

Les collines d'Amenack

Sommaire

1. L'univers	2
1.1 L'univers de Warhammer	2
1.2 Les dieux	3
1.3 Le monde au moment du jeu	3
2. Règles générales	5
2.1 Points de vie et d'armure	5
2.2 Points d'immunité	6
2.3 Annonces	6
2.4 Poisons	7
2.5 Apartés	7
3. Les compétences	8
3.1 Compétences de survie	8
3.2 Compétences de combat	10
3.4 Compétences magiques	12
4. L'alchimie	14
4.1 Les ingrédients	14
4.2 Les potions	14
5. La magie	16
5.1 Magie de bataille	16
5.2 Nécromancie	18
5.3 Magie des Chamans et des Druides	18
5.4 Démonologie	19
6. Recommandations	20

1. L'univers



Le jeu va se dérouler sur le monde de Warhammer, monde d'origine des Cerbere de Seraphath, clan du GN AVATAR dont est en partie issu notre jeu. Voici quelques précisions pour ceux qui ne sont pas familiers de cet univers.

1.1 L'univers de Warhammer

Warhammer se passe dans un monde médiéval-fantastique (ou heroic-fantasy), inspiré de l'univers imaginé par JRR pour son *Seigneur des Anneaux*. De nombreux peuples se partagent les territoires du monde : la plupart sont humains, mais de nombreuses autres races non humaines sont également présentes : elfes, nains, vampires, orques, gobelins, skavens (hommes-rats), ogres... La géographie de ces territoires est fortement inspirée de notre Terre, chaque région étant séparée par de hautes montagnes.

Le vieux monde, inspiré de notre Europe, est essentiellement peuplé d'humains rassemblés en une poignée de nations, dont l'Empire qui en occupe la majeure partie. A l'est se trouvent les Désolations du Chaos, les Terres Noires d'où les démons du Chaos arrivent régulièrement par un portail situé en son centre ; ce portail est cause de rayonnement de vents magiques incontrôlables qui balayent la région. Régulièrement les Seigneurs du Chaos et leurs troupes se déversent vers l'Est, pour s'abattre sur le Vieux Monde.

1.2 Les dieux

Globalement, on peut différencier trois types de divinités. Les dieux dits humains sont en général des dieux bons et sont vénérés dans l'Empire plus ou moins suivant les régions. On y retrouve d'abord Sigmar, patron de l'empire, puis les dieux de la justice, de la compassion, du savoir...

Ensuite viennent les quatre entités majeures chaotiques, qui sont par leurs valeurs enseignées ennemis aux dieux bons. Ce sont Khorne dieu du Sang et du Massacre, Slaanesh dieu de la luxure et des plaisirs, Nurgle *le grand Immonde* et Tzech dieu de la magie et Architecte du changement. Bien que tous d'essence chaotique, ces divinités peuvent avoir une certaine animosité voir haine envers eux. Ces dieux sont adorés par certains humanoïdes maudits ou qui ont fait le choix d'abandonner les religions de l'empire, mais principalement par toutes les espèces mutantes ou démoniaques.

Arrivent enfin, ceux qui sont par nature le strict opposé aux dieux chaotiques : les dieux de l'ordre. Ceux-ci prônent la stabilité et s'ils venaient un jour à gagner la bataille infinie que se livrent les dieux, le monde ne changerait plus, et ce à jamais. C'est pourquoi peu d'individus les vénèrent.

1.3 Le monde au moment du jeu

Les cendres de la Tempête du Chaos, la dernière incursion des hordes du Chaos, continuent de tomber. L'Empire tente de se reconstruire. La plus part des hommes qui ont tout perdu dans cette guerre se sont rassemblés sous différents groupes afin de survivre (hors la loi, mercenaire, fouilleur de tombe...). Les caisses de l'Empire sont vides, si

bien qu'il ne peut plus payer l'immense armée qu'il avait bâti pour repousser les forces du Chaos. Et les soldats aussi commencent à se tourner vers ces groupes. Les répurgateurs et l'inquisition parcourent l'Empire pour éradiquer les chaotiques qui auraient pu se cacher durant la retraite des forces d'Archaon.

Pour la zone qui nous concerne, à l'Est des Terres Noires, au niveau des Montagnes de Larmes, là où est battit Seraphath : les orcs s'agitent, attisés par la violence qui a régné à l'ouest. Des mercenaires Ogres, venu de l'est traversent les col et passes. Enfin, une rumeur semble affirmer que les morts ne trouvent plus le sommeil au sud de Seraphath.

2. Règles générales

Ce jeu à pour but de favoriser l'ambiance et l'intrigue, on ne rappellera donc jamais assez que les règles sont présentes pour permettre une représentation de vos actions de façon fluide et naturelle, elles ne doivent en aucun cas compromettre le RolePlay (RP ou TI).

2.1 Points de vie et d'armure

Ces points sont localisés sur une des cinq parties du corps (jambes, bras, tronc) ; les coups à la tête sont strictement interdits ! Chaque touche fait perdre un point. Lorsqu'un membre passe à zéro point de vie, il est inutilisable. Cela doit être clairement simulé (bras dans le dos, cloche-pied...).

Lorsque le tronc passe à zéro point de vie, le personnage est inconscient, il ne peut plus rien dire d'important (les rôles sont les bienvenus). Le seul moyen d'achever un personnage est l'annonce « *Crève !* » qui doit être accompagnée d'un simulacre d'exécution de 30 secondes (placer la victime à genoux et la décapiter, lacérer le corps, le faire brûler...votre imagination est la seule limite !)

Si une victime est laissée inconsciente plus de 15 minutes, son destin est entre les mains de Morr et doit aller voir un orga qui lui expliquera ce que lui réserve son avenir.

Les points de vie sont récupérables par les compétences chirurgie, premiers soins, par magie et par potion.

Les points d'armure sont automatiquement remis au maximum lorsqu'un quart d'heure s'est passé au moins après le combat. Il existe quelques exceptions où une simulation de réparation est demandée :

- Tout sort de destruction de l'armure.
- Si après un combat plus de 2 zones d'armure sont à 0, on considère que l'armure a subit trop de dommage et doit donc être réparée.
- Et enfin, certains coups spéciaux.

La réparation doit être jouée un minimum (retirer l'armure et ne rien faire d'autre pendant un quart d'heure).

2.2 Points d'immunité

Ces points sont une sorte de reflet de l'expérience de votre personnage mais aussi les faveurs qu'un dieu a pu lui apporter. X points d'immunité protègent un personnage des X premières frappes qu'il reçoit. Ils interviennent donc avant les points d'armures. Je réprecise, c'est une frappe et non un dégât que le point absorbe. Une frappe *bonus* retire donc 1 point d'immunité, malgré les deux dégâts qu'apporte l'annonce *bonus*.

Bien entendu les points d'immunités ne se régénèrent pas aussi facilement que le reste. Chaque personnage bénéficiant de points d'immunité possède un moyen qui lui est propre de récupérer ses points d'immunité. Cela peut passer par la prière, le sacrifice ou bien d'autres choses. Un orga doit bien entendu valider la récupération des points d'immunité.

2.3 Annonces

Il n'existe qu'une annonce de frappe. Ainsi toutes les frappes en général causent un point de dégât.

Bonus ! : Si le coup porte, la frappe est de 2 points de dégâts.

Les autres annonces lancées concernent la représentation des sorts ou l'utilisation de compétences particulières. Le lanceur pointe alors du doigt la victime en l'interpellant.

Bouclier ! : Le joueur désigne une cible située à moins d'un mètre de lui et cette cible n'encaisse pas de dégâts tant que les deux joueurs ne se déplacent pas.

Folie ! : La victime combat la personne la plus proche (alliée ou ennemie) et ne s'occupe de plus rien d'autre. Ce, jusqu'à l'inconscience de l'un des deux, ou s'il y a une course-poursuite d'au moins dix secondes.

Résiste ! : L'auteur de l'annonce ne subit pas la dernière frappe / annonce / sort (selon le contexte et la compétence invoquée) qu'il vient de recevoir.

Relève-toi ! : La victime, si elle est inconsciente ou achevée, se relève en zombie. Les zombies sont lents (impossible de courir) mais ont trois points de vie sur chaque membre, sont immunisés à tous les sorts psychiques. Si la victime n'était qu'inconsciente, elle est désormais morte.

Terreur ! : La victime doit fuir pendant 15 secondes en simulant la terreur

2.4 Poisons

Lorsqu'un joueur se rend compte d'un goût anormalement salé ou sucré dans une boisson, il est victime de poison. Pour être soigné il faut d'une part connaître la cause et d'autre part obtenir un antidote.

Aliénation (Goût salé) : La victime perd peu à peu la raison. Au bout d'une demie-heure, elle n'est même plus capable de parler. Si au total, cela dure une heure, la victime meurt.

Putréfaction (Goût sucré) : La victime s'affaiblit. A la découverte de l'empoisonnement, la victime voit tous ses points de vie descendre à un. Cinq minutes plus tard, elle tombe inconsciente et elle meurt un quart d'heure après la prise plus tard.

2.5 Apartés

Pour des raisons de simplicité, un animateur ou un joueur peut glisser discrètement une information Hors RolePlay (HRP ou TO pour *Time Out*) dans l'oreille de la victime, pour expliciter une incidence RP. Les effets sont infinis jusqu'à nouvel ordre, si aucune durée n'est donnée pendant l'aparté.

Par exemple, un sort de charme peut être utilisé pendant un repas, alors le lanceur doit séduire pendant cinq minutes la victime et ce de façon ininterrompue, ensuite si cela est bien réalisé, il lui glisse en HRP les effets du sort. Un aparté peut être utile lors de la torture ou lors de l'absorption d'une potion ou de l'utilisation d'une compétence nécessitant l'intervention d'un orga.

3. Les compétences

Tous les joueurs (sauf demande de leur part) possèdent une compétence commune dans chaque type de compétence. Les compétences de carrière sont spécifiques à l'histoire de chaque personnage ; celles-ci peuvent proposer deux niveaux de maîtrise.

3.1 Compétences de survie

3.1.1 Compétence commune :

Premiers soins : Cette compétence, disponible à tous, permet de se soigner intégralement une localisation ou celle d'un autre joueur. Toutefois le soin est actif tant que le bandage reste en place. Si il vient à être retiré ou à tomber, on considère que la plaie se réinfecte et le personnage reperd les points de vie gagnés dans les 15 minutes qui suivent. Cette compétence n'a de limite que le nombre de bandages dont vous disposez.

Bien entendu, un bras déjà bandé qui se prend une nouvelle blessure ne sera pas automatiquement soigné par le premier bandage. Le joueur doit s'en appliquer un second.

Si à la fin du GN vous ressemblez à une momie, pas notre problème, changez de carrière et arrêtez le combat !

3.1.2 Compétences de Carrière :

Chirurgie : La compétence permet de soigner les blessures. Un bandage de premier soin n'aura plus besoin de rester en place après l'intervention d'un chirurgien. L'opération doit se passer dans un endroit calme (pas de combats dans les environs)

Niveau avancé - Médecin de Guerre : Le chirurgien peut intervenir en environnement hostile. L'opération prend tout de même 5 minutes avant que le patient ne récupère l'ensemble de ses points de vie.

Dur à cuire : Donne 1 PV en plus par zone et double le temps avant qu'un poison ne fasse effet.

Niveau avancé : Un dur à cuire met 30 min avant de succomber à son inconscience. De plus un premier soin reste actif 30 minutes après perte du bandage au lieu de 15.

Chasseur : Cette compétence vous permet durant vos excursions de ramener un nombre désigné par l'orga de composants animaux.

Niveau avancé : Vous assure un minimum de 5 ingrédients en plus du nombre aléatoire récolté.

Fouille : Offre la compétence fouille, qui permet de repérer des objets dissimulés ou indices sur un corps inconscient/mort

Herboriste : Cette compétence vous permet durant vos excursions de ramener un nombre désigné par l'orga de composants végétaux.

Niveau avancé : Vous assure un minimum de 5 ingrédients en plus du nombre aléatoire récolté.

Mineur : Cette compétence vous permet durant vos excursions de ramener un nombre aléatoire (désigné par l'orga) de composants minéraux.

Niveau avancé : Vous assure un minimum de 5 ingrédients en plus du nombre aléatoire récolté.

Ne connais pas la Peur : Résiste aux sorts de Terreur.

Robuste : Donne 2 PV en plus par zone

Niveau avancé : Donne 5 PV en plus par zone

Résistance accrue : Donne 1 PV en plus par zone

Niveau Avancé : Donne 1 PV par zone et une annonce *résiste* (sorts, frappe ou effet magique) par jour

Résistance à la magie : Permet de résister à 2 annonces de sorts par GN (ne s'applique pas aux annonces de corps à corps)

Niveau Avancé : 5 annonces *résiste*.

Résistance au poison : Permet de résister à 1 poison par GN

Niveau Avancé : Immunisé aux poisons

Sang froid : Offre 1 *résiste* par jour à un sort lié à la magie de l'esprit

Niveau Avancé : Immunisé à la magie de l'esprit

3.2 Compétences de combat

3.2.1 Compétence commune :

Armure : Tout personnage peut porter une armure du type qu'il le souhaite tant que cela ne va pas en complet désaccord avec son Historique. Un elfe sylvain ne se baladera pas avec une épaisse armure de plaque par exemple. Une trop grosse incohérence peut entraîner l'interdiction de l'utilisation de la pièce d'armure en question durant l'homologation.

Maîtrise des Armes : Tout comme l'armure, un joueur peut utiliser l'arme qu'il désire. Une fois de plus, les seules restrictions sont les cohérences visuelles et historiques

3.2.2 Compétences de carrière :

Bouclier : Permet de lancer l'annonce *bouclier* en situation de combat. Tu recevras alors les dégâts de la cible que tu protèges à sa place. Pour fonctionner, la cible doit se situer à moins d'un mètre du lanceur de l'annonce et les deux joueurs ne doivent pas se déplacer.

Niveau Avancé - Garde du Corps : Une fois par jour, il est possible de passer en Garde du corps. Tout comme la compétence Bouclier, tu dois rester proche de ta cible, cependant bien que tu l'immunises à tout dégât physique, tu ne reçois pas les blessures. Cependant tu reçois toujours les coups qui te sont portés.

Coups assommants : Le joueur qui veut assommer doit tracer une ligne qui rejoint l'épaule à la hanche opposée.

Cette compétence peut être utilisé en combat, toutefois il est impossible bien évidemment d'assommer avec la lame d'une arme. Le joueur doit tracer la ligne avec sa main ou tout objet contendant (garde d'une épée, marteau...) homologué. La cible est assommée 2 minutes.

Empoisonneur : Le possesseur connaît les deux types de poisons du jeu, sait les reconnaître (au goût), et sait les utiliser. Il ne sait pas les fabriquer.

Niveau Avancé : Le personnage connaît les recettes pour fabriquer les poisons. (Il ne sait qu'appliquer les recettes, il n'a pas les connaissances de l'alchimiste pour espérer inventer de nouvelles recettes)

Réflexes éclairs : Permet de résister à une frappe par combat

Niveau Avancé : Résiste à 3 frappes

Sur ses gardes : te permet d'ignorer la première touche « par surprise » que tu reçois (En situation de non combat, arme au fourreau)

3.3 Compétences sociales

3.3.1 Compétence commune :

Compter, écrire et lire : Sauf souhait de votre part, votre personnage sait écrire/compter/lire dans le langage commun de l'empire.

3.3.2 Compétence de carrière :

Charlatan : Permet d'aller voir les orgas et leurs soumettre des rumeurs (vraie ou fausse)

Niveau Avancé : Permet de cibler ces rumeurs (par exemple, demander à un orga de révéler telle fausse rumeur à ce joueur plutôt que celui là. Demander de révéler 3 rumeurs différentes dans un ordre spécifique ...)

Charme : Le charmeur parle pendant au moins dix minutes à la victime, qui ne doit pas forcément être du sexe opposé ni de la même race. Il lui loue, le glorifie, bref le charme. Si pendant tout ce temps, la victime n'a pas parlé à quelqu'un d'autre ou a fait autre chose, elle est charmée. La victime ne peut nuire désormais au charmeur directement ni en dire du mal. Elle peut être soignée si quelqu'un sent rend compte (la victime ne peut évidemment en faire elle même la demande) par quelqu'un de compétent en la matière.

Niveau Avancé : La victime est tellement sous le charme qu'elle souhaite en plus rendre service au charmeur. Vous ne pouvez demander à une victime d'aller contre sa totale volonté.

Commérage : Permet d'obtenir 3 rumeurs durant le GN (allez voir un orga et lui demander les rumeurs sur X ou Y par exemple)

Niveau Avancé : Nombre infini de rumeurs (n'allez pas non plus trop solliciter les orgas bien sur !)

Evaluation : Permet d'identifier la valeur des objets et informations

Perception : T'offre un petit descriptif supplémentaire sur 3 personnages maximum durant le GN.

Niveau Avancé : Descriptif de 5 personnes

Savoir-faire Nain : Divise par 2 le temps de réparation des armures.

Niveau Avancé : Permet d'améliorer les armures. Les protections sont augmentées de 1 à chaque zone.

Torture - Demande d'information : Lorsque la cible est enchaînée, l'officiant doit simuler une scène de torture (il y a tant de manières différentes) pendant la consommation d'un bâton d'encens. La victime doit alors répondre par oui ou par non à trois questions.

Niveau Avancé - Imposition : La simulation est la même, cependant, le résultat est différent : l'officiant donne une idée simple (exemple : "je renie mon dieu") à la victime qui l'accepte alors, terrifiée.

Le joueur peut toutefois essayer de résister à la torture. Pour chaque refus, le joueur perd un point de vie par zone « torturé » Si la zone tombe à 0 le joueur perd définitivement la zone en question. La tête provoque la stupidité et le tronc la mort.

3.4 Compétences magiques

3.4.1 Compétence commune :

Assistant : Tout le monde peut assister un mage. Que se soit un aide labo pour un alchimiste, comme un zélateur pour un rituel ou un canaliseur pour un incantateur... Les effets varient suivant le rôle de l'assistant et l'action en cours.

3.4.2 Compétences de carrière :

Alchimie : Le possesseur sait faire un certain nombre de potion et de poison. Il lui faut alors les ingrédients (et accessoires) correspondant. L'alchimiste peut réaliser un type de potion à la fois. Il peut réaliser autant de potions qu'il a d'ingrédients durant la durée de préparation. Lorsque l'alchimiste découvre une recette, il est considéré qu'il la connaît. Libre aux curieux d'essayer de nouvelles recettes.

Niveau Avancé : L'alchimiste connaît tellement son art qu'il lui est possible de réaliser plusieurs potions en même temps sans se tromper dans ces dosages. L'alchimiste peut alors réaliser autant de types de potions en même temps qu'il n'a d'assistants.

Focalisation : La focalisation réduit les risques qu'un mage commette une erreur dans son incantation et subisse les effets négatifs du Chaos.

Niveau Avancé - Méditation : en cas de fiasco, permet au mage d'en subir les effets moins longtemps.

Harmonie Aethyrique : Permet d'apprendre certains sorts de base des autres écoles de magie.

Magie Chamanique : Permet d'apprendre et utiliser certains sorts de base de chaman.

Niveau Avancé : Permet d'accéder à certains sorts de magie chamanique avancée.

Magie de Bataille : Permet d'apprendre et utiliser certains sorts de base de magie de bataille.

Niveau Avancé : Permet d'accéder à certains sorts de magie de bataille avancée.

Magie Démoniaque : Permet d'apprendre et utiliser certains sorts de base de magie démoniaque.

Niveau Avancé : Permet d'accéder à certains sorts de magie démoniaque avancée.

Magie Nécromantique : Permet d'apprendre et utiliser certains sorts de base de magie nécromantique.

Niveau Avancé : Permet d'accéder à certains sorts de magie nécromantique avancée.

Sens de la magie : Permet d'obtenir, au début du GN, une description des personnages doués de magie.

Sixième sens : Le joueur dispose à tout moment de 3 demandes d'informations durant le GN. Tu soumetts à un orga un doute ou une question qui t'interpelle et il se chargera de t'y répondre, avec plus ou moins de précision selon le contexte, la pertinence de la question, le RP du joueur...

Niveau Avancé : Dispose de 5 demandes.

4. L'alchimie

4.1 Les ingrédients

Pour réaliser une potion, l'alchimiste doit mélanger des ingrédients. On distingue trois types d'ingrédients, selon leur origine : animal, minérale ou végétale. Les ingrédients prendront la forme de carte représentant le type d'ingrédient ; certains ingrédients uniques pourront eux être trouvés au cours de vos pérégrinations dans les collines.

Pour gagner des ingrédients, le joueur doit prévenir un orga qu'il part en mission pour chercher des ingrédients. L'orga lui désigne alors une zone où le joueur devra aller les chercher, pendant un temps donné. Une fois ce temps écoulé, l'orga lui donne un certain nombre de cartes, dépendant du temps, d'une compétence mineur, chasseur ou herboriste...

4.2 Les potions

L'alchimiste sait faire un certain nombre de potion et de poison, il ne peut réaliser qu'un type de potion à la fois. Il peut réaliser autant de potions qu'il a d'ingrédients durant la durée de préparation. Lorsque l'alchimiste découvre une recette, il est considéré qu'il la connaît. Libre aux curieux d'essayer de nouvelles recettes.

Pour obtenir sa potion, l'alchimiste doit, après préparation, aller voir un orga qui validera la recette et lui donnera en échange une fiole ou une carte représentant la potion. Comme toute compétence, l'alchimie est divisée en deux niveaux, on distingue alors l'apprenti du maître. Les effets sont systématiquement décrits en aparté. (cf. 2.5 apartés). Pour les effets négatifs, un système de goût est mis en place (cf. 2.4 poisons).

Voici la liste des potions existantes ; entre parenthèses la durée de préparation (BA = bâton d'encens).

4.2.1 Niveau Apprenti

Soin (1 BA) : Récupération d'un PV sur chaque membre après un combat.

Endurance (1 BA) : Avant un combat, gain de 1 point de vie par membre.

Aliénation (1 BA) : cf. Poisons - Goût salé

Putréfaction (1 BA) : cf. Poisons - Goût sucré

Soin de "Destruction d'esprit" (1 BA) : L'effet du sort d'esprit disparaît.

4.2.2 Niveau Maître

Grand soin (2 BA) : A condition d'être encore en vie, tous les points de vie sont recouverts.

Cure (2 BA) : Soigne de tous les effets néfastes, qu'ils soient causés par un sort ou un poison.

Soin de charme (1 BA) : Le charme est rompu.

Grande endurance (2 BA) : Avant un combat, gain de 2 PV par membre.

Régénération (2 BA) : Tous les membres tombés à zéro récupèrent un PV même le tronc (inconscience) au bout de cinq minutes, lorsque le combat est fini.

Berzerck (2 BA) : Avant un combat, les touches ne sont plus senties ; ainsi même une jambe à zéro reste efficace. On remarquera qu'un "certain RP est prescrit" (celui qui a absorbé cette potion fonce droit sur ses ennemis). Même s'il n'est pas mort à la fin du combat, tous ses points de vie tombe à zéro.

5. La magie

La magie se traduit de différentes façons en jeu, afin de favoriser le RolePlay : par les annonces ou les apartés. Le possesseur maîtrise un certain nombre de sorts parmi ceux de son école. Les collines d'Amenack sont si chargées en vents magiques, qu'il n'existe pas de limitation de la quantité de sorts lancés. Malheureusement, à cause de l'essence chaotique de la magie, plus les mages lancent de sorts, plus ils risquent de recevoir un contrecoup qui sera proportionnel au nombre de lancements. A chacun de choisir de risquer sa vie... Dès que le sort est lancé, le lanceur doit, quand il en a le temps, mettre une croix sur la carte prévue à cet effet. De temps en temps, les orgas jetterons un coup d'œil à cette carte.

Au lancé d'un sort, le mage doit mimer une incantation durant au moins cinq secondes, et ce de manière très visible. Nous incitons fortement tous les mages à y réfléchir avant, et de prévoir si possible des objets dédiés pour ces effets.

Il existe différents collèges de magie. Comme toute compétence, chaque école est divisée en deux niveaux, on distingue alors l'apprenti du maître. Les sorts sont soit lancés par une annonce alors ces sorts prennent effet instantanément ; l'enchanteur doit lancer l'annonce correspondante, dans la limite où le joueur et sa cible puissent savoir quel sort est lancé sur quelque personne.

Soit les sorts sont décrits en aparté. En effet, certains sorts ne sont pas visibles directement et les effets de ceux-ci sont effectifs après la simulation en aparté (cf. 2.4 apartés). Les apartés peuvent se faire directement à la cible ou auprès de l'un des orgas qui passera l'information en aparté à la cible.

5.1 Magie de bataille

5.1.1 Niveau Apprenti

Terreur (Annonce) : La victime doit fuir pendant quinze secondes en simulant la terreur

Résiste (Annonce) : L'auteur ne subit pas la dernière frappe/annonce/sort qu'il vient de recevoir.

Soin (Aparté) : Récupération d'un point de vie sur chaque membre.

Endurance (Aparté) : Juste avant le combat, gain de 1 point de vie par membre.

Ivresse (Aparté) : La cible perd une partie de ses capacités intellectuelles, elle a des raisonnements incohérents pendant 30 minutes. Cela n'est pas non plus de la folie, on peut même ne pas se rendre compte de l'état de la cible.

Ferme ta bouche (Aparté) : La cible perd l'usage de sa langue pour 10 minutes.

Désespoir (Aparté) : La victime ne croit plus en rien et essayera de convaincre tout le monde de laisser tomber toutes choses entreprises pendant 30 minutes.

Surdité (Aparté) : La victime perd l'usage de ses oreilles pour 10 minutes.

5.1.2 Niveau Maître

Aveuglement (Aparté) : La victime perd l'usage de ses yeux pour 10 minutes.

Grand soin (Aparté) : Tous les points de vie sont recouverts, tous les effets néfastes disparaissent (sauf la mort, ça c'est trop néfaste).

Soin de "Destruction d'esprit" (Aparté) : L'effet du sort d'esprit disparaît.

Soin de charme (Aparté) : Le charme est rompu.

Folie (Annonce) : La victime combat la personne la plus proche (alliée ou ennemie) et ne s'occupe de plus rien d'autre. Ce, jusqu'à l'inconscience de l'un des deux ou la guérison du sort par un mage ou par l'ingestion d'une potion.

Grande endurance (Aparté) : Pour la prochaine scène de combat, gain de 2 point de vie par membre.

Régénération (Aparté) : Tous les membres tombés à zéro récupèrent un point de vie même le tronc (inconscience) au bout de cinq minutes, lorsque le combat est fini.

5.2 Nécromancie

5.2.1 Niveau Apprenti

Regard du mort (Aparté) : Le lanceur peut après en trouvant un corps connaître la raison du décès de celui-ci.

5.2.2 Niveau Maître

Relève-toi (Annonce) : La victime, si elle est inconsciente ou achevée, se relève en zombie. Les zombies sont lents (impossible de courir) mais ont trois points de vie sur chaque membre et sont immunisés à tous les sorts psychiques. Si la victime n'était qu'inconsciente, elle est désormais morte.

5.3 Magie des Chamans et des Druides

Les croyants en la Foi Antique disposent de règles particulières. En effet, être en harmonie et à l'écoute des éléments et de la nature leur permet de tirer quelques informations utiles de la nature elle-même.

5.3.1 Niveau Apprenti

Entrer en Contact (Aparté) : Le chaman/druide soumet une question à un orga, puis s'en va en excursion (c'est-à-dire en dehors des campements). Quand il revient, l'orga lui donnera la réponse ou du moins une approche ou un indice en fonction de différents éléments (durée de l'excursion, RP du joueur, pertinence de la question...)

Transe (Aparté) : Il est possible d'avoir les mêmes effets qu'entrer en contact avec des transes (se poser dans un coin du campement et simuler la transe durant la consommation d'un bâton d'encens). Mais les réponses seront bien moins précises voir inexistantes

5.3.2 Niveau Maître

Appel des forces de Mère (Aparté) : Le chaman ou le druide invite tous ceux qui croient en la Foi Antique à un rituel d'environ cinq minutes. Pendant ce temps, le chaman en appel à Mère pour donner de la force à tous ses enfants. Si le rituel n'a pas été dérangé, tous les participants reçoivent un point de vie par zone.

5.4 Démonologie

5.4.1 Niveau Apprenti

Invocation de démon mineur (Aparté) : Après une scène ritualisée de 15 minutes un démon mineur est invoqué. Si le rituel est pour une raison ou une autre dérangé, le démon a des chances de ne pas écouter son invocateur, voir de se retourner contre lui. C'est l'orga (celui-ci devant être mis suffisamment avant au courant) qui interprétera le démon qui en jugera.

5.4.2 Niveau Maître

Invocation de démon majeur (Aparté) : Comme précédemment, le démon majeur nécessitant 30 minutes de rituel pour être invoqué

6. Recommandations

Il faut préciser que ce GN n'a aucune existence officielle, donc vous participez dans le cadre d'une réunion entre amis. Sans vouloir nous porter malheur, chacun devra vérifier si il possède bien une assurance responsabilité civile (normalement c'est le cas si vous assurez une voiture, une maison, ou si vous avez une sécu étudiante). Vous signerez une décharge avant le début du jeu, vous engageant à ne pas considérer les orgas comme responsable en cas d'accident.

Le terrain du GN sera très vallonné, assez boueux et propose plusieurs kilomètres de galeries dans d'anciennes carrières de pierre. Certaines recommandations s'imposent donc. La première, la plus importante, concerne évidemment les vêtements : il risque de faire froid et humide, donc ne pas hésiter, d'une part à enfiler plusieurs couches de vêtements et d'autre part, à apporter du change (notamment une paire de chaussures supplémentaires) pour ne pas passer deux jours avec des affaires humides. Concernant le couchage, pensez à amener des tentes, qui seront probablement posée dans les grottes, qui offrent l'avantage d'assurer une température positive et un minimum d'humidité. Ne pas oublier le, voire les duvets ainsi que des tapis de sol bien sur !

Concernant les galeries, les claustrophobes ou simplement ceux qui n'ont pas envie d'y entrer sont priés de le faire savoir rapidement. Apportez IMPERATIVEMENT une lampe de poche (avec des piles de rechang), ça n'est pas très RolePlay certes, mais indispensable en terme de sécurité.

A propos de l'état du terrain, l'important est avant tout de s'amuser, mais il faudra rester vigilant. En effet, par endroits, il n'y a qu'un pas à faire pour se retrouver directement une dizaine mètres plus bas. Donc évitez de courir dans les endroits non dégagés, la nuit. Pas directement lié au terrain, mais ne pas courir non plus avec une torche.

D'autres recommandations arriveront sûrement d'ici le week-end du GN, donc passez régulièrement sur le forum ; ainsi des solutions de co-voiturage pour se rendre sur le site y seront sûrement organisées.

<http://www.dha-ulgu.com/index.php?file=Forum>