



S.T.I.M. Avril 2025



L'ASCENSION DU CORBEAU BLANC

Livret de Règles Générales





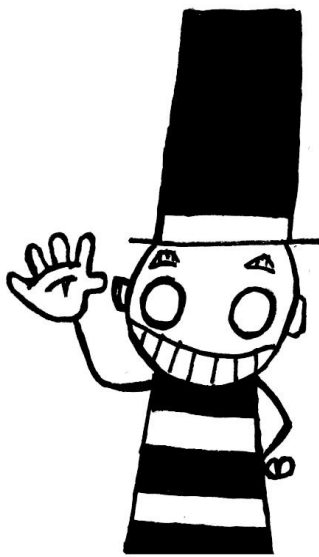
Table des matières

1. Généralités.....	3
Qui est affecté par les règles ?	4
Règles surprises.....	4
Éléments hors-jeu	4
2. État de santé	4
Point de vie (PV)	4
Jouer l'état de santé.....	5
Soins.....	5
Santé mentale.....	5
3. Armes et protections.....	6
Armes autorisées.....	6
Armes de corps-à-corps (CàC)	7
Armures	7
Boucliers.....	7
4. Combats.....	7
Annonces de combat.....	8
5. Coma, Mort et Traumas.....	9
Coma.....	9
La Mort	9
Traumatismes.....	9
6. Vol et autres méfaits	10
Vol.....	10
Vol à la tire	10
Assommer.....	11
Captivité	11
Serrure et crochetage	11
8. Commerce.....	12
9. Artisanat	12
10. Potions, poisons et drogues.....	13



Les Alchimistes.....	13
Fabrication et utilisation.....	13
11. Thaumaturgie.....	13
Les thaumaturges	13
Don Tatanka	14
Les gri-gris et totem Tatanka.....	14
Rituels.....	14
12. Chasse.....	14
13. Orpillage.....	15
14. Compétences.....	15

1. Généralités



Nous prions tous les joueurs de bien lire le livret de règles avant d'arriver sur l'aire de jeu, ceci permettra un meilleur déroulement de l'événement et sera profitable à tous.

Cependant, un bref rappel des règles aura lieu pendant le briefing, avant le commencement du jeu.

La STIM demande aussi aux joueurs de faire preuve de fairplay et de roleplay, sans quoi les règles seront inutiles.

Un GN permet de nombreuses actions de jeu que les organisateurs n'ont pas forcément prévues. Si vous êtes confrontés à ce genre de situation, soyez bons joueurs. Une action improvisée et intégrée dans le contexte sera toujours plus sympathique qu'un long cafouillage hors-jeu.

Si vous voulez tenter une action de jeu importante (du genre faire brûler un campement, empoisonner toute la bière, etc.) merci d'en informer les organisateurs avant.

Dans ce livret, le masculin vaut pour le féminin également.



Qui est affecté par les règles ?

Durant le regroupement de l'Ascension du Corbeau Blanc, tous les joueurs sont affectés par les règles. Il est donc important d'avoir avec soi son livret de règles dans le cas où les joueurs hésiteraient sur un point. Si le doute persiste, il faut demander à un organisateur, reconnaissable à son brassard rouge. Chaque clan présent à l'Ascension du Corbeau Blanc aura un organisateur référent.

Le jeu de rôle grandeur nature est basé sur les aptitudes de chacun ; cependant un certain nombre de *compétences* ne sont accessibles qu'à certains joueurs en fonction de leur rôle.

Règles surprises

L'organisation s'accorde le droit de ne révéler que certaines règles durant le briefing et dans le présent livret, afin de ne pas compromettre le scénario.

Éléments hors-jeu

Tout document ou objet fourni par la S.T.I.M. mais qui n'existe pas dans le jeu - c'est-à-dire qui n'existe pas physiquement en jeu - comportera une indication clairement notée « **HORS-JEU** ».

Seul le possesseur de ce document ou de cet objet est capable de le lire et de l'utiliser. Le document ou objet n'est pas non plus transmissible.

Les joueurs pourront clairement identifier leurs objets personnels hors-jeu s'ils se trouvent dans leurs sacs ou coffre ne contenant que du matériel hors-jeu (et donc non-volable). En dehors de ces objets, tout sera considéré en jeu. Le symbole hors-jeu est disponible sur notre site internet afin de préparer vos propres étiquettes si nécessaire :

<https://www.stim.ch///assets/stim/HORS-JEU.jpg>

2. Etat de santé

Point de vie (PV)

Tous les humanoïdes possèdent de base 3 points de vie (PV). Un coup reçu par n'importe quel type d'arme fera perdre 1PV.

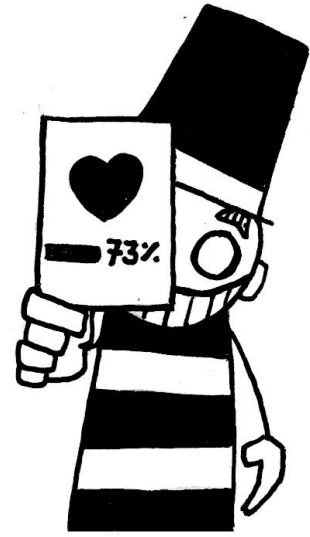
La notion de coup peut être symbolisée en termes de jeu par un coup d'épée ou autre, une balle, un certain sort, une explosion, etc.



Jouer l'état de santé

L'état de santé, durant ce jeu, n'est PAS dégressif :

- 3PV : (et au-delà) tout va bien, c'est la forme.
- 2PV : juste une égratignure, même pas mal.
- 1PV : vous vous sentez fiévreux, ça pisse le sang. L'usage du ou des membres touchés est impossible.
- 0PV : c'est la catastrophe ; vous tombez au sol, vous voyez trouble, **vous êtes incapable de vous battre, d'utiliser une compétence ou d'entreprendre toute action physique**. En gros, vous pouvez juste râler et ramper. Sans soins, vous tombez dans le coma au bout de 5 minutes.
- Coma : Si personne ne vient vous secourir pendant les 5 prochaines minutes, mettez votre bandeau blanc et rendez-vous au staff des organisateurs. Oui, il y a de fortes chances pour que vous soyez mort.



Soins

Seuls les *Soigneurs* et certains *Shamans* peuvent soigner les autres joueurs.

Les *Soigneurs* pratiquent leur art basé sur les connaissances ancestrales des tribus. Ce savoir est loin de la médecine moderne, mais il a le mérite de remettre sur pied bien des éclopés.

En pratique, n'importe quel *Soigneur* digne de ce nom connaît suffisamment son métier pour soigner n'importe quel type de blessure. Par contre, il a besoin de plus ou moins de matériel (cataplasme, potion, bandage...) en fonction des dégâts subis. Les *Soigneurs* dans l'Ascension du Corbeau Blanc sont des *Herboristes* ou des *Champignonneurs* spécialisés dans les soins. Ces systèmes sont décrits plus bas.

Santé mentale

Tous les personnages possèdent 2 points de santé mentale (PM). Ces points représentent leur état psychique et influent sur le *role play* des joueurs :

- 2 PM : vous êtes dans votre état normal.
- 1 PM : vos émotions négatives sont exacerbées (que ce soit la peur, la tristesse, la colère...)
- 0 PM : vous êtes accablé, presque catatonique. Vous ne pouvez plus vous battre, ni utiliser de compétences.



Perte de santé mentale

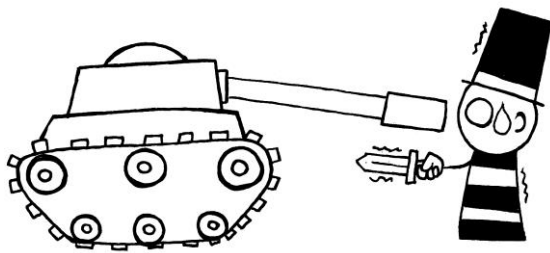
- La perte d'un proche (famille ou ami)
- Un bad trip après l'ingestion d'une « potion »
- L'annonce TERREUR

Regain de santé mentale

- Rituel shamanique spécifique
- Potion spécifique
- Manger un bon repas dans un endroit sécurisant
- Evoquer des souvenirs ou écouter de la musique autour du feu durant 15 minutes

3. Armes et protections

Armes autorisées



Toutes les armes de corps-à-corps (CàC) ou projectiles utilisés doivent être faits de matériaux souples afin de ne pas blesser les autres joueurs. Les armes de corps-à-corps ne doivent pas contenir de bois ou de métal dans la garde ni l'âme des parties de frappe (manches, lames, tête de marteau, etc.).

Les têtes des flèches doivent faire au minimum 5cm de diamètre et être garnies de mousse. Arcs et arbalètes ne doivent pas être tendus à plus de 25 livres.

Les javelines, petites lances maniées au CàC et qui peuvent être lancées, doivent comporter une âme souple (tube PVC vide) et une surface d'impact plane entièrement en mousse d'au moins 5cm de diamètre.

Les armes de jet (couteaux de lancer, shuriken, chopes de bière, etc.) ne doivent comporter aucun élément rigide à l'intérieur.

Les bords des boucliers sont obligatoirement renforcés d'une bonne épaisseur de mousse s'ils ne sont pas eux-mêmes entièrement en mousse.

Les armures ne doivent pas comprendre de parties pointues ou tranchantes. Les bords des plaques doivent être arrondis.

Toutes les armes et protections doivent être contrôlées avant le briefing. Les cas litigieux seront testés méchamment sur leur propriétaire de mauvaise foi.



Armes de corps-à-corps (CàC)

- Les armes de CàC se manient à une seule main et n'excèdent pas 110cm.
- Les armes de CàC longues se manient à deux mains et n'excèdent pas 180cm.
- Les javelines (arme de lancer) maniées par les Tatanka ne doivent pas dépasser 150cm.

Les armes de CàC peuvent comprendre des haches/tomahawks, des lances/javelines, des couteaux, des armes contondantes et potentiellement des épées. Les matériaux utilisés par les Tatanka à cette période de l'histoire se veulent naturels : bois, pierre et os principalement. Si vous avez des doutes sur votre arme fétiche, nous vous répondrons volontiers par mail.

Armures

Les armures sont généralement faites de matériaux naturels : cuir, fourrures et ossements. En termes de jeu, elles octroient à leur porteur entre 1 et 3 points d'armure (**PA**). Les points d'armures sont attribués lors du « check arme » effectué avant le briefing. Plus l'armure est couvrante, plus elle accorde de points d'armure à son porteur.

Les PA sont décomptés avant les points de vie, quelle que soit la zone touchée par le coup. Une fois les PA perdus, l'armure est inutilisable.

Quelques méthodes permettront de réparer les armures en jeu (liées au système de chasse).

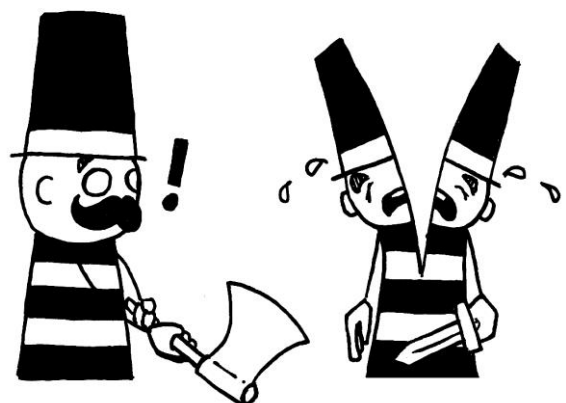
Boucliers

Les boucliers sont en général faits de bois et de cuir ou d'autres matériaux. Ils sont utilisables par tous et ont une taille maximum de 100x60 cm. Les boucliers ne se détériorent pas, sauf dans des situations exceptionnelles.

4. Combats

Les combats peuvent avoir lieu n'importe quand, mais pas n'importe où ! Les combats ne devront pas avoir lieu à proximité des zones avec une banderole de sécurité, dans les tentes ou proche des zones de feu. Soyez responsables ! Si vous considérez qu'une zone est trop dangereuse pour un combat, déplacez-vous avec votre adversaire vers une zone sûre.

Les zones interdites au combat ne sont pas non plus des refuges : si quelqu'un déclare vous





attaquer dans ces zones, sortez pour résoudre le combat et tentez de vous défendre, ou acceptez passivement de vous prendre une déculottée.

Il est interdit de taper à la tête, aux parties génitales, dans les seins s'il y en a, et de frapper comme un sourd. Si par mégarde un coup serait porté dans ces zones ou qu'on aurait tapé trop fort, le combat s'arrête le temps que l'attaquant s'excuse et vérifie que l'autre joueur n'a rien. Ces touches n'occasionnent aucun dégât en termes de jeu. La technique spéciale du « tac tac tac t'es mort » connue aussi sous le nom d'épée-mitraillette n'occasionne aucun dommage non plus.

Il est interdit de frapper d'estoc (avec la pointe).

Il est interdit de viser la tête avec une arme de lancer ou de tir.

Annonces de combat

Il existe plusieurs annonces de combat qui peuvent survenir parfois, en fonction des compétences ou des armes utilisées :

- **COMA** : un joueur qui subit une touche annoncée « COMA » tombe automatiquement dans le coma, quels que soient son nombre de points de vie, de point d'armure et de ses compétences.
- **POISON** : un joueur qui subit une touche annoncée « POISON » continue l'affrontement normalement (il subit néanmoins une blessure si l'annonce est accompagnée d'un coup porté). Une fois le combat terminé, le personnage perdra 1PV toutes les 30 minutes jusqu'à ce qu'il ait trouvé un contre-poison ou qu'il soit tombé dans le coma.
- **ASSOMME** : un joueur qui subit une touche annoncée « ASSOMME » tombe dans les pommes pendant 30 secondes, sans subir de dommages.
- **DÉSARME** : si le joueur qui désarme réussit à frapper sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit lâcher l'objet porté par ce bras. Cette touche n'occasionne pas de dégâts.
- **RECULE** : si le joueur qui fait reculer réussit à frapper sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit immédiatement reculer de 3 pas. Cette touche n'occasionne pas de dégâts. Faites gaffe derrière vous, il y a parfois des murs, des trous ou d'autres joueurs...
- **TERREUR** : cette annonce peut apparaître lors d'une scène ou lors d'un combat. Lors d'une scène, tous les personnages présents perdent 1 PM (voir santé mentale). Lors d'un combat, seule la personne ciblée perd 1 PM (il n'y a pas besoin d'être touché physiquement pour subir la perte de PM).



5. Coma, Mort et Traumas

Coma

Un personnage qui arrive à 0 point de vie tombe dans le coma. Pendant les 5 prochaines minutes où il restera au sol, le malheureux pourra encore être sauvé par un *Soigneur* ou se faire fouiller par un charognard de passage. Ses camarades pourront également l'emmener directement auprès d'un *Shaman Soigneur* en le prenant sous les bras. Le blessé doit paraître inconscient, mais n'est pas obligé de se laisser porter comme une pierre par ses copains.

Une fois la période de 5 minutes d'attente passée sans que personne ne lui vienne en aide, il se rendra seul au staff orga en mettant son bandeau blanc autour de la tête. A ce moment-là, il est considéré comme hors-jeu et ne peut donc plus communiquer ou interagir avec les autres joueurs.

La Mort

Une personne qui n'est pas sauvée du coma devra se rendre seule, avec son bandeau blanc sur la tête, au staff orga. Le personnage sera hors-jeu durant environ 1 heure durant laquelle il pourra être utilisé comme PNJ ou aide de camp.

Durant ce laps de temps, les *Shamans* pourront effectuer un rituel de communication avec les esprits s'ils désirent communiquer avec son esprit.

Le personnage retournera ensuite en jeu avec un traumatisme physique, 1 PM (santé mental affaiblie) restant et une amnésie quant aux circonstances de sa mort.



Traumatismes

Si le malheureux revient de son passage dans le monde des esprits, il se réveillera avec une amnésie légère (qui lui empêche de se rappeler qui l'a envoyé au tapis) et en fonction des blessures reçues, l'un des traumas suivants :

- Manchot (ne peut plus utiliser son bras),
- Borgne (bandeau sur l'œil), voir aveugle,
- Unijambiste (doit marcher avec une béquille, ne peut pas courir),
- Souffrant de lésions internes (-1PV permanent)
- Amnésie totale,
- Autres (potentielle perte de compétence).

Il n'est pas impossible que certains puissants *Shamans* puissent annuler ces traumatismes.



6. Vol et autres méfaits

Vol



Tout le monde peut voler des objets en jeu ou sur des personnages assommés ou dans le coma, il suffit de se servir. Respectez toutefois les autres participants en ne farfouillant qu'avec leur accord (sinon demander leur de vider leurs poches ou leur sac à votre place). Pour voler un autre joueur conscient, il faut la compétence *pickpocket*.

Tous les objets de jeu sont volables, mais on ne peut pas voler les affaires personnelles des autres joueurs

(logique non ?).

En ce qui concerne les armes, il est possible de s'emparer de l'arme personnelle d'un joueur, pour des raisons de fluidité d'actions. Lorsque l'action en cours est terminée il faudra rendre son arme à son propriétaire. Dans ce jeu, il n'est pas possible de voler une arme (elles sont la propriété des joueurs), d'ailleurs les Tatanka trouvent cela inacceptable et voient cela comme un délit aussi grave que d'assassiner quelqu'un.

Vol à la tire

Un personnage avec la compétence *Pickpocket* peut voler des objets aux autres personnages conscients. Pour cela, il doit fixer une pincette spécifique (fournie par les organisateurs) n'importe où sur sa victime sans se faire voir. Quiconque est témoin de la pose de la pincette peut réagir comme s'il prenait le voleur sur le fait.

La pincette comprend une lettre et un numéro. Une fois que la victime se rend compte qu'elle porte une pincette de *Pickpocket*, elle doit considérer que l'objet qu'elle porte sur elle et qui correspond à la lettre de la pincette a été volée. Elle doit ensuite, dès qu'elle le peut, déposer l'objet volé ainsi que la pincette dans une boîte située à proximité du village, qui possède le même numéro que la pincette.

Le voleur peut venir récupérer l'objet de son larcin dans la boîte correspondant au numéro de ses pincettes et réutiliser ses pincettes comme bon lui semble.

Les lettres sur les pincettes correspondent au code suivant :

- A : argent (or ou gemmes), la moitié de ce que porte la victime sur elle, arrondie au supérieur.
- C : composant artisanal, la moitié des composants que la victime porte sur elle, arrondie au supérieur.
- D : un document, au choix de la victime
- O : un objet fonctionnel, au choix de la victime



Si la victime ne possède pas d'objet correspondant au code de la pincette, elle dépose dans la boîte la moitié de l'argent (or ou gemmes) qu'elle porte sur elle. Si elle n'a pas d'argent (or ou gemmes), tant pis, le voleur s'en est pris à un pousseur de passage et ne gagne rien.

Il existe plusieurs niveaux de *Pickpocket*. Un bon *Pickpocket* a accès à plus de sortes de pincettes et en plus grandes quantités qu'un débutant.

Assommer

Pour assommer une personne, il faut s'approcher discrètement derrière elle et toucher son épaule avec un objet contondant (fait en mousse, pour des raisons de sécurité), l'agresseur annonce « Assomme ». La victime se met alors à terre et compte jusqu'à 30 à haute voix. Si des passants trouvent une victime assommée, ils peuvent la dépouiller ou la réveiller. Tout le monde peut assommer son prochain s'il dispose d'un objet adéquat et de suffisamment de discrétion.

Captivité

Pour capturer une personne, il faut l'attacher pendant qu'elle est inconsciente, droguée ou hypnotisée. Pour attacher la personne on utilise le bandeau blanc de l'agresseur, passé avec un seul tour autour de ses poignets, mains devant, et maintenu par la victime sans faire de nœud. C'est à l'agresseur de se montrer ensuite persuasif pour faire avancer ou faire taire son otage, mais celui-ci ne peut pas s'enfuir tant que l'agresseur garde une main sur lui. Si un deuxième agresseur est présent, la victime est obligée d'accepter de suivre ses kidnappeurs sans faire d'histoire et un second bandeau blanc lui sera passé dans la bouche pour la considérée comme bâillonnée.

Serrure et crochetage

Les *Shamans* auront la possibilité de sceller certains coffres ou certaines portes en posant des runes. Ces runes seront représentées par des anneaux de bois sur lesquels des clous sont plantés. Lors de l'activation de la « serrure thaumaturgique », les Shamans attachent le symbole de la rune à l'anneau après le rituel.

les shaman attache le symbole de la rune après le rituel en dessous de l'anneau

Les personnages possédant la compétence *Cambrioleur* auront, eux, la possibilité de défaire ces runes. Ils auront selon leur expérience un certain nombre de corde de couleur spécifique et en reliant les clous selon le symbole de la rune, ils déferont ainsi la protection thaumaturgique protégeant l'ouverture de l'objet ou la porte.

La STIM fournira tout le matériel nécessaire à ce système.



8. Commerce

Le système monétaire des clans est basé sur le troc et le partage de savoir. Cependant, depuis quelques années, les pépites d'or et autres pierres précieuses se sont imposées pour la majorité des transactions au sein des 6 clans de la Tribu du Corbeau Blanc.

Les marchands des différents clans se retrouveront plusieurs fois durant le regroupement de l'Ascension du Corbeau Blanc afin de définir la valeur des différentes ressources brutes et autres produits finis.

Le système leur sera plus amplement expliqué et les prix ainsi fixés seront affichés à la taverne.



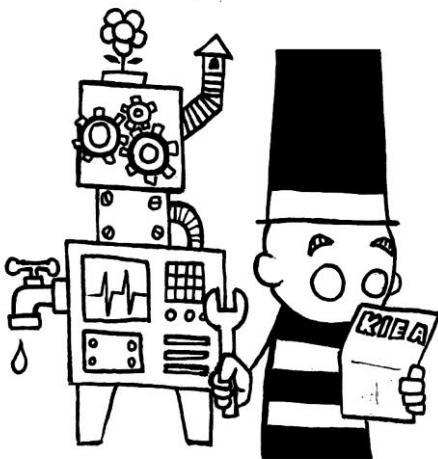
9. Artisanat

Les *Artisans* ont une place centrale au sein de la Tribu. Leur savoir-faire permet de confectionner différentes améliorations de campement (filtre à eau, table de dépeçage, atelier d'*Orpailleurs*,...) servant aux autres savoir-faire Tatanka. De plus, ils travaillent aussi en collaboration avec les *Shamans* afin de confectionner les gri-gri et totems que ces derniers enchantent lors de rituels.

Le système d'artisanat sera expliqué aux principaux intéressés.

Les objets artisanaux sont accompagnés d'une carte descriptive. Sur celle-ci sont indiqués les effets et autres informations de l'objet. Les objets particuliers ne peuvent pas fonctionner s'ils ne sont pas accompagnés de leur carte ; ils sont indissociables l'un de l'autre.

La carte n'existe pas en jeu ; elle valide juste l'existence de l'objet en jeu. On ne peut pas non plus vendre ou voler un objet sans sa carte. Si quelqu'un vous vole un objet, il est en droit d'exiger la carte, même si elle ne se trouve pas au même endroit que l'objet. Cependant, l'inverse n'est pas possible. Les *Artisans* auront en leur possession des cartes descriptives correspondantes afin de valider la création de ces objets.





10. Potions, poisons et drogues

Les Alchimistes

Dans ce jeu, ceux qui sont communément appelés « alchimistes » sont tous les personnages possédant les compétences *Herboriste*, *Champignonneur* et/ou *Soigneur*. Ces experts de la nature possèdent donc les connaissances pour retrouver des éléments bruts dans la nature (plantes, champignons...), les transformer et préparer divers produits finis (communément appelés potions). **Seuls les *Herboristes* sont capables de cueillir des plantes (sacs de jute contenant les composants) sur l'aire de jeu.** En revanche, il est à la portée de tous de prendre des champignons (champifioles), il suffit de l'apporter à un *Champignonneur* expérimenté ensuite. Les champignons ne peuvent pas être consommés tels quels. Seul un *Champignonneur* est apte à les identifier.

Fabrication et utilisation

Les *Herboristes*, les *Champignonneurs* et les *Soigneurs* sont capables de créer des potions, poisons et des drogues à partir de composants bruts (plantes ou spores de champignon). Les produits finis pourront avoir plusieurs formes : potions, tisanes, baumes, cataplasmes, spores raffinées.

Les produits finis liés aux soins seront utilisés exclusivement par les personnages dotés de la compétence *Soigneur*. Les autres types de préparations pourront en général être utilisés par n'importe quel joueur. Les « potions » sont accompagnées d'un papier décrivant les effets de celle-ci. On peut regarder les effets seulement après que la « potion » ait été administrée. Les effets agissent immédiatement.

Si n'importe quel joueur peut ramasser un champignon pour l'apporter à un *Champignonneur*, SEULS les *Herboristes* savent reconnaître les plantes d'intérêt et les cueillir (symbolisées en jeu par des petits sacs en jute).

Le système de fabrication sera expliqué aux principaux intéressés.



11. Thaumaturgie

Les thaumaturges

Certains êtres humains sont dotés de pouvoirs parapsychiques étranges. Capables d'influencer la matière par la seule force de leur pensée, ces êtres aux capacités exceptionnelles sont nommés mages, prêtres, *Shamans* et plus généralement thaumaturges, ce qui signifie « faiseurs de miracles » dans un langage de l'ère précédente.



Les Tatanka sont tous considérés comme des thaumaturges car ils possèdent tous un « don Tatanka ». Cependant, les plus puissants thaumaturges sont appelés *Shamans* et peuvent effectuer de puissants rituels.

Don Tatanka

Les Tatanka n'utilisent pas de Thaumate de Natrium, et tous leurs dons se lancent de la même manière ; le Tatanka doit se trouver à distance de conversation, soit maximum 2 mètres, désigner sa cible en levant sa paume ouverte face à elle et lancer l'incantation. Les effets des dons durent tous 30 secondes et sont utilisables une fois par jour seulement. Certaines potions permettront de réactiver un don déjà utilisé.

Les gri-gris et totem Tatanka

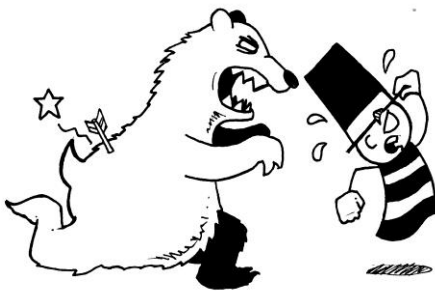
Les *Artisans* confectionnent certains gri-gris ou totems auxquels les *Shamans* confèrent un pouvoir. N'importe quel joueur peut porter un gri-gri et ce dernier lui octroie certains effets simplement en le portant. Les totems ont, en général, un effet sur la zone dans laquelle ils sont déposés.

Rituels

Les rituels, rares et puissants, nécessitent une certaine quantité d'ingrédients, parfois la présence de plusieurs intervenants et toujours quantité de gesticulations et autres psalmodies mélodramatiques.

Le système de rituel sera expliqué plus en détail aux personnages possédant la compétence *Shaman*.

12. Chasse



Les *Chasseurs* Tatanka parcourent la forêt à la recherche d'animaux rares et de gros gibier.

Les *Chasseurs* auront la possibilité d'effectuer des chasses seuls dans la forêt pour chasser du petit gibier leur permettant d'obtenir certaines ressources et de la nourriture. Pour traquer des proies plus importantes, il faudra trouver des traces afin de les pister et finalement être accompagné d'un garde-

chasse pour finaliser la traque. **Les joueurs ne doivent en aucun cas déplacer les empreintes et autres traces d'animaux factices.** Seuls les personnages ayant la compétence *Chasseur* peuvent récupérer (après les avoir abattus), les peluches d'animaux dispersées en forêt.

Le dépeçage du gibier s'effectue dans un Atelier de dépeçage central (Cabane du Garde-chasse). Cependant la qualité du dépeçage, et donc la quantité de ressources récupérées, dépendra de l'amélioration de la table de dépeçage et des outils, confectionnés par un *Artisan*.



Les *Chasseurs* auront la possibilité de réparer des armures endommagées en utilisant des peaux ou morceaux de cuir (1 peau pour rendre le 1^{er} PA, 2 peaux pour le 2^{ème} PA et 3 peaux pour le 3^{ème} PA) grâce à « table de dépeçage » fabriquée par un *Artisan*. (voir livret de chasse)

13. Orpailage

Les *Orpailleurs* sont les chercheurs d'or et de pierres précieuses. Ils récupèrent des pépites d'or pouvant servir de monnaie ainsi que des géodes renfermant des minéraux précieux qu'ils pourront extraire à leur atelier d'orpailage confectionné par un *Artisan*. Des grands bacs représentant des filons d'orpailage seront disponibles sur l'aire de jeu. Seuls les *Orpailleurs* pourront y avoir accès.

Le système d'orpailage sera expliqué en détail aux personnages possédant la compétence *Orpailleur*.

14. Compétences

Artisan

Les *Artisans* sont un support stratégique à tous les autres corps de métier composant la Tribu du Corbeau Blanc. Ils confectionnent les Gri-gris et totem que les *Shamans* ensorcellent et les différentes améliorations de campements utiles aux *Herboristes*, *Champignonneurs*, *Chasseurs* et *Orpailleurs*.

Cambrioleur

Peut crocheter les serrures. Les cambrioleurs recevront les explications pour « forcer » les serrures.

Champignonneur

Permet de reconnaître les espèces de champignons connus, d'en extraire les spores et de la raffiner. Les *Champignonneurs* sont aussi capables de réaliser certaines recettes alchimiques.

Chasseur

Permet de chasser des petites proies ainsi que de traquer du plus gros gibier.

Endurant

Un joueur endurant détient un total de 5 PV dès le départ au lieu de 3. Une personne endurante peut être soignée de manière standard.



**Entourloupe**

Peut acheter un objet moitié-prix ou le vendre au double. Une fois la transaction conclue, le joueur présente son symbole et annonce : « Entourloupe ! ». La victime a vaguement conscience de s'être fait entuber. (Si 2 entourloupeurs se rencontrent, les effets s'annulent). Cette compétence est limitée à une fois par jour.

Soigneur

Les *Soigneurs* ont les connaissances nécessaires afin de soigner les autres personnages. En termes de jeu, ils peuvent utiliser ou administrer certaines potions / baumes/ cataplasmes, alors que le commun des joueurs ne le peut pas.

Herboriste

Permet de reconnaître les espèces de plantes connues, de les cueillir et de les raffiner. Les *Herboristes* sont aussi capables de réaliser certaines recettes alchimiques.

Mental d'acier

Les personnages dotés de la compétence *Mental d'acier* possèdent 4 points de santé mentale (PM) au lieu de 2.

Orpailleur

Permet de chercher de l'or et des pierres précieuses pouvant être utiles aux *Artisans* et *Shamans*.

Pickpocket

Permet de faire les poches et de se faire pleins d'amis.

Régénération

Les points de vie perdus sont automatiquement regagnés après une durée de 5 minutes par PV . En revanche, dans le coma, la régénération ne fonctionne plus.

Shaman

Les *Shamans* ont les connaissances nécessaires afin d'effectuer certains puissants rituels ainsi que d'ensorceler les gri-gri et totems fabriqués par les *Artisans* conférant certains pouvoirs à leur porteur.

Les compétences et le matériel de départ des personnages seront attribués par la S.T.I.M. en fonction des réponses au formulaire des joueurs, et il faut bien l'avouer aussi, à la tête du client.

Des modifications pourront intervenir d'ici au GN.