

## Règles V2

### 1. Les races, classe et armes :

#### 1. Termes généraux :

Nous partons du fait que chaque personnage a eu sa propre éducation (lorsqu'il en a eu). De ce fait, toutes races, toutes classes peut porter n'importe qu'elle arme. Il est cependant nécessaire de garder à l'idée qu'un guerrier ne se bâteras que très rarement à la dague, un voleur à la masse d'arme ou encore un mage avec une hache naine.

De plus il est important de signaler que le système de classe auquel sont habitués les joueurs de RPG n'est pas actif au sein de MustaVeri. Nous imaginons plutôt un monde dans lequel les classes sont inexistantes par la forme. Le personnage que vous incarnez peut cependant être un guerrier, un chasseur, rodeur, mage, chaman, assassin... mais ceci ne dépend que des points que vous lui attribuez. Il faut imaginer que dans un monde fantastique comme le nôtre, la classe dépend des compétences et non l'inverse.

Exemple :

Ainsi, si votre personnage possède des capacités en larcin, alchimie, furtivité ou encore étourdissement, il correspondra plus à la classe voleur. Mais ne vous limitez pas à cela, il se peut qu'un voleur se découvre quelques talents pour la magie.

#### 2. Les races :

Il existe différentes races dans le monde MustaVeri. Toutes celle-ci nourrissent des querelles raciales. Nous allons détailler les races majeures :

### Humains

Contrairement aux apparences, cette race n'est pas majoritaire sur tout le continent. Son domaine n'est guère plus grand que le tiers du monde exploré et estimé à 1/10 de la surface du continent. Cette race est polyvalente, elle possède des compétences dans tous les domaines. Cependant, il existe de réelles différences entre les régions.

#### *Les hommes de l'ouest*

Apportant un réel intérêt à la force ils possèdent une organisation clanique, avec une hiérarchie inter-clans. Ces clans sont dirigés par un ou plusieurs chefs (dont les décisions sont prises par épreuve de force). Ces chefs de clans sont souvent conseillés par des chamans étant en rapport avec des dieux anciens et des esprits.

#### *Les hommes du nord*

Ces peuples plus frêles ont développés leur intelligence afin de produire des technologies capables de les protéger des grands froids de leurs régions. Ils habitent dans de grandes cités basées sur des lacs gelés ce qui leurs permet de ne pas faire surchauffer leur chaudières. Ils possèdent le territoire le plus grand mais aussi le plus hostile.

#### *Les hommes du sud*

Ils sont très agiles et spécialisés dans les techniques d'assassinat ou de vol. On les trouve la plus part du temps dans des villages perdus au milieu des déserts ou encore comme nomades.

### *Les hommes de l'est*

Ce sont de remarquables commerçants, et de très bons leaders de groupes. Ils excellent aussi dans la conception de poisons et la magie.

## Nains

Cette race est l'une des moins rependue dans le monde humain mais quelques chercheurs ont affirmés avoir rencontré de grandes cités naines sous les montagnes de l'ouest. Cet isolement peut s'expliquer par le fait que chaque nain possède une estime de soi surdimensionné. Ceci explique donc le fait que cette race ne s'incorpore pas facilement à la société humaine la trouvant insuffisamment physique. Quant aux autres « espèces », elles sont soit jugés trop féminines, ou bestiales. Les nains apprécient l'alcool, les richesses et par-dessus tout le mythril (pour son aspect et sa légèreté) et le gromril (pour sa résistance).

## Elfes sylvains

Les elfes sylvains sont des êtres très méfiants, D'après les quelques recensements qui ont été lancés, il semblerait qu'ils soient plus nombreux que leurs cousins hauts elfes. Ils sont cependant moins voyants qu'eux et moins conviviaux. C'est pour cela que cette race n'est que peu présente dans les villes humaines. Mais si vous allez dans les forêts de l'est, il ne serait pas étonnant que vous tombiez sur un de leurs villages ou même sur une de leurs cités. Leurs armes et armures sont principalement réalisés grâce aux dons de la nature (bois, pierres, cuir). Celles-ci ne sont tout de même pas moins puissantes, les enchantements des elfes leurs ont permis d'obtenir des armes dévastatrice ainsi que des armures aussi résistantes que des armures naines. Les matériaux utilisés ne sont pas rares, mais leurs enchanteurs si, et leurs pouvoirs sont limités sans quoi ils ne pourraient le contrôler.

## Hauts elfes

Plus sociables que leurs cousins forestiers, cette race possède une affinité avec la magie dans tous ses domaines. Les plus grands mages de la terre connue étaient elfes. Cependant, de par leurs traits physique et leur facilité à manier la magie, les elfes hauts se pensent supérieurs aux autres races. Ils sont présents dans les villes et villages humains, mais ne se mêlent que très peu à la populace. Avec les années, certaines « sectes » de magie se sont formées. Les hauts elfes se sont spécialisés dans les magies de soin et de protection car celles-ci serviraient (d'après leurs dires) à élever leur esprit. Il est cependant nécessaire de noter que certains hauts elfes se sont perdus dans les limbes de la folie en cherchant à contrôler toujours plus de pouvoirs et de flots de magie.

## Elfes noirs

Encore très peu nombreux, ces elfes sont des cousins des hauts elfes. Il y a des milliers d'années, les elfes hauts subirent l'apparition de renégats. Certains d'entre eux souhaitaient utiliser leurs pouvoirs afin de ramener les morts à la vie. A cette époque, la magie n'était pas connue comme étant une source de pouvoir destructeur. Ce groupe d'elfes séparatistes ont eu recours à des centaines de sacrifices afin de trouver enfin un sort permettant la

réanimation des morts. Cependant les êtres ramenés ne possédaient plus de volonté et obéissaient simplement à leurs invocateurs. Ces elfes furent donc bannis et leur rage leurs fit découvrir les pouvoirs des arcanes destructrices. Ceci mena les hauts elfes dans une guerre civile, ce qui réduisit fortement ce peuple. Par la suite, les *elfes noirs s'enfoncèrent au plus profond de la terre. Ils ont tous les traits d'un haut elfe*, mais sont plus méfiants et vils que leurs cousins. Leur peau est aussi ombrée. Depuis leur isolement, ils ont voués un culte aux dieux de la *rancœur et de la haine et maîtrisent donc l'assassinat et la magie des arcanes ou la nécromancie*.

## Orques et gobelins

Ces deux races sont inséparables, elles sont toutes deux complémentaires. Alors que les orques font preuve de prouesses physiques, les gobelins sont quant à eux de très intelligents ingénieurs. Contrairement à ce que leur apparence sous-entend, ces êtres ne sont pas hostiles aux autres races. Au contraire, de par leurs caractéristiques, *les orques font de très bons gardes du corps et les gobelins de très bon marchand d'ingénieries*. Ils sont souvent installés dans des forteresses de bois sur les collines ou en basse montagne.

### 3. Les classes :

*Comme nous l'avons expliqué dans l'introduction, il n'existe pas de classes dans le monde de Mustaveri. Ce sont les différentes compétences de votre personnage qui forment ses aptitudes, son apparence, son style de langage...*

Vous pouvez cependant vous inspirer de classes de base pour faciliter la création de votre personnage :

## Le guerrier

Personnage avec une faible intelligence, mais de très forts arguments (la force). Il manipule souvent des armes lourdes telles que des haches à deux mains ou encore des hallebardes, des *claymores*... *Cependant, il peut aussi se battre avec un bouclier et une arme à une main, ceci lui confère un bonus de défense mais diminue sa puissance de frappe*.

## Le paladin

*A l'inverse du guerrier, le paladin possède une intelligence développée mais n'est pas aussi puissant que celui-ci*. Il est apte à mener des hommes et faire respecter les ordres. Il possède une armure lourde ce qui lui procure une très forte résistance aux attaques.

## Le mage/ sorcier/ prêtre

Ce personnage possède un lien particulier avec les fluides magiques de Mustaveri, il maîtrise la canalisation de ces fluides ce qui lui permet de matérialiser ceux-ci dans de nombreux sorts. Différentes écoles de magies existent. Chaque école possède des sorts propres.

- 
- ❖ La magie du feu
  - ❖ La magie de guérison
  - ❖ *La magie de l'ombre*
  - ❖ La nécromancie

## Le chaman ou druide

Cette classe est une dérivée du mage mais il possède un lien différent avec les fluides. Il doit posséder un matériau physique afin de concentrer les fluides dans cet objet et lui donner *des aptitudes qu'il possédait* antérieurement.

## Le roublard

*Maître dans la pose de pièges, la chasse, l'assassinat, le combat rapproché et les poisons, il est très rapide et peut devenir mortel s'il passe votre garde ou si vous restez à portée de tirs.*

## Le ménestrel

*Sincèrement, ce n'est pas une bonne idée, ce personnage est inutile en combat et ne possède aucuns sorts... Il peut cependant servir à mettre l'ambiance dans une taverne ou après une bataille.*

## 4. Les armes et armures

Tout objet (en mousse ou latexé) peut servir d'arme. Il est cependant impossible de posséder plus de trois armes par personnage. Il est demandé de ne pas porter de coups trop puissant, ce qui compte c'est la touche pas la force !

---

### ❖ Armes lourdes

Toute arme dont la taille dépasse 1m30-10cm (largeur de lame)-4cm (épaisseur de lame) est considérée comme arme lourde. Elle doit être manipulée avec un rythme modéré et tous les coups doivent être réamorçés avant d'être portés.

Elles procurent un ajout de +1 à la force.

---

### ❖ Boucliers

Les boucliers doivent être manipulés comme armure et non comme arme (sauf si capacité). S'il fait plus de 1m-1m, il doit être manipulé avec lenteur.

*Mais ne procurent pas d'endurance supplémentaire.*

---

❖ Armes de tirs/jet

Les armes de jets/tir provoquent des touches *perforantes* (elles ignorent l'endurance). Et possèdent toutes une force de +1.

---

❖ Armures légères

Ces armures sont le plus souvent des pièces de cuir, de peau, gambisonnées ou encore avec quelques plaques de fer.

Elles procurent un ajout de +1 à l'endurance.

(Il est impossible de cumuler les points d'armure)

---

❖ Armures lourdes

Ces armures sont conçues pour résister à de plus fort coups. Elles sont conçues en maille et plaques.

## 5. Les compétences

### Maniement

---

- ❖ **Ambidextrie 0**  
Compétence permettant de manier deux armes à une main ou une arme batarde et une arme courte.

---

- ❖ **Port du bouclier 000**  
Vous permet de porter un buckler, bouclier, pavois

---

- ❖ **Arme au corps à corps 000**  
Vous permet de manier des armes à une main, à deux mains, de grande envergure (ou à trois mains...)

---

- ❖ **Armes de tir 0**  
Vous permet de manier les armes de tir

---

- ❖ **Armure 00**  
Vous permet de porter une armure légère, lourde

### Puissance

---

- ❖ **Assommé 0**  
Assomme votre adversaire pour une durée de 3secondes

---

- ❖ **Charge 0**  
Vous donne un bonus de 2 en puissance lors de votre prochaine attaque, nécessite un certain recul et de lancer une course.

---

- ❖ **Coup de bouclier 000**  
Frappe votre adversaire avec votre bouclier, ce qui lui inflige x dégâts.

---

- ❖ **Cri de peur 0**  
Fait fuir votre adversaire pendant 5 secondes.

---

- ❖ **Rage 0**  
*Cri vous permettant d'augmenter* votre force de 1 pour vos trois prochains coups.

---

- ❖ **Rage Berserk 0\***  
Cri augmente votre force de 1 pour 6secondes, vous ignorez les dégâts subis, mais mourrez à la fin du temps impartie.

---

❖ Frappe puissante 000  
Augmente votre force de  $x$  points pour le prochain coup.

---

❖ Résistance 00  
Augmente votre endurance de  $x$  pour les trois prochains coups subits.

---

❖ Armure enchantée 0000000  
Augmente votre *valeur d'endurance apportée par l'armure* de  $x$ .

## Techniques

---

❖ Evasion 000  
Vous permet de fuir un combat sans subir de dégâts. (Dissipe au bout de  $5 \times x$  secondes)

---

❖ Saignement 0  
Attaque infligeant 1 dégât toute les 5 secondes pendant 15 secondes.

---

❖ Egorgement 0  
*Attaque tuant automatiquement l'adversaire mais nécessite d'être dans le dos du joueur et suffisamment proche pour passer la lame au niveau du cou.*

---

❖ Cécité 000  
Empêche le joueur adverse de voir pendant  $3 \times x$  secondes.

---

❖ Paralysie 00\*  
Paralyse le joueur visé pendant  $2 \times x$  secondes.

## Sorts

---

❖ Boule de feu 0000  
Projectile magique infligeant  $x$  points de dégâts. *Afin d'utiliser un projectile, il faut le matérialiser par une boule molle (telle que du riz dans une poche de tissu) d'environ 10 à 15cm de diamètre.*

---

❖ Armure élémentaire 00  
Procure un *bonus d'armure de  $x$  points.*

---

❖ Bourrasque 00  
Propulse le joueur à  $2 \times x$  mètres (nombre de pas).

---

❖ Soin 0000  
Soigne de  $x$  points de vie.

---

❖ Dissipation 0  
Dissipe une malédiction, poison.

---

❖ Affaiblissement 000

Réduit l'endurance de x points.

---

❖ Aura enflammé 000

Empêche tout personnage (allié comme ennemi) de vous approcher à plus de 3mètres. S'ils dépassent la zone, ils prennent 1 touche toutes les 6 secondes.

*Les pouvoirs possédant une \* à côté de leurs points d'attribution nécessitent de dépenser deux points d'expérience afin de débloquent un point du sort/compétence souhaité.*

## 2. Création de personnage

### 1. Caractéristiques de base

Le personnage que vous incarnez possède différentes caractéristiques à développer.

---

❖ Vitalité

Elle représente votre vie et votre endurance dans le monde de MustaVeri. Celle-ci est initialement à 8.

---

❖ Force

La force *représente votre puissance d'attaque. Elle est initialement à 1. Les attaques à main nues ne font pas de dégâts et sont interdites.*

Soit :

	Humains	Nains	Hauts elfes	Elfes Sylvains	Elfes noirs	Orcs	Gobelins
Vitalité	8	9	7	8	7	8	6
Force	1	1	1	1	1	2	1
Canalisation	5	4	6	5	6	4	7

### 2. Choix des caractéristiques.

Afin de créer votre personnage, vous devez sélectionner la race que vous incarnerez. Vous devrez aussi choisir un nom et prénom pour votre personnage (les noms seront soumis à l'avis des admins) ainsi que différentes compétences et leurs niveaux de développement. Viens ensuite le moment de la conception du costume, ou des raccords à faire sur un déjà existant. Il est primordial d'avoir une tenue en adéquation avec l'avatar interprété (même s'il n'en est pas vraiment tenu rigueur pour ce GN).

Lors de la création de personnage, vous possédez 8 points d'expérience à assigner.