

LES CHANGEMENTS DEPUIS LE LH6 SONT NOTÉS PAR CETTE ICÔNE

LH
7

PERSONNAGE

Toutes les règles pour créer et faire évoluer votre personnage. Tout ce que vous devez savoir pour interagir dans l'univers des Légendes d'Hyborée.

DOMAINE

Toutes les règles pour gérer et administrer vos terres, partir à la conquête de nouveaux fiefs, commercer et faire prospérer votre peuple.

DE OMNIBUS HYBOREANUM

L É G E N D E S
D'HYBORÉE

UN GRANDEUR NATURE MEDIEVAL FANTASTIQUE

SOMMAIRE

I DE CE QUE CHACUN DOIT SAVOIR (Page 3)

- 4 ↘ Le Fair-play
- 5 ↘ La Sécurité
- 5 ↘ Les annonces de sécurité
- 5 ↘ Le Bandeau blanc
- 6 ↘ En Jeu ou Hors Jeu ?
- 6 ↘ Le Système "Par XXX !"
- 7 ↘ Combien de temps ça dure ?
- 8 ↘ Santé et Combats
- 8 ↘ Mourir
- 9 ↘ Le combat
- 9 ↘ En combat ou en dehors d'un combat ?
- 10 ↘ L'Armure
- 10 ↘ L'Héroïsme
- 11 ↘ Effets des attaques héroïques
- 12 ↘ Annonces et Mots-clés

II DE LA CRÉATION, DE LA PROGRESSION ET DE LA MORT (Page 13)

- 14 ↘ Les classes de personnages
- 14 ↘ Acheter des compétences
- 14 ↘ Le cout des compétences
- 15 ↘ L'Expérience
- 15 ↘ L'expérience de départ
- 15 ↘ Améliorer son personnages
- 15 ↘ Acquérir de l'expérience
- 16 ↘ Les Langues
- 16 ↘ Les 5 couleurs des langues communes
- 17 ↘ La Foi
- 17 ↘ La Renommée
- 18 ↘ Changer de personnage, personnage secondaire

III DE CE QUE CHACUN PEUT FAIRE OU SUBIR (Page 19)

- 20 ↘ Ce que tout le monde peut faire
- 20 ↘ Changer de main ?
- 21 ↘ De la nature des objets
- 22 ↘ La valeur des biens et services
- 22 ↘ La Fouille
- 22 ↘ L'Entrave
- 22 ↘ Les Arts occultes
- 23 ↘ La Surprise
- 23 ↘ La Menace
- 23 ↘ Le Pugilat
- 24 ↘ Les Relations charnelles
- 24 ↘ Le Vol
- 25 ↘ Les Serrures
- 25 ↘ Les Pièges
- 25 ↘ Les Murs et Passages
- 26 ↘ Les Ingrédients et les Potions
- 27 ↘ Les Ressources

IV DE LA DIRECTION DE SON DOMAINE (Page 28)

- 29 ↘ Les Titres du Domaine
- 29 ↘ Le Pouvoir des Titres
- 30 ↘ Les fiefs
- 31 ↘ Les Constructions
- 33 ↘ La Magna-Charta
- 33 ↘ Définitions et Exemples
- 33 ↘ Passer un Ordre
- 33 ↘ Initiative des Ordres
- 33 ↘ Ordre de caravane
- 36 ↘ Ordre de conquête
- 36 ↘ Ordre de construction ou de destruction
- 36 ↘ Ordre d'intrigue
- 37 ↘ Ordre de navigation
- 39 ↘ Ordre de raid
- 39 ↘ Ordre de recrutement d'un agent
- 39 ↘ Ordre de soutiens
- 39 ↘ La résolution des ordres
- 40 ↘ L'Arène : Un autre espace temps
- 41 ↘ Déroulement d'un combat d'arène
- 41 ↘ Ad Honorem ou Ad Numerus ?
- 41 ↘ Combien de combattants dans l'arène

V DE L'ACTION ENTRE LES GN (Page 42)

- ↘ Les Inters

VI CARTE (Page 43)



"LES RÈGLES DU JEU SONT LÀ POUR SIMULER CE QUE L'ON NE PEUT FAIRE VRAIMENT ET POUR APPORTER DU JEU. NOUS ESPÉRONS QUE CES RÈGLES PARVIENDRONT À CE DOUBLE OBJECTIF !"

MARC, PRÉSIDENT DE L'ASSOCIATION EVE ONIRIS



DE CE QUE CHACUN DOIT SAVOIR

❖

Toi qui n'aime pas les règles à rallonge et décortiquer quarante-deux pages avant de pouvoir enfiler ton costume, ce chapitre est pour toi.

Les points les plus importants sont ici, dans ces premières pages. Ce jeu est, à l'instar du monde dont il est inspiré, un jeu à mystère. C'est-à-dire que des pans entiers des mécanismes qui le sous-tendent ne sont pas disponibles publiquement. En effet, de la même manière qu'un barbare cimmérien n'est pas censé connaître les tenants et aboutissants exacts de la sorcellerie, un prêtre ne connaît pas les subtilités de l'artisanat ou de l'alchimie...

LE FAIR-PLAY

Avant d'aller plus avant dans la description des mécanismes de jeu, nous rappelons que les règles servent à conserver un climat d'équité dans les interactions entre les joueurs et permettre au monde de rester cohérent. Elles ne sont pas là pour nuire à l'ambiance ou au jeu en général. Entre joueurs consentants il est tout à fait possible de privilégier le roleplay au système. Attention, à part celles présentes dans ce livre et le premier niveau de chaque compétence, toutes les autres sont secrètes et ne doivent pas être dévoilées explicitement à d'autres joueurs. Elles représentent vos capacités et vos connaissances, vous gâchez la surprise et une partie du jeu en le faisant.

Enfreindre les règles du jeu peut, selon la gravité, conduire jusqu'à l'exclusion du jeu du responsable si une tricherie volontaire est avérée. Des personnes ainsi exclues peuvent même se voir radiées et se voir refuser l'accès à de futures manifestations.

Il n'est jamais agréable d'accepter les conséquences d'un effet négatif comme un vol ou la mort, mais sans respect des règles, plus de jeu possible ni de risque, alors soyez bon perdant aussi et valorisez cela comme du jeu potentiel !

Dans le cas d'un litige entre joueurs, nous conseillons aux protagonistes d'interpréter tout d'abord les règles de la manière qui les arrange le moins. Il n'y a pas vraiment de victoire en grandeur nature, et certaines positions d'échec (dans le jeu) sont en fait de très grandes opportunités de roleplay et d'interactions.

Si aucune conciliation n'est possible, l'intervention d'un arbitre est envisageable mais l'invocation de telles entités sans raison valable peut provoquer bien des malédictions sur un aventurier trop léger dans ses demandes.



Certaines personnes (PJ ou Orga) porteront sur le bras un brassard de cuir au logo d'Eveoniris.

Il indique qu'ils ont réussi le test d'arbitre pour cet opus.

N'hésitez pas à leur demander conseil en cas de litige ou d'incompréhension.

Les arbitres sont habilités à demander le nom et le numéro du personnage à un joueur ou demander une précision à un scénariste pour remonter tout cas qu'ils jugent litigieux en jeu à l'organisation.

Refuser de donner son numéro de personnage à un arbitre est passible de sanction.

Le monde de l'Hyboree est un monde sombre, violent et mortel, attendez vous à un jeu potentiellement dur. Une limite à été fixée concernant Les références au viol et aux agressions sexuelles qui sont proscrites sur les GN "Les Légendes d'Hyborée", et ses inters.

Cette interdiction concerne les backgrounds, l'évocation, la menace ou la simulation du viol et des agressions sexuelles en jeu, mais aussi l'utilisation des compétences, sorts ou autres pour modifier le consentement sexuel d'un autre personnage.

Enfin, interpréter un rôle ne donne pas tous les droits, si vous pensez que votre roleplay met un joueur (pas un personnage) mal à l'aise, édulcorez-le pour ne pas accentuer la gêne.



LA SÉCURITÉ

C'est à l'association de mettre en œuvre les mesures de sécurité préalables à tout événement de cette ampleur (bandes de sécurité, secouristes, etc). Cependant, en tant que joueur, vous avez votre part de responsabilité afin que personne ne soit blessé lors de ce jeu. Il va sans dire qu'aucune règle de Grandeur Nature ne prévaut sur la loi française et que celle-ci reste en vigueur pendant toute la durée de l'événement (et après aussi à moins d'un gros chamboulement). Une infraction à ces règles peut aboutir à des sanctions allant jusqu'à la radiation d'un joueur ou d'un groupe :

- Lors d'un combat, les coups à la tête, aux parties génitales ou dans la poitrine des femmes sont interdits, de même que les coups d'estoc.
- Il est défendu de se battre avec violence, l'arme la plus inoffensive peut devenir dangereuse si un joueur ne contrôle pas ses coups. Ces derniers doivent être armés, certes, mais sans force.
- Lors du briefing général, certaines zones seront déclarées Zone Avec Prudence. Qu'elles soient trop dangereuses par nature pour y abriter l'excitation d'une bataille ou que des éléments fragiles tels que des échoppes d'artisans ou des tavernes y soient installées, l'organisation considère que les combats doivent y être évités et transposés dans un lieu



proche moins problématique dans le fair-play le plus pur. Un panneau explicite y sera apposé. Les Zones Avec Prudence ne doivent pas être utilisées pour se soustraire à une agression. On n'y entre que s'il n'y a pas de danger imminent et donc en aucun cas pour s'y réfugier. Mais du coup, on peut aller manger ou boire en jeu sans risquer d'embuscade une fois la barrière passée.

- Les zones Hors Jeu sont soit prohibées (rubalise aux croisements de chemin), soit marquées d'une sortie de jeu impliquant un départ définitif du personnage (avec la nécessité de remplir le formulaire attendant), soit marquées d'une sortie de jeu provisoire, qui permettra de se rendre par exemple aux arènes, à la tente d'ordres, dans les campements Hors Jeu, aux douches, PC Joueur, Safe zone, Croix rouge, etc.

- Il est possible à des organisateurs ou PNJs dûment mandatés de vous amener sur des endroits situés en zone Hors Jeu pour vous y faire vivre des aventures particulières (ces exceptions vous seront explicitement présentées). De la même façon, ces lieux ne peuvent en aucun cas servir de refuge.



- Pour la sécurité des enfants, certaines zones leur seront également interdites. Un panneau explicite sera également apposé à ces zones. Si vous n'en avez pas apporté vous pourrez réclamer un de ces panneaux au PC Joueurs si vous désirez interdire votre propre campement aux enfants.
- Une personne avec ce logo doit être considérée comme une personne sensible de part son âge, ou son état (femme enceinte par exemple). Il vous est demandé d'adapter vos interactions en conséquence (combat notamment)



- De par la nature du site, toute production de flammes vives (bougies, feux, bûchers, artifice, etc) est soumise à autorisation de l'association.

LES ANNONCES DE SÉCURITÉ

Ces annonces ont pour but la sécurité du joueur. Elles se prononcent avec le poing tendu vers le ciel.

"Danger !" : Cette annonce indique qu'un danger réel menace les joueurs. Le jeu s'arrête donc jusqu'à ce que le danger soit écarté. N'importe quel joueur peut lancer cette annonce, si elle est justifiée.

"Freeze !" : Cette annonce indique que le jeu et les joueurs doivent rester immobiles et fermer les yeux pour des raisons scénaristiques. Le jeu s'arrête donc jusqu'à ce que le l'annonce "Reprise !" soit faite.

"Gêne !" : Cette annonce indique que la situation n'est pas supportable par votre interlocuteur. La situation gênante (connotations sexuelles, agressives, etc) doit donc être édulcorée après un passage Hors Jeu le temps de clarifier les choses. N'importe quel joueur peut lancer cette annonce, s'il en ressent le besoin. Il va de soi que cela n'empêchera pas le personnage de subir les désagréments prévus s'ils sont en accord avec les règles.

"Reprise !" : Cette annonce indique que le jeu reprend son cours.

"Vraiment vraiment" : Il vous permet de faire comprendre à votre interlocuteur que le problème évoqué est Hors Jeu et doit être pris en compte tout en restant assez discret pour ne pas couper une scène. Exemple : "Je suis "vraiment vraiment" mal à l'aise avec cette situation". Il vous permet aussi de tester une personne pour savoir si vous pouvez aller loin dans votre roleplay : Vais-je "vraiment vraiment" tenter d'obtenir des informations ?, ce à quoi une future victime pourrait répondre : Je ne dirai rien !, et se prêter à un roleplay poussé ou bien ; Je suis "vraiment vraiment" impressionnable qui fera comprendre à l'autre qu'il vaut mieux ne pas aller trop loin dans son jeu d'acteur ou ses descriptifs.

LE BANDEAU BLANC

Un personnage portant un bandeau blanc autour de la tête n'est pas vraiment là. Il ne doit pas interagir avec vous ni vous ne devez interagir avec lui.

Inutile donc de lever le poing en plus (signe utilisé pour les annonces de sécurité et pour la gestion du vol).

L'utilisation du bandeau blanc est soumise à compétences ou à de très rares cas organisationnels comme se rendre en arène et en revenir sans faire de détour si vous y combattez.

En dehors de cela, il ne doit pas servir à se déplacer tranquillement pour aller se coucher par exemple le personnage devant rester en jeu jusqu'aux limites du terrain.

EN JEU OU HORS JEU?

L'intérêt des Légendes d'Hyborée est de proposer un jeu le plus immersif possible. Dans ce but, tout ce qui se trouve et se passe dans l'enceinte de l'aire de jeu est considéré comme faisant partie du jeu. Les tentes En Jeu et leur contenu sont En Jeu pendant toute la durée de la manifestation, y compris la nuit, tout comme votre personnage.

Vous pouvez avoir une tente complète, voire une partie de tente, qui devra être clairement séparée par un paravent ou une tenture pour y mettre votre matériel Hors Jeu ou vous changer. Un élément de mobilier comme un coffre dans une tente en jeu peut servir pour le stockage du matériel Hors Jeu. Dans tous les cas, il devra être explicitement signalé par un panneau apposé à son entrée ou sur la partie Hors Jeu du début jusqu'à la fin du gn et ne pourra changer d'usage.

Si vous ne souhaitez pas dormir en jeu, deux solutions s'offrent à vous :

- Une zone Hors Jeu existe sur le site, toutes les affaires qui peuvent changer de main (Voir règles De la nature des objets) doivent être laissées sur le jeu. Organiser une escorte pour vous accompagner jusqu'à la limite de l'aire de jeu pour y prendre vos affaires et revenir vous y chercher le lendemain matin donne du jeu et permet de respecter ceux qui chercheraient à avoir des interactions avec vous ou qui font l'effort de dormir en jeu. Vous ne pouvez pas revenir en vous mettant hors jeu le matin pour aller récupérer vos affaires. A partir du moment où vous rentrez dans la zone En Jeu, vous êtes En Jeu.
- Une tente complète peut être mise Hors Jeu avant le début du GN et intégrée à votre campement. Elle doit être clairement indiquée comme telle devant toutes ses ouvertures avec un panneau visible de nuit au sol au niveau de la fermeture et ne pourra changer de statut au cours du jeu. Vous pourrez dormir Hors Jeu à l'intérieur, mais la encore, à aucun moment, aucune affaire qui puisse changer de main ne doit s'y trouver.

LE SYSTÈME “PAR XXX !”



Comment jouer à un jeu dont on ne connaît pas toutes les règles ? C'est justement là le défi de celles-ci. La clef de voûte est le système “Par XXX !”.

Quand un personnage prononce “Par XXX !” suivi d'un mot-clef ou d'une instruction, il se produit un effet de jeu auquel tout le monde se soumet.

À l'inverse, si vous entendez en réponse à un “Par XXX !” un rire narquois (appelé plus loin, un “Haha !”) c'est que le rieur vient de résister, d'une façon ou d'une autre à l'injonction que l'on vient de lui imposer.

Voici une liste exhaustive des XXX que vous pourriez rencontrer :

- **L'Alchimie**
- **Mon Arme** : Initie le combat si ce n'était pas le cas
- **Mon Aura** : Uniquement hors combat (remplace Art, Charisme, Noblesse)
- **Nom d'une divinité** : Effet liée à une divinité/prière.
- **La Magie**
- **Le Poison**
- **Mon Talent** : Une compétence, une capacité innée...



COMBIEN DE TEMPS ÇA DURE ?

Certains effets durent dans le temps. D'autres sont instantanés.

Si aucune durée n'est spécifiée, la durée d'une annonce est de 100 secondes ou jusqu'à ce que la victime reçoive des dégâts.

Ainsi, même si vous ne connaissez rien à l'herboristerie, lorsque quelqu'un vous dit "Par le Poison : Aveuglé !" après qu'il vous ait lancé un mystérieux pollen au visage, vous savez que vous ne voyez plus rien pendant 100 secondes (et vous ne vous y connaissez pas vraiment mieux en herboristerie). La connaissance des annonces existantes permet de couvrir la totalité des effets de jeu sans pour autant nécessiter de connaître les secrets de ce qui les a produits.

Vous constaterez que sont couvertes dans ce recueil les notions les plus énigmatiques et les plus secrètes du monde hyboréen : Alchimie, Magie, Guérison, etc. Elles le seront toujours du point de vue d'un non-pratiquant. Si votre personnage possède une compétence qui donne lieu à des connaissances plus approfondies, vous vous verrez octroyer un document spécial contenant ces informations via le LarpManager.

Certains effets sont exprimés en Période : une Période dure jusqu'au coucher du soleil ou jusqu'au lever du soleil selon lequel des deux événements intervient le premier.

On ne peut pas cumuler le même effet positif, quelque soit son origine.

Exemple : On ne peut pas gagner 1 point d'héroïsme par un sort et un autre par une prière en même temps, ou 2 points d'héroïsme avec deux potions qui en donne 1, ou 3 points de pugilat avec deux potions et une prière.

7



SANTÉ ET COMBATS

Chaque personnage dispose de 4 niveaux de santé. Chaque coup qu'il reçoit d'une arme lui fait passer d'un niveau de santé au suivant.

Toutes les armes ne font perdre qu'un niveau de santé !

Il est donc inutile de crier des "Un !" à chaque impact comme dans beaucoup d'autres systèmes. Si vous entendez quelqu'un crier un "Deux !", invitez le à relire ce chapitre : ce type d'annonces chiffrées n'existe pas, même pour les PNJ.

En pleine santé : Le personnage agit et combat sans contrainte.

Blessé : Plaies et coups font souffrir le personnage qui ne peut plus courir.

Faible : Le personnage est vraiment mal en point. Il ne peut plus engager un nouveau combat avant d'être soigné. Il peut toutefois tâcher de survivre à un combat dans lequel il serait engagé. Il ne peut plus se concentrer suffisamment pour utiliser des sortilèges ou officier une prière.

Agonisant : Le personnage sombre dans l'inconscience. Il doit s'allonger et fermer les yeux. Évidemment, il peut se déplacer de quelques mètres pour se mettre à l'abri des mouvements d'un éventuel combat en cours. Passé 100 secondes, si personne ne s'est intéressé à lui, le personnage agonisant est autorisé à ramper ou à se déplacer lentement, mimant une douleur et une faiblesse intense. Il est incapable de parler ou d'utiliser aucune de ses compétences dans cet état jusqu'à ce qu'il reçoive les soins idoines.

Passer à l'état "Agonisant" fait également oublier les dix minutes précédentes.

Chaque personnage possède un bandeau rougeâtre (involable) qui placé ostensiblement sur vous indique que vous avez été soigné de tout ou partie de vos niveaux de santé perdu en fonction de qui vous l'a apposé et que vous êtes en convalescence pendant une certaine durée (le plus souvent 1 heure).

Une fois ce délai atteint, vous pourrez à nouveau recevoir des soins si besoin. Ce bandeau ne peut être utilisé sur vous que par un personnage ayant la compétence adéquate. Gardez le donc précieusement.



7 MOURIR

Il est possible d'achever une personne à l'état "Agonisant". Pour se faire, le tueur doit se pencher sur sa victime et lui asséner un coup de grâce crédible.

On ne peut pas achever une personne inconsciente, il faut d'abord la mettre en Agonie

Vous devrez ensuite demander à votre victime qu'il vous remette la partie de sa feuille de personnage prévue à cet effet et vous rendre dans un délai de deux heures au PC Joueurs pour déclarer votre forfait.

Le temps nécessaire pour récupérer cette partie de feuille de personnage fait partie intégrante du temps nécessaire à un achèvement. Si vous ne prenez pas le temps de le faire, l'achèvement n'a tout bonnement pas eu lieu. Évidemment, la victime ne perdra pas inutilement du temps pour remettre cette partie de sa feuille de personnage à son meurtrier : ce serait un manque de fairplay patent. Cette pratique ayant un impact sérieux sur le jeu du joueur qui en est la victime, le PC Joueurs demandera à l'assassin de justifier en jeu son geste. Ainsi, achever un guerrier en arène par principe ou un groupe entier pour les empêcher de jouer n'est pas une justification suffisante à l'inverse d'une vengeance pour le vol d'une relique sacrée. Nous vous rappelons également que l'Agonie s'accompagne d'une amnésie.

Il est donc totalement injustifié d'achever un quidam qu'on aurait suriné dans un sentier pour lui dérober ses économies.



LE COMBAT

Une place d'honneur est faite aux combats épiques. Tout doit être mis en œuvre pour faire oublier que nous nous battons avec des armes en mousse trop légères, ainsi vous ne devez pas porter une arme comme on porterait un objet quelconque. Afin de ne pas tromper les autres personnages, il n'est également pas possible d'avoir une arme dans le dos ou au côté dans un fourreau par exemple si on a pas la compétence, ni même de porter ostensiblement une arme en main sans la capacité de s'en servir.

A l'exception des armes de mêlée de moins de 50 cm dans votre main directrice, toutes les armes nécessitent une compétence pour être utilisées.

Si un coup ne respecte pas les règles suivantes, il ne compte tout simplement pas. Vous pouvez ignorer les coups suivants :

- Les coups portés sur une partie interdite (tête, poitrine des demoiselles, entrejambe) n'infligent pas de dégât et le fautif doit s'enquérir de l'état de sa victime avant de reprendre l'action (C'est la moindre des politesses)
- Les coups sur les mains et les pieds
- Les coups frappés d'estoc (hors flèches)
- Les coups portés avec des armes d'hast ou à deux mains tenues négligemment par une extrémité comme si elles ne pesaient rien.
- Les coups sans annonce parés avec une arme ou un bouclier
- Les "mitraillettes", successions de coups rapides
- Si vous enchaînez des coups sur une cible, vous devez alterner les coups de chaque côté du corps de votre adversaire (à gauche, à droite). Une succession de coups d'un même côté du corps est considérée comme une "mitraillette".

Il est interdit de surexposer une partie non comptabilisée afin de gêner le combat.

Il est interdit de dévier volontairement un projectile avec autre chose qu'un bouclier (sauf compétence spécifique).

Certaines entités ne sont touchables que par des armes précises ou des moyens occultes.

Si vous pensez le posséder, annoncez le à votre cible au 1er coup.

EN COMBAT OU EN DEHORS D'UN COMBAT ?

Plusieurs effets de jeu ne peuvent avoir lieu qu'en combat ou en dehors d'un combat.

Comment faire la différence ? Si vous vous demandez si vous êtes en combat ou en dehors d'un combat, c'est probablement que vous êtes en combat !

De façon plus prosaïque, un combat commence à partir du moment où un adversaire a tiré une arme et est ostensiblement en garde. Il prend fin lorsque les combattants ne sont plus en garde depuis plus de 100 secondes.

Exemples : Un garde tient sa lance pointée vers le ciel sans être en garde, il est hors combat, une annonce de Noblesse est valide.

Un garde pointe sa lance avec un "Halte qui va là ?" en voyant s'approcher quelqu'un : situation de combat donc plus d'annonce "Par mon Aura" possible désormais.

Ces mots clefs et injonctions ne fonctionnent que
 Hors combat, n'en tenez pas compte s'ils vous sont annoncés en combat :

- Par mon Aura
- Rends moi cette Faveur
- Rends moi ce service Service
- Obéis
- Lis



L'ARMURE

Lors du check orga de début de partie, un score d'armure sera attribué à chaque personnage en fonction de ses compétences et de son costume. Sans la compétence Armure, votre score d'armure maximum est de 1 point et vous n'avez pas le droit de porter une armure supérieure, même uniquement pour la beauté du costume.

Lorsque vous êtes touché par une arme aux bras, jambes ou torse, vous perdez un point d'armure à la place de la perte de niveau de santé.

Notez que le port du casque et du gorgerin sont soumis à compétence.

Une personne casquée peut annoncer "Haha !" à toute tentative pour l'assommer avec une arme. Une personne avec le cou protégé par un gorgerin peut annoncer "Haha !" à toute tentative de Menace au corps à corps.

Les points d'armures ne reviennent que si elle est réparée avec la compétence adéquate.



L'HÉROÏSME

Le monde de Conan le barbare regorge de hauts faits, de survies improbables, et de personnages plus grands que nature. De véritables héros capables des prouesses martiales dont les paysans parlent au coin du feu. Ces hauts faits sont représentés par la mécanique d'Héroïsme.

Un personnage dispose d'un nombre de points d'héroïsme dépendant directement de ses compétences et d'éventuelles récompenses qu'il aurait pu acquérir pendant le déroulement du jeu.

Chacun de ces points d'héroïsme peut être dépensé pendant le combat pour pratiquer une attaque hors du commun ou survivre à un coup qui aurait décapité un Vanir.

C'est ce que nous appelons attaque héroïque et parade héroïque. Ces points d'héroïsme ne se rechargent qu'au début de chaque nouvelle Période.

Annonce : Quand un personnage prononce "Par mon Arme !" sans annonce après et en portant un coup au corps à corps, il s'agit d'une attaque héroïque.

Vous ne pourrez lui en vouloir si votre adversaire ne se rend compte de rien si vous le frappez de dos avec une attaque héroïque après une annonce murmurée.

Restriction : Vous ne pouvez pas utiliser de point d'héroïsme pour contrer un coup que vous auriez reçu par surprise ou une annonce n'étant pas lié à un coup reçu avec une arme (un sort, un piège ou une compétence par exemple).

De plus, les points d'héroïsme ne peuvent pas être utilisés pour faire une attaque héroïque avec des armes de jet.

Attaques héroïques : Dépensez un point d'héroïsme, annoncez un vibrant "Par mon Arme !" et frappez votre adversaire avec votre arme. Notez que vous devez annoncer "Par mon Arme !" juste avant de frapper et non pendant ou ensuite. Vous vous assurerez d'avoir l'attention de votre cible avant de faire cette annonce.

Parades héroïques : Dépensez un point d'héroïsme pour résister à n'importe quelle annonce "Par mon Arme !" ou n'importe quel coup sans annonce afin l'ignorer purement et simplement en annonçant "Haha" au moment où vous venez de le recevoir.

Par exemple, contre une attaque héroïque, un coup normal, une flèche, annoncez "Haha !". Toute autre annonce "Par XXX" ne peut être contrée de cette manière

Une parade héroïque ne peut être effectuée que si vous voyez le coup venir : une fois reçue dans le dos, se retourner ne permet pas de faire une parade héroïque !

EFFETS DES ATTAQUES HÉROÏQUES

- **Arcs & Arbalètes** : Les coups au but avec flèches ou carreaux d'arbalète sont toujours considérés comme des attaques héroïques à moins qu'ils ne touchent un bouclier. Cela ne consomme pas de points d'héroïsme. Il est inutile d'annoncer "Par mon Arme !" Reportez vous plus bas pour connaître les effets de la flèche selon l'endroit touché. Attention, une arme de jet ne peut jamais être utilisée pour porter avec une attaque héroïque.
- **Armes de siège** : Les coups au but avec des armes de siège provoquent un "Agonie épique !" même s'ils touchent un bouclier. Il est inutile d'annoncer "Par mon Arme !".
- **Coup retenu** : Vous avez poussé votre "Par mon Arme !", mais vous n'avez finalement pas frappé, le point d'héroïsme est dépensé.
- **Coup raté** : Votre adversaire a esquivé ou vous avez tapé dans le vide ? Votre coup est raté et le point d'héroïsme est dépensé.
- **Coup paré par un bouclier** : Votre adversaire doit reculer sous la force de l'impact de 5 pas, comme sous le coup d'une annonce "Par XXX : Recule !" (Un coup porté à l'aide d'un projectile n'a aucun effet contre un bouclier).
- **Coup paré par une arme** : Votre adversaire doit lâcher son arme comme sous le coup d'une annonce "Par XXX : Désarmé !".
- **Coup au bras** : Le bras est cassé et inutilisable jusqu'au soin idoine. Tout objet tenu par ce bras doit être lâché au sol comme sous le coup d'une annonce "Par XXX : Brisé !". Tout objet tenu par ce bras doit être lâché au sol. Votre adversaire perd également un niveau de santé, mais ses points d'armure ne sont pas affectés.
- **Coup à la jambe** : La jambe est cassée et inutilisable jusqu'au soin idoine. Votre adversaire doit poser le genou au sol et ne pourra plus se déplacer qu'avec l'aide d'une autre personne, comme sous le coup d'une annonce "Par XXX: Brisé !". Il perd également un niveau de santé, mais ses points d'armure ne sont pas affectés.
- **Coup au tronc** : Un coup d'une redoutable efficacité. Votre adversaire passe à l'état "Agonisant" comme sous le coup d'une annonce "Par XXX : Agonie !", mais ses points d'armure ne sont pas affectés.



ANNONCES ET MOTS-CLÉS



Voici les annonces et mots-clés que vous devez connaître. Si ceux-ci suivent un "Par XXX !" vous devez vous y soumettre, à moins que vous ne disposiez d'une façon d'y résister (compétence, objet, etc)

Dans ce cas, annoncez un "Haha !" sonore pour signifier que vous avez bien entendu l'annonce mais qu'elle n'a pas de prise sur vous.

"Par XXX : Agonie !" : Vous tombez directement à l'état "Agonisant". Un flèche ou un coup héroïque dans le torse provoque cet effet automatique si pas de parade héroïque. Vos points d'armure ne sont pas affectés.

"Par XXX : Aveuglé !" : Vous perdez la vue, fermez les yeux (à moins d'être en situation de danger Hors Jeu) et simulez la cécité.

"Par XXX : Blessé !" : Vous tombez directement à l'état "Blessé". Vos points d'armure ne sont pas affectés.

"Par XXX : Brisé !" : Si l'annonce est faite en portant un coup, ce qui est touché par ce coup sera brisé (jusqu'à sa réparation), qu'il s'agisse d'un objet ou d'un membre. Dans le cas contraire, un complément à l'annonce vous indiquera ce qui est brisé. S'il s'agit d'un objet, vous devrez remettre son étiquette dès que possible au PC Joueurs. S'il s'agit d'un bras, ce dernier est inutilisable, lâchez tout ce qui est tenu en main. S'il s'agit d'une jambe, posez un genou au sol. Vous ne pouvez plus vous déplacer qu'épaulé par un autre personnage jusqu'au soin adéquat. Sur le tronc le personnage passe à l'état "Agonisant" comme sous le coup d'une annonce "Par XXX : Agonie !", mais ses points d'armure ne sont pas affectés.

"Par XXX : Cloué !" : Vous ne pouvez plus vous déplacer, vos pieds sont cloués au sol. Vous pouvez agir normalement avec le haut du corps.

"Par XXX : Désarmé !" : Si l'annonce est faite en portant un coup, ce qui est touché par ce coup tombera au sol (ou sera inutilisable s'il est attaché) et vous ne pourrez le ramasser qu'une fois qu'il sera immobile au sol. Si l'annonce ne suit pas un coup, l'objet visé sera précisé lors de l'annonce.

"Par XXX : Faiblesse !" : Vous tombez directement à l'état "Faible" Vos points d'armure ne sont pas affectés.

"Par XXX : Fuis !" : Vous devez jouer la frayeur et fuir la source de l'annonce.

"Par XXX : Inconscient !" : Vous tombez au sol, les yeux fermés. Vous êtes inconscient mais vous vous réveillez si quelqu'un vous secoue violemment ou vous inflige des dégâts.

"Par XXX : Invisible !" : Vous ne voyez pas la source de cette annonce, mais vous l'entendez si elle fait du bruit. Croiser les bras sur sa poitrine est un équivalent silencieux à cette annonce.

"Par XXX : Lis !" : Cette annonce se fait forcément hors combat. Dès que vous le pouvez, vous devez lire le parchemin Hors Jeu qui vous est remis et vous conformer à ce qui y est écrit. A moins qu'il ne soit précisé autrement, votre personnage n'a pas conscience d'être ainsi contraint.

"Par XXX : Menace !" : Un adversaire vous menace de son arme. Vous ne devez pas tenter de vous débattre ou de vous échapper sous peine de lui donner le droit d'une annonce plus grave (voir le chapitre LA MENACE).

"Par XXX : Mort !" : Vous tombez directement à l'état "Mort". Vos points d'armure ne sont pas affectés (si c'est une consolation)

"Par XXX : Obéis !" : Cette annonce se fait forcément hors combat. Vous allez suivre l'ordre d'une courte phrase émis par la source de cette annonce au mieux de vos capacités. Si cet ordre vous pousse à vous faire du mal, ignorez le. Cette annonce fonctionne même si vous ne parlez pas la même langue

"Par XXX : Paralysé !" : Vous ne pouvez plus bouger, même un petit doigt.

"Par XXX : Recule !" : Vous devez reculer de 5 pas. Un coup héroïque sur un bouclier provoque cet effet automatiquement.

"Par XXX : Rends-moi ce service !" : Le service devra être rendu sans rancune envers celui qui a lancé l'annonce. Un service ne peut engager plus d'une pièce d'or, aller contre les convictions de sa victime, ou la mettre en danger de mort. Le service doit être rendu en moins de 100 secondes.

"Par XXX : Rends-moi cette faveur !" : La faveur devra être rendue sans rancune envers celui qui a lancé l'annonce. Une faveur peut aller contre les convictions de sa victime mais ne peut pas la mettre en danger de mort immédiate. La faveur doit être rendue en moins d'une Période.

"Par XXX : Souffre !" : Vous subissez une douleur insoutenable, vous ne pouvez pas initier de combat (mais vous pouvez vous défendre) et êtes tenu de jouer cette souffrance.

"Par XXX : Spécial !" : Certaines armes ou objets ont ce mot clef seul ou suivit d'une précision, les personnages affecté le reconnaîtront

Exemple : "Par mon Arme : Spécial !" = Coup avec un effet spécial
Exemple : Par Crom : Spécial !" : coup héroïque avec un effet spécial

"Par XXX : Téléportation !" : La cible disparaît devant vous et n'est plus présente ce qu'elle vous indiquera en mettant son bandeau blanc.

"Par XXX de Masse : (Mot clef) !" : Tout ceux qui entendent le mot clef et se trouvant devant son émetteur doivent s'y soumettre. Chacun a l'opportunité d'y résister individuellement éventuellement.

"Par XXX Épique : (Mot clef) !" : Aucun "Haha !" ne peut être répondu à l'annonce.

"Par XXX Épique de Masse : (Mot clef) !" : Tout ceux qui entendent le mot clef et se trouvant devant son émetteur doivent s'y soumettre. Aucun "Haha !" ne peut être répondu à l'annonce.

DERNIERS MOTS

Et voilà ! Vous savez tout ce qu'il faut absolument savoir pour incarner votre personnage, mais vous voulez certainement en savoir plus... Comment créer et faire évoluer votre personnage ? Comment devenir riche ? Comment conquérir les terres de vos encombrants voisins ? Tout cela et bien plus encore sont l'objet des chapitres suivants.



DE LA CRÉATION, DE LA PROGRESSION ET DE LA MORT

CRÉER SON PERSONNAGE

Serez-vous un habile voleur détroussant les riches pour honorer Bel, une brute bardée de fer fendant la mêlée de sa hache tourbillonnante, un mystérieux marchand Zamoran aux ressources inépuisables ou un prêtre guerrier des steppes du nord invoquant Ymir de sa voix puissante ?

C'est la première question à vous poser avant de vous lancer dans la création de votre personnage.

Bien sûr le groupe auquel vous faites partie sera une importante composante de ce choix, aussi quand vous l'aurez choisi, nous vous demandons de rester cohérent avec votre groupe et l'univers de Conan dans le choix de votre costume et de vos armes et équipements ou de vos compétences.

Par respect pour l'immersion et les efforts des autres joueurs, n'essayez pas de gommer les faiblesses apparentes de votre peuple et prenez les religions correspondantes, ces différences donnent du jeu et une identité culturelle reconnaissable issue de plusieurs siècles d'histoire.

Si vous voulez faire un sorcier, ne choisissez pas de jouer dans un groupe de cimmériens, si vous souhaitez vous battre en armure complète avec une épée à deux mains n'allez pas en Corinthie, si vous adorez porter un kimono, l'Aquilone n'est pas faite pour vous. De même, jouer un adolescent de 15 ans qui découvre le monde alors que vous en avez 50 et une barbe vénérable demandera au minimum un sacré investissement en terme de Roleplay pour être crédible.

Votre choix est fait, il ne vous reste plus qu'à tâcher de retranscrire vos souhaits en termes de règles. Suivez le guide !

LES CLASSES DE PERSONNAGES

Premier choix à faire, quel est votre métier ? Ce choix vous offrira des opportunités différentes dans le panel de vos compétences, mais le système n'est pas fermé. Il est évident qu'un sauvage aura plus de mal à apprendre à lire qu'un conseiller, mais rien n'est impossible à qui s'en donne la peine si cela reste cohérent.

ACHETER DES COMPÉTENCES

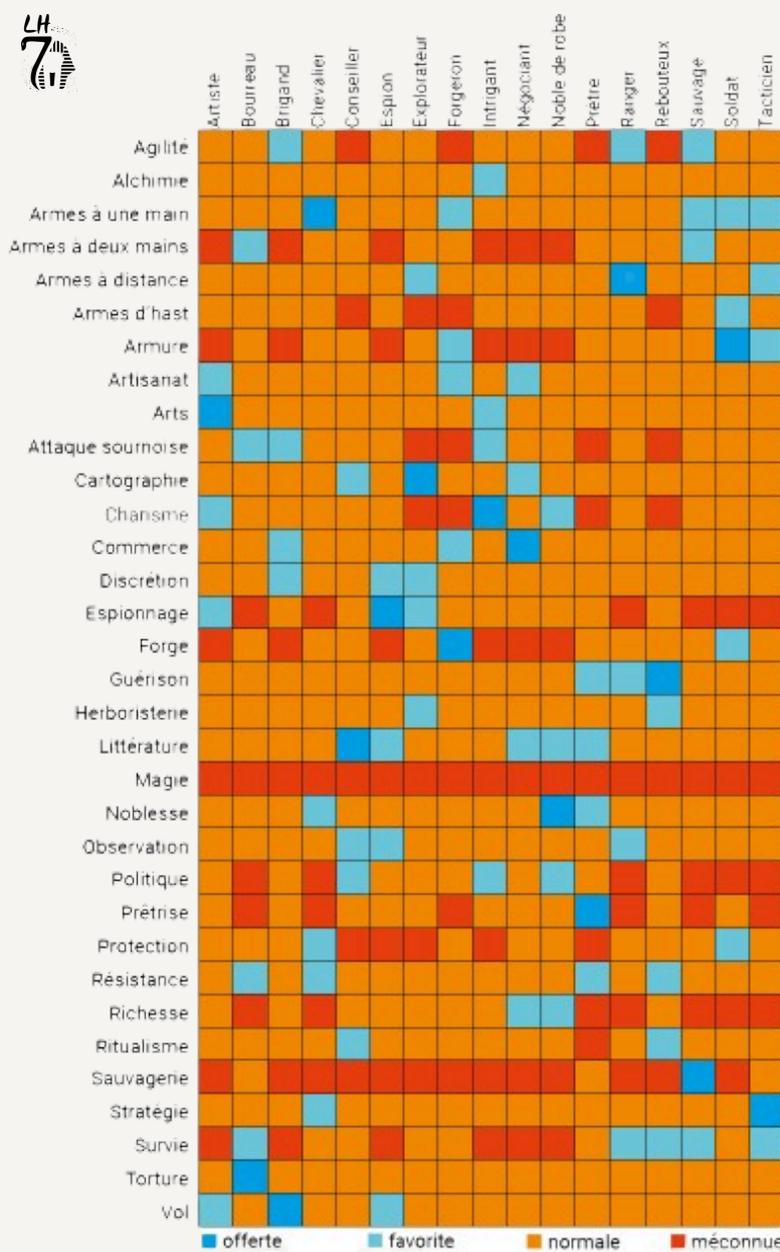
Les compétences sont nombreuses et variées. Chacune est décrite selon plusieurs niveaux d'expertise du débutant au génie : Apprenti, Initié, Expert, Maître. Acheter une compétence se fait en dépensant des points d'expérience selon un coût dépendant de l'affinité de votre classe de personnage pour la compétence. Chaque classe dispose en outre d'une compétence offerte au niveau "Apprenti" dès la création de personnage. Invariablement, la compétence offerte est une compétence favorite. Les coûts sont cumulatifs. Ainsi, à la création de personnage, acheter directement le niveau Expert d'une compétence favorite coûte 10 points.

Le coût d'achat de chaque compétence dépend de votre classe de personnage. Les compétences sont réparties pour chaque classe entre les compétences favorites, les compétences normales et les compétences méconnues. Les compétences favorites demanderont moins de points d'expérience pour les acquérir que les compétences méconnues.

Les degrés d'expertise des compétences sont cumulatifs : ainsi, un Expert bénéficie également des possibilités des niveaux de compétence Apprenti et Initié.

COÛT DES COMPÉTENCES

	Apprenti	Initié	Expert	Maître
offerte	0	3	6	15
favorite	1	3	6	15
normale	2	4	7	16
méconnue	3	5	8	17



L'EXPÉRIENCE

Le carburant principal de la puissance de votre personnage est son expérience. Elle représente un capital que vous pouvez dépenser pour acquérir des compétences. Elle s'acquiert à la création du personnage ainsi qu'à chaque nouvel épisode des Légendes d'Hyborée auquel vous participerez.

Les points d'expériences seront souvent abrégés en XP.

L'EXPÉRIENCE DE DÉPART

Vous savez comment choisir votre classe et le coût des compétences, mais vous ignorez votre capital de départ en termes d'XP ?

Hormis pour les joueurs enfants (moins de 16 ans), lorsqu'on choisit un personnage, on choisit une classe d'âge de départ. Mais ce n'est qu'un début.

Il existe cinq classes d'âge possibles à la création : jeune, adulte, force de l'âge.

Une classe d'âge représente 10 ans de vie.

Chacun des opus de Légendes d'Hyborée se déroule à 5 années d'intervalle pour les personnages.

Aussi, tous les deux GN, votre personnage change de classe d'âge.

	XP à la création	âge indicatif
Enfant	4 XP	8-12 ans
Adolescent	7 XP	12-14 ans
Jeune	11 XP	15-24 ans
Adulte	15 XP	25-34 ans
Force de l'âge	18 XP	35-44 ans
Mûr	Impossible à la création	45-54 ans
	Vous ne pouvez plus concevoir d'héritier	
Vieux	Impossible à la création	55-64 ans
	Vous ne pouvez plus concevoir d'héritier	

Vous devez, là aussi, faire un choix : débiter avec un personnage expérimenté mais à la durée de vie plus courte ou avec un personnage tout juste sorti de l'adolescence mais au potentiel plus important.

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Pendant le jeu :

Bien qu'il ne soit pas possible d'améliorer son personnage directement pendant la partie en terme d'XP, votre personnage peut néanmoins recevoir un Apprentissage précieux pendant le jeu.

Chaque personnage peut apprendre, une fois entre deux opus de LH (inters compris), en s'adressant à un personnage ayant une compétence qu'il convoite, au minimum au niveau Expert et à un niveau strictement supérieur au sien.

Après avoir joué un véritable apprentissage, l'enseignant devra noter sur la fiche de personnage de son élève la compétence qu'il vient de lui enseigner ainsi que son propre numéro de personnage. Cela lui permet en outre de constater qu'il n'a pas reçu d'autre enseignement pendant le GN en cours.

Ceci permettra au joueur d'acheter la compétence concernée avec un coût réduit de 1 XP après le LH.

Entre deux opus :

La gestion de l'achat des compétences se déroule uniquement entre les GN principaux une fois que les XP de participation ont été donnés via l'interface en ligne "LarpManager".

Votre scénariste vous octroiera les XP qui vous reviennent et vous serez dès lors capable d'acheter librement les compétences que vous désirez - à condition, bien sûr, de disposer de suffisamment d'XP.

Tous les XP non dépensés seront conservés.

ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE

Votre personnage se voit octroyer un nombre fixe de 2 XP à l'issue de chacune des manifestations principales organisées par Légendes d'Hyborée à laquelle il participe.

À ces points peuvent s'en ajouter d'autres selon le barème suivant :

- Fair-play/roleplay exemplaire : 1 XP.
- Débriefing transmis au scénariste : 1 à 2 XP.

Il est possible de remporter, dans des circonstances normales, jusqu'à 5 XP entre chaque opus (Hors reconnaissance exceptionnelle des organisateurs)

LES LANGUES

En Hyborée, il n'existe pas de dialecte commun à tous les peuples. Aussi, la communication entre personnages venus des quatre coins du monde peut se révéler complexe.

Savoir parler une langue ne vous donne pas le droit de l'écrire ou de la lire, pour cela, la compétence littérature est nécessaire. Pour lire un document, assurez-vous d'en connaître la langue : celle-ci est notée sur le document. Certains documents sont même écrits dans un alphabet codé représentant une langue ancienne. Il est interdit de tenter de les déchiffrer sans avoir une compétence qui vous y autorise explicitement.

De nombreuses langues ont des racines communes qui permettent à leurs locuteurs de se comprendre bien qu'ils seraient complètement incapables d'écrire ou de lire leurs langues respectives.

Ces familles de langues inter-compréhensibles sont représentées par des bracelets de couleur (ou un bracelet avec des boules de couleur). Avant d'adresser la parole à quelqu'un, vérifiez qu'il porte un bracelet d'une couleur identique à l'un des vôtres ou un bracelet multicolore. Si vous apprenez une langue étrangère, vous obtenez le bracelet correspondant à sa famille de langue si vous n'en disposez pas déjà.

Si quelqu'un commence sa discussion par "Je parle en [Nom d'une langue]" tout en mettant sa main sur ses bracelets de langue, alors cette discussion est spécifiquement dans cette langue et seuls ceux qui la parlent comprennent.

Cette capacité n'est pas possible avec une langue qui n'est pas commune, comme les langues anciennes.

Si quelqu'un s'invite dans la conversation ou écoute, ne pas hésiter à lui rappeler le nom de la langue parlée afin qu'il puisse en tenir compte dans son roleplay.



LES 5 COULEURS DES LANGUES COMMUNES

Bleu : langues hyboréennes

Aesir, Aquilonien, Brythunien, Corinthien, Hyperboréen, Némédien, Roskavite, Vanir

Jaune : langues lémurienes

Afghul, Hyrkanien, Iranistanais, Kosalan, Turanien, Vendhyen, Venji

Noir : langues atlantes

Bossonien, Cimmérien, Gunderan, Kushite, Picte, Tribal, Zingaran.

Rouge : langues khariennes

Kambudjan, Khitan

Vert : langues achéroniennes

Argosien, Kothien, Ophiréen, Shémite, Stygien, Zamoran

Rappel : Il est interdit de recopier et d'utiliser une grille de traduction de langue ancienne sans avoir la dite langue sur sa fiche personnage



LA FOI

Le monde des Légendes d'Hyborée fourmille de dieux et de déesses, de cultes secrets et de figures héroïques légendaires. Il est d'ailleurs bien rare qu'un individu ne prie qu'un seul des dieux et quasiment inimaginable qu'il n'en prie aucun.

Pour représenter cela, il existe quatre niveaux de foi qu'il faut définir pour chacune des divinités :

- Non-pratiquant : Vous ne vous intéressez pas à son culte ou vous n'avez jamais entendu parler de la divinité en question, voire même vous refusez jusqu'à l'idée qu'on puisse prier telle entité.
- Pratiquant : Pour vous, ce dieu est digne de votre foi et de vos prières, que ce soit par crainte ou révérence. Il fait partie de votre panthéon personnel.
- Fervent : Vous pratiquez activement la religion de ce dieu. Vous l'avez choisi parmi tous les autres. Vous ne pouvez être Fervent que d'un seul dieu bien que vous puissiez être Pratiquant envers les autres. C'est le niveau minimum pour être Prêtre.
- Fanatique : Non seulement votre dieu est le seul qui peut avoir vos faveurs, mais vous délaissez tous les autres pour les considérer comme inférieures. Devenir Fanatique d'un dieu abaisse au niveau "Non-pratiquant" toutes les autres religions.

Il est possible de faire évoluer une seule religion d'un niveau entre chaque LH.

LA RENOMMÉE

Le métier, la foi, l'expérience, l'âge, les langues et savoirs, tout cela s'efface devant la légende. Un personnage peut, de multiple façons, devenir célèbre, craint, révééré, héroïsé. Chaque personnage commence avec une Renommée de 0 et peut se hisser jusqu'aux cimes de la notoriété. Les personnages disposant de la plus haute renommée apparaissent sur LarpManager dans la section Univers. Vous les croiserez en jeu et le reconnaîtrez au port distinctif de décorations sur leur costume. Jouez le jeu et ne restez pas indifférent devant le passage d'une célébrité, positivement ou pas d'ailleurs

D'illustre inconnu à notable

De célébrité locale à notoriété nationale

De héros du royaume à célébrité mondiale

Légende vivante

Renommée

de 0 à 4pts

de 5 à 9 pts

de 10 à 19 pts

plus de 20pts

Décoration

rien

Oui 

Oui 

Oui 



CHANGER DE PERSONNAGE, PERSONNAGE SECONDAIRE

Si votre personnage meurt pendant un GN, la première chose à faire est de mettre votre bandeau blanc qui vous sera remis en début de jeu et de vous rendre au PC Joueurs (sans interagir avec qui que ce soit) pour que les organisateurs soient au courant. Vous pourrez ensuite endosser, le temps de la fin du jeu, le rôle d'un personnage secondaire que vous aurez choisi lors de la création de votre personnage entre archer, éclaireur, guerrier, guérisseur ou voleur. Le détail des compétences de ces personnages secondaires sera précisé sur votre fiche de personnage. Pour bien signifier que vous n'êtes plus le personnage défunt, vous devez tracer une croix noire ou blanche sur chacune de vos joues.

Notez qu'il est interdit de prendre son personnage secondaire si le personnage principal n'est pas mort ou si l'organisation ne vous en donne pas spécifiquement le droit. La seule exception à cela est l'arène.

En d'autres termes, il n'est pas possible de protéger son personnage principal en endossant son personnage secondaire ou d'utiliser son personnage secondaire pour faire des actions En Jeu si votre personnage principal n'est pas mort.

De manière à éventuellement prévoir un costume de rechange voici les équipements disponibles pour chaque type de personnage secondaire :

- Armes à 1 main (110 cm max) : Éclaireur, Guérisseur, Guerrier, Voleur
- Armes à deux mains (150 cm max) : Guerrier
- Armes d'Hast (> 150 cm) : Archer, Guérisseur, Guerrier
- Armes de jet : Archer, Eclaireur
- Armes de trait : Archer
- Armure légère : Guerrier
- Bouclier (60 cm de diamètre max) : Éclaireur, Guerrier

Le jeu terminé, vous aurez tout loisir de recréer un personnage de plein droit. Ce dernier pourra en outre bénéficier d'un bonus d'expérience à la création égal au tiers des points d'expérience acquis par le défunt (arrondi au supérieur). Il ne s'agit bien sûr là que des points d'expérience acquis pendant le jeu, et non pas de l'expérience de départ du personnage défunt (XP de Création + Bonus lié à l'âge).

Exemple : Un personnage créé dans la force de l'âge (17 XP) et venant à mourir quelques temps plus tard à 25 XP, ne pourra léguer que 3 XP au futur avatar de son joueur ((25-17)/3 arrondi au supérieur).

Si vous le souhaitez et que votre personnage dispose d'un héritier en âge d'être joué (au moins 3 GN complets passés après la réussite de sa conception en jeu), vous pouvez vous même jouer cet héritier. Ce dernier se verra gratifié non plus du tiers mais de la moitié de l'expérience du joueur défunt (soit 4 XP dans l'exemple précédent).

Il est également possible de changer de personnage d'un opus à l'autre sans que l'actuel personnage ne soit mort. Deux possibilités s'offrent à vous : vous pouvez décider qu'il est mort après le LH et dans ce cas là votre scénariste pourra le "tuer" sur le LarpManager et donner $\frac{1}{3}$ (ou $\frac{1}{2}$ si héritier du personnage) des XP gagnés (c'est à dire sans les points de création).

Vous pouvez également décider qu'il est mis en suspens et en créer un autre. Celui-ci sans bonus d'XP. Vous n'obtiendrez le bonus d'XP que lorsque votre premier personnage sera mort (en jeu si vous le rejouez, par choix, de vieillesse). Il vous sera possible de reprendre votre ancien personnage tant qu'il n'est pas mort.



DE CE QUE CHACUN PEUT FAIRE OU SUBIR

Ce chapitre traite de ce que tout personnage à loisir d'accomplir durant un opus des Légendes d'Hyborée mais aussi de tout ce qu'il peut être amené à subir. Ne passez pas à côté de ces opportunités de jouer et de créer du jeu !

CE QUE TOUT LE MONDE PEUT FAIRE

Sans que cela ne nécessite de compétence, tout le monde peut faire les actions suivantes :

- Utiliser une arme de contact de 50cm max (avec une étiquette).
- Porter des protections légères portant votre maximum de points d'armure à 1 point (Torse en Gambison épais ou protections légères en cuir aux épaules ou protections légères en cuir aux bras et jambes).
- Parler sa/ses langues d'origine et communiquer oralement avec tous ceux qui ont les mêmes bracelets de couleurs de langues que vous.
- Participer à une cérémonie religieuse
- Faire du troc, des achats, des échanges de ressources, d'ingrédient, d'or, de documents, d'objets de jeu.
- Fouiller un lieu/une personne.
- Voler : des étiquettes oranges sur des armes ou des objets, des armes/objets avec étiquettes bleues, tout ce qui peut Changer de main.
- Menacer dans le dos, par surprise.
- Achever une personne agonisante.

CHANGER DE MAIN ?

Changer de main signifie ici toute sorte de transaction consentie ou non. Don, vol, vente...

Notez que l'on simule également le fait de détruire un objet en lui retirant son étiquette et en la rapportant au plus vite au PC Joueurs. Aucun objet pouvant changer de main ne doit être gardé dans un endroit Hors Jeu.

LH7



Ce logo est le logo générique des Légendes d'Hyborée.

Celui de gauche sur un document indique que c'est un document en jeu qui n'a pas évolué depuis le dernier opus.

Celui de droite entouré par une chaîne cadenassée indique qu'il n'a pas évolué et qu'il est hors jeu.

Un document contenant donc un logo qui n'est pas le Logo générique (celui là donc) ou celui de l'opus actuel (LH7 avec le nemes stygien) n'est donc certainement pas à jour.



DE LA NATURE DES OBJETS

Certains objets répartis sur le jeu ou dans les poches des joueurs peuvent être amenés à changer de main, volontairement ou non. Il est donc important que tout un chacun sache ce qu'il a le droit d'emporter avec lui. Tous les objets de jeu doivent impérativement être remis dans votre enveloppe de personnage ou de groupe en fin de partie.

Parchemins et documents : Sauf mention contraire explicite, tout document ou parchemin est un élément de jeu qui peut librement changer de main. Chaque document doit porter en entête la langue dans lequel il a été rédigé ainsi qu'un code numérique en signature. Un document qui n'a pas ces mentions n'a pas d'existence physique pour le jeu et ne peut donc pas être donné/vendu/volé.



Un document contenant le symbole LH7 entouré d'une chaîne est considéré comme Hors Jeu.

Monnaies de jeu : Pièces d'or (PO) ou d'argent (PA), les monnaies peuvent changer de main librement. Seules les monnaies représentées ci-contre sont utilisées et autorisées (1 PO vaut 10 PA).



La fausse monnaie est interdite, même en décoration (les pièces khitanes font 2,4 cm de diamètre).

Étiquettes oranges : Il y a deux types d'étiquettes oranges ; celles pour les armes et celles pour les objets. Une arme ou un objet portant une étiquette numérotée orange appartient réellement à un joueur, ainsi seule l'étiquette doit changer de main. Elle pourra dès lors être remplacée sur une autre arme / objet en étant dépourvue. Une arme, un propulseur, une arme de trait ou un bouclier n'ayant aucune étiquette (orange ou d'une autre couleur) ne peut être utilisée en combat. Dans le cas des armes de jet, une de ces armes de jet doit avoir une étiquette d'arme qui représente l'ensemble pour qu'elles soient utilisables (Les projectiles propulsés comme les flèches par exemple n'ont pas à avoir d'étiquette).

Étiquettes bleues : Cet objet peut librement changer de main. L'étiquette ne doit jamais être décrochée. Il s'agit d'un objet appartenant à Eve Oniris ou mis en jeu par un groupe comme les bannières (qui dans ce cas devront être ramenés au PC Joueurs en fin de GN).

Les cartes d'ingrédients et de ressources : Elles peuvent changer de main librement sans limite, il est donc possible de se faire dévaliser entièrement. Les honnêtes marchands sont invités à être accompagnés de personnes capables de protéger leurs biens.

Étiquettes de Potions : Les potions peuvent changer de main librement. Créer une potion requiert une compétence spécifique, la recette seule ne suffit pas. Vous ne pouvez pas non plus regarder l'effet de l'étiquette si vous n'en connaissez pas la recette et que vous n'avez pas la compétence. Si vous le faites considérez que vous avez bu la potion et déchirez la après avoir joué l'effet. Notez qu'appliquer du poison sur une arme requiert une compétence précise. Si vous voulez que votre arme soit empoisonnée, il faudra donc trouver d'abord la personne capable d'enduire efficacement votre arme.

Tout le reste : Tous les autres objets ne peuvent pas changer de main.

LA VALEUR DES BIENS ET DES SERVICES

Le prix est indiqué en pièces d'argent mais est bien entendu une indication, les cours pouvant grandement fluctuer selon l'offre et la demande (les achats à la tente Commerciale notamment sont prohibitifs).

1 Pièce d'Or = 10 Pièces d'Argent = 100 Pièces de Bronze

1 Arme (étiquette) = 2 PA

1 Ingrédient = 1 à 2 PA

1 Mercenaire pour une heure d'assistance = 5 PA

1 Moment avec un.e Courtisan.e = 2 PA

1 Objet quelconque (étiquette) = 1 PA

1 Objet/Arme exceptionnel (étiquette) = 50 PA

1 Ressource Commerciale = 2 à 5 PA

1 Boisson = 0.1 PA

1 Bourse en cuir = 0.2 PA

1 Repas = 0.2 PA

LA FOUILLE

Si vous êtes à la merci d'un personnage (agonisant, inconscient, paralysé, etc) ou que vous ne désirez (ou ne pouvez pas) vous y opposer, ce dernier peut vous fouiller.

Pour cela, il existe deux manières de procéder :

- Si ne serait-ce qu'un seul des protagonistes le désire, la fouille se passe de manière orale. Le fouilleur énumère alors lentement et discrètement à la victime les endroits précis qu'il fouille (poche, bourse, bottes, doublure de la veste, etc). À chaque fois que l'endroit désigné recèle un objet de jeu, la victime doit le remettre au fouilleur.
- Si les deux protagonistes le préfèrent, la fouille peut être réelle. Pour que cette méthode soit possible, le fouillé s'engage à ce que rien ne soit caché dans ses sous-vêtements ou tout endroit que la décence réprouve.

L'ENTRAVE

Si d'aventure vous rencontrez la possibilité de faire un prisonnier ou que vous vous retrouviez vous même dans cette situation, vous devez connaître les quelques limites qui s'appliquent à l'emprisonnement d'un joueur. Bien sûr, toute entrave doit être simulée (corde très lâche ou fers en plastique ou latex). À aucun moment la liberté de mouvement du joueur incarnant le prisonnier ne doit être réellement remise en cause.

Un prisonnier ne possédant pas de compétence particulière ne peut pas se libérer par ses propres moyens sauf dans les circonstances suivantes :

- S'il est seul et sans surveillance pendant 10 minutes, il peut se défaire de ses liens et tenter une évasion.
- S'il est accompagné (par exemple un garde lui faisant la conversation), il peut se défaire de ses liens et tenter une évasion après une heure de captivité.

Dans des cas particuliers et justifiés scénaristiquement, il est possible de demander au PC Joueurs de garder le prisonnier en otage de manière pérenne. Il sera alors proposé à l'interprète de jouer un autre rôle (son personnage secondaire ou un PNJ par exemple), le temps de son incarcération.

LES ARTS OCCULTES

S'il est bien un endroit où le mystère doit rester entier, c'est bien celui-ci ! Sachez seulement que l'on redoute la magie noire des sorciers, les terrifiantes invocations de prêtres, que les rituels jouent avec la trame même de la réalité et que jamais, au grand jamais, il n'est rien sorti de bon de tout ça.

Attention, seule la compétence Magie permet de lancer un sort : disposer d'un parchemin décrivant un sort ne suffit pas à le lancer, il vous est incompréhensible et inutilisable sans cette compétence.

LA SURPRISE

Dans certaines circonstances, il vous sera demandé de prendre quelqu'un par surprise.

Pour qu'une "victime" soit considérée prise par surprise, il faut qu'elle n'ait manifesté aucun signe qu'elle savait ce qui allait lui arriver et il faut que vous soyez dans son dos. En d'autres termes si vous voyez quelqu'un se faufiler derrière vous, pour éviter d'être considéré "surpris", il vous suffit de le regarder ostensiblement ou bien d'en parler.

Un des effets les plus notables d'être pris "par surprise" est que vous ne pouvez pas annoncer de parade héroïque contre un coup reçu dans ces circonstances.

LA MENACE

Si vous réussissez à prendre par surprise et de dos votre victime en lui mettant une arme tranchante sous la gorge, celle-ci est considérée comme menacée. Annoncez : "Par mon Arme : Menace !"

La victime ne peut annoncer aucune parade héroïque et aucune annonce d'Aura ne fonctionne pour toute la durée de la Menace.

Une personne portant un gorgerin (une protection du cou en cuir ou métal), n'est pas sensible à l'annonce "Par mon Arme : Menace!" au corps à corps.

Si la victime se débat ou si quelqu'un tente d'attaquer l'agresseur, il peut en dernier recours lancer une annonce "Par mon Arme : Agonie !" sur son prisonnier. On murmure que certains as du couteau ont une conclusion encore plus fatale à ces tentatives d'évasion.

Rien n'est perdu pour la victime. Si elle reste calme et que l'agresseur n'est pas attaqué, ce dernier ne peut pas mettre sa menace à exécution (interdiction de détourner l'intention de cette règle, en se faisant attaquer par un complice par exemple).

L'agresseur peut rompre à tout moment la menace.

LE PUGILAT

Parfois, qu'il s'agisse d'une bagarre de taverne ou d'une joute à mains nues, il vous faudra en découdre sans arme. Tous les personnages possèdent un score de Pugilat qui représente sa faculté à se battre désarmé.

VOTRE SCORE DE PUGILAT

Le score de Pugilat est au minimum de 1, plus le nombre de niveaux cumulés (Apprenti = 1, Initié = 2, Expert = 3, etc) dans les compétences suivantes : Agilité / Armes à distance / Armes à 1 main / Armes à 2 mains / Armes d'hast / Armure / Attaque sournoise / Protection / Résistance / Sauvagerie / Stratégie / Survie.

Comme on peut s'y attendre, d'autres paramètres peuvent venir gonfler ou amoindrir un score de Pugilat. A vous de les découvrir.

Lorsqu'un belligérant vous fait part de son intention de vous attaquer sans arme (et que vous n'avez pas d'arme en main que vous savez utiliser), ce dernier va vous donner son score de Pugilat. Vous devez en retour lui donner votre propre score de Pugilat. La bagarre commence et le score le plus important l'emporte ! Nous vous encourageons à mimer le combat pour faire le spectacle. En cas d'égalité, il n'y a ni vainqueur ni vaincu, et les deux adversaires tombent inconscients pendant 100 secondes. S'il s'agit d'un combat de groupe, les camps ajoutent la moitié des scores au pugiliste le plus fort pour atteindre le score final (arrondis au supérieur).

Exemple : Sköll le cimmérien à 25 de Pugilat, il se fait attaquer par Ryophi (18) et Gjysite (9), deux malandrins sans honneur.

Après échange des scores, Sköll gagnera le combat après avoir joué le spectacle devant la foule médusée (25 contre 18 + 5 = 23).

On ne peut pas sortir une arme quand on est déjà engagé dans un Pugilat, mais si quelqu'un essaie d'intervenir avec une arme dans votre combat, l'effet du Pugilat s'applique immédiatement ; écoutez la mise en scène et assommez le(s) perdant(s) immédiatement.

LES RELATIONS CHARNELLES

Les relations charnelles ne nécessitent ni simulation quelle qu'elle soit ni contact physique réel et reposent sur le plein consentement des personnages autant que des gens qui les incarnent. Rappelez-vous qu'il est impossible sur LH de forcer un rapport ou un orgasme.

Pour proposer à un autre personnage d'avoir un rapport avec le votre vous devez utiliser le bandeau rougeâtre de soin fourni dans votre enveloppe de personnage.

Pour symboliser un rapport sexuel il faut envelopper votre paume avec ce tissu. Ce geste représente une proposition de rapport. La relation est considérée comme consommée quand la personne à qui vous avez proposé ces ébats noue son bandeau rougeâtre au vôtre.

Ce rapport peut être interrompu à tout moment en dénouant le lien, mais doit durer au moins 100s pour avoir des chances d'être potentiellement fécond.

Pour les orgies il suffit de lier plusieurs bandeaux ensemble. Pour rendre le rapport visible aux autres participants, rendez visibles vos bandeaux noués.

Les relations sexuelles RP sont le prérequis à l'obtention potentielle d'enfants de votre personnage. Pour que ces possibles héritiers soient pris en compte par l'organisation, vos ébats doivent apparaître dans votre retour de jeu écrit avec les n° de personnages des PJs concernés.

LE VOL

Surprise ! Un de vos vêtements se retrouve soudain affublé d'une pince à linge. Farce d'une lavandière espiègle ? Non ! Il s'agit d'un vol.

L'objet sur lequel est posée la pince a été dérobé honteusement... Si la pince est sur une bourse, ou une besace, c'est son contenu qui a été honteusement visité. Si c'est sur la poche d'un vêtement, alors tout ce qui se trouvait dans cette poche du vêtement vient de disparaître.

Arrive alors une personne, poing levé vous intimant de lui fournir réellement les objets dérobés. Et vous ne pouvez pas vous y soustraire ! Le vol a déjà eu lieu. D'ailleurs la personne venue vous demander les objets n'est sûrement qu'un organisateur, un PNJ, un arbitre ou un joueur complaisant venu faire l'intermédiaire entre vous et le voleur. Faites donc comme si de rien n'était : cette personne n'est pas vraiment là. Il est possible que personne ne vienne vous réclamer quelque chose. Qu'à cela ne tienne : dirigez-vous vers le PC Joueurs et déposez-y la pince à linge et le fruit du délit. Il est probable que le voleur vous suive du coin de l'œil et mette ainsi à l'épreuve votre légendaire fair-play.

Après un larcin de la sorte, libre à vous d'en tirer les conclusions et les méfiances qui s'imposent !

Pour le vol, la compétence n'est nécessaire que pour l'utilisation des pinces à linge, pour les joueurs qui simulent un pickpocket en fait sans savoir ou pouvoir le faire réellement. Donc hormis ce point précis, tout le monde peut voler tout le monde (selon ses convictions morales RP bien sur).



LES SERRURES

Une serrure représentée par un cadenas munie d'une clef à laquelle est attaché un code. Elle ne peut être ouverte sans la clef (même si on connaît le code) qu'avec le recours d'un as de la serrurerie.

Il est interdit de modifier les codes des cadenas en jeu ni de les déplacer.



LES PIÈGES

Certains lieux ou serrures sont piégés.

Celui qui ouvre la serrure ou déclenche le piège en subit l'effet.

Il y aura un carton avec une annonce "Par XXX : Lis !" indiquant la marche à suivre.

Évidemment, ouvrir une serrure piégée en connaissant le code ne déclenche pas le piège.

Il n'est pas autorisé de déplacer un piège ni d'en créer un sans la compétence adéquate.

LES MURS ET PASSAGES

Une serrure sans mur ferait une piètre prison. Plusieurs éléments font office de mur, il n'est pas toujours possible de les ériger réellement. Vous devez donc réagir comme si vous étiez face à un mur en présence :

- Des canisses entourant un campement, qui représentent une fortification. Une fortification ne peut en aucun cas être représentée par une ficelle ou tout autre élément narratif trop éloigné de la réalité. En d'autres termes, si votre "protection" peut être franchie sans n'avoir rien à déplacer ou détériorer, c'est que votre protection ne peut pas être considérée comme un mur.

- Les portes doivent être matérialisées physiquement. Une ficelle n'est pas suffisante pour barrer un passage. Si on peut passer à travers votre porte sans avoir à la bouger, c'est que ce n'est pas une porte. Une porte peut être fermée par un cadenas et/ou une barre de bois que l'on peut néanmoins pouvoir retirer par dehors même en se contorsionnant si les murs à côté sont difficilement pénétrables réellement, pour des raisons de sécurité et d'accès des secours. Un bélier peut défoncer une porte, il faut au moins 4 personnes et un objet cohérent (à valider avant ou au moment de l'action). Au bout de 100 secondes d'action ininterrompue à mimer la scène à grand renfort de bruit (ce qui laisse loisir à des alliés d'attaquer par derrière ou des archers de riposter), la porte est détruite et si elle était fermée par une barre et/ou une serrure, ces derniers sont également détruits.

Parmi les éléments bloquants, on peut également trouver :

- Des bandes de chantier, qui délimitent à coup sûr un endroit dangereux.
- D'un panneau marqué "Hors Jeu". Ce qui se trouve derrière le panneau est un lieu de dépôt de matériel ne faisant pas partie du jeu, comme les affaires personnelles de joueurs par exemple.
- D'un panneau marqué Passage Secret ou Porte dérobée. Pour ces deux derniers cas, à moins de disposer de la compétence spécifique, vous devez les ignorer complètement et ne pas en faire mention. En revanche, si quelqu'un d'autorisé vous les désigne et vous accompagne une première fois à travers eux, vous pourrez ensuite les emprunter librement.



LES INGRÉDIENTS ET LES POTIONS

Le jeu est parsemé de cartes de composants naturels que certains professionnels connaissent. Il vous est rigoureusement interdit de les ramasser sans avoir la compétence spécifique qui vous y autorise. Certains savants ont le savoir hermétique nécessaire pour la confection de philtres à partir de ces composants.

S'ils vendent à prix d'or le fruit de leur labeur, ils gardent jalousement les secrets de fabrication qu'ils détiennent.

Si vous buvez un liquide dont le contenant est affublé d'une étiquette pliée, vous devez l'ouvrir et lire l'annonce "Par l'alchimie / Le Poison : Lis !" qu'elle contient.

Il est interdit de lire une étiquette avant de la boire (la lire équivaut à la boire).

Dans le cas d'une administration volontaire, on accroche l'étiquette sur le contenant (fiolle, verre, etc), le personnage boit le contenu puis ouvre l'étiquette et joue les effets.

Pour une administration à l'insu d'une cible consciente (un empoisonnement par exemple), versez le contenu de la potion dans un contenant, attendez qu'elle ait ingéré le poison puis faite lui parvenir immédiatement l'étiquette, par un PNJ ou un arbitre si vous ne souhaitez pas qu'il connaisse l'origine de ses maux. Il est interdit de remplir les potions ainsi préparées d'autre chose que de l'eau colorée (les potions étant cessibles nous ne pouvons risquer une allergie). Pour rappel, certains poisons peuvent être appliqués sur des armes. Il est nécessaire de disposer de la compétence spécifiques pour pratiquer cette opération délicate. En cas de vol de potion, gardez l'étiquette et rendez la fiolle à son propriétaire ou laissez la là où vous l'avez trouvé.



LES RESSOURCES

Elles sont utilisées à des fins différentes au premier rang desquelles la construction de bâtiments. Cependant, associées entre elles, elles permettent également de bénéficier d'un avantage immédiat. Notez que toutes les ressources, monnaies, potions et ingrédients non utilisés seront convertis en initiative pour votre domaine à la fin du GN.

Bien équipé. Donnez 1 carte Armement à l'arbitre d'arène pour bénéficier d'un point d'héroïsme supplémentaire pour ce combat. Chaque combattant ne peut utiliser qu'une carte Armement par combat d'arène. Ce point temporaire disparaît à la fin du combat, utilisé ou non.

Offrande aux dieux. Le sacrifice de bétail pendant la prière d'un prêtre augmente la puissance de la prière de 3 points par carte Bétaux sacrifiée (les joindre à votre fiche de prière). 2 cartes Bétail peuvent également remplacer 1 carte Esclaves.

Nefs et barques. Si un de vos navires devait couler, donnez 3 cartes Bois à la tente d'ordres pour l'éviter.

Du pain et des jeux. Joignez 3 cartes Céréales à votre fiche d'ordre de fin de jeu pour vous assurer qu'un de vos fiefs ne soit pas à l'état "Instable" lors du prochain GN.

Crevez-les sous vous ! Joignez 2 cartes Chevaux à un ordre de bataille pour pratiquer un raid dans un rayon de trois fiefs de votre Domaine sans vous soucier des réseaux de soutiens ou des voies d'accès.

Hissez haut ! Joignez 1 carte Coton à un ordre maritime pour déplacer votre navire d'une zone supplémentaire. Une seule carte Coton peut être dépensée par navire.

Plus de sang que de mortier. Lorsque vous ordonnez la construction d'un bâtiment, 2 cartes Esclaves peuvent remplacer n'importe quelle autre carte ressource et 2 cartes Bétail peuvent remplacer 1 carte Esclaves.

L'hiver vient. Lorsque vous rendez vos possessions de jeu en fin de partie, vous pouvez préciser sur votre feuille de personnage que vous utilisez 1 carte Fourrure en votre possession pour conserver 3 ressources lors du prochain GN.

Diète équilibrée. Lorsque vous rendez vos possessions de jeu en fin de partie, vous pouvez préciser sur votre feuille de personnage que vous utilisez 5 cartes Fruits et légumes en votre possession pour ne pas vieillir entre ce GN ci et le suivant. Durant la vie d'un personnage, cet effet ne peut être utilisé que deux fois maximum.



Thésaurisons ! Lorsque vous rendez vos possessions de jeu en fin de partie, vous pouvez préciser sur votre feuille de personnage que vous utilisez 1 carte Gemme en votre possession pour conserver jusqu'à 3 pièces d'or lors du prochain GN.



Tour d'ivoire. Lorsque vous rendez vos possessions de jeu en fin de partie, vous pouvez préciser sur votre feuille de personnage que vous utilisez 1 carte Ivoire en votre possession pour conserver jusqu'à 3 potions lors du prochain GN.



Monnaie sonnante et trébuchante. Lorsque vous établissez une caravane, joignez 1 carte Métaux Précieux à votre ordre pour obtenir 2 ressources supplémentaires du même type que les ressources normalement obtenues.



Équiper la garde. Joignez 1 carte Métaux simples à vos ordres d'intrigue pour augmenter le niveau de contre espionnage d'un fief d'un point. Ne peut être utilisé qu'une fois par fief.



Chemin des bergers. Joignez 1 carte Mouton à votre ordre de caravane ou de raid. Pour chaque carte Mouton donnée, vous pouvez faire comme si deux fiefs adjacents disposaient d'un soutien mutuel.



Barricades et boulets de trébuchets. Donnez 2 cartes Pierres à l'arbitre d'arène pour bénéficier d'un combattant supplémentaire lors de la résolution d'un combat. Un seul combattant peut être ajouté de cette façon par combat et par belligérant.



Ça rend intelligent. Chaque carte Poisson contenue dans votre enveloppe retour augmentera l'initiative de votre fief de 2 points plutôt que d'un seul. Une fois par période, un sorcier peut utiliser 1 ressource Poissons (détruite) pour éviter le noircissement d'une perle (noircissez au minimum 1 perle quoi qu'il se passe).



Salaisons hivernales. Lorsque vous rendez vos possessions de jeu en fin de partie, vous pouvez préciser sur votre feuille de personnage que vous utilisez 1 carte Sel en votre possession pour conserver jusqu'à 6 ingrédients de votre choix lors du prochain GN.



Parures de roi. Une fois par GN, vous pouvez donner 3 cartes Soie dans votre enveloppe de retour pour augmenter votre Renommée d'un point. Votre Renommée ne peut augmenter que d'un point de cette manière par GN.



Encens et couleurs. Donnez des cartes Teintures à l'arbitre de rituel pour apaiser les forces invisibles.



Saulez-les ! Joignez 5 cartes Vin à votre fiche d'ordre d'intrigue pour amener un fief accessible à l'un de vos fiefs à l'état Instable lors du prochain GN.



DE LA DIRECTION DE SON DOMAINE



DU GRAND POUVOIR NAÎT DE GRANDES RESPONSABILITÉS

A présent que vous savez tout pour jouer votre personnage, l'heure est venue de prendre de nouvelles responsabilités.

Dans les Légendes d'Hyborée, vos responsabilités ne se cantonnent pas à votre simple destinée, le plus souvent, la vie de votre peuple est entre vos mains.

Ce chapitre contient tout ce que vous devez savoir pour guider vos populations sur les sentiers de la guerre, de l'exploration maritime, du commerce et de l'intrigue.

LES TITRES DU DOMAINE

Chaque groupe de joueurs qui possède au moins un fief, détient l'autorité sur son Domaine (plusieurs fiefs gérés par le même suzerain sont appelés Domaine.) Cette notion de Domaine regroupe l'ensemble des actions qui ne se déroulent pas dans le temps linéaire du jeu. Les raids sur les territoires, les tentatives de conquêtes, la construction d'infrastructures, la mise en route de caravanes marchandes sont autant d'exemples de ce que constituent les décisions de Domaine que le groupe doit prendre.

En fin de jeu, il vous sera possible de remplir une série d'ordres à rendre dans l'enveloppe de retour du groupe pour gérer différents aspects de votre Domaine. Vous aurez tout le GN pour y penser, vous mettre d'accord, composer des stratégies avec d'autres peuples mais ultimement, c'est la feuille d'ordre rendue en fin de Gn qui entérinera les décisions. Vous l'aurez compris, la gestion de votre Domaine est une tâche lourde et prenante, aussi, nous encourageons les chefs de groupe à déléguer les responsabilités et de confier tout ou partie des titres du Domaine à ses compagnons (membres de son groupe uniquement, un seul titre par membre).

Chaque titre est un document attestant du statut de son porteur et lui permettant de donner un certain type d'ordres pendant ou en fin de partie.

SUZERAIN & RENOMMÉE

Nombre de fiefs du Domaine	Renommée requise pour que tous ses fiefs soient stables
1	5
2	8
3	11
4	15
5 ou plus	20

LE POUVOIR DES TITRES

Suzerain : le porteur du titre de suzerain peut se substituer au porteur de tous les autres titres. Il a toute liberté de nommer ou révoquer les titres des autres détenteurs de son Domaine. En d'autres termes, c'est lui le patron. Le titre de suzerain est porteur de plusieurs informations importantes : la liste de ses fiefs, la liste de ses navires, la liste de ses agents, la renommée du Suzerain. Le suzerain a un rôle primordial car c'est de lui seul que dépend la stabilité de son Domaine. Un suzerain méprisé engendra des tensions dans le Domaine qu'il faudra rapidement réprimer pour ne pas que la situation ne s'envenime. Son score en renommée est l'indicateur clé qui fera de lui un leader aimé ou honni. Si le Suzerain ne dispose pas d'une renommée suffisante par rapport à son nombre de fiefs, tous ses fiefs sont considérés comme instables.

Chef de guerre : le porteur de ce titre peut donner les ordres d'attaque et de raid du Domaine. La compétence Stratégie offre des avantages conséquents au chef de guerre.

Diplomate : le porteur de ce titre peut donner les ordres de soutien de son Domaine et accepter le soutien des autres. La compétence Politique offre de sérieux avantages au diplomate.

Intendant : le porteur de ce titre peut ordonner la construction ou la destruction des bâtiments de son Domaine. Il peut également conclure des accords commerciaux. La compétence Commerce est cruciale à un bon intendant.

Navigateur : le porteur de ce titre ordonne les mouvements des flottes maritimes appartenant à son Domaine. Le titre porte également la liste des navires du Domaine. La compétence Cartographie est garante d'un navigateur compétent.

Éminence grise : le porteur de ce titre peut donner les ordres aux agents de son Domaine. Le titre porte également la liste des agents du Domaine. La compétence Espionnage est évidemment la clef.

LES FIEFS

La Magna Carta est divisée en de multiples fiefs de taille variable. Les fiefs sont des unités territoriales indivisibles qui ne peuvent appartenir qu'à un seul Domaine. Chacun de ces fiefs est individuellement caractérisé par plusieurs attributs. Ceux-ci apparaissent sur des actes de propriétés remis au Suzerain du groupe les possédant au début du jeu. Une copie en tout point identique est également stockée à la Tente d'ordres. Pendant la partie, aucune modification ne peut être faite sur une fiche de fief si ce n'est le nom du groupe qui en est propriétaire et son Suzerain. Tous les autres changements interviennent entre les parties.

Fiefs instables

Si un fief est instable (à cause d'une renommée insuffisante du Suzerain par exemple) son score de défense ainsi que ses revenus sont divisés par deux (arrondi au supérieur).

Si un Domaine est constitué de plusieurs fiefs qui ne sont pas adjacents, le ou les fiefs les plus isolés seront considérés comme instables si rien n'est fait pour les pacifier.

L'Enveloppe de Revenus

Au début de la partie, vous recevrez une enveloppe des revenus de votre Domaine. Elle contiendra les ressources produites par vos fiefs ainsi que les revenus issus du commerce des années précédentes.

Si un de vos fiefs est attaqué par un raid, la distribution de la moitié du revenu de ce fief devra se faire attendre ! Elle sera donnée au vainqueur de l'arène qui résoudra ce raid...

Voici les informations apparaissant sur l'acte de propriété d'un fief.

Son propriétaire : Nom du groupe qui a la charge du fief.

Si aucun groupe n'en a la charge, le fief est dirigé par l'Organisation.

Son Suzerain : Nom et renommée du Suzerain

Religions : Ici apparaissent les différentes religions principales du fief.

La production : Il s'agit de(s) ressource(s) commerciale(s) produite(s) naturellement par le fief.

L'export : Il s'agit de la ressource commerciale produite naturellement par le fief à un rythme si intense qu'elle est capable de l'exporter au-delà de ses frontières. C'est la ressource à l'export qui est figuré sur la Magna Carta.

Défense : C'est un score qui figure la difficulté de conquérir un fief. Il représente autant les fortifications bâties que des jungles inexpugnables, des plaines difficiles à défendre, une population pacifique ou un peuple particulièrement indomptable.

Les revenus : Certains fiefs, en plus de générer des ressources et des revenus pécuniaires, génèrent également des ingrédients utiles aux alchimistes et herboristes.

Les bâtiments : Certains fiefs disposent de constructions permettant d'en modifier certaines caractéristiques. Forteresses, comptoirs commerciaux, etc.



LES CONSTRUCTIONS

Chaque construction a un coût en ressources et demande le concours d'un artisan au moins Apprenti et d'un Expert dans une compétence spécifique. Ces personnes, les ressources et l'intendant doivent être notés sur l'ordre de construction en fin de jeu. Reportez leur numéro de personnage sur votre feuille d'ordre.

L'intendant peut également décider de détruire une construction. Aucune ressource n'est alors récupérée.

Une construction de type bâtiment ne peut être construite qu'en un seul exemplaire par fief.



L'Arme de siège

Une arme de siège est utilisable aussi bien en arène que durant un combat normal. Tant qu'elle n'est pas détruite elle est conservée d'un opus à l'autre. Elle doit être fonctionnelle et validée avant le gn. Un bélier peut détruire une porte (même fermée à clef)

Coût : 2 Bois, 2 Cotons, 2 Métaux simples, 2 Armement, 2 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Forge et un artisan sont nécessaires pour construire une arme de siège.



Le Bastion

La présence d'un bastion sur un fief rend sa conquête extrêmement périlleuse car les soldats qui le protègent sont particulièrement entraînés et bien équipés. Dans le cas d'une tentative de conquête de ce fief, dans l'arène, tous ses défenseurs bénéficient d'un "Haha !" contre le premier coup qui les touchent.

Coût : 4 Métaux précieux, 4 Métaux simples, 4 Armement, 4 Moutons, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Forge et un artisan sont nécessaires pour construire un bastion.



Le Comptoir

Le comptoir est représenté sur la magna carta par une figurine. Une caravane marchande débutant ou terminant sa course sur un fief contenant un comptoir échange une ressource supplémentaire. (+2 ressources si un comptoir est présent au départ et à l'arrivée). De plus, le fief du comptoir voit ses revenus augmenter de 5 pièces d'argent.

Coût : 4 Gemmes, 4 Chevaux, 4 Sels, 4 Ivoires, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Commerce et un artisan sont nécessaires pour construire un comptoir.



La Forteresse

La forteresse est une formidable construction de défense d'un territoire. Elle augmente la défense d'un fief de deux points. Il est nécessaire de disposer de Murailles sur le fief pour construire une forteresse.

Coût : 4 Armements, 4 Pierres, 4 Moutons, 4 Métaux précieux, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Stratégie et un artisan sont nécessaires pour construire une forteresse



Les Murailles

Les murailles sont la construction la plus basique de défense d'un fief. Elles augmentent la défense de celui-ci de deux points.

Coût : 4 Pierres, 4 Métaux Simples, 4 Fourrures, 4 Céréales, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Protection et un artisan sont nécessaires pour construire les murailles.



Le Navire

Le navigateur lui donne ses ordres durant le GN. (voir la section "Ordre de navigation").

Coût : 4 Bois, 4 Cotons, 4 Fruits et Légumes, 4 Poissons, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Artisanat et un artisan sont nécessaires pour construire un navire.

Note : Chaque groupe commence le jeu avec le nombre de navire dont il disposait au GN précédent ou un seul si c'est son premier jeu.



Le Palais

Joyaux du Domaine, le Palais est le centre de commandement du seigneur du Domaine. Un Palais dans un Domaine diminue de 5 la valeur de renommée à atteindre pour que le Domaine soit stable. On ne peut obtenir ce bonus qu'une fois, quel que soit le nombre de palais sur les fiefs du Domaine.

Coût : 4 Vins, 4 Esclaves, 4 Soies, 4 Fruits et Légumes, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Noblesse et un artisan sont nécessaires pour construire un palais.



Le Port

C'est le port d'attache de vos navires. On ne peut construire plus d'un seul navire sur son Domaine si on ne possède pas de port. De plus, le fief du port voit ses revenus augmenter de 5 pièces d'argent. Un port ne peut être construit que sur un fief côtier ou fluvial.

Coût : 4 Vins, 4 Bois, 4 Poissons, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Cartographie et un artisan sont nécessaires pour construire un port.

LES CONSTRUCTIONS (SUITE)



La Route

Une route ajoute soutien qui doit être placé pendant la phase d'ordre de soutien entre le fief où elle est construite et un fief limitrophe.

Coût : 4 Esclaves, 4 Chevaux, 4 Fourrures, 4 Céréales, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Politique et un artisan sont nécessaires pour construire une route.



Le Sanctuaire

Un sanctuaire définit la religion officielle du Domaine sur lequel il est construit et irradie sur les terres voisines, faisant devenir cette religion présente dans les Domaines limitrophes.

Par défaut, les personnages du domaine et des domaines limitrophes ont la religion du Sanctuaire niveau pratiquant.

Coût : 4 Teintures, 4 Gemmes, 4 Ivoires, 4 Bétails, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Prêtrise et un artisan sont nécessaires pour construire un sanctuaire.



Le Temple

La foi des fidèles est un puissant carburant aux cérémonies sacrées. Chaque temple est lié à une divinité. Les prêtres du Domaine contrôlant ce fief ajoutent 5 points à la puissance de leurs prières.

Coût : 4 Cotons, 4 Teintures, 4 Bétails, 4 Soies, 4 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Ritualisme et un artisan sont nécessaires pour construire un temple.

La Merveille

Les merveilles ont toutes des effets différents qu'il s'agit de définir avec votre scénariste. Soyez créatifs : deux merveilles ne peuvent avoir le même effet. On ne peut bâtir de Merveille si les fiefs que vous contrôlez en ont déjà au moins une, mais rien ne vous empêche de chercher à conquérir un fief voisin qui en possède. L'effet précis de la merveille sera arbitré pendant l'inter-jeu.

Coût : Deux ressources de chaque type (soit 40 ressources au total), 16 Pièces d'Or

Expertise : Un Expert en Artisanat est nécessaire pour construire une merveille.

Les Technologies

Certains personnages talentueux disposent de connaissances expertes dans l'art de construire des bâtiments d'exception dont les effets ne figurent pas ci-dessus. On appelle ces connaissances des technologies. Un niveau suffisant en artisanat est nécessaire à l'apprentissage ou à la transmission de ces technologies uniques en leur genre.

Ces technologies sont représentées par des documents Hors Jeu qui reflètent des années d'expérience et de travail que seuls des artisans peuvent comprendre et recopier.

Et les Apatrides ?

Certains groupes de joueurs ne sont pas les détenteurs d'un pouvoir sur un fief ou ont tout perdu. On les appelle les groupes apatrides. En règle générale, ils ne représentent qu'un petit groupe de personnes bien incapables de s'en prendre physiquement à un fief. Les groupes apatrides ne sont détenteurs d'aucun titre et ne peuvent donc pas émettre d'ordre. Si certains joueurs de groupes apatrides disposent de bonus liés à des ordres grâce à leurs compétences, libre à eux de les monnayer pour en faire bénéficier un groupe capable de passer des ordres !

La Tente d'Ordres

Au centre de chaque jeu se trouvera la Tente d'ordres où vous pourrez accéder pour consulter la magna carta et faire différentes actions.



LA MAGNA-CARTA



Sur la Magna Carta sont représentés l'ensemble des fiefs hyboréens. Chacun de ces fiefs porte un nom unique et un icône y figure la ressource qui en est exportée. Une couleur spécifique délimite chaque nation. Bien que les frontières nationales puissent changer en cours de jeu via les conquêtes, le terme de Nation pour la magna carta se bornera à ces zones de couleurs.

Une mise à jour des nations de la Magna Carta interviendra entre chaque GN.

Enfin, la magna carta figure également les zones maritimes ou fluviales appelées pour plus de commodité "cases" maritimes. Certains fiefs sont notés d'un grand E majuscule : ce sont des zones d'exploration dédiées aux aventuriers capitaines de navires. Ces fiefs ne peuvent en aucun cas être attaqués, pillés ou abordés pour y faire commerce.

Sur la carte seront dessinés un certain nombre de symboles et des pions y seront également posés.



Pillage



Merveille

 **Les grandes routes commerciales** - ligne grasse de pointillés bruns. Ces grandes routes permettent de faire passer des caravanes ou des raids sans besoin de symbole de soutiens.

 **Le symbole de comptoir** - représente le bâtiment du même nom. Un fief muni d'un comptoir est une destination plus rentable pour les caravanes.

 **Le symbole de forteresse** - représente le bâtiment du même nom et donc un défi extraordinaire pour tout conquérant.

 **Le symbole de murailles** - représente le bâtiment du même nom et avertis donc de la difficulté particulière de conquérir le fief.

 **Le symbole de conquête** - flèche rouge à une seule pointe : placée entre le fief attaquant et le fief défenseur, tous deux limitrophes, elle représente une tentative de conquête qui sera résolue dans l'arène. La flèche peut également être placée entre une zone maritime et un fief côtier ou fluvial limitrophe pour signifier une tentative de débarquement. Dans ce cas, le nom de l'attaquant y sera spécifié

 **Le symbole de raid** - ce symbole porte le nom du groupe qui l'a placé. Il signifie qu'un pillage en règle va avoir lieu à cet endroit dans l'arène.

 **Le symbole de soutiens** - flèche blanche à deux pointes : placée entre deux fiefs limitrophes, cette flèche signifie à la fois l'ouverture des frontières entre deux fiefs et un soutien mutuel. Qu'il soit formel comme une alliance militaire, ou juste un libre passage commercial, ce soutien a les mêmes répercussions sur le jeu.

Le pion de navire - ce pion porte aussi le nom du groupe qui le contrôle.

Le jeton de bataille navale - ce jeton est placé sous plusieurs pions de navires qui vont s'affronter lors de la phase de résolution des ordres maritimes.

Si un ordre devient illégal durant l'entre-jeu ou s'il ne respecte pas les règles (manque d'un soutien pour mener un raid, erreur dans le nom d'un fief cible, par exemple), l'ordre en question est annulé.

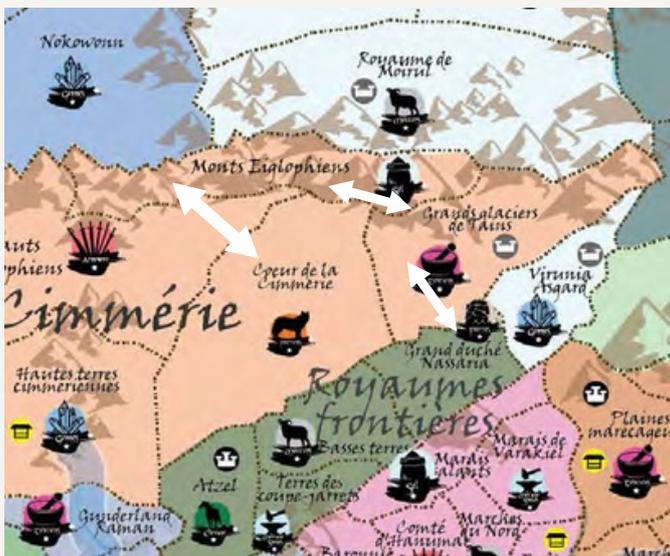
Il ne peut y avoir qu'une seule flèche entre deux fiefs : soutien ou conquête/raid (en cas de contradiction, l'ordre de conquête prévaut).

LA MAGNA-CARTA

DÉFINITIONS ET EXEMPLES

Un fief est dit adjacent à un autre s'ils ont au moins une frontière commune. Les fleuves ne rompent pas l'adjacence.

Un fief est dit accessible à un autre si un réseau de soutiens et/ou de routes les relie ou s'il est adjacent à un navire de votre Domaine.



Dans cet exemple, le fief Grand Duché de Nassaria est adjacent aux fiefs Cœur de la Cimmérie, Grands Glaciers de Tains, Virumia, Marais Salants et Basses terres. Grâce au réseau de soutiens représenté par les flèches blanches, les fiefs Grands Glaciers de Tains, Cœur de la Cimmérie, Hauts Eiglophiens lui sont accessibles.



34 Dans ce second exemple, le navire représenté par le cercle rouge permet de considérer comme accessibles les fiefs "Cormorans", "Faucons des mers", "Pies Grecques", "Ours" et "Forêt marécageuse."

PASSER UN ORDRE

A la fin du jeu, vous pourrez remplir votre feuille de retour de Groupe vous permettant de décrire ce que votre peuple accomplira pendant les années qui le sépare du GN suivant. Ces ordres auront un impact sur vos ressources pour en début de jeu de l'opus suivant par exemple.

INITIATIVE DES ORDRES

A la fin du jeu, le total cumulé des pièces, ressources et ingrédients non utilisés donnera le score d'initiative de votre Domaine : 1 point d'initiative par PA, 5 points d'initiative par Ingrédient et 10 points d'initiative par Ressource.

ORDRE DE CARAVANE

Responsable : Suzerain ou intendant

Nombre : Chaque groupe dispose d'un ordre de caravane.

Conditions : Chaque caravane doit être placée sur un fief accessible à l'un de vos fiefs ou un fief adjacent à un de vos navires si vous disposez d'un port dans votre Domaine.

Un accord de commerce doit également être signé entre vous et le suzerain ou l'intendant du fief de destination. L'itinéraire précis de la caravane doit être noté sur la fiche d'ordre et être accompagné d'une pièce d'argent par fief traversé.

Résolution : Au prochain GN, la prochaine enveloppe de revenus du Domaine contenant le fief de départ est augmentée de X cartes de la ressource d'export du fief cible.

Les prochains revenus du fief cible sont augmentés de X cartes de la ressource d'export de votre fief de départ. X est égal au nombre de nations traversées. Chaque fief traversé recevra une pièce d'argent supplémentaire dans sa prochaine enveloppe de revenus. Dans le cas d'une caravane venant d'un navire X est égal au nombre de zones maritimes séparant le navire de son port le plus proche.

Notez que quelles que soient les conditions d'établissement d'une caravane, elle ne pourra pas rapporter plus de 6 ressources.

Attention : vos ressources ne sont pas infinies ! Un même fief ne peut être la destination que de trois caravanes maximum. Si quatre caravanes ou plus se dirigent vers le même fief, les caravanes au-delà de la troisième reviendront bredouilles. Elles seront départagées selon leur ordre d'initiative.

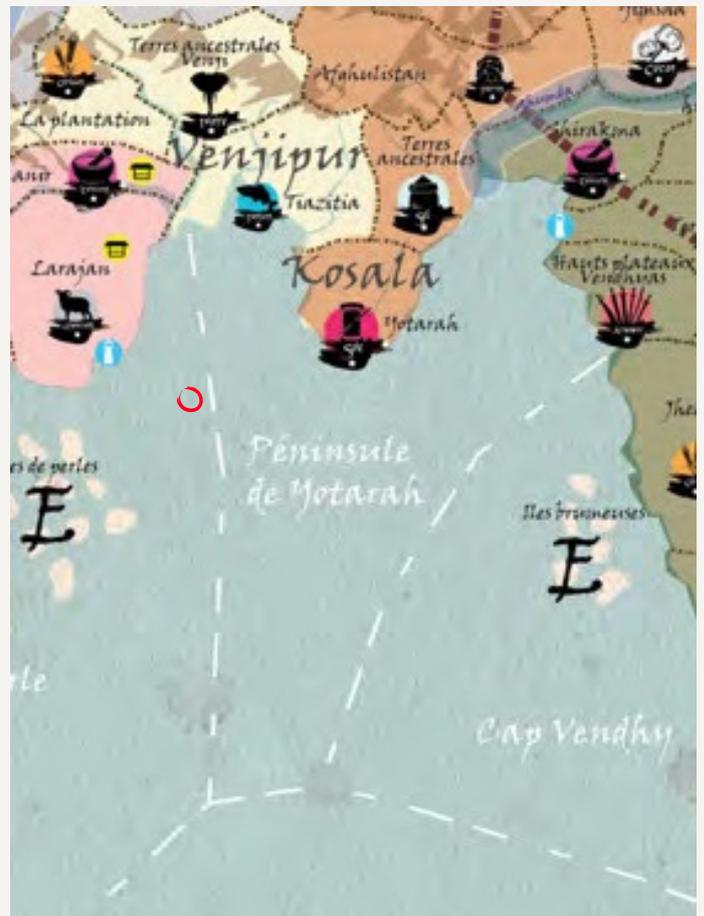
LA MAGNA-CARTA

ORDRE DE CARAVANE (EXEMPLE)



Exemple de caravane : Une caravane part de Khumar et suit un réseau de soutiens jusqu'à Shapur, se délestant au passage d'une pièce d'argent par fief traversé. Ce faisant, la caravane a traversé 4 nations. Elle rapportera donc 4 ressources Vins aux prochains revenus de Shapur, et 4 ressources Armements à ceux de Khumar.

ORDRE DE CARAVANE (EXEMPLE)



Dans ce second exemple, un navire représenté par le point rouge et dont le port le plus proche se situe sur le fief "Hauts plateaux Vendhya" permet de mener une caravane sur le fief de Larajan.

Le chemin le plus court entre le navire et le port des Hauts plateaux Vendhya est de deux zones maritimes. La caravane ajoutera donc deux ressources Moutons à l'enveloppe de revenus des Hauts plateaux Vendhya, et deux ressources Armements à l'enveloppe de revenus de Larajan.

	RAID		COMPTOIR
	PILLAGE		PORT
	CONQUÊTE		MURAILLE
	SOUTIEN		FORTERESSE
			BASTION
			MERVEILLE



Et les Fiefs non joués ?

Les fiefs pnj -qui n'appartiennent à aucun groupe de joueurs- peuvent être gérés directement gérés par l'organisation pour des besoins scénaristiques.

LA MAGNA-CARTA



ORDRE DE CONQUÊTE

Responsable : Suzerain ou chef de guerre

Nombre : Chaque groupe peut émettre 1 ordre de conquête.

Conditions : Le fief attaqué doit être adjacent à l'un de vos fiefs ou à l'un de vos navires.

Résolution : Lors du GN suivant, une bataille ou une conquête maritime (si l'attaque vient d'un de vos navires) sera organisée dans l'arène entre vos forces et les forces du fief défensif. Le suzerain vainqueur gagne un point de renommée. Si l'attaquant gagne le combat d'arène, il remporte le fief et un bâtiment aléatoire du fief conquis est détruit. Le Suzerain défenseur devra en remettre l'acte de propriété au suzerain vainqueur. Si deux fiefs s'attaquent mutuellement, le combat est fondu en un seul. Le vainqueur remporte le fief adverse. Si un soutien était placé entre le fief attaquant et le fief défensif, celui-ci est détruit. Si un fief est attaqué par plusieurs ennemis différents : les attaques sont résolues dans l'ordre inverse d'initiative. Si un attaquant vainc la défense, il prendra la place de cette dernière pour les combats suivants avec un nombre de combattants égale à 5 plus 1 par point de défense du fief conquis hors bâtiments.

ORDRE DE CONSTRUCTION OU DE DESTRUCTION

Responsable : Suzerain ou intendant.

Nombre : La construction n'est pas limitée en nombre mais sujette à la dépense des ressources nécessaires.

Conditions : Pour valider une construction, il suffit de réunir les prérequis décrits au chapitre des constructions et de le noter sur la fiche d'ordre accompagné des cartes de ressources correspondantes.

Pour en détruire un, il suffit de le noter sur la fiche d'ordre. Aucun matériau de construction ne peut être récupéré lors d'une destruction.

Résolution : La construction est effective entre les deux opus.

ORDRE D'INTRIGUE

Responsable : Suzerain ou éminence grise.

Nombre : Autant que souhaité.

Conditions : Chaque agent doit être associé à un ordre. Chaque ordre doit être accompagné de 5 pièces d'argent.

Résolution : Entre deux Opus. Les résultats apparaîtront dans le background du groupe pour l'Opus suivant.

Lorsqu'un ordre d'intrigue est donné, le Suzerain ou l'éminence grise doit remplir une fiche de mission détaillant pour chacun de ses agents l'action que ce dernier va entreprendre. Multiplier le nombre d'agents sur la même action permet d'en maximiser les effets. Chaque action doit viser un fief accessible en particulier et coûte 5 pièces d'argent, quel que soit le nombre d'agents entreprenant l'action. Une exception : les actions de contre-espionnage sont gratuites. Les résultats des intrigues parviendront à leurs donneurs d'ordre avec leur prochain background.

Les différentes actions possibles sont les suivantes :

Agitation

- Un agent : permet au donneur d'ordre de faire baisser la renommée du suzerain du Domaine visé d'un point.
- Deux agents : permet au donneur d'ordre de faire baisser la renommée du suzerain du Domaine visé de deux points.
- Trois agents et plus : permet au donneur d'ordre de faire baisser la renommée du suzerain du Domaine visé de trois points. Le fief passe instable.



LA MAGNA-CARTA

ORDRE D'INTRIGUE (SUITE)

Contre-espionnage

- Chaque agent en contre-espionnage limite l'effet des agents ennemis.
- Plus d'agents ennemis que d'agents en contre-espionnage : par exemple, si cinq agents ennemis (quelque soient leur origine) œuvrent sur le fief, et que trois agents amis sont en contre-espionnage, on considère que seul deux des agents ennemis parviennent à leurs fins.
- Autant d'agents ennemis que d'agents en contre-espionnage : l'action des agents ennemis est un échec. Le contrôleur du fief est notifié qu'une intrigue a été contrée sans précision sur sa nature ni son commanditaire. Un agent ennemi est tué.
- Moins d'agents ennemis que d'agents en contre-espionnage : l'action des agents ennemis est un échec et le groupe ayant envoyé les agents ennemis est révélé. Tous les agents ennemis participants sont tués.

Contrebande

- Un agent : permet au donneur d'ordre d'obtenir la ressource d'export du fief visé en lieu et place de celui-ci. Cette ressource est ajoutée à la production du fief d'où part l'agent.
- Deux agents : permet au donneur d'ordre d'obtenir la ressource d'export du fief visé, de prélever la moitié de ses revenus pécuniaires (arrondi au supérieur). Ces revenus sont ajoutés à ceux du fief d'où part l'agent.
- Trois agents et plus : permet au donneur d'ordre d'obtenir la ressource d'export du fief visé, de prélever la moitié des revenus pécuniaire du fief visé (arrondi au supérieur) ainsi que la moitié des ressources produites (arrondies au supérieur, ressources au choix de l'organisation). Ces revenus et ressources sont ajoutés à ceux du fief d'où part l'agent.

Espionnage

- Un agent : Permet au donneur d'ordre de voir l'acte de propriété du fief ciblé.
- Deux agents : permet au donneur d'ordre de voir l'acte de propriété du fief ciblé et de connaître les activités des agents du Domaine ennemi.
- Trois agents et plus : permet au donneur d'ordre de voir l'acte de propriété du fief ciblé et de connaître les activités des agents du Domaine ennemi. De plus les organisateurs donneront une information supplémentaire secrète quant aux motivations du groupe contrôlant le fief ciblé.

Propagande

- Un agent : permet au donneur d'ordre de faire augmenter la renommée du suzerain du Domaine visé d'un point.
- Deux agents : permet au donneur d'ordre de faire augmenter la renommée du suzerain du Domaine visé de deux points.
- Trois agents et plus : permet au donneur d'ordre de faire augmenter la renommée du suzerain du Domaine visé de trois.

Sabotage

- Un agent : Un bâtiment aléatoire du fief ciblé est inopérant lors du prochain GN (hors merveille).
- Deux agents : Un bâtiment aléatoire du fief ciblé est détruit (hors merveille)
- Trois agents et plus : Un bâtiment choisi du fief ciblé est détruit.

ORDRE DE NAVIGATION

Responsable : Suzerain ou navigateur

Nombre : 4 mouvements par navire par phase d'ordre. Il y a trois phases d'ordre pendant le jeu.

Conditions : Le navire ne peut faire de mouvement s'il y a un jeton bataille navale sous son pion.

Résolution : Contrairement aux autres ordres, les ordres de navigation ne sont pas donnés en fin de jeu mais pendant celui-ci.

Les navires sont représentés par des pions sur la Magna Carta. Les ordres doivent être transmis en trois fois à la tente d'ordre (Votre horaire précis sera noté sur votre briefing) :

- Phase d'ordre n°1 : Jeudi 20h - 23h.
- Affichage et horaires des infos maritimes : Jeudi Minuit.
- Phase d'ordre n°2 : Vendredi 14h - 16h.
- Affichage et horaires des infos maritimes : Vendredi 18h.
- Phase d'ordre n°3 : Samedi 12h - 14h.
- Affichage et horaires des infos maritimes : Samedi 16h.

Ce sont les positions des navires le Samedi à 16h qui pourront être utilisés pour les autres ordres (Commerce, Raid, etc).

LA MAGNA-CARTA



ORDRE DE NAVIGATION (SUITE)

Les ordres de mouvement sont résolus dès qu'ils ont été reçus par la tente d'ordre. Les navires ayant déjà reçu des ordres pendant cette phase sont marqués par un pion. Les horaires que vous recevrez dépendront de l'initiative de votre groupe.

Voyager en escadre : Plusieurs navires peuvent voyager ensemble pour se protéger ou attaquer.

Pour représenter une escadre, les pions Navires le composant seront positionnés en contact les uns des autres. Il est possible de former une escadre avec des navires dépendant d'un autre navigateur. Pour cela, les deux navigateurs doivent être présents à la tente d'ordre lorsque les ordres sont donnés.

Port de Départ : Chaque navire commence le jeu sur un port appartenant au Domaine de son Suzerain ou, à défaut, sur un fief côtier de son Domaine, ou, à défaut, sur le fief côtier le plus proche de leur Domaine.

Voyager : Pour chaque mouvement, un navire peut se déplacer d'une zone maritime ou fluviale à une zone maritime ou fluviale adjacente.

Explorer : Un mouvement peut également être dépensé pour tenter une exploration si le navire est adjacent à une zone d'exploration (notée d'un grand E majuscule sur la magna carta).

L'exploration donne lieu à une aventure dont l'horaire sera donné par le personnel du Bazar. Le nombre d'explorations de chaque site est limité à 3 pour l'ensemble des joueurs. Dès que 3 explorations sont planifiées sur un site, le personnel du Bazar posera sur ce dernier un jeton occultant la lettre E et barrant l'accès à l'expédition.

Combattre : Un mouvement peut également être dépensé pour placer un pion "bataille navale" sous le navire ou l'escadre et un autre navire ou escadre situé dans la même zone maritime ou fluviale et n'ayant pas déjà un pion "bataille navale" sous lui. La bataille navale met fin au mouvement du navire ou escadre attaquant et est résolue pendant la phase de résolution. D'autres navires peuvent rejoindre la bataille navale d'un côté comme de l'autre au prix d'un de leurs points de mouvements (cela met fin à leur tour).

Résolution d'une bataille navale : La bataille navale est résolue pendant la phase de résolution suivant la phase d'ordre. Lors d'une bataille navale, on compare simplement le nombre de navires de chaque côté de l'affrontement. L'escadre qui dispose du plus grand nombre de navires remporte l'affrontement. En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaque.

- Attaquant et Défenseur ont le même nombre de navires : un navire du défenseur est vaincu.
- Les escadres n'ont pas le même nombre de navires : l'escadre disposant du plus petit nombre de navires perd l'engagement. Un nombre de navires équivalant à la différence entre les deux forces est vaincu.

(Par exemple, si trois navires shémites rencontrent cinq navires argosiens, deux navires shémites seront vaincus).

Les vaincus :

- Un des navigateur au hasard perd un point de Renommée (parmi ceux en possédant au moins 1). Cette perte sera notée sur sa fiche de retour PJ par l'orga responsable.
- Le navigateur (ou les navigateurs) de l'escadre perdante devra payer à la tente d'ordre une rançon (4 ressources ou 4 pièces d'or, ou tout panachage de pièces d'or et de ressources) par navire pour reprendre le contrôle de son ou ses navires. Si cette rançon n'est pas payée avant la prochaine phase d'ordre de navigation, le ou les navires non remboursés sont coulés.
- Les navires vaincus non coulés peuvent rester en place ou être repositionnés sur une zone maritime adjacente à un port du Domaine du navigateur vaincu selon le choix de ce dernier.

Les vainqueurs :

- Un des navigateur au hasard gagne un point de Renommée (qu'il devra faire noter sur sa fiche de retour PJ par l'orga responsable pour être validée)
- Les navigateurs de la flotte victorieuse obtiennent ensuite la rançon des ennemi vaincus pendant l'affrontement si elle a été versée. Les ressources sont données équitablement entre tous les navigateurs victorieux.

ORDRE DE RAID

Responsable : Suzerain ou chef de guerre.

Nombre : Chaque groupe peut émettre 1 ordre de raid.

Conditions : Le fief attaqué doit être adjacent à un fief accessible du Domaine de l'attaquant ou adjacent à l'un de ses navires.

Résolution : Lors du GN suivant, une arène de raid aura lieu entre les forces attaquantes et les forces du fief visé. La moitié des revenus du fief sera confiée au vainqueur. Le suzerain victorieux gagne un point de Renommée. Si un raid est réussi sur un fief, tous les autres raids qui le visent sont annulés (il ne reste plus rien à piller).

ORDRE DE RECRUTEMENT D'UN AGENT

Responsable : Suzerain ou éminence grise.

Nombre : Autant que souhaité.

Condition : Joindre à la fiche d'ordre 1 pièce d'or par agent déjà recruté (votre 2e agent coûte 1 pièce d'or, votre 3e, 2 pièces d'or, etc...)

Les agents recrutés restent au service du Domaine d'un GN à l'autre.

Chaque nouveau groupe commence son premier GN avec 1 agent.

Résolution : Immédiate. Les agents recrutés peuvent immédiatement recevoir des ordres d'Intrigue.

ORDRE DE SOUTIENS

Responsable : Suzerain ou diplomate

Nombre : Chaque groupe dispose d'un soutien automatique entre chaque fief de son domaine. Une route (le bâtiment) permet de rajouter un soutien supplémentaire entre le fief traversé et un fief contigu. Un soutien supplémentaire par domaine, pourra être placé entre un de ses fiefs et un autre adjacent.

Condition : Chaque soutien doit être positionné entre un fief contrôlé et un fief voisin. Si le soutien est placé avec un fief appartenant au Domaine d'un autre groupe, un document officiel signé du suzerain ou du diplomate des deux fiefs concernés doit être joint à chacun de ces ordres. Si le soutien est placé avec un fief n'appartenant à aucun groupe, les organisateurs en collaboration avec les scénaristes se réservent le droit de statuer pendant l'inter-jeu sur la possibilité de placer le soutien. Il ne peut y avoir qu'un seul soutien placé entre deux mêmes fiefs.

Résolution : Si les conditions sont remplies, le soutien est placé sur la magna carta du jeu suivant. Notez que tous les soutiens de l'opus en cours doivent être remplacés d'un opus à l'autre.

LA RÉOLUTION DES ORDRES

Pendant l'Entre-jeu

• Les actions des groupes sont classés par ordre d'initiative en fonction des éléments suivants non utilisés présents dans l'enveloppe de retour groupe : 1 point d'initiative par PA, 5 points d'initiative par Ingrédient et 10 points d'initiative par Ressource.

1. Les recrutements d'agents sont vérifiés.
2. Les ordres d'intrigues de chaque groupe sont résolus par ordre d'initiative.
3. Les constructions et destructions sont arbitrées.
4. Les anciens soutiens sont retirés de la Magna carta. Les ordres de soutien sont résolus.
5. Les ordres de caravane sont résolus par ordre d'initiative : les enveloppes de revenus des fiefs concernés reçoivent leurs récompenses.
6. Les enveloppes de revenus des fiefs reçoivent leur production. Les fiefs victimes d'un raid ne reçoivent que la moitié de leur production.
7. Les raids de chaque groupe sont arbitrés et planifiés par ordre d'initiative.
8. Les conquêtes sont arbitrées et planifiées par ordre inverse d'initiative.

Il y a 3 phases pour passer les ordres

Phase 1 : Ordres à passer obligatoirement sur la fiche de retour de groupe : Recrutements d'agents, Intrigue, Caravanes, Construction, Soutien,

En phase 1, les ordres de Raid passés bénéficient d'un bonus de 20 en initiative, les ordres de Conquêtes bénéficient d'un bonus de 20 en initiative ou d'un malus de 40 si précisé (si on préfère combattre en premier)

Phase 2 : Ordres qui peuvent être modifiés sur le google doc du domaine jusqu'au 1 juillet de l'année suivant le LH -Destruction (Des nouveaux ordres peuvent être donnés mais les anciens ne peuvent être annulés)

-Un ordre d'intrigue peut être annulé pour passer ses espions en contre-espionnage (sans remboursement)

-Conquête et de Raid (Peut être annulé ou modifié mais apporte un malus de 10 à l'initiative pour cette ordre)

Phase 3 : Ordres qui peuvent être modifiés sur le google doc du domaine jusqu'au 31 décembre de l'année suivant le LH

-Destruction (des nouveaux ordres peuvent être donnés mais les anciens ne peuvent être annulés)

-Conquête et Raid (Peut être annulé ou modifié mais apporte un malus de 20 à l'initiative pour cette ordre et dans l'arène, tous les défenseurs bénéficient d'un "Haha !" contre le premier coup qui les touchent.)

Vous pouvez ainsi choisir de modifier vos ordres en fonctions des événements des inters mais leur efficacité s'en trouve amoindrie.

L'ARÈNE

UN AUTRE ESPACE TEMPS

Beaucoup d'ordres entraînent une résolution par un combat dans une arène lors du GN suivant. Ces arènes simulent en réalité les combats plus vastes opposant les nations entre elles s'étant déroulées quelques mois ou semaines avant le jeu lui-même. Il n'est pas nécessaire que les combattants à ces affrontements soient issus des groupes qu'ils sont censés représenter. Des mercenaires ou des alliés peuvent très bien remplacer tout ou partie des forces en présence. Il existe 3 types de combat d'arène qui représentent les différentes échelles de combat.

- Les "conquêtes", qui regroupent le plus de combattants
- Les "invasions maritimes"
- les "raids".

Bien qu'utilisant toutes trois un système semblable, le nombre de combattants participant à chacune de ses échauffourées varie légèrement.

Pour les personnages, avant le déroulement de l'arène, le résultat des combats est encore incertain : on attend les derniers rapports. Si vous souhaitez participer avec votre personnage principal mais qu'il est décédé durant ce GN avant les combats d'arène, c'est donc possible.

Lorsque vous vous rendez à l'arène -que vous ayez prévu d'utiliser votre personnage principal ou non- vous devez porter le bandeau blanc qui vous a été remis au début du jeu. Il symbolise que votre personnage n'est pas "vraiment là" et vous interdit dès lors toute interaction avec le reste du jeu. Les autres joueurs vous ignoreront également. Rendez-vous aussi rapidement que possible à l'arène à l'heure prévue. Vous remettrez ce bandeau blanc en quittant l'arène et l'enlèverez lorsque vous aurez rejoint votre camp. Votre délégation vient de recevoir un message : le résultat de la guerre est maintenant connu de vos personnages.

Si votre personnage principal est mort pendant l'arène, comment expliquer qu'il ait été en vie en début du jeu ? Votre personnage n'est pas mort pendant l'arène : il a été gravement blessé. A votre retour sur votre camp, ses plaies se sont réouvertes, une lame était empoisonnée, ses maux de tête étaient en fait une hémorragie cérébrale... Bref son destin est scellé.

Rien ne pourra le sauver (aucune magie, prière, soin, potion ou autre...) mais vous avez l'occasion de jouer son agonie et ses derniers mots déchirants. Vous avez une heure maximum pour jouer la fin de vie de votre personnage (et ne pourrez rien faire d'autre : n'engagez aucun combat ni n'employez aucune compétence) puis rendez-vous au PC Joueurs pour annoncer votre trépas glorieux au combat.

Les horaires de chaque arène sont annoncés sur votre background. Il appartient à chaque groupe de respecter ces horaires sous peine d'être déclarés forfaités et donc de perdre l'affrontement, parfois avec des conséquences terribles (perte d'un fief...) Si les deux groupes sont absents, l'avantage va à la défense. Si les deux groupes sont présents, ils peuvent décider de faire la paix : le combat est tout simplement annulé sans autre conséquence. Les horaires sont également affichés à l'extérieur de l'arène ainsi que les résultats des combats qui s'y sont déjà tenus.

Il sera demandé de fournir avant chaque affrontement une liste des combattants avec diverses informations. Cette liste est définitive et ne pourra pas être modifiée une fois remise au responsable de l'arène. Elle représente les préparatifs de la bataille et permet de garder une trace des forces en présence et de vérifier les effets et autres bonus afin d'éviter tout litige.

Quel que soit le type de bataille, l'arbitre peut, en toute liberté, imposer des mises en place différentes. Cela est laissé à sa totale discrétion, certains éléments indépendants des armées tels que le climat peuvent éventuellement avoir une influence sur le déroulement de la bataille, un bon stratège saura en tenir compte : la guerre est pleine de surprises et d'imprévus.

L'ARÈNE

DÉROULEMENT D'UN COMBAT D'ARÈNE

Un combat d'arène dure 5 minutes chronométrées par un arbitre. Le vainqueur de l'arène est le camp disposant du dernier combattant debout sur le champ de bataille. Si des combattants des deux camps sont encore debout à la fin du temps imparti, l'avantage est donné à la défense qui remporte le combat. L'arbitre nommera clairement les combattants Ad honorem avant que les combats ne commencent.

Lors de chaque combat, chaque armée se voit désigner un bord de terrain par lequel il entre en lice. Un combattant peut choisir de faire retraite par ce bord du terrain ou même porter un compagnon tombé au combat hors de l'arène par ce bord du terrain, empêchant ainsi que le blessé ne tente le destin. Un combattant ayant ainsi quitté le combat ne peut en aucun cas le rejoindre à nouveau par la suite.

AD HONOREM OU AD NUMERUS ?

Il existe deux façons pour un joueur de participer à un combat d'arène : "Ad honorem" ou "Ad numerus".

Ad honorem : si vous choisissez de combattre ad honorem, alors c'est votre personnage qui combat réellement dans celle-ci avec toutes les conséquences que cela peut engendrer pour lui notamment la mort! Les arbitres des arènes peuvent très exceptionnellement octroyer des points de renommée ou d'autres récompenses à ceux qui se battent Ad honorem avec courage et/ou talent. En revanche, si vous tombez au combat, il existe une chance pour que cette bataille fut votre dernière. Au moment où l'arbitre siffle la fin du combat, tout personnage Ad honorem agonisant devra tenter le destin et en appliquer les effets, dont l'un d'entre eux est la mort. La gloire n'appartient qu'à ceux qui prennent des risques. Reportez-vous au chapitre "L'arène un autre espace temps" pour savoir comment gérer votre trépas.

Si une compétence, une action ou un effet à une limite par Période ou Par GN (Comme les points d'Héroïsme par période ou un nombre de sort par GN), alors ces utilisations comptent pour la période en cours (un combat en arène durant une période diminuera d'autant les points restants pour le reste de la période, combat d'arène ou non). A la fin de chaque arène si le personnage n'est pas mort, les points de vie et l'armure sont automatiquement remis à leur niveau d'avant l'arène.

Ad numerus : si vous choisissez de combattre ad numerus, alors le temps de cette arène, vous incarnerez votre personnage secondaire. Ce dernier n'aura pas à tenter le destin en cas de fin tragique. Évidemment, combattre ad numerus n'octroie aucune récompense à votre personnage principal.

Pendant le temps des arènes le lanceur de sorts et le prêtre qui vous ont concocté quelques bonus que ce soit doit être présent ad honorem dans l'arène si vous voulez que le bonus soit opérant. S'ils vous accompagnent, spécifiez clairement aux arbitres les effets que vous comptez jouer pendant le combat pour que leur arbitrage soit facilité.

Potion : Une seule potion alchimique et une seule potion herboriste peuvent être allouées par groupe avant l'arène sans que l'alchimiste et l'herboriste soient présents en arène. Si vous en voulez plus, ils devront être également présents ad honorem.

Étiquette bleue : tout objet de jeu portant une étiquette bleue amené dans l'enceinte de l'arène peut être pillé sans vergogne par le vainqueur (dans la limite de durée des 5 minutes de chaque arène).

COMBIEN DE COMBATTANTS DANS L'ARÈNE ?

Type de combat	Attaquants	Défenseurs
Conquête	6 +1 par soutiens sur le fief attaquant +1 par navire du même Domaine dans une case maritime adjacente	5 +1 par point de défense +1 par soutiens sur le fief défenseur +1 par navire du même Domaine dans une case maritime adjacente
Invasion maritime	4 +1 par navire du même Domaine dans une case maritime adjacente	5 +1 par point de défense +1 par soutiens sur le fief défenseur +1 par navire du même Domaine dans une case maritime adjacente
Raid	5	4 +1 par soutiens sur le fief

DE L'ACTION ENTRE LES GN



Les Inter-GNs doivent être organisés sans ambiguïté, soit de manière indépendante de l'association Eve-Oniris, soit sous sa responsabilité et du coup avec son accord explicite et un droit de regard sur la gestion.

Pour que les conséquences de jeu d'un Inter-GN se situant dans l'univers des Légendes d'Hyborée (d'Eve-Oniris) soient prises en compte, il faut que les conditions suivantes soient respectées :

- Les inter-jeux sont organisés sans ambiguïté soit de manière indépendante de l'association Eve-Oniris soit sous sa responsabilité et du coup avec son accord explicite et un droit de regard sur la gestion.
- L'organisation de cet Inter-GN doit être sérieuse et respecter l'univers des Légendes d'Hyborée.
- Le scénariste d'Eve-Oniris doit être partie prenante de l'organisation de l'Inter-GN et s'y investir. Il a pour devoir de faire le lien entre l'Inter-GN et le GN classique.
- Le jeu doit être programmé l'année entre deux LH, sa datation en jeu dépendant de sa date réelle :
 - janvier à mars = 1 an après le dernier LH et donc 4 ans avant le nouveau
 - avril à juin = 2 ans après le dernier LH et donc 3 ans avant le nouveau
 - juillet à septembre = 3 ans après le dernier LH et donc 2 ans avant le nouveau
 - octobre à décembre = 4 ans après le dernier LH et donc 1 an avant le nouveau
- Le Responsable Eve-Oniris des Inter Jeux doit donner son aval et veillera à ce que tout se passe dans le respect de ces règles.
- Le scénariste Eve-Oniris aura un mois maximum pour gérer les données liées à l'inter passé et les intégrer au drive et à larpmanager.
- Les ressources et autres gains matériels de début de jeu donnés par les compétences ne sont pas obtenus lors des inters. Des palliatifs ponctuels peuvent être utilisés par les Organisateur.
- Les personnages possédant du matériel de jeu ne peuvent pas l'utiliser sur l'inter-jeu. Des palliatifs ponctuels peuvent être utilisés par le Scénariste référent.
- Il n'est pas obligatoire d'avoir un perso sur larpmanager pour participer à un inter.
- Un ancien joueur peut aussi jouer un autre personnage si c'est accepté par les Orgas. Par contre, les récompenses sont uniquement pour les persos principaux joués.
- Tout personnage créé pour un inter doit être fait selon les règles de créations normales en termes d'xp/age/compétence/langues etc.
- Pour un nouveau joueur, si ce personnage créé veut être utilisé pour l'opus principal, il faudra en garder une trace et le créer au moment de l'inscription pour le lh.

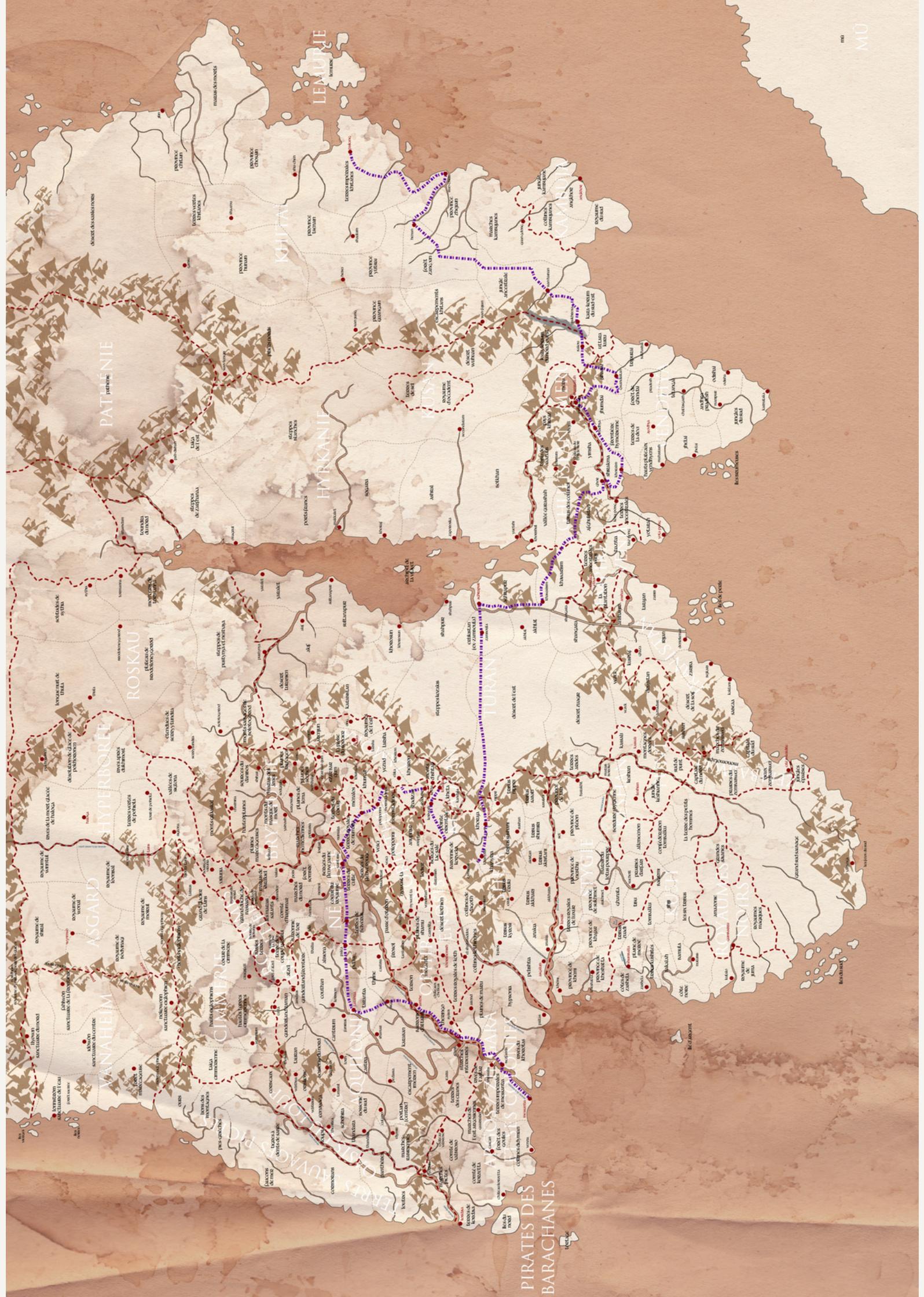
Il est possible de donner des récompenses, sous forme d'avantages impactant le GN principal aux conditions suivantes :

- Le scénario prévoit qu'il puisse y avoir des morts.
- Aucun objet spécial ne peut être conservé à la fin d'un Inter-GN.
- Seuls les personnages créés sur larpmanager peuvent bénéficier de ces avantages.
- L'organisation peut distribuer l'équivalent de $\frac{1}{5}$ des joueurs inscrits (arrondi au supérieur) en avantage, en privilégiant les gains liés aux compétences.

Exemples d'avantages : langues, descendants, sorts, formules alchimique, points de Renommée, XP, etc.

Exemple : Après un Inter-GN avec 52 joueurs inscrits, il sera possible de permettre le gain de 11 avantages (52/5 arrondi au supérieur). L'organisation les distribue avec 1 Formule alchimique, 2 XP répartis entre 2 joueurs, 3 langues apprises par un Maître, 1 pièce d'or, 1 ressource esclaves, 1 point de renommée et la validation de 2 apprentissages d'un pnj).

Rappel : Un même personnage ne peut gagner un maximum que de 5 XP et ne peut valider qu'un seul apprentissage entre 2 opus des LH, quelque soit le nombre d'inters (Hors XP exceptionnels donnés par l'organisation).



PATIÉNIE

LEMOURIE

KITHAÏN

HIRONNIE

JUSUN

ROSKAU

HYPERBOREË

ASGAR

VANATHÈM

CIMAÏR

ANKOR

NEÏNE

OÛÏÏÏ

ENÏÏÏÏ

ANÏÏÏÏ

KÏÏÏÏ

PIRATES DES BARACHANES