



DONS DU CHAOS IV

LE RETOUR DU CHAOS

KA
23

Co-auteurs du livret :
Cédric Boucard, Isabelle & Juan Bertolini
Couverture: Ken Gardner

Livret de Règles

Introduction

S'il y a un lieu que l'on pourrait nommer le berceau du Chaos, c'est bien Dalkiorsh. Au fil des siècles, on lui a donné maints surnoms. Certains clament qu'elle est la Cité du puits des âmes, quand d'autres lui préfèrent le nom d'Hôtel des Dieux. Car c'est en son sein que, tous les 671 ans, sont célébrés les rituels les plus audacieux et les plus étranges. C'est en son sein que les mortels essayent de côtoyer les Dieux. Ils y brisent un instant la loi des Plans, pour faire apparaître les Incarnations Chaotiques. Les quatre Avatars.

Tchar et ses obscurs adeptes du pouvoir

Shornaal et ses controversés disciples du plaisir

Arkhar et ses violents adoreurs du sang

Onogal et ses immondes serviteurs de la dégénérescence

C'est au culte qui parviendra le premier à invoquer son Dieu qu'il reviendra de contrôler la Cité pour les plus de six siècles à venir. Pour parvenir à ses fins, chacun peut assouvir ses besoins de pouvoir, qu'ils requièrent la force, l'envie, la magie ou la putrescence. Nul ne doit toutefois oublier qu'il ne peut agir impunément. Les Grands Maîtres, puissants Seigneurs du Chaos Universel et garants de la trêve imposée par la joute, veillent au respect de la seule loi de Dalkiorsh : nul ne peut tuer en dehors du Cercle de Sang, sous peine d'être détruit à son tour. Se soustraire aux regards pour évincer un rival ou faire taire un ennemi n'est jamais chose aisée.

Voilà 671 ans que les serviteurs d'Onogal célèbrent leur victoire. Ce faisant, ils ont exacerbé la haine des autres cultes. Tous se sont jurés de vaincre la Peste du Chaos. Néanmoins, les alliances, si elles existent, seront de courtes durées. Rien à Dalkiorsh n'est éternel et personne ne peut y prédire l'avenir. Pas même les Grands Maîtres. Seuls les esprits les plus noirs et chaotiques sortiront vainqueurs de la Cité de la loi Unique.

Malvenue à Dalkiorsh ! Prenez garde, même les dieux ne savent pas ce qu'ils font.

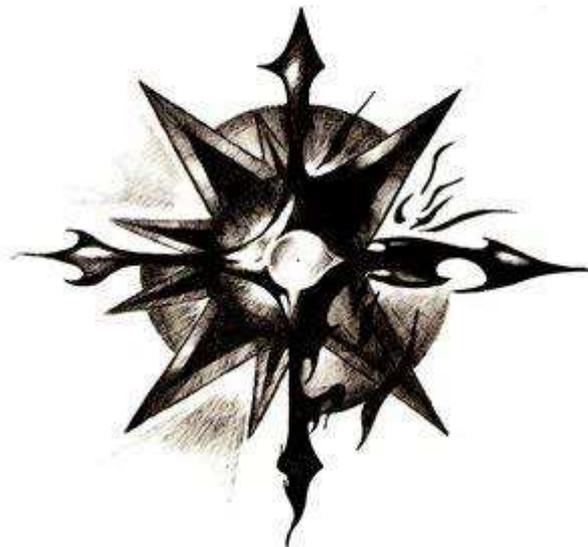


Table des Matière

Votre Personnage	- 4 -
Les Cultes Du Chaos	- 8 -
Les Races	- 10 -
Les Capacités	- 12 -
Le Combat	- 15 -
Armurerie	- 16 -
La Magie	- 19 -

Votre Personnage

La création

Pour créer votre personnage, il vous faut lui choisir un culte, une race et une capacité (voir chapitres suivants). Veillez à ce que vos différents choix soient compatibles, certaines capacités étant par exemple prohibées pour l'un ou l'autre culte. Tous les choix effectués ici seront permanents. Aucune adaptation ne pourra être effectuée durant le jeu.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de création incohérente de personnage.

Votre personnage possède 3 points de vie (PV) et 0 point de magie (PM) lors de sa création. Il n'a pas d'attribut spécifique, ni aucun malus.

Lorsque vous avez choisi un culte, une race et une capacité, appliquez les différents bonus et malus en respectant les règles suivantes :

- Les règles de races priment sur les capacités
- Les règles de culte priment sur les règles de race et les capacités
- **Les Organisateurs priment sur les règles**

Afin d'étoffer votre personnage, vous devrez définir son origine et les raisons de sa venue à Dalkiorsh. L'aspect primordial, c'est que vous imaginiez un personnage qui vous correspond.

Evidemment, votre costume devra aussi correspondre au rôle choisi. Il devra notamment comprendre la couleur de votre culte, ou plus simplement son symbole. Il n'est ainsi pas nécessaire de se muer en créature violette pour incarner un adepte de Shornaal.

Aucun des fidèles du Chaos ne craint de montrer qui il est.

Existence de votre personnage

Durant le jeu, votre personnage évoluera (ou pas...) en fonction de ses actions et au fil des rencontres plus ou moins agréables qu'il effectuera.

Cette évolution se matérialisera par le biais de Dons. Toujours remis par un Démon, un Avatar ou un Grand Maître, ces dons peuvent prendre des formes différentes : capacité supplémentaire, nouveau sort ou encore Pierre d'âme. Un don ne peut ni être refusé, échangé, volé, prêté, vendu, caché, brûlé, détruit ou perdu. Il est à vous, rien qu'à vous... Même s'il ne vous sert à rien.

Tout sort ou capacité reçu en don peut être utilisé immédiatement, en adéquation avec les règles du présent livret.

Le don d'une Pierre d'âme, vous fait gagner un niveau supplémentaire. Votre total de PV augmente de 1.
Au niveau 2 : Vous gagnez le titre de Zélate, ce qui correspond au statut de vétéran au sein de votre culte.
Au niveau 3 : Vous devenez le Champion de votre Culte, l'Elu des Démons et de votre Avatar. Mais attention, si un autre personnage de votre culte atteint le rang de Champion, un duel à Mort devra départager le meilleur!

Il ne peut en rester qu'un!

La Mort d'un personnage

Phase 1 : De la vie à la Mort

Dans les entrailles du Chaos, mourir est un art véritable... Mais il faut tout de même distinguer deux types de morts.

1) Vos points de vie tombent à 0. Vous êtes alors inconscient et devez-vous coucher au sol (peu importe si vous avez froid ou que vous ne souhaitez pas salir votre costume). Vous devez alors attendre 5 minutes sur place sans parler. Cela laissera le temps au tout-venant de vous soigner (ce serait tout de même étonnant), de vous achever (plus probable), ou de vous détrousser... Une fois achevé ou après les 5 minutes d'inconscience vous êtes MORT. Il est temps d'enfiler votre bandeau blanc sur la tête et de vous diriger dans le plus grand des silences vers l'Antre du Passeur (voir « De la mort à la vie »).

2) Vous tombez directement raide mort, à cause d'un poison, d'une puissante magie ou par la volonté d'un Avatar ou d'un Grand Maître à qui votre tête ne revenait pas. Dans ce cas, vous vous couchez au sol durant 1 minute et faites le mort (histoire de laisser une chance au tout-venant de vous piller ou faire quelque chose d'utile avec votre cadavre). Ensuite vous enfiler votre bandeau blanc sur la tête et vous vous dirigez, sans mot dire, vers l'Antre du Passeur.

Précisions sur la fouille :

Inutile de véritablement fouiller un joueur inconscient. Il suffit de dire la phrase magique : "Je te fouille!!!, Qu'est-ce que tu as dans cette poche/sac/besace ou autre ?". Le personnage inconscient sera alors contraint de vider complètement sa poche/sac/besace ou autre, et de remettre le contenu au joueur qui l'a fouillé (uniquement du matériel de jeu). Répétez l'opération pour chaque poche/sac/besace ou autre que le joueur inconscient possède. Car il n'est pas possible de tout fouiller d'un seul coup.

Nous vous recommandons vivement d'avoir une poche "PRIVEE" sur votre costume, afin de séparer les éléments de jeu des autres objets qui vous appartiennent.

Précisions sur l'achèvement :

Pour achever, penchez-vous simplement au-dessus du corps inerte de votre victime et verbalisez votre geste salutaire tout en l'effectuant (ex: « Salut à toi, je viens t'aider à crever »... tout en passant une arme en latex sous sa gorge sans appuyer). Cette opération DOIT prendre quelques instants et ne peut se faire en un claquement de doigt.

Phase 2 : De la Mort à la Vie

Lors de votre trajet en direction de l'Antre du Passeur, vous ne serez qu'un esprit errant. Il vous sera impossible de communiquer ou d'interagir avec les vivants. Personne ne pourra vous barrer la route, pas même un Démon ou un Avatar... Du moins pas avant d'avoir franchi l'Arche et que vous ne soyez passé dans l'Autre plan.

Si vous parvenez à trouver l'Antre, il faudra vous départir de vos pierres d'Âme et de vos Dons. Seule votre carte de personnage restera en votre possession. Une fois devant le Passeur, il faudra lui conter la manière dont vous êtes parvenu jusqu'à lui.

- Si votre mort est banale, insipide, ou risible, votre sort n'intéressera personne. Le Passeur décidera alors de vous renvoyer à travers l'Arche pour errer dans l'Autre Plan pendant 30 minutes (Voir le chapitre « L'autre plan » ci-après).
- Si votre mort sort un peu de l'ordinaire, le Passeur vous donnera un gage ou une mission à réaliser en échange de votre retour à la vie.
- Si votre mort est jugée intéressante, le Passeur vous donnera un sauf-conduit. Il vous permettra de rencontrer un Avatar. C'est à lui que reviendra la tâche de décider de votre châtiment ou de vous offrir une récompense. Attention toutefois à ne pas vous tromper de Seigneur, sous peine de subir les tortures les plus insoutenables.
- Si votre mort est exceptionnelle, le Passeur pourra vous rendre la vie sans autre cérémonie.

Une fois votre tâche accomplie, vous retournerez dans votre plan d'origine. Vous réapparaîtrez au sein de votre campement, prêt à servir votre culte. Le trajet jusque-là se fera hors-jeu, les bras croisés au-dessus de votre tête.

En cas d'absence du Passeur :

Si le portier des mondes est absent (une petite pause n'est jamais de refus quand on jongle avec les âmes), vous déposerez simplement vos pierres d'Âmes et Dons dans son antre. Vous n'aurez d'autre choix que de errer dans l'Autre plan durant 30 minutes.



L'Autre Plan

L'Autre Plan ressemble en tous points au monde des vivants. Si ce n'est qu'il est habité par les Démons et les Anges. Ou seulement les Démons, en ce qui vous concerne. Y errent aussi l'âme de ceux qui ont trépassé, prisonniers d'un monde qui n'est pas le leur. Les morts, coiffés d'un bandeau blanc, ne peuvent ni voir, ni entendre et encore moins interagir avec le monde des vivants. Ils ne possèdent aucun point de vie ou de mana. Ils ne possèdent aucun point d'armure ni aucune capacité.

Lorsque vous errerez à votre tour, vous pourrez bien tenter de vous battre... Mais vous n'infligerez aucun dégât. Vous pourrez bien tenter de fuir, mais vous ne parviendrez pas à courir. Vous pourrez bien tenter de hurler, mais nul ne vous entendra !

Et au moment où vous vous déciderez enfin à accepter votre sort, vous serez peut-être victime de la toute-puissance des Démons en leurs terres. L'un d'eux vous choisira peut-être et possédera votre corps comme l'on enfile un costume. Peut-être vous ramènera-t-il dans le monde des vivants, marionnette de toutes ses envies. Il pourra faire ce que bon lui plaît durant 15 minutes (au maximum).



Les Cultes Du Chaos

Tchar

Les suivants de Tchar se dévouent corps et âme à la magie. Silence, boule de feu, terreur et doigt de mort, ils sont avides de connaître tous les secrets de cette invisible force. Fins et souvent calculateurs, ils voient en chaque situation une nouvelle opportunité de faire tourner l'histoire à leur avantage. Car, tout comme le Duc du Changement, ils adorent avoir plusieurs coups d'avance sur leurs adversaires, rivaux ou même amis.



- Avatar : Le Duc du Changement
Attitude : Mégalomane
Couleur : Bleu
Bonus : + 3 points de mana (PM) et accès au sort : "Bouclier de la Négation"
Malus : Ne peut pas se servir de la capacité "Blast"

Shornaal

Les fidèles de Shornaal savent s'abandonner pleinement au plaisir. Il est leur objectif ultime, l'objet de toutes leurs quêtes. Passion, luxure, art, combat : ils n'hésitent jamais à s'adonner à de nouvelles expériences pour atteindre le nirvana. S'ils aiment admirer leur reflet dans l'œil de leur adversaire, ils préfèrent encore y détecter multitudes de désirs refoulés. Ce sont eux qui rendent leur Dieu plus fort de jour en jour.



- Avatar : Le Prince de la Perversion
Attitude : Narcissisme
Couleur : Violet
Bonus : Capacité "Charme"
Malus : Ne peut pas porter d'armure en métal

Arkhar

Les enfants d'Arkhar suivent la voie sanglante du Seigneur des Massacres : "Du Sang pour le Dieu du Sang ! Des Crânes pour le Seigneur des Crânes !". Ils sont inspirés par la violence, la vengeance et la haine. Car le Seigneur des Massacres ne sera satisfait que si la victoire est remportée en faisant couler le sang. Les adorateurs d'Arkhar se tournent naturellement vers les arts de la guerre. S'ils affirment souvent être mus par l'honneur et la bravoure, ils n'ont jamais besoin d'une véritable raison pour envoyer leur adversaire toquer à la porte de la Mort.



- Avatar : Le Seigneur des Crânes et du Sang
Attitude : Violence
Couleur : Rouge
Bonus : Capacité "Rage"
Malus : Ne peut pas se servir de la capacité "Magie" et dépenser des "PM"

Onogal

Les adorateurs d'Onogal ont été touchés par la grâce de la décadence et de la putréfaction. Car nul ne peut être un serviteur honorable de la Peste du Chaos s'il n'a pas abandonné son corps à la maladie. Pour amuser leur Dieu, les adeptes d'Onogal prennent plaisir à répandre le mal à travers le monde. Impossible de nier que le culte de l'immonde aime à déjouer les pronostics : il a fait basculer plus d'une guerre, mettant à genoux les plus fiers guerriers du champ de bataille.



Avatar : La Peste du Chaos

Attitude : Dégénérescence

Couleur : Vert

Bonus : + 1 point de Vie (PV) et capacité "Mange-Mort"

Malus : Ne peut pas se soigner sauf avec la capacité "Mange-Mort" ou le sort "Drain de vie"

Le Chaos Universel

Le Chaos universel n'est autre que l'élite des armées du Chaos. Ses membres estiment que le Chaos est un tout, indivisible. Loin de s'attacher à un unique culte, ils développent avec le temps tous les pouvoirs et les déviations des suivants d'Onogal, Tchar, Arkhar et Shornaal. Les adeptes du Chaos Universel, ou Culte suprême, sont les gardiens de Dalkiorsh. Ils vouent leur vie aux Grand Maîtres ainsi qu'à leurs funestes desseins.



Avatar : Les Grands Maître et tous les Avatars

Attitude : Prétentieux du Chaos

Couleur : Blanc

Bonus : Une capacité supplémentaire à choix

Malus : Doit obéir aveuglément aux Grands Maîtres et aux Démons du Chaos Universel

Les Races

Humains

Il s'agit de la race la plus commune au sein des terres chaotiques, bien que l'on puisse penser le contraire. Ils peuvent aussi bien être des guerriers sanguinaires que des esclaves, des marchands, des artisans ou encore des sorciers.

Bonus : Une capacité supplémentaire à choix

Malus : Aucun

Elfes noirs

Ces créatures inspirent la peur et la méfiance. Obnubilées par le plaisir et le pouvoir, elles sont les esclavagistes de ce monde. Les elfes noirs ont ainsi soumis des peuplades entières afin d'assouvir leur soif de sang, de meurtre ou de plaisirs malsains. Si seuls les plus perfides gouvernent, tous sont rongés par la convoitise.

Bonus : Capacité "Magie" et 3 PM supplémentaires

Malus : Aucun

Orks

Animés par une force brutale et sauvage, ils sont nombreux au sein des troupes du chaos. Ne respectant (et c'est beaucoup dire) que la loi du plus fort, ils ne connaissent ni la peur ni la pitié. Une chance pour le reste du monde : ils ne sont pas très malins.

Bonus : Capacité "Régénération" et 1 PV supplémentaire

Malus : Ne peut utiliser la capacité "Immunité Psychologique"

Nains du Chaos

Ces créatures sont petites, robustes et bagarreuses. Bardées d'armes et de runes impies, elles sèment le chaos sur le champ de bataille et dans les tavernes. Leurs capacités martiales en font des guerriers redoutables.

Bonus : Capacité "Blast" et 1 PV supplémentaire

Malus : Ne peut utiliser la capacité "Magie"

Morts-vivants

Il n'est pas rare de croiser dans la cité et au-delà quelque squelettes, liches, goules, zombies ou autres créatures à mi-chemin entre la vie et la mort. Ils se distinguent par leur lenteur, conséquence de l'atrophie de leur esprit au fil des siècles. Ne sous-estimez pas pour autant leur pouvoir de nuisance, car ils disposent de l'éternité devant eux.

Bonus : Capacité "Immunité Psycho" & "Régénération"

Malus : Ne peut pas courir

Gobelins

Ces petites créatures chétives à la voix nasillarde sont le premier maillon de la chaîne alimentaire chaotique. Ils se font régulièrement passer à tabac ou jeter contre les murs sans pouvoir se venger... Du moins, c'est ce que leurs bourreaux croient.

Bonus : Capacité "Fuite" & "Régénération"

Malus : - 1 PV permanent

Skavens

Vivant dans les bas-fonds de la cité, ces hommes-rats cherchent par tous les moyens à s'enrichir et à accroître leur puissance. Malheureusement, leur faible taille les empêche d'être de redoutables adversaires lors de duels. Les skavens ont toutefois trouvé la parade : ils ne sont jamais seuls.

Bonus : Capacité "Mange-Mort" et "Camouflage"

Malus : - 1 PV permanent

Autre...

Créature inconnue inspirée par vous et validée par les Organisateur qui auront été contactés au préalable.

Bonus : A définir

Malus : A définir

Les Capacités

Alchimie

Capacité passive qui donne accès à la création de potions. Seul un joueur doué de cette capacité pourra reconnaître les ingrédients nécessaires à la préparation de ces doux (et moins doux) breuvages. Lui seul aura la capacité de les préparer ou d'inventer de nouvelles recettes.

Attention : toutes les potions produites (que la recette existe ou non) devront être validées par le Grand Alchimiste ou son Grand Assistant.

Tout joueur qui aura activé cette capacité se doit de lire le livret alchimique.

Blast

Capacité de combat qui permet d'asséner un coup assez puissant pour fracasser un ennemi.

Cette capacité est uniquement utilisable avec une arme à deux mains de plus de 130 cm. Inutile donc d'essayer d'asséner un Blast avec une arme d'hast (ex : lance ou bâton).

Le personnage doit crier « Blast » au moment où il amorce la frappe (et non pas après avoir touché sa cible). Il faut montrer qu'un coup puissant va être donné, tout en faisant attention à retenir son coup.

- Si le coup touche un personnage, il est propulsé en arrière et doit tomber au sol. Il perd 1 PV et 1 PA.
- Si le coup touche le bouclier, l'adversaire est propulsé par la puissance de la frappe et son bouclier perd 1 point de structure.
- Si le coup est paré par une arme, l'adversaire est tout de même propulsé par l'impact et doit lâcher son arme.
- Si le coup rate la cible, le joueur est emporté par le poids de l'arme et il est déséquilibré.

Blast peut être utilisée 2 fois par heure.

Camouflage

Capacité active qui permet au personnage de se confondre avec son environnement, à tel point qu'il disparaîtra aux yeux des autres.

Pour l'activer, le personnage doit être hors de vue. Il croisera alors les bras sur son torse et restera silencieux et immobile. Tant qu'il s'y tient, les personnes alentours devront l'ignorer. Mais si une des conditions n'est plus respectée, la capacité cessera immédiatement de faire effet.

Camouflage peut être utilisé 2 fois par heure.

Charme

Capacité active qui permet de séduire un personnage pendant 15 minutes. Ce dernier devra agir comme si le Charmeur était son meilleur ami.

Pour ce faire, il faut balancer un pendentif devant le visage de la victime et réciter 5 fois cette incantation :

"Sous mon charme tu es! Corps et âme tu m'appartiendras".

Durant l'incantation, la victime ne peut rien faire d'autre que d'écouter, mais d'autres personnages peuvent intervenir.

Charme peut être utilisée 2 fois par heure.

Forge

Capacité passive qui permet de réparer les boucliers brisés et les armures détruites ou endommagées.

Pour ce faire, il faut une forge et une enclume et mimer la réparation d'un bouclier ou d'une pièce de l'armure.

La réparation doit durer :

- 10 minutes par point de structure d'un bouclier
- 5 minutes par point d'armure.

Fuite

Capacité active qui permet de prendre la poudre d'escampette en toute sécurité.

Pour activer cette compétence il faut hurler "Fuite !", puis se mettre à courir. Personne ne pourra blesser, suivre ou arrêter le fuyard tant que ce dernier court. Lui-même ne pourra d'ailleurs plus interagir avec son environnement.

Si le personnage marche, la capacité cesse immédiatement de faire effet.

Fuite peut être utilisée 2 x par jour.

Immunité Psycho

Capacité passive qui immunise le personnage aux effets de la capacité "Charme" et des sorts "Douleur" et "Peur". Lorsqu'il est la cible d'un de ces effets, il doit jouer que quelque chose se passe mais ne l'affecte pas. Enfin il dira à haute-voix : "Immunisé".

Cette compétence ne fonctionne pas face aux Grands Maitres ni aux Avatars.

Magie

Si la magie est partout dans ce monde, elle requiert tout de même d'activer cette capacité pour être utilisée. Elle permettra à un personnage de lancer des sorts. Pour les détails, voir le chapitre dédié à la magie ci-dessous.

Les joueurs qui choisissent cette capacité lors de la création de leur personnage devront s'équiper des accessoires nécessaires (balles, foulards, etc...).

Pour les joueurs qui recevront cette compétence comme don, des kits seront disponibles auprès des organisateurs. Ils devront être rendus, avec votre carte, au moment de votre mort.

Mange Mort

Capacité qui permet de se soigner grâce à un personnage mourant (à 0 PV). Le Charognard mangera le mourant, pendant au moins une minute, et regagnera 2 points de vie ensuite.

Il est impossible de dépasser ses points de vie maximum grâce à cette compétence.

Pickpocket

Capacité qui permet à un personnage de pratiquer le vol.

Les joueurs choisissant cette capacité recevront deux billets liés à cette compétence lors du briefing. Ces deux tickets permettront de simuler le vol des objets de jeu. Le pickpocket devra introduire un de ses tickets dans le contenant (bourse, sac ou autre) qu'il souhaite dérober. Il se rendra ensuite auprès d'un organisateur afin que le butin soit récupéré de manière discrète et sans incriminer le voleur.

Si vous retrouvez un billet de pickpocket dans l'un de vos contenants nous vous prions de vous rendre directement auprès d'un organisateur.

Rage

Capacité passive qui donne un sursaut d'endurance lors d'un combat!

Lorsque votre personnage arrive à 0 PV lors d'un combat, il gagne 2 PV mais est pris d'une folie meurtrière. Il sera dès lors obligé de se battre contre tous les ennemis qui se trouvent à sa portée jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis.

Le joueur sous l'emprise de "Rage" ne doit pas pour autant perdre la maîtrise de son arme. Hurler comme une bête ou se montrer impressionnant ne veut pas dire taper n'importe comment !

Régénération

Capacité passive qui permet à un personnage de régénérer son corps. Lorsqu'il est blessé, le personnage doit passer dix minutes d'affilée au calme. Pendant ce repos, il n'aura pas le droit de courir, de se battre ou d'utiliser la moindre compétence. Après ces dix minutes, il récupérera tous ses points de vie.

Le Combat

Règles de combat

Les combats se font uniquement avec des répliques d'armes en mousse. Elles ne doivent en aucun cas contenir du bois ou du métal.

Lors des combats :

- Les coups portés doivent SIMULER le poids de l'arme si elle était réelle. En d'autres termes, une épée n'est pas une tapette à mouches.
- Il s'agit de toucher son adversaire et non de lui démonter le bras. Taper fort ne fait pas plus de dégâts.
- Faites preuve de fair-play ! Votre plaisir ne pourra qu'en être plus grand.

Les interdits :

- Il est prohibé de porter de vrais coups même à main nue, avec la tête ou les pieds.
 - o Si vous souhaitez simuler un pugilat, les deux protagonistes doivent en avoir convenu. Cela se fera sans contact, les vrais coups étant toujours interdits. Les joueurs assument ensemble les responsabilités de leur scène.
- Il est interdit de porter des coups d'estoc, c'est-à-dire avec la pointe de l'arme.
- Il est interdit de porter des coups au visage ou aux parties génitales ainsi que des coups directs dans les seins (et pas les saints).

Point de vie et point d'armure

Lors de combats, les touches de vos armes occasionnent des dégâts, il est donc important de garder en mémoire le nombre de points de vie (PV) et de points d'armures (PA) de votre personnage.

La diminution des PV et PA se fait de la manière suivante :

- Chaque touche sur le corps fait avec une arme, (à l'exception des zones interdites) fait 1 point de dégât.
- Chaque dégât infligé diminue d'abord les PA (même si la touche est à la cheville et que c'est la seule partie du corps qui n'est pas protégée). S'il n'y a plus ou pas de PA, on diminue le PV.
- Arrivé à 0 PV vous êtes inconscient et devez-vous coucher au sol. Après 5 minutes, vous vous dirigerez vers l'Antre du Passeur (voir plus haut).



Armurerie

Les armes de corps à corps

Les seules armes qui pourront être utilisées durant le jeu pour le combat au corps à corps sont les armes dites en latex ou mousse injectée. Elles doivent être parfaitement inoffensives du bout de la lame au pommeau, en passant par la garde. De plus en fonction de leur aspect, les organisateurs se réservent le droit de classer certaines armes dans la catégorie « arme improvisée ».

Les armes de corps à corps infligent 1 point de dégât.

Les armes improvisées

De par leur nature, les armes improvisées sont des objets qui pourraient servir d'arme (un outil ou un poêle à frire par exemple).

Les armes improvisées infligent 1 point de dégât SAUF sur les armures de métal qui ne subissent aucun dommage.

Les armes à distance

Arcs et arbalètes

Les projectiles de ces armes doivent être parfaitement inoffensifs, avec une extrémité en mousse de 5 cm de diamètre au minimum. La tension maximale des arcs et arbalètes ne doit pas dépasser 25 livres.

Les projectiles de ces armes font 1 point de dégât et traversent toutes les armures. Cela veut dire qu'elles diminuent directement les PV.

Armes de lancer

Ces armes se lancent à une main et ne doivent en aucun cas contenir d'âme rigide et dure. De plus il n'est pas nécessaire de leur faire passer le mur du son pour qu'elle blesse votre ennemi.

Les armes de lancer infligent 1 point de dégât SAUF sur les armures de métal qui ne subissent aucun dommage.

TOUTES les armes et projectiles devront être contrôlées et acceptées par les organisateurs avant le début du GN.

TOUTES les armes et projectiles qui ont été refusés ou qui n'ont pas été présentés aux organisateurs ne pourront pas être utilisés pendant le jeu.

Les boucliers

Ils permettent de parer, sans dommage, les coups portés par l'adversaire.

Ils ne peuvent pas être utilisés comme arme et doivent, évidemment, être sans danger pour leur porteur ou les autres personnages. Un bouclier ne doit présenter aucun bord saillant non-recouvert de mousse et le plateau doit être sans danger (ceux en métal sont interdits).

Un bouclier possède entre 1 et 3 points de structure. C'est à dire qu'il sera détruit s'il reçoit un, deux ou 3 coups portés avec la capacité "Blast" ou le sort "Boule de Feu". Le nombre de points de structure sera défini par les Organisateurs avant le début du jeu, en fonction de la taille et d'autres critères totalement subjectifs.

Un bouclier détruit devient inutilisable et ne protège plus d'aucun coup. Les coups portés sur un bouclier détruit devront donc être déduits des points de vie du personnage.

Pour réparer un bouclier détruit, adressez-vous à un forgeron.

TOUS les boucliers devront être contrôlés et acceptés par les organisateurs avant le début du GN. TOUS les boucliers qui ont été refusés ou qui n'ont pas été présentés aux organisateurs ne pourront pas être utilisés pendant le jeu.

Les armures

Une armure doit être parfaitement inoffensive pour celui qui la porte et pour son entourage. Elle doit au moins recouvrir le torse pour offrir une protection. Les armures devront être contrôlées et acceptées par les organisateurs avant le début du GN.

Les points d'armure seront définis par les organisateurs avant le début du jeu. Nous tiendrons compte de la matière dont elle est principalement composée et d'autres critères totalement subjectifs.

Les armures endommagées peuvent être réparée auprès d'un forgeron.

TOUTES les armures devront être contrôlées et acceptées par les organisateurs avant le début du GN.
TOUTES les armures qui ont été refusées ou qui n'ont pas été présentées aux organisateurs ne pourront pas être utilisées pendant le jeu.

Armure en cuir (0 à 2 PA)

Comprend le gambison et le cuir (durci, clouté ou autre). Il s'agit du le type d'armure qui offre la plus grande liberté de mouvement.

Armure en métal (2 à 4 PA)

Comprend la cotte de maille, le plastron, la plate et autre Lorica. Elle est plus lourde et laisse moins de liberté que le cuir. Elle offre néanmoins une protection supérieure et rallonge l'espérance de vie de leur porteur.

Armure organique (0 à 3 PA)

Ces armures composé d'os, de carapace, ou autre partie de créature offrent une protection tout aussi variable que leur origine.



La Magie (à lire même si vous n'êtes pas mage)

Les sorts sont une arme tout aussi redoutable qu'une épée ou une hache. La magie peut même être davantage dévastatrice, si elle est correctement utilisée.

Elle demande toutefois que tous les joueurs fassent preuve de fairplay et de roleplay. Ainsi, il est conseillé au pratiquant de magie d'établir un contact visuel avec sa ou ses victimes afin que chacun puisse interpréter l'effet du sort lancé. Il est aussi éminemment indispensable que l'ensemble des joueurs, mage ou non mage, connaisse les sorts et leurs effets.

Les personnages possédant la capacité "Magie" gagnent 5 PM par niveau ainsi que l'accès aux sorts correspondants.

Le mage récupère tous ses PM après 30 minutes sans lancer de sort.

Pour lancer un sort il faut dépenser son coût en point de magie. Il faut aussi parvenir à réciter l'intégralité de son incantation sans être interrompu. Si le sort ne fonctionne pas, quelle qu'en soit la raison, les PM sont tout de même dépensés.

Portée :

- **Contact** : Le lanceur de sort doit poser sa main sur sa cible pendant toute l'incantation.
- **5 mètres** : Le lanceur de sort désigne sa cible en brandissant l'accessoire lié au sort pendant toute l'incantation.
- **Lancer** : Le lanceur de sort doit toucher sa cible à l'aide d'une balle en mousse après avoir récité son incantation.

Limitations :

- Le mage devra respecter un temps d'attente de 30 secondes entre deux lancements de sort.
- Un personnage ne pourra pas être la cible du même sort deux fois de suite tant que ses effets ne sont pas terminés.
- Un personnage portant une armure avec du métal ne pourra pas pratiquer la magie (interférence psycho-tellurique).



Sorts de Niveau 1

Berseker

Coût : 4 PM

Accessoire : Aucun

Portée : Contact

Durée : Jusqu'à la mort de la cible

Incantation : Que la force de la bête soit en toi – BERSERKER !

Effet : La cible est prise d'une folie meurtrière. Elle gagne 3 points de vie supplémentaires et attaque tous ceux qui se trouvent à sa portée (amis comme ennemis).

Limitations : La cible ne peut plus utiliser la compétence « Rage ».

Le joueur affecté par le sort « Berseker » ne doit pas pour autant perdre la maîtrise de son arme. Hurler comme une bête ou se montrer impressionnant ne veut pas dire taper n'importe comment !

Douleur

Coût : 3 PM

Accessoire : Foulard rouge

Portée : 5 mètres

Durée : 30 secondes

Incantation : Que la douleur du néant envahisse ton corps – DOULEUR !

Effet : La cible subit une douleur atroce pendant toute la durée du sort.

Limitations : La cible ne peut plus se mouvoir librement ni parler.

Drain de vie

Coût : 2 PM

Accessoire : Aucun

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Incantation : Transferum vitae – DRAIN DE VIE !

Effet : La cible perd un point de vie qui est transféré au lanceur du sort.

Limitations : Le lanceur de sort ne peut pas dépasser son maximum de points de vie ainsi.

Main de glace

Coût : 2 PM

Accessoire : Aucun

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Incantation : Ton sang gèle, ta vie se fige – MAIN DE GLACE !

Effet : La cible perd autant de points de vie qu'il lui reste de points d'armure au moment du sort.

Silence

Coût : 2 PM

Portée : 5 mètres

Accessoire : Foulard jaune

Durée : 15 minutes

Incantation : Plus aucun mot ne sortira de ta bouche – SILENCE !

Effet : La cible ne pourra plus émettre le moindre son pendant la durée du sort.

Voyage planaire

Coût : 5 PM

Portée : Personnelle

Accessoire : Une offrande (objet de jeu), une source lumineuse et un cercle d'invocation.

Durée : 30 minutes au maximum

Préparatifs : Le mage doit tracer un cercle d'invocation et déposer son offrande, avec une source lumineuse, au centre de celui-ci. Les préparatifs doivent prendre au moins 5 minutes.

Incantation : Le Dormeur doit se réveiller et traverser les voiles – VOYAGE PLANAIRE !

Effet : Le lanceur de sort projette son esprit dans l'Autre Plan et devra suivre ses règles de fonctionnement. Il mettra donc son bandeau blanc et ne pourra plus avoir d'interaction avec le monde matériel tant que le sort est actif.

Spécial : Pour mettre fin à ce sort, le mage doit retourner à son cercle d'invocation. L'objet de jeu servira de monnaie d'échange afin de pouvoir se matérialiser à nouveau. Concrètement l'objet n'existera plus sur le plan matériel et devra être remis aux organisateurs dès que possible.

Limitations : Si au moment du retour, l'objet de jeu n'est plus présent, ou que la durée du sort est dépassée, le lanceur de sort n'aura plus la capacité de se matérialiser et devra donc se rendre chez le Passeur.

Sorts de niveau 2

Annulation

Coût : 5 PM

Accessoire : Foulard blanc

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Incantation : Que ta magie soit réduite à néant – ANNULATION !

Effet : Le lanceur de sort peut contrer un sort qui en train d'être lancé. Pour cela le mage devra commencer son incantation avant la fin de l'incantation du sort qu'il souhaite interrompre.

Boule de feu

Coût : 4 PM

Accessoire : Une balle en mousse

Portée : Lancer

Durée : Instantanée

Incantation : Que ce feu démoniaque brûle mon ennemi – BOULE DE FEU !

Effet : A la fin de l'incantation et dans un délai de 2 secondes, le mage doit lancer la balle sur sa cible qui subira différents effets suivant sa nature :

- Sur un personnage : le projectile inflige 3 points de dégâts et le déséquilibre.
- Sur un bouclier : le projectile inflige un point de structure et déséquilibre le porteur.
- Sur une arme : son porteur devra la lâcher et sera déséquilibré.

Goule

Coût : 5 PM

Accessoire : Aucune

Portée : Contact

Durée : 15 minutes au maximum

Incantation : Que ce mort m'entende ! Obéit à mon pouvoir et plies toi à ma volonté – GOULE !

Effet : Ce sort permet d'animer un personnage mourant afin qu'il serve le lanceur de sort. A la fin de l'incantation, le personnage touché (qui possède 0 points de vie et qui n'est pas en route vers le Passeur) se relèvera et gagnera 5 points de vie. Le lanceur de sort pourra ensuite contrôler la goule en lui donnant des ordres simple (2 mots au maximum).

Limitations : La cible ne peut plus courir, parler ou gagner de points de vie. Elle est par contre immunisée à la capacité « Charme » et aux sorts « Douleur » et « Peur ». Si les points de vie de la goule tombent à zéro, elle se rendra immédiatement chez le Passeur.

Sorts spéciaux

Les sorts ci-dessous ne sont pas accessibles grâce à la compétence magie. Réservés à une élite et aux plus méritants, ils sont présentés ici afin que tous les joueurs puissent les interpréter s'ils en sont la cible.

Peur

Coût : 4 PM

Accessoire : Foulard noir

Portée : 5 mètres

Durée : 10 secondes puis 2 minutes

Incantation : L'effroi s'installe dans tes entrailles – PEUR !

Effet : La cible devra fuir le lanceur de sort le plus vite qu'elle peut (sans se mettre en danger) pendant 10 secondes. De plus, elle évitera le lanceur de sort pendant deux minutes après sa fuite.

Terreur

Coût : 10 PM

Accessoire : Foulard noir

Portée : 10 mètres autour du lanceur

Durée : 10 secondes puis 2 minutes

Incantation : Par les pouvoirs des Dieux du chaos ! Répandez l'effroi dans le cœur de mes ennemis – TERREUR !

Effet : Tous les personnages à portée devront fuir le lanceur de sort aussi vite qu'elles le peuvent (sans se mettre en danger) pendant 10 secondes. De plus, elles éviteront le lanceur de sort pendant deux minutes après leur fuite.

Spécial : Il n'y a aucun moyen de se protéger du sort « Terreur ».

Doigt de mort

Coût : 8 PM

Accessoire : Aucune

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Incantation : Ton âme n'est plus qu'un souvenir – DOIGT DE MORT !

Effet : La cible voit son total de points de vie réduit à zéro. Il se rendra directement à l'autre du Passeur après une minute d'attente.

Spécial : Il n'y a aucun moyen de se protéger du sort « Doigt de mort ».

Bouclier de la négation

Coût : 3 PM

Accessoire : Foulard blanc

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Incantation : Que Tchar soit mon pavois – BOUCLIER DE LA NEGATION !

Effet : Le lanceur peut se protéger de l'effet d'un sort le prenant pour cible. Pour cela le mage devra commencer son incantation avant la fin de l'incantation du sort dont il souhaite se protéger.

Spécial : Ce sort peut être utilisé sans posséder la compétence « Magie ».