

Les Joyeux chaotiks
Présentent



DURILL

TONIO

Sommaire

Le Grandeur Nature ?.....	3
Les principes de jeu	4
La sécurité	4
Le roleplay	4
Le déroulement d'un combat	4
Les armes et armures.....	5
Les différentes « frappes »	5
Le sablier.....	5
Les différents états d'un personnage	5
☐ Inconscience.....	5
☐ De l'inconscience à la mort	5
☐ Mort.....	6
☐ Bandeaux.....	6
Actions Envisageables sur les Joueurs	6
☐ Achèvement	6
☐ Fouiller un cadavre.....	6
☐ Faire un Prisonnier	6
Les différents effets	6
La magie	7
Le monde de Durill	9
Généralités	9
La géographie.....	9
Une histoire au coin du feu	10
Les races de Durill.....	11
La création du personnage.....	14
Choix de la race	14
Choix des compétences.....	14
Choix des listes de sorts	17

Version 2.6

Le Grandeur Nature ?

Communément appelé « GN », le Grandeur Nature n'est pas une occupation pour psychopathe en herbe ou gourou en manque de secte. Le grandeur nature est une forme « vivante » du jeu de rôle classique.

Mais plus qu'une simple évolution du jeu de rôles sur table, c'est également un héritier des « Murder Parties » nées au début du siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste.

Au delà d'un jeu, c'est une activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma. Mais ils en sont tous les acteurs, improvisant, dans le cadre d'un scénario interactif, qu'ils découvrent en direct et qui est mis en scène par l'association qui l'organise. Riche, diversifié, créatif, c'est un monde merveilleux et fascinant.

Il faut voir le Grandeur Nature comme une sorte de jeu théâtral d'improvisation où les Personnages Joueurs PJ, (vous quoi !), sont à la fois acteurs et spectateurs.

Chaque Joueur (dans la vraie vie) incarne un Personnage (durant le GN) de son choix et le fait « vivre » sur une histoire créée par les organisateurs.

Les organisateurs « Orga » seront présents tout au long du jeu pour veiller à son bon déroulement :

- guider les joueurs dans leurs quêtes par l'intermédiaire de personnages d'Ambiance « PNJ »

- faire respecter le Fair-Play (respect de la courtoisie, régler les problèmes de triche, questions diverses sur les règles ...)
- faire respecter le Role-Play (bien jouer son personnage, garder un langage médiéval, respect de la charte des costumes ...)
- faire passer un bon moment à tout le monde.



Les principes de jeu

La sécurité

Ne polluez pas le site, il y aura des sacs poubelles disponibles au local PNJ.

Respectez la végétation (surtout les espèces protégées, sous peine d'amende !).

Ne prenez pas de risques inconsidérés, évitez le bord des falaises et autres pour vous battre.

Ne frappez pas comme des brutes, il s'agit nous le rappelons d'un jeu et pas d'une boucherie.

Évitez de saccager les campements, jouez plutôt à côté.

N'utilisez que des armes 100 % inoffensives (attention aux bords des boucliers, rembourrez bien !).

En cas d'accident, ne bougez pas le blessé et prévenez nous (ne le laissez pas seul surtout). Une infirmerie sera disponible au local PNJ.

Apportez de l'eau et de la nourriture, en cas de petite soif, l'auberge ne sera normalement pas ouverte en permanence.

Pas de prise de risque (escalade, fuite aveugle)

Évitez d'« appuyer » les coups d'épée, vous n'annoncerez pas pour autant des dégâts plus importants !

L'usage de lampe de poche est autorisé afin d'éclairer **UNIQUEMENT VOS PIEDS**, il est interdit de s'en servir pour éclairer les sous-bois, le visage d'autres joueurs, etc... L'usage d'une lampe à pétrole / à bougie est préférable, mais là encore prudence : n'allez pas mettre le feu partout !

L'usage et la consommation de stupéfiants sont strictement interdits. D'autre part, évitez

de fumer des cigarettes et préférez la pipe (à fumer hein !).

Pas de feu dans les camps, sauf petit barbecue sous surveillance permanente des joueurs et avec accord préalable des organisateurs.

Les lampes à pétrole, installées pour votre sécurité, ne doivent JAMAIS être déplacées.

Les animaux ne sont pas acceptés.

Le roleplay

C'est la clef du succès alors nous comptons sur vous.

Soignez votre rôle-play, notamment votre vocabulaire : on ne souhaite jamais entendre d'insultes « modernes ». Réalisez-vous un lexique, apprenez avec d'anciens joueurs ou encore payez-vous les services d'un pamphlétaire.

A côté, une interprétation, même magistral du calamar de 20 000 lieux sous les mers ne nous fera pas rêver ;). Ainsi apprenez par coeur les chorégraphies de Gladiator pour une démonstration ou alors préférez lui une scène de Princess Bryde... C'est par ce biais que les Gn deviennent passionnants et réalistes !

Le déroulement d'un combat

Les combats se déroulent comme dans la plupart des G.N., vous devez « toucher » votre adversaire avec votre arme et annoncer les points de dégâts que vous faites. L'adversaire les déduit ensuite de son total de points de vie. Pour votre sécurité, les coups dans la tête, dans les parties sensibles des femmes et des hommes, les coups d'estoc, les coups verticaux et les combats à mains nues sont formellement interdits. Ne tapez pas non plus comme des brutes (retenez vos coups).

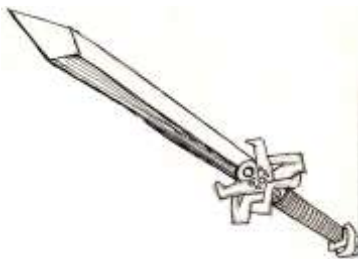


Les armes et armures

Sur le monde de Durill tout le monde sait plus ou moins se défendre et connaît donc les rudiments du maniement des armes. C'est pourquoi n'importe quel personnage peut se servir de n'importe quelle arme de corps à corps, de tir ou de lancer et infligera un point de dégât avec mais il ne pourra pas exécuter de botte de combat. Pour pouvoir utiliser des bottes de combat un personnage doit avoir une compétence d'arme (« Arme I » ou « Arme II » ou « Arme III »). De plus les bottes de combat ne sont pas cumulables. Par exemple vous ne pouvez pas utiliser « Maîtrise » et « Fracasser » en même temps.

Le métal est une denrée très rare et très précieuse sur Durill. Si votre personnage possède une arme en majeure partie métallique, il commencera le jeu avec moins d'argent qu'un personnage avec une masse en bois surmonté d'un gros caillou.

Ce principe va plus loin pour les armures métalliques. Votre personnage ne peut en avoir une en aucun cas. En revanche, tout le monde peut avoir une armure de cuir, elles procurent un point d'armure en plus à leur porteurs.



Les différentes « frappes »

Magique : Permet de frapper ceux qui résistent aux armes normales. Note : une personne résistant aux poisons ne résiste pas aux poisons magiques. Certains démons ne ressentiraient rien.

Divine, Élémentaire ou Démoniaque : rien ne peut résister.

Le sablier

Le sablier est l'unité de mesure du temps utilisé dans le G.N., la durée d'un sablier est de trois minutes. Chaque joueur doit se munir d'un sablier de trois minutes, il lui sera utile pour mesurer la durée de certaines compétences ou de certains effets.

Les différents états d'un personnage

- **Inconscience**

Quand une personne perd tous ses points de vie (combat, sortilège ou égorgement, etc...), elle sombrera dans l'inconscience.



- **De l'inconscience à la mort**

Si vous êtes à 0 point de vie :

1) Vous mourrez au bout de cinq sabliers (15 minutes).

2) Une personne est à côté de vous, essaye de vous maintenir en vie et qu'il n'a aucune compétence de soin, vous mourrez au bout de 10 sabliers (30 minutes).

3) Une personne ayant la compétence « Premiers soins » ou un baume de soin vous soigne. Vous récupérez un point de vie ajouté

à vos points d'armures et redevenez conscient.

- **Mort**

Une personne peut mourir si elle reçoit un « achèvement » ou si le temps après qu'elle soit tombée à zéro point de vie est écoulé (cinq sabliers). Une personne qui meurt vient voir les organisateurs et nous lui donneront un autre rôle.

- **Bandeaux**

Il existe différents types de bandeaux dans le jeu :

Blanc, une personne sous l'effet « Invisible ».

Vert, une personne avec un bandeau vert est hors jeu.

Rouge, un bandeau rouge signifie que cette personne est un organisateur et qu'il est hors jeu.

Actions Envisageables sur les Joueurs

- **Achèvement**

Quand une personne est inconsciente, une autre peut alors l'achever en faisant une croix avec son arme sur sa poitrine ou son dos en criant « Achevé !!! ».

- **Fouiller un cadavre**

Chaque cadavre peut être fouillé ou même capturé (exception faites si vous l'avez achevé). L'acte de fouiller se déroule comme il suit : vous passez votre main au-dessus de la zone à fouiller et dites « je te fouille ». En tout il existe huit zones possibles à fouiller : la tête, le tronc, le dos, le bras droit, le bras gauche, la ceinture, la jambe droite et la jambe gauche. La personne fouillée doit lui dire s'il possède des objets de jeu volable (argent, parchemins, armes ou objets magiques...) dans la zone fouillée. Note : pour des raisons évidentes de « fair play » il est interdit de cacher des objets de jeu dans

vos campements ou dans la nature. Vous devez porter tous vos objets de jeu sur vous !

- **Faire un Prisonnier**

Si une personne est « inconsciente », sous l'effet d'un « sommeil » ou d'une « paralysie », vous pouvez la capturer (pour simuler, il faudra lui mettre un lien autour des poignets, inutile de le serrer) et l'emmener où vous voulez. Il est possible de bâillonner le prisonnier en lui passant une bande de tissu sur la bouche (sur la bouche et pas dans !). Cette captivité ne devra pas durer plus de dix sabliers (trente minutes). Attention ! Le prisonnier ne devra pas subir de brutalités et ne sera pas non plus votre esclave pendant la durée de la captivité.

Les différents effets

Voici une liste des différents effets auxquels votre personnage peut être soumis.

Achever : votre personnage meurt définitivement. Allez voir les organisateurs.

Fracasser : vous subissez les dégâts du coup à « Fracasser » et si le coup touche un de vos membres celui-ci est alors brisé pendant la durée du combat. Si le coup touche votre tronc, vous tombez alors directement dans l'inconscience (à zéro point de vie). Si vous pariez le coup avec une arme ou un bouclier, ces derniers sont brisés mais vous ne subissez pas les dégâts du fracasser.

Désarmer : vous devez lâcher votre arme principale au sol à trois mètres. Vous pouvez ensuite la récupérer.

Esquive : vous évitez un coup ou un tir sauf si celui-ci est ajouté à un effet « Infaillible ».

Fuis : vous êtes affolé et vous devez courir dans la direction opposée à la cause de cet effet. Si vous ne pouvez fuir vous devez vous recroqueviller en boule dans un coin en criant. Cet effet dure un sablier. Vous pouvez

néanmoins vous défendre si vous vous faites attaquer.

Inconscience : vous tombez à zéro point de vie et le décompte du temps avant la mort commence (cinq sabliers).

Infaillible : le coup, tir ou le sort passe au travers des armes et des boucliers. Il ne peut être esquivé que par une esquivé naturelle. L'effet « Esquivé » est donc inefficace.



Invisible : Vous devez fixer un bandeau blanc autour de la tête. Les autres joueurs doivent alors agir comme si vous n'étiez pas là.

Maîtrise : votre « frappe » est augmentée de deux pour votre prochain coup.

Paralysie : vous ne pouvez plus bouger ni parler durant deux sabliers. Vous êtes néanmoins toujours sensible aux dégâts

Sommeil : vous vous endormez. Vous vous réveillerez au bout de deux sabliers ou lorsque que vous recevrez un point de dégâts.

Tombe : vous devrez poser les deux genoux au sol. Vous pouvez ensuite vous relever.

La magie

Pour lancer un sort un mage doit maîtriser au moins un « focus ». Ce dernier lui permet de canaliser et stocker l'énergie magique suffisante pour lancer un sort.

Un focus contient trois emplacements de sort. Un sort prend un emplacement par niveau (il existe trois niveaux de sort). On peut donc placer dans un focus soit un sort de « niveau trois », soit un sort de « niveau deux » et un sort de « niveau un », soit trois sorts de « niveau un ». Un personnage doit méditer sans être interrompu et dans le calme pendant un sablier pour remplir les trois emplacements d'un focus.

Les focus ne se matérialise pas en jeu, un effort de fair play vous est donc demandé.



Pour lancer un sort il suffit, de dire clairement le nom du sort à voix haute et son effet.

Les sorts peuvent être de différentes natures. Pour un sort de type « contact » le lanceur du sort doit toucher sa cible. Cela peut être fait avec la main, un bâton ou n'importe quelle arme. Le sort de type « contact » n'est

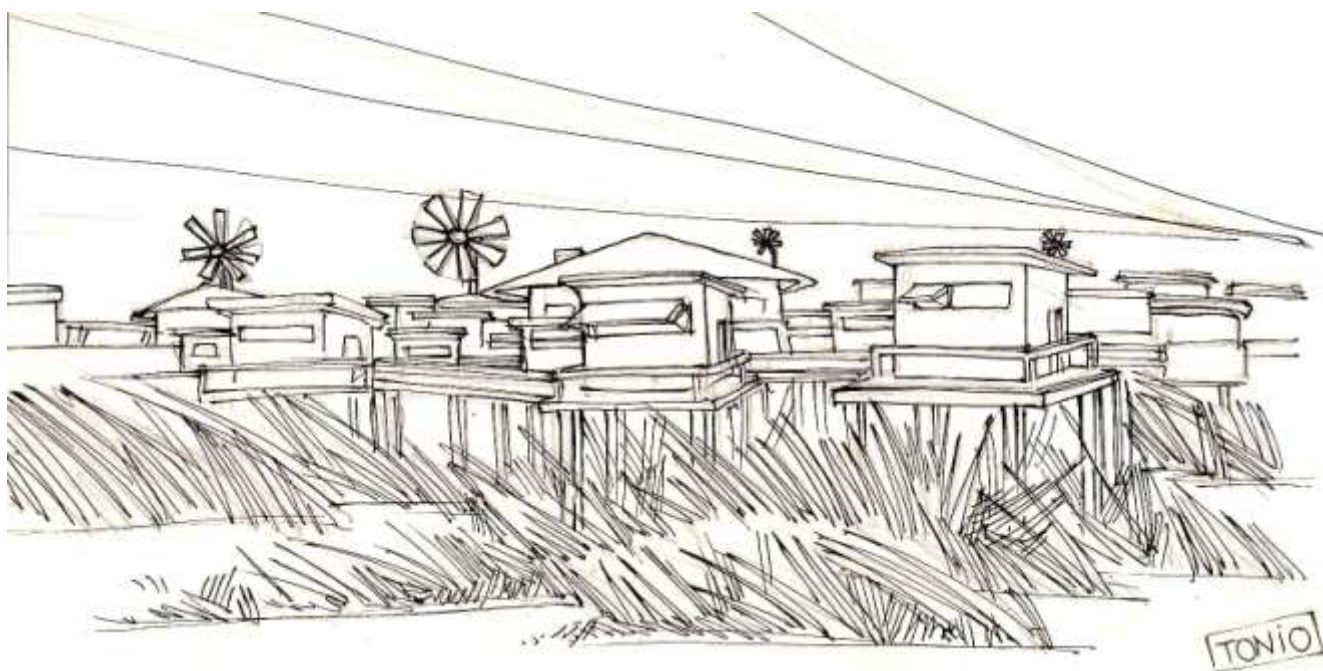
pas « Infaillible » et peut donc être esquivé naturellement ou à l'aide de la compétence. Ce type de sort peut également être paré avec une arme ou un bouclier.

Un lanceur de sort ne peut lancer les sorts de type « Personnel » que sur lui-même.

Un sort de type « projectile » bénéficie de l'effet « Infaillible » (seule une esquive naturelle permet d'éviter le sort, il n'est pas possible de l'esquiver avec la compétence « Esquive » ou de le parer avec une arme ou un bouclier). Le projectile occasionne quatre points de dégâts. En termes de jeu le projectile doit être du type d'une balle de tennis joliment décorée par vos soins.

Les sorts de type « Actifs » ont une durée illimitée. C'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils soient dissipés ou jusqu'à ce que le lanceur décide de rompre le sort. Ce type de sort est avantageux mais les emplacements de focus

utilisés pour lancer le sort « Actif » ne sont plus utilisables tant que le sort n'est pas rompu.



Le monde de Durill

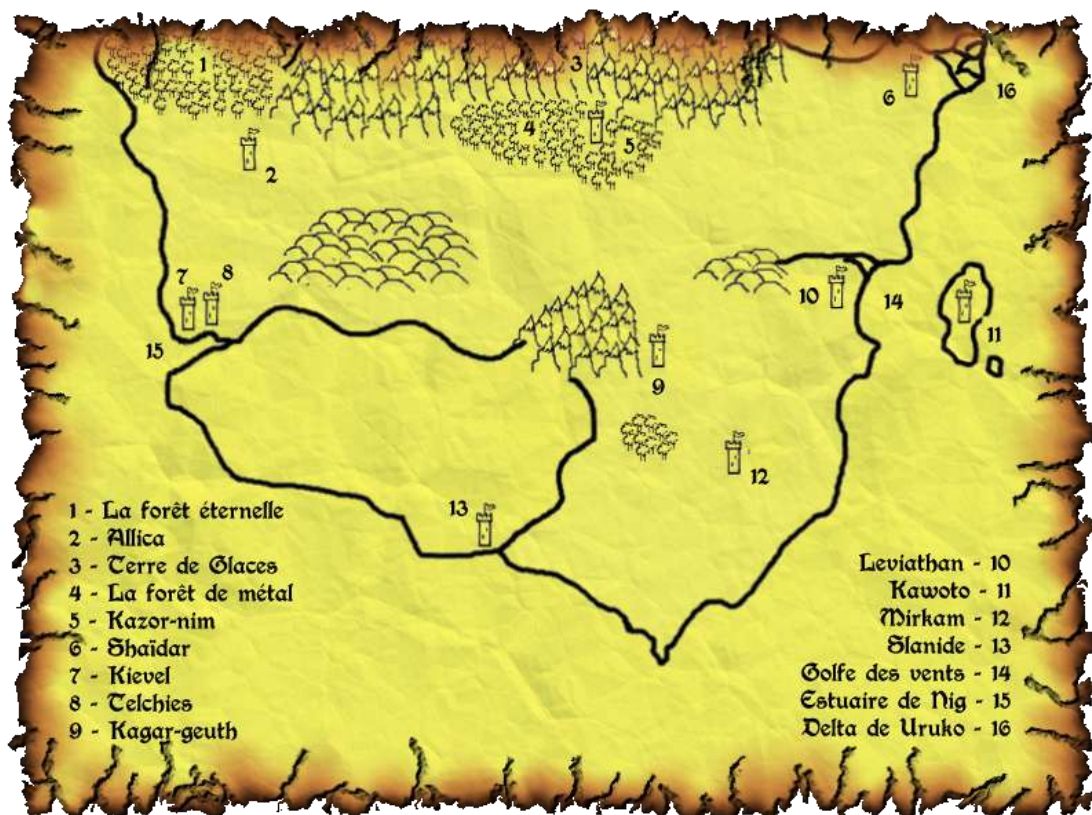
Généralités

Le monde de Durill a connu un grand cataclysme il y a fort longtemps. Alors le monde avait atteint un niveau technologique d'une société médiévale, une guerre d'ampleur mondiale éclata. Cette guerre dura plusieurs décennies et prit fin lorsque la surface du monde se couvrit d'un épais brouillard toxique, flétrissant les plantes, oxydant les métaux et empoisonnant les gens. Les civilisations durent se replier dans des cavernes pour échapper à la brume. Petit à petit le niveau de connaissance global des peuples chuta. Cela dura des centaines d'années jusqu'à ce que la brume se dissipe. Actuellement les peuples commencent à renaître mais les séquelles de ce cataclysme sont grandes. Les ressources sont rares, il reste très peu de métal et les terres ne sont pas très fertiles. . Ces siècles de survie à l'intérieur des

grottes et autres abris ont affecté les principes culturels des peuples. La notion de bien et de mal en est altérée. On se méfierait d'une personne étant ouverte et aidant volontiers les autres sans compter, cela cache forcément quelque chose de louche. La notion de religion a également été perdue, croire en l'existence d'un dieu est un signe de folie et de faiblesse

La géographie

Le climat est tempéré avec une saison froide et une saison chaude. Les civilisations sont renaissantes et les différentes races sont organisées en petits villages d'au maximum une centaine de personnes. Mais certains se sont regroupés dans d'anciennes citadelles en ruines profitant ainsi de l'abri des murs en pierre. Voici quelques lieux importants dont vous avez entendu parler.



Alica : C'est un village peuplé d'elfes, il y fait bon vivre et l'accueil donné aux étrangers de passage est remarquable. Les elfes vivant dans ce village aiment organiser de grandes

festivités, car les terres sont très fertiles en ce lieu et par conséquent la nourriture est abondante.

La forêt éternelle : On sait peu de chose sur cette forêt car tout ceux qui se sont aventurés dans en son sein n'en sont pas revenus. Même les elfes d'Allica ne s'aventurent pas à l'intérieur, ils disent que les animaux la peuplant sont très agressifs.

La forêt de métal : Elle fut appelée ainsi car on trouve une grande concentration de fer à l'intérieur. La forêt est contrôlée par les nains de métal et une tribu de barbares appelée les marteaux de Kaor.

Kagar-gueut : Kagar-gueut est une ancienne citadelle, elle est désormais occupée par des nains. Ceux-ci extraient le fer de la mine à proximité et essaient de lui donner forme grâce à la récente redécouverte de l'art de la forge. Cette ville est très ancienne et remplie de légendes. C'est également la grande rivale de Kazor-nim.

Kazor-nim : Ce fort est occupé par les nains de métal et tout comme kagar-gueut elle a récemment redécouvert l'art de la forge et essaie de le maîtriser. Les nains de métal habitant ces lieux s'adonnent également à d'autres arts plus sombres. Ils utilisent également beaucoup d'esclaves pour leurs basses besognes. Cette ville est la grande rivale de Kagar-Gueut.

Kievel : Kievel est la ville du renouveau, ses habitants sont pour la plupart des sages qui travaillent jour et nuit à la recherche de la connaissance. Cette cité dépend entièrement de Telchies qui lui donnent des vivres en échange de nouvelles techniques artisanales et agricoles.

Kawoto : Kawoto serait une forteresse installée sur une île par delà le golfe des vents en face de la ville maritime de Léviathan.

Léviathan : C'est une ville maritime vivant de la pêche, elle est peuplée de paysans. Ces habitants ont dû engager des mercenaires de Mirkan car elle a reçue des attaques de démons il y a peu de temps.

Mirkan : Au milieu de nul part Mirkan ne possède aucunes ressources. Ces habitants sont des mercenaires louant leurs services contre de la nourriture ou de l'or. Les plus grands guerriers viennent de Mirkan car elle possède des institutions formant ses habitants aux combats.

Shaïdar : Shaïdar est située à coté du delta du fleuve Uruko, c'est une ville de marchands qui a regroupé les villages environnant, pour qu'ils rassemblent leur production de riz et de sel. Les denrées de Shaïdar son produites en grandes quantités et son vendues à de nombreuses villes.

Slanide : Slanide est une ville construite avec des matériaux récupérés sur les ruines, dont il ne reste que le réseau d'égouts. C'est une ville de voleurs et autres mécréants organisés en clans qui se disputent chaque centimètre carré. Son marché/souk est très célèbre car on y trouve de tout.

Telchies : C'est un modeste village de paysans qui nourrit la cité de Kievel, en échange de leurs précieuses connaissances.

Les terres de glaces : Ces terres sont occupées par des tributs de barbares et de cristallins. Les tributs vivent au pied des glaciers, le climat et les conditions de vie sont rudes. On sait peu de chose sur cet endroit car les tributs sont bien trop occupées dans leurs batailles internes et ne voyagent pas beaucoup.

Une histoire au coin du feu

« Je pense que c'est mieux ainsi, plus de grands empires, plus de dieux mais des hommes redevenus libres. Je n'ai jamais connu autant de liberté que pendant et après ce cataclysme. Mis à part le nombre de morts et de disparus, les hommes ont réappris à vivre en communauté, avec bien sur un chef mais non un dictateur.

Ce cataclysme parlons en, était il naturel, magique, divin ou encore autre chose car

pour faire peser un brouillard aussi dense, aussi immense et aussi longtemps. Il m'a semblé durer une éternité, plusieurs générations sont mortes autour de moi. Je ne sais même plus l'âge que j'ai, il nous empêchait de voir le soleil, l'on ne voyait à peine à trois mètres devant soi. Nous avons été forcés de vivre dans les grottes avec peu de nourriture, de place mais surtout avec un manque de lumière. Nos ressources ont vite été épuisées car l'on ne pouvait plus récolter, plus commercer. Nous avons dû malheureusement abandonner des gens au-dehors pour garder assez de places et de vivres pour sauver les générations futures, à cette époque j'ai eu la chance d'être encore enfant. Arrivé à maturité, les rescapés devaient s'accoupler pour faire survivre leur race. Ils gardèrent leur rôle de parent jusqu'à ce que leur progéniture soit en âge pour subsister.

Malencontreusement les parents devenus grands-parents devaient faire place, ils sortaient, erraient et mouraient, laissant ainsi place à leur enfants et petits enfants. Pendant cette période, une personne unique dans chaque grotte ne mourait jamais, ces personnes sont appelés les Anciens. Je suis l'un d'eux, nous faisons tous partie de la première génération.

Nous y sommes pour beaucoup dans la survie des créatures de ce monde.

Utilisant au maximum notre immortalité nous nous sommes beaucoup servis des bougies et des huiles pour éclairer nos écritures. Il y a plusieurs écrits sur la vie d'autre fois, la plupart des récits sur cette ancienne vie sont devenus des légendes. Très tôt, je me suis mis au service de ma communauté. Après quelques réflexions j'ai réussi à créer une pâte qui pourrait convenir à nos besoins vitaux. Elle était fabriquée à partir des divers champignons, lichens et racines que nous trouvions dans les grottes. Ensemble nous y

étions enfin parvenus, notre communauté c'était adaptée à ce nouveau mode de vie et nous avons un espoir pour les générations futures.

Aujourd'hui la brume a disparue, nous pouvons enfin sortir de nos grottes. Mais il nous faudra reconstruire une civilisation. Nous avons tout oublié, il nous faudra tout redécouvrir.

Vous l'aurez compris tout reste à reconstruire, le destin du monde est entre vos mains. »



Les races de Durill

Cristallin :



Proche du physique des humains mise à part leur peau pale incrustée de cristaux bleutés ou violets. Leur peau est formée de millions de petits cristaux ce qui leur donne une résistance totale au froid. Leur taille et leur poids sont communs aux hommes. Les cristallins étaient avant aussi nombreux que les hommes, mais le cataclysme les ayant pratiquement tous exterminés, ils ne sont qu'une rare poignée vivant dans les terres de glaces. Ils sont aujourd'hui des personnes recherchant une nouvelle terre dans le Nord pour s'installer et faire revivre leur race. Les cristallins peuvent paraître intéressés quand ils vous parlent.

Demi-Ogre :



Grands et très forts les demi-ogres ont leurs canines inférieures surdéveloppées. La plupart d'entre eux ne résistent pas à l'appât d'un

beau combat ou même à celui d'une besace bien remplie. Ils sont souvent craints pour leur puissance destructrice en combat et leur fâcheuse tendance à détruire tout ce qui est en travers de leur chemin.

Elfe :



Les elfes sont des êtres assez grands. Ils ont de grands yeux et des oreilles pointues.

Ils ressemblent grandement aux humains bien qu'ils soient plus maigres. Tous les elfes sont assez vaniteux, mais aussi très réalistes. Leur addiction à l'opium et autres produits dérivés les rend assez paranoïaques et quelques gestes trop audacieux les font combattre pour un oui ou pour un non.

Elfe Noir :



Les elfes noirs sont des êtres assez grands. Ils ont de grands yeux et des oreilles pointues.

Leur chevelure est blanche. Ils ont très souvent des tatouages d'araignées ou d'autres créatures de la nuit. Ils ressemblent grandement aux humains bien qu'ils soient plus maigres. Ils sont toujours habillés de noir et possèdent des armes et des parures tout autant sinistres. Ils sont mystérieux et terribles mais réputés d'une loyauté sans faille.

Humain :



L'homme est la race la plus courante sur Durill. Cela est dû à leur facilité d'adaptation à tous les climats et à leur environnement.

Nain :



reconnaissables entre tous car ils portent une barbe fort développée. Ils sont le plus souvent en armure métallique. Têtu et rondouillard, les nains sont

des rancuniers. Aventuriers, ils vont et viennent dans tous les pays pour le plaisir de comparer leur matériel sans égal fabriqué dans leur forteresse.

Nain de Métal :



Ils ressemblent beaucoup aux nains à part leurs armures qui sont le plus souvent en un métal noir et accompagné d'armes en obsidienne. Leur

peau possède des particules de métal implantées après une trop longue exposition à la magie. Nains doués pour la magie, ils sont le côté paranoïaque de la perfection des nains. Pour eux tout doit être magnifiquement fait. Des esclaves sont présents par centaines dans leurs mines souterraines.

Pesteux :



Ils ont des poils sur tout le corps et un long museau qui dépasse souvent de leur capuche. La plupart d'entre eux portent des haillons, des

habits valant quelques sous, leurs armes et leurs armures sont entièrement rouillées. Ce sont des marchands, mais ils ne font que du

troc. Ils auraient un camp dans le Sud aux environs de Slanide.

Shadrach :



D'aspect humanoïde, ils sont grands. Leur peau est écailleuse, leur visage le plus souvent est caché par une capuche. Les autres races les appellent « ceux qui vivent dans les Ténèbres ». Ils sont très discrets et la plupart d'entre eux ne se montrent jamais aux yeux du monde. Les Shadrachs vivent sous la terre ils refusent la lumière du soleil. Leur caractère est celui d'une personne mystique connaissant les secrets du monde.



La création du personnage

Choix de la race

Vous trouverez un descriptif des races à la partie précédente de se livret. Voici les différentes caractéristiques des races de Durill.

Cristallin : quatre points de vie et deux points d'armure naturelle. Pour jouer un cristallin il faudra avoir la peau bleu ou violette ou arborer une multitude de dessin de cristaux dans ces mêmes tons de couleurs.

Demi –Ogre : huit points de vie. Pour jouer un demi-ogre il faudra avoir des crocs apparents et une stature très imposante.

Elfe : quatre points de vie. Pour jouer un elfe il faudra avoir des oreilles pointues, un certain flegme et un regard assez lointain.

Elfe Noir : quatre points de vie. Pour jouer un elfe noir il faudra avoir des oreilles pointues, des cheveux blancs et des tatouages rappelant les araignées.

Humain : quatre points de vie.

Nain : six points de vie. Pour jouer un nain il faudra arborer une somptueuse barbe et ne pas être trop grand.

Nain de Métal : trois points de vie et trois points d'armure naturelle. Pour jouer un nain de métal il faudra avoir la peau d'une couleur métallique (argent, cuivre, or ...), avoir des tatouages en forme de runes et ne pas être trop grand.

Pesteux : quatre points de vie. Pour jouer un pesteux il faudra avoir un visage de rongeur par exemple une tête de rat et être habillé en haillons.

Shadrach : quatre points de vie et deux points d'armure naturelle. Pour jouer un shadrach il faudra avoir un visage de reptile (maquillage en forme d'écaille, masque ...).

Choix des compétences

Votre personnage dispose de quatre points de développement. Chaque compétence coute entre un et deux points de développement. ATTENTION ! Certaines compétences nécessitent d'en posséder d'autres pour pouvoir être apprises. Voici la liste des compétences avec leurs descriptifs.

Ambidextrie (prérequis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage peut manier une arme dans chaque main.

Armes I (prérequis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage « frappe » à un et peut effectuer des bottes de combat avec des armes à une main et des armes d'hast.

Armes II (prérequis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage « frappe » à deux et peut effectuer des bottes de combat avec des armes à deux mains (sauf les armes d'hast).

Armes III (prérequis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage « frappe » à trois et peut effectuer des bottes de combat avec des armes à deux mains démesurées (hache gigantesque, tronc ...).

Attaque surprise (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Une attaque surprise s'effectue de dos et comme son nom l'indique par surprise. Il faut poser une main sur l'épaule de sa cible et passer une dague prévue à cet effet sur le haut de son torse. Seule une dague fournie par les organisateurs peut être utilisée pour effectuer une attaque surprise. Cette compétence

provoque au choix un effet de « Sommeil » (la cible s'endort et ronfle. Elle se réveillera au bout de deux sabliers ou lorsque qu'elle recevra un point de dégât) ou un effet « Inconscience » (la cible tombe à zéro point de vie).

Cape d'ombre (pré requis : rien)

Coût : deux points de développement. Permet au personnage de bénéficier de l'effet « Invisible » (le joueur doit mettre un bandeau blanc sur la tête et les autres joueurs doivent agir comme s'il n'était pas là) lorsque que celui-ci se cache dans une zone fortement ombragée à l'aide de sa cape et que personne ne l'a vu se cacher.

Chasse (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet de récupérer des composantes précieuses sur certains animaux et monstres.

Chirurgie (pré requis : « Premier soins »)

Coût : un point de développement. Permet à un personnage de soigner une cible. Il doit pour cela ausculter la cible, lui appliquer des bandages et lui faire des massages pendant un sablier au calme et sans être interrompu. La cible récupère alors trois points de vie.

Désarmer (pré requis : « Arme I ou II ou III » + « Esquive »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet « Désarmer » sur un de ses coups par combat (le joueur touché par ce coup doit lâcher son arme principale au sol à une distance de trois mètres. Il peut ensuite la récupérer).

Dissimuler petit objet (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet de faire bénéficier de l'effet « Invisible » (un bandeau blanc doit être fixé sur l'objet. Les autres joueurs doivent alors agir comme si il n'était pas là) sur un objet que l'on porte sur

soi dissimulé et d'une taille de trente centimètres au maximum. On ne peut donc par exemple en aucun cas utiliser cette compétence pour voler un objet posé sur une table à la vue de tous. Il faut avoir volé objet sans que personne ne l'ai remarqué et l'avoir dissimulé sur soi, à ce moment là on peut fixer le bandeau blanc sur l'objet.

Endurance I (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Cette compétence donne au personnage un point de vie en plus.

Endurance II (pré requis : « Endurance I »)

Coût : un point de développement. Cette compétence donne au personnage deux points de vie en plus.

Endurance III (pré requis : « Endurance I » + « Endurance II »)

Coût : deux points de développement. Cette compétence donne au personnage trois points de vie en plus.

Esquive (pré requis : rien)

Coût : deux points de développement. Permet au personnage de bénéficier d'un effet « Esquive » (évite un coup ou un tir sauf si celui-ci est un effet « Infaillible ») par combat.

Fabriquer poisons (pré requis : « Identification »)

Coût : un point de développement. Permet de fabriquer des poisons à partir de certaines composantes rares.



Fabriquer potions (pré requis : « Identification »)

Coût : un point de développement. Permet de fabriquer des potions à partir de certaines composantes rares.

Fracasser (pré requis : « Arme II ou III » + « Maîtrise » « Tombe »)

Coût : deux points de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet « Fracasser » avec une arme à deux mains ou une arme démesurée (la « frappe » du personnage est augmentée de deux. Si le coup touche un membre celui-ci est alors brisé. Si le coup touche le tronc de l'adversaire il tombe directement dans l'inconscience à zéro point de vie) sur un de ses coups par combat. Si vous parrez le coup avec une arme ou un bouclier, ces derniers sont brisés mais vous ne subissez pas les dégâts du fracasser.

Focus (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Un focus contient trois emplacements de sort. Un sort prend un emplacement par niveau. On peut donc placer dans un focus soit un sort de « niveau trois », soit un sort de « niveau deux » et un sort de « niveau un », soit trois sorts de « niveau un ». Un personnage doit méditer sans être interrompu pendant un sablier pour remplir les trois emplacements

d'un focus. Cette compétence peut être apprise plusieurs fois.

Force mentale (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage peut mentir lorsqu'il est soumis à la torture, à un sort de question fermée ou à un poison de vérité.

Forge (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage peut réparer certains objets brisés comme les armes et les boucliers (durée deux sabliers). Il peut également construire des objets comme une dague d'attaque surprise ou encore une épée (durée cinq sabliers). Une quantité de métal sera nécessaire suivant l'objet à réparer ou à forger.

Identification (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet de récupérer des composantes précieuses dans la nature et d'identifier les objets magiques.

Langage ancien (pré requis : « Lire et écrire »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage de savoir lire les langages anciens.

Lire et écrire (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet au personnage de savoir lire.

Liste de sorts (pré requis : au moins un « Focus »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage de pouvoir lancer les sorts d'une liste de sorts au choix (air, terre, feu, eau, vie, esprit).

Maîtrise (pré requis : « Arme I ou II ou III »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet

« Maîtrise » (sa « frappe » est augmentée de deux) sur un de ses coups par combat.

Meurtre (pré requis : « Attaque surprise »)

Coût : un point de développement. Comme la compétence « Attaque surprise » mais peut provoquer un effet « Achever » en plus (la cible meurt instantanément et définitivement).

Passé bouclier (pré requis : « Arme I ou II ou III » + « Esquive » + « Désarmer »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet « Infaillible » (le coup passe au travers des armes et des boucliers. Il ne peut être esquivé que par une esquive naturelle) sur un de ses coups par combat.

Premiers soins (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet à un personnage de ramener un joueur sous l'effet « Inconscient » (zéro point de vie) à un point de vie. Le joueur doit ausculter la cible et lui appliquer des bandages pendant un sablier au calme et sans être interrompu.

Rituels (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet un personnage de rassembler plusieurs personnes ayant des focus pour leur permettre de concentrer assez d'énergie pour lancer des sorts très puissants.

Sixième sens (pré requis : rien)

Coût : deux points de développement. Permet au personnage de bénéficier d'un effet « Esquive » sur une « Attaque surprise » ou un « Meurtre ».

Tir (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Le personnage « frappe » à quatre avec les arcs et les arbalètes nécessitant deux mains pour être utilisés. Le personnage « frappe » à

deux avec les arbalètes de poing. Il peut également effectuer les bottes de tir avec ces armes.

Tir infaillible (pré requis : « Tir »)

Coût : deux points de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet « Infaillible » (le tir passe au travers des armes et des boucliers. Il ne peut être esquivé que par une esquive naturelle) sur un de ses tirs par combat.

Tir précis (pré requis : « Tir » + « Tir infaillible »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet « Inconscience » (la cible tombe à zéro point de vie) sur un de ses tirs par combat.

Tombe (pré requis : « Arme I ou II ou III » + « Maîtrise »)

Coût : un point de développement. Permet au personnage d'effectuer un effet « Tombe » (le joueur touché doit mettre les deux genoux au sol) sur un de ses coups par combat.

Torture (pré requis : rien)

Coût : un point de développement. Permet à un personnage de soustraire la vérité à sa cible en posant des questions ouvertes. Celle-ci doit alors répondre la vérité et perd un point de vie par question. Un effort de roleplay est demandé.

Choix des listes de sorts

Pour chaque compétence « liste de sort » que vous possédez, vous pouvez choisir une liste de sort parmi les six disponibles. Choisir une liste vous donne accès à tous les sorts qu'elle contient.

Liste de sort air :

Niveau 1 : Artefact des vents

Type : Contact et actif. Effet : Permet d'alléger le poids de certains objets normalement non déplaçables.

Niveau 2 : Sommeil.

Type : Contact et durée deux sabliers. Effet : La cible s'endort et subit l'effet « Sommeil » (la cible s'endort et ronfle. Elle se réveillera au bout de deux sabliers ou lorsque qu'elle recevra un point de dégâts).

Niveau 3 : Invisibilité

Type : Personnel et durée cinq sabliers. Effet : Vous permet de bénéficier de l'effet « Invisible » (Vous devez fixer un bandeau blanc autour de la tête. Les autres joueurs doivent alors agir comme si vous n'étiez pas là) durant cinq sabliers.



Liste de sort eau :

Niveau 1 : Respiration aquatique

Type : Contact et actif. Effet : Permet à la cible de respirer sous l'eau.

Niveau 2 : Purification

Type : Contact. Effet : Permet de purifier une personne, de la nourriture ou de l'eau de tout poison. Ce sort peut également être lancé pour annuler certains effets magiques :

Chair en pierre, Sanctuaire, Sommeil, Souffle de vie, Toucher glacial, Oubli.

Niveau 3 : Toucher glacial

Type : Contact et durée deux sabliers. Effet : La cible subit un effet « Paralyse » (la cible ne peut plus bouger ni parler durant deux sabliers. Elle est néanmoins toujours sensible aux dégâts).

Liste de sort esprit :

Niveau 1 : Question fermée

Type : Contact. Effet : La cible doit répondre la vérité (oui/non) à une question fermée posée par le lanceur du sort.

Niveau 2 : Oubli

Type : Contact et durée dix sabliers. Effet : La cible oublie la dernière chose qui vient de se produire durant dix sablier (trente minutes).

Niveau 3 : Fuis

Type : Contact et durée un sablier. Effet : La cible subit un effet de « Fuite » durant un sablier (la cible est affolée elle doit courir dans la direction opposée ou se recroqueviller en boule si elle ne peut fuir. La cible peut néanmoins se défendre si elle se fait attaquer).

Liste de sort feu :

Niveau 1 : Brulure

Type : Contact. Effet : La cible subit deux points de dégâts et l'effet « Tombe » (elle doit poser les deux genoux au sol).

Niveau 2 : Boule de feu

Type : Projectile. Effet : La cible subit quatre points de dégâts. Ce sort bénéficie de l'effet « Infaillible » (Seul une esquive naturelle permet d'éviter le sort).

Niveau 3 : Lame de feu

Type : Contact et durée deux sabliers. Effet : Enchante une arme et lui permet de frapper à « Magique » (annoncer « magique » après les dégâts quand vous frappez).

Liste de sort terre :

Niveau 1 : Sanctuaire

Type : Contact et actif. Effet : Le lanceur du sort crée une barrière magique infranchissable et fixe d'une longueur de cinq mètres. Le lanceur est la seule personne qui puisse y entrer ou y inviter quelqu'un (il doit être présent). Pour sortir c'est libre.

Niveau 2 : Peau de pierre

Type : Personnel et durée deux sabliers. Effet : Vous ne pouvez plus bouger ni parler mais vous êtes immunisé à tout sauf au sort « Purification ».

Niveau 3 : Eclat de pierre

Type : Projectile. Effet : La cible subit quatre points de dégâts. Ce sort bénéficie de l'effet « Infaillible » (Seul une esquive naturelle permet d'éviter le sort).

Liste de sort vie :

Niveau 1 : Conservation

Type : Contact et actif. Effet : Le corps de la cible « Inconsciente » est préservé de la mort naturelle mais pas de l'achèvement.

Niveau 2 : Toucher vampirique

Type : Contact. Effet : Ce sort doit être lancé sur une cible « Inconsciente », il faut également « Achever » la cible pour que le lancement de ce sort soit complet. Le sort permet ensuite de faire récupérer tout ses points de vie à une cible.

Niveau 3 : Mort vivant

Type : Contact et durée dix sabliers. Effet : Ce sort insuffle de la vie dans le corps d'une cible « Inconsciente » ou « Achevée ». La cible garde toutes ses caractéristiques et devient alors une sorte de mort-vivant écervelé contrôlé par le lanceur de sort.



WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG

FédéN
Le jeu Grandeur Nature

Remerciements

Un grand merci à toute l'équipe des Joyeux Chaotiks, aux donjons Hariibo, Conan pour s'être fait punir par Joss, Agence Acapulco, aux franc tireurs de Ratcheck et à tous ceux que l'on a oublié.