

Croyance & Hérésie

Grandeur Nature
Médiéval
Fantastique

13-14 août 2005
Aigle



Organisé par
l'association

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 13 août au 14 août 2005

Rendez-vous : ch. du cloître-de-là 23, Aigle à 09h30 le 13 août 2005

Retour : au alentour de 15h00 au ch. du cloître-de-là 23 le 14 août 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 : 40.-

Nombre de participant max : 50 personnes.

Délais d'inscription : le 08 juillet 2005 (bulletin de versement faisant foi)

Déroulement du jeu :

09h30 le 13 août	Rendez-vous et mini briefing
10h00	Départ à pied sur les lieux
10h30	Préparation des différents campements
11h30	Briefing général et distribution du matériel de jeu
11h45	Briefing de groupe
12h00	Début du jeu
12h00 le 14 août	Fin du jeu
12h15	Débriefing et rangement
15h00	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

Il y a bien longtemps, sur les terres de Sina, une guerre de légende opposa l'alliance des peuples de la Lumière aux sombres hordes du Chaos, une guerre plus connue sous le nom de La guerre des 9 artefacts.

Après des années d'affrontements, les Haut Mages des forces de la Lumière réussirent à grande peine à révoquer le Démon Nazahel. Cette défaite mis fin a la guerre et les hordes se dispersèrent dans les confins des terres maudites. Au fil des siècles, les peuples oublièrent cette terrible guerre qui devient un conte, puis un mythe, pour finir par être oubliée des hommes...

Quand au Mal, il n'oublia jamais cet affront qui lui fut fait et mena campagne afin de réunir les neufs Artefacts que les Haut Mages avait disperser au quatre vent. Mais les dieux du Chaos firent une erreur, ils sous-estimèrent la force des peuplades à oublier leurs querelles quand un danger les menace et furent a nouveau balayer par l'alliance des hommes, des nains et des elfes. Cette nouvelle défaite fut une prise de conscience pour les forces obscure et plus jamais ils ne sous-estimeront les peuples de la Lumière...

Et a la mort du Grand Roi Nidmar qui dirigea l'Alliance, ce fut pour le Chaos l'occasion de frapper fort, et c'est alors que toutes les hordes sombres ce rassemblèrent pour écraser et humilier les forces de la Lumière et c'est ainsi qu'ils décidèrent d'attaquer la sépulture de celui qui les avait défait et par la même occasion de mettre fin à sa lignée. Et c'est sous un assaut aussi soudain que terrifiant que le jeune roi Diamur, fils de Nidmar, mourut lors de sont sacre, sur les lieux même ou sont père jadis, avait défait Nazahel...

Ravager par les Orcs et le Chaos, le royaume de Sina sombra dans les Ténèbres, seuls les fils impies, pervertit par la voix des morts, régnaient en maître sur les terres qui fut autrefois la gloire passée des hommes.

Or, aux frontières, rongés par les souvenirs, les derniers descendant des rois firent renaître leurs anciennes alliances pour récupérer ce qui leur avait été vole...

C'est aux abords du Sanctuaire noir que votre destin vous attend

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

Exemple :

Situation :

Un éclaireur (4 P.V. "humain" et 2 P.A. "armure de cuir durci ") se retrouve malencontreusement nez à nez avec un guerrier ork (7 P.V. "ork" et 1 P.A. "armure de cuire) qui faisait pipi près d'un arbre.

Action :

L'éclaireur n'ayant plus l'occasion de ce camoufler tire une flèche et touche l'ork qui était en train de ranger son outil tout en prenant sa masse à deux mains. L'ork perd 2 P.V. car l'éclaireur le touche à la cuisse.

L'ork se fâche et balance sa masse sur l'éclaireur qui esquive de justesse, mais un second coup le touche au coté et lui inflige 2 dégât au P.A. (protégé par l'armure mais détruite et arme à deux mains = 2 dégâts).

L'éclaireur décide alors de vendre chèrement sa peau et attaque l'ork à l'épée. Il le touche 1 fois au torse et 1 fois à la cuisse. Donc -1 P.A. (torse protégé par l'armure mais détruite) et - 1 P.V (la cuisse).

L'ork alors ce fout vraiment dans une colère monstre et attaque à nouveau, mais sans succès et il se fait retoucher au torse (- 1 P.V. car l'ork n'a plus d'armure).

Mais ce coup a mis l'éclaireur dans une position délicate et ce ramasse un coup d'assomme de l'ork. (Il se met donc à compter 10 secondes).

Un sourire malsain ce dessine sur le visage de l'ork qui se met à rire tout en frappant l'éclaireur 2 fois (- 4 P.V.).

L'éclaireur tombe à terre, mort, et l'ork le fouille en prenant son argent et ses armes (ficelles blanches).

Situation :

Toute en se relevant, l'ork (il ne lui reste que 4 P.V. ; 3 P.V. restant + 1 de régénération ork) se dit "Sé zom tou roz sé tro nul".

Puis un bruit attire son attention, il ce retourne et ce retrouve en face de 2 Paladins (4 P.V. "humain" et 5 P.A. "armure de plate complète, très réussi"). L'un est armé d'une épée bâtarde et d'un bouclier et l'autre d'un Morgenstern à deux mains.

Action :

Au fond d'une forêt on voit des oiseaux s'envolé effrayer par un cri de guerre.
"WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARG!!"

Les Allégeances :

Lumière (L):

Personnage représentant le Bien absolu, il ne peut voler les morts (Même le chaos), mentir, trahir, ou s'attaquer à des personnages d'allégeance L ou B. De plus il ne peut consciemment parler avec des personnages d'allégeance M ou C ou même supporté leur présence sans les attaquer. Par contre si durant sa vie ce personnage c'est montré dévoué à sa cause, les dieux le ressusciteront pour qu'il puisse poursuivre son combat (pouvoir d'orga).

Capacité automatique : Haine du Mal.

Bon (B):

Personnage se battant pour la cause de la lumière. Il ne peut commettre de mauvaises actions envers des personnages L ou B. (Vol, torture, combattre ces personnages, etc..). Contrairement au personnage L il peut sans problème se trouver à proximité du mal sans forcément l'assaillir.

Neutre (N):

Personnage dont l'allégeance varie (de B à M) selon la carrière et la situation.

Mauvais (M):

Personnage se battant pour le Chaos. Il ne peut commettre de bonne action ou d'acte désintéressé (soin, alliance, don etc..) envers des personnages d'allégeance L ou B sauf si cela sert une mauvaise cause.

Chaos (C):

Le mal absolu, la moindre parcelle de bonté l'incommode et la vue d'êtres de Lumière peut le mettre dans une rage noir. Il ne peut discuter avec des personnages L ou B car il les aura assailli avant!

Capacité automatique : Haine du Bien

Les Races :

Les Humains :

Les plus jeunes et les plus nombreux sur Sina, ils ont, depuis la fin de la Grande Guerre, proliféré et gagné en puissance devenant pour les autres races, un peuple à ne pas négliger et voire même une menace. L'être humain étant versatile, il peut tout aussi bien faire le mal que répandre la Divine Lumière.

Aux yeux des elfes, l'humain est avare et brutal. Pour les nains, l'humain n'est qu'un elfe aux oreilles arrondies et pour les orks ce n'est qu'un parasite.

Mais un jour un elfe de grande sagesse, reconnu de son peuple, déclara à propos de l'homme :

"son incroyable rapidité d'apprentissage, sans doute due à sa courte existence, en fait et en fera toujours le plus redoutable prédateur de notre monde!"

PV : 4

Capacité de race :

Apprentissage

Malus :

Aucun

Neutre :

Homme d'arme (N)

Soldat défendant la cause de son camp ou de sa bourse. A l'honneur plus ou moins acéré, il forme le gros de la troupe dans les batailles. Capable d'utiliser des armes de tire (arc et arbalète) comme des armes de corps à corps.

Capacité : Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme), Arme de tire

Malus : Aucun

Eclaireur (N)

Jamais au cœur de la bataille ce personnage s'infiltrer et repère l'ennemi en gardant ses distances. Capable de se cacher rapidement il passe inaperçu aux yeux de ceux qui le cherchent et si nécessaire il optera pour une retraite stratégique!

Capacité : Camouflage et Arme de tire

Malus : Ne peut porter d'armure lourde et d'armes à deux mains

Alchimiste (N)

Préférant la science (pas exacte du tout) à la magie, ces personnages sont passés maître dans les préparations de poisons et de filtres divers. Capables d'identifier n'importe quelle plante, ils sont devenus très appréciés des seigneurs.

Capacité : Guérison mineur, Préparation de filtres et Lecture

Malus : Ne porte aucune armure et d'arme (sauf dague ou épée courte)

Forgeron (N)

Artisan du fer, cet homme est capable de réparer armure et bouclier avec autant de facilité qu'un paladin tuant un Ork.

Capacité : Forge et Lecture

Malus : Ne porte aucune armure et d'arme à deux mains

Ménéstrel (N)

Musicien bon vivant il peut être parfois taquin mais garde toujours le sens de l'éthique. Sa musique envoûtante nous bercent pendant des heures et peut nous faire perdre le sens des réalités.

Capacité : Hypnotisme, Danse et Bravoure

Malus : Ni arme et armure et **Doit** avoir un instrument de musique (Tambourin + autre)

Assassin (N)

Rarement repérer avant leur méfait, les assassins opèrent par trahison et ne se dévoilent que devant leur victime.

Capacité : Meurtre, Arme de tir et Vol

Malus : Aucune armure n'a droit qu'à l'épée courte.

Humain du bien

Paladin (B)

Chevaliers au noble cœur défendant la veuve et l'orphelin. Efficaces et courageux, ils ne reculeront pas devant l'ennemi. Ils forment le noyau solide d'une armée.

Capacité : Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme), Courage, et Lecture

Malus : **Doit** porter une armure de plate.

Templier (L) Limiter à 3 joueurs

Dès leurs naissances ils ont appris à vaincre le mal sous toutes ses formes. Leur entraînement stricte et religieux a forgé en eux une lame plus dévastatrice que leur épée bénie. Ils sont le fer de lances de la très Haute Inquisition!

Doit Avoir :

- Epée Bâtarde Bénie (arme magique, 2 dégâts)
- Armure de plate complète) magique (Immunité magie niveaux 1) (le casque est facultatif)
- Bouclier Saint (anti-brise et Acide)

Ce personnage **ne peut recevoir aucune amélioration** de quelque nature. (Rune, étendard, potion, enchantement etc.....) mais peut être soigné.

Capacité : Courage, Lecture, Brise et Guérison Mineur

Moine inquisiteur (B)

Prêtre de l'ordre du Haut Clergé, chargé de combattre l'hérésie. Sa force; sa foi et son arme; la magie divine (Niveau 1).

Capacité : Guérison Mineur, Lecture et Magie Divine niveau 1

Malus : Ne porte aucune armure et d'arme à deux mains.

Haute inquisiteur (L) 1 seul joueur

Seigneur de l'ordre du Haut Clergé, il mène la croisade contre les forces du mal. Ce personnage incarne la volonté des hommes à répandre la lumière.

Capacité : Courage, Ordre, Charisme, Guérison Mineur, lecture et Magie Divine niveau 2

Malus : Ne porte aucune armure et arme et **doit** porter un bâton orné d'une croix!

Adorateur du Mal

Chevalier du Chaos (M)

Antithèse du Paladin, ce puissant guerrier ne jure que par la haine et la désolation.

Capacité : Rage, Brise ou Assomme (arme de masse obligatoire)

Malus : **Doit** porter une armure de plate

Démon (C) Limiter à 3 joueurs

Généré par les Dieux Mauvais ces créatures ne jurent que par le Chaos et la Mort. Possédant de pouvoir surhumain ils ne craignent que leur maître.

Doit Avoir : - Un déguisement de Démon (avec cornes) Immunité magie Niveau 1
- Deux épées Bâtardes Enflammées (Magique et coup double)

Ce personnage **ne peut recevoir aucune amélioration** de quelque nature. (Rune, étendard, potion, enchantement etc.....), ne peut recevoir de soin ou être ressuscité.

Capacité : Absorption D'âme, Brise, Peur et 10 PV

Prêtre noir (M)

Sorcier gardien des secrets des Arcanes Noires et serviteurs des Dieux Mauvais. Il protègent et archive le savoir noir.

Capacité : Guérison Mineur, Lecture et Magie Des Arcanes Noires niveau 1

Malus : Ne porte aucune armure et d'arme à deux mains.

Nécromancien (C) 1 seul joueur

Grand sorcier des morts. Personne ne sait si il n'est pas aussi pourri que les morts qu'il laisse derrière lui. Grand Maître de la Magie Des arcanes Noires d'ont il est imbibé jusqu'au plus profond de son ... mais il n'a pas d'âme?

Capacité : Ordre, Torture, Rage, Guérison Mineur, Lecture et Magie Des Arcanes Noires niveau 2

Malus : Ne porte aucune armure et arme et **Doit** porter un Bâton orné d'un signe chaotique.

Les Elfes Sylvain:

Les plus sages et les plus vieux sur Sina.

Autrefois à la tête du continent, ils préférèrent se retirer après la Grande Guerre pour faire place aux humains. N'aiment guère les étrangers, ils sont "quelque peu" égocentriques et perfectionnistes, leur longévité qui approche le millénaire en fait une race patiente et méticuleuse. Leur magie, extrêmement puissante, est leur principale force. Vivant en symbiose avec la forêt ces êtres ne sortent que rarement de leur bois.

PV : 3

Capacité de race : Camouflage et + 5 point de mana

Malus : Haine des Elfes Noirs, ne peut porter d'armure lourde et d'armes à deux mains

Ranger (B)

Les Yeux et les Oreilles (pointues) des Elfes, ces fiers archers sont les sentinelles de leurs forêts. Capable de tuer un ork en un coup grâce à leur flèche magique, ils peuvent arrêter un assaut sans même se servir d'une épée!

Capacité : Arme de tire, Lecture et Enchantement (Flèche)

Malus : **Doit** posséder un arc.

Gardien (L)

Fantassin Elfique, le gardien est le défenseur du Royaume Sylvain. Préférant une magie offensive à la force brute ces personnages feront plier leurs ennemis par leur seule volonté.

Capacité : Brise, Lecture, Magie Cristalline Niveau 1

Malus : Armée seulement d'une épée ou/et d'un bouclier ou d'une lance

Enchanteur (L)

Le pouvoir de la magie elfique coule dans leurs veines et ils défendent avec acharnement leur peuple et leurs terres sous un déluge de feu magique. Lieutenant de leur seigneur ils sont la force du Royaume Sylvain.

Capacité : Guérison mineur, Lecture, Magie Cristalline Niveau 2

Malus : Ni arme, ni armure sauf Bâton de pouvoir

Invocateur (L) 1 seul joueur

Maître de la magie, ce seigneur elfique n'a d'égale sur un champ de bataille que se haine qu'il porte à la perfidie et au Chaos. Craint par ces ennemis et respecté par ces alliés il incarne la sagesse millénaire des Elfes.

Capacité : Courage, Ordre, Charisme, Guérison mineur, lecture et Magie Cristalline Niveau 3

Malus : Ni arme, ni armure sauf Bâton de pouvoir

Les Elfes Noirs :

Cousin des elfes et arborant une peau foncée et une chevelure blanche ou grise, les elfes noirs sont abjects et mauvais. Se considérant comme supérieur ils ne tolèrent aucune autre race et encore moins leur cousin. Leur magie perfide et efficace peut répandre confusion et terreur chez n'importe quelles ennemis.

PV : 3

Capacité de race :

Rage et + 5 point de mana

Malus :

Haine des Elfes Sylvains, ne peut porter d'armure lourde et d'armes à deux mains.

Rôdeur noir (M)

Eclaireur et espion telles sont les rôles des rôdeurs noir. Capable de se déplacer dans l'ombre sans être aperçu. Ils sont les parfaits observateurs des Clans d'Elfes noirs.

Capacité : Enchantement, Camouflage, Fuite

Malus : Ne porte que une ou deux épée(s)

Scorpion (C)

Unités lourdes, les scorpions forme la base des armées d'elfes noirs et use et abuse de leur magie de perversion pour annihiler leurs proies.

Capacité : Magie Sombre Niveau 1, Peut porter armure d'écaille (seulement plastron)

Malus : Pas de bouclier

Sorcier (C)

Les Sorciers sont des êtres noirs sans compassions ni bontés. Se délectent de la douleur qu'ils infligent, ces créatures ténébreuses feraient passer le pire scélérat pour un enfant de cœur.

Capacité : Guérison Mineur, Lecture et Magie Sombre Niveau 2

Malus : Ni arme, ni armure sauf Bâton de pouvoir

Mage Sombre (C) 1 seul joueur

Seigneur des Elfes Noirs, le Mage Sombre n'a de compte à rendre qu'aux Dieux Mauvais qu'il sert fidèlement. D'une cruauté sans égale, il aime à voir la blancheur d'une âme devenir plus noir que l'ébène. Et dans son regard vide on ne peut voir que terreur et mort!

Capacité : Ordre, Torture, Peur, Guérison Mineur, lecture et Magie Sombre Niveau 3

Malus : Ni arme, ni armure sauf Bâton de pouvoir

Les Elfes Gris :

Entre Elfe Sylvain et Elfe Noir, Les Elfes Gris sont les plus rare de leur race. D'une allégeance neutre, les elfes gris peuvent autant être du côté de la lumière que celui du chaos. Leur cousins préférant garder leur distance temps leurs nature est étrange. De nature discrète se sont des être généralement solitaire qui n'aime pas prendre des bains de foule.

PV : 3

Capacité de race : + 5 P.M.

Malus : Pas d'armure lourde ni d'arme à deux mains, tare psychologique.

Errant Des Brumes (N)

Personnage craintif ne sortant que rarement de sa sombre forêt qu'il considère comme son refuge. Parfois archer il peut être engagé en temps qu'éclaireur ou voir même espion.

Capacité : Camouflage, arme tire et fuite

Malus : Tare psychologique (Peur traumatique)

Garde Gris (N)

Cherchant le répit dans les combats. Il ne défend aucune cause et tente de donner un sens à sa vie. Perpétuellement pris dans un dilemme de conscience il ne trouve sa place que le long du fil de son épée ou en compagnie d'elfe noir qu'il peut prendre pour des frères de race.

Capacité : Rage, Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme)

Malus : Tare psychologique (Schizophrénie apparente)

Usurpateur (N)

Elfe étrange à la psyché torturée, il manie la magie aussi bien que les drogues qu'il utilise pour apaiser ces pensées. Pour tous, ce personnage vit dans un monde appart que seul ces réactions violentes laissent transparaître.

Capacité : Magie Sombre ou Cristalline niveaux 1 (à Choix), Alchimie

Malus : Bâton uniquement, Tare psychologique (Syndrome de Gille-de-la-tourette)

Les Gobelins :

Plus petit qu'un ork moyen les gobelins se retrouvent souvent en première ligne! Exploités, tabassés, méprisés ou même bouffés (voir tout ceci en même temps), ils occupent le bas de l'échelle hiérarchique des peaux vertes. Ils ont pourtant une force, Le nombre!

Ce regroupant en clan, ils peuvent constituer, à eux seuls, une marée verte. Or ils restent malgré tout d'une couardise à toute épreuve.

PV : 4

Capacité de race :

Innombrable

Malus :

Ne peut porter d'armure et d'arme à deux mains.

Le Gob (M)

Seule, cette petite créature insignifiante ne ferait même pas peur à une jeune elfe virginale, mais en bande elles pourraient agacer des légions entières, et voir même, suivant la circonstance, excéder les plus imperturbables des sages.

Capacité : Arme de tire

Malus : Aucun

L'Troll (C) 1 seul joueur

Espèce d'ork un peu trop perversie par le pouvoir Chaotique. Le troll est stupide et n'obéit qu'à son estomac ou à celui qui le remplit.

Capacité : 15 PV, Assomme, Force, Régénération (2 P.V. / 5min)

Malus : Stupide, Mange Tout

L'Fouineur (M) 1 seul joueur

Agent "00Gob" ce goblin à pour particularité de savoir se confondre avec presque tout (surtout des trucs crasseux). Aussi incapable de se battre que de rapporter à son chef se qu'il aurait vu ou entendu, il est néanmoins la source d'information la plus fiable que les gobelins puissent avoir.

Capacité : Camouflage, Invisibilité

Malus : Pas d'arme ni d'armure (sauf dague)

Hé Patron (M) 1 seul joueur

Ce Gob, plus futé que les autres et surtout le plus braillard, doit son statut à sa capacité d'ingestion rapide de toute de nourriture, même les plus infâmes. Il est aussi celui à qui les Dieux Orks ont "soit disant" transmis la recette de la bière à base de ChampiGobs. Maîtrisant la fuite mieux qu'un nain maîtrisant sa hache, c'est ainsi qu'il surmonta les difficultés de sa courte vie.

Capacité : Fuite Générale, Ordre, Armure de cuir

Malus : Aucun

Les Orks :

Créatures énormes à la peau verte, ces êtres ruminent leur défaite depuis longtemps. Plus grand qu'un humain, ils considèrent que la loi du plus fort et toujours la meilleure. Leur intelligence étant plus que déplorable ils sont souvent sous la bannière d'un Ork plus puissant.

PV : 7

Capacité de race :

Régénération

Malus :

Ne peut porter d'armure lourde et tenir un discours cohérent

Ork (M)

Assoiffé de combat et de mauvaises bières, ces créatures répugnantes ne souhaitent que ce battre et ripailler sur les corps de leurs ennemis (Repas). Et malgré leur stupidité ils sont de redoutables adversaires, surtout si ils vous attaquent par derrière, par surprise, de nuit et qu'ils ont une très forte supériorité numérique et de préférence les quatre !

Capacité : Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme)

Malus : Aucun

ShamanOrk (M) 1 seul joueur

Plus craint par les autres orks que par ses ennemis il fait la régner la terreur dans ses rangs. Sa magie aussi sauvage qu'imprévisible peut malgré tout causer de sérieux dégâts.

Capacité : Magie du Sang niveau 1

Malus : Pas d'armure et doit avoir bâton

Boss (C) 1 seul joueur

Le plus gros, le plus vert, le plus fort, et le plus sale de tout les orks. Le Boss est capable de battre un troll au bras de fer, de manger plus qu'un Ogre et de shooter un goblin plus loin que quiconque. C'est aussi celui qui survécut à toutes les batailles car chez les peaux vertes on ne cesse de grandir et de développer sa force. Les orks ne meurent pas de cause naturelle, la seule cause étant une mort violente (Cé po ork détr krevé kan sa ségn po).

Capacité : + 2PV, Ordre, Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme), Force.

Malus : Aucun

Les Nains :

Retiré dans leurs forteresses souterraines, les nains sortent que rarement (enfin cela dépend de leur voisin). Sans aucun doute le peuples qui s'entent le mieux avec les humains.

Leur maîtrise de la forge et du brassage de la bière n'étant plus à prouver, ils ont passé des accords commerciaux avec les hommes.

En combat ces valeureux guerriers ne se laissent pas intimider et préféreront une bonne hache à n'importe quelles autres armes et surtout à de la magie d'elfe.

Les nains se divisent en deux castes : Les Nains et les Nains Noir. Ils ont presque tout en commun sauf leur allier et leur bières.

PV : 5

Capacité de race :

Ivresse régénérante:

Malus Nains :

Haine des Orks et des Nains Noirs, Ne peut courir sauf pour fuir

Malus Nains Noir :

Haine des Elfes et des Nains, Ne peut courir sauf pour fuir

Note : Tout nain doit mesurer moins 1m75 et avoir une barbe.

Maître d'arme (N)

Soldats des Nains, les maîtres d'armes peuvent s'avérer de belles machines de guerre si ils sont bien équipés! Ils sont aussi les champions de la descente de bières en fût!

Capacité : Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme)

Malus : Doit avoir une hache ou une masse!

Maître des runes (N) limiter à 1 joueurs

Les plus sages des Nains, ces personnages sont respectés par tous car leur savoir de la forge dépasse de loin la magie des Elfes dans ce domaine. Capables des créer des armes plus légères et plus puissantes, les Maîtres des runes peuvent par leurs compétences, influencer une bataille.

Capacité : Lecture, Rune, Brise, Forge et possède 10 P.M.

Malus : Pas d'armure ni d'arme à deux mains

Porteur du Grand Livre Des Rancunes (N) 1 seul joueur

Ouvrage sacré des nains, ce livre est la mémoire des offensés qui par delà le temps pourront laver leurs affronts dans le sang.

Capacité : Fuite, Assomme (avec le livre), Livre des Rancune

Malus : Doit porter une armure de cuir, pas d'arme

Maître de guerre (N) 1 seul joueur

Le chef des nains doit avoir trois qualités :

- 1) il doit tenir la bière mieux que quiconque,
- 2) Il doit se battre mieux que quiconque et
- 3) il doit être le plus riches.

Et une fois ces conditions requises, il peut alors prétendre au statut de seigneur. La, le conseil des anciens doit approuver sa candidature et déterminer s'il est suffisamment digne de recevoir ce titre de noblesse!

Capacité : Courage, Ordre, Lecture, + 1PV, Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme)

Malus : Doit porter une armure de plate et une hache ou une masse!

Les Barbares :

Considéré par les humains comme peu ou pas évolué, les barbares sont régis sous la loi du clan. Proche de la nature, ils considèrent leurs terres avec beaucoup de respect car elle leur apportent tout ce qu'ils ont besoin. Certains Clans ont été bannis pour avoir un peu trop pratiqué le "sport" des raids sur des villages voisins. Mais tous restent méfiant vis-à-vis des "Autres Hommes". Entre eux ils sont comme de frères (même si c'est déjà le cas) et resteront solidaire quoi qu'il arrive!

PV : 5

Capacité de race :

Loi du clan, Guérison des plantes

Malus :

Ne peut porter armure lourde

Chasseur (N)

Excellent pisteur les chasseurs barbares égalent presque les Ranger Elfe pour ce camoufler et disparaître aux yeux de leurs proies. Ils sont aussi bons archers et c'est à eux d'assurer une partie de l'approvisionnement en viande! Ou de surveiller leur frontière!

Capacité : Camouflage, Fuite, Arme de tir

Malus : Aucun

Guerrier (N)

Combattants aguerris, Les guerriers sont des adversaires plus que redoutable. Plus fort u'un homme, ils sont capables de porter deux armes à deux mains. Leurs rôles dans le clan sont de le protéger et d'assurer les frontières de leur territoire.

Capacité : Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme), Force

Malus : Aucun

Shaman (N) 1 seul joueur

Le personnage le plus étrange du clan. C'est le sage de sa tribu et aussi le plus barjot (surtout au yeux des jeunes). Parlant par énigme il connaît tout de la nature et des saisons. Il est le lien avec les esprits sacrés qui lui donne ces pouvoirs!C'est aussi le seul à savoir lire!

Capacité : Magie Sauvage niveau 1 et Lecture

Malus : Pas d'arme, pas d'armure qu'un bâton

Chef (N) 1 seul joueur

Le chef des barbares est le plus expérimenté de tous, et c'est à lui qu'incombe le devoir de guider le clan. Il est aussi le responsable de la bonne marche des chasses et c'est aussi lui qui doit trancher en cas de conflit. Epauler par le shaman il mène sa tribu selon la loi du clan!

Capacité : Brise ou Assomme (Dépendant de l'arme), Courage, Force, + 1PV

Malus : Aucun

Le Bestiaire

Loup-garou (25 PV)

Créature mi-Homme mi-Loups, elle vit la nuit et s'attaque à tout ce qu'elle peut trouver. Insensible aux armes non magiques, elle est extrêmement belliqueuse.

Spectre (Immortelle)

Âme Déchue de puissant magicien le spectre agit sans but réel. Capable de pétrifier une âme en la regardant pour le plaisir. Il se désintéresse des vivants.

Vampire (15 PV)

Créature nocturne elle suce le sang de ses victimes (si elle vous mord vous devenez un mort – vivant) et disparaît sans difficulté dans les ténèbres. Gare à votre cou !

Ogre (15 PV)

A mi chemin entre le Troll et l'ork, l'ogre ne sert que son estomac et celui qui le nourrit. Gare à votre repas si un ogre passe par là !

Fée (5 PV)

Créatures magiques aux multiples pouvoirs, ces êtres répandent le bien. De nature craintive elles disparaissent en un clin d'œil.

Petite Créature (?? PV)

Petites bestioles plutôt drôles, ces créatures sont aussi vieilles que la forêt qui les habite. Malicieuses et souvent espiègles, elles ne se laisseront jamais de se divertir au frais "des grands sur deux pieds".

Héro (?? PV)

Personnages de légendes les héros sont là lorsque le devoir les appelle. Bon ou mauvais ils sont de redoutables guerriers qui connaissent ni la peur ni la pitié envers leurs ennemis.

ORGA (Immortelle)

Personnages mi-homme mi-dieu ils veillent au bon déroulement du jeu sans en interférer directement (arbitre, conseil et bourreau !!!). Très susceptible ils peuvent faire sombrer dans un sommeil profond toute personne qui leur serait désagréable (Sort dodo). Reconnaisable à leur tunique, ils déambulent à travers l'aire de jeu.

McStout (75 PV)

Guerrier en kilt, cet aventurier haut en couleur aime la bière. Charge tout ce qui bouge quand il a bien bu. Ce personnage facétieux préfère montrer son cul (sort de terreur) ce qui fait fuir tout le monde (Pas d'immunité) plutôt que de combattre en vrai guerrier. Planquer vos femmes et votre hydromel lorsque vous en croiserez un. Le McStout se régénère de 5 PV en buvant de la bière et possède une brise bouclier et une arme.

PNJ (?? PV)

Personnages Non Joueurs. Ces personnage évolueront toute au long du GN afin d'apporter à tort ou à raison des éléments au jeu.

Mort-vivant (20 PV)

Personnage déjà mort au service d'un Nécromancien (**Bandeau Vert**). Il peut se relever 3 X avec 5 P.V. (4 X 5 = 20 PV au total)

Il doit faire des mouvements lents et saccadés. Après 15 minutes ou à sa mort définitive le mort-vivant doit se rendre à la Mort.

Golem (25PV)

Créature lente, Son arme sont ces mains (2 PV / touche et magique) et il est immunisé à toute magie. Le golem ne disparaît que lorsqu'il meurt ou que le lanceur l'aille décider. Si l'invocateur meurt, le Golem deviendra fou de rage et s'attaquera à tout personnage s'approchant de la dépouille de son maître. Le golem ne peut quitter la place de son camp. Durée 30 minutes.

Possédé (10 PV)

Le possédé est un joueur qui aura été habité par un esprit malin (**Bandeau noir**). Il ne pourra pas rejoindre son campement et devra aïrer sur l'aire de jeu. Sa seule vocation; tué. Il ne possède qu'une arme à une main (magique) mais est immunisé à toute magie. Durée 30 minutes.

Et encore bien d'autre créature étrange.....

Les Capacités

Il est nécessaire de connaître vos propres capacités et de savoir celle qui pourrait vous affecter (peur, enchantement, Brise Assomme etc.....) celle-ci sont écrite en **gras**. Mais lisez les au moins une fois.

Capacité de race

Apprentissage :

Permet d'apprendre d'autre capacité (signalé par un "*"). Vous devez vous tenir à côté du possesseur de la compétence désirée pendant 30 minutes et ne rien faire d'autre sauf parler. (Ce n'est pas de la science infuse). Et vous devez attendre deux heures minimum avant de pouvoir réapprendre autre chose. (il faut aussi que ça rende dans la caboche de certain).

Tare Psychologie :

Les Elfes gris sont tous atteint de troubles psychologiques dû à la nature de leur conception.

Peur traumatique :

C'est une peur découlant d'un traumatisme important survenu durant la vie de l'elfe qui engendre une peur totale de quelque chose. (Au joueur de trouver)

Schizophrénie apparente :

Consiste en une sorte de dédoublement ou de troubles aigus de la personnalité.

(Golum).

Le personnage devra donc être en dialogue permanent avec lui-même

Syndrome de Gille-de-la-tourette :

Ce syndrome se manifeste à tout moment par des tics importants qui consistent

en des convulsions, des cris et autres cabrioles dont sera constamment pris le joueur. (Surtout en situation de stress ou de combats).

Innombrable :

Capacité qui permet aux gobelins de se rendre à leur campement après être resté 5 minutes à terre au lieu d'aller à la Mort (Il sont si insignifiant que même la Mort n'en veut pas mais ils doivent quand même mettre leur bandeau blanc). Et une fois à leur camp ils peuvent revenir en jeu.

Régénération :

Les orks récupère 1 P.V. toutes les 5 minutes. Ne peut dépasser les P.V. Max

Loi du clan :

- 1) Le Chef tu écouteras (Ordre automatique).
- 2) Tes frères tu respecteras (Ni vol, arnaque ou trahison).
- 3) Face à tes ennemi tu ne fuira pas (si les barbares sont **tous** présent ils sont immuniser à Terreur, pas à Peur).
- 4) Défier le chef tu pourra (Si lors d'un duel à mort le chef est vaincu, le vainqueur deviendra le nouveau chef).
- 5) La volonté de Krom tu respecteras.

Guérison des plantes * :

Semblable à Guérison mineure mais avec des plantes (tant que ce n'est pas des orties et que c'est vert), soigne de 2 P.V. Ne peut ce faire deux fois sur la même personne durant 30 minutes. Ne peut dépasser le nombre max. de P.V. Ne peut être appliqué à soi-même...

Ivresse régénérante :

Les Nains récupèrent 2 P.V. en buvant une bière (Il n'est pas nécessaire de boire de la bière mais ça doit y ressembler. Ex: Bière sans alcool, jus de pomme). Doit attendre 30 minutes avant de pouvoir en boire une autre. Ne peut pas dépasser les P.V. max.

Capacité limitée

La capacité est récupérée après une **HEURE**

Guérison mineure * : 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...
2 X

Enchantement : Capacité permettant d'enchanter une arme ou une flèche (ça dépend de la race mais ça marche pareil). **Cet enchantement ne fonctionne qu'une fois et doit bien être visibles sur l'arme ou la flèche.** Il peut être cumulé.

Arme / Flèche perforante **Ignore arme, armure et bouclier cause directement les dégât au P.V.**
Ruban Rose
Coût : 2 P.M.

Arme / Flèche tueuse **Tue en 1 Coups si touche partie du corps non protégé par une armure**
Ruban Noir
Coût : 4 P.M.

Important la cible doit savoir qu'elle a été touchée par une arme ou une flèche enchantée

Camouflage : **En formant, avec ses mains, un triangle au dessus de votre tête** cette capacité vous **fait disparaître aux yeux des autres.** N'efficace que si vous n'êtes pas en vue. En cas de réussite **les autres joueurs doivent faire comme si vous n'existiez pas.**
De plus aucun mouvement n'est permis avec cette capacité.
2 X

Fuite * : Pour activer cette capacité il suffit de **courir jusqu'à son camp en criant "Fuite" et personne n'aura le droit suivre ce fuyard !**
2 X

Peur : Certain serviteur du Chaos inspirent la peur même à leurs plus fidèles serviteurs.
Cela veut dire que lorsqu'un **Serviteur du Chaos** tend la main vers quelqu'un et qu'il **hurle "PEUR"** la victime doit **fuir sur 50 mètres minimums** en courant dans le **sens opposé au Serviteur.**
2 X

Brise : Lors d'un combat cette capacité permettant de **briser les boucliers adverses avec une EPEE OU UNE HACHE tenue à deux mains.** Pour cela, avant de frapper le bouclier ennemi il faut **crier "Brise"** et s'il est touché, le bouclier sera considéré comme détruit. **Un bouclier détruit est inutilisable jusqu'à qu'il soit réparé.**
2 X

Assomme : Lors d'un combat cette capacité permettant **d'assommer un adversaire avec une MASSE D'ARME, UN MARTEAU DE GUERRE OU UN MORGENSTERN tenue à deux mains.** Pour cela, avant de frapper l'adversaire il faut **crier "Assomme"** et s'il est **touché**, (les bouclier protègent de l'assomme) **il devra ce mettre à terre et compter à haute voix 5 secondes. Ce coup ne génère pas de dégât.**
2 X

Important : Il n'est pas possible d'utilisé Brise et Assomme avec la même arme!

Ordre : Capacité **qui oblige** un des vassaux du seigneur **à obéir sur-le-champ.** Pour ce faire le seigneur devra dire **"Je t'ordonne sur-le-champ de ..."** Une désobéissance signifiera l'emprisonnement (Lumière) ou la mort (Chaos).
6 X

Torture : Permet à un Seigneur du Chaos de **questionner un prisonnier sans que celui-ci ne lui mente.**
3 X

Capacités Illimitées (éventuellement soumis une durée)

Haine : Cette capacité vous oblige à haïr (seulement en terme de jeux) La race qui est cité. En d'autre terme vous ne supportez même la vue de votre ennemi et vous partirez ou attaquerez (Elfe ou Ork telle est la différence) mais en aucun cas une quelconque alliance ou paix avec cette ennemi naturel.

Arme tire * : Permet d'utiliser une arme de tire.

Rage : Lorsque le personnage ne possède plus qu'un PV et qu'il est sur le point de mourir, cette capacité redonne 4 PV mais une rage s'empare de son corps et attaque tout ce qui bouge ami comme ennemi jusqu'à la mort.

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 et à terreur.

Lecture * : Capacité passive qui permet de lire les parchemins (non magique).

Charisme : Toute personne ayant juré allégeance au possesseur de cette capacité et se trouvant à 3 mètres obtient la capacité courage.

Force : Permet de porter dans chacune de ces mains une arme à deux mains. Ces armes conservent toutes leurs caractéristiques (double dégât et arme lentes).

Capacité spéciale

Préparation filtre : Capacité permettant à l'alchimiste de faire des potions et des poisons. Il suffit d'apporter les ingrédients au camp des orgas (pas de bandeau blanc) et la potion te sera donnée

Bravoure : Pour motiver les troupes au combat rien de tel que des rythmes puissants !
Si un ménestrel joue pendant une bataille il permet à tout son clan de faire coups double durant les 10 minutes premières minutes de la bataille.

Absorbions d'âme : A chaque victime le Démon gagne 2 P.V. peut dépasser le max des P.V. (maximum : 15 P.V.)

Meurtre : Principale capacité des assassins, elle permet de **tuer un personnage en un coup** (même un ork). Pour cela l'assassin devra s'approcher de sa victime sans se faire remarquer, la toucher avec une dague et lui dire : **"Je viens de te tué"! La victime devra alors s'écrouler après 10 secondes. Il n'est pas possible d'utiliser cette capacité durant un combat la victime est déjà trop alerte.**

Vol * : L'assassin est le seul personnage à pouvoir voler les vivants avec plus de facilité. Pour ce faire il doit se mettre à côté de sa victime et lui dire **"Donne moi ta bourse elle est à moi"** et **le malheureux s'exécute, et lui donne tout son argent qu'il a sur lui. Il ne se rendra compte de ce méfait que lorsqu'il aura besoin de sa bourse.**

Invisibilité : L'Fouineur doit mettre ses bras sur son torse et devient invisible (mais pas inodore et insonore). Durée max. 10 minutes.

Stupide : Un troll ne peut prendre aucune initiative et doit pour presque toute ce action recevoir un ordre. De plus cet ordre doit être très simple.

Mange tout : Dès qu'un troll tue il doit se mettre à l'écart et manger sa proie. Et si il est dérangé par un intrus il l'attaquera (sauf son maître).

Rancune : Le livre des Rancune permet aux nains de déclencher une rage pour tous les membres vivants de son clan. Une seule utilisation en 6 heures

La magie

La magie est une arme toute aussi efficace qu'une épée ou qu'une hache (quoique en disent les nains) voir plus dévastatrice si elle est correctement utilisée!

Il est recommandé au magicien de tout niveaux de connaître par cœur leurs sorts (il ce peut que vous deviez expliquer votre sort) et de savoir ce que votre ennemi peux faire contre vous (ça sert). Pour les joueurs il est nécessaire de savoir les effets de sorts de combats qui vous affecteront! (Noter en gras)

Quelque règle pour la magie :

- Pour qu'un sort soit actif, il faut :
 - 1) déclamer son incantation (à apprendre pas cœur ou à lire).
 - 2) désigner sa ou ses victimes.
- Chaque sort coûte un certain nombre de point de magie (P.M.) qui réduit le mana du magicien une fois qu'il est lancé.
- Chaque point de mana perdu est récupéré après une heure.
- On ne peut pas cumuler les sorts sur la même personne ni même lancer le même sort deux fois suite temps que ces effets ne sont pas terminés.
- Un magicien à 1 PV ne peut lancer de sort.
- Chaque niveau de magie donne 10 point de mana.
- Les améliorations d'armes ou d'armure et certains sorts ne sont réserver qu'à la race qui les possède (et oui les mages sont très très protectionniste et avar de leur pouvoir!!). Ces sorts sont précisés par un (Seulement ...)
- Les sorts ont la portée de la voix ou de la force du lanceur.

Les types de sort :

- | | |
|------------------------|---|
| - Contact | Doit toucher (avec la main ou l'arme) la cible. |
| - Psychologique | Sort de masse ou personnel. (Le crier Très fort) |
| - Lancer | Le sort est matérialisé par une balle qui doit toucher sa cible. |
| - Enchantement | Pouvoir indirect sur des objets ou personnages. |
| - Invocation | Invoque une créature ou un esprit. |
| - Soin | Guérison Total ou Partiel |

Note : Les sort qui affecte d'autre personne que son propre clan son noter en **Gras**

Magie Humaine

Magie Divine

<u>Sort</u>	<u>Niv.</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Lumière Enchantement	1	"Que la lumière soit !»	Un cône de lumière jailli de la main du magicien (lampe torche électrique), celui-ci ne peut faire aucune autre action de jeu mis à part se déplacer !	1 / 5 min.
Main de feu Contact	1	"Que ton armure te brûle !"	La cible doit retirer son armure dans les 30 secondes ou se faire brûler vif.	3
Boule de feu Lancer	2	"A moi le Feu Divin, purifie l'âme de mes ennemis"	Le lanceur peut lancer une ou plusieurs balles qui infligeront 3 dégâts/touche. Balle Rouge	4 / Balle
Question Psychologique	2	"Répond sans faillir !"	La cible doit répondre à 2 questions sans mentir.	3
Vadé rétro Psychologique	2	"Retourne à la mort et retrouve le repos éternel !"	Revoie à la mort un mort-vivant.	3

Magie Des Arcane Noir

<u>Sort</u>	<u>Niv.</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Imitation Morbide Enchantement	1	"Dans un silence de mort je me retire des vivants"	Le magicien feint la mort, Il s'allonge au sol et met son bandeau blanc (ne peut être blessé) mais peut se relever à tout moment (Max 5 minutes)	1 / min.
Vampirisme Contact	1	"Transferum Vitae"	Le magicien aspire 2 P.V. en touchant sa victime avec la main alors qu'elle perd 2 P.V.	3
Peur Psychologique	2	"Peur!"	La victime doit fuir en hurlant sur 50 mètres.	4
Toucher mortel Contact	2	"Requiem"	Tue la cible ! en le touchant de sa main	6
Mort Vivant Invocation	2	"Ame impie lève toi et va combattre mes ennemis !"	Invoke un mort vivant (Personnage déjà mort.) à qui l'on donne un bandeau vert.	3

Magie Des Elfes (Noirs)

Magie Cristalline

<u>Sort</u>	<u>Niv.</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Forge Magique Enchantement	1	"Que les mailles se resserrent, le fer se ressoude et le cuir cicatrise"	Restore les P.A. d'une armure où répare un bouclier. Durée d'incantation : 5 minutes (seulement Elfe)	2
Arme Perforante Contact	1	"Perfore"	Inflige directement 1 dégât au P.V. et ignore les armures, armes et boucliers	3 / Assaut
Boule de Givre Lancer	2	"Que les glaces éternelles deviennent ma force"	Fige pendant 10 secondes (que la cible comptera à voix haute) durant ce temps il pourra être blessé. Ignore armures, armes et bouclier. Balle Bleu	4 / Balle
Ebène Enchantement	2	"Que ta peau devienne armure et dur comme de la pierre"	Ajoute 3 PV au bénéficiaire (Lanceur y compris) Peut dépasser le total de PV. (seulement Elfe)	5
Choc Tellurique Psychologique	3	"Séisme"	L'enchanteur doit frapper le sol avec son bâton. Toute personne doit tomber dans un cône de 10 mètres.	6
Golem Invocation	3	"Créature de la Terre, du Feu, de l'Aire et de l'Eau, abat ta fureur rédemptrice et garde-nous des démons vengeurs !"	Invoke le Golem (incarné par un PNJ)	15
Divination Enchantement	3	"Ho Divine Orga, permet nous d'entrevoir à travers les voiles du destin"	Obtient par les voix hertzienne une information capitale	10

Magie Sombre

<u>Sort</u>	<u>Niv.</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Forge Magique Enchantement	1	"Que les mailles se resserrent, le fer se ressoude et le cuir cicatrise"	Restaure les PA d'une armure où répare un bouclier. Durée d'incantation : 5 minutes (seulement Elfe Noir)	2
Arme d'Acide Contact	1	"Acide"	Inflige directement 2 dégât au P.A. et Brise les boucliers. (Ne blesse pas les P.V.)	3 / touche
Boule d'Acide Lancer	2	" Ronge la volonté de fer de mes ennemis "	Détruit toute armures, armes ou bouclier. Balle Verte	4 / Balle
Peur Psychologique	2	"Peur!"	La victime doit fuir en hurlant sur 50 mètres.	4
Terreur Psychologique	3	"Terreur!"	Toutes personnes Ennemies et entendent cette incantation doivent fuir en hurlant sur 50 mètres !	6
Possession Invocation	3	" Créateur des enfers prend le corps de tes serviteurs et rends les immortelles aux coups de nos ennemis, ces infidèles !"	Invoke 1 à 3 possédés (incarné par des joueurs alliés portant un bandeau noir)	5 / Possédé
Nuée d'Ortie Psychologique	3	"Plantes infester le corps des traîtres jusqu'à ce leur peu leur brûle !"	Toute personne ennemie entendant ce sort doivent se gratter pendant 5 secondes. Les victimes doivent compter 5 secondes à voix haute	10

Magie des Shamans

Magie Sauvage

Sort	Niv.	Incantation	Description	P.M.
Berzek Enchantement	1	"Par Ton Dieu Krom que ta rage grandisse, et qu'elle se déchaîne !»	La victime gagne + 8 PV (peut dépasser le max. des PV) et attaque tout ce qui se trouve à sa portée jusqu'à la mort!! (Seulement Barbare)	4
Courage de Groupe Psychologique	1	"Pour l'honneur de nos ancêtres Soyons Braves Mes frères"	Tout le Clan gagne courage pendant 5 minutes. (Seulement Barbare)	4
Appelle Des Esprits Invocation	1	"Que les esprits de la foret me protègent"	Le Shaman transforme tout son mana en P.V. Durée 30 minutes.	3
Animorphisme Enchantement	1	"Sous l'apparence d'un cerf, Kaéna te rendra"	Le Shaman transforme un joueur en cerf en le frappant avec son bâton ce dernier devra mettre ces mains sur la tête en forme de bois et brûler. Durée 1 minute	3

Magie du Sang

Sort	Niv.	Incantation	Description	P.M.
"O Déga" Psychologique	1	"Ton arm é tout pouri el fé plu mal !"	Un ennemi ne peut plus faire de dégât pendant 5 minutes Et à chaque coup qu'il porte doit dire "O Déga"	3
"Mém Pa Mal" Enchantement	1	"Toi tu ségn po"	L'ork ignore les dégâts d'arme non magique durant 60 secondes et chaque fois qu'il est touché il crie "Mém Pa Mal" (Seulement Ork)	4
"Gork É Mork" Invocation	1	"Ramèn toi Gork é Mork! E fou la paté o pa ork"	Le ShamanOrk devient invulnérable (Si si il l'est) mais ne peut que bousculer ou gêner les autre joueur. Durée 5 minutes	3
Waaaaaarg Psychologique	1	"Waaaaaaaaaaaaaaaaaarg!!"	Tout le clan Orks doit crier Waaaaaarg et charger. Ils gagneront 2 PV	7

Magie Commune

La magie commune vaut pour toute les races (sauf les nains qu n'aime pas la magie comme les autres la pratique). Elle s'ajoute à la liste du magicien.

<u>Sort</u>	<u>Niv.</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Arme Magique Contact	1	"Lame à l'éclat d'argent, que le pouvoir de la lune t'habite un instant"	Rend une arme magique (Seulement propre à la race)	3
Soin Majeur Soin	2	"Que tes plaies se referment, que tes os se ressoudent !»	Le bénéficiaire retrouve tout ces P.V. (Seulement propre à la race) ne peut être appliquer à soi-même...	3
Dissipation Enchantement	2	"Dissipation"	Annule les sorts lancés à condition d'avoir un niveau supérieur au sort à dissiper et d'avoir prononcé "Dissipation" durant l'incantation. Les P.M. pour le sort qui a été annulé sont dépensés.	5
Résurrection Soin	3	"Ame retrouve ton corps, ton temps n'est pas encore venu et reprend ta place chez les vivants"	Le bénéficiaire revient à la vie avec 2 PV	7

Les Runes

Les nains quant à eux ont développé au cours des ages une magie qui leur est propre. Elle n'affecte que les armes ou armures qu'ils ont forgé et ne peut être utilisé que par les nains.

La Rune (ruban) doit être bien visible sur l'arme en ne peut être volée.

On ne peut cumuler les effets d'une rune ou en mettre plusieurs sur la même arme ou armures

Une rune dure 10 minutes

<u>Runes</u>	<u>Description</u>	<u>Couleur</u>	<u>P.M.</u>
Rune de force	Double dégâts + Arme Magique	Ruban Violet	3
Rune d'endurance	+ 4 PA (s'additionne à l'armure)	Ruban Bleu	3
Rune Anti-Magie	Immunité magie niveau 1	Ruban Jaune	3
Rune de Tonnerre	Arme Magique + si un nain frappe le sol avec son arme et cri "Tonnerre" son adversaire doit tomber au sol (2x par rune)	Ruban Brun	3

L'alchimie :

Les alchimistes sont rares mais leurs compétences elles sont bien connues. Il est donc possible de trouver des lieux ou se procurer les divers ingrédients pour les potions. Ces personnages recevront un livret de potions qui leur décrira les éléments à utiliser et ou les obtenir.

Les poisons et les filtres peuvent être versés (toute la fiole) dans les boissons ou sur des aliments mais il est important pour le jeu que la victime joue l'empoisonnement même si c'est la mort!!!

Liste des potions, filtre et poison et leur effet :

Guérison légère : + 2 PV sans dépasser le total de PV.

Guérison majeure : + 4 PV sans dépasser le total de PV.

Berzerk : La victime gagne + 8 PV (peut dépasser le max. des PV) et attaque tout ce qui se trouve à sa portée jusqu'à la mort !

Filtre d'amours : La victime est charmée par le lanceur et le vénère pendant 10 minutes. Aucune mauvaise action à l'encontre du lanceur. (Goût de fraise)

Potion d'ébène : + 3 PV Peut dépasser le total de PV.

Résurrection : Le bénéficiaire revient à la vie avec 2 PV

Poison lent : enlève 1 PV toutes les 10 minutes et la victime perd 1 PV dès qu'elle ingère le poison. (Goût de vanille)

Poison rapide : mort immédiate. (Goût amande amère)

Contre poison : annule l'effet du poison lent

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.

Seul les armes munies d'un fil blanc existent en terme de jeu, ainsi lorsque votre arme est détruite ou volée c'est ce fil qui disparaît et pas votre (chère et tendre) arme. Le seul moyen de reprendre un fil et de retrouver votre voleur ou d'aller chez le 1^{er} forgeron du coin pour en acheter un autre.

Les types d'armes

Les armes courtes (45 cm) :

- Dague
- Poignard

Tout le monde peut posséder une dague ou poignard et pour ces armes il n'est pas nécessaire de leur mettre un fil blanc.

Les armes à une main (100 cm) :

- Epée
- Hache
- Marteau
- Masse d'arme
- Morgenstern

Les armes les plus répandues elles ne font qu'un seul dégât (ce n'est pas en la tenant à 2 mains qu'elle fera plus de dégâts) mais peuvent être améliorées au gré du jeu.

Les armes à 2 mains (140 cm) :

- Epée
- Hache
- Marteau
- Masse d'arme
- Morgenstern

Ces armes sont **plus dévastatrices mais sont plus lentes** (Bien sur, elles sont deux fois plus lourdes).

En terme de jeu **elles font 2 dégâts / touche à condition que le joueur aille dit "double" lors de la frappe.**

Les armes longues (180 cm env.) :

- Vouge
- Hallebarde
- Lance

Ces armes doivent être tenu à deux mains mais possède la rapidité d'une arme à une main. En terme de jeu **elles ne font que 1 dégât.**

Les Bâtardes (130 cm)

Les bâtardes sont des épées mixtes qui peuvent être utilisées soit à une main (simple dégât) soit à deux mains (2 dégâts)

Les Bâtons (180 cm)

Les Bâtons sont des armes légères tenus à deux mains. Inoffensives face aux armures d'écaille ou de plates.

Les Armes de Jets

- Couteau de lancer
- Hache de lancer
- Etoile ninja
- Etc.....

Toutes ces armes ne font qu'un point de dégât mais sont inoffensive contre les armures de plate et d'écaille. Elles doivent posséder une ficelle

Toutes armes peuvent devenir magique. Elles ne font pas plus de dégât mais peuvent s'avérer utile contre certaine créature uniquement sensible à ce type d'arme.

Arcs et Arbalètes

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 mais les armures de plate et d'écaille ignorent les flèches tout comme les boucliers.

Attention si une flèche vous touche à la jambe alors que vous portez un plastron de plate vous prenez les deux dégâts quand même.

Certaines flèches ont des pouvoirs magiques qui perforent les armures et boucliers et d'autre qui tue en un coup.

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 (Légère) 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 durci (Légère) 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 (Lourde) 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 (Lourde) 4 P.A.

"V'la une boit de conserv" dirait un ork. Ce type d'armure offre la meilleur protection face au coups mais gêne passablement les mouvements. Ces armures ont des plaques de fer, souvent un plastron.

Les Belles armures + 1 P.A.

Les belles armures sont des armures particulièrement réussies et qui fait ressortir l'aspect protecteur. Il est donc normal qu'elle rapporte plus.

Les Loupées 1 P.A.

Ces sont de truc plus que des armures. Pour l'effort elles ont 1 P.A.

Attention on ne peut cumuler les armures

Les Lieux

Le Sanctuaire Noir :

Seul lieu de l'aire de jeu à être hors combat, ce sanctuaire cache le Chaudron de sang qui corrompt tout individu en serviteur du chaos (leur allégeance change et devient M) et seul les personnages d'allégeances C et M n'en sont pas affecter.

Lorsque un personnage à l'allégeance corrompue meurt il retrouve son allégeance d'origine.

Pas plus 3 personnes ne peuvent y rester en même temps.

Les Echoppes :

Lieu où l'on trouvera toute sorte d'échoppe (taverne, forge, herboristerie, etc..). Gérer par les PNJ.

La Mort :

Ce lieu hors du temps est gardé par la Mort elle-même. Et chaque individu passant de vie à trépas (et même en cas d'un suicide involontaire) devra se présenter devant le maître des limbes afin d'y décrire sa mort. Le retour à la vie dans son précédant rôle récompensera les plus méritant tandis que de basse besogne viendront alourdir la tache de ceux trop indigne de leur décès.

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 : _____

Race : _____ Personnage : _____

Clan : _____

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 "Croyance & Hérésie" et dégage de toute responsabilité les organisateurs en cas de non-respect des consignes de sécurité !