



Livre de Règles

version 1.2



I. Jeu & Sécurité pour tout.te.s

Pandemia 1415 est un jeu de rôle grandeur nature (GN/LARP) d'horreur où vos personnages seront souvent mis sous pression.

Le bien-être physique et émotionnel des personnes participant à ce GN prime sur toutes les composantes du jeu. Nous demandons à toutes et tous d'agir avec bienveillance et bon sens ainsi que de connaître les outils mis à disposition en matière de sécurité émotionnelle et physique: mots de sécurité (stop jeu, vraiment vraiment, ...), zone de sécurité, ... (ces outils sont détaillés plus loin dans ce livret).

Dans cet univers, hommes et femmes sont **strictement égaux, l'homosexualité est totalement acceptée, les genres ne sont pas binaires et le viol n'existe pas**. Inutile donc d'évoquer ou de sous-entendre quoi que ce soit à ce sujet. Vous ne pouvez sous aucun prétexte menacer un personnage de viol, simuler cet acte ou avoir des propos sexistes ou homophobe. Même avec le consentement de la personne en face. **Les propos ou sous-entendus racistes ne seront également pas tolérés.**

En jeu

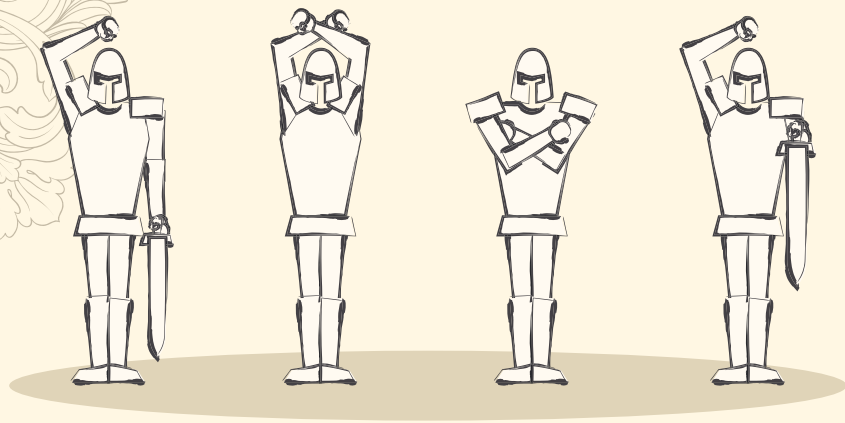
Les joueurs et joueuses sont considéré.e.s en jeu durant **toute la durée de l'évènement**, y compris pendant les repas. Bien évidemment, une personne est libre de se retirer volontairement du jeu, notamment dans la zone de sécurité, ou à tout moment lorsque le jeu devient trop intense ou heurte sa sensibilité.

De plus, une personne est évidemment considérée comme hors-jeu lorsqu'elle dort ou fait usage des commodités.

Zone de sécurité

La zone de sécurité (ou zone de paix/safe place), est un emplacement dans le fort qui sera hors jeu et vous permettra de vous déconnecter du jeu à tout moment. C'est également ici que vous pourrez dormir et y laisserez votre matériel hors jeu. Cet espace n'est pas prévu pour les discussions rôleplay et/ou stratégiques, mais pour se reposer physiquement et mentalement, merci de faire preuve de discrétion et d'y respecter les autres.

Jeu & Sécurité pour tout.te.s	3
Vision du jeu	7
Vie & Mort	8
Combat & Équipement	10
Règles & Mécaniques	13
Fortifications & Hordes	16
Craft & Ressources	19
Rappel des compétences	21



Se mettre Hors-Jeu : Mains sur la tête, bras croisés sur le torse ou arme levée tenue à l'envers.

Hors-jeu

Pour vous indiquer que vous êtes «Hors-jeu», vous pouvez mettre les mains sur votre tête ou croiser vos bras sur votre torse, et/ou lever votre arme à l'envers.

Cela revient à être écarté du jeu, ce qui implique que vous ne pouvez plus y participer et que les autres doivent vous ignorer. De fait, lorsque vous vous mettez hors jeu, les autres participant.e.s vont se comporter comme si vous étiez invisibles pour leur personnage.

Si un organisateur vient communiquer avec vous, il convient de vous mettre hors jeu.

Si vous vous sentez mal ou que, pour toute autre raison, vous voulez quitter une scène, vous pouvez vous mettre hors jeu à tout moment. **En cas de soucis, venez voir un organisateur, ils sont toujours là pour vous écouter et amenez des solutions.**

Toutes personnes dans une zone «Hors-jeu» (ex: zone de sécurité, commodités, ...) sont considérées comme hors-jeu.

Sécurité & loi

Comme dans la vie de tous les autres jours, aucune action dangereuse ou illégale devant la loi n'est autorisée. **Si vous avez un doute sur un acte, ne le faites pas** et consultez les ouvrages de lois adéquats. Un manquement à la loi n'est pas du ressort des organisateurs ou des joueurs et joueuses, mais de la police et de la justice. Nous sommes là pour jouer ensemble durant le

temps de l'événement. En ce qui concerne le jeu à proprement parler, il y a des règles de jeu qui s'appliquent, elles aussi, à tout le monde.

Respect du lieu

Nous vous demandons le plus grand respect de ce lieu historique, vous serez tenu responsable de tous les dégâts que vous occasionnez. Nous vous demandons également de lire les notices affichées concernant la sécurité des lieux. Les flammes nues, feux ouverts et autres effets pyrotechniques sont strictement interdits.

À titre informatif, le Fort l'Écluse est un site placé sous vidéo-surveillance.

Stop jeu

Si vous observez une situation dangereuse ou qui pourrait le devenir, utilisez l'annonce «**STOP JEU**». Lors de cette annonce tout le monde doit s'arrêter immédiatement, lever son arme en l'air et rester attentif à son environnement. Celui ou celle qui l'annonce pointe du doigt le problème ou précise sa nature.

Exemples

- ✦ **STOP JEU.** Je me suis fait mal.
- ✦ **STOP JEU.** *Pointe du doigt une crevasse* On continue l'action plus loin.

Vraiment vraiment

En plus du stop jeu, ou de se mettre hors-jeu, la formulation «**VRAIMENT VRAIMENT**» permet d'**annoncer que quelque chose ne va vraiment pas pour nous** et non pour notre personnage, sans pour autant qu'il y ait urgence, ou un besoin d'interrompre totalement la scène ou le jeu. En revanche, votre personnage subira tout de même les conséquences de la scène, même si cette dernière n'est pas jouée.

Exemples

- ✦ Je ne suis **vraiment vraiment** pas à l'aise avec le fait que tu me parles si proche, recules toi un peu.
- ✦ Je me suis **vraiment vraiment** fait mal au petit orteil, je m'assieds un peu mais n'appellez pas le SAMU.
- ✦ Je ne suis **vraiment vraiment** pas à l'aise avec cette scène de torture. Je vous livre tout ce que je sais comme si elle était jouée.
- ✦ Je suis **vraiment vraiment** allergique à cet aliment.

Si ta mère te voyait/t'entendait

Dans la même idée et sans interrompre totalement le jeu, si **le comportement d'un.e participant.e vous semble inapproprié ou déplacé**, sans pour autant être illégal ou dangereux, vous pouvez utiliser la formulation en l'interpelant :
« Et si ta mère te voyais ».

Exemples

- ✧ **Et si ta mère te voyais** hurler de la sorte sur ton camarade ?
- ✧ **Et si ta mère te voyais** reluquer cette personne sans vergogne ?
- ✧ **Et si ta mère t'entendais** parler de cette manière d'une autre personne ?

2. Vision du jeu

Respect

Toutes vos actions doivent respecter les autres participant.e.s, le matériel et l'environnement.

Conviction

Quand vous tentez des actions en jeu (vous battre, convaincre, prêcher, incarner un rôle de nobles ou de paysan...), les autres joueurs et joueuses ont le droit d'évaluer et d'interpréter librement les résultats de ce que vous tentez.

Cohérence

Selon la nature de votre personnage et son statut social (mercenaires, chevalier errant, moine copiste), son équipement (nu ou couvert d'armures, armé d'un gourdin ou d'une grande hache...), sa situation matérielle (touché par une dague dans une faille de l'armure, mitraillé de projectiles, attaqué dans le dos...) et psychologique (vous êtes dans le combat de votre vie ou dans une simple rixe sans grand enjeu) et surtout la conviction des gestes de vos partenaires de jeu, vous allez, en usant de bon sens, choisir vos actions et réactions.

N'oubliez jamais que c'est à travers un partenariat avec les autres joueurs et joueuses que vous tentez de tisser la trame de votre propre aventure et, par là même, que vous participez à celle des autres dans une optique d'échanges mutuels.

Dans ce contexte, **votre propre égo, l'adrénaline et l'esprit de compétition sont vos pires ennemis.**

Les règles se veulent plutôt simples et instinctives, tournées vers le jeu et le bon sens. **En cas de doute, privilégiez le jeu, la sécurité et le bien être de tou.te.s les participant.e.s.**

3. Vie & mort

Points de vie

Chaque personnage possède, de base, un total de **3 points de vie** représentant sa santé physique. La compétence force de la nature, par exemple, permet d'augmenter ce total.

À **3** points de vie ou plus, un personnage est en **pleine possession de ses moyens**.

À **2** points de vie, un personnage est légèrement blessé. Il boite, râle de douleur dans l'effort et peine à courir plus de quelques mètres. **Il va bien, mais plus dans la durée et ça se voit**.

À **1** point de vie, un personnage est chancelant, il tient debout, mais ne peut plus courir ou engager un combat. **Il ne peut plus utiliser ses compétences et peut uniquement se défendre mollement. Le personnage ne va pas bien et ça se voit**.

À **0** point de vie, le personnage est à l'agonie, il ne peut plus que se plaindre et se déplacer lentement avec de l'aide. **Le personnage oscille entre conscience et inconscience**.

La Mort

Une personne morte doit se rendre au local orga et rejoindra les PNJs. Son personnage n'aura pas de seconde chance: **la mort d'un personnage est définitive**.

Son jeu ne s'arrêtera pas pour autant, il ou elle pourra alors (entre autres) terroriser ses anciens compagnons d'arme.

Comment un personnage meurt-il ?

Les joueurs et joueuses risquent la vie de leur personnage sur les champs de bataille et la mort les fauche sans retenue. Un personnage restant **à l'agonie durant quinze minutes** succombe à ses blessures.

Un personnage **accumulant autant de points de contamination que son seuil de résistance** rejoint la horde et est considéré comme mort (voir chapitre 5).

Quand un personnage **est encerclé ou submergé par la masse**, il rejoint cette dernière et est soit dévoré, soit infecté. Il est alors considéré comme étant mort (voir chapitre 6 pour plus de précisions)

4. Combat & Équipement

Généralités

Les combats seront résolus par l'usage d'armes de GN en mousse et latex. Vous êtes responsable d'amener votre équipement, costume, armes, boucliers et armures. Toutes les armes feront l'objet d'une vérification orga lors de votre arrivée sur le terrain mais vous resterez responsable de leur utilisation.

Les armes

Lors d'une touche, **toutes les armes de corps à corps font un point de dégât** s'appliquant d'abord à l'armure, puis aux points de vie.

Les armes de trait, arcs et arbalètes **ignorent les armures** et font un dommage directement aux points de vie.

Les armures

Les armures permettent d'encaisser des coups avant d'entamer vos points de vie. Elles sont de trois types: légères, intermédiaires ou lourdes.

Un personnage ne peut comptabiliser les points d'armure que d'un seul type à la fois.

Les armures légères sont faites de tissus épais ou cuir souple.
Les armures intermédiaires sont de cuir rigide mêlé de morceaux de métal ainsi que les cottes de mailles.
Les armures lourdes sont faites de plaque de métal.

En cas de mixe des types d'armure, c'est l'armure recouvrant le plus de zone qui sera prise en compte pour définir le type global.

Une armure n'est efficace et n'octroie des points d'armure que si elle est composée d'au moins trois zones distinctes couvertes de protection. Les différentes zones sont: la tête, les bras, les jambes, le torse et le dos.

Note - Pour que les zones bras ou jambes soient considérés comme couvertes, les deux bras ou les deux jambes doivent avoir une pièce d'armure.

- ✦ Une armure **légère octroie 1 point** d'armure.
- ✦ Une armure **intermédiaire octroie 3 points** d'armure.
- ✦ Une armure **lourde octroie 5 points** d'armure.
- ✦ Si une armure couvre plus de la moitié du corps, elle ajoute +1 point d'armure.

Exemples

- ✦ Jean-Eude dit le Répurgateur d'Anglois porte une tunique en cuir souple et un calot gambisonné. Il a le dos, le torse et la tête couverte de tissu épais et de cuir souple ne couvrant pas 50 % de son corps. Il ne peut prétendre qu'à un point d'armure.
- ✦ Lisette Casserotule a enfilé sa cuirasse, agrémentée d'imposantes spallières ainsi que ses gantelets de fer articulés. Trois zones sont couvertes: bras, torse et dos sans pour autant couvrir la moitié de son corps. Elle possède donc cinq points d'armure.
- ✦ Robert le Déchu porte une cuirasse de cuir bouilli comprenant des spallières, son heaume et ses avant-bras de fer. Au moins trois zones sont couvertes: tête, torse, dos et bras d'armure de type intermédiaire. 50 % de la surface de son corps est protégée. Il gagne donc un point d'armure supplémentaire pour un total de quatre.

Les points d'armure ne se régénèrent pas entre chaque combat. Si une armure perd tous ses points, elle doit être réparée (voir chapitre 7).

Les boucliers

Les targes et les boucliers permettent de parer les coups d'armes de corps à corps ainsi que les projectiles des armes de trait.

Coups valides

Pour être valide, **un coup doit impérativement être retenu**: un coup qui fait mal ne compte pas, signalez-le à votre adversaire verbalement ou d'un pouce vers le bas.

Un coup doit également être armé pour être valide: entre chaque coup porté, la pointe de votre arme doit dépasser au moins vos épaules ou vos hanches. Les coups mitraillettes **ne comptent pas**, rien, nada, zéro, quedale.

Coups interdits

- ✦ Tout coup porté avec autre chose qu'une arme prévue pour le GN.
- ✦ Un bouclier ne doit jamais être utilisé pour donner des coups.
- ✦ Saisir, entraver une personne ou son équipement incluant ses armes et son bouclier.
- ✦ Frapper des coups d'estoc (avec la pointe).
- ✦ Frapper avec autre chose que la lame ou la tête d'une arme.
- ✦ Frapper avec un angle supérieur à 45° de haut en bas ou de bas en haut.
- ✦ Frapper la tête, les parties génitales ainsi que la poitrine chez les femmes.
- ✦ Tirer avec un angle supérieur à l'horizontale (pas de tir en cloche).

Annonces spéciales de combat

Brise

Un.e PNJ qui annonce « brise » rend inutilisable le bouclier ou l'armure (quelques soit son nombre de point restant) qu'il impacte avec son arme.

Critique

Un.e PNJ qui annonce « critique » et qui porte un coup valide à un joueur le met immédiatement à l'agonie (0 points de vie), quel que soit son nombre de points de vie et d'armure.

Ces coups spéciaux seront clairement annoncés.

D'autres annonces peuvent être prononcées de manière explicites par des PNJs.

Exemples

- ✦ **Reculé:** le personnage recule de quelques pas.
- ✦ **Désarme:** le personnage lâche ce qu'il tient en main.
- ✦ **Frayeur/Peur:** le personnage s'enfuit en courant ou se fige.

Appliquez ce que le bon sens vous dicte sur la réaction de votre personnage lorsque vous entendrez ces annonces.

5. Règles & Mécaniques

Le Rôle Play

Le rôle play consiste à incarner votre personnage et à agir, parler et prendre des décisions à sa place, comme dans une pièce de théâtre ou d'improvisation. Tant que vous êtes en jeu, vous devez jouer de manière rôle play autant que possible. Lorsqu'une règle ou une mécanique de jeu indique qu'il faut le faire de manière « Rôle Play », elle laisse la place à votre interprétation et celles des autres personnes de la scène. Voir le point « Cohérence » du chapitre 2.

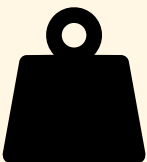
Points de résistance

Les personnages ont **cinq points** de résistance.

Des zones de jeu, la chirurgie ou des combats avec les zombies vous donnent des points de contamination. **Vos points doivent rester secret.** Si l'accumulation de ces points de contamination est égale à votre résistance, vous êtes irrémédiablement destiné à **rejoindre la horde lors de cette scène ou, au plus tard, dans la suivante.**

Tout en donnant quelques indices discrets sur votre état : toux, essoufflement, spasmes, ... **Trouvez le moment idéal pour faire de cette transformation une surprise inoubliable: lieu confiné, scène émouvante, repas ...**

Poids



Certains objets sont particulièrement lourds et imposants et ne peuvent être déplacés seuls. Un symbole de poids est présent sur certains objets. Il faut **deux personnes à trois points de vie ou plus par symbole de poids pour déplacer ce type d'objet.**

Lutte et bagarre

Il n'y a **pas de règle de combat au corps à corps non armé**.

Les luttes ou bagarres ne sont pas prévues dans le GN Pandémia 1415.

Si vous désirez régler un différend sans effusion de sang faites-le de manière rôle play entre joueurs et joueuses consentant.e.s ou au « plat de la lame » (combat à l'arme mais sans déduire les points) en un nombre de touches définies.

Entraver

Il n'y a **pas de règle d'entrave** dans le GN Pandémia 1415. Si vous désirez séquestrer ou entraver une personne faites-le de manière rôle play et simulée entre joueurs et joueuses **consentant.e.s**.

Fouille

Il n'y a pas de règles de vol à la tire dans le GN Pandémia 1415. **Il est uniquement possible de fouiller une personne inerte**. La joueuse ou le joueur indique oralement qu'il.elle fouille et simule l'action sans contact et de façon respectueuse. Cette action permet de récupérer un objet de jeu sur la personne fouillée.

Une personne fouillée ne remettra qu'un objet par inconscience. Un joueur ou une joueuse mort.e peut choisir de donner tous ses objets de jeu à la personne qui le/la fouille.

On ne peut récupérer que des objets de jeu. **Le matériel personnel, éléments de costumes ou équipement sont strictement personnel**.

Assommer, achèvement et funérailles

Il n'y a pas de règle d'**assommer** ou d'**achèvement** dans le GN Pandémia 1415. Un joueur, une joueuse ou un.e PNJ mort.e l'est définitivement après le temps d'agonie. Des funérailles ou tout acte funéraire peuvent être accomplis de manière rôle play afin de marquer la fin d'un personnage.

Langues étrangères

Lorsque votre personnage a accès à une langue étrangère, grâce à une capacité ou le fait d'être mercenaire, il pourra déchiffrer des documents dans la langue choisie.

De plus, afin de signifier que votre personnage ne parle pas en français, deux choix s'offrent à vous :

- ✦ Vous pouvez parler réellement dans la langue en question, au risque de devoir traduire si un joueur ou une joueuse joue un personnage qui connaît la langue mais ne la comprend pas réellement.
- ✦ Vous pouvez parler en français tout en indiquant la langue utilisée par votre personnage via un signe de la main constant :



Allemand
Poing fermé et
index vers le haut



Italien
Doigts réunis en
cône vers le haut



Grec
Main forme un 'U'



Anglais
Porte une tasse et
petit doigt levé

Si vous n'avez pas choisi l'une de ces langues étrangères, vous pouvez vous mettre d'accord avant le début du jeu sur le signe à adopter.

Fortifications & Hordes

Barricades

Les barricades sont érigées à des endroits précis prévus à cet effet. Elles possèdent des règles spéciales qui simulent une fortification infranchissable pour les hordes d'ennemis. Les joueurs et joueuses peuvent franchir librement la barricade tant qu'il n'y a pas d'ennemis l'assiégeant.

- ✦ Les barricades ont un nombre de points de structure dépendant des renforts et constructions les constituant (voir recette et artisanat).
- ✦ Les hordes d'ennemis **ne peuvent pas** franchir une barricade tant que cette dernière possède encore des points de structure.
- ✦ Les hordes peuvent endommager une barricade à force de temps et de nombre suffisant (voir action Crush !)

Actions des joueurs et joueuses

Différentes actions peuvent être menées lors d'assauts sur une barricade. Ces actions doivent être réalisées à plusieurs sous le contrôle d'un organisateur ou d'un.e PNJ désigné.e par les organisateurs.

- ✦ **Tirez !**
Les personnes munies d'arme de jet peuvent tirer à travers la barricade sur les hordes l'assiégeant.
- ✦ **En sortie !**
Les joueurs et joueuses franchissent la barricade pour combattre la horde assiégeante. Cette action est gérée avec un organisateur. Le combat reprend à l'écart et dans des conditions de sécurité assurée.

Attention ! les joueurs et joueuses ne peuvent pas retraverser la barricade tant que le siège n'est pas levé. Les personnages tentent la mort ou la gloire lors de cette action.

Actions des Hordes

Les actions suivantes ne peuvent être effectuées que par une horde de zombies qui assaille une barricade.

- ✦ **Crush !**
La horde, à force de temps et d'un nombre suffisant, endommage la structure en lui ôtant un de ses éléments.
- ✦ **Percée !**
La dernière défense de la barricade a cédé et la horde franchi la barricade. Cette action est semblable à l'action "en sortie", mais réalisée par la horde.

À titre indicatif

- ✦ Une horde de tailles deux fois supérieures aux points de structure d'une barricade la brise entièrement en une minute.
- ✦ Une horde de taille au moins égale aux points de structure d'une barricade brise un élément de barricade en une minute.

Hordes

Une horde est constituée de zombies partant du point de respawn et allant attaquer une barricade.

Une horde qui a commencé un assaut contre une barricade ne peut pas être rejointe par d'autres zombies.

Un zombie participant à un assaut sur une barricade qui tombe au combat attend la fin de l'assaut pour retourner au point de respawn.

Zombies errants

Les zombies errants se baladent dans le fort sans but et attaquent ou prennent par surprise les gens qu'ils croisent. Les zombies errants tombant au combat peuvent retourner librement au point de respawn.

Les zombies errants peuvent rejoindre une horde avant qu'elle n'ait commencé un assaut sur une barricade, mais pas après. À ce moment, ils suivent les règles des hordes.

Point de respawn

Les zombies ont un ou plusieurs point(s) de respawn, ce sont des lieux qu'ils doivent regagner avant de repartir hanter le fort et assaillir les personnages. Ce ou ces points de respawn seront déplacés par les hordes en fonction de leurs victoires et défaites.

Règles spéciales des Zombies

✦ Contamination

Les personnages ont un seuil de contamination de cinq points, une fois ce seuil atteint, les joueurs et joueuses rejoindront la horde au plus tard dans la prochaine scène. Les joueurs et joueuses se verront remettre des points de contaminations en restant trop longtemps dans certaines zones de jeu, lors de blessures occasionnées par des zombies (voir chirurgie) et lors de la fouille ou contact avec des dépouilles.

✦ Submergé par la horde

Un personnage seul, encerclé, sans espace pour fuir par au moins quatre membres de la horde est considéré comme submergé par la horde. Il se fait dévorer ou se transforme en zombie. Dans les deux cas, le joueur ou la joueuse est considéré comme mort.e.

Tous différents

À titre informatif, durant le jeu les zombies auront des attributs, résistances, des capacités et ou attitudes différentes. Ces règles spécifiques seront expliquée uniquement aux membres de la horde, au début du jeu, ou lorsqu'un joueur ou une joueuse la rejoint.

Note Importante

Qu'il ou elle soit PNJ, PJ mort.e au combat ou contaminé.e, un.e zombie n'est pas là pour massacrer les personnages restant à tour de bras mais pour donner du jeu intéressant et horrifique ainsi que pour aider les orgas à créer des scènes mémorables.

7. Craft & Ressources

Ressources

Les différentes ressources disponibles dans le jeu Pandemia 1415 sont **représentées par des cartes**, il en existe de cinq types :

- ✦ Savoir
- ✦ Alchimique
- ✦ Brute
- ✦ Raffinée
- ✦ Mécaniques

Le savoir sont des recettes d'objets. Elles sont à usage unique si l'artisan les réalise seul, à usage double si n'importe quel joueur ou joueuse l'aide à réaliser la recette.

Les ingrédients alchimiques sont des composants rares entrant principalement dans la composition des potions et élixires.

Les ressources brutes, grosses et massives (blocs de pierre, troncs d'arbres ou un simple tas de terre) sont des éléments de base pour la construction de barricade ou d'armure.

Les ressources raffinées sont des restes d'objets manufacturés, issus d'une armure fendue, de pointes de flèches brisées ou des restes d'une porte d'armoire. Les ressources raffinées sont inutiles en soit mais souvent un ajout nécessaire aux recettes d'objets efficaces.

Les ressources mécaniques viennent compléter des fabrications mobiles et compliquées.

Les ressources sont disponibles **en quantités limitées** et majoritairement trouvables dans les salles et couloirs du fort. Elles sont toutes symbolisées par des cartes de ressources et sont parfois attachées à des objets à transporter jusqu'à la forge ou le dispensaire pour pouvoir les utiliser.

Toutes les ressources et les fabrications d'objets se font dans sous la supervision et/ou validation d'un.e PNJ ou organisateur.

Craft/Fabrtication

Toutes les recettes demandent l'utilisation d'une compétence de création : artisanat, alchimie ou barricade selon la recette.

Les crafts dépendant de la compétence **artisanat** se déroulent à la **forge**. Ceux dépendant de la compétence **alchimie** se déroulent au **dispensaire**. Un système de tressage de fils symbolise le temps de réalisation des objets.

La fabrication des **barricades** se déroule sur **les emplacements de barricades**. Une fois les ressources assemblées et échangées contre un élément de barricade, les joueurs et joueuses doivent réaliser, sur place, une tour en Kapla d'une hauteur dépendant de l'élément posé.

Recyclage

Les armures inutilisables ou brisées, les boucliers brisés et les flèches utilisées peuvent êtres recyclées et échangées à la forge contre des ressources raffinées.

Il faut **reforger** les armures et boucliers et **refabriquer** des flèches pour pouvoir les utiliser à nouveau.

8. Rappel des compétences



Alchimie

Permits de commencer le jeu avec trois recettes d'alchimie et de pouvoir utiliser d'autres recettes s'il en trouve.

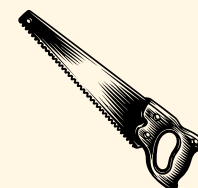
Les recettes d'alchimie permettent de réaliser la fabrication décrite sur la recette. La recette est consommée si l'alchimiste opère seul. S'il s'assure de l'aide d'un autre joueur ou joueuse, la recette peut être utilisée une seconde fois avant d'être consommée. Les recettes permettront, par exemple, de créer des baumes utilisables par les chirurgien.ne.s.



Artisanat

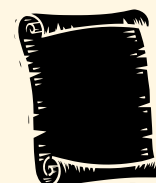
Permits de commencer le jeu avec trois recettes d'artisanat et de pouvoir utiliser d'autres recettes s'il en trouve.

Les recettes d'artisanats permettent de réaliser la fabrication décrite sur la recette. La recette est consommée si l'artisan opère seul. S'il s'assure de l'aide d'un autre joueur ou joueuse, la recette peut être utilisée une seconde fois avant d'être consommée. Les recettes permettront par exemple de réparer des armures et boucliers, ou de créer des munitions.



Chirurgie

Une fois après chaque repas, le joueur peut utiliser sa compétence de chirurgie pour remonter tous les points de vie d'un blessé. Cette scène de roleplay doit durer au moins une minute par point de vie restauré. Selon l'origine des blessures reçues et le peu de matériel à disposition, le chirurgien peut distribuer un point de contamination au blessé.



Langue étrangère

Permet de connaître une langue étrangère au choix parmi : allemand, anglais, italien ou grec. D'autres peuvent être choisies (espagnole, néerlandais, etc) mais ne serviront qu'à communiquer sans que d'autres personnes comprennent. **Vous avez cette compétence de base si vous êtes mercenaires.2]**



Construction de barricades

Permet de construire, réparer ou renforcer des barricades et structures défensives en jeu ainsi que de commencer le jeu avec trois plans de fortifications.



Discours galvanisants

Permet de prononcer un discours roleplay afin de motiver ses alliés, **après chaque repas**.
Confère force de la nature ou résistance à la contamination à cinq personnages maximum qui écoutent et participent au discours pour la prochaine scène.



Force de la nature

Permet de posséder deux points de vie supplémentaires, soit cinq au lieu de trois.



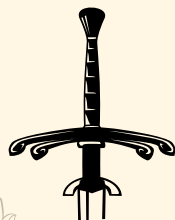
Maniement de la dague

Permet d'utiliser et de posséder une dague.
Vous avez cette compétence de base.



Maniement d'une arme à une main

Permet d'utiliser et de posséder une arme à une main de **110cm** au maximum



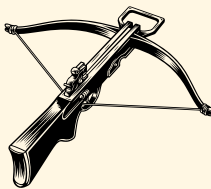
Maniement d'une arme à deux mains

Permet d'utiliser et de posséder une arme à deux mains de **140cm** au maximum



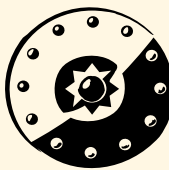
Maniement d'une arme d'hast

Permet d'utiliser et de posséder une arme d'hast de **180cm** au maximum



Maniement d'une arme à distance

Permet d'utiliser et de posséder un arc ou une arbalète



Maniement d'une targe

Permet d'utiliser et de posséder un petit bouclier de type targe ou bocle de 40cm de diamètre maximum. **Vous avez cette compétence de base.**



Maniement d'un bouclier

Permet d'utiliser et de posséder un bouclier, rondache ou écu d'une taille maximum de 60cm de diagonale.



Port d'armure légère

Permet de porter et de posséder une armure légère.
Si vous en portez trois éléments, l'armure légère confère un point d'armure. Si elle couvre plus de 50% du corps, elle en confère deux. **Vous avez cette compétence de base.**



Port d'armure intermédiaire

Permet de porter et de posséder une armure intermédiaire.
Si vous en portez trois éléments, l'armure intermédiaire confère trois points d'armure. Si elle couvre plus de 50% du corps, elle en confère quatre.



Port d'armure lourde

Permet de porter et de posséder une armure lourde en métal ou en maille. Si vous en portez trois éléments, l'armure lourde confère cinq points d'armure. Si elle couvre plus de 50% du corps, elle en confère six



Premiers soins

Permet, une fois par demi-journée, de rendre un Point de Vie à un personnage blessé après un soin roleplay. **Vous avez cette compétence de base.**



Résistance à la contamination

Permet de posséder deux points de résistance à la contamination supplémentaires. Soit sept au lieu de cinq.



Pandemia 1415
aplune.org

