



Lexique

Du petit G/Niste

A)

Agonie : Etat de blessure figurant une mort prochaine ou quasi certaine. Dans le GN elle signifie que l'individu agonisant ne dispos plus que d'un seul point de vie. Il ne peut ni se déplacer, ni combattre, il reste allongé au sol et peut tenter d'appeler à l'aide d'une voix mourante.

Alchimie – Herboristerie : Permet d'accéder aux préparations alchimiques : potions, élixirs et poudres.

!! Pré-requis : Lire et écrire !!

Ambidextrie : Permet de manipuler deux armes à une main ou une arme à 1 et 2 mains + une arme courte.

Armurerie : Permet de réparer les armes, les boucliers et les armures (10 minutes à la forge par objet).

Assassiner : Le joueur peut tuer d'un seul coup une victime, en simulant un égorgement furtif (de face ou par derrière).

!! Les dagues d'assassinat ne doivent comporter aucune partie rigide !!

!! Interdit en combat de masse !!

Assommer : Le PJ donne un coup dans le haut du dos de son adversaire, qui tombe inanimé pendant 2 minutes. S'il est frappé à terre, le premier coup le réveille.

Par derrière ou en combat, à la main ou avec une arme.

!! On ne peut pas assommer un PJ portant un heaume !!

Attaque surprise : Permet de frapper à +2 si la victime ne vous voit pas arriver.

Valable 2 fois par jour

Au sol/ à terre/dodo : La ou les personnes qui entendent « au sol, à terre ou dodo » dans le cadre d'une incantation magique ou d'une attaque physique dont ils sont les cibles, doivent s'exécuter sur le champ et se mettre à terre pendant la durée du sort.

Si cette durée n'est pas précisé au moment de l'incantation, c'est qu'elle est seulement instantanée et que la cible peut se relever sans attendre un temps règlementaire (confère chapitre règles de magie)

Apprentissage : L'apprentissage se fait d'un niveau au niveau immédiatement supérieur (on ne peut pas sauter un niveau), par résolution d'énigmes, épreuve, service rendu, paiement...

Ce qui peut être appris dès la création du personnage : tous les niveaux 1, et les vocations (qui ne sont pas apprenables en-jeu). On peut bien sûr choisir plusieurs compétences ou savoirs-faire de niveau 1, mais une et une seule vocation par personnage. D'autre part, une compétence ou une connaissance ne peut être apprise qu'une seule fois.

Ce qui ne peut être appris qu'en-jeu : les niveaux 2, 3 et 4, et les compétences dites "spéciales".

B)

Background : « arrière plan », anglicisme désignant la toile de fond, l'univers de jeu ; dans le cas particulier d'un personnage, cela désigne son passé, ce qu'il a vécu avec le temps de la partie (GN / JDR).

Backstab : « coup de poignard dans le dos », anglicisme courant pour désigner.

Blessures légères : Aucun malus (mais faites-vous soigner !).

9 - 8 - 7 - 6 points de vie

Blessures sérieuses : Vous ne pouvez plus courir, vous devez vous traîner et simuler la douleur.

5 - 4 points de vie

Blessures graves : Vous ne pouvez plus ni courir ni vous battre ni parer les coups. Les persos en armure lourde tombent genoux à terre et ne peuvent plus marcher.

Brise-armure :

Niveau I :

Permet, sur une touche au torse, de faire perdre le bonus d'armure légère. L'élément détruit doit être réparé par un Armurier.

Valable 1 fois par jour.

Valable avec n'importe quelle arme.

Niveau II :

Permet, sur une touche au torse, de faire perdre le bonus d'armure lourde. L'élément détruit doit être réparé par un Armurier.

Valable 1 fois par jour.

!! Armes de corps à corps uniquement (dagues non comprises) !!

!! Pré-requis : Brise-armure niveau I !!

C)

Chamanisme : Le chamanisme est une pratique ancienne basée sur le voyage de l'esprit et la communication avec ceux-ci, l'initié peut ainsi profiter de leurs savoirs et de leur puissance. Chaque chaman se voit attribuer un esprit protecteur appelé totem qui lui confèrera des avantages pour exploiter la discipline qui lui est reliée. Un chaman ne choisit pas son totem, mais celui-ci s'impose à lui.
Donner deux choix sur la fiche de personnage.

Charger : Permet de frapper plus fort lors d'une charge, uniquement sur le premier coup +1 (et tant pis s'il est raté).
Valable 3 fois par jour.

Commercer : Le PJ est doté d'une somme d'argent 3 fois supérieure à celle d'un PJ de base.
!! Pré-requis : Reconnaître le faux !!

Comprendre les animaux : Le PJ doit parler à un animal (pour de vrai) et aller voir un orga pour faire décrypter le message. Il a droit à une seule question fermée (réponse par oui ou par non).
!! Valable une seule fois par jour !!
Contacter le grand chaman pour activer comprendre les animaux.

D)

Défier : Permet d'engager un combat singulier. Personne ne peut intervenir ni refuser, à moins d'avoir Se défiler.

Désarmer : Lors d'un combat, permet d'annoncer au PJ adversaire qu'il ne tient plus son arme.
!! Touche au bras obligatoire !!
!! Valable une seule fois par jour !!

Dernier souffle : Une fois à l'agonie, permet de donner un dernier coup dans un délai de 30 secondes.

Développement corporel : Permet une plus grande résistance physique. Elle permet de se rajouter 5 pv à la création.

E)

Equipement : quantité totale d'objets et de costumes possédés par un personnage. On dissocie l'équipement de personnage et celui du joueur (qui ne peut être ni volé, ni vendu sous peine de subir un renvoi immédiat du jeu, ainsi qu'un rapport aux autorités compétentes).

Evasion : Permet de s'évader lorsqu'on a été capturé. Le PJ se libère de ses liens discrètement et se débrouille pour filer ensuite.
!! Valable une seule fois par jour !!

F)

Frappe : Une frappe en Gn correspond à un coup porté à l'aide d'une arme de GN homologuée et contrôlée par un mj. Si cette arme venait à se dégrader de quelque manière que ce soit elle devra être vérifiée à nouveau par un maître de jeu compétent. La frappe dans le cadre du jeu se doit d'être réaliste (pas de coups mitraillette) et par-dessus tout de faible puissance. On parle alors de « touche ».

G)

Gorgerons : Pièce d'armure permettant de couvrir la gorge du porteur. Elle peut être confectionnée en maille, en cuir bouilli ou en plaque. Elle peut être employée dans le cadre du jeu afin de se protéger des assassinats.

Goûteur : Permet d'identifier les produits en les goûtant.

H)

Heaume : Casque médiéval le plus souvent en cuir ou métal, il permet la protection du crâne du porteur. Il permet dans le cadre du jeu de se protéger des coups assommant niveau 1.

I)

Impact : tout personnage touché doit tomber à terre et se relever avec peine. Pour être valable, l'effet doit être annoncé à voix haute par le lanceur.

Ingénieur : Permet la maîtrise d'armes de siège (catapultes, balistes) et d'armes à feu lourdes (canons, canons à répétition).

!! Pré-requis : Lire et écrire, Maîtrise des armes à feu (pour les canons et assimilés), Maîtrise de l'arbalète (pour tout ce qui est baliste, catapulte et assimilés) !!

J)

Jeu : activité amusante, ludique et ou instructive procurant à ses pratiquants des émotions. Le GN n'est qu'un jeu, ne l'oubliez jamais.

L)

Lire et écrire : Permet de lire et d'écrire sa langue natale. Il y a 7 langues. Les 3 premières langues apprises coûtent 1 pt chacune. Au-delà, chaque langue supplémentaire coûte 2 pts.

Lire et faire carte : Permet de faire et de lire des cartes (ben oui).

M)

Maitre de jeu : confère « Orga »

Maitrise de la magie : Permet de choisir un Domaine de magie et un sort de niveau 1 de ce domaine dans les tableaux des Domaines Communs ou Raciaux.

!! Pré-requis : Lire et écrire !!

Maitrise des armes à feu : capacité d'utilisation d'une arme à poudre. Pour la conception des armes à feu, reportez-vous à la rubrique Technologie & Ingénieurs.

Maitrise de l'arbalète : usage de l'arbalète en jeu (après validation par M) responsable du contrôle arme).

Manier arc : usage de l'arc en jeu (après validation par M) responsable du contrôle arme).

Maîtrise des runes : Permet d'activer et de forger des runes.

!! Pré-requis : Lire et écrire, Armurerie !!

Médecine : Permet de régénérer intégralement en 15 minutes dans un endroit calme et loin des combats.

!! Pré-requis : Premiers soins !!

Méditation : Permet aux magiciens de récupérer de la mana. Le mage doit tracer un cercle personnel de méditation dans un coin tranquille, s'asseoir et chronométrer 5 minutes pour récupérer 1 pt de mana.

!! On ne peut pas récupérer plus que son total de départ !!

Moral d'acier :

Niveau I

Permet de résister aux sorts Peur et Vision cauchemardesque et à la compétence Torturer (le P) n'avoue rien mais perd quand même 3 PV).

Niveau II

Permet de résister en plus à la Terreur.

!! Pré-requis : Moral d'acier niveau I !!

O)

Orga : maître de jeu responsable sur site de jeu. En cas de problème relatif au jeu, ou à la sécurité veuillez vous adresser directement à l'un d'entre eux.

P)

Parade : stopper un coup à l'aide de son bouclier ou de son arme. La parade protège des dégâts, mais ne permet en aucun cas d'éviter un brise arme ou brise bouclier si ceux-ci sont touchés.

Piégeur : Permet de dissimuler des pièges autour une zone. Les pièges doivent être représentés par des fils tendus et des clochettes (ou des grelots), non fournis.
Si le piège se déclenche, le P) perd 2 pts de vie.

Peur : action roleplay. Le perso visé doit partir en courant une dizaine de seconde Annoncer : « Peur, 10 secondes »

Premiers soins : Permet de régénérer 2 pts de vie en 5 minutes.

!! Valable une seule fois !!

Pour toute autre action soignante, il faut avoir la connaissance Médecine (on ne régénère pas 4 pts de vie en 10 minutes).

Q)

Quête : Objectif à accomplir.

R)

Reconnaître le faux : Permet de savoir si un produit est vrai ou faux, et si une carte est correcte ou non.

!! Prévenir l'adversaire avant d'examiner le produit !!

Résistance à la magie : Permet d'encaisser un sort par GN sans en subir les effets.

Résistance aux impacts : Permet de ne pas tomber à terre lors d'une touche par arme à impact.

Utilisable 3 fois entre chaque régénération complète des PV.

!! Pré-requis : Développement corporel !!

S)

Se défiler : Permet de refuser un défi. Pour les filles, permet de choisir un champion pour relever le défi (mais ce n'est pas obligé, elles peuvent bourriner aussi !).

Serrurerie :

Niveau I

Permet de crocheter les serrures vertes.

Niveau II

Permet de crocheter les serrures jaunes.

!! Pré-requis : Serrurier niveau 1 !!

Niveau III

Permet de crocheter les serrures rouges.

!! Pré-requis : Serrurier niveau 1 et 2 !!

T)

Tireur d'élite : tireur de grande qualité, habile. En jeu : Permet un tir plus précis.
Valable 2 fois par jour.

Torturer : Il ne s'agit en aucun cas de véritable torture ! Toute agression sera sévèrement sanctionnée et rapporté aux autorités compétentes.

Niveau I :

Permet, après avoir capturé un PJ, en simulant des pratiques sadiques, de lui faire dire tout ce qu'on lui demande (pas de mensonge possible).

Peut être contré par Moral d'acier.

A la fin de la séance la victime a perdu 3 PV.

Niveau II :

Permet de contrer Moral d'acier niveau 1.

!! Pré-requis : Torturer Niveau 1 !!

V)

Vision divinatoire : Permet d'obtenir des informations sur les événements à venir à travers la boule de cristal de l'Archimage. Une seule question fermée (réponse par oui ou non).

!! Valable une seule fois par jour !!

Contacter Archimage pour activer vision divinatoire.

X)

X : troisième lettre du mot le plus recherché sur le net (aucun rapport je sais...)