devait être présente sur le jeu, elle serait fournie par l'organisation, et serait une arme de type "Nerf" customisée.



- **Le Vol d'armes de guerre ou d'armes simples :**

Toutes les armes avec une âme peuvent être volées. Celles-ci seront toutes équipées par l'organisation d'un chouchou de couleur et quand vous voulez dérober une arme, **vous ne volez pas l'arme réellement, vous en retirez le chouchou**. Une arme ne peut être utilisée **que** si elle possède ce chouchou, dans le cas contraire, elle n'existe pas, vous ne la voyez pas. Dans un souci de cohérence, vous ne pouvez pas porter avec vous plus de trois chouchous d'armes, soit attachés à une arme soit glissés à votre poignet pour signifier que vous êtes en train de porter ces armes. Nous évitons ainsi l'incohérence de voir quelqu'un porter 10 chouchous et donc 10 armes sans que personne ne le remarque.

Un chouchou "vide" peut se glisser à n'importe quelle arme "vide" de la même catégorie (d'où les couleurs différentes), la rendant ainsi "réelle".

Un chouchou d'une arme simple ne peut donc servir à rendre réelle une arme de guerre.

- **L'emprunt d'armes d'opportunité :**

Tous les objets portant un chouchou/ruban jaune (attention, ne pas confondre avec le raphia orange avec une étiquette) peuvent être utilisés en tant qu'arme d'opportunité et ce par n'importe qui.

Tous sont temporairement empruntables mais aucun ne peut être pris avec vous pour être utilisé ailleurs que là où vous l'avez trouvé ou à plus de quelques mètres du joueur à qui vous l'avez momentanément subtilisé.

- **Le vol d'armes à feu :**

Si une arme à feu (de type nerf) était présente sur le jeu, elle sera fournie par l'organisation, sera volable et ne portera aucun chouchou, idem pour les munitions.



- **Les armures**

Un porteur d'armure recevant son premier coup au torse lors d'un combat ne sera pas immédiatement jeté "**À TERRE**", mais passera à l'état intermédiaire "**BLESSÉ**" (cf, chapitre I, Vie et mort du personnage).

- **Entretien et réparation :**

- Il n'y en aura tout simplement pas. Considérez à chaque fin totale de combat que votre armure est "opérationnelle" pour faire son office pour les prochains combats pour peu qu'au moins 5 minutes les séparent.



III- STATISTIQUES DU PERSONNAGE

Comme vous le savez déjà, il n'y a pas de points de vie, il n'y a pas non plus de genre de points de mana car nous ne sommes pas dans un cadre "fantasy".

Par contre vous aurez deux autres statistiques sur votre fiche : la force et la santé mentale.

➤ Les points de force et la bagarre

Ces points de forces (FOR) représentent votre force physique et servent à calculer votre réussite lors d'une "bagarre", pour interagir avec des certains objets du monde (porte à ouvrir, rocher à déplacer) ou neutraliser un individu.

Ils vont de 1 à 5. 1 est la valeur la plus faible et sera attribué à un personnage chétif, malade ou très âgé. La plupart des gens normaux ont un score de 2.

5 est un score exceptionnel réservé aux plus expérimentés et puissants des combattants de rue.

Ce score est voué à être statique et ne changera a priori pas sauf évènement exceptionnel.

• La bagarre

Parfois, certains différents ne peuvent se régler ni par la parole, ni aux cartes, mais ne méritent pas non plus qu'on déballe la quincaillerie. Dans ce cas de figure, une bonne bagarre paraît toute indiquée.

Chaque personnage dispose d'un score de force. Lorsque deux personnages décident d'en venir aux mains, ils s'annoncent à voix basse leur score et se concertent afin de chorégraphier un court combat à mains nues qui se soldera par la victoire de celui qui possède le plus haut score et un état "**À TERRE**" pour une durée de trois minutes sans séquelle supplémentaire en dehors de quelques ecchymoses et d'un orgueil malmené pour l'autre. En cas d'égalité, les deux combattants sont jetés "**À TERRE**". Passé un quart d'heure à geindre, les personnages redeviendront "**BIEN PORTANT**". Aucune intervention médicale n'est nécessaire pour retrouver son état de santé optimal (enfin rien ne vous empêche non plus de vouloir consulter si vous voulez le jouer, ce sera juste gratuit)

Il est bien évidemment possible (et recommandé) de se bagarrer à plus de deux. Dans ce cas, les scores de force s'additionnent pour chaque camp mais jettent "**À TERRE**" autant de personnages du camp opposé qu'ils excèdent de score de force.

Exemple : Anselme et Jehan prenaient tranquillement un verre dans une taverne douteuse lorsque Maxime, Thierry et Jessica leur tombent dessus pour régler aux poings une sombre histoire de tricherie aux dés. Anselme et Jehan possèdent des scores de force de 2 et 5 respectivement. Ils totalisent donc un score de 7. Maxime, Thierry et Jessica possèdent des scores de 3, 4 et 6, qu'ils additionnent pour un total de 13. Anselme et Jehan seront donc jetés

“À TERRE”. Ils pourront cependant choisir de faire subir le même sort soit à Maxime et Thierry ($3+4 = 7$), soit à Jessica ($7>6$).

Le score de force peut en outre être utilisé pour ceinturer un personnage au lieu de le jeter “À TERRE”.

Il en résulte que le personnage maintenu ainsi ne peut que rester immobilisé ou vous suivre (cela ne l'empêche pas de crier remarquez, à vous de voir...). Vous trouverez plus d'information dans la section “**Neutralisation**”.

L'usage d'une arme improvisée (tabouret, chopine, jambon, poisson, etc.) permet d'augmenter le score de force d'un point au maximum (c'est à dire qu'un tabouret dans chaque main ne permet pas d'augmenter son score de force de deux points mais d'un seul).

Dès qu'une véritable arme simple ou de guerre est sortie au cours de la bagarre, que ce soit par l'un des bagarreurs ou d'un personnage extérieur, celle-ci cesse automatiquement et ce sont les règles normales de combat qui s'appliquent alors.

- **Les interactions**

Parfois pour interagir avec certains objets, un prérequis de force sera nécessaire. Cela sera indiqué sur l'objet. Il faudra parfois vous y mettre à plusieurs ou user de méthodes non conventionnelles.

- **Neutraliser**

Vous pouvez neutraliser temporairement quelqu'un en l'agrippant. Pour cela posez une main sur son épaule et signifiez “AGRIPPER” et annoncez votre force. Si celle-ci est supérieure à celle de l'individu, vous le maintenez, et vous pouvez même le faire se déplacer lentement. Si votre force est inférieure, le joueur dégagera son épaule en annonçant son score.

Vous pouvez bien sûr agripper quelqu'un à plusieurs, cela fonctionne bien mieux, sauf à être une paire de maigrichons qui essayent d'agripper un colosse, auquel cas, mettez-vous y à plus !)

Notez qu'un personnage dont la force est pourtant supérieure à la vôtre peut faire mine d'être agrippé et vous suivre, pour mieux se libérer de vous ensuite !



• La santé mentale et la folie

Parce qu'il n'y a pas que votre corps qui peut souffrir mais aussi votre psyché. Vous démarrez avec un score de santé mentale (SM) entre 2 et 5. Au début du GN, 2 est la valeur de départ la plus faible possible. Ce score varie en fonction de votre solidité mentale en général face à la rudesse de la vie, mais prend en compte aussi les traumatismes auxquels vous avez pu être exposé tout le long de votre vie.

Si vous démarrez le jeu à **2**, vous n'êtes déjà plus quelqu'un de très stable, vous avez probablement vu et vécu des horreurs que vous n'avez jamais surmontées, ou à contrario vous avez peut-être eu la chance d'être extrêmement protégé, vous êtes d'une incroyable naïveté et serez plus sensible à la moindre horreur. Dans les deux cas, il n'en faudra pas beaucoup pour que vous deveniez dingue.

Si vous démarrez à **5**, vous êtes très solide mentalement. Votre cadre de vie est peut-être très stable et relativement épargné du pire, vous êtes aimé et entouré et cela aide beaucoup. Ou à contrario, vous baignez dans l'horreur depuis tellement longtemps qu'il en faudra beaucoup pour vous désaxer. Dans les deux cas, donc, il en faudra pas mal pour que vous deveniez dingue.

En jeu, cette santé mentale changera régulièrement. Vous ne pourrez jamais cependant dépasser votre score initial. Des annonces orales ou des messages écrits vous indiqueront "TRAUMA" lors d'un événement traumatisant, vous perdez alors un point de Santé Mentale. Votre feuille de personnage vous donnera des pistes pour jouer si nécessaire la dégradation de la santé mentale de votre personnage.

Tomber à zéro signifie que votre personnage est **définitivement fou**, sans aucune chance de revenir à la raison. Quand vous perdez votre dernier point, cessez immédiatement tout ce que vous faisiez, et partez en courant et hurlant pour venir immédiatement au QG orga. Si quelqu'un essaye de vous empêcher de fuir ou s'enquiert de votre état, répondez "les anciens, je dois voir les grands anciens !", débattrez-vous et libérez-vous. Les joueurs sauront ainsi qu'ils doivent vous laisser y aller. Vous pouvez toujours jouer la lutte pour la fuite, mais au final vous ne serez pas maîtrisable même à plusieurs, à cause de la poussée d'adrénaline vécue par votre personnage et qui lui octroie temporairement la force de s'enfuir vite. Vous pouvez cependant être assommé, ce qui vous neutralisera un court moment après lequel vous reprendrez votre fuite. Vous pouvez également, tandis que vous êtes "INCONSCIENT" être définitivement tué. Si l'accès de folie vous rend temporairement inarrêtable, vous n'êtes pas insensible aux coups pour autant.



IV- COMPÉTENCES

Les compétences sont divisées en deux grandes catégories : les **compétences communes**, utilisables par tous (joueurs et pnj) et les **compétences spécialisées**, réservées à certains personnages en fonction de leur métier ou de leur background. Nous ne décrirons pas ici en détails les compétences spécialisées, elles le seront dans des livrets destinés uniquement aux joueurs les possédant afin de vous laisser la surprise des mécaniques.

➤ **Compétences communes**

Tout le monde peut réaliser les actions suivantes :

- **Assommer**

Il suffit d'être derrière un personnage et de lui asséner un coup de pommeau d'une arme simple, de guerre ou d'une arme improvisée entre les omoplates (Évitez la tête et la nuque !). Il est également possible d'assommer de cette façon un personnage qui n'a plus les moyens de se défendre (s'il subit l'état "**À TERRE**" ou qu'il est "**INFIRME**" de tous ses membres) en suivant la même procédure.

Le personnage est "**INCONSCIENT**" pour une durée de 3mn et se réveillera en pleine possession de ses moyens s'il était "**BIEN PORTANT**" au moment de l'attaque et sans (nouvelle) séquelle si ce n'est une solide migraine et aucun souvenir de ce qui s'est passé durant son inconscience (et probablement des poches plus légères).

Notez que si vous avez vraiment pris par surprise la personne, elle sera incapable de savoir qui l'a assommé, alors que si elle avait connaissance de votre présence mais vous a bêtement tourné le dos, elle se doutera de l'identité de son assaillant à son réveil.

Cette attaque ne fonctionne pas si la cible porte un casque.

Cette sournoiserie indigne d'un gentilhomme ne peut évidemment pas se dérouler au cours d'un combat.

- **Neutraliser**

C'est un moyen d'immobiliser un individu sans lui faire perdre conscience. [Cf III. Point de force.]

Idéal si vous êtes plutôt costaud et votre victime pas.

Cette action ne peut être utilisée en combat

- **Menacer**

Tout le monde peut l'utiliser contre une personne "**NEUTRALISÉE**" par un tiers, mais il faut posséder une arme simple ou de guerre pour l'utiliser sur une personne libre de ses mouvements.

Avec n'importe quelle arme, l'attaquant menace sa victime si celle-ci n'a pas de défense ou de retraite possible (soyez fairplay), a été désarmée ou "NEUTRALISÉE". Il doit proférer une menace claire : « Si tu bouges... ».

L'attaquant ne doit pas quitter sa position de menace, sinon celle-ci est terminée. Si la victime bouge ou crie en étant sous la menace d'une arme, elle tombe dans l'inconscience sans que l'attaquant n'ait besoin de la toucher.

Cas spécial : la menace peut se faire sur soi pour faire un chantage au suicide « Si vous avancez, je me tue... ». Dans ce cas, même un non-combattant peut se tuer. Une fois le coup porté, la personne sombre dans l'inconscience. C'est alors un organisateur qui lui dira si elle s'est ratée ou si elle s'est tuée...

Cette action ne peut être utilisée en combat.

- **Attaque sournoise**

Pour réaliser une attaque sournoise, il faut passer **une lame en mousse latexée sans âme** dans le dos de la cible dans un mouvement d'aller et retour. La cible est alors directement en état de "MORT". Eh oui.

Notez que comme pour l'assommer, vous pouvez effectuer cette action que la cible soit consciente ou non de votre présence. Il suffit que son dos vous soit exposé et que vous ayez **l'arme adéquate (pas d'assassinat avec une arme qui a une âme !)** et que ni vous ni la cible ne soyez en combat. Et oui. Ça peut aller très vite.

L'assassin donne alors à sa victime sa carte d'assassinat. La victime se rend ensuite, poing levé, immédiatement au QG orga pour se faire attribuer un nouveau personnage ou rejoindre les PNJ. L'assassin devra également sans trop tarder passer lui aussi au QG orga (en restant en mode de jeu, pas de poing levé !) pour déterminer les conséquences de son acte sur sa psyché et récupérer une nouvelle carte d'assassinat.

- **Empoisonnement**

Si tout le monde n'est pas empoisonneur, tout le monde est potentiellement capable de verser un poison dans un plat ou un verre.

Les poisons seront gérés par un système de gommettes à coller sur un plat ou un verre afin que vous en connaissiez l'effet. (Voir annexe Potions et Poisons)

- **Fouille et Cambriolage**

Tout le monde est potentiellement capable de fouiller et de voler quelque chose (seulement les objets de jeu et les objets indiqués comme volables avec **un ruban de raphia orange et une étiquette numérotée**), ou pour les cartes de jeu, celles avec une **pochette verte**. Après, cela peut-être plus difficile si vous tombez sur un coffre, mais rien que la patience, le temps et la discrétion ne pourraient résoudre.

Chaque délégation possèdera un “coffre à code” qui devra être déposé de façon évidente dans leur camp, ne pas en bouger et qui devra contenir tout ce qui n’est pas porté sur vous (Ne cachez rien dans votre camp, nous voulons limiter l’effet “camp retourné”).

Ce code peut-être plus ou moins difficile (et donc plus ou moins long à forcer).

Un coffre dont la serrure aura été forcée peut cependant toujours être utilisé et fermé, cependant cela veut dire que quelqu’un en connaît le code et donc pourra y accéder cette fois en un clin d’œil, il faudra peut-être trouver un moyen de “changer” cette serrure (venir au QG).

Des coffres fermés de la même façon peuvent se trouver ailleurs que dans les camps, vous ne pourrez pas les déplacer.



➤ **Compétences réservées**

Ces compétences ne sont pas à la portée du premier péquin venu, seuls les gens formés sont à même d’en connaître tous les tenants et les aboutissants, comme les médecins, les artisans, etc. En sus des explications ci-dessous, vous aurez en jeu les différents effets qui seront indiqués par des cartes de jeu en possessions des joueurs avec ladite compétence.

- **Vol à la tire**

Capacité permettant de dépouiller le chaland. Il faudra réussir à poser 1 pince à linge portant le n° d’identification du voleur sur l’objet convoité, sans que son propriétaire ne le voit ou le sente, ni évidemment se faire voir d’un tiers. La pince se met usuellement sur le sac, la bourse ou la poche du pantalon. (Et pas sur la cape, le chapeau ou la traîne d’une robe, sauf si vous espérez qu’elles aient des poches...)

Une fois votre forfait accompli, si la cible tarde à se rendre compte qu’elle a été dépouillée, vous pouvez essayer de solliciter un orga à proximité ou un tiers pour aller discrètement lui chuchoter à l’oreille avoir été délesté.

La cible devra alors se rendre au QG Orga pour aller déposer l’ensemble de ses objets du contenant visé. Les orga choisiront alors ce qui a été dérobé. Le voleur devra passer au QG pour récupérer ses nouveaux effets personnels.

- **Médecine**

Le système de soin est géré par un système de carte à jouer. Chaque médecin dispose d’un jeu de cartes personnalisé lui permettant de déterminer la réussite (ou non) de ses actes médicaux en prenant en compte la gravité de l’acte, les conditions dans lesquelles se déroule les soins et une part de hasard.

- **Artisanat**

Le système d'artisanat est géré par un système de carte à jouer. Il est composé :

- de cartes de ressources (fer, os, alcool...) qui sont dans des pochettes vertes et qui sont volables. Vous ne pouvez pas porter plus de 10 cartes sur vous.
- de cartes de recette dans une pochette d'une couleur noire ou brune. Ces recettes ne sont pas volables, elles représentent les connaissances de l'artisan.

Parfois de telles recettes seront dans des pochettes vertes, comme pour les ressources, cela signifie qu'elles sont « réelles » et volables (elles ont par exemples été écrites dans un livre que vous pouvez subtiliser).

- **Herboristerie**

Chaque herboriste disposera d'une carte à perforer ou tamponner avec un nombre de cases limitées à 6. (Attention cette carte est volable, vide elle est inutile, mais pleine elle représente des ressources !)

Les endroits de pousse d'une plante seront définis par un poteau planté au sol (**et non déplaçable ni volable !**) sur lequel sera accroché un perforateur ou tampon encre d'une certaine forme. (**Non déplaçable ni volable !**)

Lors d'une promenade de récolte, l'herboriste qui trouve un des points de collecte pourra perforer/tamponner sa carte du nombre de cette plante, entre 1 et 6. S'il prend 6 de celle-là, sa carte est pleine il ne pourra pas ramasser d'autres plantes s'il trouve un nouveau point de récolte.

S'il n'a pas perforé ou tamponné sa carte dans son intégralité, il pourra la compléter à un autre endroit.

Une fois votre carte pleine, cela ne signifie pas que vous ne pourrez plus rien récolter. Il suffit de vous rendre au QG orga pour d'une part obtenir vos plantes, et obtenir une nouvelle carte de récolte.

- **Enchantements**

Certains personnages sur Albion disposent de curieuses capacités qui leur permettent grâce à quelques gestes et paroles d'influer sur autrui. Ils utilisent également un genre d'artefact pendu à une ficelle.

Tout individu est susceptible d'être affecté par un enchanteur au moins une fois dans sa vie, mais **pas deux fois par le même "sortilège" à moins d'être consentant.**

Quelques rares personnes sont par ailleurs complètement insensibles.

Les enchanteurs de cour usent couramment d'une pratique pour vous faire trouver le sommeil pour laquelle ils sont rémunérés. Les grands de ce monde ont parfois du mal à le trouver.

Les rumeurs sur Albion disent qu'ils peuvent aussi vous faire faire ou dire des choses.

Notez que **vous ne pouvez pas vous soustraire de l'enchanteur si votre personnage n'y a jamais été confronté (au sort ou à l'enchanteur)**. Par la suite vous serez plus méfiant et pourrez tout à fait en cas de suspicion, empêcher l'enchanteur connu ou supposé de poursuivre un sort que vous avez **déjà** expérimenté, en vous bouchant les oreilles et en fermant les yeux, ou en quittant rapidement sa présence. Soyez fair-play si vous êtes confronté à un sort différent de celui dont vous avez été victime et subissez-le. Il ne s'agit pas de s'enfuir dès que vous voyez quelqu'un agiter une manche, il y a peut-être des enchantements pour votre bien.

