



# Livret de Règles



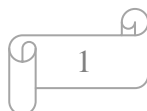
## Monde de l'œil noir

16, 17 & 18 Septembre 2011

GN organisé par

Association Les  Sang-Dragons

Association les Sang Dragons - 775, boulevard de la République - 59500 DOUAI  
Port. 06.60.48.26.56 (Gilles) ou 06.29.48.00.49 (Samuel)  
Email : sangdragons59@gmail.com



## LES PERSONNAGES :

### L'Aventurier

Il s'agit du personnage bon à tout faire, il a accès à toutes les compétences.

Avantage : Accès à toutes les compétences

Inconvénients : Ne peut pas porter d'armes à deux mains, ni d'armure au-delà de la cotte de maille. Lance des sorts avec des parchemins.

PV : 3

Kâ : 1



### Le Barbare

Venant de contrées froides et hostiles, le barbare a une grande capacité à survivre grâce au combat.

Avantage : Peut manier toutes les armes

Inconvénients : Aucune armure.

Taille minimum 1,80m, poids minimum : 80 Kg

PV : 6

Kâ : 1



### Le Coureur

Un seul mot d'ordre pour eux : accomplir leur mission même à travers la mort.

Avantage : Miracles bénins (soins)

Inconvénients : Uniquement armes courtes et armes à une main, armure de cuir maximum

PV : 3

Kâ : 5



### Le Druide

Il est très rare d'en croiser un. Doté de puissants sorts qu'il ne partage qu'avec ses confrères, il est à la fois respecté et craint.

Avantage : Druidisme et magie des elfes des bois, Bâton niveau 1 appris

Inconvénients : Aucune armure au-dessus du cuir et que des armes en bois (bâton, masses)

PV : 2

PA : 30

Kâ : 1



### L'Elfe

Il respecte la nature, surtout envers les animaux, et ne veut pas aller vers le progrès.

Avantage : Accès aux sorts des elfes.

Inconvénients : Pas d'armes à deux mains, ni d'armure au-delà du cuir clouté.

Taille mini 1,75m, poids maxi 90 Kg

PV : 3

PA : 20

Kâ : 1



### L'Elfe des bois

Plus mystérieux que les elfes mais il est aussi respectueux envers la nature, en particulier vis-à-vis des plantes.

Avantage : Accès aux sorts des elfes des bois

Inconvénients : Pas d'armes à deux mains, ni d'armure au-delà du cuir clouté. Taille maxi 1,80m poids maxi

80 Kg.

PV : 3

PA : 20

Kâ : 1



### Le Guerrier

C'est un bon combattant, son rôle est de servir une cause, non une religion.

Avantage : Aucune restriction d'armes ou d'armures.

Inconvénients : Ne pratique pas la magie.

PV : 4

Kâ : 1



### Le Mage

Sorcier ayant une grande réserve de magie.

Avantage : Accès aux sorts élémentaires et bâton au niveau 1 appris

Inconvénients : Aucune armure au-dessus du cuir, ne porte que des bâtons ou des armes courtes, doit avoir un grimoire.

PV : 2

PA : 30

Kâ : 1



### Le Nain

Sa petitesse ne l'empêche pas d'être un bon guerrier et un excellent forgeron.

Avantage : N'a pas de période d'agonie (Il meurt à -1PV), aucune restriction d'armure

Inconvénients : Pas d'armes à deux mains. Taille maxi 1,65m

PV : 4

Kâ : 2



### Le Paladin

Il est le gardien de la foi, serviteur du prêtre et protecteur suprême. Le paladin est un personnage qui ne peut être interpréter au premier niveau il faut d'abord avoir fait au moins un niveau d'une autre classe et avoir trouvé un prêtre pour être initié.

Avantage : Miracles bénins, aucune restriction d'armes ou d'armures

Inconvénients : Respecter son dogme ou sera puni (0 ka)

PV : 4

Kâ : 8



### Le Prêtre

Il guide son peuple en instaurant une religion. Il accomplit des miracles mais très rarement.

Avantage : Miracles bénins et miracles majeurs

Inconvénients : Aucune armure au-delà du cuir, doit respecter son dogme ou sera puni (0 ka)

PV : 3

Kâ : 15



### Notes sur les personnages:

Les nains, elfes et elfes des bois ne peuvent choisir de classe au niveau 1, leur race étant leur « classe ». Au niveau 2 ils pourront se développer dans une autre classe s'ils respectent les critères.

## LES COMBATS :

### Les armes :

Elles seront examinées avant d'entamer le GN, aucune arme non examinée ne pourra servir.

Il existe cinq types d'armes :

- Les armes courtes : (matraques, dagues, hachettes, armes de jet) mesurent 60 cm et font 1 point de dégât.
- Les armes légères : (masses, épées, haches) mesurent entre 61 et 110 cm et font 2 points de dégâts.
- Les armes lourdes : (masses lourdes, claymores, haches de guerre) mesurent 110 cm minimum et font 3 points de dégâts.
- Les armes de jet : (dagues, fronde) La puissance des armes ne doit pas excéder 20 livres. Elles font 1 point de dégât hors armure.
- Les armes de trait : (arc, arbalète, javeline) Les flèches seront des tiges souples avec un embout sphérique et en mousse qui aura un diamètre supérieur à 5 cm. Elles font 2 points de dégâts hors armure.

### Les armures :

Peu importe la matière utilisée du moment qu'elle représente bien ce qu'elle doit représenter.

Les armures se régénèrent automatiquement à la fin du combat, mais elle perd un point de protection si elles ne sont pas réparées (exemple : une armure de plaques (9) tombe à 5, elle remonte à 9 mais tombe à 8 si elle n'est pas réparée après chaque combat)

Les armes et boucliers n'ont ni points de vie, ni points de protection, seuls les brises et les sorts peuvent les détruire.

<u>Type</u>	<u>Protection</u>	<u>Description</u>
Tissus épais	1	Tissus épais et décoré
Cuir, fourrure	2	Cuir ou fourrure épaisse
Cuir clouté	3	Cuir renforcé de métal
Maille	5	Anneaux de métal ou écailles
Maille + Cuir	6	Voir ci-dessus
Plaque	8	Métal (ou autre si bien fait) Le porteur ne peut pas courir
Plaque + Maille	12	Voir ci-dessus
Bol	+1	Casque protégeant le crâne
Nasal	+2	Casque protégeant le crâne et une partie du visage
Heaume	+3	Casque protégeant intégralement la tête



## RÈGLES DE COMBAT :

La règle principale : être fairplay.

Dans tout combat, les points d'armures prennent en premier (sauf exception). Un coup est valable s'il est armé et si les dégâts sont annoncés.

Les dégâts varient avec les enchantements, les pierres précieuses, certaines compétences... Quand vous annoncez les dégâts, vous annoncez aussi les dégâts particuliers (Paf ! « 3 dégâts feu ! »).

Avec les armes de jet, le joueur pose un genou à terre, se relève et décompte 1 point de dégât sans armures.

Les sorts et les miracles doivent être annoncés puis décrits précisément.

Vous décomptez vos points de vie au fur et à mesure, si vous n'arrivez plus à compter, pas la peine, vous êtes mort !!!

Aucun coup à la tête ! Les dégâts ne seront pas comptabilisés et le combat remis à 0 ! Faites attention ! En cas de coups à la tête trop répétitifs, le joueur sera interdit de porter des armes tout au long du GN.

Il est interdit de faire tomber quelqu'un.

Les PNJ (Personnages Non Joueurs) sont ceux qui animent un village, donnent des quêtes aux joueurs ou au contraire incarnent un peuple ennemi.

Maintenant, le meilleur aspect du combat, la mort ! À 0 PV ou moins, vous tombez dans le coma et restez 3 minutes (1 sablier) dans un état d'agonie avant de mourir... Paix à votre âme !

Une fois mort, vous errez dans les limbes et arrivez directement au PC orga. Les Gentils Orga prendront votre point de Ka nominatif (cf. « Le Ka » ci dessous). Vous resterez au PC orga, en attendant que quelqu'un vous ressuscite (vous ne pouvez pas entrer en contact avec les autres joueurs sinon, vous devenez PNJ). Le temps n'est pas déterminé, vous pouvez être au service des organisateurs.

Après une heure, le personnage est perdu définitivement si personne ne tente de le ressusciter. Le joueur pourra alors devenir PNJ ou refaire un nouveau personnage.

## LA MAGIE :

### Le ka :

Il s'agit de l'âme du personnage. Tous les joueurs reçoivent un point de Ka nominatif au briefing de début de jeu. Les classes qui ont plus d'un point de Ka en auront un seul nominatif.

Donnez votre point de ka nominatif aux organisateurs lorsque vous mourez. Les points de Ka servent à alimenter les miracles. Attention si vous donner votre point de Ka pour lancer un rituel et que ce dernier échoue la divinité peut conserver votre âme.

Un personnage qui meurt sans point de Ka nominatif ne pourra pas être ressuscité.

### Les points astraux :

Les points astraux sont utilisés par les magiciens lors de leur lancement de sorts. Les personnages capables d'utiliser de la magie profane ont un nombre de points astraux définis. Lors d'un lancement de sort le magicien doit casser ses points astraux.

Les personnages récupèrent leurs points astraux après une bonne nuit de sommeil. Les nouveaux points astraux seront donnés, à l'auberge, en échange de ceux cassés.

Le personnage qui ne garde pas ses points astraux cassés ne pourra pas en récupérer de nouveaux.

### Les sorts :

Chaque sort a une technique de lancement spécifique. Si la technique est respectée, le sort est réussi.

Tout rituel interrompu sera repris à zéro, les PA seront décomptés une fois le rituel achevé.

### Les miracles :

Les prêtres ont des sorts très puissants mais très exigeants. Ces sorts coûtent cher et plusieurs joueurs peuvent se réunir pour exécuter un sort important. Même si le joueur ne prie pas la divinité en question il peut confier son Ka au prêtre.

Les prêtres doivent choisir une divinité et respecter son culte.

## LES COMPÉTENCES :

A la création, les joueurs ont 10 points de compétences. Ses points servent à acheter des compétences. Le coût d'achat d'une compétence varie selon la classe du personnage (cf. : tableau ci-dessous).

### Coût d'achat des compétences :

<u>Compétences</u>	<u>Aventurier</u>	<u>Barbare</u>	<u>Coureur</u>	<u>Druide</u>	<u>Elfe</u>
Achever	2	1	2	3	3
Alchimie	1	X	3	1	2
Ambidextrie	2	1	1	3	1
Arme à 1 main	1	1	1	2	1
Arme à 2 mains	X	1	X	X	X
Arme Courte	1	1	1	1	1
Assommer	1	2	1	3	2
Backstab (X)	1	3	1	X	1
Bâton	1	2	1	1	1
Bouclier (X)	1	1	X	X	2
Connaissance des Religions	2	3	2	2	2
Drogues et Poisons	1	X	3	1	2
Estimation	1	2	1	2	3
Forge	2	2	2	3	3
Herboristerie	1	1	1	1	1
Histoires, Mythes et Légendes	1	1	2	1	1
Ingénierie	2	X	X	3	X
Joannerie	2	X	X	2	2
Lire et Ecrire	1	X	1	1	1
Soin des Blessures	1	2	2	1	1
Soin des Maladies	2	X	2	1	3
Torture	2	X	X	X	X



<u>Compétences</u>	<u>Elfe des Bois</u>	<u>Guerrier</u>	<u>Mage</u>	<u>Paladin</u>	<u>Prêtre</u>
Achever	1	1	3	X	X
Alchimie	2	X	1	3	2
Ambidextrie	1	1	X	X	X
Arme à 1 main	1	1	2	1	1
Arme à 2 mains	X	1	X	1	X
Arme Courte	1	1	1	1	1
Assommer	1	1	3	1	1
Backstab (X)	1	3	X	X	X
Bâton	1	1	1	2	1
Bouclier (X)	X	1	X	1	2
Connaissance des Religions	3	2	2	1	1
Drogues et Poisons	2	X	1	X	X
Estimation	3	2	2	2	2
Forge	2	3	3	1	1
Herboristerie	1	X	1	3	3
Histoires, Mythes et Légendes	2	2	1	2	2
Ingénierie	X	2	2	3	3
Joaillerie	3	3	2	2	2
Lire et Ecrire	X	2	2	2	2
Soin des Blessures	1	2	1	1	1
Soin des Maladies	2	X	1	2	1
Torture	2	1	1	1	1

### Compétences Magiques :

<u>Compétences Magiques</u>	<u>Elfe des Bois</u>	<u>Elfe</u>	<u>Mage</u>	<u>Druide</u>	<u>Prêtre</u>	<u>Paladin</u>
Calligraphie Magique	1	1	1	2	1	3
Fabrication de Talismans	1	2	2	1	X	X
Fabrication d'armes Magiques	2	2	1	2	3	3

### Niveaux des compétences :

Chaque compétence possède 4 niveaux de maîtrise (novice, adepte, expert, maître). Chaque niveau offre une capacité au personnage. Ces capacités sont cumulatives.

Le chiffre indiqué dans le tableau d'achat des compétences représentent le coût d'un niveau.

Aucun personnage ne peut commencer au rang de maître au niveau 1.

# DESCRIPTION DES COMPÉTENCES :

## Compétences classiques:

### Achever :

L'achèvement permet de tuer en un seul coup, pour cela il faut poser son arme sur la gorge. Pour posséder cette compétence il faut être maître dans une compétence d'arme et dépenser un point de ka par personne achevée. Le point de Ka sera récupéré au bout de 4 heures de jeu.

1. Sur personne assommée ou paralysée. La cible devient inconsciente et meurt au bout d'un sablier.
2. Sur personne assommée, inconsciente ou paralysée. La cible meurt instantanément.
3. Achève une personne « surprise ». La cible devient inconsciente et meurt au bout d'un sablier.
4. Achève une personne « surprise » instantanément.

### Alchimie :

Il possède des recettes de grandes valeurs.

Requiert « Lire & écrire » niveau 1.

1. Créer des potions niveaux 1 à 3.
2. Créer des potions niveaux 4 à 6.
3. Créer des potions niveaux 7 et 8.
4. Créer des potions niveaux 9 et 10.

### Ambidextrie :

Permet de manier deux armes.

Requiert « arme courte + arme à une main » niveau 1.

1. Utilisation d'une arme courte et d'une arme à une main.
2. 1 Parade et 1 désarmement 1 fois par jour.
3. Utilisation de deux armes à une main.
4. Bonus de 2 à l'armure (si le joueur utilise deux armes).

### Arme à une main :

Epée, hache, arc, masse entre 61cm et 110cm.

1. Utilisation des armes à une main.
2. 1 point de dégât supplémentaire.
3. Désarmement 2 fois par jour.
4. Ignore un brise arme par jour.

### Arme à deux mains :

Epée, hache, masse de plus de 110 cm.

1. Utilisation armes à deux mains.
2. 1 point de dégât supplémentaire.
3. Brise arme ou bouclier 2 fois par jour.
4. Assomme une personne en combat 2 fois par jour.

### Arme courte :

Dagues, hachettes, maxi : 61 cm.

1. Utilisation armes courtes.
2. 1 point de dégât supplémentaire.
3. Ignore l'armure une fois par mêlée.
4. Ne peut pas être désarmé.

### Assommer :

Il faut se placer derrière sa cible, poser une main sur son dos et poser le pommeau de son arme sur la tête de la cible. La victime doit être surprise.

1. Assomme une personne « surprise » sans casque.
2. Assomme une personne « surprise » avec un casque (maxi maille).
3. Assomme une personne « surprise » avec tout casque.
4. Assomme une personne, même en combat, 2 fois par jour.

### Backstab :

Attaquer dans le dos de la cible, poser une main sur l'épaule et glisser la lame d'une arme sur le dos. La victime doit être surprise.

1. Backstab avec armes courtes, ignore l'armure.
2. Avec armes 1 main, ignore l'armure.
3. Dégâts du Backstab augmentés de 1.
4. Paralyse (1 sablier).

### Bâton :

Arme de 110 cm et +.

1. Utilisation de bâton.
2. Dégâts augmentés de 1.
3. Parade 2 fois par jour.
4. Assommer 2 fois par jour même sans la compétence.

### Bouclier :

Permet de manier un bouclier.

1. Utilisation des petits boucliers (inférieur à 30 cm).
2. Utilisations des grands boucliers.
3. Parade ou résiste à un brise bouclier 2 fois par jour.
4. Bonus de 3 à l'armure.

### Connaissance des religions :

1. Connaissance de 4 dogmes.
2. Connaissance de 8 dogmes.
3. Connaissance de 12 dogmes.
4. Connaissance de dogmes inconnus.

### Drogues & poisons :

Requiert « Alchimie » niveau 1.

1. Confection de drogues et poisons de niveau 1 à 3.
2. Confection de drogues et poisons de niveau de niveau 4 à 6.
3. Confection de drogues et poisons de niveau de niveau 7 et 8.
4. Confection de drogues et poisons de niveau de niveau 9 et 10.

### Estimation :

Un métier requis niveau 1.

1. Estime les ingrédients brutes (plantes, métal, plan, pierres) selon ses connaissances (Estimation + Forgeron = estimation des armes et métaux)
2. Estime et reconnaît armes et produits niveau 2 maxi
3. Estime et reconnaît produits niveau 3 maxi
4. Estime et reconnaît produits de tous niveaux et services.

### Forge :

Fabricant d'armes et autres équipements.

Requiert « Estimation » niveau 1.

1. Répare une arme & armure pendant 4 sabliers.
2. Répare armes&armures pendant 3 sabliers.
3. Répare armes&armures pendant 2 sabliers. Assemblage d'une arme et d'une pierre à sertir de base (nécessite joaillerie niveau 3 ou l'assistance d'un joaillier niveau 3).
4. Répare armes&armures pendant 1 sablier. Assemblage d'une arme et d'une pierre à sertir magique (nécessite joaillerie niveau 4 ou l'assistance d'un joaillier niveau 4).

### Herboristerie :

1. Reconnaît les plantes de niveaux 1 à 3.
2. Reconnaît les plantes de niveaux 4 à 6.
3. Reconnaît les plantes de niveaux 7 et 8.
4. Reconnaît les plantes de niveaux 9 et 10.

### Histoire, mythes & légendes :

1. Connaît un quart du livret d'histoire.
2. Connaît la moitié du livret d'histoire.
3. Connaît les trois quart du livret d'histoire.
4. Connaît l'intégralité du livret d'histoire.

### Ingénieur :

Maîtrise technique, des produits innovants et des pièges.

Requiert « lire et écrire » niveau 1.

1. Réalisation de pièges niveau 1.
2. Réalisation de pièges niveau 2.
3. Réalisation de pièges niveau 3.
4. Réalisation de pièges niveau 4.

Les niveaux de piège offre un pool de points qui doit être réparti entre les dégâts et la distance d'effet du piège.

Exemple : Un piège de niveau 2 pourra occasionner 4 points de dégâts sur 1 mètre ( $4 \times 1 = 4$ ) ou un piège occasionnant 2 points de dégâts sur 2 mètres ( $2 \times 2 = 4$ )...

Niveau	Points
1	2
2	4
3	6
4	10

### Joillier :

Fabricant d'anneaux, de pendentifs, et de pierres d'ornements. Il a en sa possession des pierres précieuses et d'un peu de ferraille.

1. Création d'anneaux et colliers de niveau 1.
2. Création d'anneaux et colliers de niveau 2.
3. Création d'anneaux et colliers de niveau 3 et préparation de pierres à sertir de base
4. Préparation de pierres à sertir magiques.

Les joueurs joailliers doivent apporter leurs matières premières afin de créer leurs bijoux. Ils peuvent aussi apporter des « bijoux » existants.

### Lire & écrire :

1. Sait lire & écrire sa langue d'origine.
2. Sait lire & écrire deux langues.
3. Sait lire & écrire quatre langues.
4. Sait lire & écrire six langues.

### Soin des blessures :

1. Rend 1 PDV en 1 sablier.
2. Rend 2 PDV en 1 sablier.
3. Rend 3 PDV en 1 sablier, permet de rétablir 1 membre brisé 4 heures après les soins et de stabiliser rapidement\* un blessé.
4. Rend 4 PDV en 1 sablier, permet de rétablir 1 membre brisé 1 heure après les soins.

\*Lorsque le guérisseur touche un joueur agonisant pendant 10 secondes, ce dernier est stabilisé et ne mourra pas au bout de sa période d'agonie.

### Soin des poisons :

1. Guérit poison 1 et 2.
2. Guérit poison 3 et 4.
3. Guérit poison 5 à 7.
4. Guérit poison 8 à 10.

### Torture :

Moyen efficace de savoir ce que sait l'ennemi. Les dégâts ne sont pas réduits par l'armure.

1. Le bourreau fait perdre 4 points de vie et le martyr répond à la question.
5. Le bourreau fait perdre 3 points de vie et le martyr répond à la question.
2. Le bourreau fait perdre 2 points de vie et le martyr répond à la question.
3. Le bourreau fait perdre 1 point de vie et le martyr répond à la question.

### Compétences magiques :

#### Calligraphie magique :

Requiert « Lire & écrire » niveau 1.

1. Permet de lancer des sorts ou des miracles (selon sa classe) à partir de parchemins.
2. Permet de créer des parchemins de sort pour 2 points astraux ou 2 Ka (en plus du coût du sort)
3. Permet de créer des parchemins de sort pour 1 PA ou 1 Ka (en plus du coût du sort)
4. Permet de lancer des sorts ou des miracles quelque soit sa classe

#### Fabrication de talismans :

Requiert « Joaillerie » niveau 1

1. Permet de créer des talismans de niveau 1
1. Permet de créer des talismans de niveau 2
1. Permet de créer des talismans de niveau 3
1. Permet de créer des talismans de niveau 4



Fabrication des objets magiques\* :

Doit être forgeron et connaître des sorts niveau I

1. Permet de rendre une arme magique (IPA / Ika, touche l'arme qui est magique jusqu'au premier coup)
2. Permet de reconnaître les objets magiques et leurs origines (métiers, diamants ou autres)
3. Permet de récupérer I PA ou I ka (prêtres, paladins) en utilisant une arme magique
4. Rend magique son arme indéfiniment mais contre un certain coût (PDV+PA).

## LES CAPACITÉS SPÉCIALES :

Elles seront inscrites sur votre fiche. Les X seront remplacés par un nombre différent à chaque personnage.

### Brise (membre, arme, bouclier) :

On annonce le brise puis on touche la partie voulue avec l'arme, le membre est inutilisable et est replié, l'arme ou le bouclier lâché.

### Résiste :

X fois par combat. C'est un contre-brise au contact

### Esquive :

Comme le « résiste » sauf qu'il n'y a aucun contact.

### Ignorer l'armure :

Les attaques ou les sorts passent à travers l'armure, l'armure n'est pas endommagée, les dégâts sont infligés entièrement.

### Parade :

Vous pouvez annoncer une « parade » lors d'un contact avec l'arme de l'adversaire, l'attaque sera considérée comme bloquée.

### Désarmement :

Lorsque votre arme touche celle de l'adversaire, vous pouvez annoncer un « désarmement » et votre adversaire doit la jeter. Il devra aller la ramasser pour s'en servir.

### Paralysie :

L'adversaire paralysé ne bouge plus.

## LE TEMPS :

Instantané : Toute action instantanée prend effet au moment où on l'annonce.

Un combat : Dure le temps d'un combat.

Un duel : Match à mort entre deux personnages.

Une bataille : C'est l'affrontement entre plusieurs personnages (plus de 3).