

Grandeur Nature : Médiéval Fantastique



19-20 août 2006 à Aigle

Organisation : Troll du Caveau



Dans ce livret, vous trouverez tous les détails et indications afin de profiter au mieux de cette aventure hors du temps, telles 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 réponse dans ce somptueux livret, un contact...

Age minimum: 16 ans

Lieu : réservoir de Châble-Croix Aigle

Date : du 19 août au 20 août 2006

Rendez-vous : ch. du cloître-de-là 23, Aigle à 09h30 le 19 août 2006

Retour : aux alentours de 15h00 au ch. du cloître-de-là 23 le 20 août 2006

Matériel : un costume correspondant à votre personnage, des chaussures de marche, une arme en latex (si besoin est !), de quoi passer 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 : 50.- CHF

Nombre de participants max : 50 personnes

Délai d'inscription : le 24 juillet 2006 (bulletin de versement faisant foi)

Déroulement du jeu :

09h30 le 19 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 20 août	Fin du jeu
12h15	Débriefing et rangement
15h00	Retour

Un véhicule pourra amener le GROS matériel (tentes plus ou moins médiévales, objets encombrants, 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!!!

LES DONNS DU CHAOS

Description

Dalkiorsh, Cité du Puit des Ames, "l'hôtel" des Dieux; c'est en ces murs que tous les 671 ans d'étranges rituels sont accomplis afin d'y faire apparaître les Incarnations Chaotiques, les Avatars.

C'est en ces murs que coexiste les quatre grandes Voix du Chaos :

Tchar et ses obscurs adeptes du pouvoir.

Shornaal et ses controversés disciples du plaisir.

Arkhar et ses violents adorateurs du sang.

Onogal et ses immondes serviteurs de la dégénérescence.

Durant ces brefs instants au regard de l'éternité, chaque culte pourra assouvir ses besoins de pouvoir sous quelques formes qu'ils soient et tenter de reprendre le contrôle de la cité.

Or les Grands Maîtres, puissants Seigneurs du Chaos Universel, seront les garants de cette paix masquée qu'est la Trêve. Car il est dit que nul ne tuera en dehors du Cercle de Sang ou il serait alors détruit à son tour.

Ainsi est la loi unique imposée par les Grands Maîtres. Ainsi en est le pouvoir des Trois.

Or la cité est bien sombre et nul n'est le Grand Œil Qui Voit Tout, il est donc facile d'évincer un rival ou de faire taire ces ennemis.

Bienvenue à Dalkiorsh et prenez garde, même les dieux ne savent pas ce qu'ils font.



Création et niveaux d'un personnage

Pour créer votre personnage, il suffit d'en choisir un selon vos préférences, vos envies, le choix de l'élu(e) de votre cœur, des besoins stratégiques de votre groupe ou je ne sais quoi d'autre.

Mais le plus important c'est que vous ayez un personnage qui vous corresponde et que vous ayez le costume et les attributs qui vont avec.

Ensuite, vous choisissez un culte (pas obligé) car ce sera votre clan, vous pourrez donc avoir un groupe avec différentes races! Mais attention à ne pas créer de perso trop inutilisable car nous réaliseront vos souhaits. !!!

Exemple

Un sorcier elfe noir adorateur de Arkhar qui ne pourra pas utiliser d'armure ou d'arme et qui sera privé de toute sa magie et sachant qu'il n'aura qu'1 PV. (Une cible vivante quoi)

Il est important que sur une partie de votre costume figure la marque ou la couleur de votre Culte. Il n'est pas nécessaire de se transformer en créature toute violette pour faire partie de Shornaal mais à quelque part on doit pouvoir voir quelle voix du Chaos vous avez dédié votre existence.

Sachez qu'aucun de ces cultes n'a peur de montrer ce qu'il est.

Les Niveaux

Chaque personnage commence le jeu au niveau 1 (le truc de base quoi!) sauf ceux qui possèdent la compétence "un gain de niveau" qui débutent au niveau 2. Mais attention, cela n'est valable qu'au début car s'il meurt il retombe à 1.

Pour gagner un niveau il faut avoir suivi les préceptes de son culte et que votre Avatar en soit satisfait. En règle générale, on ne les voit que lorsque l'on est mort ou par une cérémonie ou une Transe !

On ne peut pas gagner de niveau si on ne fait partie d'aucun culte à moins que les Grands Maîtres ne vous récompensent pour quelque obscure raison.

Chaque fois que vous gagnez un niveau vous recevez :

- ❖ Une pierre d'âme qui symbolise votre place dans la hiérarchie du culte.
- ❖ Un point de vie supplémentaire
- ❖ Un Don du Chaos (une compétence en plus)

Le niveau max est de 3 et cela signifie que vous êtes le champion de votre culte et si un second champion du même culte venait à apparaître il vous faudra le combattre à mort.

Les Cultes Du Chaos :

Tchar :



Le culte de l'altération et de la science du changement. C'est par le contrôle des énergies chaotiques que leurs adeptes font régner ce pouvoir intangible sur tout autre. Ils se délectent de maîtriser toute forme de savoir et de conscience, manipulant tout destin croisant leur chemin. Pour eux leur dieu leur apporte la prescience et le pouvoir qui en découle.

Avatar : *Le Duc du Changement*

Attitude : *Mégafomanie*

Couleur : *Bleu*

Bonus : *plus 5 points de Mana, et sorts de Tchar*

Malus : *Interdiction de porter des armes à deux mains ou à une main ½*

Shornaal :



Le culte de l'excès et de la luxure. Chaque disciple aspire au plaisir intense d'une extase éternelle et la recherche d'expériences nouvelles. Par définition, ils cultivent l'idolâtrie de leur propre personne mais à chaque battement de leur sang ils poursuivent frénétiquement la perfection ultime que leur inspire la sensation fascinante et enivrante de leur dieu.

Avatar : *Le Prince de la Perversion*

Attitude : *Narcissisme*

Couleur : *Violet*

Bonus : *Charme*

Malus : *Pas d'armure en métal*

Arkhar :



"Du Sang pour le Dieu du Sang! Des Crânes pour le Seigneur des Crânes!" Telle est la devise des adorateurs du dieu de la guerre qui n'ont pour lieu de culte que les champs de bataille. Seule la bestialité est la force véritable selon eux et ils répugnent à toute magie et autres formes de velléités.

Avatar : *Le Seigneur des Crânes et du Sang*

Attitude : *Haine Insatiable*

Couleur : *Rouge*

Bonus : *Soif de sang*

Malus : *Ne peut posséder aucun point de mana*

Onogal :



Purulence, décrépitude, puanteur et contagion, sont l'essence de ce fléau qu'est le culte de l'Immonde. Délaissant leur corps ravagé pour protéger leur esprit de la douleur. Ces serviteurs infectent le monde afin de pouvoir s'en libérer.

Avatar : *La Peste du Chaos*

Attitude : *Décadence*

Couleur : *Vert*

Bonus : *Armure incarnée*

Malus : *Ne peut pas prendre de soin de quelque nature que ce soit*

Les Races :

Les Humains

Contrairement à ce que l'on peut penser, il existe une bonne majorité d'êtres humains dans les terres chaotiques; non seulement des guerriers ignobles et sanguinaires mais aussi des esclaves, des marchands et des artisans.

PV:

2 PV

Compétence:

Aucun

Malus:

Aucun

Homme d'armes :

Le guerrier, le mercenaire, le troufion de base quoi. Mais qu'il est bon d'être soldat car en ces terres, point de réflexion, le mot d'ordre étant la baston dans toutes ses nuances.

Compétence:

Compétence martiale ou compétence de tir

Rôdeur :

Les Rôdeurs sont aux yeux des guerriers des lâches de la pire espèce et ces derniers considèrent qu'abattre son adversaire sans risquer de se prendre un coup de lame est beaucoup plus efficace que le combat rapproché. Les avis sont partagés mais il est vrai que les rôdeurs font d'excellents éclaireurs.

Compétence:

Compétence de tir
Camouflage

Chevalier Noir :

Ce puissant guerrier en armure est entièrement voué à son culte et ne recule devant aucun sacrifice pour satisfaire la volonté du Dieu qu'il vénère. Il n'est pas rare de croiser un de ces sombres chevaliers à la tête d'une garde ou encore d'un culte local. Leur dévotion est gage de massacre aux yeux de leurs maîtres.

Compétences:

Compétence martiale
Immunité Psycho
Un gain de 1 niveau

Malus:

Doit posséder une armure de métal

Mage :

Les mages humains sont en règle générale assez solitaires (et fous aussi) mais il se peut que leurs compétences soient suffisantes pour intéresser un Seigneur ou un maître dans sa quête de pouvoir. Les mages maîtrisent bien des chemins pour exercer leurs talents, mais cela peut s'avérer efficace ou complètement ridicule.

Compétence:

Magie Humaine

Malus:

Seulement le bâton et pas d'armure

Voleur :

Expert en menu larcin, ces personnages sont devenus les terreurs des poches et des magistrats qui ne peuvent les attraper.

Compétence:

Fuite
Vol

Morts vivants

Les Non Morts errent hors de la cité mais il arrive que parfois ils y rentrent afin de se repaître de cadavres ou de futur cadavres.

PV:

2 PV

Compétence :

Immunité Psycho

Malus :

Seulement des mouvements lents et saccadés

Liche :

Grand mage de la Nécromancie, cet être s'est modifié au fil du temps pour devenir un cadavre crépitant de magie chaotique. Peu rapide, il est pourtant un adversaire des plus coriace car vous n'êtes jamais sûr de l'avoir vraiment tué.

Compétence :

1 Gain de Niveau

Magie Nécromancienne

Malus :

Pas d'armure

Goule :

Ni mortes, ni vivantes, ces bêtes se meuvent avec lenteur mais ne semblent jamais mourir. On raconte que lorsqu'une goule rentre dans une taverne et commande une pinte, c'est qu'elle aurait mangé un cadavre mort depuis trop longtemps. (Ne jamais dire qu'une goule n'a pas de goût).

Compétence :

Dure à cuire

Mange Mort

Elfe noir

Les elfes noirs sont craints car obscurs et sectaires. Obnubilés par leur plaisir et leurs pouvoirs, ils sont les esclavagistes de ce monde. Réduisant des peuplades entières pour assouvir leur obsession de sang et de meurtre ou d'autres plaisirs malsains, ce sont les plus perfides d'entre eux qui gouvernent mais tous convoitent ce qu'ils possèdent.

PV :

1 PV

Compétence :

Rage

Malus :

Pas d'arme à deux mains

Sorcier :

Les Sorciers sont en général les Seigneurs des elfes noirs et n'ont aucune difficulté à se montrer cruels envers leurs serviteurs. Ils se délectent de l'infâmie qu'ils répandent tout en recherchant à tout pris le pouvoir absolu, perdant du même coup la réalité de ce monde.

Compétence :

Immunité Psycho

Magie Elfe Noire

Un gain de 1 niveau

Malus :

Seulement le bâton et pas d'armure

Lame Noire :

Unités d'infanterie, les lames noires forment le gros des troupes des elfes noirs. Utilisant des techniques de combats basées sur la vitesse et la maîtrise des lames. Ils sont réputés pour leur incroyable capacité à découper leur adversaire avant que celui-ci n'ait pu riposter.

Compétence :

Compétence martiale

Célérité

Assassin :

Les assassins elfes noirs font partie des êtres les plus déloyaux de leur race car il arrive fréquemment que ces êtres se fassent engager par leurs futures victimes et profitent de la zizanie qu'ils ont semée.

Compétence :

Camouflage

Assassinat

Skaven

Vivant dans les bas-fonds de la cité ces lascars d'hommes rats cherchent par tous les moyens de s'enrichir et d'accroître leur puissance, mais leur faible taille (enfin généralement) les empêche d'être de redoutables adversaires lors de duels, c'est pourquoi ils ne sont jamais seul.

PV:

1 PV

Compétence:

Regroupement

Malus:

Pas d'arme à deux mains

Skav:

Les guerriers de base skaven ne sont pas très impressionnants mais leur aptitude à se multiplier sur un champ de bataille démontre que le nombre peut faire la force et que même les petites créatures peuvent être mortelles.

Compétence:

Compétence martiale ou compétence de tir

Alchimiste:

Vivant dans les lieux les plus immondes, ces skavens ont su tirer parti de leur environnement putride pour tenter d'apprivoiser les éléments et leur donner corps dans des potions ou autres filtres. Il n'est pas rare que d'autres races se fournissent chez eux.

Compétence:

Alchimie

Chapardeur:

Chez les skavens, chaparder est un art comme les autres mais c'est aussi un crime lorsque l'on est pris la main dans le sac.

Compétence:

Vol
Camouflage
Fuite

Peau verte

Force brutale et sauvage, les orks forment la majeure partie des troupes du chaos. Ne respectant (et ça c'est beaucoup dire) que la loi du plus fort, ils ne connaissent ni la peur ni la pitié. Une chance pour le reste du monde qu'ils ne soient pas très malins.

PV:

Compétence :

Malus :

Voir profil
Régénération
Pas d'armure métal

Ork :

*Le guerrier ork est moche, cogneur, puant, vert, sale, mauvais perdant, difficile à crever, jamais seul, vert, vraiment très sale, et
C'est un ork quoi!*

Compétence :

PV:

Compétence martiale
3 PV

Shaman :

Appelé par les autres peaux vertes Le Cinglé, le shaman est le roi de la transe (comprendront ceux qui voudront). Dansant et baragouinant des incantations spasmodiques, il est capable d'apercevoir les dieux et de leur parler... Mais les comprend-il vraiment?

Compétence :

PV:

Magie de Shamanique
2 PV

Gobelin :

Comment décrire ces petites créatures chétives et criardes et qui ne fond partie des peaux vertes que parce qu'ils en ont une couleur qui s'en rapproche (vert pâle)? Comment illustrer ces bestioles qui sont le premier maillon de la chaîne alimentaire et qui se font tabasser, frapper, jeter contre les murs tout au long de la journée sans pouvoir se venger (enfin ça ce n'est pas sûr).

Compétence :

PV:

Vol
Compétence de tir
1 PV

O'gr :

O'gr en ancien goblonoïde veut dire Grosse Massue, et l'O'gr est un peu comme ça, stupide comme une grosse massue mais ça fait mal quand ça tape.

Compétence :

Malus :

PV:

Compétence martiale
Force
Mouvement lent
5 PV

Les Capacités

Armure incarnée :

Les points d'armure compte comme des PV ils peuvent être régénéré avec les PV de base. Et si le personnage ne possède pas d'armure il gagne 1 PV.

Assassinat :

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, lui mettre une dague sous le coup et lui dire : "Je viens de te tuer"! La victime devra alors s'écrouler après 30 secondes. Il n'est pas possible d'utiliser cette capacité durant un combat la victime étant déjà trop alerte. (2 x par heure)

Camouflage :

En croisant les bras, le joueur se confond avec son environnement et vous fait disparaître aux yeux des autres (pas inodore et insonore). N'est 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.

Célérité :

Permet d'utiliser une arme à une main comme si elle ne pesait presque rien.

Charme :

Permet de séduire et ensuite de contrôler un autre joueur pendant 15 minutes. Pour ce faire il faut balancer un pendentif devant le visage de la victime et réciter 5 fois cette incantation : "Sous mon charme tu es et corps et âme tu m'appartiens".

Durant l'incantation la victime ne peut rien faire mais d'autres personnes peuvent intervenir. (2 x par heure)

Compétence de tir :

Compétence qui permet d'utiliser une arme de tir.

Compétence martiale :

Capacité qui permet de porter ou une arme d'hast, une arme à deux mains ou un bouclier et de porter une armure en métal.

Dure à cuire :

Permet de se relever 2 fois lorsque les PV sont à 0 avec le total de ses points de vie. Attention, les armures ne se régénèrent pas.

Force :

Considère les armes à deux mains comme étant à une main.

Fuite :

Pour activer cette compétence il suffit de courir et de hurler "Fuite" et personne n'aura le droit suivre le fuyard!

(2 x par heure)

Immunité Psycho :

*Le personnage est complètement immunisé à tous les sorts de type Psychologique.
(Exp: Charme)*

Mange Mort :

Similaire à achèvement sauf que le joueur mange le mort et regagne 1 PV.

Rage :

Arrivé à 0 PV le personnage gagne 2 PV mais entre dans un état de fureur l'obligeant à se battre contre tout ce qui se trouve autour jusqu'à sa mort. Le personnage ne gagne qu'une fois les 2 PV.

Régénération :

10 minutes après les combats, le personnage regagne tout ses PV, mais pas ses points d'armure.

Regroupement :

Si le groupe duquel fait partie le personnage compte 5 membres ou plus il devient insensible à tout sort psychologique et gagne 1 PV.

Soif de Sang :

Gagne un PV à chaque victime tuée (ne dépasse pas le max de PV)

Vol :

Le voleur doit glisser un billet (donné lors du briefing) dans la poche/besace de sa victime puis avertir un orga qui demandera à la victime de bien vouloir lui montrer ses poches. Si le billet est découvert par le volé, celui-ci doit, de lui-même, aller avertir un orga qu'il a été victime d'un larcin. Certains voleurs sont plus doués que d'autres et le butin sera pris par l'organisateur, directement sur la victime et remis de façon discrète au voleur afin que celui-ci ne soit pas découvert... (2 x par heure)



La Magie

La magie est partout dans ce monde mais elle requiert une certaine maîtrise pour pouvoir être utilisée. (Pour plus de détails voir le livret de magie)

Chaque joueur possède un niveau de magie égal au niveau de son personnage.

Chaque niveau donne 5 points de mana.

Chaque point de mana dépensé est récupéré après une heure.

On ne peut pas lancer plus de 3 sorts à la suite il faut donc attendre 5 minutes avant de pouvoir le faire.

Type

Magie Humaine

Niv. 1 :	Lumière	Distance
	Main brûlante	Physique
Niv. 2 :	Boule de feu	Distance
	Polymorphisme	Physique
Niv. 3 :	Invisibilité	Psycho

Magie de Nécromancie

Niv. 1 :	Drain de vie	Physique
	Relever un mort	Physique
Niv. 2 :	Faire parler les morts	Physique
	Goulé	Physique
Niv. 3 :	Armée des morts	Psycho

Magie des Elfes Noirs

Niv. 1 :	Douleur	Psycho
	Silence	Distance
Niv. 2 :	Peur	Psycho
	Main de mort	Physique
Niv. 3 :	Terreur	Psycho

Magie Shamanik

Niv. 1 :	Brise	Physique
	Assomme	Physique
Niv. 2 :	Trans	Planaire
	Bête	Physique
Niv. 3 :	Voyage inter planaire	Planaire

Magie de Tchar

Niv. 2 :	Immunité	Psycho
Niv. 3 :	Annulation	Psycho

Description des sorts dans le Livret de magie

Alchimie

Les alchimistes sont rares mais leurs compétences elles, sont bien connues. Il est donc possible de trouver des lieux où se procurer les divers ingrédients pour les potions. Ces personnages recevront un livret de potions qui leur décrira les éléments à utiliser et où 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!!! Attention on ne peut cumuler les effets de plusieurs potions.

Liste des potions, filtre et poison et leur effet :

<u>Guérison Majeure :</u>	<i>Regagne tout les PV.</i>
<u>Berzerk :</u>	<i>La victime gagne + 4 PV (peut dépasser le max. des PV) et attaque tout ce qui se trouve à sa portée (y compris les alliés) jusqu'à la mort !</i>
<u>Filtre d'Amour :</u>	<i>La victime est charmée par le lanceur et le vénère pendant 10 minutes. Aucune mauvaise action à l'encontre du lanceur. (Goût de fraise)</i>
<u>Potion d'Ebène :</u>	<i>+ 2 PV. Peut dépasser le total de PV. Ces PV sont temporaires et disparaissent une fois que les PV décomptés.</i>
<u>Potion de Folie :</u>	<i>La victime doit adopter un comportement de fou pendant 10 minutes et sera complètement insensible à toute magie psychologique et à tout soin. (Goût sucrée)</i>
<u>Potion de Vérité :</u>	<i>La victime doit absolument dire la vérité durant les 10 prochaines minutes qui suivent.</i>
<u>Potion de Transfuge :</u>	<i>Permet de passer dans l'Autre Plan (bandeau blanc) et de pouvoir se promener comme si vous étiez une âme errante. Mais attention vous devenez vulnérable aux Démons.</i>
<u>Poison Lent :</u>	<i>Enlève 1 PV toutes les 5 minutes. (Goût de vanille)</i>
<u>Poison Rapide :</u>	<i>Mort immédiate. (Goût amande amère)</i>
<u>Contre Poison :</u>	<i>Annule l'effet du poison lent.</i>

La Mort d'un personnage

Phase 1 : De la vie à la Mort

Dans ce monde il y a une multitude de possibilités de mourir et à vrai dire, elles sont innombrables mais on peut les classer en deux familles.

1) La mort directe qui est principalement causée par des poisons, de la magie, un assassin ou simplement un Grand Maître à qui votre tête ne revenait pas. Dans ce cas vous vous dirigez directement à l'Antre du Passeur et point final.

2) La mort au combat qui est la manière la plus courante d'en finir avec la vie d'un adversaire.

Lors de combats, la diminution des points de vie et d'armure se fait de la manière suivante :

Chaque coup porté sur une partie du corps inflige 1 dégât à l'armure (même si la touche est à la cheville et que c'est la seule partie du corps qui n'est pas protégée).

Puis quand votre armure arrive à 0 elle est détruite il faut donc décompter les PVs. (Et si vous êtes encore en vie après le combat vous allez faire réparer votre armure)

Arrivé à 0 PV vous êtes inconscient et devez vous coucher au sol. (Et oui c'est comme ça, même si c'est plein de boue toute sale).

Vous devez alors attendre **5 minutes** sur place sans faire le moindre geste ou bruit.

Il se peut que pendant ce laps de temps une âme charitable vous soigne (mais cela m'étonnerait, rappelez-vous où vous êtes), ou au contraire ne vous achève, vous vole ou encore bien pire.

Pour achever c'est simple! Penchez-vous sur le corps inerte de votre victime et faites une sortie verbale signifiant qu'elle est morte (exemple : "Salut à toi, je viens t'aider à crever) tout en exécutent le geste salutaire.

Une fois achevé ou après les **5 minutes** d'inconscience vous est **MORT** et devez donc mettre votre bandeau blanc et vous diriger dans le plus grand silence à l'Antre du Passeur où vous connaîtrez votre sort.

Attention

Durant ce trajet vous n'êtes qu'un esprit errant incapable de communiquer avec les vivants (les joueurs pas morts). Et votre seul et unique but est d'aller voir le Passeur.

Phase 2 : De la Mort à la Vie

Pour entrer dans l'Antre du Passeur, l'âme errante ("vous" une fois mort) devra déposer ses Pierres de Vie et ses Dons à l'entrée, puis expliquer au Passeur comment elle a trépassé.

Si votre mort est banale et insipide vous risquez de n'intéresser personne. Le Passeur décidera alors de vous faire réintégrer le monde des vivants dans votre ancien rôle.

Si cette mort a un tant soi peu d'intérêt, le Passeur vous fera entrer dans le Concile des Avatars. Ces derniers décideront alors du châtement ou de la récompense que vous allez recevoir. Mais faites attention à ne vous adresser qu'au Démon Majeur de votre culte car les autres vous feraient vivre mille tortures.

Si au contraire votre mort est ridicule, risible ou tout simplement stupide. Le Passeur décidera alors d'un gage à effectuer afin de retrouver votre précédent rôle.

Et dans les cas désespérés, il se peut que vous ayez à errer dans l'Autre Plan où vous serez à la merci des Démons qui s'approprieront votre corps pour assouvir leurs propres desseins.

Important

1) Les Démons ne peuvent pas prendre votre âme quand vous vous rendez à l'Antre, mais une fois passée l'Arche, vous êtes à leur merci.

2) Lorsque le Passeur n'est pas là (bin lui aussi est syndiqué, il a droit à sa pause), vous vous dirigez directement dans l'Autre Plan.

Armurerie

Les Armes :

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

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

Seules les armes munies d'un fil blanc existent en termes 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 est de retrouver votre voleur ou d'aller chez le 1^{er} forgeron du coin pour en acheter un autre.

Toutes les armes ne font qu'un seul et unique dégât quelle que soit sa taille sa couleur ou son porteur.

Les types d'armes :

Les armes courtes (45 cm) :

- Dague
- Poignard

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

Les armes à une main (100 cm) :

- Épée
- Hache
- Marteau
- Masse d'arme
- Morgenstern
- Poêle à frire
- Rouleau à pâte
- Etc....

Ce sont les armes les plus répandues. Bien sûr, des variantes peuvent exister mais elles n'ont rien de spécial si ce n'est qu'elles peuvent blesser un adversaire.

Les armes à 2 mains (140 cm) :

- Épée (Brise)
- Hache (Brise)
- Marteau (Assomme)
- Masse d'arme (Assomme)
- Morgenstern (Assomme)
- Etc.... (selon Orga)

Ces armes sont plus dévastatrices mais sont plus lentes (Bien sûr, elles sont deux fois plus lourdes). De plus elles sont associées à une capacité spéciale (2 x par heure) de l'arme; Brise ou Assomme. Il est nécessaire de posséder la compétence martiale pour s'en servir.

Brise : *Lors d'un combat cette capacité permettant de briser les boucliers adverses. 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.*

Assomme : *Lors d'un combat, cette capacité permet d'assommer un adversaire. Pour cela, avant de frapper l'adversaire il faut crier "Assomme" et s'il est touché, (les boucliers et les casques protègent de l'assomme) il devra se mettre à terre et compter à haute voix 5 secondes. Ce coup ne génère pas de dégât.*

Que le coup touche ou pas il est considéré comme utilisé!!!

Les armes d'hast (180 cm env.) :

- *Vouge*
- *Hallebarde*
- *Lance*

Ces armes doivent être tenues à deux mains mais possèdent la rapidité d'une arme à une main.

Il est nécessaire de posséder la compétence martiale pour s'en servir.

Les bâtons (180 cm)

Les Bâtons sont des armes légères tenues à deux mains. Inoffensives face aux armures de métal.

Les armes de jet

- *Couteau de lancer*
- *Hache de lancer*
- *Étoile ninja*
- *Etc.....*

Toutes ces armes doivent se lancer à la main (Pas besoin de les faire passer le mur du son) elles ne font qu'un point de dégât mais sont inoffensives contre les armures de métal.

Elles doivent posséder une ficelle.

Il est nécessaire de posséder la compétence tir pour s'en servir.

Arcs et arbalètes

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

Les dommages dus aux flèches ou carreaux font 1 dégât mais les armures en métal ignorent les flèches tout comme les boucliers.

La tension max. de la corde est de 20 livres

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

Il est nécessaire de posséder la compétence tire pour s'en servir.

Les Armures :

Armure de cuir

1 P.A.

Armure de cuir, de cuir clouté, de cuir S&M ou toute autre type de cuire, offrant une protection limitée tout en garantissant la mobilité du combattant.

Armure de métal

2 P.A.

Cotte de maille, armure d'écaillés ou de plate, ces armures protègent leurs porteurs des coups mortels, donnant ainsi une plus grande espérance de vie sur un champ de bataille.

Les Belles armures

+ 1 à 2 P.A.

Les belles armures sont des armures particulièrement réussies et qui font ressortir l'aspect protecteur. Il est donc normal qu'elles rapportent plus.

Les Loupées

- 1 P.A.

Ce sont des trucs plus que des armures.

Attention on ne peut cumuler les armures



Le Bestiaire

Les Grands Maîtres :

*Les Grands Maîtres sont au nombre de trois et ce sont eux qui gèrent les affaires de Dalkiorsh et qui veillent à ce que la cité ne parte pas en guerre civile. Ils sont les instigateurs de la Trêve et de la Loi unique et de par leurs dévotions au Chaos universel, ils tentent d'unifier tous les cultes afin de réunir une armée pour détruire le monde. Enfin... c'est ce qui se dit !
(Ah et pour ceux qui ne l'on pas compris ; ce sont les Orga)*

Les Avatars :

Incarnation des Dieux du Chaos, ces Démons Majeurs vivent dans l'Autre Plan et ne peuvent en sortir que lorsque le Puits des Ames est ouvert. Pouvoir, Luxure, Sang et Dégénérescence à celui qui libérera sont maîtres et mort à leurs ennemis.

Les Démons :

Chasseurs des âmes errantes dans l'Autre Plan, ils se nourrissent des peurs de chacun, pouvant ainsi prendre le contrôle de leur proie pour s'infiltrer dans le monde des vivants.

Les Loups-garous :

Mi hommes, mi loups ces créatures de la nuit ne cherchent que le sang et la chair. Ils ne sont même pas conscients de la cruauté qu'ils peuvent avoir.

Dark Doodle :

Cette étrange petite créature erre dans les environs de la cité. Plus ancienne que les fondations même de Dalkiorsh, elle ne semble pas craindre une armée ténébreuse. On raconte que celui qui lui ferait du mal subirait mille tortures dans sa tanière. Il est aussi écrit à son sujet dans les tablettes de Knosos que quiconque ramènerait la statuette devant un gobelin unijambiste en dansant nu sous la pluie deviendrait le maître de cette créature. (Si les tablettes disent vrai!!)

Succube :

Démon mineur femelle vivant dans le monde des vivants. Guidée par des pulsions charnelles (Non ce n'est pas une disciple de Shornaal), elle traque les mâles pour leur faire passer un dernier instant de plaisir avant une éternité de souffrance.

Et bien d'autres encore.....

Les Lieux

La Taverne :

Lieu de ripailles et de fêtes, c'est ici que la plus grande partie des intrigues, fêtes et autres débuts de bagarres ont lieu mais attention, aucun combat n'est permis par les grands maîtres de la Cité (bien sûr un assassinat n'est pas un combat).

Le Cimetière :

Lieu où les morts se reposent. Étrangement le mot "cimetière" en terre chaotique a une signification totalement différente pour les êtres chaotiques que pour ceux de la lumière. Car c'est un lieu où les morts endurent encore mille tortures avant de reposer pour l'éternité et garre à ceux qui viennent les déranger car rien n'est plus dur que de tuer un mort!

L'Herboristerie :

Lieu étrange de savoir car en ces murs la magie ne règne pas mais c'est à l'alchimie que cette drôle d'échoppe est dédiée. Poisons, filtres, et toutes autres décoctions sont ici préparées.

La Forge :

Lieu de chaleur car c'est ici que les hauts fourneaux font naître les lames, armures et boucliers. C'est ici aussi que vos précieux biens trouveront révision. Et il vous sera aussi possible d'acquérir certains équipements fortement utiles.

Le Puits des Ames :

Lieu de culte pour tout le chaos (sauf Arkhar) car c'est ici qu'ils pourront avoir en vision leur avatar et éventuellement les invoquer. Mais gardez vous bien d'appeler ces Démon Majeur pour de médiocres raisons car leur colère sur terre est encore plus violente que celle qu'ils peuvent avoir dans L'autre plan.

Le Cercle de Sang :

Lieu de "culte" des adorateurs d'Arkhar et aire de combat de la cité car il est dit que : "Seul la terre noire du Cercle recevra le sang de ceux qui meurent à Dalkiorsh".

L'Antre du Passeur :

Lieu où chaque âme après sa mort doit passer pour y être jugée.

Le Concile des Avatars :

Lieu où les âmes qui sont considérées comme dignes d'intérêt reçoivent une récompense de la part des Avatars.

L'Autre Plan :

Lieu des démons et des anges (enfin là se sera les Démons) où les âmes de ceux qui ont trépassé errent sans pouvoir fuir. C'est un lieu étrange en tout points semblables à monde des vivants mais à la différence prêt qu'ils ne vous voient pas et que vous ne pouvez leur parler ni même les touchés.

En termes de jeux ce lieu est l'aire de jeu mais dans un autre monde (cf. Constantine) où vous devez porter le bandeau blanc sans avoir aucun contact avec un joueur vivant. De plus les Démons seront capables de posséder votre âme et vous devrez leur obéir un certain temps. Ces derniers auront le droit de courir tandis que vous n'aurez le droit que de marcher ou de parlé avec un autre joueur errant lui aussi dans L'Autre Plan

Les Cérémonies

Durant le jeu les protocoles de Cérémonie parviendront aux Champions des Cultes afin d'accomplir les différents rituels qui permettront d'interagir avec les Avatars sans passer par le Passeur.

Ces Cérémonies se dérouleront toutes au Puits des Ames sauf pour Arkhar qui aura comme temple le Cercle de Sang.

Il y aura trois types de Cérémonie :

- ❖ *La Vision*
- ❖ *Le Don*
- ❖ *L'Invocation*

Plus la demande à l'Avatar est grande plus la Cérémonie sera exigeante et plus il sera difficile de se procurer les ingrédients et artefacts nécessaires à l'élaboration du rituel.

De plus si vous réussissez à invoquer votre Avatar, rappelez-vous que vous ne le contrôlez pas. Il est ici pour assouvir ses propres desseins. C'est à vous qu'il incombe de faire en sorte qu'ils correspondent au votre.

Réussir à invoquer votre Avatar ne signifie pas que votre culte a remporté la victoire et qu'il contrôle Dalkiorsh car n'oubliez pas que les Grands Maîtres ont aussi leur mot à dire dans tout cela et il se peut que vos alliés d'hier soient vos ennemis d'aujourd'hui... tout est possible.

Alors rappelez vous ceci : c'est aux dernières heures que le Puits des Ames est le plus puissant et c'est aussi à ce moment là que son pouvoir est le plus grand.



Épilogue :

À vous qui prônez le bien comme une vérité absolue qui guide vos pas vers un paradis que peut-être vous n'irez jamais arpenter.

À vous qui croyez que les terres chaotiques regorgeant de légions d'ignobles créatures ne possèdent pas d'idylliques crépuscules qui ont pu être admirés.

À vous qui ne voyez qu'un seul côté du miroir sans avoir cherché à comprendre que ce reflet qui vous regarde possède une autre face.

À vous qui pensez que le jugement dernier vous épargnera vous plutôt que cet ennemi que vous avez massacré comme il massacra les vôtres.

À vous qui suivez cette voix nullement remise en question identique à celle de ceux qui vont un jour vous affronter.

Sachez ceci :

Ici comme dans l'au-delà, les dieux règnent en toute fin et nul ne connaît leurs véritables desseins.

Ici comme ailleurs le Passeur est le même vaisseau qui accompagne les uns et les autres vers la même mort.



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

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

Et de s'acquitter de la finance d'inscription par bulletin de versement:

Troll du caveau
CCP : 17-778493-2

Ne seront prises en compte que les inscriptions payées.

Les premiers inscrits seront les premiers servis.

Et pour toutes informations supplémentaires sur internet www.trollducaveau.ch
Ou par email à gn@trollducaveau.ch

Bulletin d'inscription : Les Dons Du Chaos

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

NPA/Localité : _____

Téléphone/Natel : _____

E-mail : _____

Age : _____

Combien de GN à votre actif (estimation) : _____

Avez-vous un problème d'ordre médical ? Si oui, nous le décrire :

Votre personnage (1^{er} choix)

Pseudonyme : _____ Culte : _____

Race : _____ Personnage : _____

Historique : _____

Selon les besoins les inscriptions pourront être modifiées par l'organisation, il est donc important que vous nous donniez un deuxième choix de personnage (si possible de culte différent).

Votre personnage (2^{ème} choix)

Pseudonyme : _____ Culte : _____

Race : _____ Personnage : _____

Historique : _____

Lieu & Date : _____

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

J'engage ma responsabilité à suivre les règlements et les instructions des organisateurs durant le GN "Les Dons Du Chaos" et dégage de toute responsabilité l'organisation en cas de non-respect des consignes de sécurité données par les organisateurs !