

# Règles de jeu : Borea incognita

## [Règles de jeu : Borea incognita](#)

[De jour comme de nuit](#)

[Combat](#)

[Magie](#)

[Vie et mort](#)

[Les bandages](#)

[Inconscience et stabilité](#)

[Armure](#)

[4 localisations :](#)

[3 types d'armure :](#)

[Alchimie](#)

[Ne voyagez pas le ventre vide](#)

[Encombrement](#)

## De jour comme de nuit

Le jour le groupe voyage, divers évènement peuvent leur arriver, à eux de réagir en conséquence. C'est Kahu'than qui a le dernier mot lorsqu'une décision collective est à prendre.

La nuit, avant de dormir le groupe a un peu de temps et peut le mettre à profit lors du *campement*. Certaines personnes peuvent utiliser des compétences qui ne s'utilisent que la nuit, comme mettre un bandage, cuisiner, fabriquer une potion etc...

Une seule action par personne peut être effectuée la nuit, on considère que cette action prend la soirée.

Si quelqu'un n'a aucune compétence à utiliser, il peut toujours *monter la garde* afin d'éviter que des désagréments arrivent au groupe la nuit...

En résumé les différentes actions possibles la nuit sont :

- Utiliser une des compétences utilitaire (Survivaliste, Bon cuisinier,...)
- Concocter une potion si on a des talents en alchimie.
- Mettre un bandage à quelqu'un (à condition d'avoir au moins 1 talent en utilitaire)
- Monter la garde

## Ne voyagez pas le ventre vide

Chaque nuit, chaque personnage doit consommer une ration.

Un personnage ne pouvant pas manger de ration voit son maximum de PV réduit de 1 (hors armure) Ce malus ne peut être regagné que si le joueur remange (1 ration annule 1 niveau de malus).

Si le maximum de PV d'un joueur tombe à 0 il meurt.

## Encombrement

Chaque personnage porte sur lui 1 sac de transport (fourni par les MJ). Dans ce sac sont stockés les objets utilisables en jeu : bandages, rations, potions etc...

Les armes, armures et éléments de costumes ne sont pas inclus dans ce sac.

Si un sac est plein, il faut se répartir le surplus avec les sacs des autres joueurs.

Si le groupe trouve du matériel mais qu'il n'y a plus de place dans aucun sac, le groupe devra choisir ce qu'il garde, le reste sera abandonné.

## Combat

- On donne des touches à l'adversaire en annonçant les dégâts. Ce dernier décompte ses PV (Points de Vie)

- Chaque personne est responsable du décompte de ses PV

- Les zones interdites sont la tête, le cou, les parties génitales.

- La sécurité passe avant tout. Si quelqu'un crie "STOP" tout le monde se fige, c'est seulement une fois que le danger est écarté que l'on reprend.

Les armes doivent être homologuées par les Maîtres du Jeux.

! Attention à bien regarder les armes que vous avez le droit de manier en fonction des talents mis dans le combat !

## Magie

La magie est accessible à toute les personnes ayant mis au moins un talent dans la catégorie "Magie", ces personnes pourront choisir un certain nombre de sorts en fonction du nombre de talents mis dans cette catégorie.

Les sorts peuvent être utilisé n'importe quand. Pour lancer un sort il faut prononcer à haute voix le nom du sort et expliquer brièvement les effets en désignant la ou les cibles.

La/les cibles doivent être à portée de voix et dans le champs de vision du lanceur de sort.

Le coût en mana des sorts fonctionnent ainsi :

- Les sorts de niveau 1 coûtent 1 points de mana
- Les sorts de niveau 2 coûtent 2 points de mana
- Les sorts de niveau 3 coûtent 3 points de mana

Par exemple Marty le Sage décide de lancer le sort “Éclats de givre” sur un ennemi, pour ça il dit à haute voix : “Éclats de givre ! Tu perds 1 point de vie !” tout en désignant la personne, ensuite il décompte 1 point de mana de son total

Il existe aussi des parchemins à usage unique permettant de lancer des sorts, ceux-ci ne coûtent pas de mana (il faut toutefois avoir un talent en magie pour les utiliser), et permettent de lancer le sort inscrit dessus 1 fois, après quoi il faut déchirer le parchemin.

Chaque nuit les personnes ayant du mana regagnent automatiquement 1 point de mana.

## Vie et mort

### Les bandages

Cette expédition sera rude, il y aura toutes sortes de dangers et personne ne vous aidera. Pour vous soigner, vous serez amenés à utiliser des bandages rustiques, mais nécessaires à votre survie.

Chaque nuit, quelqu'un ayant les capacités adéquates peut utiliser une action de nuit afin de soigner un blessé en consommant un bandage, ce qui a pour effet de lui rendre immédiatement 1 PV. Ce bandage est appliqué sur une partie du corps (le dernier endroit où il s'est fait frapper) si vous vous prenez un coup essayez, donc de voir où il vous a touché.

En fonction de l'endroit où est appliqué le bandage, différents malus sont possibles :

- Torse : un sac de transport en moins (0 minimum)
- Bras : le bras est inutilisable (impossible donc d'utiliser une arme à 2 mains ou un arc ou toute arme avec la main bandée)
- Jambes : la personne doit boiter (impossible donc de courir)

La personne bandée doit ensuite garder le bandage jusqu'au prochain campement de nuit. Suite à ça, il pourra retirer le bandage pour ainsi enlever son malus et regagner encore 1 PV

### Inconscience et stabilité

Une fois qu'un personnage voit ses PV arriver à 0 il est inconscient, tombe à terre et ne peut plus combattre. Une fois le combat terminé, il reste inconscient jusqu'à la prochaine nuit, d'ici là il ne pourra ni agir, ni transporter quoi que ce soit (le groupe devra se partager le matériel sous peine de le perdre).

De plus une personne devra le porter jusqu'au prochain campement. Le porteur ne pourra ni participer au combat, ni utiliser de compétences mais peut encore porter son/ses sacs de voyage. Il peut poser son camarade inconscient (par exemple pour participer à un combat).

La nuit, quelqu'un pouvant utiliser un bandage peut soigner la personne **inconsciente**, dans ce cas il est soigné de 1 PV et il devient **stabilisé** ce qui lui permet d'agir à nouveau, mais le prochain coup lui sera fatal et l'aventure se terminera pour lui (il est conseillé de rester en retrait). Il devra attendre que le bandage soit enlevé la nuit suivante afin de reprendre son **état normal**.

La compétence médecine permet de stabiliser quelqu'un immédiatement pour ainsi éviter de porter la victime le restant de la journée

## Armure

L'armure rajoute des PV supplémentaires au personnage selon ce calcul :

### 4 localisations :

- Jambes (une seule fois pour les deux)
- Bras (une seule fois pour les deux)
- Torse
- Tête

### 3 types d'armure :

- Cuir & Gambison : ½ point de vie par élément (1 pour le torse)
- Maille & Cuir clouté : 1 point de vie par élément (2 pour le torse)
- Plate: 1.5 pt de vie par élément (3 pour le torse)

Le bonus est donné pour au moins 50% de la localisation couverte (sinon déclassé dans la catégorie inférieure). Le total du bonus d'armure est arrondi au supérieur.

## Alchimie

Chaque plante en Borée possède différentes propriétés en fonction des éléments utilisés et de la façon de la préparer. Pour créer une potion il faut combiner plusieurs plantes possédant une propriété commune. Plus on combine des plantes avec une propriété commune et plus l'effet de la potion sera puissant.

Mais pour faire des potions à haut-niveau il faut évidemment avoir les connaissances pour le faire.

La préparation d'une potion est considéré comme une action de nuit. La journée il est impossible d'en préparer sereinement en marchant !

Attention : les propriétés des plantes ne sont pas toujours connues ! Certaines plantes peuvent avoir des propriétés négative !

| Domaine/Niveau      | Niveau 1 (2 plantes)                       | Niveau 2 (3 plantes)       | Niveau 3 (4 plantes)                                    |
|---------------------|--------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------|
| Médicaments (Rouge) | Soigne 1 PV                                | Soigne 1PV et/ou stabilise | Résurrection : passage de la mort à l'inconscience.     |
| Mystique (Bleu)     | Recharge 2 points de magie supplémentaires | Recharge 2 points de magie | Recharge 3 point de magie ET +1 Dégâts au prochain sort |

|                       |                                                                       |                                     |                                                                                |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Fortifiant<br>(Jaune) | Donne +2 dégât au prochain coup                                       | Accorde +1 Dégât la durée du combat | Accorde +1 Dégât la durée du combat ET Réduit de 1 les dégât subit (minimum 1) |
| Protecteur<br>(Vert)  | Le prochain coup OU sort subis est réduit de 1 (avec un minimum de 1) | Immunisé au prochain sort           | Ajoute 5 PV temporaire pour le prochain combat                                 |