

Raven Dust



Livre de règles

Version 4

2017

Pour toute question ou commentaire adressez-vous à David Benoit, intervenant à la maison des jeunes de Laval-ouest.

Téléphone : (450) 962-8973

**Facebook:
inters mdjlo**

**Site Web:
<http://www.mdjlo.org/>**

Règlements:

Respect des lieux:

Le terrain est un boisé naturel qui appartient à la ville de Laval. Tout vandalisme est interdit.

Drogues, alcool et cigarette :

Aucune drogues, alcool et cigarette ne sera tolérée(s) sur le terrain.

Costume:

L'univers de Raven Dust est médiéval et fantastique , donc pour mieux se fondre à celui-ci, nous vous demandons de faire un effort pour respecter cet univers.

Terrain difficile et dangereux:

Lors des précipitations il se peut que le terrain soit glissant, ainsi, si vous êtes attaqué(s) en ces lieux trouvez un lieu sécuritaire et honorer le combat, donc, interdit de fuir en courant lors de ces pluies.

Contact physique:

En tout temps, le combat à main nue n'est accepté, retenue ou pas.

Glossaire:

Personnage non-joueur/PNJ: Il est un acteur qui amène des scénarios aux joueurs et qui applique les règlements. Il s'informe des problèmes et est là pour s'assurer de la sécurité et du bon fonctionnement du jeu.

Maître du jeu/MJ: Personne responsable du scénario, il dirige l'équipe de PNJ, il applique les punitions de non-respect des règles . En tout temps, il a le dernier mot en ce qui concerne les modifications des problèmes/failles des règles.

Phase en jeu : Quand vous incarnez votre personnage.

Phase Tchak (hors jeu): Quand vous sortez de votre personnage .Pour communiquer une information nécessaire au fonctionnement du jeu.

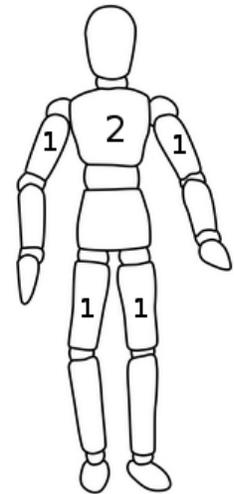
Phase d'urgence : En cas d'une blessure criez:
Ketchup !

Méta (triche): C'est le fait d'utiliser une information obtenue hors-jeu ou hors de l'événement pour s'en servir durant le jeu.

Ce genre de comportement est considéré comme de la triche.

Vie

Tout personnage commence avec **2 point de vie au tronc** (de la ceinture au coup) et **1 point de vie aux membres.**
(Bras et jambes)



Si un personnage perd ses points de vie au tronc, **il meurt.**



Si un personnage perd 2 de ses membres, **il meurt.**

Si un personnage perd ses points de vie à un bras **il ne peut plus l'utiliser**, s'il perd une jambe **il ne pourra plus courir.**



Vous pouvez également mourir par bien d'autres moyens, assassinat, empoisonnement, etc.

Mort

Lorsque vous mourrez devez rester sur place pendant 5 minutes, car pendant ces précieuses minutes quelqu'un pourrait vous sauver ou vous piller.

Piller: Vous devez mettre votre main sur son épaule pendant 30 secondes sans interruption. Le personnage mort doit **obligatoirement** donner ses biens au pilleur dans les plus brefs délais !



Après les 5 minutes passées, vous devenez un esprit!

Il est impossible d'interagir avec le monde **des vivants** à moins d'être sous l'effet d'un **sort**.

Vous devez vous éloigner des vivants. Une fois fait, vous regagner le total de vos Point de Vie et de Magie.

Règle importante:

Lorsque vous revenez à la vie, vous oubliez **complètement** comment vous avez été tué.



Règles de combat:

1-Pas de coup à la tête/ parties génitales.

(Si cela se produit,vous vous excusez et votre personnage meurt à l'instant).

2-Contrôler la force de chaque coup.

3-Pas de coup d'estoc (pointe d'une arme).

4-Aucun coups mitraille (frapper trop vite).

5-Gardez une distance.

Dégât Physique

Corps-à-corps

Arme tenue à 1 main: 1

Arme tenue à 2 mains : 2

Distance

Projectile :1

Flèche: 2

Création de personnage en 3 étapes :

1. Choix de la Race: Ses origines, son histoire, ses valeurs ainsi que son physique.

2. Choix de la Classe: La classe est la voie dont votre personnage va suivre. C'est sa manière de se battre, sa vocation ou le moyen de se rendre utile. La classe vous donne 5 compétences actives.

3. L'histoire : C'est une courte histoire racontant ses aventures ou mésaventures de son passé. L'histoire de votre personnage nous raconte son but dans la vie, ses craintes, ses prouesses, etc.

Choix de la Race

Humain

Les humains sont très nombreux et occupent depuis leur apparition la majorité du royaume de Raven Dust. Les humains s'adaptent facilement et sont de nature diplomate et curieuse, ce qui leur a permis de s'étendre sur de vastes territoires où d'autres peuples n'avaient pas osé s'aventurer. Chaque humain a ses propres valeurs et manière de penser ce qui fait d'eux des êtres imprévisibles.



Elfe

Ils habitent dans la forêt et vivent uniquement de chasse et de la cueillette. Ils n'ont que faire de l'argent et ils vivent en clans. Les Elfes possèdent un langage unique et s'habillent de peaux d'animaux. De plus, ils adorent les tatouage tribaux. Physiquement, ils ressemblent physiquement aux humains sauf pour leurs oreilles pointues .

Généralement sages et patients dans leurs décisions, ils ont l'esprit vif est n'ont pas peur d'user de stratégies et d'intelligence afin d'arriver à leurs but.



Troll

La race la plus primitive des terres de Raven Dust. Ils adorent se vêtir de fourrures, d'ossements, de pierres et de vieilles armures négligées. Ils sont fière de montrer leurs peintures de guerres et leurs cicatrices. Leurs rage folle nourris par l'odeur du sang de leurs ennemies font d'eux de grands rivaux sans égal. Leurs force brutale et leurs manières primitives, ont tôt fait de faire trembler tout ceux et celles à leurs cotés.



Nain

Généralement, les nains vivent à l'intérieur des montagnes pour en exploiter les ressources naturels. Mais il en n'est pas rare d'en voir dans les grandes villes pour profiter des cultures.

Un nain ne dira jamais non au tabac elfique, l'alcool des humains et a une bagarre de troll!

Les valeurs les plus importantes de ce peuple sont l'honneur, le courage.

Bien qu'ils sont tous des fêtards, il serait très imprudent de ne pas les prendre au sérieux lorsqu'ils le sont.



Classes

Voici quelques abréviations pour allégé votre lecture des compétences.

PV= points de vie

PM= points de magie

(# PM)= le nombre PM à dépenser pour activé la compétence.

(# X/C)= le nombre d'utilisation par combat ou 5 minutes.

Cible(s)= La ou les personnes que vous ciblés.

(Balle/Toucher)= Pour que cette compétence fonctionne vous devez toucher votre cible à l'aide d'une balle anti-stress (balle) ou de votre main (toucher)

Les compétence actives ?

Ce sont des pouvoirs que vous pouvez utiliser en combat pour attaquer ou vous défendre de vos ennemies.

**Lorsque vous choisissez une classe, vous obtenez toutes les compétences qui y sont rattaché. **

Guerrier

Son corps est son arme. Sa force brute et ses techniques font de lui un soldat sans égale.

PV : +3 au tronc et membres.

PM: 0

Compétences actives:

1. Désarmement (1 X/C): En criant: "**Désarmement!**"

En frappant avec votre arme sur celle d'une cible, celle-ci doit échapper son arme au sol. On ne peut désarmer à l'aide d'une dague, et on ne peut désarmer les arc à flèches, car ils sont fragiles.

2. Coup dévastateur (1 X/C) : En Criant : "**HAAA!**" avant l'attaque, votre attaque obtient +1 aux dégâts.

3. Charge : L'attaque après une charge de 5 grand pas en ligne droite obtient un bonus de +1 dégât, cette attaque ne peut être esquiver.

4. Esquive (1 X/C): En disant : "**esquive**" après avoir reçu un coup, cela permet d'annuler cette attaque.

5. Coup de pied (1 X/C): En disant: "**Coup de pied recule 5 pas !**", la cible devant vous, s'éloigne à 5 pas de vous. Vous devez dire à la cible qu'elle reçoit reçoit 1 dégât au tronc.

Acolyte

Il est un religieux de grande foi, qui dévoue entièrement sa vie à la protection des autres.

PV: +1 au tronc et aux membres.

PM: 7

Il peut récupérer tous ses PM après 5 minutes de méditation.

Compétence actives :

1. Guérison (1 PM): Guérit la cible 1 PV au tronc et aux membres après l'avoir touché 5 secondes.

2. Lumière aveuglante (1 PM): Permet d'aveuglé un monstre pendant 10 seconde. Si le monstre se fait attaquer le sort n'a plus d'effet.

Incantation: Lux Sanctis Angelus.

3. Arme spirituelle (1 PM, Balle):

L'acolyte envoie une arme sacré sur une cible l'attaque est de 1 dégât bénit sur tout le corps.

Incantation: Lux Lumina Bellum.

4. Barrière de protection (1 PM): En mettant ses 2 mains devant lui. L'acolyte crée une barrière invisible devant lui pouvant bloquer 1 projectile/flèche.

Incantation : Arma.

5. Bénédiction (1 PM) :L'acolyte confère une esquive à une cible et ses attaques font des dégâts bénit pour le prochain combat.

Incantation: Lux Benedictus Divinus.

Mage

*La magie arcane et occulte coule dans ses veines.
Il a le don d'invoquer les énergies élémentaires.*

PV: +0

PM: 10

Il peut récupérer tous ses PM après 5 minutes de méditation.

Compétences actives :

1. Orbe élémentaire (1PM, Balle) : Le mage envoie une orbe sur une cible l'attaque est de 1 dégât sur tout le corps de l'élément de son choix. (Feu, Glace, Acide ou Électrique)

Incantation: Vox Orbis Elementare.

2. Armure magique (1PM): Le mage confère une esquive contre le prochain sort qui affecte la cible.

Incantation :Vox Arma Magi.

3. Touché paralysant (1PM, Toucher) : La cible est paralysée pendant 10 secondes. (Une action contre celle-ci dissipe le sort)

Incantation : Vox Paralysis Corpus.

4. Esclave morbide (1PM, Toucher) : La cible morte deviens un mort-vivant aillant 5 point de vie, sans compétences et obéissant aux ordres du mage pendant 5 minutes.

Après la durée, il disparaît.

Incantation :Vox Servus Mortem.

5. Téléportation (1PM) : Permet au mage de se déplacer de 10 pas, sans que personne ne bouge.

Incantation :Vox Portal Magi.

Roublard

Il est le maître dans l'art de la discrétion et de la fourberie, sans parler de ses formidables talents pour trouver la faiblesse chez ses ennemis.

PV: +2 au tronc et aux membres.

PM: 0

Surprise : La cible ne vous voit pas faire.

Compétences actives :

1. Esquive (2 X/C): En disant : "**esquive**" après avoir reçu un coup, cela permet d'annuler cette attaque.

2. Coupe-Jarret (1 X/C) : En Criant : "**Coupe-Jarret**" avant l'attaque et que vous touché la jambe de votre cible, cette jambe perd tous ses PV.

3. Attaque sournoise: L'attaque fait avec une dague, par surprise, obtient +2 aux dégâts. Le roublard doit aussitôt reculez de 3 pas, cette attaque ne peut être esquiver.

4. Vol à la tire: En disant : "**Vol à la tire**" après avoir, par surprise, toucher la bourse d'une cible pendant 6 secondes, celle-ci vous donne tout ses émeraudes.

5. Caméléon: (Fait par surprise) En croisant les bras devant vous en cachant votre corps à 50% par des éléments de la nature, arbres, roche, buisson, etc. Vous passez inaperçus, tant qu'aucun bruits et de déplacements n'est faits .

Le Marché



Émeraude = 3 €



Saphir = 10 €



Ruby = 25 €



Diamant = 50 €



Pierre magique = 100 €

Potions

Pour acheter et utiliser une potion :

- 1. Vous en choisissez une.*
- 2. Vous déposer vos émeraudes dans la boîte.*
- 3. Écrivez le nom de la potion sur un bâtonnet.*
- 4. Cassez le bâtonnet pour en obtenir les effets.*

Panacée: 20 Æ

Remède qui guérit tous les poisons et maladies.

Mana: 20 Æ

Vous redonne tous vos PM.

Vitalité: 20 Æ

Vous redonne tous vos PV.

Afflux de magie : 30 Æ

+3 PM supplémentaires à votre maximum, jusqu'à votre mort.

Adrénaline : 30 Æ

+1 PV au tronc et aux membres supplémentaires à votre maximum, jusqu'à votre mort.

Optimisation de la magie: 50 Æ

+1 dégât aux sorts, pendant 1 combat.

Suprématie physique: 50 Æ

+1 dégât lors d'attaque physique, pendant 1 combat.

Invisibilité : 75 Æ

Vous rend complètement invisible pour 5 minutes.
Si vous tenter une action contre une personne l'effet se dissipe.

Sang de phénix : 100 Æ

Vous ressusciter 15 secondes après votre mort.

Poisons

Pour acheter et utiliser un poison :

- 1. Vous en choisissez un.*
- 2. Vous déposer vos émeraudes dans la boîte.*
- 3. Écrivez le nom du poison sur un bâtonnet.*
- 4. Cassez le bâtonnet pour donner les effets à une arme, à un breuvage ou à un aliment consommable.*

Siphon magique: 20 Æ

Enlève 5 points de magie à la cible.

Liquide perfide : 20 Æ

2 dégâts si consommé ou +1 dégât pour l'attaque.

Élixir de vérité : 30 Æ

La cible doit répondre la vérité aux 5 prochaines questions qui lui sont posées.

Frénésie : 30 Æ

La cible devient enragé et attaque les personnes les plus proches de lui pendant 15 secondes.

Mutisme : 50 ð

Rend la cible muet pendant 30 secondes.

Impuissance : 50 ð

Tous les dégâts physique causé par cette cible sont réduit à 1 et toutes compétences ou potions améliorant ceux-ci n'ont aucuns effets.

Charme : 75 ð

La cible devient votre meilleur ami pour les 30 prochaines minutes. Elle vous suivra et vous défendra tant que vous agissez amicalement avec elle, donc rien qui mettra intentionnellement sa vie en danger.

Poison mortel : 100 ð

Tue la cible après 10 seconde.

Tatouage runique

Il est possible de vous faire tatouer une rune sur le corps celle-ci doit être visible en tout temps.
Ces runes donne un pouvoir supplémentaire à votre personnage.

Puisqu'il s'agit d'un tatouage il ne peut être piller.

Chaque rune coûte **300 Æ ou 3 participations**.

Il n'y a pas de limite aux nombres de tatouages que vous pouvez avoir, mais vous ne pouvez pas vous faire tatouer le même plus d'une fois.

Si vous voulez obtenir un tatouage vous devez remettre le coût à la fin de l'événement au responsable du GN .

Celui-ci l'inscrira à votre fiche, ainsi vous pourrez bénéficier de votre tatouage au prochain jeu.



Vitalité : +1 PV au tronc et aux membres.



Forteresse : Immunité aux effets de déplacements.



Médium : Vous pouvez communiquer avec les fantômes et vous rappelez de votre mort.



Régénération : Guérit tous les PV après 5 minutes de méditation (hors combat).



Précision : +1 dégât à vos flèches.



Mana : +3 PM à votre maximum.



Acrobate (1 X/C) : Permet d'éviter un sort (lancer par une balle anti-stress)



Brigand : Vous piller une personne en 10 secondes.



Résistance : Il vous faut perdre 3 membres pour mourir.



Sérénité : Méditer pour récupérer vos PM vous prend 1 minute.



Séraphin : Double les effets de guérison dont vous êtes affectés ou que vous accordés.



Pureté : Immunité aux poisons

Classe supérieur

Après 3 participations de GN avec le même personnage, celui-ci progresse dans sa classe. Il gagne 1 point d'expérience par participation lui permettant d'apprendre de nouvelles techniques!

Pour chaque classe, il y a 3 choix disponible dans lequel votre personnage peut évoluer.

Choisissez dans quel voie vous voulez avancer.

Dans cette nouvelle classe, il y à 3 compétences.

Chaque compétence coûte 1 point d'expérience.

C'est lorsque vous avez obtenue ces 3 compétences que votre personnage à atteint le maximum de son évolution. Par la suite, chaque participation de GN vous donne le droit à 1 diamant (50 émeraudes).

Classe : Domaines

Guerrier: Chevalier, Gardien, Berserker.

Acolyte: Prêtre, Croisé, Paladin.

Mage: Élémentaliste, Sorcier, Nécromancien.

Roublard : Assassin, Espion, Traqueur.

Chevalier

(Guerrier)

L'art de la guerre pour lui n'est plus un mystère, il est un fin stratège et son adresse est unique.

- 1. Riposte (1X/C):** En criant: "**Riposte 2 dégât!**", après avoir reçu une attaque, la cible reçoit 2 dégât à l'endroit où vous avez été touché.
- 2. Roulade (1X/C):** En criant: "**Roulade 5 pas!**", le chevalier se déplace de 5 pas, dans la direction qu'il souhaite, sans se faire attaquer.
- 3. Esquive (1X/C):** En disant : "**esquive**" après avoir reçu un coup, cela permet d'annuler cette attaque.

Gardien

(Guerrier)

Il est le bouclier du peuple, pour lui la peur n'existe que chez ses ennemis.

1. Endurance: +1 PV au tronc et aux membres.

2. Frayeur (1X/C): En criant: "***Frayeur recule 5 pas !***", toutes les cibles à 2 pas ont peur et s'éloigne de 5 pas.

Résistance magique (1X/C): Résiste à un sort lorsqu'il en ait victime.

Berserker

(Guerrier)

*Un guerrier au tempérament violent!
Sa surpuissance n'a d'égale que sa folie au combat.*

1. Rage (1X/C): En criant : "**Rage!**", votre personnage est invincible à tout pendant 5 secondes.

2. Déchirement (1X/C): En criant: "**Déchir!**" avant l'attaque et que vous touché un membre de votre cible, ce membre perd tous ses PV.
Cette attaque ne peut être esquiver.

3. Guerrier destructeur: Les compétences, charge et cri dévastateur du guerrier s'améliore de +1 dégât.

Prêtre **(Acolyte)**

Soigneur par excellence, ce priant n'a plus aucun doutes dans sa mission d'aider son prochain.

1. Cure (1PM, Toucher): En disant: "**Cure**" le prêtre dissipe tous poisons, maladies et malédictions qui affecte cette cible.

2. Miracle (1PM, Toucher): Ressuscite une cible morte, celle-ci reviens à la vie avec 1 PV au tronc et aux membres.
Incantation: Lux Vitae Angelus.

3. Sanctuaire (1PM) : Crée une zone infranchissable d'un rayon de 5 pas autour du prêtre. Rien ne peut entrer ou sortir pendant la durée de 20 secondes.
Incantation: Lux Sanctuare Angelus.

Croisé **(Acolyte)**

Il est l'arme, que dis-je, le chemin qui amènera la lumière aux ténèbres par le sang versée du mal.

1. Châtiment (1X/C): En Criant : "**Smite**" devant un monstre, celui-ci subit 1 dégât bénit sur tout le corps et doit souffrir pendant 3 seconde dans ces flammes divine.

2. Force divine (1X/C): En Criant : "**Bellum**" avant l'attaque, votre attaque obtient +1 aux dégâts bénit.

3. Coup sacré (1X/C): En Criant : "**Vitae**" avant l'attaque, vous regagner 1 PV au tronc et au membres si l'attaque réussit.

Paladin

(Acolyte)

Sa mission est de protéger les faibles des forces du mal. Il est aidé par les dieux pour accomplir sa quête.

1. Ange gardien: Le paladin ne peut jamais se faire attaquer par surprise ou se faire assassiner.
Il reçoit 1 dégât au tronc si une tentative a lieu.

2. Valkyrie (1X/C): En criant : "**Valkyrie, reculez 20 pas**" Le paladin invoque des anges de guerres qui font fuir de 20 pas tous les ennemis autour de lui.

3. Prière de courage (1PM): Le paladin et tous les alliés présent lors de la prière sont immunisés aux effets de peur pour le prochain combat.
Incantation: Lux Animo Divinus.

Chaman

(Mage)

Il communique avec les élémentaux, il invoque leurs puissances avec grand respect. Il brise les lois naturelle, il peut donc faire pleuvoir dans un désert ou provoquer un volcan endormit, par exemple.

1. Chaîne d'éclairs (1 PM, Balle): Le chaman envoie une éclairie sur la cible l'attaque est de 1 dégât électrique sur tout le corps, il choisit une deuxième cible a 5 pas qui subit la même attaque.

Incantation: Vox Fulgur Elementare.

2. Séisme (1PM): Toutes les cibles dans un rayon de 10 pas du chaman, tombe au sol 5 seconde.

Incantation: Vox Motus Elementare.

3. Avalanche (1PM): Le sol se recouvre d'une épaisse couche de neige, toutes les cibles à 20 pas du chaman ne peuvent plus courir.

Incantation: Vox Nix Elementare.

Sorcier

(Mage)

*Il est passé maître dans l'art de la magie suprême.
Il comprend et manipule aisément cette énergie
encore mystérieuse pour les autres mages.*

1.Prison Arcane (1PM, Balle):Le sorcier enferme la cible dans une cage d'énergie arcane.
La cible ne peut plus se déplacer et rien n'entre ou ne sort de cette prison pendant 20 secondes.
Incantation : Vox Carcacem Corpus.

2.Célérité (1X/C, 1PM): Le sorcier accroît sa vitesse au combat, il se confère 2 esquives.
Incantation : Vox Viribus Corpus.

3.Effacement (1PM, Toucher) : C'est une malédiction.
Le sorcier fait oublier à la cible un événement que le sorcier aura choisi, la cible oublie également les 10 dernières secondes.
Incantation : Vox Psychica Corpus.

Nécromancien

(Mage)

L'intérêt pour la mort et la maladie l'on conduit vers l'étude de ces livres proscrits renfermant des sorts obscurs. Pourquoi se priverait-il d'une telle connaissance?

1.Peste (1PM, Toucher) : C'est une maladie.

La cible souffre et meurt après 1 minute.

Incantation : Vox Morbus Mortem.

2.Armée cadavérique (1PM) : Tous les morts qui entendent l'incantation, deviennent des mort-vivants aillant 8 point de vie, sans compétences et obéissants aux ordres du nécromancien pendant 5 minutes.

Après quoi, ils disparaissent.

Incantation: Vox Army Mortem.

3.Vole d'âme (1X/C, Toucher): Le nécromancien aspire l'âme d'un mort pour regagner 5 PM.

Assassin

(Roublard)

Tueur à gage, en série ou à son compte, il est devenue un professionnel dans l'art de tuer.

Un contrat, un mort, une passion.

Assassinat : En chuchotant : "**Assassinat**" en glissant une dague sous la gorge, par surprise, la cible meurt instantanément.

Bombe fumigène (1X/C): Toutes les cible à 5 pas de l'assassin sont aveuglés, immobiles et étouffent pendant 5 secondes. L'assassin doit quitter la zone.

Expert en dague: Une dague dans la main d'un assassin font maintenant 2 dégât.

Espion

(Roublard)

Pour lui l'information est le pouvoir et les bourses son gagne pain. Tout ses actes reste honnête! Tant qu'il ne se fait pas prendre sur le fait.

1.Espionnage: Après savoir camouflé, l'espion peut écouter une conversation à 20 pas. Il s'avance, en pointant son oreille en disant : "**Espionnage**" aux cibles.

2.Maître voleur: En disant : "**Vol à la tire**" après avoir, par surprise, toucher la bourse d'une cible pendant 4 secondes, celle-ci vous donne tout ses émeraudes, potions et poisons.

3.Fusion : Fait par surprise, en touchant un mur son dos en croisant les bras, vous passez inaperçus en fusionnant avec le bâtiment. Vous ne pouvez vous déplacer .

Traqueur (Roublard)

Lorsqu'un traqueur à une cible, il l'a poursuivra avec acharnement. Il a l'instinct du chasseur,

Piège (1 X/C): En formant un X avec 2 branche le traqueur crée un piège, il peut le recouvrir de feuille. En criant: "**Piège**" à la cible qui a passé par dessus, celle-ci perd tout les PV de sa jambes.

Tireur d'élite (1 X/C) : En disant : "**Tireur d'élite**" après avoir tiré une flèche, cette attaque fait 4 dégât. Cette attaque ne peut être esquiver.

Sens accrues : Vous percevez l'invisible, le camouflage et la fusion de l'espion.