



# **Annexe : tableaux du règlement de jeu 2018**

---

**Association GN Azoria**





## Table des matières

1. Compétences .....	2
2. Armes .....	3
3. Boucliers .....	3
4. Armures .....	3
5. Niveau de magie.....	4
5.1 Tableaux des sorts .....	4
Tableau des sorts .....	4
Niveau 1.....	4
Tableau des sorts.....	5
Niveau 2.....	5
Tableau des sorts.....	6
Niveau 3.....	6
6. Alchimie .....	7
6.1 Tableaux des potions.....	7
Niveau 1.....	7
Tableau des potions.....	8
Niveau 2.....	8
Tableau des potions.....	9
Niveau 3.....	9





# 1. Compétences

Types de compétences	Consignes	Coûts
Alchimie 1	Permet l'utilisation de l'alchimie (lire & écrire niv 1 obligatoire ; voir « règles de l'alchimie » ; P.D.* +4)	1
Alchimie 2	Permet l'utilisation de l'alchimie (Alchimie niv 1 obligatoire ; voir « règles de l'alchimie » ; P.D. +4)	2
Alchimie 3	Permet l'utilisation de l'alchimie (lire & écrire niv 2 et Alchimie niv 2 obligatoire ; voir « règles de l'alchimie » ; P.D. +4)	2
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main	1
Archéologie	Permet de récupérer des objets antiques (lire & écrire niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu »)	1
Assassinat	Permet d'assassiner (voir « règles de jeu »)	2
Boucliers 1	Voir tableau bouclier	1
Boucliers 2	Prérequis bouclier niv 1	1
Boucliers 3	Prérequis port de l'armure niv 2 + bouclier niv 2	1
Connaissances historiques	Commencer le jeu avec des informations supplémentaires sur le background et les quêtes (lire & écrire niv 1 obligatoire)	1
Dissimulation 1	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir « règles de jeu »)	1
Dissimulation 2	Se dissimuler n'importe où en s'asseyant par terre et en croisant les pieds et les mains (voir « règles de jeu »)	1
Endurance	Procure un point de vie supplémentaire	1
Lire et écrire 1	Permet de lire et écrire des langues de niv 1	1
Lire et écrire 2	Permet de lire et écrire des langues de niv 2	1
Maniement armes diverses	Dagues ; poignards ; tabouret ; petit outils ; pierres	0
Armes à une main	Permet de manier épées, haches, masses jusqu'à 115cm	1
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes à deux mains jusqu'à 160cm max.	2
Armes hast	Maniement de lances, vouges, hallebardes jusqu'à 240cm	1
Arcs/arbaleètes	Permet de manier les arcs et arbaleètes	1
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbaleètes à une main	1
Port armure 1	Gambison, cuir tendre (voir « tableau des armures »)	1
Port armure 2	Cuir dur, cotte courte (niv 1 obligatoire ; voir « tableau des armures »)	1
Port armure 3	Métal, cotte longue (niv 2 obligatoire ; voir « tableau des armures »)	2
Regard noir	Permet de voir les morts et de leur poser une question (lire & écrire niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu »)	2
Richesse	Commencer le jeu avec le double de l'argent	2
Utilisation de magie 1	Permet l'utilisation de la magie (lire & écrire niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu » ; P.M.** +4)	3
Utilisation de magie 2	Permet l'utilisation de la magie (niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu » ; P.M.** +3)	2
Utilisation de magie 3	Permet l'utilisation de la magie (niv 2 obligatoire ; voir « règles de jeu » ; P.M.** +3)	1
Pickpocket	Permet de voler un adversaire (voir « règles de jeu »)	1

\*P.D : point de découverte / \*\*P.M. : Point de mana



## 2. Armes

Catégories	Longueur	Dégâts	Avec Bouclier
Armes de taverne (chope, tabouret...)		1	Oui
Armes à une main (épée, hache, masse...)	- de 115cm	1	Oui
Armes à deux mains	De 115 à 160cm	2	Non
Armes d'hast (lances, vouges, ...)	De 115 à 240cm	2	Non
Arc / arbalète (25livres max)	Ignore l'armure	1 / 2	Non
Armes de jet / arbalète à une main	- de 25cm	1	Oui

## 3. Boucliers

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 Niv 3

## 4. Armures

Armures ↓	Matière →	Clouté	Cuir dur	Métal
Casque		0	0.25	0.5
Camail		0	0	0.5
Torse		0.25	1	2
Brassard		0.25	0.5	1
Gantelet		0.25	0.5	1
Tassette		0.25	0.5	1
Jambière		0.25	0.5	1
Epaule		0.25	0.5	1
		Alu	Acier courte	Acier longue
Cottes de maille		0.5	1	2





## 5. Niveau de magie

Niveau	Puissance magique	Mana	Prérequis	Coûts
Apprenti	4	3	Aucun	3
Mage	4 +3	2	Niveau 1	2
Archimage	4 + 3+ 3	3	Niveau 2	1

### 5.1 Tableaux des sorts

**Tableau des sorts  
Niveau 1**

Sort	Effet	Matérialisation	Coûts
<b>Désarmement</b>	Désarme un joueur ciblé	Farine	1
<b>Lumière</b>	Le mage crée de la lumière	Lampe de poche	1
<b>Parole maudite</b>	Rend muet jusqu'à la mort ou dissipation	Boule en mousse	2
<b>Peau d'écorce niv 1</b>	Augmente de 1 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort	Farine + ruban vert	2
<b>Secousse</b>	Met à terre le joueur ciblé	Farine	1
<b>Soins niv 1</b>	Soigne 2 PV (PA également)	Farine	1
<b>Trait magique niv 1</b>	Délivre un dégât au touché	Boule en mousse	1





## Tableau des sorts

### Niveau 2

Sort	Effet	Matérialisation	Coûts
<b>Bouclier magique</b>	Crée un bouclier autour du mage (qui ne peut ni attaquer ni lancer des sorts). Le protège de tout sauf de « dissipation des sort »	Farine	2
<b>Liens terrestres</b>	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant 30 secondes	Farine	2
<b>Peau d'écorce niv 2</b>	Augmente de 2 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort, non cumulable avec les autres niveaux	Farine + ruban vert	2 + Niv 1
<b>Prison céleste</b>	Paralyse pendant 10 secondes	Farine	1
<b>Rage</b>	Attaque amis et ennemis, invincible aux attaques, il est bloqué dans un rayon de 5m pendant 1min, à la fin du sort il tombe à terre pendant 3s.	Farine	2
<b>Ralentissement</b>	Le joueur ciblé fait les gestes au ralenti pendant 10s.	Farine + sablier	2
<b>Soins niv 2</b>	Soigne 3 PV (PA également)	Farine	2 + Niv 1
<b>Souffrance</b>	Douleur pendant 30 s.	Farine	2
<b>Trait magique niv 2</b>	Délivre deux dégâts au touché	Boule en mousse	2 + Niv 1
<b>Zombifications</b>	Un cadavre est transformé en zombie et possède 2 PV sans armure, bouclier possible. Il protège le nécromancien pendant 15min puis redevient un cadavre. 2 zombies max en même temps.	Ossement + farine + bandeau noir	3





**Tableau des sorts**

**Niveau 3**

<b>Sort</b>	<b>Effet</b>	<b>Matérialisation</b>	<b>Coûts</b>
<b>Brûlures d'âme</b>	Permet de tuer une cible peu importe à quelle distance par un long rituel réussi.	Farine + objet du joueur que le mage veut tuer	9
<b>Création</b>	Permet de créer un sort (doit être soumis aux orgas à l'inscription pour validation)	Farine + à indiquer lors de la soumission	8
<b>Dissipation</b>	Dissipe le sort qui vient d'être lancé	Farine	1
<b>Mur de glace</b>	Créer un mur infranchissable	Farine + corde 1.50m max	4
<b>Peau d'écorce niv 3</b>	Augmente de 3 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort, non cumulable avec les autres niveaux	Farine + ruban vert	2 + Niv 1 + Niv 2
<b>Renvoi de sort</b>	Retourne le sort contre le mage	Farine + miroir	2
<b>Soins niv 3</b>	Soigne 5 PV (PA également)	Farine	3 + Niv 1 + Niv 2
<b>Trait magique niv 3</b>	Délivre quatre dégâts au touché	Boule en mousse	3 + Niv 1 + Niv 2
<b>Zombifications supérieur</b>	Ressuscite un mort (5PV) avec ses anciennes compétences (sans armure), amnésique quant à son passé, il protège le nécromancien pendant 30min. Se transforme en cendre à la fin et suit la résurrection. Un seul zombie max à la fois.	Ossement + farine + bandeau noir	5





## 6. Alchimie

Niveau	Prérequis	Nombre d'ingrédients	Point de découverte	Coûts
<b>Apprenti (1)</b>	Aucun	3	4	3
<b>Alchimiste (2)</b>	Niveau 1	5 (3 + 2)	8 (4 + 4)	2
<b>Maître alchimiste (3)</b>	Niveau 2	8 (3 + 2 + 3)	12 (4 + 4 + 4)	1

### 6.1 Tableaux des potions

#### Niveau 1

Nom	Effet	Temps de préparation (min)	Durée de l'effet (min)	Condition	Coûts
<b>Immuable</b>	Cible ne bouge plus	3	1	Ingestion	1
<b>Larmes de Veuve</b>	Poison lent (-1 PV/heure)	4	Jusqu'à la mort (3h), prise d'antidote /antipoison	Blessure ou ingestion	1
<b>Muet</b>	Le joueur ne peut plus parler	7	10	Ingestion	1
<b>Vigueur d'ours niv 1</b>	Augmente de 1PV. Se termine à la mort.	5	À mort	Ingestion	2
<b>Sommeil</b>	Permet de plonger jusqu'à 10 joueurs dans un profond sommeil (si mélangé à un repas / boisson)	15	5	Ingestion	3
<b>Soins</b>	Redonne 2PV	3	À mort	Ingestion	1





## Tableau des potions Niveau 2

Nom	Effet	Temps de préparation (min)	Durée de l'effet (min)	Condition	Coûts
<b>Antipoison</b>	Soigne tous les empoisonnements	5	Immédiat	Ingestion	2
<b>Transe</b>	Le joueur entend les morts mais plus le monde des mortels	6	30	Ingestion + ruban noir autour de la tête	3
<b>Explosif</b>	Petite explosion après être lancé (inflige -1PV + mise au sol)	6	Immédiat	Boule en mousse	2
<b>Folie</b>	Poison troublant l'esprit (devient maniaque, schizophrène, phobique et amnésique)	10	30 ou jusqu'à prise d'antidote/anti-poison	Ingestion	2
<b>Jugement des rois</b>	Poison virulent (-3PV par heure, mort au bout de l'heure écoulée)	15	Jusqu'à la mort, prise d'antidote/anti-poison	Blessure / Ingestion	3
<b>Vigueur d'ours niv 2</b>	<u>Attention : Pas cumulable avec niveau 1</u> Augmente de 2PV	7	À mort	Ingestion	2
<b>Pétrifier</b>	La cible ne bouge plus	5	5	Ingestion	2
<b>Effroi</b>	Fait fuir toutes créatures/monstres à plus de 30 pas	10	1	Boire la potion + mettre masque	2
<b>Vérité niv 1</b>	La cible ne peut plus mentir	6	1	Ingestion	2
<b>Rage</b>	Le joueur attaque tout le monde	7	5	Ingestion	1
<b>Sourd-muet</b>	Le joueur n'entend plus et ne communique plus	5	10	Ingestion	1





## Tableau des potions Niveau 3

Nom	Effet	Temps de préparation (min)	Durée de l'effet (min)	Condition	Coûts
<b>Antidote</b>	Soigne tout	15	Immédiat	Ingestion	4
<b>Mort</b>	La cible meurt	30	Immédiat	Mélanger à la potion un cheveu de la victime + ingestion	10
<b>Vigueur d'ours niv 3</b>	<u>Attention : Pas cumulable avec niveau 1 et niveau 2</u> Augmente de 3PV	15	À mort	Ingestion	3
<b>Perdu</b>	Rend le joueur sourd + muet + aveugle	6	10	Ingestion	2
<b>Possession</b>	La cible exécute une mission précise	30	Jusqu'à dissipation / mort / réussite de la mission	Ingestion	7
<b>Vérité niv 2</b>	La cible ne peut plus mentir	18	10	Ingestion	4
<b>Prescience</b>	Guide le joueur en transe qui communique avec l'univers (permet de demander des infos aux orgas/PNJs en gilet hors-jeu)	10	5	Ingestion	3
<b>Vitamine</b>	Immunise la personne aux potions d'alchimie	30	4h30	Ingestion	7
<b>Résistance</b>	Immunise la personne aux sorts de magie	30	4h30	Ingestion	7

