

# La Porte des Ombres

## 1) Concepts de base

**La création de personnage** se fait toujours avec l'accord final des organisateurs, cependant nous sommes assez ouverts dans les différents concepts. La fiche de personnage en annexe 1 à la fin de ce document devra impérativement être utilisée, nous fournirons le tout à l'accueil pour tout le monde présent. Chaque personnages, feuilles de personnage, historiques et équipements devront être vérifiés et acceptés lors de l'accueil au début de l'évènement, vous pouvez faire l'acceptation et le paiement à l'avance si vous souhaitez gagner du temps et nous en faire gagner. La progression des personnages se fait par niveau, le niveau est égal au nombre d'évènement auquel vous avez participer. Dans les bonus, vous remarquerez qu'il y a plusieurs nombres séparés par des « / ». Le premier nombre est votre « score » au premier GN, le second au second GN, etc... Il faut ensuite additionner les scores de votre race, de votre classe et tout autre bonus subséquent pou connaitre votre score total de chaque attribut. Par exemple; Un nain guerrier de niveau 1 aura 6 points de vie, 5 lui provenant de la classe de guerrier et 1 lui provenant de sa race en bonus. On fait le même calcul pour chacun des attributs pour connaitre les valeurs de score total de votre personnage, que l'on consigne dans la fiche de personnage. Le concept est assez basique et volontairement simpliste pour permettre à tous de se l'approprier facilement. Si vous avez besoin d'aide pour faire vos personnages, nous vous aiderons un par un en vous expliquant les règles de fonctionnement au début de chaque évènement.

**Les combats** vous seront expliqués au début de chaque évènement, mais il s'agit d'un concept assez simple où un joueur fait des dommages en frappant avec son arme et celui qui se fait frapper soustrait la quantité de dommage créée à voix haute de son total de point de vie. (Il sera plus facile de vous l'expliquer en personne avec un exemple pour ceux qui ne comprennent pas ce concept).

**La mort** est particulière dans Les Portes de L'Ombre car personne ne meurt vraiment définitivement sauf si le joueur en a décidé ainsi. Un joueur qui se ramasse à -5 PV et moins « meurt » et deviens un fantôme. (Il faut alors sortir le morceau de tissus rouge que nous vous fournirons que vous devez brandir de manière visible). Toutes les personnes qui sont mortes doivent se rapporter à Kathy Gagné ou Daniel Girard pour que les morts soient comptabilisées. À la suite de la comptabilisation de votre mort dans nos registres, l'organisateur vous dira l'endroit où vous devez aller ou ce que vous devez faire pour revenir à la vie. Plus vous mourrez souvent, plus les pénalités de mort seront grandes. Vous le découvrirez à mesure du jeu, mais un conseil, ne mourrez pas trop souvent. Un fantôme peut se faire dévorer par certaines capacités et certains monstres qui peuvent s'en nourrir. Un joueur qui « meurt » sous forme de fantôme doit se rapporter immédiatement à un des organisateurs pour connaitre la conséquence de cette mort. Un joueur qui veut changer de personnage garde ses acquis et ses niveaux, mais ne pourra jamais revenir au personnage qu'il abandonne, sauf dans certaines situations exceptionnelles.

# La Porte des Ombres

## 2) Description des races

**Humains** : Il s'agit des humains tel que nous les connaissons pour les humains sans lignée spécifique. Ils sont présents partout sur Ravenloft ainsi que sur les terres Des Portes de l'Ombre. (Les humains avec lignée seront décrits plus bas). Aucun décorum particulier n'est nécessaire pour jouer un humain, à l'exception de vos costumes médiévaux normaux bien sûr. Leur avantage principal est qu'il débute avec un point de compétence de plus que les autres races.

Bonus/Race	Humain
PV	0/0/0/0/1
Dommages	0/0/0/0/1
Mana	0/0/0/0/0
Compétences	1/2/3/4/5
Willpower (Points d'âme)	0/1/2/3/4

Lignées	Avantages 1er GN	Avantage 2e GN	Avantage 3e GN	Avantage 4e GN	Avantage 5e GN
Aucune	Skill +1	Skill +1	Skill +1	Skill +1	Skill +1

**Nain** : Petits et trapu, ils peuvent vivre jusqu'à 400 ans, leur développement est donc plus lent que pour les humains mais perdure dans le temps. Ils sont la deuxième race la plus rare sur Ravenloft considérant que les brumes ne s'aventurent que très peu dans les terres typiquement naines. Niveau décorum, il est impératif de porter la barbe pour jouer un nain (même les femmes). Si vous mesurez plus de 5'6" il vous sera impossible de jouer un nain, vous comprendrez pourquoi. En plus de leur constitution supplémentaire, les nains se doivent de ne pas aimer les elfes par forme de racisme ancestral, encore plus ceux étant nés sur Ravenloft car ils les considèrent comme responsable de leur enfermement. Un autre trait de caractère obligatoire pour les joueurs nains est qu'ils ne peuvent pas mentir, ou s'ils le font ils doivent volontairement mentir très mal et de manière apparente. C'est une race foncièrement plus souvent guerrière mais ils peuvent tout de même être d'autres classes de personnages.

Bonus/Race	Nain
PV	1/1/2/3/4
Dommages	1/1/1/2/2
Mana	0/0/0/0/0
Compétences	0/0/0/1/2
Willpower (Points d'âme)	0/0/0/1/2

Race	Avantages 1er GN	Avantage 2e GN	Avantage 3e GN	Avantage 4e GN	Avantage 5e GN
Nain	2 mains = +1 DMG	Heal Full	PV +2	2 mains = +2 DMG	Berserker*

# La Porte des Ombres

**Elfes** : Ce sont de grands humanoïdes élancés et sveltes. Ils sont la race la plus rare sur Ravenloft considérant qu'ils sont plus rarement mauvais que d'autres races en présence. Ils peuvent vivre pendant un millénaire avant de partir vers un autre royaume pour terminer leur éternité. Niveau décorum il faut être porter des oreilles pointues pour jouer un elfe. Ils sont légèrement hautains dans leur manière d'agir. Ils doivent avoir une haine des drows, des demi-elfes et des nains, qu'ils considèrent comme des ennemis pour les drows. Ils considèrent que les demi-elfes sont des aberrations et les nains ne méritent pas leur respect car ils les considèrent comme une race inférieure.

Bonus/Race	Elfe
PV	0/0/0/0/1
Dommages	0/0/0/1/2
Mana	1/2/3/4/5
Compétences	0/0/1/2/3
Willpower (Points d'âme)	0/0/1/2/3

Avantages 1er GN	Avantage 2e GN	Avantage 3e GN	Avantage 4e GN	Avantage 5e GN
Infravision	Arc +2 DMG	Immune Charms	Heal Full	Arc +4 DMG

**Drows** : Ce sont des elfes noirs provenant des profondeurs de l'ombre-terre dans les royaumes oubliés. Dans Ravenloft ils sont un peu partout car les royaumes souterrains sont très répandus du nord au sud. Ils sont majoritairement mauvais et n'hésite jamais pour trahir, mentir et utiliser des tactiques liées à la tromperie. Sur Ravenloft aucun drow n'est d'alignement bon, ils sont tous mauvais et on ne peut leur faire confiance. Ils détestent les elfes de la surface. Les brumes (forces sombres) sont toujours plus propices de les cibler pour tenter de les charmer vue leur nature liée au mal. Niveau décorum les joueurs drows doivent se maquiller le visage en noir et ils doivent éviter le plein soleil le plus possible, ils n'en sont qu'incommodés. Les joueurs drows doivent se préparer à un évènement solitaire, à l'exception des autres drows, car toutes les autres races ne leur font pas confiance et préfèrent s'en tenir loin considérant leur réputation.

Bonus/Race	Drow
PV	0/0/1/1/2
Dommages	1/1/1/2/3
Mana	1/2/3/4/5
Compétences	0/1/2/2/3
Willpower (Points d'âme)	0/0/1/2/3

Avantages 1er GN	Avantage 2e GN	Avantage 3e GN	Avantage 4e GN	Avantage 5e GN
Infravision	DMG +2 la nuit	Double backstab	Dispel Magic (2)	Willpower +5

# La Porte des Ombres

**Orcs** : Les orcs sont des humanoïdes brutaux et physiquement plus grand et gros, ainsi que plus musclés que la norme des autres humanoïdes. Ils sont prompts, disent ce qu'ils pensent directement et n'hésite jamais à prendre part à une bonne bagarre. Ils détestent les demi-orcs, ont un comportement très explosif. Ils respectent beaucoup la force et la puissance, peu importe la race, sauf pour les demi-orcs qui doivent fournir un effort particulier pour mériter le respect. Ils sont toujours honorables, dans le sens où ils vont toujours tenir leurs promesses, que cette promesse soit celle d'un soufflet ou d'un coup sur la gueule.

Bonus/Race	Orc
PV	2/2/3/4/5
Dommages	1/2/2/3/3
Mana	0/0/0/0/0
Compétences	0/0/0/0/1
Willpower (Points d'âme)	0/0/0/1/2

Avantages 1er GN	Avantage 2e GN	Avantage 3e GN	Avantage 4e GN	Avantage 5e GN
DMG +1 PV +1	PV +3	Willpower +3	*Berserker	Regen Full (2)

**Les lignées humaines** : Dans les terres des Portes de L'Ombre les humains peuvent provenir de différentes lignées, ce qui veut dire que quelque part leurs ancêtres se sont reproduits avec les lignées ci-bas nommées dans le tableau descriptif. Une description sommaire de chacune de celles-ci va suivre accompagné d'un tableau d'évolution. (Les lignées demeurent 100% humaines, avec une particularité liée aux ancêtres ou à l'historique de personnage).

- **Sang de Vistani** : Les Vistanis sont des vagabonds qui vivent en dehors de la civilisation, Les Vistani sont flamboyants. Ils s'habillent de vêtements lumineux, rient souvent et boivent de bon cœur. Ce sont les gitans du monde de Ravenloft. Les humains de lignée vistani ont hérités de certaines capacités des Vistanis de sang pur. Ils sont des alliés des Vistanis de pur-sang, sont immortels autour de l'auberge mais ne peuvent y combattre d'aucune manière. Niveau Décorum ils doivent être habillés de manière flamboyante similairement aux gitans.
- **Sang démoniaque** : Les démons sont des êtres perfides et impurs qui tentent toujours par tous les moyens de corrompre leur entourage. Les humains de lignée démoniaque ont, d'une manière ou d'une autre, un lien avec ces entités soit par leurs ancêtre, une malédiction ou par leur historique. Cette lignée est naturellement mauvaise, tente toujours de s'avantager par tous les moyens et sont narcissiques puis égocentriques.

# La Porte des Ombres

- **Sang draconique** : Les dragons sont ce que l'on connaît d'eux et ils sont très diversifiés par leur magie et leur alignement. Ces majestueux lézards nobles et d'un temps ancien ce sont parfois reproduits avec des humains qui ont eu une descendance. Cette lignée est naturellement avare et doit aimer les richesses et les trésors plus que tout.
- **Demi-Elfe** : Il s'agit d'un hybride entre un elfe et toute autre race avec laquelle un elfe a pu se reproduire. 99% sont des humains-elfes car les elfes ne considèrent pas les autres races. Les elfes pur-sang ne les aiment vraiment pas du tout et ils leur font sentir.
- **Demi-Orc** : Il s'agit d'un hybride entre un orc et toute autre race avec laquelle un orc a pu se reproduire. Comme les demi-elfes, les demi-orcs sont surtout des mélanges humains-orcs. La plupart des gens se méfient naturellement d'eux et ils sont plus prompts à la colère que les orcs de pur-sang à cause d'une tare génétique et de la manière que les gens les traitent.
- **Sang de titan** : Un titan est un étranger énorme, puissant et pieux provenant d'un plan d'existence en dessous du plan astral. Ils sont venus se reproduire avec certains humains il y a longtemps, avant que les dieux n'interdisent cette pratique. Leur descendance humaine est foncièrement bonne et affublée d'un code de l'honneur très restrictif. Ils ne peuvent jamais attaquer ou nuire à personne sans que le combat aille été causé par leurs ennemis et même à cela, ils hésitent et vont toujours choisir la voie pacifique, bref ils n'attaquent JAMAIS en premier. Les brumes les ciblent plus que la norme et ils ont une parole qu'ils ne reprennent jamais.

Lignées humaines	Avantages 1er GN	Avantage 2e GN	Avantage 3e GN	Avantage 4e GN	Avantage 5e GN
Sang de Vistani	Sense evil	Heal Full	Myst guiding	Voir l'avenir	Willpower +3
Sang Démoniaque	Peux mentir sur alignement	Harm 3 (touch)	Invisibilité	Injonction	Terreur
Sang Draconique	Fire immune	Fire 3 (distance)	Peur +1	PV +2	Regen Full
Demi-Elfe	Arc +1 DMG	Infravision	Arc +2 DMG	Heal Full	Arc +3 DMG
Demi-Orc	DMG +1	PV +2	Willpower +2	Regen Full	*Berserker
Sang de Titan	PV +2 DMG +1	DMG +2 PV +1	*Berserker	Willpower +3	PV +6

- 3) **Les classes de personnage** : Dans un univers médiéval fantastique il y a presque toujours des classes de personnages qui servent à définir ce qu'ils sont et leur utilité dans le monde. Cela aide à se forger un historique, une personnalité, définit le comportement général sans rien obliger bien sûr. Il est possible de se multi-classer en débutant une nouvelle classe au niveau 1 au prochain événement et en choisissant ensuite quelle classe on augmente à chacun événement subséquent.

# La Porte des Ombres

- **Guerrier** : Chevaliers menant une quête, seigneurs conquérants, champions royaux, fantassins d'élite, mercenaires endurcis et rois-bandits, tous partagent une maîtrise inégalée des armes et des armures ainsi qu'une connaissance approfondie des compétences de combat. Tous connaissent bien la mort, l'infligeant autant qu'ils lui font face.
- **Mage** : Les magiciens sont de puissants utilisateurs de la magie, définis et unis en tant que classe par les sorts qu'ils lancent. Ils savent que Ravenloft modifie la magie sans pour autant la rendre moins puissante.
- **Voleur** : La profession de voleur n'a rien d'honorable ; pourtant elle n'est pas non plus totalement déshonorante. Beaucoup de héros folkloriques populaires étaient légèrement portés sur les larcins.
- **Clerc** : Un émissaire des dieux. Votre connexion divine vous confère une grande puissance. Le panthéon de Ravenloft est absent, aucun clerc ne peut être né au sein de Ravenloft. Leurs dieux sont ceux de leurs univers d'origine respectifs.

Skills/Classe	Mage	Voleur	Clerc	Guerrier
PV	2/2/3/3/4	3/3/4/4/5	4/4/5/5/6	5/6/7/8/9
Dommages	1/1/1/1/1	1/1/2/2/3	1/1/2/2/3	1/2/3/3/4
Mana	3/5/7/9/11	0/0/0/1/2	2/4/7/10/13	0/0/0/1/1
Compétences	1/2/3/4/5	2/4/6/8/10	1/2/3/4/5	1/3/4/5/6
Willpower (Points d'âme)	3/4/5/6/7	2/3/4/5/6	4/5/6/7/8	1/2/3/4/5

- 4) **Transformations maudites** : Les joueurs pourront, au fil du jeu et du temps, de manière plus ou moins volontaire, attraper des maladies que l'on appelle des transformations maudites. Ces « maladies » sont en fait celles que l'on connaît des univers médiévaux fantastique telles que le vampirisme, la lycanthropie, etc... La nature des avantages et inconvénients liés sont celle dans le tableau ci-bas. Vous aurez tôt fait de comprendre qu'il y a pas que du plaisir la dedans!

*Un joueur qui attrape une "transformation maudite" cesse d'évoluer dans sa race habituelle, et commence à évoluer comme la nouvelle "race" au départ de sa progression.			
Se débarrasser d'une transformation maudite demande une quête complexe ou un sortilège niveau 5 de délivrance de la transformation maudite.			
Toutes les transformations maudites ne s'attrapent qu'en jeu. On ne peut l'être à la création du personnage.			
Le défaut lié à la transformation maudite devient toujours de plus en plus pire avec le temps.			
Tous les joueurs atteint d'une transformation maudite sont des sujets du seigneur et doivent lui obéir.			
Les joueurs atteint d'une transformation maudite doivent faire un jet des forces sombres chaque jour.			

Transformations maudites*	Avantages 1er	Avantage 2e	Avantage 3e	Avantage 4e	Avantage 5e
Vampire	Magic to kill 2	Injonction	Regen Full	Learn Spell	Magic Kill 5
Werewolf	Magic to kill 2	Regen Full	DMG +2 Magic	Magic Kill 5	Control transfo
Shadow One	Magic to kill 3	Invisibilité	Vampiric Touch	Immunisé Terreur	Intouchable (1)
Ghoulé	Regen Full	Paralyse	DMG +2	Willpower +3	Immunisé Terreur
Poltergeist	Immune physical DMG	Toucher Vampirique	Immunisé à la magie	Immunisé à la peur	Immunisé à la terreur
Slasher (tueur en série)	PV +3 DMG +2	Regen Full	Magic to kill 3	Slow spell at will	Double backstab
Zombies	PV +4 DMG +1	Immunisé sort mentaux	DMG +3	Immunisé à la magie	Ne meurt plus.

# La Porte des Ombres

Transformations maudites*	Notes spécifiques
Vampire	Ne peut jouer en PJ entre 10hr AM et 17hr PM. Infravision. Doit "siphonner" 1 pv à un joueur aux 4 heures de jeu.
Werewolf	Rage et frénésies aléatoires pendant la nuit. Dangereux.
Shadow One	PV divisé par 2 le jour. Capacité inutilisables le jour sauf "Immunié terreur".
Ghoul	Doit tuer un joueur par jour sinon meurt définitif. (Nourriture).
Poltergeist	Demeure un fantôme en permanence, ne peut plus communiquer normalement avec les joueurs.
Slasher (tueur en série)	Doit tuer un joueur aux 4 heures sinon il demeure en frénésie et ne contrôle plus rien. (À voir avec les MJ).
Zombies	Ne parle plus, ne peut courir, doit "manger" 2 PV de joueurs par jours sinon meurt définitif. Contagieux. (Voir MJ)

- 5) **Les compétences** : Il est important de savoir que les compétences ne sont pas utilisables en combat, sauf pour celles que c'est précisé dans la description. Par exemple: On ne peut jamais faire une amélioration d'arme pendant un combat, le but étant la fluidité pour ne pas nuire au jeu non plus. La plupart des compétences demandent deux minutes complète de concentration en temps réel pour se réaliser, sauf si un temps est précisé. Certaines compétences donnent des bonus de quêtes non écrit. (Exemple; Une quête liée à une recherche de plante sera plus facile pour quelqu'un avec de la botanique). Les compétences peuvent être apprises en utilisant un nombre de PC (points de compétences) qui leur sont assignés dans la description.

Les compétences générales sont accessibles à tout le monde :

Compétences générales	Coût en PC	Description
Amélioration d'armes	1/2	Donne +1 DMG par niveau au prochain combat. (Utilisable une fois aux 4hrs).
Premiers soins	1/2/3	Soigne de 1 par niveau. Utilisable aux 4hrs.
Poisons	1/2/3/4/5	Donne +1 DMG de poison par niveau au prochain combat. (Utilisable une fois aux 4hrs). (Se met dans du breuvage aussi).
Parler aux monstres	2	Permet de parler à tout monstres non-undead et intelligents le moins.
Etiquette	1	Permet de connaître l'allégeance des créatures intelligentes.
Leadership	2	Permet de contrer la peur une fois aux 4hrs pour son propre groupe.
Médiation	1	Permet d'éviter un combat une fois aux 4hrs. Les ennemis continuent leur chemin comme si de rien n'était. (Le joueur se met HRP le temps du combat).
Persuasion	3	Permet de persuader un monstre d'attaquer les siens. Une fois aux 4 heures. (Ne s'applique pas aux joueurs).
Crowd Working	3	Les gens doivent écouter ce que le PJ dit pendant 2 minutes sans attaquer. (Une fois aux 4 heures).
Potterie	1	Permet de conserver les potions et poisons pour en vendre ou en donner à d'autres joueurs, sinon on ne peut utiliser les potions que sur soi-même.
Potions	1	Voir compétence plus bas. (La première potion est gratuite et il faut ensuite acheter les niveau de potions).
Utilisation d'arcs	1	Permet d'utiliser un Arc pendant le GN. Toutes classes sauf le mage.
Instrument de musique	1	Immunié le joueurs +1 personne par niveau à la peur tant que le joueurs joue de son instrument. (Doit être un vrai instrument quelconque. Tambour, guitare, flûte, etc...).

IMPORTANT: On ne peut fabriquer qu'une potion aux 4 heures, pour les conserver il faut aussi connaître la compétence de Potterie. Il faut le mentionner aux organisateurs quand on en fait une de plus, elles seront comptabilisées.

Potions	Coût en PC	Description
Soins	1/2/3/4/5	Soigne de 3 par niveau de potion acheté.
Force	1/2/3/4/5	Pendant 10 minutes, le joueur fait +1 DMG par niveau de potion acheté.
Endurance	1/2/3/4/5	Pendant 1 heure, le joueur a +1 PV Maximum par niveau de potion acheté.
Resistance magique	1/2/3/4/5	Pendant 1 heure, le joueur résiste à 1 DMG magique par niveau de potion acheté. (S'applique aussi aux poisons).
Invisibilité	1/2/3/4/5	Le joueur est invisible pendant 10 minutes par niveau de potion acheté. Redevient visible avec un contact physique.
Courage	1/2/3/4/5	Immunié à la peur un nombre de fois équivalent au niveau acheté.

# La Porte des Ombres



**Les compétences de classe** ne sont accessibles qu'aux classes reliées, les autres classes ne peuvent les apprendre.

Compétences de Clercs	Coût en PC	Description
Spell recovery	3	Permet de récupérer tout ses sorts immédiatement, une fois par jour.
Histoire ancienne	1	Connaître l'histoire ancienne de Ravenloft automatiquement. (Le joueur doit la connaître pour vrai hors-play).
Botanique	1/2/3/4/5	Soigne de 2 par niveau. Utilisable aux 4hrs.
Nécrologie	2	Le joueur connaît les morts-vivants et connaît leur capacités, faiblesses, forces, etc...
Religion	1	Le joueur connaît les religions de Ravenloft et leurs implications.
Lire et écrire	1	Pré-requis pour fabriquer parchemins. Permet de lire et écrire les indices sur les quêtes disséminés sur le terrain ou sur le babillard à quêtes.
Fabrication de parchemins	2	2 parchemins par jour maximum. Ne peux en créer que de sortilèges que le cleric maîtrise. Le MJ doit approuver chaque parchemin par soucis de comptabilisation.
Repousser les morts-vivants	1	Repousse les morts-vivants de niveau égal ou inférieur au niveau du cleric +1. (Il faut avoir un symbole magique).

Compétences de Voleur	Coût en PC	Description
Faire le mort	1	Permet de faire semblant d'être mort, évite d'être attaqué. Trompe même les sorts de détection. (Utilisable à volonté).
Intimidation	2	Un joueur ou monstre vivant et intelligent doit subir l'effet de "peur". Une fois aux 4 heures.
Jeu de hasard	1	Permet de tricher aux dés et ainsi faire de l'argent facile. (Une fois aux 4 heures). Contrable par quelqu'un qui a aussi la compétence.
Backstab	1	Une attaque furtive ajoute plus un aux dommages et multiplie par le niveau en backstab x2/x3/x4/x5/x6. (Exemple: Un lv1 fera 2 x 2 = 4 dmg) (Une fois par combat).
Pickpocket	1	On touche subtilement un joueur et permet de lui voler 1 pièce au hasard par joueur par jour.
Trouver de l'information	2	Une fois par jour, permet d'avoir un bon indice sur la résolution d'une quête. (À voir avec un MJ).
Lire et écrire	1	Permet de lire et écrire les indices sur les quêtes disséminés sur le terrain ou sur le babillard à quêtes.
Installation de pièges	2	Permet de mettre des pièges qui immobilisent pendant 2 minutes et font 1DMG. (L'organisation fourni ce qui sert de pièges). (5 pièges par jour).
Trouver les pièges	1	Permet de trouver les pièges installés par d'autres voleurs.
Déguisement	2	Peut se faire passer pour quelqu'un d'autre. (Le joueur doit fournir de vrais déguisements play).
Tracking	2	Permet de trouver quelqu'un instinctivement, même s'il est caché. Pour trouver des PNJ il faut demander à un maître de jeu. (Une fois aux 4hrs).
Sentir le danger	2	Le voleur sait instinctivement qu'un monstre invisible est dans les environs (mais ne le voit pas) et peut avertir les autres.
Lockpicking	1	Permet d'ouvrir les coffres cachés partout sur le terrain. (Ceux n'ayant pas cette compétence ne peuvent toucher aux coffres). Il faut confirmer avec un MJ le contenu du coffre.

Compétences de Guerrier	Coût en PC	Description
Résistance à la magie	1/2/3	Annule l'effet d'un sort sur soi-même du niveau de la compétence achetée. (Une fois aux 4 heures) Ne s'applique pas aux malédictions, pertes d'âmes et aux malus de ravenloft.
Utilisation de boucliers	1	Nécessaire pour l'utilisation des boucliers plus gros que 60cm par 60cm.
Combat à deux armes	1	Nécessaire pour utiliser deux armes en même temps.
Optimiser armure.	1/2/3	Donne +1 PV permanent par niveau acheté. (Le joueur doit porter une armure pour en bénéficier).
Coup bas	1	Fait +1 DMG à la première attaque de chaque combats. (SVP ne faites pas de VRAIS coups bas, c'est chien).
Tactique	2	Donne à son groupe +1DMG a UNE attaque chacun dans le prochain combat. (Maximum 4 personnes plus le guerrier).
Provocation	1	Force un monstre à attaquer le guerrier.
Endurance	2	Quand le guerrier est pour mourir, il revient à la vie avec un PV plutôt. (Utilisable une fois aux 4 heures).
Charge	1	Quand le guerrier charge en courant, il fait +1 DMG à sa première attaque. Toujours actif.
Connaissances des monstres	1	Le guerrier connaît les monstres non-undead et connaît leur capacités, faiblesses, forces, etc...
Prouesses d'armes	2	Un joueur ou monstre vivant et intelligent doit subir l'effet de "peur". Une fois aux 4 heures.
Spécialisé arme à 2 mains	1	DMG +1 en utilisant une arme à deux mains.

Compétences de Mage	Coût en PC	Description
Lire et écrire	1	Pré-requis pour fabriquer parchemins. Permet de lire et écrire les indices sur les quêtes disséminés sur le terrain ou sur le babillard à quêtes.
Fabrication de parchemins	2	2 parchemins par jour maximum. Ne peux en créer que de sortilèges que le mage maîtrise. Le MJ doit approuver chaque parchemin par soucis de comptabilisation.
Histoire	1	Connaître l'histoire de Ravenloft automatiquement. (Le joueur doit la connaître pour vrai hors-play).
Botanique	1/2/3/4/5	Soigne de 2 par niveau. (Utilisable aux 4hrs).
Nécrologie	2	Le joueur connaît les morts-vivants et connaît leur capacités, faiblesses, forces, etc...
Spell recovery	3	Permet de récupérer tout ses sorts immédiatement, une fois par jour.
Utilisation d'épées	2	Permet au mage de se battre avec une épée et quand même pouvoir utiliser des sorts.
Utilisation de boucliers	1	Permet au mage d'utiliser de petits boucliers et quand même pouvoir utiliser des sorts. (60cm par 60cm maximum).
Spellcraft	2	Permet de modifier des sorts existants ou d'en créer. (À voir avec le MJ pour les modifications).



# La Porte des Ombres

- 6) **Les Armures** donnent des points de vie supplémentaires. Ces points de vie ne peuvent être soignés à l'aide de sortilèges de soins ou par le temps. Seule une réparation permet de récupérer les points de vie que les armures octroient. Une armure particulièrement belle et décorum pourrait donner des points de vie supplémentaires, l'organisation se laisse le soin d'en décider. Le matériel de l'armure doit être le matériel dominant sur celle-ci. Par exemple; des brassards en métal mais une armure de cuir de se donne pas de bonus additionnés et ne donneront que celui de l'armure de cuir qui est le matériel dominant.

Armure	Bonus aux PV
Coton	0
Cuir	1
Chaîne	2
Metal	3

- 7) **Les avantages et désavantages** de joueurs sont certaines capacités liées à l'historique qui vous donnent un petit plus (ou un petit moins) à la création du personnage. Certains avantages peuvent être gagnés de manière temporaire ou permanente avec certaines quêtes ou événement en jeu. Certains désavantages peuvent AUSSI être « gagnés » en jeu en fonction de vos choix et de votre vécu en jeu. Nous sommes ouverts à ce que les joueurs proposent leur propres avantages ou désavantages, à la discrétion de l'organisation. Les joueurs ont tous droit de choisir un avantage à la création de leur personnage.

# La Porte des Ombres

*Voici quelques exemples d'avantages et de désavantages;*

Avantages	Description
Famille riche	Le joueur commence avec 5 pièces de plus au départ.
Forte constitution	Peut ignorer un dommage égal à son niveau une fois par jour. (Peu importe la source du dommage).
Né sous une bonne étoile	Permet d'éviter la mort une fois par GN. (Le joueur tombe en HRP à la place de devenir un fantôme).
Intelligence élevée	Donne un point de compétence supplémentaire.
Objet magique	Droit à un objet magique mineur au départ. (À voir avec les MJ).
Sagesse des dieux	Donne un point de mana supplémentaire.
Bénédiction de la gorgone	Peut résister à la paralysie une fois par combat.
Tête froide	Peut résister à la peur une fois aux 4 heures.
Virtueux	Les forces obscures ont plus de difficultés à corrompre ce joueur. (Il peut ignorer une tentation par GN).
Volonté de fer	Willpower +1 au maximum.
Force mentale	Peut résister à un pouvoir mental une fois aux 4 heures. (domination, injonction, sommeil, charme, etc...).
Bénédiction de la harpie	Permet d'ignorer les dommages de poisons.
Toucher par un célestial	Ne peut être maudit ni gagner de désavantages. Les forces obscures sont plus propices de tenter une corruption.
Né dans Ravenloft	Moins propice à subir la terreur. (Peut ignorer une fois par jour la terreur).
Charismatique	Donne une injonction gratuite aux 4 heures.
Passe-partout	Invisibilité de 1 minute une fois aux 4 heures.
Chasseur de morts	DMG +1 contre les morts-vivants. (non magique)
Chasseur de gobelinoïdes	DMG +1 contre gobelins, orcs, trolls, gnoll. (non magique)
Chasseur de géants	DMG +1 contre les créatures géantes humanoïdes.
Médium	Peut voir les joueurs morts mais ne peut leur parler. Les joueurs morts savent qu'ils sont observés.
Famille du seigneur sombre	Le seigneur du domaine ne tentera jamais de lui nuire. Les forces obscures sont plus propices de tenter une corruption.
Jester	Peut utiliser "irrésistible rire de Tasha" une fois par jour.
Mangeur d'âme	Peut voler 2 willpower par joueurs par GN à la place de 1. Les forces obscures sont plus propices de tenter une corruption.

Désavantages	Descriptions
Défiguré	Le visage du joueur est complètement défiguré.
Pied bôt	Le joueur ne peut courir. Il ne peut qu'avancer à cloche-pied au plus vite.
Famille pauvre	Le joueur commence avec aucune pièces au départ.
Faiblesse d'esprit	Ne peut résister aux pouvoirs mentaux.
Colère du démon	Le personnage est toujours facilement colérique.
Maudit	*Le type de malédiction peut varier, à voir avec le MJ.
Détesté par le seigneur sombre	Le seigneur fait pour rendre la vie du joueur infernale.
Chassé par des virtueux	Un groupe de chasseur en veut au joueur, il lui nuiront souvent.
Objet maudit	*Le type d'objet peut varier, à voir avec le MJ.
Faible constitution	Une fois par combat, le joueur tombe à cause de la douleur au premier coup qu'il reçoit.
Code d'honneur	Le joueur a un code très stricte à suivre qui le limite. (À voir avec le MJ).
Ciblé par les brumes	Les forces obscures sont beaucoup plus propices de tenter une corruption.
Os de verre	1 PV total en moins, ne peut être zero.
Faiblesse d'âme	Willpower -1 sur le total, ne peut être zero.
Manchot	Un bras en moins. Doit être tenu dans les vêtements.
Marque de la bête	Les monstres ont tendances à s'acharner sur le joueur. (Doit porter bandeau rouge)
Recherché par la milice	La milice tentera de mettre au cachot le joueur à la moindre chance.
Condamné aux royaumes	Le joueurs sait qu'il ne s'en sortira jamais. (Le joueur doit jouer sombre et dépressif).
Show-off maladif	Le joueur cherche toujours à être le centre d'attention. Maladivement.
Mauvais œil	N'a plus besoin d'être achevé avant d'être mort et devenir un fantôme.
Cyclope	Le joueur ne voit que d'un œil. (Doit porter un cache-œil en permanence).

# La Porte des Ombres



- 8) **Les sorts de mage** : Les lanceurs de sorts mages de niveau 1 ont droit de choisir 3 sorts parmi les suivants. Ensuite les lanceurs de sort doivent acheter ou apprendre les sorts de PNJ spéciaux seulement. Chaque gain de niveau permet de choisir 3 sortilèges supplémentaires, du niveau maîtrisé ou moindre. Le nombre de GN définie le niveau de sort utilisable par le mage. Un mage peut se spécialiser dans UNE école pour recevoir un sort supplémentaire et un point de mana utilisable dans sa spécialisation au cout de la perte de l'utilisation d'une autre école au choix, pour toujours. Les sorts de niveau supérieurs (3-4-5) seront ajoutés au livre avant le prochain évènement.

Sort level 1	École	Incantation	Description
Absorption des éléments	abjuration	1 réaction	Le lanceur absorbe les dégâts reçus et inflige 1 dégâts extra du même type à sa prochaine attaque (dégâts/niv).
Armure de mage	abjuration	1 action	La cible, si elle est consentante et ne porte pas d'armure, ignore les 2 prochaines attaques physiques.
Bouclier	abjuration	1 réaction	En réaction, la lanceur gagne un bonus de +1 PV et ne prend aucun dégât du sort projectile magique. (Ne se stack pas).
Charme-personne	enchantement	1 action	La cible humanoïde est charmée par le lanceur (+1 créature/niv). (Contrable par utilisation de willpower).
Couteau de glace	invocation	1 action	Inflige 2 dégâts magique de glace (+1 dégâts/niv). Maximum 20m de distance.
Détection de la magie	divination	1 action	Le lanceur détecte toutes émanations magiques dans un rayon de 9 m et en détermine l'école. Peut Être maintenu pendant 15 secondes.
Éclair de sorcière	évocation	1 action	Inflige 2 dégâts de foudre (+1 dégâts/niv). 20m maximum. Un bond de plus par niveau. Une seule cible au niveau 1.
Fou rire de Tasha	enchantement	1 action	La cible est prise d'une intense crise de fou rire, tomber à terre et être incapable d'agir pendant 5 secondes.
Frayeur	nécromancie	1 action	La cible a peur et tente de fuir. (Contrable par un point de willpower).
Graisse	invocation	1 action	Les créatures dans un carré de 3 m tombe par terre, peuvent se relever après 3 secondes.
Identification	divination	1 minute	Le lanceur obtient les propriétés d'un objet magique (lien, charges) ou est informé si un sort affecte un objet ou une créature.
Mains brûlantes	évocation	1 action	Les créatures dans un cône de 5m subissent 1 dégâts de feu (+2 dégâts/niv).
Nappe de brouillard	invocation	1 action	Rend la visibilité nulle dans une sphère de 6 m de rayon (+6 m/niv). Les joueurs doivent fermer leurs yeux. Durée de 10 secondes.
Onde de choc	évocation	1 action	Les créatures dans un cube de 4,50 m subissent 2 dégâts de tonnerre (+1 dégâts/niv). Les cibles tombent par terre. Peuvent se relever tout de suite.
Projectile magique	évocation	1 action	1 projectiles inflige automatiquement 2 dégâts de force chacun à une ou plusieurs créatures (+1 projectile/niv).
Rayon empoisonné	nécromancie	1 action	Si l'attaque touche, inflige 2 dégâts de poison (+1 dégâts/niv) et la cible est empoisonnée (-1 PV max pendant 4 heures).
Repli expéditif	transmutation	1 action	Le lanceur se sauve d'un combat sans que personne ne puisse lui faire de mal.
Simulacre de vie	nécromancie	1 action	Le lanceur gagne 3 pv temporaires (+2 pv/niveau supplémentaire). (Non stackable et dure 4 heures ou jusqu'à ce que les PV soit perdus, selon lequel arrive en premier).

# La Porte des Ombres



Sort level 2	École	Concentration	Description
Arme magique	transmutation	1 action bonus	Transforme une arme en arme magique +1 à l'attaque et aux dégâts (bonus de +1/LVL). Pour un combat/LVL.
Aura magique de Nystul	illusion	1 action	Révèle de fausses informations au sujet d'une créature ou d'un objet qui serait la cible d'un sort de divination. Permanent.
Bouche magique	illusion	1 minute	Crée une bouche magique qui répétera un message de 25 mots max lorsqu'une condition de déclenchement est remplie.
Bourrasque	évocation	1 action	Les créatures sur une ligne de 20m sont repoussés et ne peuvent avancer pendant 20 secondes.
Couronne du dément	enchantement	1 action	La cible est charmée. Elle peut alors attaquer une cible désignée par le lanceur.
Débloqué	transmutation	1 action	Déverrouille ou débloque 1 objet (porte, coffre, cadenas, menottes, etc) ou supprime le sort verrou magique pour 10 minutes.
Détection des pensées	divination	1 action	Le lanceur détecte les pensées superficielles d'une créature à 9 m. Permet de savoir si une personne ment.
Épine mentale	divination	1 action	La cible subit 5 dégâts psychiques (+1 dégâts/niv).
Flambée d'Aganazzar	évocation	1 action	Les créatures sur 10 m subissent 4 dégâts de feu (+1 dégâts/niv).
Flamme éternelle	évocation	1 action	Crée une flamme qui produit une lumière équivalente à celle d'une torche, mais qui ne dégage aucune chaleur. (Droit à une lampe de poche la nuit)
Flèche acide de Melf	évocation	1 action	Inflige 3 dégâts d'acide, puis 2 dégâts d'acide 5 secondes plus tard suivant (+1 dégâts/niv au dégat initial).
Flou	illusion	1 action	Le corps du lanceur devient flou et les créatures qui l'attaquent ont un désavantage au jet d'attaque contre lui.
Force fantasmagorique	illusion	1 action	La cible croit comme réel un objet ou une créature créée par le lanceur (avec son). On peut même imiter une personne fictive.
Fracasement	évocation	1 action	Les créatures 3 m de rayon subissent 5 dégâts de tonnerre (+1 dégâts/niv).
Immobilisation de personne	enchantement	1 action	La cible est paralysée (+1 créature/niv). Durée de 30 secondes, le sort cesse si le joueur subit 2 dommages ou plus.
Invisibilité	illusion	1 action	La cible devient invisible 1 heure ou jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort (+1 créature/niv).
Lame d'ombres	illusion	1 action bonus	Crée une arme qui inflige 3 dégâts psychiques et peut être lancée (+1 dégâts/niv). (Durée un combat par niveau). (Le joueur doit fournir une dague de lancer safe).
Localisation d'objet	divination	1 action	Le lanceur sent la direction dans laquelle se trouve un objet familier, partout dans le terrain du GN. (Un objet permanent à la fois/LVL).
Nuée de boules de neige de Snillo	évocation	1 action	Les créatures dans une sphère de 1,50 m de rayon subissent 5 dégâts de froid (+1 dégâts/niv).
Nuée de dagues	invocation	1 action	Les créatures dans un cube de 1,50 m subissent automatiquement 5 dégâts tranchants (+1 dégâts/niv).
Pas brumeux	invocation	1 action bonus	Le lanceur est téléporté jusqu'à 10 mètres. (Se met HRP à son point d'origine et se remet en jeu au point d'arrivée).
Poigne terreuse de Maximilien	transmutation	1 action	La cible subit 2 dégâts contondants et est entravée. (La cible doit marcher à genou pendant 30 secondes).
Rayon affaiblissant	néromancie	1 action	La cible n'inflige que la moitié des dégâts avec une arme qui utilise la Force. (Durée de un combat/LVL).
Rayon ardent	évocation	1 action	Si les attaques touchent, 3 rayons infligent chacun 3 dégâts de feu (+1 rayon/niv).
Souffle du dragon	transmutation	1 action bonus	Émet un cône de 5m qui inflige 5 dégâts d'acide, froid, feu ou foudre, au choix du lanceur. (dégâts/niv).
Suggestion	enchantement	1 action	La cible suit la suggestion que lui donne le lanceur en une ou deux phrases. Ne peut attaquer personne.
Toile d'araignée	invocation	1 action	Crée un cube de 6 m de toiles d'araignées collantes qui entravent (marcher à genou) des créatures. (Durée de 30 secondes).
Verrou magique	abjuration	1 action	Verrouille un objet (porte, fenêtre, coffre, etc) et le lanceur peut définir un mot de passe pour supprimer le sort 1 minute.
Voir l'invisible	divination	1 action	Le lanceur voit les créatures ou objets invisibles, et dans le plan éthéré. (Le lanceur voit les fantômes de joueurs morts mais ne peut leur parler).

- 9) **Les sorts de clerc** : Les lanceurs de sorts de clercs de niveau 1 ont droit de choisir 4 sorts parmi les suivants. Seul certaines quêtes peuvent permettre d'en apprendre des supplémentaires. Chaque gain de niveau permet de choisir 3 sortilèges supplémentaires, du niveau maîtrisé ou moindre. Le nombre de GN définit le niveau de sort utilisable par le clerc.

Sort	École	Action	Description
Bénédictio	enchantement	1 action	Jusqu'à 3 cibles peuvent ajouter 1 à leur dommages (+1 créature/niv).
Blessure	néromancie	1 action	Inflige 2 dégâts nécrotiques au toucher de la peau (+1 dégâts/niv).
Bouclier de la foi	abjuration	1 action bonus	La cible obtient un bonus de +2 au PV maximum. (Durée de 1 combat/LVL).
Détection de la magie	divination	1 action	Le lanceur détecte toutes émanations magiques dans un rayon de 10m et en détermine l'école. Se maintient pendant 30 secondes.
Détection de l'alignement.	divination	1 action	Le lanceur sait si la créature est loyale ou chaotique, les brumes de Ravenloft empêchent de détecter le mal ou le bien.
Détection du poison et des maladies	divination	1 action	Le lanceur détecte et identifie poisons, créatures venimeuses et maladies à 10 mètres. Peut être maintenu pendant 30 secondes.
Éclair traçant	évocation	1 action	Inflige 2 dégâts radiants (+1 dégâts/niv) et la prochaine attaque frappera de +1 DMG sur la cible.
Fléau	enchantement	1 action	Jusqu'à 3 cibles soustrairont 1 à leur DMGS pour un combat (+1 créature/niv). Minimum de 1 DMG bien sur.
Injonction	enchantement	1 action	La cible doit suivre votre ordre comme; Approche, Lâche, Fuis, Tombe, Halte, etc (+1 créature/niv). Contrable par willpower.
Sanctuaire	abjuration	1 action bonus	La cible évite les attaques ou les sorts offensifs qui la visent en particulier. (Le joueur est innatignable pendant un combat). Ne peut attaquer et ne peut bouger.
Soins	évocation	1 action	1 créature récupère 3 PV (+1 pv/niv).

# La Porte des Ombres



Sort	Niv	École	Incantation	Description
Aide	2	abjuration	1 action	Jusqu'à 3 créatures augmentent leurs pv max de 5 (+2 pv/niv). (Durée 1 combat par niveau).
Amélioration de caractéristique	2	transmutation	1 action	La cible gagne (LVL du lanceur) nombre de PV et DMG pour 1 combat par niveau du lanceur.
Apaisement des émotions	2	enchantement	1 action	Annule le sort de charme ou de peur.
Cécité	2	néromancie	1 action	La cible ferme les yeux pendant 30 secondes.
Flamme éternelle	2	évocation	1 action	Crée une flamme qui produit une lumière équivalente à celle d'une torche, mais qui ne dégage aucune chaleur. (Le joueur peut utiliser une lampe de poche la nuit).
Immobilisation de personne	2	enchantement	1 action	La cible est paralysée pour 30 secondes (+1 créature/niv). Si la cible subit 2 DMG le sort est brisé.
Localisation d'objet	2	divination	1 action	Le lanceur sent la direction dans laquelle se trouve un objet familier, dans tous le terrain du GN, permanent pour 1 objet par niveau à la fois.
Prière de guérison	2	évocation	10 minutes	Jusqu'à 6 créatures récupèrent 5 PV (+2 pv/niv).
Protection contre le poison	2	abjuration	1 action	Neutralise 1 poison d'une créature.
Restauration partielle	2	abjuration	1 action	Met fin à une maladie ou à une condition (aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné) sur 1 créature.
Sens des pièges	2	divination	1 action	Le lanceur sent tous pièges dans un rayon de 36 m, mais le sort donne pas leur localisation.
Silence	2	illusion	1 action	Empêche une cible de lancer des sorts pour la durée du combat.
Zone de vérité	2	enchantement	1 action	Les créatures dans une sphère de 5m de rayon ne peuvent plus mentir, (contrable avec un willpower).

10) **Note finale** : Tout le contenu de ce livre est sujet à modification sans consultation, nous ne ferons jamais de modifications radicales pouvant nuire à votre personnage ou influant trop directement l'orientation de votre choix de base ou du jeu en général. Soyez certains que toute modification pouvant vous impacter vous sera communiquer si jamais cela pouvait arriver. Les sorts de mage et de clerc de niveau 2 ne sont pas encore définitif, ne vous servez pas de cela pour orienter votre choix d'évolution futur. Nous nous gardons le privilège de refuser ou modifier certaines « énormités » si jamais des failles deviennent trop évidentes.

Livre officiel « La Porte des Ombres ».

Par : Daniel Girard