



# Règlement de jeu 2018

---

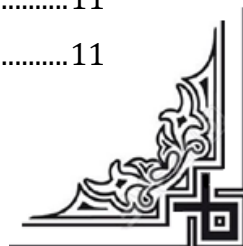
**Association GN Azoria**

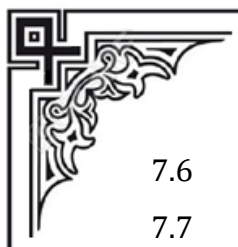




## Table des matières

1. Préface .....	3
2. Civilités .....	3
3. Comment créer un personnage.....	4
3.1 Races .....	4
3.2 Factions.....	4
3.3 Points de vie.....	4
3.4 Compétences.....	4
4. Armes et équipement de combat .....	6
4.1 Armes.....	6
4.2 Boucliers.....	6
4.3 Armures .....	7
5. Armes et combat.....	8
5.1 Règles de combat .....	8
6. Règles de jeu.....	8
6.1 Racket .....	8
6.2 Pickpocket.....	8
6.3 Pillage .....	8
6.4 Guérison.....	9
6.5 Duel.....	9
6.6 Argent.....	9
6.7 Assassinat.....	9
6.8 Archéologie.....	9
6.9 Dissimulation.....	9
6.10 Lire et écrire .....	10
6.11 Regard noir .....	10
6.12 Objets magiques .....	10
6.13 Personnage non joueurs (PNJ) .....	10
7. Magie .....	10
7.1 Niveau de magie .....	10
7.2 Puissance de magie .....	11
7.3 Mana.....	11
7.4 Matérialisation des sorts.....	11
7.5 Incantation.....	11





7.6	Magie PNJ .....	11
7.7	Tableaux des sorts .....	12
	Niveau 1.....	12
	Niveau 2.....	12
	Niveau 3.....	13
8.	Alchimie .....	13
8.1	Niveau d'alchimie.....	13
8.2	Points de découverte .....	13
8.3	Ingrédients.....	14
8.4	Recettes.....	14
8.5	Ateliers alchimique.....	14
8.6	Utilisations.....	14
8.7	Tableau des potions .....	14
9.	La mort .....	17





## 1. Préface

Le présent règlement a été rédigé par l'association GN Azoria dans le cadre de ses jeux de rôles Grandeur Nature (GNs). Chaque participant aux GNs s'engage à le respecter.

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association [info.azoria@gmail.com](mailto:info.azoria@gmail.com). Cela nous permettra également de mettre à jour le présent règlement.

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

## 2. Civilités

Avant d'aborder les règles du jeu à proprement dites, 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, 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, et d'emporter avec vous vos déchets à la fin du jeu, lorsque vous quittez le terrain.

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, et que vous maîtrisiez les effets liés à sa consommation.

Les substances illicites au sens de la « Loi sur les stupéfiants » sont interdites.

Aucun feu ne peut-être allumé sans l'accord préalable du Président.

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

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.

La limite d'âge pour participer seul à nos événements est de 16 ans (si vous êtes plus jeune veuillez contacter le président à l'adresse mail suivante : [president.azoria@gmail.com](mailto:president.azoria@gmail.com)), un document sera envoyé aux parents ou responsable légal.

Pour des raisons de sécurité, la limite d'âge pour les mineurs accompagnés d'un adulte responsable est fixée à 10 ans, et 13 ans pour des rôles combattants.

Il se peut que lors de nos GNs, vous assistiez à des événements, préparés à l'avance, qui peuvent être « impressionnants » (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 (organisateur, bénévoles et joueurs) engagent leurs responsabilités personnelles pour tout dommage causé à autrui et à eux-mêmes.

Tout comportement déplacés (gestes, paroles...) ou harcèlement sexuel devra, dans la mesure du possible, être signalé à un membre du comité afin d'éviter tout débordement.

### 3. 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.

#### 3.1 Races

Elfes	Elfe Blanc / Elfe Marin / Elfe Noir / Elfe Sylvain / Haut-Elfe
Hommes-Bêtes	Loup-garou / Skaven / Autre
Humains	Oriental / Ouestran / Méridionis / Nordique
Morts-vivants	Damné / Vampire / Autre
Nains	Grand nains / Nain noir
Peaux-vertes	Gobelin / Ogre / Orc
Autres	Halfelin / Hybride / Autre

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 secrétaire par e-mail à [secretaire.azoria@gmail.com](mailto:secretaire.azoria@gmail.com).

#### 3.2 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. Les organisateurs se réservent le droit de modification en fonction du scénario.

#### 3.3 Points de vie

Votre personnage à 3 PV de base.

#### 3.4 Compétences

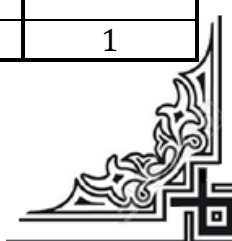
Ci-dessous vous trouverez le tableau des compétences pour créer et personnaliser votre personnage. Pour ce faire vous recevez un certain nombre de points que vous devez distribuer dans les compétences voulues (le nombre exact est indiqué dans la fiche d'inscription au GN). Il est possible durant le jeu d'obtenir des points afin d'acquérir de nouvelles compétences, ces points de compétences peuvent varier selon le scénario.





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/arbalètes	Permet de manier les arcs et arbalètes	1
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbalètes 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





## 4. Armes et équipement de combat

### 4.1 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 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

### 4.2 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 Niv 3





### 4.3 Armures

Voici les différents types d'armures et leurs bonus. Il suffit de connaître sa catégorie d'armure pour connaître le nombre de PA (point d'armure) supplémentaires. Une fois les PA perdu, il faut les faire réparer chez le PNJ Forgeron, cette démarche sera détaillée et expliquée pendant le briefing en début de jeu. Quand vous revenez de la mort, les PA sont à nouveau au maximum.

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

Il est possible de mélanger plusieurs types d'armure en sélectionnant les compétences adéquate. Attention, les totaux s'arrondissent au chiffre arrondi le plus proche ou si le total est au demi-point arrondir au chiffre inférieur.

Exemple 1 : Casque métal (0.5) + camail métal (0.5) + torse métal (2) + un brassard métal (1) + brassard cuir dur (1) + gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1) + un torse gambison (0.25)

Total des points calculés : 8.75 arrondi à 9.00

Exemple 2 : Casque métal (0.5) + camail métal (0.5) + torse métal (2) + un brassard métal (1) + brassard cuir dur (1) + gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1)

Total des points calculés : 8.5 arrondi à 8.00







## 5. Armes et combat

### 5.1 Règles de combat

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

Les coups à la tête sont proscrits, 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 tel coup.

Merci de simuler le poids des armes, **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.

Mis à part si vous avez un pouvoir spécial, il est interdit de simuler une mort.

De plus, il est interdit de :

- ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs, mais il est possible de dérober le fil d'arme, ce qui rendra l'arme de l'adversaire inefficace. Ensuite apporter-le au forgeron afin de recevoir une récompense.
- le combat à mains nue
- 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 équivalent. Une épée rembourrée de tapis de sol suffit, mais faites un effort sur la présentation.

## 6. Règles de jeu

### 6.1 Racket

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

### 6.2 Pickpocket

Il est possible de voler un autre joueur en lui plaçant une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller (poches, sacoches) sans que celui-ci ne le remarque. N'oubliez pas de prendre vos pincettes (comme par exemple des pinces à linges).

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 !

### 6.3 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 !





## 6.4 Guérison

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

## 6.5 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 le nombre de touches à effectuer est préalablement définit. 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.

## 6.6 Argent

La Spinelle : pièce de monnaie courante de couleur verte. Elle permet de payer les choses de la vie quotidienne, tel que les consommations à la taverne, les petits-services, les ingrédients peu rares...

Le Grenat : grosse monnaie de couleur orange. Elle 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

## 6.7 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 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). 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 alors de 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.

## 6.8 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.

## 6.9 Dissimulation

Cette compétence permet de se cacher aux yeux des autres joueurs. Au niveau 1, il suffit d'entourer un arbre de vos bras. Au niveau 2, il faut s'asseoir, bras et jambes croisés.

La dissimulation est réussie que si vous vous dissimulés en étant hors de vue des joueurs dont vous voulez vous cacher. Cependant, certains PNJs pourront tout de même vous voir.





## 6.10 Lire et écrire

Vous permet de lire et 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)).

## 6.11 Regard noir

Permet de poser UNE question à un mort qui doit répondre sans mentir, en fonction de ce qu'il sait vraiment. Pour ce faire, vous devez arrêter un mort et lui montrer ce symbole :



Attention : « Je peux poser une question ? » Ne correspond PAS à une question !

## 6.12 Objets magiques

Durant le jeu, il est possible de trouver 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.

## 6.13 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.

# 7. Magie

## 7.1 Niveau de magie

Les utilisateurs de magie sont divisés en 3 niveaux :

- le niveau 1 représente un utilisateur novice, un apprenti maîtrisant peu son don.
- Le niveau 2 est expérimenté : il peut utiliser des arcanes plus puissants.
- Le niveau 3 = Les Archimages : 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	Prérequis	Coûts
Apprenti	4	3	Aucun	3
Mage	4 + 3	2	Niveau 1	2
Archimage	4 + 3 + 3	3	Niveau 2	1





## 7.2 Puissance de magie

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

Les sorts ont tous un niveau requis, seul l'utilisateur du bon niveau peut utiliser des points de magie pour débloquent des sorts.

## 7.3 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 le 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 auprès d'un sage ou d'une source magique.

## 7.4 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 choisis.

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 !

## 7.5 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, il doit déchirer l'enveloppe. Attention de ne pas oublier que le mage doit crier le nom, les dégâts, les soins ou l'effet du sort et utiliser l'objet correspondant au sort.

## 7.6 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.





## 7.7 Tableaux des sorts

### Niveau 1

Sort	Effet	Matérialisation	Coûts
<b>Désarmement</b>	Désarme un joueur ciblé	Farine	1
<b>Lumière</b>	Le mage créé 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

### 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





## Niveau 3

Sort	Effet	Matérialisation	Coûts
<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

## 8. Alchimie

### 8.1 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.

### 8.2 Points de découverte

Chaque niveau donne droit à des points de découverte qui peuvent être dépensés pour apprendre des recettes.

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



Les recettes ont toutes un niveau 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 apprendre aisément.

### **8.3 Ingrédients**

Chaque joueur alchimiste 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.

### **8.4 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.

### **8.5 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 faut 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 potion. N'oubliez donc pas votre matériel !

### **8.6 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 et distincte.

### **8.7 Tableau des potions**

Suivant le niveau d'alchimie choisi, vous avez jusqu'à 12 points afin de sélectionner les potions désirées (certains personnages peuvent recevoir plus de point distribués lors du jeu par les orgas).





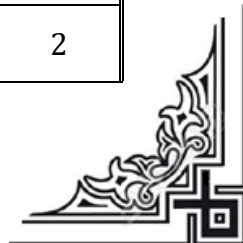


## Niveau 1

Nom	Effet	Temps de préparation (min)	Durée de l'effet (min)	Condition	Coûts
<b>Immobile</b>	Cible ne bouge plus	3	1	Ingestion	1
<b>Larmes de Veuve</b>	Poisson 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

## 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</b>	<u>Attention : Pas cumulable avec</u>	7	À mort	Ingestion	2



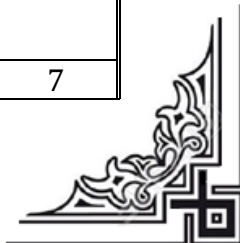




<b>niv 2</b>	<u>niveau 1</u> Augmente de 2PV				
<b>Pétrifier</b>	La cible ne bouge plus	5	5	Ingestion	2
<b>Effroi</b>	Fait fuir toutes créatures/monstres à plus de 30 pas	10	1	Boire la potion + mettre masque	2
<b>Vérité niv 1</b>	La cible ne peut plus mentir	6	1	Ingestion	2
<b>Rage</b>	Le joueur attaque tout le monde	7	5	Ingestion	1
<b>Sourd-muet</b>	Le joueur n'entend plus et ne communique plus	5	10	Ingestion	1

### Niveau 3

<b>Nom</b>	<b>Effet</b>	<b>Temps de préparation (min)</b>	<b>Durée de l'effet (min)</b>	<b>Condition</b>	<b>Coûts</b>
<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	30	4h30	Ingestion	7





	personne aux potions d'alchimie				
<b>Résistance</b>	Immunise la personne aux sorts de magie	30	4h30	Ingestion	7

## 9. 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 la 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 le gardien des clés de la mort pour être ressuscité. Les gardiens sont reconnaissables par les nombreuses clés qu'ils transportent, ces clés étant essentiel afin d'ouvrir les portes donnant accès aux âmes.

Les gardiens des clés seront probablement différents d'une fois à l'autre.

Par contre, tous vous ponctionnent 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 n'aurez aucun souvenir de votre mort, 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 reprenez votre vie telle que vous l'avait laissé jusqu'à votre prochaine mort.

