

Errance



GN vampire médiéval fantastique

du 25 au 26 juin

Aigle, Réservoir Chable Croix

Organiser par et pour

LE TROLL DU CAVEAU

Dans ce livret vous trouverez tous les détails et indications pour profiter au mieux de cette aventure hors du temps, telle que les informations sur le matériel à prendre, les précautions et choses à ne pas faire, le lieu et la date du GN, les différents personnages, les règles, la façon de s'inscrire et, en cas de questions qui n'auraient trouvé réponses dans ce somptueux livret, un contact...

Age minimum: 14 ans

Lieu : réservoir de Châble-Croix Aigle

Date : du 25 au 26 juin 2005

Rendez-vous : ch. du cloître-de-là 23, Aigle à 18h le 25 juin 2005

Retour : au alentour de 12h00 au ch. du cloître-de-là 23 le 26 juin 2005

Matériel : un costume correspondant à votre personnage, des chaussures de marche, une arme en latex (si besoin est !), de quoi passé une nuit en forêt et un peu de nourriture (pas nécessaire d'en prendre des tonnes le repas du soir et le petit déjeuner sont compris dans l'inscription).

Frais d'inscription : 20.-

Nombre de participant max : env. 25 personnes.

Délais d'inscription : le 4 juin 2005 (bulletin de versement faisant foi)

Déroulement du jeu :

18h00 le 25 juin	Rendez-vous et mini briefing
18h30	Départ à pied sur les lieux
19h00	Préparation du Village
20h00	Briefing général et distribution du matériel de jeu
21h00	Début du jeu
09h00 le 26 juin	Fin du jeu
09h15	Débriefing et rangement
12h00	Retour

Un véhicule pourra amener le GROS matériel (tentes plus ou moins médiéval, objet encombrant, etc..) sur les lieux du GN.

ATTENTION : POUR LE BON DÉROULEMENT DU JEU IL EST IMPORTANT D'ÊTRE À L'HEURE ET PRÊT À MARCHER UN PEU!!!

Prologue

En l'an 957, dans le petit village perdu de Maleroche, au cœur d'une sombre forêt, vivait en presque totale autarcie une petite communauté jusque là sans histoire. Mais voilà, rien n'est sans histoire dans un village perdu comme celui-ci. Car terré dans l'ombre, le mal observe, rode, et apprend. Apprend comment les villageois pourrait lui être utile, apprend comment il pourrait les tuer, apprend comment, grâce à ces pauvres humains, le Mal pourrait réveiller un fléau bien pire que tout ceux connu jusqu'à présent. Et quel est pire fléau pour des hommes que de voir leurs morts se relever pour venir attaquer ceux qui était auparavant, leur frères, leur parents, leurs amis et voisins ? Qu'il y a-t-il de pire pour un humain que de se faire attaquer par le corps putréfié d'une de ces ex connaissances, le corps sans âmes mais animé par une lueur morbide dans les yeux ? qu'il y a-t-il de pire de devoir tuer une personne morte des heures, des jours, des mois ou des années auparavant.....

Situation : le village a envoyé un messager à la cité voisine de Riendenwald pour prévenir que sa sécurité est compromise, plusieurs chasseurs et villageois sont morts dans des circonstances plus qu'étrange. Les seules personnes qui sont arrivées à rallier le village sont la guilde des marchands

Le fonctionnement du jeu

Il est important de définir certain concept du jeu:

LE ROLE PLAY n'est pas seulement un mot engliche qui une fois traduit veut dire "jouer un rôle" c'est un peu plus que ça!!! C'est être un personnage imaginaire qui vivra un certain temps à travers vous. A vous de lui apporter une réalité avec vos connaissances et votre fantaisie. A vous de lui donner vie et une certaine crédibilité.

Pour cela il vous faut un déguisement correspondant. Pas besoin de faire une œuvre d'art mais il faut que l'on puisse faire la différence entre un barbare et un nain.

Comment savoir si vous n'êtes qu'un simple guerrier ou un grand seigneur ?

Simple, le seigneur aura une belle cape, des bijoux et parlera de façon distinguée.

A quoi reconnaît on un barbare?

A ses manières un peu rustres, à son langage simple et direct et à son apparence (Voir Conan le Barbare).

Plus votre déguisement sera réaliste plus il sera facile de joué votre rôle.

LE FAIRE-PLAY est un autre aspect d'un GN. C'est sur VOUS, JOUEURS, que repose la qualité du jeu et pour cela il faut bien savoir une chose.

CECI N'EST QU'UN JEU ET IL EST IMPORTANT DE S'Y AMUSER DONC RESTER FAIRE PLAY ET NE VOUS FACHEZ PAS SI VOTRE ADVERSAIRE CE TROMPE OU COMPTE MAL CES P.V. FAITE LUI UNE GENTILLE REMARQUE.

Règles générales :

- 1) Ne pas se mettre en danger ou mettre en danger un autre joueur. (Du respect quoi)
- 2) Pas de vole de biens personnels, seul les objets concernant le jeu le peuvent.
- 3) Ne pas se déplacer avec une torche, privilégier des lanternes fermées (Non électrique !).
- 4) Aucun anachronisme (montre, jeans, natel, baskets etc..) c'est une période médiéval.
- 5) Pas d'armes et armures autres que celle homologuées par le Staff (voire chapitre "arme" et "armure").
- 6) Ne pas faire de feu en dehors des zones prévues à cet effet.
- 7) Ne pas détériorer l'aire de jeu et ses alentours ou les biens d'autrui.
- 8) Rester faire play
- 9) Respecter Le role play (Base des jeux de rôle : action d'incarné le personnage)
- 10) Se faire plaisir.

Les règles de combat : (à lire et à connaître)

L'objectif du combat est de toucher son adversaire avec une arme (inoffensive) et non pas de frapper à bras raccourcis. La puissance n'engendre pas plus de dégât qu'une simple touche. Il est impossible de faire 10 moulinets par seconde avec une arme à deux mains sensée peser plusieurs dizaines de kilos ou d'infliger plusieurs coups en deux secondes (genre ; tac tac- t'es mort !!!)

Les coups au visage, partie génitale et aux seins (mais pas aux saints) sont strictement interdit et sans conséquence ne terme de jeu. Les coups d'estoc (piqué avec la pointe de l'arme) sont aussi prohibés pour des raisons de sécurité. Il est aussi interdit d'attaquer une personne portant une lanterne elle devra donc la déposer avant le combat. Les combats à mains nues sont défendus (c'est à dire avec de vrais coups).

Joué le role play!!!

Soyez faire-play c'est la règle d'or.

Il est important de comptabiliser scrupuleusement ses Points de Vie ou Points d'Armure (abrégié P.V. et P.A.), cela nous évitera de jouer à la police. Vous ne récupérerez ces points qu'an allant vous faire soigner ou en demandant à un forgeron de réparer votre armure.

Bien sur il est possible de faire des erreurs mais l'important et de rester cohérent (après avoir tué trois elfes noirs il est plus que probable que vous ne soyez plus au meilleur de votre forme).

Lors de combats, la diminution des points se faits de la manière suivante : Chaque coup porté sur une partie du corps ne possédant pas d'armure inflige 1 ou 2 dégâts au P.V. (suivant le type d'arme et les améliorations) et chaque coup porté sur n'importe quelle partie du corps protégée par une armure inflige 1 ou 2 dégâts au P.A. en moins (toujours suivant le type d'arme et les améliorations). !!!

Lorsque vos P.A. sont à 0 votre armure est détruite et ne vous offre plus de protection, donc tout les coups reçu sur l'armure diminuera les P.V.

Lorsque votre total de P.V. arrive à 1 vous êtes techniquement presque mort donc vous devez le montrer en boitant ou en gémissant. Vous ne pouvez pas vous sentir en pleine forme après avoir reçu 3 coups d'épée bâtarde tenu par un ork dans les cotes!!!

Arrivez à 0 P.V. vous êtes MORT. (Eh oui c'est comme ça!) Vous devez alors vous coucher à terre et attendre 5 minutes sur place sans faire le moindre geste ou bruit. Il ce peut que pendant ce laps de temps une âme charitable vous ressuscite ou au contraire ne se serve de vous pour servir ces sombres desseins. Et une fois ces 5 minutes passer vous devez mettre votre bandeau blanc et vous diriger dans le plus grand silence à la Mort qui décidera de votre sort.

Le max de dégât pouvant être provoqué par une arme est de 2 dégâts quelque soit les sorts ou améliorations que vous auriez apporter.

Tous manquements grave à ces règles entraîneront une pénalité et selon les cas à l'expulsion du GN

Les Personnages

Le Paysan (4 à 10 joueurs)

Simple villageois n'inspirant qu'à la tranquillité de vie par le labeur de son travail aux champs. Ce personnage peu instruit considérera toute chose étrangère comme mal venue. Mais malgré une peur de l'inconnu il défendra avec courage ses terres et ces croyances.

Arme : Outil de paysan
PV : 3 ou 4 (dépend de la constitution du joueur)
Capacité : Aucune
Malus : Pas d'armure ou d'arme de guerre

Le Forgeron (un seul joueur)

Un des piliers du village (et aussi de la taverne), le forgeron est un rude gaillards maniant le marteau comme personne. Réparant tout les outils il peu aussi reforge les armes et armure de guerrier.

Arme : Marteau ou épée
PV : 4
Capacité : Forge
Malus : Pas d'armure (sauf tablier en cuire dur)

Le Prêtre (un seul joueur)

Garant des dogmes de son clergé, il entretient la foi des villageois. Guérisseur et homme d'église instruit, il éclaire les "petites gens" sur les événement inhabituels.

Arme : Bâton et objet d'exorcisme
PV : 3
Capacité : Guérison, Exorcisme, Lecture
Malus : Pas d'armure ou d'arme de guerre

Les Hommes d'arme (5 joueurs)

Miliciens du noble local, il assure la sécurité du village. Recruté et entraîné par le noble il ne sont pas pour autant des soldats de métier.

Arme : Arme de guerre, bouclier (facultatif)
PV : 3 ou 4 (dépend de la constitution du joueur)
Capacité : Art du combat
Malus : Pas d'armure métallique

Le Noble (un seul joueur)

Chef et propriétaire de terres du village, il régent les affaires locales et fait appliquer les lois de son Seigneur et les dogmes de son église. Rompu à l'art du combat il à la charge de recruté une milice pour assuré la pérennité du village.

Arme : Arme de guerre, bouclier (facultatif)
PV : 4
Capacité : Art du combat, Lecture, Ordre, Courage
Malus : Aucun

Les Soldats (3 joueurs)

Hommes d'arme de métier ces personnages sont rompus à la guerre. Mis à la disposition de l'Inquisiteur ils sont chargés d'assurer sa sécurité au dépend de leur vie.

Arme : Arme de guerre, bouclier (facultatif)

PV : 4

Capacité : Art du combat, Courage

Malus : Aucun

Le Chevalier (un seul joueur)

Le combattant par excellence, il est le garde du corps et le bras armé de l'Inquisiteur. Ne souffrant d'aucune peur, sa foi en sa mission sacrée, n'a d'égale que son dévouement envers son dieu.

Arme : Arme de guerre, bouclier

PV : 5

Capacité : Art du combat, Courage, Lecture, Ordre

Malus : Doit porter une armure de plate et un bouclier

L'Inquisiteur (un seul joueur)

Représentant de la volonté de l'église, il chasse l'hérésie et les actes du malin à travers le royaume. Entouré de sa garde il fera appliquer les châtements du clergé sans distinction de classe.

Arme : Bâton de pouvoir, objet d'exorcisme et grimoire

PV : 4

Capacité : Courage, Lecture, Ordre automatique, Guérison, Exorcisme, Pouvoir d'inquisiteur

Malus : Pas d'armure ni d'arme de guerre

Les Capacités

A savoir au mieux

Guérison :
2 / heure

Soin magique qui redonne 2 P.V. Ne peut ce faire deux fois sur la même personne durant 10 minutes. Ne peut dépasser le nombre max. de P.V. Ne peut être appliqué à soi-même...

Ordre :
6 / heure

Capacité qui oblige un vassal du seigneur à obéir sur-le-champ. Pour ce faire le donneur d'ordre devra dire "Je t'ordonne sur-le-champ de ..." Une désobéissance signifiera l'emprisonnement.

Forge :

Capacité permettant de réparer les boucliers Brisés et les armures endommagées ou détruite et de vendre des armes (vous vendez la ficelle blanche). Le forgeron ne peut faire rien d'autre durant les 10 minutes (5 min. pour Maître de Rune) que prendra la réparation d'une armure, d'un bouclier.

Courage :

Capacité passive qui donne une insensibilité à peur.

Lecture :

Capacité passive qui permet de lire.

Exorcisme :

Capacité qui permet de renvoyer une goule dans l'au-delà en prononcent la phrase suivant "Que ces saintes paroles te renvoie dans l'inferral".
Portée 2 mètres

Art du combat :

Capacité permettant de porter un bouclier et donne à son porteur la capacité coups double.

Pouvoir d'Inquisiteur :

Aura de protection :
1 / heure

Aucune créature du mal ne peut approcher l'inquisiteur à moins d'un mètre.
Durée 5 minutes

Vadé rétro :
1 / heure

Fait fuir toute créatures du mal dans les ténèbres.

Bâton de Dieu :
1 / heure

Tue une créature du mal en un coup de bâton.

Les Armes

Les combats se font uniquement à l'aide d'arme en mousse, latex ou autre, toutes parfaitement inoffensives (le manche et la garde y compris). Toutes les armes devront être vérifiées par les Orgas lors du briefing de clan.

Bien sur un gros boudin gris plein de mousse ne pourra pas avoir le statut d'épée bâtarde. Il sera considéré plutôt comme un gourdin.

Les types d'armes

Outil de paysan

- Dague
- Poignard
- Faux
- Fourche
- Hache de bûcheron
- Bâton
- Arc

Les armes de guerre :

- Epée
- Hache de bataille
- Marteau
- Masse d'arme
- Morgenstern
- Vouge
- Hallebarde
- Lance

Objet d'exorcisme :

- Crucifix
- Eau Bénite
- Gousse d'Ail
- Pieu
- Chapelet
- Recueil de Prière
- Sainte Relique

Arcs

Ces armes peuvent lancer, avec précision, des projectiles (flèches ou carreaux), à longue distance. Tout ceci dépend bien sur de deux facteurs; le tireur et son arme.....

Les dommages dus aux flèches ou carreaux font 2 dégâts.

La tension max. de la corde est de 20 livres

Tout les flèches et carreaux doivent avoir une pointe de mousse de 5 cm de diamètre au minimum. Et la partie dure doit être solidaire de la mousse.

Les Armures

Protection offerte au joueur, l'armure est une partie importante du déguisement. La valeur sera déterminée par les Orgas durant le briefing de clan.

Type d'armure :

Armure de cuire

1 P.A.

C'est une armure simple et de mauvaise facture n'offrant que peu de protection mais qui est très légère et n'entrave pas les mouvements.

Armure de cuire clouté

2 P.A.

Un peu plus solide que l'armure de cuir elle offre une meilleure protection tout en gardant sa légèreté.

Armure d'écaille et de maille (Métallique)

3 P.A.

Ce sont des armures en fer plus ou moins lourde, elles offrent une bonne protection face aux coups et n'entrave pas trop les mouvements bien qu'elles soient plus encombrantes qu'une armure de cuire.

Armure de plate (Métallique)

4 P.A.

Armure faite de plaque métallique offrant la meilleure protection possible.

Attention on ne peut cumuler les armures

Les Lieux

La Mort

La mort est le lieux ou converge les âmes et autres esprits, mis a mort de façon naturelle... Et aussi, et plus souvent, de façon moins naturelle...

Elle se situe sur le temple (l'entrée du réservoir) et chaque joueur mort doit rester quelques minutes sur les lieux de son « décès » avant de s'y diriger et d'y rester 5 minutes. Il peut ensuite reprendre son rôle dans le jeu.

Le Village

Centre de l'activité régionale, il est depuis peu devenu difficile d'accès car de nombreuses créatures de l'ombre semblent se délecter de la Mort et la Peur qu'ils amènent dans cet endroit reculer.

Pour s'inscrire il suffit de renvoyer le bulletin d'inscription à l'adresse suivante :

**Boucard Cédric
Ch. du Cloître de la 23
1860 Aigle Suisse**

Et de s'acquitter de la finance d'inscription :

**Troll du caveau
CCP : 17-778493-2**

Et pour toutes informations supplémentaires : www.trollducaveau.ch

Ou
079/471.67.18 (Boucard Cédric) en dehors des heures de bureau

Bulletin d'inscription

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Localité : _____

Téléphone : _____ E-mail : _____

Age : _____

Votre personnage

Pseudonyme : _____

Personnage : _____

Combien de GN à votre actif ? _____

Historique : _____

Selon les besoins les inscriptions pourront être modifiées par l'organisation

Lieu & Date : _____

Signature *(Pour les mineurs signature d'un parent ou d'un représentant légal) :* _____

J'engage ma responsabilité à suivre les règlements et les instructions des organisateurs durant le GN "Errance" et dégage de toute responsabilité les organisateurs en cas de non-respect des consignes de sécurité !