

L'association Malakaa présente:

Marchande ou Crève!



Livre de règle – GN Malakatre : Marchande ou crève ! - www.malakaa.fr

Table des matières

1. L'UNIVERS	3
1.1 L'UNIVERS DE WARHAMMER.....	4
1.2 LES DIEUX	5
1.2.1 Introduction	5
1.2.2 Listes des principales divinités	5
1.3 LE MONDE AU MOMENT DU JEU.....	9
1.3.1 Résumé des épisodes précédents:.....	10
1.3.2 Malakaa IV, le contexte:	11
2. RÈGLES GÉNÉRALES	16
2.1 POINTS DE VIE ET D'ARMURE	16
2.1.1 Attribution et récupération des points.....	17
2.1.2 Les différents types de dégâts.....	17
2.2 ANNONCES	18
2.3 POISONS.....	19
2.4 APARTÉS.....	19
3. LES COMPÉTENCES	20
3.1 COMPÉTENCES DE SURVIE.....	21
3.2 COMPÉTENCES DE COMBAT	21
3.3 COMPÉTENCES SOCIALES	21
3.4 COMPÉTENCES MAGIQUES	21
4. L'ALCHIMIE	22
4.1 LES INGRÉDIENTS	22
4.2 LES POTIONS	22
5. LA MAGIE	23
6. RECOMMANDATIONS	24
6.1 SÉCURITÉ, PROPRIÉTÉ, ... SAVOIR VIVRE	24
6.2 COMMODITÉS	24

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.

En rouge, la région dans laquelle va se dérouler ce quatrième opus.



1.1 L'univers de Warhammer

Warhammer se passe dans un monde médiéval-fantastique (ou heroic-fantasy), inspiré de l'univers imaginé par J.R.R. 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 plus ou moins vénérés dans l'Empire 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, par leurs valeurs enseignées, sont les ennemis des dieux bons. Ce sont Khorne, dieu du Sang et du Massacre, Slaanesh, dieu de la luxure et des plaisirs, Nurgle le grand Immonde et Tzeentch dieu de la magie et Architecte du changement. Bien qu'ils soient toutes d'essence chaotique, ces divinités peuvent avoir une certaine animosité voire une certaine haine les uns envers les autres. 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 des 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

Khaine est le redoutable Seigneur du Meurtre, le patron des Assassins et des Meurtriers. On le dit jaloux de l'emprise de son frère, Môrr, sur la mort ; il lui volerait les âmes de ceux qui sont sacrifiés en son nom, afin de bâtir son propre royaume des ténèbres. On le décrit comme une grotesque créature, accroupie, dotée d'une gigantesque gueule menaçante armée de crocs et de quatre bras tenant, chacun, un poignard et portant autour du cou une rivière de crâne humain.

Khorne

Khorne est 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. Son grand trône de cuivre est posé au sommet d'une montagne d'ossements : les restes de ses adorateurs qui ont péri à la bataille.

Manann

Divinité mineure; panthéon des jeunes dieux; fils de Taal et Rhya; père adoptif d'Handrich, Jeanne du Lac et Sigmar Heldenhammer. Manann est le dieu des mers, des océans et des grandes rivières (comme le Reik) qui se vident dans ces mers. Manann contrôle les marées et les courants. Il est aussi imprévisible et variable que la mer elle-même. Il est d'habitude peint comme un gigantesque homme puissamment bâti, portant une couronne de fer noir et paré de vêtements barbares de la même manière que son père Taal. Manann peut aussi prendre la forme d'un tourbillon ou d'un énorme monstre des mers (d'habitude celui d'un Triton).

Morr

Morr est le 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

Myrmidia est la 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. On la représente généralement sous la forme d'une jeune femme grande et bien proportionnée, armée et équipée à la façon des soldats du sud du Vieux Monde. Parfois, elle peut prendre la forme d'un aigle.

Nurggle

Nurggle est le 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. La plupart des maladies horribles sont ses réalisations. Les mortels qui périssent de ces maladies sont réclamés par le Seigneur de la Peste et les âmes sont emprisonnées à jamais dans cette folie bouillonnante qu'est son royaume. L'immense corps du dieu est bouffi de pourriture et transpire une substance visqueuse. Sa peau de cuir est d'un vert morbide, couverte de pustules et de furoncles d'où s'écoule le pus.

Ranald

Ranald est le 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

Rhya est la femme de Taal et la 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. Certains pensent que Rhya n'est pas vraiment une déesse, mais n'est en fait qu'une partie du culte de Taal. Rhya est représentée comme une mère aimante ou bien une femme enceinte.

Sigmar

Le culte de Sigmar est le plus répandu dans l'Empire. Pourtant à l'origine, Sigmar n'était qu'un homme charismatique et un vaillant guerrier, il lutta aux côtés des Nains contre les hordes Gobelinoïdes. Cela lui valut pour récompense de se voir confier par Kurgan Barbe de Fer le fameux marteau magique Ghal-Maraz ("fendoir de crânes" en langue naine). Suite à ses exploits, notamment l'unification des clans sous son commandement, Sigmar Heldenhammer fût sacré Empereur. Toutes les terres des Montagnes Grises aux Monts du Milieu allèrent devenir l'Empire. Ce fût l'an I du calendrier impérial. Cinquante ans après son couronnement Sigmar partit en direction de la célèbre cité naine "Karaz A Karak" afin de rendre son marteau runique à ses amis Nains...ce fût la dernière fois que l'on put le voir comme mortel dans le Vieux Monde. Depuis, à travers tout le Vieux Monde, il est 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. On retrouve ses adorateurs partout et particulièrement dans la noblesse décadente.

Slaanesh est le Dieu chaotique du Plaisir et de la Luxure. Slaanesh est également un dieu bisexuel et sybarite et ses adeptes sont réputés pour l'attrait qu'ils ressentent pour toutes les formes de perversions et leurs excès hédonistes.

Solkan

Solkan est le frère d'Illuminas (Dieu de la Lumière) et d'Arianka (Déesse de la Loi). 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. Ses adorateurs sont considérés avec une certaine peur et une certaine méfiance par la grande majorité des Occidentaux, inquiets du fanatisme et de l'absolutisme qui accompagne son culte.

Taal

Taal est le 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

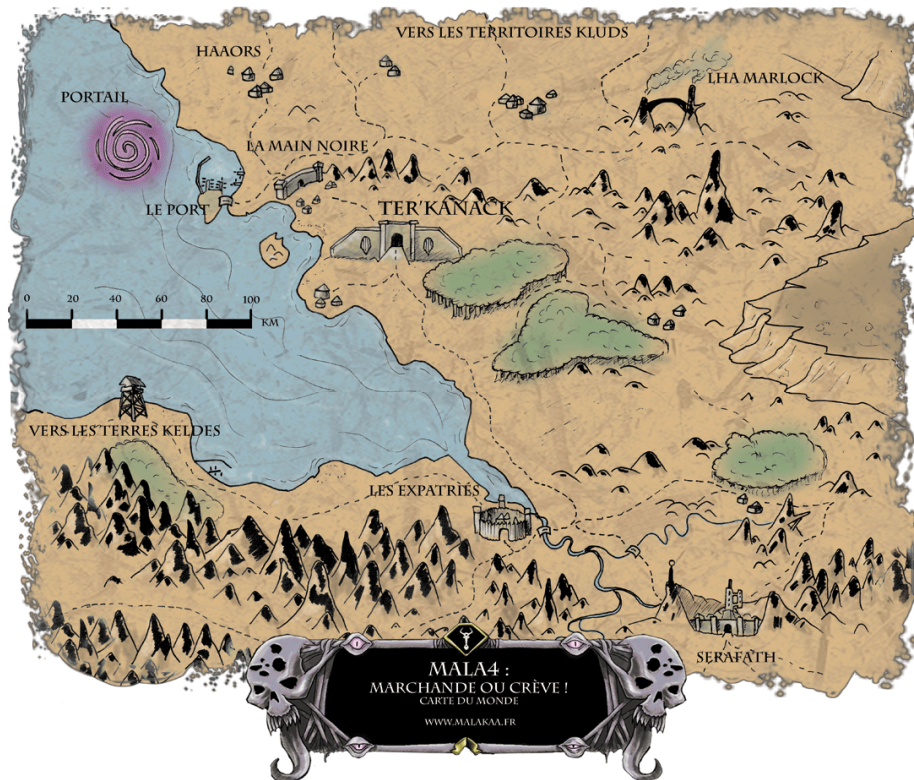
C'est le Grand Sorcier, le dieu de la magie et l'Architecte du Changement. Il est attiré par ceux qui utilisent leur intelligence pour dominer le monde, particulièrement les sorciers. Il se délecte dans les complots et les intrigues politiques humaines, favorisant le rusé plutôt que le fort, le calculateur plutôt que le violent.

Tzeentch est le Dieu chaotique du Changement et de la Magie. Il est lié aux forces du chaos qui apparaissent dans les distorsions des lois naturelles en apportant les mutations et la magie. Tzeentch est le plus énigmatique des Dieux du Chaos. Tzeentch 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 ; de plus, les disciples d'Ulric se doivent de toujours montrer obéissance à leurs chefs. Une rivalité de longue date a opposé les fervents d'Ulric à ceux de Sigmar.

1.3 Le monde au moment du jeu



L'Empire vient d'en finir avec la dernière incursion chaotique. Celle-ci fut longue et éprouvante pour tous. Kislev tombée, les hordes d'hommes-bêtes étaient descendues jusqu'à Wolfenburg qui fut assiégée pendant huit ans et près de Middenheim. Toutes les forces finirent par s'allier 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, mercenaires, fouilleurs de tombe...). Les caisses de l'Empire sont vides si bien qu'il ne peut plus payer l'immense armée qu'il avait constituée pour repousser les forces du Chaos. 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.

1.3.1 Résumé des épisodes précédents:

Malakaa I

Dans le premier épisode, une coalition regroupant des hommes de Serafath, des tribus avoisinantes et de mercenaires de l'Empire ont vaincu un terrible champion de Slaanesh qui vivait emprisonné depuis la Grande Guerre de Magnus le Pieu, dans les terres que l'on nomme à présent les Collines d'Amenack. Amenack était doté d'un don de Slaanesh qui lui permettait de faire sombrer dans une folie meurtrière toute personne blessée par ses griffes. Cette même victime était alors elle aussi bénie du dieu de la luxure et pouvait ainsi contaminer ses cibles.

Bien que les thugs de Serafath lutte depuis ce jour à enrayer la menace, il existe encore des créatures infectées par le don d'Amenack qui hantent ces collines et bien au delà.

Malakaa II

Amenack hante toujours les collines. La créature vaincue durant Malakaa I n'était qu'un réceptacle de cet esprit dément. Le corps repose toujours dans sa prison-tombeau que plusieurs prêtres de Sigmar avaient scellée. Une fois de plus une coalition s'unit et s'enfonce dans les entrailles des collines afin de libérer le champion et le vaincre définitivement.

La rumeur veut que l'esprit d'Amenack fût lié à sa couronne qui avait été volée par un des bandits durant la première confrontation. Bien que terriblement affaiblie, la menace du champion de Slaanesh sur la région existe toujours.

Malakaa III

La ville dévastée de Salzenimud fut le théâtre d'un évènements qui va au delà de la conscience humaine. Différents groupes, différents cultes, différentes délégations furent envoyés dans cette ville afin d'élucider le mystère du massacre de la famille du baron. La sombre réalité va retransformer ce petit bourg en un champ de bataille dont les enjeux ne sont autres que le contrôle d'une énergie qui deviendra, un jour, un dieu, fils de Tzeentch et de Slaanesh. Aux dernières nouvelles, l'énergie est emprisonnée à Aldorf et le Grand Théogoniste, en personne, y veille.

1.3.2 Malakaa IV, le contexte:

La ville de Ter'Kanack

Ter'Kanack... Un nom trop récent pour être inscrit dans l'histoire du Vieux Monde, un nom lourd de mystères... La signature d'un lieux bien plus ancien, au patronyme résonnant encore du fracas des batailles : Karak Klud, le Bastion des Kluds.

Les Kluds : Une dynastie de seigneurs de guerre portant une allégeance sans failles au chaotique Dieu du Sang Khorne, maisonnée de guerriers sanguinaires régnant sans partage sur des terres désolées. Le dernier de cette lignée se nommait Feiir Klud, un être violent et sans pitié, tel qu'il sied au Dieu du Massacre. Karak Klud était alors un puissant bastion, avant-poste de guerre du chaos, poste stratégique ouvert sur la terre et les mers, une place forte semblait-il inexpugnable, comptant de puissants alliés tels que les Keldes, adeptes de Khorne eux aussi, et les Cerbères, fidèles de Tzeentch le Seigneur des Destins.

Importante force commerciale et de guerre, Karak Klud tenait aussi sa puissance d'un port construit avec l'aide des Keldes, une ouverture sur les mers pour les trois armées qui s'en partageaient les bénéfices et avantages.

De Karak Klud rayonnait une terrible aura de puissance et les nombreux peuples qui subsistaient aux alentours, de faibles peuplades stagnant à l'état sauvage, ne connaissaient que peur et asservissement: des hommes rats, des déments touchés par les vents chaotiques, ainsi que des parias errants qui n'avaient tous à cette époque aucune organisation, leur nombre restant négligeable aux yeux des chaotiques dominateurs.

La situation semblait immuable, mais les événements prirent un tournant radical pour Karak Klud...

Maître des lieux, Feiir Klud commença à instaurer de nouvelles lois, méprisant ouvertement les accords passés avec ses chaotiques alliés: il mis la main sur le port, taxant sévèrement les importations et les exportations. Refusant à de nombreuses reprises d'apporter son aide lors des escarmouches, mais demandant de plus en plus de trésors de guerre, Feiir Klud s'aliéna rapidement les Keldes et les Cerbères.

Il commença à lever une armée puissante, incorporant dans ses rangs les peuples disséminés autour du bastion, réprimant la moindre protestation dans un bain de sang qui certes plut à leur Dieu tutélaire, mais souleva des questions lourdes de sens chez ses proches alliés... Il ne manquait plus grand chose avant que leur courroux ne précipite Karak Klud dans les flammes de la guerre et quand un émissaire de Feiir vint annoncer l'intention de ce dernier d'imposer une nouvelle taxe dans les transactions Cerbero-Keldes (Karak Klud étant un passage obligé pour les deux chaotiques lors de leur déplacements), les armes sortirent de leurs fourreaux avec le serment de n'y revenir qu'une fois abreuvées du sang du dernier des Kluds.

Cerbères et Keldes mirent rapidement au point une manoeuvre propre aux rares alliances entre le Dieu du Changement et celui du Sang: stratégique, mais violente et radicale. Ils provoquèrent le soulèvement massif des peuples asservis par les Kluds, avec la promesse d'une clémentine liberté. Les combats furent violents, les esclaves mus par un brûlant désir de vengeance se lancèrent à l'assaut des murs du bastion avec une rage qui ne laissa que peu de survivants d'un côté comme de l'autre ; Cerbères et Keldes entrèrent alors en scène, terminant le travail rapidement et sans plus aucune subtilité, seuls un Feiir blessé et une poignée de guerriers vaincus réussirent à fuir vers le nord des terres chaotiques.

La poussière retombée sur des mares de sang séchant, les Keldes repartirent, satisfaits du massacre et de la moisson de crânes ; les Cerbères, quand à eux, asservirent de nouveau les peuples affaiblis, comptant sur cette main d'oeuvre pour rebâtir sur les ruines fumantes du bastion un nouvel avant-poste de Tzeentch et peut être récolter quelque chose des terres dévastées par la guerre.

Cela ne dura pas longtemps, une nouvelle révolte, étrangement bien menée, redonna la liberté aux peuplades soumises une année seulement après la guerre. Encore plus étrange, aucunes représailles ne furent menées : nouvelles manipulations de Tzeentch ou tractation ourdie dans l'ombre, personne n'aurait pu l'affirmer, néanmoins des ruines de Karak Klud naquirent une terre nouvellement libre: Ter'Kanack...

Hé hé hé, bienvenue à Ter'Kanack l'Infidèle messire l'étranger! Bienvenue, et garde tes mains sur ta bourse l'ami, parce qu'à Ter'Kanack, si t'as la bourse bien pleine, tu trouveras tout ce qu'il te faut pour la vider et faire de toi un homme plus heureux que ce que tes Dieux t'ont soufflé! Crois moi, ici tout se trouve, tout s'achète, tout se vend. Tout a un prix, crois moi, même ta vie, hé hé hé... Quoi que tu cherches, tu trouveras toujours un marchand qui te le proposera, même des choses que sur lesquelles tu n'aurais jamais cru pouvoir poser les yeux... Mets toi à l'aise, te voilà à l'abri l'ami, ici les marchands seuls font leur loi : on est en Terre Neutre qu'ils appellent ça, et tant que tu suis les règles de la cité à la lettre ton cadavre ne terminera pas à sécher dans les Terres Désolées... Tu vois ces runes gravées sur les échoppes? Et bien crois moi, mais c'est cette drôle de magie qui protège tout ce qui se fait ici.

Tu te poses des questions, étranger? Hé hé, beaucoup d'autres avant toi s'en sont posés, crois moi, des drôles de questions sur comment et pourquoi un tel lieu existe, comment tant de gens qui s'étriperiaient sans scrupules dehors font des affaires ensemble ici, et comment en si peu de temps autant de marchands et d'érudits sont venus poser leur marchandises ici, qui tire vraiment les ficelles dans la cité... Beaucoup de questions, pour sûr, et des réponses tu en trouveras autant que tu veux, crois moi... Oui, crois moi étranger, hé hé hé...

Les habitants de Ter'Kanack

Deux types de personnes bien distinctes vivent en étroite collaboration à Ter'Kanack : Les marchands et les hommes rats.

Les marchands

Venus de territoires éloignés, proches du vieux monde, ils sont très clairement là pour faire fructifier leurs affaires et sont prêts à négocier avec à peu près n'importe qui.

D'humeur joviale, ils savent égayer la place de leurs clameurs. Ils n'en sont pas moins experts et érudits dans de nombreuses compétences. En effet, chacun se complète, au point qu'ils sembleraient avoir été sélectionnés pour cela, afin d'avoir un panel de connaissances, de savoirs et d'objets assez incroyables : toute bonne chose a un prix.

La compagnie de Bray

Les hommes rats font partie d'un peuple autochtone qui a su tant bien que mal subsister malgré les événements.

Aujourd'hui, ils ont réussi à se reconstruire et semblent bien organisés. C'est, à priori, eux qui gèrent l'ensemble du territoire hors transaction. Ils cultivent une rancune assez forte vis à vis des anciens alliés du bastion et notamment envers le Cerbère.



Les peuples aux alentours de Ter'Kanack

Les Expatriés

Ils font partis de ces gens venus de tout bord, essayant d'oublier leur passé, sans avenir certain. C'est un groupe qui s'est fait sur les cendres de plusieurs peuples après les révoltes. Fortement hétéroclites, ils trouvent leur force dans leur bonne relation avec de nombreux peuples. Bien qu'ayant un nombre de têtes peu important et qu'ils soient plus ou moins reconnus, il est à noter que soit on cherche à s'en faire des alliés, soit on se méfie d'eux.

De plus, il est à noter que leur position est très intéressante d'un point de vue géographique. En effet, ils vivent dans les montagnes proches de Ter'Kanack et non loin des territoires Keldes. Si la seule route reliant Ter'Kanack à ce territoire, et donc au vieux monde, venait à être coupée, il serait probable qu'ils seraient les seuls à connaître un autre chemin.

L'équipage du Konsoleschwarz

Ces pirates venus après la guerre sont aujourd'hui les co-gérants du port, l'un des points de discorde entre l'ancien chef du bastion et ses voisins et qui fut rapidement rétabli, Keldes et Cerbères ayant beaucoup à y gagner. Cependant, l'endroit étant peu accueillant et plutôt reculé, personne ne voulu s'en occuper à plein temps et les anciens belligérants approuvèrent avec entrain la venue de ce groupe de pirates venus de loin et neutres envers les autochtones.

Progressivement, le capitaine du Konsoleschwarz prit des responsabilités pour la gestion du port et est aujourd'hui le garant de son bon fonctionnement en terme économique. Bien que les Keldes et les Cerbères assurent une vigilance quasi permanente sur le port, le grand champ d'action de l'équipage lui a permis de s'épanouir pleinement, il sait pouvoir compter sur ses compères qui représentent une force non négligeable.

Les Lha Marlock

Ce sont des anciens khorneux, proches de Feir Klud. Rapidement, ils choisirent de le trahir et ils ont fortement aidé à la réussite de la grande escarmouche. On ne sait pas comment ils réussirent à l'époque à contacter les adversaires du bastion car leur position ne le leur permettait a priori pas.

Adeptes d'expériences en tout genre, leur soif de connaissance n'a d'égal que leur témérité. Ils sont notamment spécialisés dans des sortes de rajouts non vivants, métalliques et autres sur leur corps.

La Main Noire

Venus de l'Empire après les tragiques événements, dans le même bateau que l'équipe du Konsoleschwarz, ce groupe de mercenaires s'est construit un territoire sur les cendres d'une civilisation qui fut quasiment entièrement décimée, les Haaor. Ceux-ci étaient en tout point fidèles aux khorneux de Feir Klud et se sont enfuit vers le nord. On n'a que très peu de nouvelles d'eux.

Aujourd'hui les mercenaires ont gardé des relations avec les pirates qui possèdent désormais le port, mais cela ne s'arrête pas là. En bons mercenaires, ils ont su se faire un nom et sont régulièrement recrutés par différentes parties. Leurs diverses aventures aux côtés de certains clans leur ont permis de découvrir les lieux et ce parfois bien au-delà du simple entourage de Ter'Kanack.

Le Cerbère

Le clan Cerbère réunit des adeptes de Tzench. Il forme une puissance conséquente regroupée dans leur capitale, Séraphath. Leur maître, un prince démon du nom d'Alastaroth, suit tout à fait les principes de son dieu, la corruption des ennemis est une habitude. Néanmoins, ces préceptes ne semblent pas s'appliquer entre les membres. En effet, ils font preuve d'une fidèle loyauté envers le maître. Enfin, grands croyants, ils suivent les vents du changement et la connaissance de leur démon est grande.

Le clan est divisé en territoires, chacun de ceux-ci étant dirigé par un homme qui doit rendre des comptes envers leur maître.

Les Keldes

Les Keldes sont un groupe de suivant du dieu Khorne. La plupart d'entre eux sont de redoutables guerriers assoiffés de sang et leur réputation n'est plus à faire au combat. Ils sont alliés au Cerbère de longue date.



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

Ayant confiance en le RolePlay de chacun, un système semi localisé a été choisi. C'est-à-dire que les points d'armures du personnage se cumulent pour former une protection globale délocalisé (toute les zones du corps, membres et tronc, sont protégés par ses points d'armure.).

A l'inverse des points de vie qui sont localisé sur une des cinq parties du corps (jambes, bras, tronc) ; les coups à la tête sont strictement interdits !

Chaque touche fait perdre un point d'armure ou de vie. Lorsqu'un membre passe à zéro point de vie, il est inutilisable. Cela doit être clairement simulé (bras ballant, genou à terre ...).

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 !)

On insiste sur le RP; un joueur qui a subit de nombreuses blessures, sans spécialement avoir un membre inutilisable n'est pas aussi pimpant que celui qui entre tout juste dans le combat.

2.1.1 Attribution et récupération des points

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.

Les points de vie de chaque zone peuvent varier en fonction de la race du personnage, de compétences spéciale ou encore d'enchantelements ou sortilèges. Ne vous préoccupez pas de savoir si votre adversaire compte bien ces points de vie et continuer de l'attaquer jusqu'à ce qu'il morde la poussière.

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.
- Un combat 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).

2.1.2 Les différents types de dégâts

Pour un soucis de fluidité toute les armes de corps à corps (1 main ou deux mains, tranchante ou contondante, etc.) font le même nombre de dégâts.

- Arme de corps à corps (du couteau à l'épée à deux mains), dague ou roche de lancer,...: 1 point de dégât
- Flèche, javelot, arbalète, arme à feu: 2 points de dégâts
- Machine de guerre: dégâts en fonction du type de machine, soyez attentif à l'annonce qui peut aller jusqu'à coma.

2.2 Annonces

Bonus : Si le coup porte, la frappe est de 2 points de dégâts au lieu de 1.

Magique : Si le coup porte, la frappe est d'origine magique. Certaines créatures sont plus sensibles à ces frappes que d'autres.

Venin : Si le coup porte, la frappe reçue est empoisonnée. Toutes les demi-heures la victime perd un point de vie, jusqu'à ce qu'elle obtienne un antidote.

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.

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.

KO : La victime de cette annonce est inconsciente pendant 2 minutes, mais ne perd pas ses PV

Coma : La victime de cette annonce perd tous ses PV et doit donc être soignée rapidement

Crève : La victime qui subit cette annonce à la suite d'un simulacre d'exécution de 30 secondes laisse son destin entre les mains de Morr et doit aller se rendre auprès d'un orga afin de savoir ce que lui réserve l'avenir.

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.

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

Paralyse : La victime ne peut exécuter aucun mouvement pendant 15 secondes.

Bien sur, d'autres annonces peuvent exister, mais seront assez explicites et ont de fortes chances d'être lancées par un PNJ (exp: Terreur de masse)

2.3 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.

Venin : Ce référer à l'annonce Venin en 2.2

2.4 Apartés

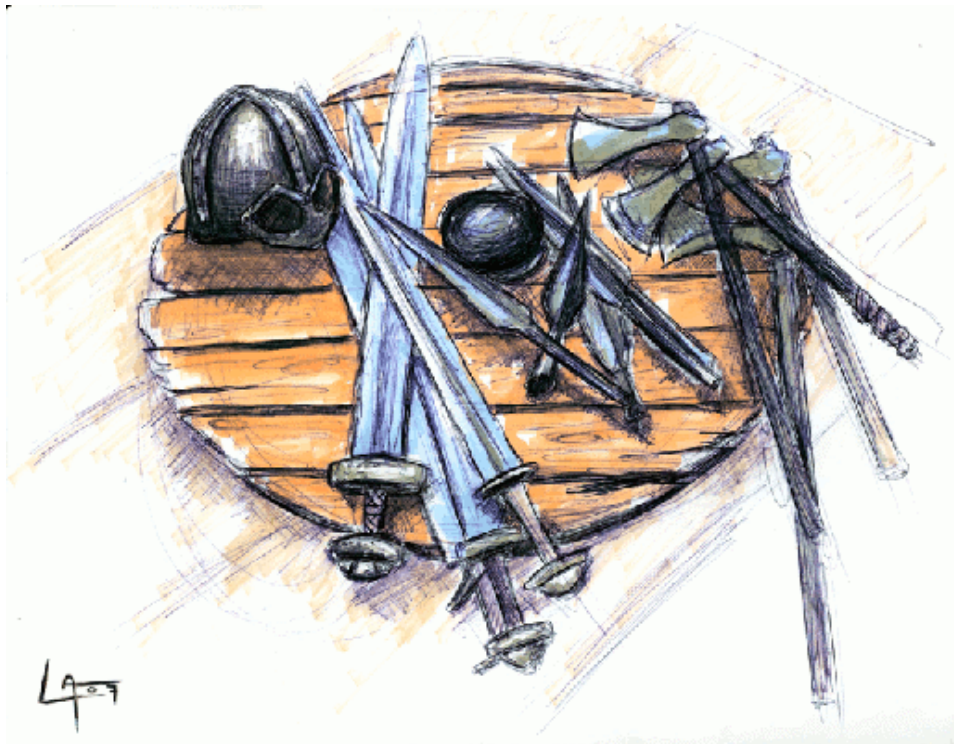
Pour des raisons de simplicité, un animateur ou un joueur peut glisser discrètement une information Hors RolePlay (HRP ou TO pour Time Out) dans l'oreille de la victime, pour expliciter une incidence RP. Les effets sont infinis jusqu'à nouvel ordre, si aucune durée n'est donnée pendant l'aparté.

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.

A la différence d'une annonce, un sort / potion de type aparté ne peut pas être utilisé dans une situation de combat.

Une fois de plus, nous demandons à chacun d'être le plus roleplay possible. Si un joueur vous prend en aparté pour vous expliquer que ce n'est pas le repas qui est trop salé mais qu'il a bel et bien été empoisonné, merci de jouer comme si vous ne saviez pas qui en était l'auteur.

3. Les compétences



Les compétences dites communes, présentées dans le livre de règle, sont accessibles à tous. Il existe des compétences dites de carrière attribué à chacun en fonction de l'histoire, du rôle ou encore de la race du héros et qui vous sont transmit avec votre fiche de personnage. Celles-ci peuvent proposer deux niveaux de maîtrise.

Cependant, nous vous faisons confiance pour ne utiliser les compétences basiques que de manière logique avec votre histoire: ainsi un sauvage ne devrait savoir ni lire ni écrire, un noble n'est pas censé fouiller un corps, un moine ne se balade pas en armure de plaques et épée à deux mains...

De plus la compétence premiers soins (là encore si vous considérez que votre personnage n'a pas de raisons de connaître cette compétence, merci de ne pas l'utiliser) ne permet de soigner qu'une victime consciente. Si la personne n'a plus de point de vie, seules la magie et l'alchimie (ou la nécromancie dans une certaine mesure...) peuvent faire quelque chose à son état.

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 l'histoire de celui-ci. Un large panel de compétences, parfois sur mesure, est déjà prêt.

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. Un seul bandage peut être appliqué par zone. Seul la chirurgie ou la magie soigne définitivement une blessure.

RAPPEL : *Les bandages pour utiliser cette compétence sont à fournir par vos soins: pas de bandages, pas de premier soin...*

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

Assistant : Tout le monde peut assister un mage. Que se soit un aide laboratoire pour un alchimiste, comme un zélate 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 : 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.

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 : par les annonces ou les apartés. Le possesseur maîtrise un certain nombre de sorts parmi ceux de son école. Chaque mage a un nombre de point de magie.

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. De plus pour un sort lors d'une bataille, l'enchanteur doit rompre le nombre de carte de point de magie associé.

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.

Les points de magie seront représentés par une petite carte à déchirer fournie par l'organisation. Le RP et les quelques secondes d'incantations visibles devront être respectées.



6. *Recommandations*

6.1 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).

Un briefing avant le lancement du Grandeur Nature viendra rappeler les mesures de sécurité et accès interdits (L'accès aux surélévations du fort et le passage derrière le balisage).

6.2 Commodités

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

- La zone RP sera en dehors du fort, il ne faudra rien laisser de valeur dedans. Elle sera entourée par un mur en toile de jute.
- La zone HRP sera dans une des quatre ailes des douves.

De l'eau potable sera disponible (bouteilles).

Les repas du samedi matin, midi et soir et celui du dimanche matin sont assurés. Pensez à ramener de quoi vous sustenter le vendredi soir et du grignotage pendant le week-end. 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 !