



Règlement de jeu 2017

Association GN Azoria





Table des matières

1. Préface	2
2. Savoir vivre	2
3. Jeu et divers	3
4. Comment créer un personnage.....	3
4.1 Races	3
4.2 Factions.....	3
4.3 Points de vie	3
4.4 Compétences.....	3
5. Armes et équipement de combat	5
5.1 Armes.....	5
5.2 Boucliers.....	5
5.3 Armures	6
6. Armes et combat.....	6
6.1 Règles de combat	6
7. Règles de jeu.....	7
7.1 Racket.....	7
7.2 Pickpocket.....	7
7.3 Pillage	7
7.4 Guérison.....	7
7.5 Duel.....	7
7.6 Argent.....	7
7.7 Assassinat.....	7
7.8 Archéologie.....	8
7.9 Dissimulation.....	8
7.10 Lire et écrire	8
7.11 Regard noir	8
7.12 Objets magiques	8
7.13 Personnage non joueurs (PNJ)	8
8. Magie	9
8.1 Niveau de magie	9
8.2 Puissance de magie	9
8.3 Mana.....	9
8.4 Matérialisation des sorts.....	9



8.5	Incantation.....	9
8.6	Magie PNJ	10
8.7	Tableaux des sorts	10
9.	Alchimie	11
9.1	Niveau d'alchimie.....	11
9.2	Points de découverte	11
9.3	Ingrédients.....	11
9.4	Recettes.....	11
9.5	Ateliers alchimique.....	11
9.6	Utilisations.....	12
9.7	Tableau des potions	12
10.	La mort.....	13

1. Préface

Le présent règlement a été rédigé par l'association Azoria dans le cadre de ses GNs. Il relève de notre opinion mais aussi de la loi, surtout dans les règles de savoir vivre. Chaque participant aux GNs s'engage à le respecter.

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines sections ou informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association. Cela nous permettra également de mettre à jour ce règlement.

Nous vous remercions d'avance pour votre attention tout au long de cette lecture.

2. Savoir vivre

Avant d'aborder les règles du jeu proprement dit, il nous paraît nécessaire de parler savoir-vivre. Nous sommes là pour nous amuser certes, mais cela n'en implique pas moins courtoisie et respect mutuel entre joueurs.

Nous sommes là pour jouer et nous détendre, éviter les disputes inutiles améliorera donc l'ambiance. En cas de litige, les orgas sont à disposition.

Être mauvais perdant ne vous amènera pas grand-chose à part ruiner votre week-end et celui des autres.

Nous trions les déchets : des poubelles de tri sont systématiquement disponibles à la taverne, il suffit de demander. Merci de débarrasser vos déchets quand vous quitter une table.

Merci de ne pas fumer dans les zones rôle-play et de ne pas laisser les mégots dans la nature, leur place est dans les poubelles.

L'alcool est autorisé, pour autant que vous ayez l'âge légal.

Les substances illicites telles que le cannabis et autres drogues sont interdites.



Aucun feu de peut-être allumé sans l'accord préalable d'un orga.

Toute personne portant un gilet de sécurité fluo (jaune ou orange) est considérée comme hors-jeu, il s'agira de PNJ ou d'orga en déplacement.

3. Jeu et divers

L'organisation se réserve le droit d'exclure du jeu tout participant présentant un comportement dangereux ou inadéquat pour lui-même ou les autres participants.

L'âge minimum pour faire des GN est de 16 ans (si vous êtes plus jeune veuillez contacter le président).

Il se peut que lors de nos GNs, vous assistiez à des événements, préparés à l'avance, qui peuvent être «violents» (cascades ou autres), ce genre d'événements est réservé aux acteurs désignés et eux seuls ont le droit de les pratiquer.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol ou déprédation de biens appartenant aux participants.

Tous les participants (organiseurs, bénévoles et joueurs) engagent leur responsabilité personnelle pour tout dommage causé à autrui et à eux-mêmes.

4. Comment créer un personnage

Pour créer votre personnage il vous suffit de faire votre choix dans les chapitres qui suivent et de remplir correctement la feuille de personnage disponible sur notre site internet.

4.1 Races

Humains	Ouestrans / Nordiques / Méridionis / Orientaux
Elfes	Hauts-elfes / Elfes Sylvains / Elfes Marins / Elfes Blancs / Elfes Noirs
Nains	Grands nains / Nains noir
Peaux-vertes	Orcs/ Gobelins / Ogres
Hommes-Bêtes	Skavens / Loup-garou / Autres
Morts-vivants	Vampires / Damnés / Autres
Autres	Halfelins / Hybrides /Autres

Si aucune des races proposées ne vous convient, vous avez également la possibilité d'imaginer la vôtre. Pour cela, vous devez obtenir l'accord de l'association en contactant notre président par e-mail.

4.2 Factions

Vous pouvez choisir d'incarner un aventurier solitaire à la recherche de gloire ou de créer avec vos amis un clan ou un groupe avec sa propre histoire.

4.3 Points de vie

Les points de vie de votre personnage sont de 3 PV de base.

4.4 Compétences

Voici le tableau des compétences pour créer et personnaliser votre personnage. Pour ce faire vous recevez un certain nombre de points que vous devez distribuer dans les compétences





voulues. Il est possible durant le jeu d'obtenir des points afin d'acquérir de nouvelles compétences.

Types de compétences	Consignes	Coûts
Alchimie 1	Vous permet d'utiliser l'alchimie, voir chapitre règles de l'alchimie (vous devez posséder lire et écrire de NIV1) (PD4)	1
Alchimie 2	Vous permet d'utiliser l'alchimie, voir chapitre règles de l'alchimie, le NIV1 est nécessaire (PD+4)	2
Alchimie 3	Vous permet d'utiliser l'alchimie, voir chapitre règles de l'alchimie, le NIV2 est nécessaire (PD+4)	2
Ambidextrie	Permet de manier une armes à une main dans chaque mains	1
Archéologie	Vous permet de récupérer des objets antiques, voir chapitre règles de jeu (vous devez posséder lire et écrire de NIV1)	1
Assassinat	Vous permet d'assassiner, voir chapitre règles de jeu	2
Boucliers 1	Voir tableau bouclier	1
Boucliers 2	Compétence bouclier NIV1 obligatoire	1
Boucliers 3	Port de l'armure 2 et compétence bouclier NIV2 obligatoire	1
Connaissances historiques	Vous commencez le jeu avec des informations supplémentaires sur le background ou certaines quêtes (vous devez posséder lire et écrire de NIV1)	1
Dissimulation 1	Vous permet de vous dissimuler entourant un arbre à l'aide de vos bras, voir chapitre règles de jeu	1
Dissimulation 2	Vous permet de vous dissimuler n'importe où en vous asseyant par terre et en croisant les pieds et les mains, voir chapitre règles de jeu, NIV1 nécessaire.	1
Endurance	Un point de vie supplémentaire	1
Lire et écrire 1	Vous permet de lire et d'écrire les langues de NIV1	1
Lire et écrire 2	Vous permet de lire et d'écrire les langues de NIV2	1
Maniement dagues et divers	Poignards, tabourets, petits outils, pierre, bâton	0
Maniement armes à une main	Épées, haches, masses, jusqu'à 115 cm	1
Maniement des armes deux mains	Toutes les armes à deux mains, jusqu'à 160 cm	2
Maniement des armes d'hast	Lances, vouges, hallebardes, jusqu'à 240 cm	1
Maniement des arcs/arbalètes	Arcs et arbalètes	1
Maniement des armes de jets	armes de lancer, arbalète une main	1
Port de l'armure 1	Gambison, cuir tendre, latex. Voir tableau armure	1
Port de l'armure 2	Cuir dur, cotte courte. Voir tableau armure, NIV1 nécessaire	1
Port de l'armure 3	Métal, cotte longue. Voir tableau armure, NIV2 nécessaire	1
Regard noir	Vous permet de voir les morts et de leur poser une question, voir chapitre règles de jeu (vous devez posséder lire et écrire de NIV1)	2
Richesse	Vous commencez le jeu avec le double de l'argent de départ	2
Utilisation de la magie 1	Vous permet d'utiliser la magie, voir chapitre règles de magie (vous devez posséder lire et écrire de NIV1)(PM4)	1
Utilisation de la magie 2	Vous permet d'utiliser la magie, voir chapitre règles de magie, le NIV1 est nécessaire (PM+3)	2
Utilisation de la magie 3	Vous permet d'utiliser la magie, voir chapitre règles de magie, le NIV2 est nécessaire (PM+3)	2
Vol	Vous permet de voler un adversaire, voir chapitre règles de jeu	1



5. Armes et équipement de combat

5.1 Armes

Voici les différents groupes d'armes que votre joueur peut utiliser :

Catégories	Longueur	Dégâts	Avec Bouclier
Armes de taverne (chope, tabouret...)		1	Oui
Armes une main (épée, hache, masse...)	-de 115cm	1	Oui
Armes 2 mains	- de 160cm	2	Non
Armes d'hast (lances, vouges, ...)	-de 240cm	2	Non
Arc / arbalète (25livres max)		2 / 3	Non
Armes de jet / arbalète 1 main	-de 25cm	1	Oui
Les tailles données comprennent l'entier de l'arme			
L'annonce des dégâts doit être faite oralement			
Certaines armes peuvent infliger plus de dégâts qui seront reconnaissable par un ruban de couleur			
Il n'y a pas de limite de charge : vous pouvez porter autant d'armes que vous le désirez.			
Chaque arme doit porter une corde distribuée par les orgas durant le check de celle-ci. (pas de corde l'arme n'est pas utilisable)			

5.2 Boucliers

Pour s'équiper du bon bouclier il faut choisir la bonne compétence dans la fiche de personnage.

Catégories	Taille Long - larg. (cm)	Compétence
Targe	10-75 de diamètre	Bouclier Niv1
Écu léger	30-89 x 30-55	Bouclier Niv1
Écu moyen	90-109 x 40-60	Bouclier Niv 2
Écu lourd	110-150 x 60-80	Bouclier Niveau 3





5.3 Armures

Voici les différents types d'armure et leur bonus. Il suffit de connaître sa catégorie d'armure pour connaître le nombre de PA (Point d'armure) supplémentaires. Une fois les PA perdu on peut les faire réparer chez le forgeron (attention cela nécessite de laisser la ou les pièces endommagées à la Forge). Quand vous revenez de la mort les PA sont à nouveau au maximum.

		Casque	Camail	Torse	Épaule	Brassard	Gantelet	Tassette	Jambière
1	Clouté/Gambison /Latex	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25
2	Cuir dur	0.25	0	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
3	Métal	0.5	0.5	2	1	1	1	1	1
Possibilité de mélanger plusieurs types d'armure il suffit de sélectionner les compétences adéquates. Attention les totaux s'arrondissent à l'inférieur.									
1	Cotte de maille alu / plastique	0.5							
2	Cotte de maille acier courte	1							
3	Cotte de maille acier longue	2							
Bonus d'équipement de -2 à + 2 selon l'effet esthétique de votre set d'armure									

6. Armes et combat

6.1 Règles de combat

L'estoc est interdit même avec les armes de nouvelle génération.

Les coups à la tête sont à proscrire, ainsi que dans les parties sensibles (poitrine pour les femmes, entrejambe pour tout le monde). Les coups sur la tête et à l'entrejambe n'infligent donc aucun dégât. Le jeu pourra être momentanément stoppé suite à de tels coups.

Merci de simuler le poids des armes et il est interdit de donner des doubles coups rapides.

Il faut retenir ses coups pour toucher. Cela ne sert à rien de blesser son adversaire.

Il est interdit de simuler sa mort (sauf pouvoir spécial).

Il est interdit de ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs.

Le combat à mains nues est interdit.

Il est interdit de lancer des armes (sauf les armes de jet, les munitions d'arc et arbalète et les projectiles magiques) sur les autres.

Les armes doivent être en latex ou matériau équivalent. Une épée rembourrée de tapis de sol suffit, mais faites un effort sur la présentation tout de même.





7. Règles de jeu

7.1 Racket

Il est tout à fait possible de racketter un adversaire, soyez imaginatif quant à la manière de le faire.

7.2 Pickpocket

Il est possible de voler un autre joueur en lui plaçant une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller (poches, sacoche) sans que celui-ci le remarque. N'oubliez pas vos pincettes !

Lors d'une réussite, vous pouvez voler votre cible, et prendre tout l'or et les ingrédients ou un artefact qui se trouvait dans cet endroit. De plus, le joueur volé ne peut pas crier après votre vol et ne saura pas qui l'a volé. En cas d'échec... Courez !

7.3 Pillage

Il est possible de piller un joueur assommé ou mort, mais pas besoin de compétence ou de pincette. Un joueur assommé ou mort ne peut être volé qu'une seule fois. S'il a déjà été dépouillé, le joueur devra dire : « dépouillé » au joueur qui tente de le voler. Ces règles ne pouvant évidemment pas être contrôlées, du fair-play est attendu !

7.4 Guérison

Des soins sont disponibles en jeu par le biais de potions ou de sortilèges. De plus, la plupart des PNJs sont des spécialistes de la guérison ; n'hésitez pas à vous adresser à eux.

7.5 Duel

Les duels permettent de régler certains conflits, de parier certaines choses, etc. Pour ce faire, une personne voulant lancer un défi à quelqu'un doit choisir un juge qui s'occupera de comptabiliser les touches. Lors d'un duel on définit le nombre de touches à effectuer. Celles-ci sont fictives (pas de perte de PV à l'issue du duel). Si cela est décidé en commun accord au début du combat, il est possible de faire des duels à mort.

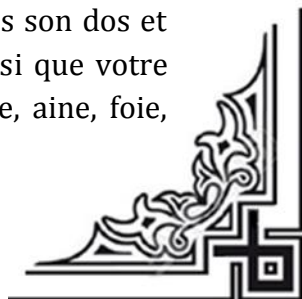
7.6 Argent

Monnaie de couleur verte « la Spinelle » pièce courante ; les choses de la vie quotidienne se paient avec ces pièces, comme les consommations à la taverne, les petits-services, les ingrédients peu rares.

Monnaie de couleur orange « le Grenat » : la grosse monnaie, qui permet de payer en ville les grosses réparations des armes et des armures, les potions, la paie des soldats ou des mercenaires. 1 Grenat = 5 Spinelle.

7.7 Assassinat

Si vous avez sélectionné la compétence assassinat vous pouvez tuer d'un coup votre adversaire ; pour réussir l'acte vous devez vous approcher de votre victime, dans son dos et sans être vu par elle, et mettre votre main droite ou gauche sur son épaule ainsi que votre lame près d'un point vital non protégé (gorge, nuque, cœur, colonne vertébrale, aine, foie,





etc.). Tant que vous lui tenez l'épaule, votre proie ne peut plus bouger. Ceci fait, vous pouvez le tuer en lui spécifiant à l'oreille qu'il meurt ou l'épargner.

Seuls les PNJs ont le pouvoir d'assassiner depuis n'importe quel côté. L'assassinat est permis en combat. Tout assassin doit porter un foulard rouge qu'il montre à ses victimes pour prouver son statut.

7.8 Archéologie

L'archéologie permet de récupérer les objets portant l'étiquette « ARCH ». Ces objets peuvent être utilisés durant le jeu. Il suffit de lire les explications écrites dessus ou de prendre contact avec un PNJ ou joueur connaissant l'objet et qui pourra vous permettre de l'utiliser.

7.9 Dissimulation

Vous permet de vous cacher aux yeux des autres. Au Niv1, vous devez entourer un arbre de vos bras ; au Niv2, il vous suffit de vous asseoir, bras et jambes croisés. La dissimulation n'est possible que si vous êtes hors de vue de ceux dont vous voulez vous cacher au moment où vous l'utilisez. En outre, certains PNJs pourront tout de même vous voir.

7.10 Lire et écrire

Vous permet de lire et d'écrire les langues, avec deux niveaux à choix.

Les langues de niveau 1 sont les langues communes.

Les langues de niveau 2 sont les langues antiques, perdues et permettent également de réaliser de puissantes invocations (les langues de niveau 2 sont indiquées par ce symbole (LN2)).

7.11 Regard noir

Permet de poser UNE question à un mort, lequel devra répondre sans mentir, en fonction de ce qu'il sait vraiment : pour ce faire vous devez arrêter un mort lui montrer ce symbole



7.12 Objets magiques

Durant le jeu, il est possible que vous tombiez sur des objets magiques avec une étiquette. Leur utilisation et leurs pouvoirs seront notés sur une petite feuille accompagnant l'objet. Tout le monde peut les ramasser mais certains objets requièrent certaines compétences pour être utilisés.

7.13 Personnage non joueurs (PNJ)

Les PNJs participent à l'ambiance en incarnant plusieurs rôles différents (tavernier, forgeron, médecin, brigand, monstre etc.) Certains PNJs seront trop puissants pour être battus par un seul combattant ou avec une arme normale.





8. Magie

8.1 Niveau de magie

Les utilisateurs de magie sont divisés en 3 niveaux ; le niveau 1 représente un utilisateur novice, un apprenti ne maîtrisant que peu son don. L'utilisateur de niveau 2 est expérimenté : il peut utiliser des arcanes plus puissants. Les Archimages sont de niveau 3 : après de nombreuses années d'études ils sont des maîtres dans leurs arts. Les niveaux de magie s'achètent avec les points de compétence.

Niveau	Puissance magique	Mana (enveloppes)	Prérequis	Coûts
1 (Apprenti)	4	3	0	1
2 (Mage accompli)	+3	+2	Niveau 1	2
3 (Archimage)	+3	+3	Niveau 2	2

8.2 Puissance de magie

Chaque niveau donne droits à des points de puissance magique qui peuvent être dépensé pour apprendre des sorts (Voir le tableau).

Les sorts ont tous un lvl requis, seul l'utilisateur du bon niveau peut utiliser des points de magie pour débloquent des sorts. Ainsi le mage de niveau 1 ne peut maîtriser un sort trop compliqué, que l'Archimage de niveau 3 pourra lui apprendre aisément.

8.3 Mana

Chaque joueur mage reçoit au début du jeu un nombre d'enveloppes dépendant de son niveau de maîtrise de la magie, ces enveloppes représentent la mana du joueur. Si le contenu est blanc le sort est réussi. Le nombre d'enveloppes est donné dans le tableau ci-dessus. Il y aura en jeu différents moyens de regagner du mana, par exemple en méditant au près d'un sage ou d'une source magique.

8.4 Matérialisation des sorts

Certains sorts nécessiteront des objets plus spéciaux pour fonctionner. Les objets seront par exemple une corde, de la farine, une balle de mousse, etc.

Vous devrez seulement posséder les objets qui seront demandés pour les sorts que votre mage a choisi.

Si le joueur ne prend pas les objets qui matérialisent ces sorts, il ne pourra tout simplement pas les utiliser. N'oubliez donc pas votre matériel !

8.5 Incantation

Le mage doit lire l'incantation qui se trouve sur chaque enveloppe et il ne doit pas être perturbé durant ce temps, sinon il recommence. Lorsqu'un mage récite une incantation, il ne peut pas attaquer ou se protéger avec son arme. Le mage a besoin d'avoir au moins une main de libre afin de lancer son sort. Une fois l'incantation terminée, le mage déchire son enveloppe si besoin est. Attention ne pas oublier que le mage doit crier le nom, les dégâts, les soins ou l'effet du sort et utilise l'objet correspondant au sort.



8.6 Magie PNJ

Les PNJs utiliseront une magie qui sera adaptée à leur personnage ; monstre, créature, etc. Leurs sorts ne correspondront pas toujours à la liste des sorts que vous avez au-dessous et ne demandent pas forcément d'enveloppe ou d'objet. Ils peuvent se contenter de crier le sort et les effets. Soyez donc attentifs quand un PNJ vous lance un sort.

8.7 Tableaux des sorts

Nom du sort	Effet du sort	Matérialisation	Niv	Coûts
Bouclier magique	Crée un bouclier magique autour du mage qui le protège de tout, sauf "sort de dissipation", le mage ne peut pas attaquer ni lancer des sorts.	Farine	2	2
Brûlure d'âme	Un long rituel nécessitant un sacrifice permettant si il est réussi de tuer une cible qu'importe la distance.	Farine + objet du joueur que le mage veut tuer	3	9
Création	Permet de créer un sort non écrit : il doit être soumis aux orgas dans l'inscription pour être validé	Farine + à vous de l'indiquer dans la proposition	3	8
Désarmement	Désarme le joueur ciblé	Farine	1	1
Dissipation	Le joueur dissipe le sort qui vient d'être lancé	Farine	3	1
Liens terrestre	Le joueur ciblé a les pieds cloués au sol durant 30 secondes	Farine	2	2
Lumière	Permet au mage de créer de la lumière	Lampe de poche	1	1
Mur de glace	Crée un mur infranchissable	Farine + corde max 1m50	3	4
Parole maudite	Rend le joueur muet jusqu'à sa mort ou une dissipation	Boule mousse	1	2
Peau d'écorce Niv 1	Augmente de 1PV le joueur ciblé. Se termine à la mort du joueur	Farine + ruban vert	1	2
Peau d'écorce Niv 2	Augmente de 2PV le joueur ciblé. Se termine à la mort du joueur	Farine + ruban vert	2	2 + Niv1
Peau d'écorce Niv 3	Augmente de 3PV le joueur ciblé. Se termine à la mort du joueur.	Farine + ruban vert	3	2 + Niv1 à 2
Prison céleste	Paralyse pdt 5 secondes	Farine	2	1
Rage	Berzerker: pdt 1 minute le joueur ciblé attaque tout le monde invisible il fini par mourir à la fin de l'effet du sort	Farine	2	2
Ralentissement	Le joueur ciblé doit faire tous ses gestes au ralenti durant 10 secondes	Farine + sablier	2	2
Renvoi de sort	Renvoie le sort sur le mage qui l'a utilisé	Farine + miroir	3	2
Secousse	Met à terre le joueur ciblé	Farine	1	1
Soins Niv 1	Soigne de 2 points de vie (PA également)	Farine	1	1
Soins Niv 2	Soigne de 3 points de vie (PA également)	Farine	2	2 + Niv1
Soins Niv 3	Soigne de 5 points de vie (PA également)	Farine	3	3 + Niv1 et 2
Souffrance	Douleur pdt 30 secondes	Farine	2	2
Trait magique Niv 1	1 dégât au touché	Boule de mousse	1	1
Trait magique Niv 2	2 dégâts au touché	Boule de mousse	2	2 + Niv1
Trait magique Niv 3	4 dégâts au touché	Boule de mousse	3	3 + Niv1 et 2
Zombifications	Transforme un cadavres humain en zombie au service du nécromancien pour une durée de 15 minutes avant de redevenir un cadavre (et suit le parcours de résurrection classique du GN). Le zombie protège le nécromancien et dispose de 2 pvs sans armure mais il peut éventuellement utiliser un bouclier. Deux zombies simultanés au maximum.	ossement + farine + bandeau noir	2	3
10 Zombifications supérieur	Ramène le mort à la vie (5pv) en lui laissant l'usage de ses anciennes compétences (sauf armure présumée hors d'usage). Il doit alors servir le nécromancien pendant 30 minutes. Il n'a aucun souvenir de son passé. A la fin il se transforme en cendre (et suit le parcours de résurrection classique du GN) Un seul cadavre peut être relevé à la fois avec ce sort.	ossement + farine + bandeau noir	3	5



9. Alchimie

9.1 Niveau d'alchimie

Les utilisateurs de la grande science sont divisés en 3 niveaux, le niveau 1 représente un jeune utilisateur, un apprenti ne maîtrisant que peu ce métier compliqué. L'utilisateur de niveau 2 est expérimenté, il peut utiliser des ingrédients plus compliqué et connaît des recettes plus efficaces. Les véritables maîtres alchimistes sont de niveau 3, après de nombreuses années d'études et de tests ils sont des maîtres dans leurs arts, ils ont eu même inventé ou découvert de nouvelles recettes. Les niveaux d'alchimie s'achètent avec les points de compétence.

9.2 Points de découverte

Chaque niveaux donne droits à des points de découverte qui peuvent être dépensé pour apprendre des recettes. (Voir le tableau ci-dessous).

Niveau	Points de découverte	Nombre d'ingrédients	Prérequis	Coûts
1 (Apprenti)	4	3	0	1
2 (Alchimiste)	+4	+2	Niveau 1	2
3 (Maître alchimiste)	+4	+3	Niveau 2	2

Les recettes ont toutes un lvl requis, seul l'utilisateur du bon niveau peut utiliser des points de découverte pour les débloquent. Ainsi l'alchimiste de niveau 1 ne peut maîtriser une potion trop compliqué, que le maître alchimiste de niveau 3 pourra lui apprendre aisément.

9.3 Ingrédients

Chaque joueur alchimistes reçoit au début du jeu un nombre d'ingrédients de base dépendant de son niveau de maîtrise de l'alchimie, ces cartes représentent la matière première. Il est possible de trouver des ingrédients dans la nature (plantes, champignons etc.), sur certains monstres (cervelles, billes, etc.) et certains marchand en vendent.

9.4 Recettes

Au début du jeu, chaque alchimistes recevra une liste des recettes qu'il connaît, avec pour chacune, une liste d'ingrédients nécessaire à sa création. Il devra se rendre ensuite à un atelier alchimique.

9.5 Ateliers alchimique

A différents endroits, selon le scénario, il y aura des ateliers qui permettront la création de potions et autres produits alchimique. Pour créer quelque chose il faut :

Avoir les bons ingrédients pour la recette.

Les rassembler à l'aide de trombones (qui seront à l'atelier).

Les mettre dans la « boîte aux lettres » (chaudrons ou autre).

L'eau est mise à disposition.

Il faudra mimer le procédé qui peut prendre du temps. (Le temps est donné dans les recettes).

Ce système offre donc une grande liberté aux alchimistes, évidemment un fair-play est demandé et des contrôles seront faits si nécessaire.



Si le joueur ne prend pas de fioles, de colorant et le nécessaire pour les grenades, il ne pourra tout simplement pas faire de potions. N'oubliez donc pas votre matériel !

9.6 Utilisations

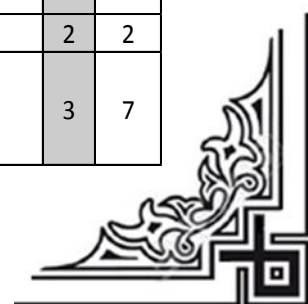
Pour faire effet les potions doivent être bues, mais dans certain cas il est aussi possible de recouvrir une arme ou un projectile du contenu de la fiole.

Il faut annoncer les effets aux personnes concernées de façon claire.

9.7 Tableau des potions

Suivant votre niveau d'alchimie vous avez jusqu'à 12 points à répartir pour sélectionner les portions que vous désirez (certains personnages peuvent recevoir plus de points, distribués sur le terrain par les orgas).

Nom	Effet	Temps de préparation	Durée de l'effet	Condition	Niv	Coût
Anti-poison	Soigne tous les empoisonnements	5min	x	ingestion	2	2
Antidote	Soigne tous les effets	15min	instantané	ingestion	3	4
En transe	Le joueur n'entend que les morts, mais n'entend plus le monde mortel	6min	30min	ingestion + ruban noir au tour de la tête	2	3
Explosif I	après lancé, crée une petite explosion (-1 PV, et mise au sol peu importe armure et bouclier)	6min	x	Boule de mousse	2	2
Folie à la lune	Poison qui trouble l'esprit de la victime (devient paranoïaque, schizophrène, phobique, psychopathe ou amnésique)	10min	30 minute, antidote ou anti-poison	ingestion	2	2
Immobile	La cible ne bouge plus	3min	1min	ingestion	1	1
Jugement des rois	Poison virulent (-3 PV/heure, sans armure)	15min	jusqu'à la mort, antidote ou anti-poison	blessure ou ingestion	2	2+niv .1
Larmes de veuve	Poison lent (-1 PV/heure, sans armure)	4min	jusqu'à la mort, antidote ou anti-poison	blessure ou ingestion	1	2
Mort	La cible meurt	30min	instantané	Mélanger à la potion un cheveu de la victime et ingestion	3	10
Muet	Le joueur ne peut plus parler	7min	10min	ingestion	1	1
Peau d'écorce Niv 1	Augmente de 1PV le joueur ciblé. Se termine à la mort du joueur	5min	x	ingestion	1	2
Peau d'écorce Niv 2	Augmente de 2PV le joueur ciblé. Se termine à la mort du joueur	7min	x	ingestion	2	2
Peau d'écorce Niv 3	Augmente de 3PV le joueur ciblé. Se termine à la mort du joueur	15min	x	ingestion	3	3
Perdu	Le joueur ne peut plus parler et n'entend plus rien et ne voit plus rien	6min	10min	ingestion	3	2
Pétrifier	La cible ne bouge plus	5min	5min	ingestion	2	2
Possession	La cible exécute une mission ordonnée	30min	Jusqu'à dissipation ou mort ou réussite de mission	ingestion	3	7





Nom	Effet	Temps de préparation	Durée de l'effet	Condition	Niv	Coût
Potion d'effroi	Permet de faire fuir toute créature vivante à plus de 30 pas	10min	1min	absorption+masqu e	2	3
Potion d'endormissement	Permet de plonger jusqu'à 10 personnes dans un profond sommeil (si mélangée à un repas, une boisson)	15min	5min	ingestion	1	3
Potion de soins	Redonne 2 PV	3min	x	ingestion	1	1
Potion de vérité Niv1	La cible ne peut plus mentir	6min	1min	ingestion	2	2
Potion de vérité Niv2	La cible ne peut plus mentir	18min	10min	ingestion	3	4
Prescience	Permet de se laisser guider par un transe et communier avec l'univers (demandner des infos aux pnjs ou orga en gilet hors-jeu)	10min	5min	ingestion	3	3
Rage	Le joueur doit attaquer tout le monde	7min	5min	ingestion	2	1
Renforcement du système immunitaire	Immunise la personne aux potions d'alchimie	30min	4h30	ingestion	3	7
Résistance magique	Immunise la personne à un sort de magie	30min	4h30	ingestion	3	7
Sourd-muet	Le joueur ne peut plus parler et n'entend plus rien	5min	10min	ingestion	2	1

10. La mort

La mort du personnage intervient lorsque le joueur a perdu tous ses PV. Il doit tout d'abord rester au sol pendant 5 minutes durant lesquelles il agonise. Par la suite il pourra mettre son ruban blanc autour de sa tête (ou le tenir au-dessus de lui à bout de bras suivant le costume). Le joueur est dès lors une âme errante, qui ne peut ni communiquer ni intervenir avec les gens du monde des vivants sauf les personnages qui possède la compétence « regard noir » ou certains PNJs.

Il rejoint le coin désigné en début de GN afin de trouver un des membres des gardiens des clés de la mort pour être ressuscité. Les gardiens sont reconnaissables à l'aide du symbole d'écrit dans leur background disponible sur notre site internet.

Leurs conditions seront probablement différentes d'une fois sur l'autre, surtout s'il ne s'agit pas de la même personne.

Par contre, tous vous ponctionneront au minimum un point d'âme (les A marqués sur votre carte de perso). N'oubliez pas de présenter cette carte à la demande des gardiens.

Lorsque vous aurez réussi à vous faire ressusciter, vous devrez retourner à l'endroit où vous avez laissé votre corps. À ce moment, vous pourrez enlever votre bandeau blanc. Vous n'aurez aucun souvenir de votre passage chez les gardiens des clés ni de ce qu'ils vous ont demandé sauf s'ils vous ont expressément demandé de transmettre quelque chose dans l'autre monde.

Vous reprendrez donc votre vie telle que vous l'aurez laissée jusqu'à votre prochaine mort.

