

Le pouvoir de l'Ombre

- règles du GN Tolkien -

INTRODUCTION

Avant toute chose, amis joueurs, bonjour et merci de nous rejoindre ! Vous trouverez dans ce livret l'ensemble des règles à respecter pour que chacun trouve un maximum de plaisir durant le jeu.

Toute l'équipe organisatrice souhaite avant tout que chacun passe un bon moment de rire, d'action et d'aventure inoubliable. Pour ce faire nous aurons bossé longtemps pour vous proposer un événement à hauteur de vos espérances et des nôtres. Mais quel que soient nos efforts, notre préparation, la sauce ne prendra pas sans vous, car vous êtes la composante essentielle de cet événement. Sans investissement de votre part avant (costumes nickels, matériel conforme, envois des inscriptions et des règlements dans les délais) et pendant le GN (dialogue, sourire, respect, coup de main), rien n'est possible. On compte sur vous.

1.0 CREATION DU PERSONNAGE

La création de votre Personnage est relativement simple. La feuille de Personnage vous donne une liste relativement exhaustive des Compétences utilisables.

Nom

Bien entendu, tout le monde ou presque en a un. Le Personnage aura un nom à sonorité médiévale adapté à sa race et son pays d'origine. Il pourra aussi avoir un surnom .

Métier

Détermine votre rang social et les compétences que vous connaissez.

Origine

Détermine votre race, votre région natale, votre culture et certains bonus / malus. Les races sont à choisir parmi Humains, Elfes, Nains ou Hobbits dans la partie "Contexte" à la fin de ce livret. Vous constaterez que certaines races vous donnent accès à des Compétences supplémentaires gratuites.

Apparence

Un joueur qui prend le rôle d'un Personnage doit en posséder l'apparence physique. Cela conduit à utiliser du maquillage et des postiches quand on joue un PJ d'une race non humaine . L'important est que l'on puisse distinguer clairement de quelle race vous êtes. Vous devez vous procurer ou fabriquer ce qu'il faut. Voir le chapitre sur les races dans le livret du Contexte.

Psychologie

Traits de caractère de votre personnage, ses forces et ses faiblesses, ses obsessions. Il faudra vous en imprégner et vous comporter comme si c'était la vôtre. Elle dépend bien entendu de la race de votre Personnage, mais aussi de sa profession, de ses éventuelles appartenances religieuses, culturelles (pays d'origine, caste), etc.

Niveau de corruption

Sur une échelle de zéro à 10, les organisateurs évaluent et chiffrent selon votre background votre niveau de corruption de départ. Un taux élevé correspond à une certaine influence du mal et peut amener votre personnage à agir contre nature. Sil est possible durant le GN de "gagner" (contre votre gré) des points de corruption en accomplissant (ou en n'accomplissant pas) certaines actions, il est en revanche quasi impossible d'en perdre. Plus votre score est élevé, plus le seigneur ténébreux garde un oeil sur vous et peut vous amener à faire des choses non désirées...



Costume

Le costume n'est pas seulement un plaisir que se procure la personne qui le porte, c'est aussi une nécessité. Il permet de rendre crédible le monde imaginaire dans lequel on joue et de distinguer un Personnage d'un autre . Quand vous jouez un PNJ, l'association fournit dans la mesure du possible le costume, l'équipement et le maquillage. Si vous vous êtes décarcassés pour réaliser un costume et des accessoires épatants, nous ne vous oublierons pas. Rappelons que l'adéquation entre votre personnage et le costume qu'il porte compte plus à nos yeux que la protection effective accordée par les vêtements.

Compétences

Votre Personnage dispose de 4 Compétences lors de la phase de création. Choisissez-les avec soin et cochez les cases correspondantes sur votre feuille de Personnage. Les définitions des Compétences sont données au chapitre "Compétences" pour les compétences générales, dans le livre du Contexte pour les compétences raciales et dans les Annexes de Magie et d'Herboristerie pour les autres.

Equipement

A la création, votre Personnage possède certains objets. Il a droit par défaut au matériel correspondant logiquement à ces Compétences et à une somme d'argent de 10 Pièces d'Argent . Si vous souhaitez disposer de matériel " spécial " supplémentaire, votre Personnage devra l'acheter (pour avoir une idée du cout de la vie, reportez-vous au chapitre " Economie " à la fin de ces règles). Vous pouvez vous équiper en matériel "spécial" simplement en demandant avant le jeu (les orgas vous indiqueront le prix de ce vous désirez) ou bien vous devrez tenter de le trouver durant le jeu. L'équipement possédé par le Personnage doit toujours être représenté physiquement

2.0 SANTE

Le système de santé est simulé d'une façon simpliste, mais cohérente. L'objectif est de faire en sorte que les joueurs puissent facilement comprendre et gérer la santé de leur Personnage, mais aussi celle des autres.

CAPITAL DE DEPART

Sur les Terres du Milieu, il existe les bonnes gens (2 Points de Vie), les Aventuriers (4 Points de Vie), les Héros (6 PdV) et les Légendes (10 PdV et plus) cela vient s'ajouter la protection de l'armure si ils en portent une (voir chapitre armes et armures). Ces 2 scores additionnés à certains bonus magiques (sorts, potions, objets...) vous donnent votre total de PdV. Exemples : le paysan du coin sera un bonne gens alors que Gandalf sera une légende. Les personnages interprétés lors du jeu seront tous des aventuriers.

LOCALISATIONS ET BLESSURES

Dans les GN, le combat prend une place importante dans l'animation du jeu. Les joueurs ne pourront se battre qu'avec des armes homologuées par les organisateurs : ces armes doivent être inoffensives (sinon : poubelle !). Pour des raisons évidentes de sécurité, les coups à la tête, dans des parties sensibles (on vous laisse deviner lesquelles...), les coups d'estoc (piquer avec son arme) et les combats à mains nues sont interdits.

Chaque coup reçu occasionne des dommages que vous déduisez de votre total actuel de PV. Les dégâts supérieurs à 1 doivent être annoncés par les combattants.

Après un combat, il est possible de fouiller et/ou de faire prisonnier ses adversaires.

INCONSCIENCE

Un personnage sombre dans l'inconscience lorsqu'il a reçu autant, ou plus, de points de dommage qu'il a de points de vie (et d'armure). Il s'effondrera alors au sol et y restera jusqu'à 3 sabliers/10 minutes après la fin du combat et le départ de ses adversaires. Après ce délai, il se relèvera avec 1 point de Vie et ses Points d'Armure moins un (normal, elle a été abîmée...). L'important est de jouer avec fair-play : votre Personnage ne voit plus, n'entend plus, etc. Ainsi, si vous êtes détroussé (ou pire) vous ne savez pas par qui (même si en tant que joueur vous avez reconnu la personne).

ACHEVEMENT

Si les Blessures ne peuvent mener qu'à l'inconscience, les Maladies, les Poisons et l'Achèvement peuvent faire trépasser un Personnage.

Un Personnage Inconscient peut être achevé d'un seul coup sur une Zone Vitale (même si son Armure est encore fonctionnelle), en prononçant le mot " Achèvement " distinctement. Dans ce cas le Personnage est définitivement Mort. Le coup doit être porté avec attention et précision : pas question d'achever en passant en courant à côté du Personnage.

Sur certaines créatures, il faut plus qu'un achèvement pour véritablement les faire passer à trépas. L'achèvement peut être accompli par quiconque possède une arme. La règle incontournable : seuls les PNJs peuvent achever les PJs et inversement. L'exception est qu'un PJ peut achever un autre PJ s'il possède un contrat d'assassinat sur la victime (document fourni par les organes en début ou en cours de jeu et à présenter à sa victime).

MALADIES

Les Maladies sont relativement rares mais peuvent se produire. Chaque maladie suit une règle propre indiquée par l'Orga. Elles sont toutes définies par leur durée, leurs effets, les types de soins nécessaires pour les guérir et l'effet de la compétence Résistance aux Maladies.

EMPOISONNEMENT

Les Poisons fonctionnent d'une façon similaire aux Maladies mais ils sont généralement plus rapides et beaucoup moins rares. Chaque Poison suit une règle propre indiquée par l'Orga. Ils sont tous définis par leur durée, leurs effets, les types de soins nécessaires pour les guérir et l'effet de la compétence Résistance aux Poisons.

En terme de jeu quand il y a un Poison Ingestif ou Gazeux, il y a en général un Orga pas trop loin pour Arbitrer la situation. C'est donc aux Empoisonneurs de prévenir un Orga quand ils empoisonnent quelque chose. Un Poison Gazeux est habituellement simulé par un fumigène ou une odeur inhabituelle (encens, parfum, etc) : dès que l'on sent l'odeur, on est empoisonné. Un Poison Ingestif est simulé par un produit au goût fort et mal venu (sucre ou tabasco dans un plat, sel dans une boisson sucrée, etc.) : dès que l'on boit ou que l'on mange un tant soit peu on est empoisonné .

Les différents Poisons sont fabriqués uniquement par les Filous. La Compétence Poison permet d'identifier un Poison non utilisé (dans la bouteille par exemple) ou les symptômes observables sur la victime.

SOINS & RECUPERATION NATURELLE

Lorsque vous êtes victime d'une blessure, votre personnage souffre et il n'est pas au maximum de ses possibilités. Pour ces raisons vous chercherez sûrement quelqu'un capable de le soigner.

Une fois rencontré ce guérisseur consentira peut-être à s'occuper de vous. Il existe plusieurs styles de soins allant du fer rouge aux massages... C'est le guérisseur qui détermine les temps de soins. S'il vous dit que vous serez guéri dans une heure, considérez que vous serez guéri dans une heure. Libre à vous de partir en quête d'un autre médecin qui vous guérira plus vite mais dans ce cas n'oubliez pas que vous n'êtes pas guéri...

Les soins sont divisés en deux compétences : 1er soins et Art de la guérison.

- Les Premiers Soins

Une personne disposant de la Compétence Premiers Soins peut réveiller une personne assommée, endormie ou bien encore inconsciente (masser un peu, tapoter les joues... durant 10 sec minimum). Cette compétence est le seul moyen pour une personne " à terre " de se relever avant les 10min réglementaires. La personne se relève avec 1 point de vie.

- Art de la guérison

Cet art permet de soigner les blessures physiques. Celui qui le pratique débute le jeu avec 6 bandages (à fournir) et peut s'en servir tel que :

- soins légers : permet de redonner immédiatement 1 PdV perdu (pose d'un bandage pdt 1h).
- soins graves : permet de redonner immédiatement 2 PdV perdus (pose de 2 bandage pdt 4h).
- soins lourds : permet de redonner immédiatement 3 PdV perdus (pose de 3 bandages pdt 9h).

Le guérisseur doit posséder un instrument de mesure du temps (montre) et tenir un registre des soins sur un parchemin. Une fois le temps d'application terminé, il peut récupérer ses bandages pour s'en resservir. S'il perd un bandage (dans la nature), il voit sa capacité de soins réduire. Il possède automatiquement la compétence "1er soins"

- Récupération naturelle

la seule façon de récupérer tout seul comme un grand des PV perdus est de dormir. Une fois par matinée (entre le lever du soleil et midi), vous récupérez jusqu'à 2 PV au moment du réveil. Cette guérison est immédiate dès que vous vous réveillez.

3.0 COMBAT

Le combat est un élément essentiel du Jeu de Rôle Semi-Réel. Il convient pour chacun, combattant ou non, de connaître les principales règles qui le régissent.

ARMES

Un Personnage souhaitant manier une Arme ou un Bouclier devra acquérir la Compétence correspondant à la catégorie de l'Arme ou du Bouclier. **Toutes les armes provoquent un point de dégât et un seul.** Les armes et les boucliers devront être totalement inoffensifs et homologués par les organisateurs en début de GN (alors soyez sûrs de vous et/ou prévoyez éventuellement des armes/boucliers de secours).

Armes Extra Courtes

Ce sont les dagues, poignards, matraques, et autres armes mesurant moins de 40 cm.

Armes Courtes

Glaive, hachette, masse ne dépassant pas 80cm

Armes à 1 Main

Ce sont les épées longue, hache, massues et autres armes mesurant entre 80 et 110 cm .

Armes bâtarde

Pouvant être maniées alternativement à une ou deux mains et mesurant entre 110 et 125cm.

Armes à 2 Mains

Ce sont les épées à deux mains, haches à deux mains, masses à deux mains et autres armes mesurant entre 125 et 150 cm. Ces armes doivent être maniées à deux mains et ne peuvent donc être utilisées conjointement avec un bouclier ou une autre arme. Le baton est une arme de parade uniquement et ne peut servir à infliger des dégâts.

Armes de Jet

Ce sont les couteaux, fléchettes, haches de lancer, javelots et autres armes prévues pour être projetées à la main.

Armes de Tir

Ce sont les arcs, arbalètes, sarbacanes et autres armes projetées à l'aide d'un objet lanceur.

Ecus

Ce sont les boucliers dont la plus grande dimension ne dépasse pas 45 cm.

Pavois

Ce sont les boucliers dont la plus grande dimension ne dépasse pas 90 cm.



ARMURES

Les Armures ont pour fonction de protéger leur porteur. Les armures sont classées en trois niveaux en fonction de la protection qu'elles apportent qui est le nombre de Blessures qu'elles permettent d'éviter :

1. Armures Légères (1 Point d'Armure)
2. Armures de Combat (2 Points d'Armures)
3. Armures Lourdes (3 Points d'Armures)

Un Personnage souhaitant utiliser une Armure, quelle que soit sa catégorie, devra acquérir la Compétence Armures. Les Localisations couvertes réellement par l'armure n'entrent pas en ligne de compte. Un Personnage portant une armure avec un défaut au coude pourra compter sur sa protection même s'il est touché au coude. Mieux encore, un Personnage n'ayant qu'un plastron sera protégé même s'il est touché au mollet ! De même, la détérioration de l'armure n'est pas gérée en fonction des Localisations mais de façon globale.

Evaluation de la Protection

De nombreux facteurs interviennent pour déterminer à quelle catégorie appartient une armure et seuls les Orgas sont habilités à trancher en cas de doute.

Voici maintenant un moyen simple d'évaluer le niveau de protection que vous apportera l'armure de votre Personnage (sous toute réserve bien sûr, car les Orgas restent seuls juges).

Additionnez les points que vous rapportent les différents critères puis consultez la table finale.

La matière qui est représentée :

- 1 Fourrure, cuir, cuir renforcé, tissu matelassé
- 2 Cuir bouilli, anneaux, mailles
- 3 Plaques, cuirasses

La matière dans laquelle l'armure est effectivement faite

- 0 Tissu/Carton
- 1 Fourrure, laine, cuir
- 2 Mousse et latex, matériaux semi-rigides
- 3 Résine et autres matériaux solides
- 4 Métal

L'encombrement réel

- 0 Pas encombrant du tout (tissu peint)
- 1 Peu encombrant (maille en laine tricotée)
- 2 Encombrant (semi-rigide, bloque les mouvements des bras)
- 3 Très encombrant (lourd, chaud et gênant)

Nombre de Localisations réellement couvertes

- 1 le tronc
- 1 les bras
- 1 les cuisses (du tronc aux genoux)
- 1 les 2 mollets (genoux aux pieds)
- 1 Tête (casque)

Faites le total de vos points :

1 à 4 pts :

N'y pensez plus, ce n'est pas une armure, c'est un T-shirt.

5 à 8 pts :

Vous disposez d'une Armure Légère (1 PA), c'est déjà ça.

9 à 12 pts :

Bravo, c'est une Armure de Combat (2 PA).

13 pts et + :

Félicitations, c'est une Armure Lourde (3 PA), bon courage.

4.0 REGLES DE SECURITE ET CONSIGNES DIVERSES

Règles de Sécurité

1. Les coups à la tête et au cou sont interdits.
2. Les coups aux parties intimes sont interdits.
3. Le corps à corps est interdit. On se limite à l'utilisation des armes en latex. Pas de coups portés avec les mains ou toute autre partie du corps, pas de prises, de clefs ou quoi que ce soit qui implique un contact physique.
4. On retient ses coups. Taper fort n'augmente pas les dommages subis par l'adversaire.
5. On ne frappe jamais d'estoc (coup de pointe) c'est extrêmement dangereux et très vite douloureux. Même les armes d'hast simulant des lances ne devront pas être utilisées d'estoc (coup de pointe), à moins qu'elles n'aient été prévues pour cela et dûment validée par l'Orga.
6. On surveille aussi bien les déplacements de son adversaire que les siens et on le prévient en cas de danger. En cas de situation dangereuse, on n'hésite pas à interrompre le combat et à le reporter dans une zone plus sûre .
7. On surveille régulièrement l'état de ses armes. Pointes endommagées et mousse déchirée doivent faire l'objet d'une recherche attentive. Faites particulièrement attention à vos flèches et carreaux qui doivent impérativement être vérifiés avant d'être tirés.
8. Le bouclier sert à bloquer les attaques de l'adversaire et éventuellement à repousser son arme. En aucun cas il ne devra être utilisé pour frapper l'adversaire ou le pousser.
9. Si vous tombez Inconscient au beau milieu d'un combat, décalez-vous de quelques mètres pour ne pas risquer d'être piétiné (profitez des quelques secondes pendant lesquelles vous simuler la douleur avant de tomber Inconscient). Surveillez ensuite l'action du coin de l'œil et rampez un peu plus loin si les combattants s'approchent dangereusement.
10. Soyez attentifs aux feux, tels que torches, lanternes, et en général. Si vous attaquez un porteur de lanterne, laissez-lui le temps de la poser.



En cas d'accident (improbable, si vous respectez les consignes de sécurité) signalez vous aux orgas/pnj qui ont de quoi soigner les petits bobos et qui peuvent vous transporter à l'hôpital en cas de problème plus grave

Consignes de Roleplay et de Fairplay

En plus des règles de sécurité, le joueur fera son possible pour respecter les règles suivantes :

1. Un coup reçu provoque un choc violent. Même si on porte une armure, on marque ce choc en stoppant le mouvement en cours .
2. De même, armure ou pas, on marque l'impact (le recul) en faisant un pas en arrière.
3. On marque la douleur en poussant un cri. Ce n'est pas parce qu'on est protégé par une armure que ça ne fait pas mal.
4. Une fourberie (attaque de dos) empêche de crier et provoque l'Inconscience immédiatement si les dégats sont suffisants pour faire tomber la victime.
5. Un Personnage qui vient de subir les Premiers Soins revient à la conscience, mais il est juste capable de murmurer péniblement et à la limite de ramper sur quelques mètres.
6. Quand votre coup est paré, vous ne devez pas " pousser " pour essayer de toucher quand même. Un coup paré ne compte pas. En cas de doute, c'est à l'attaquant de faire preuve de fair-play et d'indiquer à son adversaire de ne pas compter le coup.
7. De la même façon, un coup "frôlé" ne compte pas, c'est à l'attaquant de faire preuve de fair-play et d'indiquer à son adversaire de ne pas compter le coup.
8. Les coups doivent être armés, c'est à dire venir d'assez loin pour compter (sans toutefois taper fort). Cela veut dire en particulier que lorsque votre coup est paré, ou lorsqu'il touche, ou lorsqu'il est arrêté car vous avez été touché, vous devez refaire un " grand " mouvement avant de refrapper (pas de coup " mitrailleuse "). La meilleure façon est de viser un autre endroit du corps ce qui oblige à réarmer par un mouvement ample.

Quelques mots clefs et leurs effets

Botte secrète : Une personne crie "schliing" avant de porter le coup. La cible perd 2 PV supplémentaires au prochain coup. Si elle est esquivée, la botte ne peut plus être utilisée lors de ce combat.

Bris d'arme/bouclier : Une personne crie "kraak" après avoir touché votre arme ou votre bouclier. Laissez tomber l'objet à terre, il est brisé, seul un armurier peut le réparer.

Courage : Le joueur crie "O Elbereth Gilthoniel". Permet de résister à Peur

Dégats augmentés : Une personne vous touche avec son arme et vous inflige un nombre de dégât total supérieur à 1 Vous subissez les dégâts annoncés. Un dégât de 2 est annoncé «Dar», de 3 pts «Tar», de 4 pts «Kar».

Désarmer : Une personne crie "blaaam" après avoir frapper sur votre arme avec son arme. Vous devez immédiatement lâcher votre arme.

Esquive : Lorsque vous recevez un coup, criez «zoouooop» Vous annulez tous les dégâts recus ou un fauchage. On ne peut esquiver une fourberie, ni brise arme ou désarmer. L'esquive doit être mimée pour être valide : saut de coté ou se pencher en arrière.

Fauchage : Une personne frappe avec son arme dans votre jambe, et crie "Tombée" Vous devez tomber au sol sur le ventre et vous relever (si vous êtes encore vivant).

Non présent : Une personne arbore un bandeau orange/ blanc/pnj sur la tête : La personne n'est pas là. Faites comme si vous ne l'aviez pas vu

Peur : Une personne crie "Peur". Tous ceux qui voient la personne ne peuvent plus s'approcher à moins de 3m pendant 30 secondes. Un 2e sort de peur annoncé a pour effet de faire fuir en courant.

Fourberie : une voix dans votre dos annonce fourberie, vous n'avez pas vu celui qui vous applique une dague dans le dos Vous encaissez 4 pts de dégats (avec armure)

5.0 LES PROFESSIONS

Chaque personnage a durant sa vie, développé un métier particulier qui lui donne accès à des compétences spécifiques : vous pouvez choisir jusqu'à 4 compétences dans la liste de la classe que vous choisirez. Vous avez également accès à des compétences communes.

COMMUNES

Toutes les classes peuvent piocher ici. Chaque compétence prise compte pour une compétence (elles ne sont pas gratuites).

- Richesse : permet de doubler son capital de départ : 20 pa.
- Lire & Ecrire : permet de lire le westron commun. Cette compétence est gratuite pour peu que vous l'expliquiez dans votre background.
- Fouille : lorsqu'une personne est inconsciente ou s'il elle est consentante, vous pouvez la fouiller. Une fouille est un acte rapide pour récupérer une chose de valeur sur autrui. Lorsque vous fouillez quelqu'un, vous annoncez "je te fouille". Votre victime va vous énoncer les différents objets dérobables qu'elle possède sur elle. Pour chaque objet, vous annoncez "je passe" ou "je prends". Si vous prenez l'objet, votre fouille s'achève. Si vous passez, vous ne pourrez plus revenir sur cet objet.
- Héritage : Vos ancêtres vous ont légué un objet, un bijou, une arme, etc qui possède des pouvoirs mystérieux. (vous définissez l'objet, nous définissons son utilité).

COMBATTANT

Entraîné à l'art de la guerre, il est le seul à connaître et à maîtriser toutes les subtilités du combat.



- Maniement d'une arme : permet de posséder et d'utiliser une arme. Si le personnage désire être ambidextre, il lui faut acquérir 2 fois la compétence.
- Botte secrète : une botte secrète vous sera confiée. Elle vous permettra d'infliger 2 points de dégâts supplémentaires en ayant annoncé avant de porter votre coup "schliing". Utilisable une fois par combat (un combat commence quand 2 factions se rencontrent et s'affrontent, il se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une seule faction debout).
- Forge : permet de réparer des armures et des armes. Le temps de réparation d'une armure est de 3 sabliers pour lui redonner son potentiel optimal de points. Une arme brisée demande également 3 sabliers mais aussi un foyer de feu. Recherchez des traces de foyers existants sur la zone de jeu mais n'allumez pas de feu ! Seul un ancien foyer réellement éteint est considéré comme valable.
- Esquive : permet d'éviter une blessure d'arme (empoisonnée, magique ou non). On peut esquiver une botte secrète ou un fauchage mais pas les effets d'un sort ni briser une arme ou désarmer. Utilisable une fois par combat.
- Armure : permet de porter une armure (sans limitations de niveau)
- Bouclier : permet d'utiliser un bouclier (sans limitation de taille)

FILOU



Le Filou est souvent une personne ayant appris son savoir à l'école de la rue. Il est donc la plupart du temps issu d'un environnement urbain lui ayant permis de survivre grâce à ses larcins.

- Maniement d'une arme : permet de posséder et d'utiliser une arme. Pas de possibilité d'ambidextrie.
- Armure : permet de porter une armure (sauf armure lourde).

- Fourberie : permet d'asséner un coup dans le dos d'un adversaire et de lui infliger 4 points de dégâts (avec armure) avec une arme extra courte. L'adversaire ne doit pas vous voir avant d'entendre les dégâts et vous devez annoncer "fourberie".
- Crochetage : permet de s'attaquer à des serrures ou à des pièges pour les ouvrir ou désamorcer. Il est conseillé de posséder un nécessaire de crochetage. Permet aussi d'estimer grossièrement la valeur des pierres précieuses.
- Poison : Le filou peut identifier un poison en l'analysant ou en observant les effets sur une personne. Le filou peut fabriquer des poisons simples. Le personnage commence directement la manifestation avec 2 poisons. Il peut en outre fabriquer 3 poisons par jour s'il dispose d'un simili de laboratoire et de quelques ingrédients factices (fioles, présence d'un foyer (éteint) et ingrédients). Un poison perd son efficacité au réveil matinal (9h) s'il est conservé en fiole ou 10 sabliers s'il a été appliqué sur une personne ou une arme.
- Coupe Bourse : Grâce à cette compétence, l'utilisateur pourra subtiliser la bourse ou tout autre objet porté par un personnage. Pour ce faire le personnage devra accrocher deux pinces à linge (en bois) sur la victime sans que cette dernière s'en aperçoive. Ensuite il devra avertir un orga de son méfait (ou avoir eu un orga comme témoin). L'orga ira alors récupérer en tout anonyme l'objet sur la victime (et les pinces à linge). Remarque L'objet subtilisé ne devra pas être plus grand qu'une dague, ni être tenu par la victime au moment du larcin.



- Fouille professionnelle : identique à la compétence "fouille" sauf que lorsque vous fouillez une personne, vous attendez la fin de l'énumération de ses objets pour choisir celui qui vous convient.