

DARKMOON

ASSOCIATION LOI DE 1901

Les Règles de jeu

Version 4 - Novembre 2009

GN MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

SOMMAIRE

- 1) Création du personnage page 2
- 2) Armes et équipements page 3
- 3) Combats page 3
- 4) La mort page 4
- 5) Le Hors-jeu page 4
- 6) Le vol page 4
- 7) Les races page 4
- 8) Progression page 5
- 9) Métiers pages 5 à 9

INFOS & RÉSERVATIONS :

Contacts : Flo 06 66 52 80 81 (après 18h) - Email : acyd2@hotmail.com

Site internet : <http://darkmoon.asso.free.fr/>

Adresse : DARKMOON (Association Loi 1901)

Chez Mr Henry Florent - 102b, Boulevard Mireille Lauze - 13010 MARSEILLE

1) CRÉATION DU PERSONNAGE

Pour créer votre personnage, vous devez remplir une **feuille de personnage**. Cette feuille sera votre passeport en jeu et vous devez donc toujours la porter sur vous. Elle pourra vous être demandée par la milice pour un contrôle d'identité. Si vous n'êtes pas en mesure de la présenter vous serez considérés comme hors-la-loi par les miliciens qui pourront vous faire payer une amende ou vous jeter purement et simplement en prison.

FEUILLE DE PERSONNAGE

<i>nom du joueur</i>	<i>Points de vie</i>
<i>nom du personnage</i>	
<i>clan</i>	<i>Points de mana</i>
<i>race</i>	

MÉTIERS

Ni.	Médecin	Artisan	Herboriste	Forgeron	Scribe	Magie	Guerrier	Assassin
1								
2								
3								
4								
5								
6								

COMPÉTENCES

--	--	--	--

Vous trouverez les feuilles de personnage dans le **dossier d'inscription** qui vous sera envoyé sur simple demande (gndarkmoon@gmail.com) ou que vous pourrez télécharger sur le site internet (<http://darkmoon.asso.free.fr/>). Vous devrez préparer au moins **2 fiches** pour le GN. Vous choisirez le personnage que vous voulez incarner en premier. Si celui-ci vient à mourir, vous utiliserez alors la deuxième fiche **après être passé par le QG Organisation** pour incarner votre personnage «de secours». A la fin du GN vous devrez nous **rendre ces fiches** pour que nous puissions garder une trace de vos évolutions en jeu pour le prochain GN.

Nom du joueur : Vos vrais noms et prénoms.

Nom du personnage : Le nom que vous aurez choisi pour votre personnage joueur.

Clan : Le nom du clan auquel vous appartenez si vous en avez un. Chaque groupe forme un clan qui possède une bannière, un nom et un chef. Un clan à la responsabilité de monter son campement et de fabriquer sa bannière le plus «rôle-play» possible (**ATTENTION PAS DE TENTES DÉCATHLON NON CAMOUFLÉES OU D'ANACHRONISMES TROP FLAGRANTS**).

Race : La Race que vous choisissez de jouer. **Vous appliquerez les bonus et malus à vos Points de Vie et de Mana (PV et PM)** en fonction du descriptif de race. **N'oubliez pas d'ajouter votre compétence raciale** à votre liste.

Points de Vie : Vos points de vie de départ (PV) (**tout le monde démarre à 10PV**) Ce score peut changer en cours de jeu si vous obtenez des compétences particulières ou lorsque vous gagnez un niveau. **Vous regagnez l'intégralité de vos points de vie au lever du soleil.**

Points de Mana : Le mana représente votre potentiel magique. **Tous les personnages joueurs débutent avec 10 points de mana.** Ce score peut changer en cours de jeu si vous obtenez des compétences particulières ou lorsque vous gagnez un niveau. **Vous regagnez l'intégralité de vos points de mana au lever du soleil. Pour utiliser votre mana, vous devez avoir sur vous un Talisman de mana.**

Métier(s) : Le métier que vous aurez choisi à la création de votre personnage (mettre une croix dans la case correspondante). Vous débutez **obligatoirement niveau 1**. Le métier peut changer et évoluer en cours de jeu et **vous ne perdrez jamais les compétences acquises** grâce aux métiers.

Compétences : Les compétences que vous apprendrez au fur et à mesure de votre progression. **Vous pouvez marquer les compétences correspondantes à votre premier métier et la compétence raciale si vous avez choisi une race.**

2) ARMES ET ÉQUIPEMENTS

Les armes de GN se doivent d'être parfaitement inoffensives pour la sécurité des participants au GN. Vous pouvez vous confectionner des armes vous-même ou bien les acheter par internet, parmi les plus connus : <http://www.atelier-fantasticart.com/shop/>. Attention les règles de sécurité concernant les armes sont très strictes. Avant d'entrer en jeu, chaque arme sera vérifiée par un Orga compétent. Il apposera alors une petite pastille sur votre arme vous permettant de l'utiliser pendant le GN.

ATTENTION : LE FAIT D'UTILISER UNE ARME NON VERIFIÉE EN JEU VOUS MET EN FAUTE TRÈS GRAVE VIS-A-VIS DE L'ASSOCIATION (VOUS POURREZ ÊTRE EXCLU DU JEU SUR LE CHAMP SANS LE MOINDRE REMBOURSEMENT POUR CE GENRE DE FAUTE).

Pour ceux qui veulent fabriquer leurs propres armes, vous pouvez vous renseigner sur notre forum accessible via le site internet (<http://darkmoon.asso.free.fr/>) Nous essayerons de mettre des tutoriaux à votre disposition le plus souvent possible.

D'une manière générale, seront soumis à la vérification tous les objets que vous porterez pour vous battre : armes, boucliers, pièces d'armures... **ATTENTION AVEC LES PIÈCES D'ARMURES EN METAL, IL NE FAUT PAS QU'ELLES SOIENT TRANCHANTES OU SAILLANTES POUR NE PAS RISQUER D'ABIMER LES ARMES EN MOUSSES DES AUTRES JOUEURS.** Une attention particulière sera portée pour les fléaux (risque d'étranglement) pour les arcs et les flèches (diamètre des pointes de flèches devant être plus gros que l'orbite de l'œil).

● **Armes de mêlées :** Les armes de mêlées infligent 1 point ou 2 points de dégât en fonction du nombre de main que vous utilisez pour les manier. Vous pouvez porter et utiliser autant d'armes différentes que vous le souhaitez du moment qu'elles ont été vérifiées par un Orga. L'ambidextrie est donc autorisée sans compétences particulières. **Seule limitation :** Vous ne pouvez pas utiliser des armes qui devraient être maniées à deux mains avec une seule main. La limite pour de telles armes est fixée à 1M20 (lame + garde).

● **Armes à distance :** Les arcs et arbalètes infligent 2 points de dégâts. Les armes de lancer (cailloux, couteaux, shurikens etc...) infligent 1 point de dégât.

● **Armes à feu :** Les armes à feu infligent 3 Points de dégât. Fonctionnement avec pétard à mèche pas trop gros + boule de cotillon pour la balle.

● **Armes de siège :** Les armes de siège tuent net la première personne qu'elle touche. **L'arme de siège est automatiquement brise boulier. POUR LA RÉALISATION DE TELLES ARMES NOUS VOUS CONSEILLONS D'ENTRER EN CONTACT AVEC LES ORGANISATEURS DU GN (VIA LE FORUM) AFIN DE NE PAS RISQUER DE VOUS RETROUVER AVEC UNE ARME REFUSÉE A LA VÉRIFICATION DES ARMES.**

● **Armures :** Les armures vous rajoutent des points de vie en fonction des parties du corps protégées et de la nature de la protection. Armure de métal : 2Pts par zone, armure de cuir : 1Pt par zone. Zone du corps prises en comptes : jambes, torse, épaules, bras et tête. *Exemple : Vous venez avec 1 paire d'épaulette en métal et un casque de cuir : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 PV (épaules : métal 1 zone = 2pts + tête : cuir 1 zone = 1pts)*

● **Boucliers :** Les Boucliers arrêtent tous les coups physiques (Mêlée, tir, arme à feu, boulet de canon (il encaisse le boulet mais se brise) etc.).

3) COMBATS

Au cours de votre aventure, vous risquez très probablement d'avoir à affronter d'autres personnages, qu'ils soient personnages joueurs (PJ) ou personnages non joueurs (PNJ) ou encore des grosses bêtes (GB).

Le système de combat est le suivant :

En mêlée (combat au corps à corps) :

Vous êtes face à face avec votre adversaire et vous allez engager l'affrontement en vous donnant des coups avec vos armes. **Les coups sont réellement portés.** Chaque fois que vous touchez ou que votre adversaire vous touche (si le coup n'est ni esquivé ni paré) **vous annoncez clairement les points de dégât infligés** (en comptant vos éventuels bonus de frappe), **chacun doit décompter les points de dégât infligés de ses points de vie mentalement.** Certains joueurs auront des compétences particulières comme désarmer, brise bouclier, brise membre etc. Ces compétences peuvent être annoncées au cours du combat pour obtenir de sérieux avantages. Quand l'un des deux personnages arrive à zéro point de vie, il doit tomber au sol. Le combat est alors terminé, **le vaincu est «dans le coltard» mais pas mort.**

À distance :

De la même manière qu'en mêlée, les coups portés doivent être suivis de l'annonce des dégâts infligés. Et de la même façon lorsque vous recevez une balle de pistolet, une flèche ou tout autre projectile, vous devez montrer que vous avez mal, que vous êtes blessés et marquer l'impact (faire un pas en arrière).

Avec la magie :

Vous pouvez aussi vous retrouver face à un magicien au cours d'un combat. D'une règle générale, le système est le même sauf que vous devrez en plus être attentif aux effets des sorts. Ceux-ci devront être exprimés clairement pour que tout le monde comprenne bien les effets. C'est au mage d'être le plus descriptif possible lorsqu'il lance son sort. Le mage doit décompter mentalement les points de mana qu'il utilise. Si il n'a plus de mana, il ne peut plus utiliser de magie.

Quelques règles de sécurité et de rôle play :

ON NE PORTE JAMAIS DE COUP D'ESTOC, ON NE PORTE JAMAIS DE COUP A LA TÊTE OU AUX PARTIES SENSIBLES (ENTREJAMBE ET SEINS).

On essaye d'éviter les coups «mitraillettes» (c'est pas très rôle play) et d'une manière générale on essaye de ne pas faire mal mais de toucher. De l'autre côté quand vous encaissez un coup, vous devez montrer à votre adversaire que vous avez bien pris en compte sa touche (vous feignez d'avoir mal, vous faites un ou deux pas en arrière, un genou à terre ... à vous de voir pour que ça donne du spectacle).

Pour pallier aux problèmes pouvant résulter d'un affrontement entre plusieurs personnes armés d'armes en mousses, des « arbitres » seront autant que possible présents dans les combats.

Ils feront la plupart du temps partie des pnj, qu'ils soient du côté des joueurs ou de l'autre.

Ils veilleront autant que possible à la sécurité au sein des combats, et il conviendra d'obéir à leurs demande.

4) LA MORT

La mort d'un personnage joueur est un moment important dans un GN et elle devrait toujours être jouée de manière épique pour qu'elle ai une valeur importante dans le jeu.

Un personnage joueur qui arrive à 0 point de vie tombe au sol et y reste. Il est alors dans le « coltard »: il peut appeler à l'aide le temps de se faire soigner mais **il ne peut pas bouger. On ne meurt donc pas directement au combat !!! Un PJ peut cependant mourir s'il est achevé** (le PJ doit obligatoirement être dans le coltard).

TOUS LES PERSONNAGES JOUEURS POSSEDENT LA CAPACITE DE TUER UN AUTRE PJ.

Le meurtre d'un PJ est un acte grave qui implique de nombreuses conséquences en jeu. Tout d'abord, si il y a eu un meurtre, le coupable sera recherché activement par la milice pour être jugé et le plus souvent exécuté à son tour ! L'acte en lui même peut être représenté sous différentes formes (égorger, fusiller, achever etc. ...).

Dans le cas où le PJ est dans le coltard :

Le seul moyen pour lui de revenir en jeu est de **passer par l'hospice pour y être soigné** sous l'œil d'un médecin de haut niveau.

ON NE PEUT PAS REVENIR EN JEU SIMPLEMENT AVEC UN BANDAGE OU UNE POTION QUI RAJOUTE DES POINTS DE VIE QUAND ON A ATTEINT 0 POINT DE VIE ! Certains sorts et techniques très rares le permettront mais dans ce cas ce serait très clairement notifié.

Dans le cas où le PJ meurt :

Il peut dès lors se rendre vers la maison des Orgas avec sa seconde fiche de perso. Là sa mort sera enregistrée et il pourra incarner son nouveau personnage et retourner dans le jeu. Il perdra alors toutes les compétences qu'il avait apprises auparavant.

5) HORS JEU :

Les interactions hors jeu sont a limiter au maximum mais sont parfois nécessaires dans certaines situations. En cas de blessures réelles (chutes, malaises ...) ou de problèmes sérieux (destruction d'un élément précieux tel une caméra ...) voire d'interactions impossibles (assaut sur le pauvre preneur de photos innocents qui ne fait que passer)

Le hors jeu autant que possible devra être limité a des cas particuliers et obligeant a un arrêt de jeu pour être résolu. On ne se met pas hors jeu pour discuter d'un point de règle, pour éviter la mort, ou pour se tirer d'un problème en jeu.

Une personne hors jeu pour une raison ou une autre se signalera en levant son poing fermé. Une fois son statut établi elle devra évidemment se faire la plus discrète possible pour éviter de gêner les joueurs et le jeu.

6) LES RACES

Vous devez choisir une race pour votre personnage. Chaque race applique des modifications à votre personnage. **VOUS DEVEZ IMPÉRATIVEMENT APPLIQUER LE ROLE-PLAY CORRESPONDANT À LA RACE QUE VOUS JOUEZ ! ET BIEN ENTENDU AVOIR LE COSTUME ET LE MAQUILLAGE ADÉQUATE.**

Humains : Aucuns bonus/malus ni compétences spécifiques.

Elfes : Les elfes sont généralement décrits comme des êtres plus **grands et plus fins** que les humains. Leurs **oreilles sont pointues**, ce qui permet de les reconnaître sans ambiguïté.

Ajustements : 0PV / +2PM

Hobbits : Ils sont de **petite taille** avec de **grands pieds poilus**.

Ajustements : -2PV

• **fin gourmet** : apprécie les bons repas, il récupère donc tous ses PV en mangeant à la taverne un repas complet. (le matin, le midi et le soir)

Orcs : Ils ont une **peau verdâtre**, une **mâchoire imposante** et des **canines saillantes**.

Ajustements : +2PV / -2PM

• **Charge** : l'orc peut charger. Courir minimum 5 mètres en hurlant sur un adversaire et faire une frappe avec +2 points de dégât.

Trolls : Ils sont **très grands** avec une **couleur de peau variant du bleu au gris**. Ils possèdent une **grosse machoire** avec de **grandes dents** et de **grandes oreilles**.

Ajustements : +2PV / -2PM

• **Immunité à la torture** : Un troll ne révèle jamais rien.

• **Régénération** : Un troll régénère naturellement ses blessures, tant qu'il n'est pas dans le coltard il récupère 1 point de vie toutes les 10 minutes.

• **Bétise** : Un troll est insensible à la torture, il ne révélera jamais rien

Nains : Les Nains sont des créatures de **petite taille et massive**. Un aspect important de leur physique est leur **barbe très longue**.

Ajustements : +2PV / -6PM

• **Forgerons** : les nains possèdent automatiquement le niveau 1 du métier forge. (il choisissent en plus un autre métier à la création de leur personnage.)

Gobelins : Les gobelins sont de **petites créatures**, ils ont de **longues oreilles**, un **grand nez crochu** et la **peau verte**.

Ajustements : -2PV

• **Population prolifique** : Quand un goblin se fait tuer, il peut revenir **1 fois** en jeu avec le même personnage (il garde les compétences apprises) - C'est son cousin, son frère ou sa tante ...

Skavens :

Ce sont des humanoïdes avec une **tête et une queue de rat**.

Ajustements : 0PV / 0PM

• **Population prolifique** : Quand un Skaven se fait tuer, il peut revenir **1 fois** en jeu avec le même personnage (il garde les compétences apprises) - C'est son cousin, son frère ou sa tante ...

MÉTIER MÉDECIN

7) LE VOL

Le vol est autorisé en terme de jeu mais il est sévèrement réprimandé par la milice. Vous pouvez voler tous les objets considérés en jeu. Une fois que vous avez dépouillé un personnage, vous pouvez aller voir un **moine érudit** qui vous en proposera un prix selon son humeur et selon la valeur du butin.

ATTENTION : VOUS NE DEVEZ PAS VOUS SERVIR DES ARMES ET EQUIPEMENTS VOLES AUX PERSONNAGES JOUEURS OU PERSONNAGES NON JOUEURS POUR EVITER DE DEGRADER DU MATERIEL NE VOUS APPARTENANT PAS.

8) PROGRESSION

Pour faire progresser un PJ, il faut qu'il aille voir un **moine érudit** qui lui donnera une **épreuve** à passer afin de **gagner une compétence**. Dans les GN Darkmoon, les compétences sont accessibles par le biais de métiers. Chaque PJ possède un métier de Niveau 1 (avec toutes les compétences), à **chaque épreuve réussie, le PJ gagne une nouvelle compétence**.

Lorsque toutes les compétences du niveau sont acquises, il accède au niveau supérieur. Chaque prise de niveau vous gagnez 1 PV et 1 PM

S'offre à lui deux options :

- Progresser dans son métier et accéder aux compétences du niveau suivant.
- Changer de métier et accéder aux compétences du Niveau 1 du dit métier.

Les **compétences acquises durent jusqu'à la mort du PJ**. Le PJ peut donc apprendre **plusieurs métiers différents** ou **progresser dans un seul métier** à sa guise du moment qu'il passe les épreuves du **moine érudit**.

9) LES MÉTIERS

Pour créer votre personnage vous devez choisir un métier. En fonction de ce métier, vous aurez accès à différentes compétences qu'il vous faudra mériter.

À la création de votre personnage, vous recevez automatiquement les compétences du Niveau 1 du métier choisi.

Les différents métiers sont: Médecin, Artisan, Herboriste, Forgeon, Scribe, Mage, Guerrier et Assassin.

Plusieurs compétences nécessite des objets ou des matériaux pour fonctionner. **Vous les trouverez en jeu, vous ne devez pas** les apporter vous même.

IL N'EST PAS POSSIBLE D'ARRIVER AU GN AVEC DES OBJETS PRÉ-FABRIQUÉS OU DE LA MATIÈRE PREMIÈRE. TOUS LES OBJETS ET/OU MATÉRIAUX NÉCESSAIRES POUR LA FABRICATION D'OBJETS D'ARTISANS, DE POTIONS OU AUTRE SERONT DISPONIBLE UNIQUEMENT EN JEU.

Le médecin est un personnage indispensable dans un clan. Il permet de soigner blessures, poisons et maladies. Il peut aussi préparer des antidotes et certaines potions et il sait donc utiliser l'alambic de l'herboriste. A un haut niveau il peut se servir de sa connaissance du corps humain pour infliger plus de dégâts.

Niveau 1

• **Premiers soins** : Permet de redonner **2 points de vie** à un PJ par la pose d'un bandage hors de l'hospice (poser un vrai bandage). **Cette compétence ne permet pas de sortir un joueur du coltard hors de l'hospice.** Nécessite 1 bandage. (Illimité)

• **Médecine** : Permet d'utiliser l'hospice comme lieu de soin et vous **permet de soigner complètement les blessures normales** de n'importe quel joueur dans l'hospice en **20 minutes**. (Illimité)

Cette compétence ne permet pas de guérir les membres brisés, elle ne fait que restaurer les points de vie perdus.

Niveau 2

• **Saignée** : Permet de saigner un PJ pour guérir de la peste. **Coûte 2PV au PJ saigné.** (Illimité)

• **Antidote au poison vert** : Permet de soigner le poison vert en 10 minutes à l'hospice. Le médecin doit **préparer l'antidote et appliquer des soins** au PJ empoisonné. (Illimité)

Niveau 3

• **Chirurgie** : Permet de soigner complètement un PJ dans l'hospice **y compris les membres brisés**. Cependant l'acte de chirurgie doit être mimé pendant 10 mn minimum à l'hospice. (Illimité)

• **Antidote au poison bleu** : Permet de soigner le poison bleu en 10 minutes à l'hospice. Le médecin doit **préparer l'antidote et appliquer des soins** au PJ empoisonné. (Illimité)

Niveau 4

• **Réanimation** : Permet de sortir un personnage du coltard **hors de l'hospice** en mimant une réanimation (massage cardiaque etc... pendant environ 5 mn) Le PJ peut donc se lever et marcher seul, il reste cependant à 1 PV. (Illimité)

• **Antidote au poison rouge** : Permet de soigner le poison rouge en 10 minutes à l'hospice. Le médecin doit **préparer l'antidote et appliquer des soins** au PJ empoisonné. (Illimité)

Niveau 5

• **Soins avancés** : Permet de redonner **6 points de vie** à un PJ par la pose d'un bandage hors de l'hospice (poser un vrai bandage). **Cette compétence ne permet pas de sortir un joueur du coltard hors de l'hospice.** Nécessite 1 bandage. (Illimité)

Cette compétence permet de soigner les membres brisés en plus de rendre les points de vies perdus.

• **Anabolisant** : Cette compétence permet de fabriquer un puissant dopant pour les PJs. En la buvant, vous gagnez un **bonus à vos dégâts en mêlée ou à distance de +1 pendant 30 mn.** (Illimité)

Niveau 6

• **Grefe** : Permet de rajouter **2PV au total des points de vie** d'un PJ (donc récupérable si perdu) par la pose d'une greffe. **Le médecin ne peut pas réaliser cette intervention sur lui-même !** L'opération doit durer **30 minutes** à l'hospice obligatoirement. Opération non cumulable. (1 fois par jour)

• **Anatomie** : Cette compétence vous permet de connaître les points faibles du corps et donc de taper plus efficacement. **+1 aux points de dégâts pour toujours.** (Illimité)



MÉTIER ARTISAN

L'artisan est un fabriquant d'objet. La plupart de ses créations sont indispensables aux autres métiers. Il n'a pas besoin d'un outillage particulier cependant il doit bien souvent se procurer des matériaux pour confectionner les objets. L'artisan est capable d'utiliser son mana, il doit donc posséder un Talisman de mana (accessible en jeu).

Niveau 1

- **Bandage de médecin** : Indispensable aux médecins. Trouver un **bout de tissu**, découper des bandes de 2 pouces de largeur par 4 pieds de longueur, la rouler et l'attacher avec une petite ficelle ou un bout de tissu. *(Illimité)*
- **Viola d'herboriste** : Indispensable aux herboristes. Trouver une **petite fiole**, un petit **bouchon en liège** et une **étiquette**. *(Illimité)*
- **Talisman de mana** : Faire un pendentif en **écorce d'arbre** et le graver. Permet aux magiciens et aux scribes d'utiliser leur potentiel de mana. *(Illimité)*

Niveau 2

- **Serrure Niveau 1** : Permet de **créer** des serrures vertes *(Illimité)*
- **Objet magique Niveau 1** : Permet à un artisan de fabriquer un objet en **argile** dans lequel un magicien pourra enfermer un sort. L'objet possède un seul sort de Niveau 1 utilisable une seule fois. *(2 points de mana)*

Niveau 3

- **Serrure Niveau 2** : Permet de créer des serrures bleues. *(Illimité)*
- **Objet magique Niveau 2** : Permet à un artisan de fabriquer un objet en **argile** dans lequel un magicien pourra enfermer un sort. L'objet possède un seul sort de Niveau 1 utilisable 2 fois. *(4 points de mana)*

Niveau 4

- **Gorgerin** : Permet de résister à la compétence assassiner. Trouver un **bout de cuir** d'une taille suffisante pour faire un tour de cou, trouver une **cordelette** et faire un laçage en perçant le bout de cuir avec au moins 4 trous de chaque cotés. *(Illimité)*
- **Serrure Niveau 3** : Permet de créer des serrures rouges. *(Illimité)*

Niveau 5

- **Objet magique Niveau 3** : Permet à un artisan de fabriquer un objet en **argile** dans lequel un magicien pourra enfermer un sort. L'objet possède un seul sort de Niveau 3 utilisable 3 fois. *(6 points de mana)*
- **Amulette de résistance à la peur** : Sculpter un **bout de bois** de la taille de la paume de la main environ, le faire **bénir par un scribe**, l'enduire d'une **potion de charme**. Accrocher l'amulette à une **cordelette** pour l'attacher au tour du cou. Le personnage qui porte cette amulette autour de son cou **résiste à la peur tant qu'il porte l'amulette**. *(Illimité)*

Niveau 6

- **Totem** : Création d'un totem pouvant recharger le mana complètement - Faire le totem en **bois sculpté** (environ la taille d'un tabouret ou plus), Trouver 5 PJs qui se saigneront 2 pv sur l'objet (répandre quelques gouttes de sang), **bénir l'objet auprès d'un scribe** pour le rendre actif. Seules les personnes ayant fait le sacrifice bénéficieront du pouvoir du totem à raison de **1 fois par jour et par personne**. Les effets du Totem durent jusqu'au prochain lever du soleil. *(10 points de mana - 1/jour)*



MÉTIER HERBORISTE

L'herboriste confectionne des potions qui peuvent donner divers avantages et/ou inconvénients aux joueurs. L'herboriste fabrique les potions avec un alambic en mélangeant les ingrédients qui sont énumérés dans la recette de la potion. Pour être efficace, une potion se boit en entier elle n'est donc utilisable qu'une seule fois. Les potions ne sont pas cumulables, si vous buvez une deuxième potion, vous annulez l'effet de la première.

LES RECETTES DES POTIONS ET LA MANIÈRE DE LES FABRIQUER VOUS SERONT TRANSMISES EN JEU. POUR DES RAISONS D'ORGANISATION ET DE JEU, VOUS NE POUVEZ PAS ARRIVER AU GN AVEC DES POTIONS DÉJÀ PRÉPARÉES.

Niveau 1

- **Potion de soins** : Redonne **2 points de vie** à celui qui l'utilise (**ne permet pas de sortir du coltard**).
- **Potion de force** : Permet de taper (en mêlée ou à distance) avec un **bonus de +1** *(dure 1 minute)*.

Niveau 2

- **Potion de mana** : Redonne **4 points de mana** à celui qui l'utilise.
- **Potion de charme** : Le personnage qui l'utilise s'**amourache** de celui qui la lui donne *(dure 5 minutes)*.
- **Poison Vert** : Le personnage qui subit ce poison **perd 1 point de vie toutes les 10 minutes**. *(Arrivé à Opv le PJ meurt.)*

Niveau 3

- **Potion de vérité** : Oblige le personnage qui l'utilise à **répondre sans mentir à n'importe quelle question posée** (peut importe les personnes qui posent les questions). *(dure 1 minute)*.
- **Potion d'argile** : Insensible aux 3 premiers coups (tir / mêlée / magie) Les coups annulés sont les coups occasionnant des dégâts directs. La potion ne protège pas des compétences assommer, assassinat, de désarmer ou des différents brise quelque chose elle ne protège pas non plus des effets annexes des sorts (paralyse, douleur, chutes)
- **Poison Bleu** : Le personnage qui subit les effets de ce poison **perd 1 point de vie par 10 minutes** et de plus est **extrêmement contagieux. Il contamine la première personne qu'il touche (contact peau à peau) qui subit à son tour les mêmes effets**. *(Arrivé à Opv le PJ meurt.)*

Niveau 4

- **Potion d'hypnose** : Le personnage hypnotisé **doit faire ce que lui dit le lanceur**. *(dure 1 minute)*
- **Potion de frénésie** : Permet de frapper à +2 pendant une minute. Les bonus temporaires quels qu'ils soient ne sont en aucun cas cumulable. pas de potion de force plus une potion de frénésie pour taper a +3, pas de cumul avec les runes ou les anabolisants...
- **Poison Rouge** : Le personnage **meurt en 10 minutes**.

Niveau 5

- **Potion de réveil** : Permet au personnage qui l'utilise de **sortir du coltard**. Le personnage peut donc se lever et marcher seul, il reste cependant à 1 PV.
- **Potion d'envoûtement** : Le personnage envoûté **doit faire ce que lui dit le lanceur** *(dure 30 minutes)*.
- **Potion de super soins** : Redonne tous les points de vie de celui qui l'utilise (**ne permet pas de sortir du coltard**).

Niveau 6

- **Changement d'état** : L'alchimiste sait maintenant fabriquer une forme lyophilisée pour chacune de ses potions. Une fois la potion terminée il peut la réduire en poudre. Rendant son effet utilisable au contact plutôt que par absorption.

Une poudre rouge par exemple sera jeté sur l'adversaire et si celui est touché il subira les effets du poison rouge, comme si il avait absorbé la potion.

- **Potion de pierre** : une fois que le personnage a bu la potion il dispose de trois transformations en pierre, utilisables n'importe quand avant la prochaine lune décroissante (minuit)

Quand le personnage utilise sa transformation il se recroqueville sur lui même, se transformant en statue de pierre. Tant qu'il ne bouge pas, il est invulnérable, immunisé aux coups comme à la magie. dès qu'il bouge, le sort se dissipe.

Boire plusieurs potions le même jour ne rajoute pas de transformations, sauf pour remonter à trois si l'herboriste en a déjà utilisés.



MÉTIER FORGERON

Le forgeron travaille à la forge, il fabrique ou répare des armes, des boucliers ainsi que des runes. Une rune pour être efficace doit être façonnée et gravée dans de l'argile par le forgeron. Puis séchée au soleil, elle doit être tachée par quelques gouttes du sang d'une saignée faite par un médecin et être bénie par un scribe.

On ne peut porter plus de deux runes identiques en même temps. Si cela arrivait, la dernière rune serait détruite.

Certaines runes peuvent être réactivés une fois leur pouvoir utilisé. Pour pouvoir réutiliser la rune, le forgeron devra la baigner à nouveau dans son sang et dépenser deux points de mana.

Aucune rune ne peut être réactivé plus de deux fois.

Niveau 1

- **Lire le langage des runes** : Permet de connaître la signification des runes. *(Illimité)*
- **Réparer Arme** : Permet de réparer une arme brisée par un brise arme à la forge (10 minutes à la forge) *(Illimité)*

Niveau 2

- **Réparer Bouclier** : Permet de réparer un bouclier brisé par un brise bouclier à la forge (10 minutes à la forge) *(Illimité)*
- **Rune de résistance physique** : Encaisse un coup porté (tir ou mêlée) sans en subir les effets. La rune doit être brisée à l'utilisation. *(Illimité)* Les coups annulés sont les coups occasionnant des dégâts directs. La potion ne protège pas des compétences assommer, assassinat, de désarmer ou des différents brise quelque chose elle ne protège pas non plus des effets annexes des sorts (paralyse, douleur, chutes)
- **Réparer Armure** : Permet de réparer une armure brisée par un «éclater armure» à la forge (20 minutes à la forge) *(Illimité)*

Niveau 3

- **Brise bouclier** : Brise le bouclier du personnage joueur visé à l'annonce de cette compétence. Le bouclier est inutilisable et doit être réparée pour servir de nouveau. *(1 fois par combat) Pour utiliser la compétence le joueur doit frapper a trois reprises le bouclier de l'adversaire, au troisième coup il annonce sa compétence .*
- **Rune de Résistance magique** : Encaisse un sort magique sans en subir les effets. *(Illimité)*
- **Dragonne** : Permet de résister au désarmement. Vous devez réellement poser et fabriquer la dragonne (une lanière de cuir attachée au poignet et à l'arme) *(Illimité)*

Niveau 4

- **Brise Arme** : Brise l'arme du personnage joueur visé sur l'annonce de cette compétence. L'arme est inutilisable et doit être réparée pour servir à nouveau. *(1 fois par combat) Pour utiliser la compétence le joueur doit frapper à trois reprises l'arme de l'adversaire, au troisième coup il annonce sa compétence .*
- **Rune de résistance au brise bouclier** : Annule un brise bouclier. *(Illimité)*

Niveau 5

- **Rune de résistance à la peur** : Le personnage résiste à la peur tant qu'il porte la rune sur lui. *(Fabrication 1 fois par jour)*
- **Rune de résistance au Brise arme** : Annule un brise arme. *(Illimité)*

Niveau 6

- **Rune de force** : Augmente de 1 les dégâts que vous infligez tant que vous portez la rune sur vous. *(Fabrication 1 fois par jour)*
- **Rune de mana** : Augmente de 10 les points de mana tant que vous portez la rune sur vous. *(Fabrication 1 fois par jour)*



MÉTIER SCRIBE

Le scribe travaille au temple. C'est un érudit et il a accès aux langues et au savoir. Il est en étroite relation avec les dieux et possède donc des avantages de bénédiction. Le scribe est capable d'utiliser son mana un peu comme les mages. Il doit posséder un Talisman de mana (accessible en jeu).

Niveau 1

- **Lire et écrire la langue du temple** : Permet de lire et d'écrire la langue de Syspéole. *(Illimité)*
- **Eau bénite** : Permet de créer de l'eau bénite. *(2 points de mana)*
- **Bénédiction d'objet** : Permet de bénir un objet *(2 points de mana)*
- **Lire le langage des runes** : Permet de connaître la signification des runes. *(Illimité)*

Niveau 2

- **Vision divine** : Permet une fois par jour de connaître une partie du futur en allant interroger un moine érudit. *(1 fois par jour)*
- **Bénédiction de rune** : Permet de bénir une rune *(4 points de mana)*
- **Peste noire** : Le scribe peut donner la peste à un PJ en le touchant. Le PJ subit les différents états de la maladie : il perd 2 PV de son total de PV toutes les 10 mn, à 0 PV, il meurt (il ne tombe pas dans le coltard). *(4 points de mana)*

Niveau 3

- **Voir l'invisible** : Permet de voir les joueurs qui utilisent la compétence disparition. *(Illimité)*
- **Bénédiction d'arme** : Permet de bénir une arme sur une durée d'une journée. Celle-ci devient alors magique et elle peut alors infliger des dégâts à certains types de monstres n'encaissant que des dégâts magiques. Annoncer alors «magique» *(4 points de mana)*

Niveau 4

- **Peur** : Provoque la peur. Le PJ visé par en courant ou reste figé sur place tétanisé par la peur *(4 points de mana)*
- **Malédiction de syspéole** : Donne la malédiction de syspéole au personnage visé. Celui-ci perd immédiatement la mémoire pendant 30 minutes. *(6 points de mana)*

Niveau 5

- **Ecriture de parchemins** : Permet de créer des parchemins déchirables qui répondent aux lois de la magie (voir création des sorts de magie) Le scribe doit rédiger le sortilège sur le parchemin et y enfermer des points de mana par une prière. Il peut ensuite libérer le sortilège sur n'importe qui en le déchirant. *(7 points de mana)*

Niveau 6

- **Protection Divine** : Permet à un joueur qui devrait mourir, de reprendre un souffle de vie et de revenir à 1 point de vie après un état de mort (on ne parle pas du coltard). *(Utilisable 1 fois par jour)*
- **Châtiment Divin** : Inflige 10 points de dégâts sur une cible à vue. *(Utilisable 1 fois par jour)*



MÉTIER MAGE

Les mages démarrent au Niveau 1, ils doivent posséder un Talisman de mana (accessible en jeu). Ils possèdent 10 points de mana (PM) et 1 sort. Vous regagnez votre potentiel de mana au lever du soleil, en priant ou avec une potion. Vous ajoutez 1 point de mana (PM) supplémentaire à votre total chaque fois que vous gagnez un niveau. Nous laissons libre court à votre imagination pour la création des sorts de magie. Vous avez le droit de créer 2 sorts par niveau. Chaque sort, pour exister et être jouable, doit être validé par un moine érudit.

À LA CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE, VOUS POUVEZ CRÉER VOTRE PREMIER SORT ET LE JOINDRE À VOTRE FEUILLE DE PERSO POUR QUE LES ORGANISATEURS LE VALIDE.

Création de sorts

Le mage doit posséder un grimoire et y inscrire les sortilèges qu'il veut créer. Nous avons regroupé des effets des sorts pour plus de facilité (cette liste n'est pas exhaustive et suivant vos idées peut se rallonger.)

- **2 Points de dégât** = 2 PM (-2PV par touche ou à distance avec un objet lancé - balle en mousse, farine ...)
- **2 points de vie** = 2 PM (rend 2 PV par touche)
- **5 secondes de contrôle mental** = 2 PM (Toucher le personnage)
Le contrôle mental peut-être : une immobilisation, faire lacher un objet ou une arme, provoquer une chute etc ... Il faut que l'action demandée soit réalisable dans le temps de contrôle imparti.
- **3 mètres de zone** (plusieurs personnes) = 2 PM (toucher la zone)
- **Sort à distance** (1 seule personne) = 2 PM (désigner la personne jusqu'à 5m)

Les combos :

Vous pouvez à partir du Niveau 2 créer un combo. Vous cumulez deux effets (en ajoutant le coût en mana) pour créer un nouveau sort.

Le mana :

Le mana représente votre potentiel d'attaque magique. Au Niveau 1 vous pouvez créer un sort qui utilisera 2 PM en même temps, au Niveau 2, vous pouvez créer un sort qui en utilisera 4, etc...

Pour lancer un sort :

Vous pouvez lancer autant de sorts que le permet votre mana. Vous décomptez vos points de mana utilisés à votre total mentale. Pour envoyer un sort vous devez l'annoncer pour prévenir les personnages joueurs du sort qu'ils subissent. Vous devez énoncer dans l'ordre et le plus clairement possible :

- le nom du sort que vous lancez
- les points de dégâts (par exemple: « 2 »)
- le temps que dure le sort (par exemple: « 30 secondes »)
- la zone du sort (par exemple: « Zone 3 mètres »)

Niveau 1

• **Lire et écrire la langue du temple** : Permet de lire et d'écrire la langue de Sypéole. (Illimité)

• **Magie Niveau 1** : Vous permet de créer des sortilèges utilisant au maximum 2 points de mana. (1 fois par jour)

Niveau 2

• **Méditation au temple** : Permet de prier pendant 30 minutes au temple de sypéole pour récupérer totalement les points de mana. (Illimité)

• **Magie Niveau 2** : Vous permet de créer des sortilèges utilisant au maximum 4 points de mana. (1 fois par jour)

Niveau 3

• **Développement mental** : Permet d'obtenir 4 points de mana supplémentaire à votre total (ces points sont récupérables). (valable 1 seule fois)

• **Magie Niveau 3** : Vous permet de créer des sortilèges utilisant au maximum 6 points de mana. (1 fois par jour)

Niveau 4

• **Purification magique** : Permet de purifier un personnage qui avait des bonus ou des malus magique (sortilèges, potions et poisons). (1 fois par jour)

• **Magie Niveau 4** : Vous permet de créer des sortilèges utilisant au maximum 8 points de mana. (1 fois par jour)

Niveau 5

• **Disparition** : Permet de disparaître pendant 2mn. (Bras croisés sur la poitrine) (1 fois par jour)

• **Magie Niveau 5** : Vous permet de créer des sortilèges utilisant au maximum 10 points de mana. (1 fois par jour)

Niveau 6

• **Enchantement d'arme** : permet d'enchanter une arme qui possède alors un bonus de +1 au dégâts. (1 fois par jour)

• **Magie Niveau 6** : Vous permet de créer des sortilèges utilisant au maximum 12 points de mana. (1 fois par jour)



MÉTIER GUERRIER

Le guerrier est comme vous l'imaginez. Une brute épaisse spécialisée dans le combat en mêlée ou à distance. Il possède une forte résistance physique et une force hors du commun. Le guerrier possède un large éventail de techniques de combat.

Niveau 1

- **Coup puissant** : Frappe à +1 point de dégât. Vous annoncez la compétence après avoir touché votre adversaire. (1 fois par jour)
- **Impact** : Le personnage joueur visé par cette compétence subit un impact sur le coup qu'il reçoit en plus des dégâts normaux (projectile ou touche en mêlée) il doit reculer de 3 pas et tomber. (1 fois par jour)

Niveau 2

- **Même pas mal** : Encaisse un coup physique sans en subir les effets. (1 fois par combat) *Les coups annulés sont les coups occasionnant des dégâts directs. La potion ne protège pas des compétences assommer, assassinat, de désarmer ou des différents brise quelque chose elle ne protège pas non plus des effets annexes des sorts (paralyse, douleur, chutes)*
- **force** : +1 point de dégât pour toujours (se cumule avec coup puissant) (Illimité)
- **Assommer** : Donner une tape avec une arme dans le haut du dos d'un PJ sans qu'il vous voit arriver. Celui-ci tombe alors à terre inanimé jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts ou que quelqu'un le ranime (non utilisable en mêlée). (Illimité) *Assommer est un acte discret, incompatible avec une situation de combat. il est donc impossible d'assommer une personne qui se bat, ou qui se trouve à proximité directe d'un combat (suffisamment proche pour être prise à parti par les combattants)*

Niveau 3

- **Brise bouclier** : Brise le bouclier du personnage joueur visé sur l'annonce de cette compétence. Le bouclier est inutilisable et doit être réparé pour de nouveau servir. (1 fois par combat) *Pour utiliser la compétence le joueur doit frapper à trois reprises le bouclier de l'adversaire, au troisième coup il annonce sa compétence.*
- **Immunité Peur** : Le guerrier est immunisé à la peur

Niveau 4

- **Désarmer** : Désarme votre adversaire, il doit jeter son arme à quelques mètres de lui, il peut ensuite aller la récupérer. (1 fois par combat) *Pour utiliser la compétence le joueur doit réussir à frapper le bras de l'adversaire (sans occasionner de dégâts) et annoncer la compétence.*
- **force** : +1 point de dégâts pour toujours (se cumule avec coup puissant) (Illimité)

Niveau 5

- **Brise Arme** : Brise l'arme du personnage joueur visé sur l'annonce de cette compétence. L'arme est inutilisable et doit être réparée pour servir à nouveau. (1 fois par combat) *Pour utiliser la compétence le joueur doit frapper à trois reprises l'arme de l'adversaire, au troisième coup il annonce sa compétence.*
- **Constitution** : Vous donne 5 point de vie supplémentaire pour toujours. (Illimité)

Niveau 6

- **Brise membre** : Brise un membre sur une touche, soignée uniquement par la chirurgie. (1 fois par combat)
- **Eclater armure** : Explode l'armure de l'adversaire sur une touche. Le personnage qui subit cette compétence doit enlever son bonus d'armure à son total de PV (si cela le fait tomber en dessous de 1 PV, il reste à 1PV), l'armure doit être réparée par un forgeron pour de nouveau servir. (1 fois par combat)



MÉTIER ASSASSIN

Les assassins travaillent dans l'ombre, ce sont des êtres dont il faut se méfier mais encore faut-il connaître leur identité. L'assassin est redouté par les PJ car il possède la capacité de tuer n'importe qui si il parvient à se glisser dans son dos sans être vu.

Niveau 1

- **Ligoter** : Permet de ligoter un personnage joueur. Vous devez réellement attacher le personnage joueur avec une corde. Le PJ est alors prisonnier et ne peut être libéré que si il possède la compétence «se libérer» ou si un autre PJ viens le délivrer. **ATTENTION : SANS REELLEMENT L'ATTACHER VOUS NE DEVEZ PAS LUI FAIRE MAL ET LE PERSONNAGE JOUEUR DOIT POUVOIR SE DETACHER SEUL EN CAS DE DANGER REEL ! (Illimité)**
- **Torturer** : Mimer des actes de tortures sur un PJ, celui-ci doit alors répondre à toutes les questions qui lui sont posées. (Illimité)
- **Coup puissant** : Frappe à +1 point de dégât. Vous annoncez la compétence après avoir touché votre adversaire. (1 fois par combat)

Niveau 2

- **Assassiner** : Arriver par derrière sans être vu par le personnage cible, mimer un acte d'assassinat et annoncer la compétence, le personnage est alors mort (et non pas dans le coltard). (Illimité) *Un assassinat est un acte discret, incompatible avec une situation de combat. il est donc impossible d'assassiner une personne qui se bat, ou qui se trouve à proximité directe d'un combat (suffisamment proche pour être prise à parti par les combattants)*
- **Se libérer** : Permet à un personnage joueur ligoté de se défaire de ses liens. À lui ensuite de s'échapper comme il le peut. (Illimité)
- **Crochetage serrures vertes (Illimité)**
- **Empoisonner** : Permet d'empoisonner une arme ou un projectile avec un poison. On enduit l'arme avec une fiole de poison. Une fiole = 1 dose = 1 blessure. L'empoisonnement n'est donc valable qu'une seule fois pour une seule touche. (Illimité)

Niveau 3

- **Disparition** : Permet de disparaître pendant 2mn. (1 fois par jour) (Braz croisés sur la poitrine)
- **Assommer** : Donner une tape dans le haut du dos d'un PJ sans qu'il vous voit arriver. Celui-ci tombe alors à terre inanimé jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts ou que quelqu'un le ranime (non utilisable en mêlée). (Illimité)
- **Crochetage serrures bleues (Illimité)**

Niveau 4

- **Assassina avancé** : Permet de passer le gorgerin. (Illimité)
- **Crochetage serrures rouges illimité**

Niveau 5

- **Anatomie** : Cette compétence vous permet de connaître les points faibles du corps et donc de taper plus efficacement. +1 dégâts pour toujours. (Illimité)
- **Immunité aux poisons** : Permet de résister à tous les poisons. (Illimité)

Niveau 6

- **Garrot** (permet de revenir à 1 PV sans l'aide de personne après avoir été dans le coltard) (1 fois par jour)
- **Empoisonnement définitif** : Permet d'empoisonner une arme ou un projectile avec un poison définitivement. On enduit l'arme avec une fiole de poison + 1 saignée de l'assassin. (1 arme par jour)