

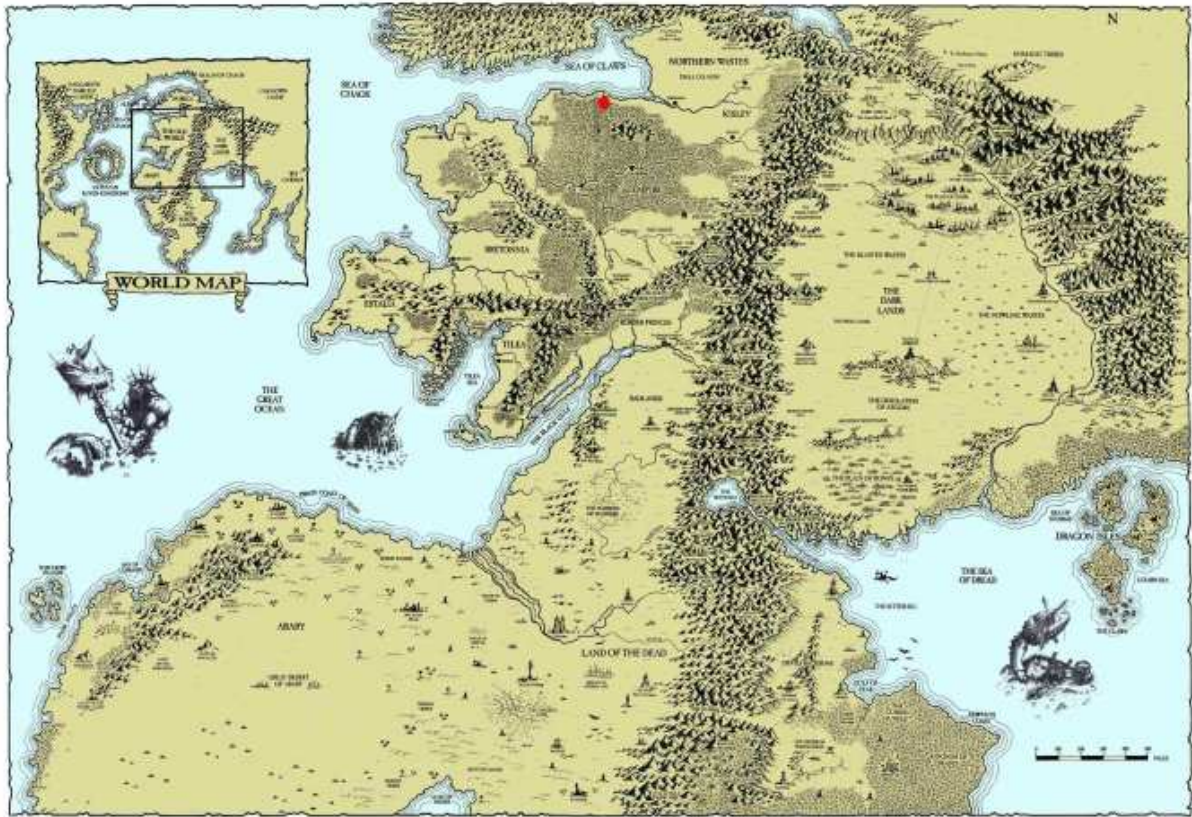
L'association Malakaa présente :

Salzenimund

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..... | 6 |
| 2. Règles générales..... | 8 |
| 2.1. Points de vie et d'armure | 8 |
| 2.2. Points d'immunité..... | 9 |
| 2.3. Annonces..... | 9 |
| 2.4. Apartés..... | 10 |
| 2.5. Poisons..... | 11 |
| 3. Les compétences | 12 |
| 3.1. Compétences de survie..... | 12 |
| 3.3. Compétences sociales..... | 13 |
| 3.4. Compétences magiques et alchimiques..... | 13 |
| 4. L'alchimie..... | 14 |
| 4.1. Les ingrédients | 14 |
| 4.2. Les potions | 14 |
| 5. La magie..... | 15 |
| 5.1. Sort lancé par annonce | 15 |
| 5.2. Sort lancé en aparté | 15 |
| 5.3. Rituel | 15 |
| 6. Recommandations..... | 17 |

1. L'univers



Le jeu va se dérouler sur le monde de Warhammer. Il est important de noter que l'organisation prend en compte les évolutions (officielles ou non) qu'à subit l'univers depuis sa parution mais surtout, qu'elle se permet de prendre les libertés qu'elle juge nécessaires pour le bon déroulement du jeu.

1.1. L'univers de Warhammer

Warhammer se passe dans un monde médiéval-fantastique (ou heroic-fantasy), inspiré de l'univers imaginé par JRR Tolkien 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

1.2.1 Introduction

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.

1.2.2 Listes des principales divinités

Voici les dieux les plus répandus dans l'empire et ailleurs. Afin de ne pas influencer les esprits, ils sont classés par ordre alphabétique (source : www.citewarhammer.com).

Khaine : Le redoutable Seigneur du Meurtre, le patron des Assassins et des Meurtriers. On le dit jaloux de l'empire de son frère, Môrr, sur la mort.

Khorne : Le sanglant Dieu du Massacre. Il est obsédé par la mort et le sang. Il est la force qui anime les grandes armées du chaos qui se déchaînent aux limites du Vieux Monde.

Morr : Dieu Protecteur des morts. Une de ses représentations est le corbeau. Il veille à ce que les âmes des défunts rejoignent en paix son royaume. C'est pourquoi les disciples de Morr sont les ennemis des nécromanciens qui troublent le repos des âmes avec leurs pratiques répréhensibles.

Myrmidia : Fille de Véréna et de Môrr. Elle est la divinité patronale des soldats et des stratèges. Là où Ulric règne sur la force des combats et la fureur des batailles, Myrmidia inspire l'art et la science de la guerre.

Nurggle : Maître de la Décadence qui préside à la corruption physique et la déchéance. Maladie et putréfaction attirent ses démons comme un cadavre les mouches. Son plus grand plaisir est de déclencher des épidémies variées.

Ranald : Dieu des voleurs et des mystificateurs. Il est contre l'usage de la violence, excepté pour se défendre ; par contre, il approuve et encourage la ruse, la tromperie et le vol.

Rhya : Femme de Taal et mère de Manann et Véréna. Ceux qui la vénèrent voient en elle la Déesse de la Nature, de la Prospérité, de la Fertilité, et de la Famille.

Sigmar : Le culte de Sigmar est le plus répandu dans l'Empire. A l'origine, Sigmar homme charismatique et vaillant guerrier, est depuis, à travers tout le Vieux Monde, vénéré à juste titre comme un véritable Dieu. Ses symboles sont le marteau et la comète à deux queues (événement lors de sa naissance), et ses prêtres prônent l'Unification.

Slaanesh : Son domaine est la Luxure, les Passions cruelles, les Vices

inavoués et les terribles Tentations que lui seul peut offrir. Slaanesh est attiré par les mortels pourvus de charme ou de grande beauté.

Solkan : Il est le Dieu féroce de la Vengeance. On le décrit souvent comme portant une armure noire, et brandissant la flamboyante épée de la vengeance : Flammendrung. Il est le plus populaire des Dieux de l'Ordre, beaucoup de Répurgateurs le vénèrent.

Taal : Dieu de la nature. Il règne sur les forêts, les montagnes ainsi que les animaux. Il est symbolisé par le cerf. Taal est vénéré principalement par les forestiers, souvent en conjonction avec la Déesse Mère Rhya, son épouse.

Tzeentch : C'est le Grand Sorcier, le dieu de la magie et l'Architecte du Changement. Tzeentch est le plus énigmatique des Dieux du Chaos. Il adore tromper les autres, et ses adeptes veulent apporter la désolation dans l'Empire.

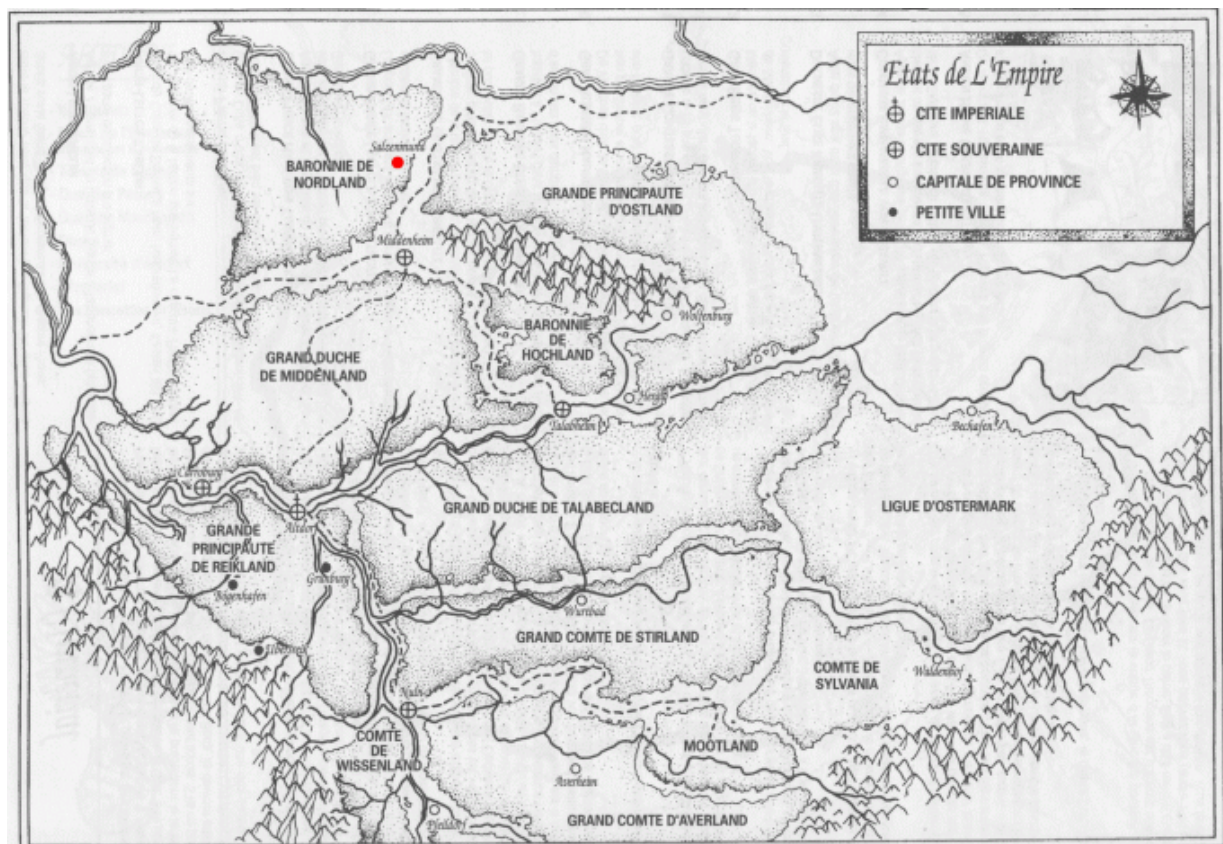
Ulric : Ulric est un Dieu guerrier, dont le symbole est le Loup Blanc. Il exige de ses adeptes qu'ils ne refusent jamais un combat et qu'ils se montrent courageux et forts dans la mêlée. La ruse et le mensonge sont bannis

1.3. Le monde au moment du jeu

L'Empire vient d'en finir avec la dernière incursion chaotique il y a quelques années. Celle-ci fut longue et éprouvante pour tous. Kislev tombée, les hordes d'hommes-bêtes été descendues jusqu'à Wolfenburg d'une part, qui se fit assiéger pendant huit ans, et près de Middenheim d'autres part. Toutes les forces s'allièrent bien qu'un peu tard pour les repousser, même certains groupes demeurés jusqu'alors discrets.

Aujourd'hui, l'Empire tente de se reconstruire. La plupart 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 bâtie 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.

1.4. Le contexte



Le jeu se passe dans la ville de Salzenmund, capitale de la Baronnie de Nordland dans l'Empire. Vous êtes arrivé après avoir lu l'annonce ci-dessous :

OYEZ OYEZ BRAVES GENS, SEMI HOMMES OU
RACES ÉTRANGES...

POUR LA GLOIRE DE VALTEN ET DU SAINT EMPIRE, IL EST DE
NOTRE DEVOIR DE NE PAS RELÂCHER NOTRE ATTENTION SUR L
« INHOMMABLE » ET DE PURGER INEXORABLEMENT, DANS LE
FEU, TOUT HAMEAU, TOUTE PIERRE SOUILLÉE PAR SON
ESSENCE MALÉFIQUE !

MAIS NOTRE EMPEREUR ET SA GLORIEUSE ARMÉE ONT DÉJÀ
FORT À FAIRE AVEC NOS FRONTIÈRES. IL EST DONC DE NOTRE
DEVOIR À TOUS DE PRÊTER MAINS FORTE À LA RADIEUSE
EGLISE DE SIGMAR ET DE BRÛLER L'HÉRÉSIE.

AINSI SOIT LOUÉ WERNER NIKSE, BARON DU NORDLAND,
QUI, EN CE TRISTE JOUR, VIENT OFFRIR TERRES ET RICHESSE À
QUICONQUE SAURA ÉRADIQVER LE MAL QUI S'ABAT SUR
SALZENMUND

DEMANDEZ NEIL GAAMECK À L'HOTEL DE VILLE.

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 role-play (RP ou TI pour *Time In*).

2.1. Points de vie et d'armure

Ayant confiance en le RP de chacun, le système délocalisé total a été choisi. C'est-à-dire que les personnages cumulent leur point de vie et d'armure (et autres protections) et le score obtenu est le nombre de dégâts toutes zones confondus (tête mise à part, les coups dans cette partie du corps étant bien évidemment interdits) que peut recevoir le personnage avant de tomber dans l'inconscience. On insiste beaucoup sur le RP et le fair-play : un joueur qui a perdu 90% de ses points de vie n'est pas aussi pimpant que celui qui entre tout juste dans le combat. On peut aussi s'obliger à ne plus se servir d'un membre sachant que c'est lui qui a reçu presque tous les coups...

Un homme commence avec 4 point de vie, un nain 5 et un elfe 2. L'attribution des points d'armure se fait lors de l'homologation, par l'équipe de l'organisation (qui est seul juge). Pour donner une idée, les points vont, en général, de 2 à 10. Ne demandez pas si on a beaucoup plus en rajoutant une paire de grève au dessus de sa cote de maille, et faites au plus beau.

Lorsque les points de vie tombent à zéro, le personnage est inconscient, il ne peut plus rien dire d'important (les râles 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.
- 2 combats où l'armure est tombée à 0

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. Attention, 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.

Brise [Objet] ! : La victime ne peut plus se servir d'un de ses objets (explicité par l'annonce : brise Arme, Bouclier, Armure) et doit le faire réparer.

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.

Immune ! : L'auteur de l'annonce ne subit pas la dernière frappe et montre que ce genre de frappe ne peut l'atteindre.

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.

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

Releve-toi ! : Annonce lancée sur une victime Inconsciente ou Morte. Celle-ci se relève et exécute des tâches simples demandées par l'enchanteur. Elle peut au mieux crier un mot mais pas discuter. Elle garde toutes ses compétences non magiques, tout ses PV et PA sont au maximum. Elle est immunisée à tout les sorts psychologiques. Lorsque tout ses PV tombent à zéro ou lorsque le PJ l'incarnant le décide (fin d'une scène de combat), elle tombe en poussière (même si avant le sort, elle n'était que Inconsciente)

Magique ! : La frappe est d'origine magique. (Remarque : les sorts lancés par certaines frappes sont considérés comme tels même s'il n'y a pas l'annonce "Magique !", par exemple si un mage guerrier frappe un démon mineur en lançant "Terreur !", le démon ne compte pas de PV en moins mais subit bien la terreur.

D'autres annonces peuvent intervenir en jeu, elles sont suffisamment explicites pour ne pas rompre la fluidité de la scène de combat.

2.4. Apartés

Pour des raisons de simplicité, un animateur ou un joueur peut glisser discrètement une information hors role-play (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.

2.5. 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 demi-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.

3. Les compétences

Tous les joueurs (sauf demande explicite de leur part) possèdent les compétences de base 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.

Les compétences de carrières, les talents innés ou magiques, les propriétés de certains savoirs ne sont pas décrits ici. Ils seront donnés dans la feuille de personnage suivant le BG de celui-ci. Le joueur pourra bien sûr en discuter avec l'organisation. Un large panel de compétences est déjà prêt mais d'autres peuvent être créés sur mesure. Et comme la création du BG, si vous vous y prenez assez tôt, n'hésitez pas à proposer des idées.

3.1. Compétences de survie

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 !

Fouille : Offre la compétence fouille, qui permet de repérer des objets dissimulés ou indices sur un corps inconscient/mort. Une simulation doit être faite pendant une minute.

3.2. Compétences de combat

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 de BG.

3.3. Compétences sociales

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

3.4. Compétences magiques et alchimiques

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.

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 : animale, 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.

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).

5. La magie

La magie se traduit de différentes façons en jeu, afin de favoriser le RolePlay, différentes facon de faire existent. Le possesseur maîtrise un certain nombre de sorts parmi ceux de son collèges de magie. Comme toute compétence, chaque collèges est divisé en deux niveaux, on distingue alors l'apprenti du maître.

5.1. Sort lancé par annonce

Au lancé d'un sort lors d'un combat, 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. De plus, l'enchanteur doit rompre très visiblement un bâton (donné par l'organisation).

Les sorts sont lancés par une annonce : ces sorts prennent effet instantanément ; l'enchanteur doit lancer l'annonce correspondante à la fin de son incantation, dans la limite où le joueur et sa cible puissent savoir quel sort est lancé sur quelque personne.

5.2. Sort lancé en aparté

Dans certain cas, 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. paragraphe correspondant). 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.

5.3. Rituel

Les rituels sont des cérémonies organisées à l'avance par le maître de rituel mais aussi par ses suivants. Certains de ceux-ci seront décrits dans la feuille des personnages capables, mais un nombre infini de rituel peut être imaginé, et ce, tant au niveau raison de le faire que par quels biais.

Un rituel peut être organiser en jeu ou réfléchit avant le jeu. Dans tout les cas, le maître de rituel devra se rapprocher de l'organisation afin que celle-ci "juge" le potentiel du rituel et sa mise en oeuvre, afin de donner les réponses "divines ou magiques".

6. Recommandations

Sécurité, propreté, ... savoir vivre

On rappelle que chaque joueur se porte garant de ses faits et gestes (ou son responsable pour les mineurs) et en assume les conséquences. On rappelle aussi l'importance du civisme et du fair-play lors d'un événement de ce genre.

En outre, le terrain sur lequel les joueurs évolueront est un site historique, il sera donc à rendre à ses propriétaires au moins aussi propre qu'à l'arrivée.

Ce site comporte des endroits dangereux (notamment des douves de plusieurs mètres de hauteur). Si le RP prime sur les règles de jeu, la sécurité prime sur le RP. N'hésitez pas à rompre un combat pour le déplacer de quelques mètres. Pensez à vous munir de lampe torche pour la nuit et les galeries.

Commodités

Le couchage pourra se faire soit en zone RP soit en zone HRP (merci de le signaler avant le jeu).

De l'eau sera disponible en petite quantité sur le site, à utiliser avec précaution. Bien sur, l'équipe d'organisation se chargera de fournir l'eau potable.

Les repas du samedi midi et soir et ceux du dimanche matin et midi sont assurés. Pensez à ramener de quoi vous sustenter le vendredi soir et du grignotage pendant le week-end. Merci d'amener vos couverts.

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.

**En espérant que ce jeu sera un agréable moment de convivialité,
l'équipe organisatrice lance un grand Malakaa !**

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