

25, 26, 27 Juillet 2008 GN Thélia  
au Fort de Cognelot (Entre Dijon, Besancon et Nancy)

LES JOYEUX CHAOTIKS PRESENTENT



# IMPERATOR CONTRA PROVOCAT

## REGLES THELIA

JUILLET 2008 5.2

[WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG](http://WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG)



[www.joyeuxchaotiks.org](http://www.joyeuxchaotiks.org)

## SOMMAIRE

- LE GRANDEUR NATURE	P.3
- PRINCIPES DE BASES	P.4
- THELIA EN 2 MOTS	P.5
- COMPORTEMENTS, VICES ET VERTUS	P.6
- LES GEMMES	P.7
<i>Gemmes de combat</i>	P.7
<i>Gemmes de maraude</i>	P.8
<i>Gemmes de savoir</i>	P.9
<i>Gemmes de magie</i>	P.11
<i>Gemmes secondaires</i>	P.11
- LES SORTS	P.13
- COMPLEMENT DE JEU	P.15
<i>Mutilation</i>	P.15
<i>Poisons</i>	P.16
<i>Antidotes poisons</i>	P.16
<i>Composantes volables</i>	P.16
<i>Texte de soin</i>	P.16
- GUILDES & CULTES	P.17
<i>Organisation</i>	P.17
<i>Pouvoirs</i>	P.18
- SYSTEME DE JEU	P.19
<i>Vie et mort d'un perso</i>	P.19
<i>Le combat</i>	P.20
- CONSIGNES DE JEU	P.23
<i>Le materiel de jeu</i>	P.23
<i>Vols et échanges</i>	P.23
<i>Sécurité</i>	P.24
<i>Les ares</i>	P.24
<i>Rôle play</i>	P.24
- REMERCIEMENTS	P.25

► Ce symbole indique les modifications importantes apportées dans le livret depuis la version 2007 (mais il ne dispense pas de relire les règles dans leur intégralité).

## 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 **organiseurs** « 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.



## PRINCIPES DE BASES

**Race, Origine, Profession, Culte :** Au choix du joueur (sous approbation).

**Lecture, Ecriture :** Tout le monde sait Lire et Ecrire. Il existe toutefois des langages que certains ne comprendront pas.

**Le Collier :** Chaque joueur possédera sur le GN, un *Collier* comprenant 5 emplacements imaginaires, et 4 *Gemmes* de son choix. Le *Collier* d'un joueur n'est pas volable. Lors d'un achèvement, vous devez récupérer le *Collier* de votre victime et le rapporter aux organisateurs.

**Les Vices / Vertus / Comportements :** Chaque joueur devra obligatoirement choisir l'un : un *Vice* ou une *Vertu*, plus un *Comportement*, qui correspondront au caractère dominant de son personnage.

**Les Emplacements :** Ils correspondent au nombre maximum de *Gemmes* qu'un joueur peut porter sur son collier. Il peut ainsi avoir plus d'emplacements que de *Gemmes* mais jamais l'inverse.

**Les Gemmes :** Elles sont de différents types, vous avez accès de base aux quatre types principaux de *Gemmes* (combat, magie, maraude, savoir) et aux *Gemmes* secondaires.

► **Une Vie :** Les joueurs ne possèdent qu'une seule vie. Si un joueur est achevé, il est Hors Jeu, et doit alors se rendre au Local des Organisateurs. Le joueur peut échapper à la mort, s'il possède AU MOINS 4 «Eclats de Gemme», il perdra alors TOUS ses «Eclats de Gemme».

**Les PV (Points de Vie) :** Les points de vie de chaque joueur sont définis par ses *Gemmes*, sans celles-ci il ne peut survivre. Chaque *Gemme* apporte un nombre de PV dépendant de son type. Le total de PV d'un joueur

est égal à la somme des PV apportés par ses gemmes, plus ses points d'armure, plus ses points de costume.

**Points d'Armure :** Les points d'armure sont considérés comme des points de vie. Ils se rajoutent aux points de vies donnés par les gemmes.

**Points de Costume :** Les points de costume sont considérés comme des points de vie. Ils sont accordés en fonction de la beauté de votre costume. Ces points sont échelonnés de -3 à 3 points

**La Dague Universelle :** Toutes les armes, dont la taille est inférieure ou égale à 20 cm, ont le droit d'être utilisées par n'importe qui.

► **Les Eclats de Gemmes :** Ils correspondent à vos Points d'Expériences (XP), ils permettront plusieurs choses en terme de jeu (voir plus loin).

► **Les Armes :** Elles se mesurent depuis le bas de la fusée (le manche) jusqu'à la pointe. Donc, seul le pommeau n'est pas pris en compte.

► **Numéro de Joueur :** Chaque joueur est identifié par un numéro. Votre numéro vous sera communiqué lors du briefing, notez-le et souvenez-vous en. Lorsque vous accomplissez une action qui doit rester anonyme en jeu, vous DEVEZ signer votre acte avec ce numéro. Par exemple, celui qui force une serrure doit inscrire son *Numéro de Joueur* sur la serrure. De même en cas de vol ou d'achèvement pendant la nuit, le voleur ou le meurtrier DOIT inscrire son *Numéro de Joueur*. Ceci est impératif. En terme de roleplay, il est IMPOSSIBLE de reconnaître un joueur en fonction de ce numéro, il s'agit d'une information purement logistique utile aux orgas (cette info est donc hors-jeu).

## THELIA EN 2 MOTS

*Thélia est uniquement un nom générique qui semble être donné depuis des générations à l'environnement dans lequel les joueurs évoluent. Nul ne sait d'où vient ce nom, mais il existe sur tous les vestiges du passé, trouvables et retrouvés.*

Les aventuriers se retrouvent sur ce monde, souvent par le plus grand des hasards.

Tous les cas ont été répertoriés :

- Ils vont se coucher chez eux et se réveillent ici.
- Passage d'une porte lumineuse et curieuse.
- Découverte d'une lampe de génie qui une fois frottée les projettent directement dans ce monde.
- Ils trébuchent et en se relevant, ils sont sur Thélia.

Les passages semblent infinis et totalement aléatoires. Personne en tout cas n'a jusqu'à présent trouvé un moyen de rentrer chez lui. Et nombre de personnes ont trouvé en Thélia un nouveau et merveilleux cadre de vie.

### **Le lien entre l'aventurier et ses gemmes :**

Dans le monde de Thélia, comme vous l'aurez noté, toute personne porte sur elle un capital de *Gemmes*. Ces *Gemmes* ne sont pas seulement la symbolique de votre personnage, elles sont physiques et réelles ! Lorsqu'un aventurier arrive sur Thélia, des gemmes fusionnent avec lui. Tel un symbiote, ce sont elles qui accordent leurs compétences au porteur et surtout la vie (points de vie) à ce dernier. Mais comme tout symbiote, l'échange est équivalent car l'aventurier apporte son énergie mentale et vitale afin de faire que les gemmes ne soient pas inertes.

L'échange entre l'aventurier et les gemmes est donc nécessaire à l'adaptation sur ce monde ! En effet, les

gens ne peuvent plus utiliser leurs propres compétences (celles qu'ils avaient sur leur monde d'origine), mais uniquement celles liées aux diverses *Gemmes* de Thélia.

Les *Gemmes* sont présentes partout dans Thélia, surtout près de puissants nœuds telluriques (invisibles pour le commun des mortels). A l'arrivée d'une personne sur Thélia, les *Gemmes* les plus proches et les plus en harmonie avec ses compétences originelles, viennent directement fusionner avec lui.

### **Les désirs latents des Gemmes :**

Du fait de cette symbiose, les *Gemmes* influent sur le mental et les envies de l'aventurier, et ceci de manière aléatoire et brutale. Les *Gemmes* n'étant pas dotées d'une intelligence mais plutôt d'une conscience latente, elles influent sur l'aventurier par de puissants désirs, parfois irrésistibles, parfois incontrôlables. [Traduit dans le jeu par le gains d'éclats de gemmes si ces désirs (objectifs donnés/imposés durant le jeu) sont respectés et/ou accomplis/assouvis].

### **Slot ou emplacement vide :**

A son arrivée sur Thélia, l'aventurier ne peut slotter (enchâsser) que 5 *Gemmes* sur son collier. C'est une généralité universelle et intrinsèque de Thélia. Le fait que les aventuriers n'aient que 4 *Gemmes* au départ symbolise simplement le fait qu'il n'y avait que 4 *Gemmes* en harmonie avec eux à leur arrivée sur Thélia...

Une fois la fusion effectuée à l'instant de l'arrivée sur Thélia, vous ne pourrez fixer une nouvelle gemme trouvée qu'avec l'aide de quelqu'un possédant la compétence (*Gemme*) de joaillerie (voir plus loin dans les règles). Il faudra bien sûr posséder un emplacement libre pour pouvoir la serrer. Il n'est pas possible de déchasser une gemme (donc de libérer un emplacement) sans la remplacer par une autre.

► **Les éclats de gemmes  
(points d'expériences) :**

Ils apparaissent près de l'aventurier, quand ce dernier semble avoir ouvert son esprit à de nouvelles expériences, ou lorsque sa fusion avec ses gemmes est la plus parfaite. Inconsciemment, ces éclats permettent aux aventuriers de faire plusieurs choses :

- 6 éclats : Gagner un nouveau slot.
- 1 éclat : Annuler une mutilation.
- 1 à 100 éclats : Influencer l'énergie de Thélia durant un séquentiel, et ainsi faciliter l'avancée des joueurs.
- 1 à 20 éclats : Participer à un Rituel (voir Mages) en présence d'un Orga.

- **Tous** vos éclats (au minimum 4) : Annuler sa propre mort (faites vous passer pour mort, venez récupérer votre collier en échange de vos éclats au local orga).

- D'autres utilisations existent ...

**Conclusions :**

- *un aventurier sans Gemme ne peut vivre et n'aurait aucune compétence physique.*

- *une Gemme sans aventurier n'est rien de plus qu'un vulgaire caillou coloré qui attend un porteur pour s'éveiller.*

- *en ne suivant pas les désirs latents de ses Gemmes, l'expérience (éclats de gemmes) est beaucoup plus dure à acquérir.*

## COMPORTEMENTS, VICES ET VERTUS

### LES COMPORTEMENTS

Les *Comportements* sont des tendances générales qui s'appliquent au « Role-play » du joueur dans l'interprétation de son rôle en GN. *Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de Comportements :*

- INNOVATEUR - GREGAIRE - SOLITAIRE -
- AMBITIEUX - MORALISTE - PATIENT - TIMIDE
- ENTHOUSIASTE - PRUDENT - IMPULSIF -
- REFLECHI - LEADER - REVEUR - MATERIALISTE
- OBSERVATEUR - CURIEUX - PESSIMISTE
- PLAINTIF - ACTIF - CALMES -

### LES VERTUS

Les *Vertus* sont des certitudes que le joueur devra intégrer dans le role-play en GN. Elles expriment des qualités selon la morale et sont bien souvent reconnues et appréciées de l'entourage. *Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de Vertus :*

- HONNETE - LOYAL - PROTECTEUR - AIMABLE -
- SERVIALE - PIEUX - DIPLOMATE - BON - JUSTE
- IDEALISTE - COMPATISSANT - TEMERAIRE -
- TENACE - GENEREUX - CHEVALERESQUE-

- SAGE - DEVOUE - PAISIBLE - ALTRUISTE -  
VOLONTARISTE

### LES VICES

Les *Vices* sont des certitudes que le joueur devra intégrer dans le role-play en GN. Ils expriment des défauts selon la morale et sont bien souvent mal appréciés de l'entourage. *Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de Vices :*

- MALHONNETE - FOURBE - PSYCHOPATHE
- ARROGANT - EGOISTE - VULGAIRE -
- MANIPULATEUR - MECHANT - TYRANNIQUE
- RANCUNIER - FANATIQUE - MEGALOMANE -
- PARESSEUX - AVIDE - COUARD - COLERIQUE
- SADIQUE - BELLIQUEUX - DISCORDANT -
- DESTRUCTEUR





## LES GEMMES

### GEMMES DE COMBAT (1 PV / GEMME)

1.

► **ARME COURTE** : maniement de tout type d'armes courtes (comprises entre 20 et 80 cm). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

**ARMURE NIVEAU 1** : 1 point de vie en plus. Armure légère (cuir souple, cuir clouté genre sky plus attaches parisiennes).

**PETIT BOUCLIER** : utilisation des petits boucliers (type : targe). La taille de ce type de bouclier ne doit pas dépasser le genou de son porteur.

2.

► **ARME LONGUE** : maniement des armes longues et à une main (de 80 cm à 120 cm). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

**ARMURE NIVEAU 2** : 2 points de vie en plus. Armure rigide (cuir épais) ou armure légère étendue (jambe, gant...)

► **TOMBE** : cette botte permet de faire tomber un adversaire à terre. Une fois touché par votre coup, celui-ci devra poser les deux genoux ou les fesses à terre. **La chute doit être évidente.** Elle est utilisable une fois par combat.

Crier «tombes!» quand l'attaque est portée. **Cette botte ne fonctionne pas sur les bras.**

3.

**BOUCLIER MOYEN** : utilisation des boucliers de taille normale (type : Ecu). La taille de ce type de bouclier ne doit pas dépasser l'entre-jambe de son porteur.

**ARMURE NIVEAU 3** : 3 points de vie en plus. Armure métallique légère (imitation), fausse cote de maille, gambison, cuir très rigide.

► **ARME A DEUX MAINS** : maniement des armes longues à deux mains de tout type (de 120 cm à 150 cm). Ces armes infligent 2 points de dégâts. L'arme doit obligatoirement être maniée à deux mains.

4.

**ARMURE NIVEAU 4** : 4 points de vie en plus. Armure métallique rigide (résine, métal léger) / vrai maille (juste le haubert), armure complète en carton/latex imitation métal.

► **MAITRISE** : 1 fois par combat cette botte vous permet de frapper un coup à +2 (1 seul coup).

Crier «MAITRISE X»!!!» quand l'attaque est portée. X correspond à votre frappe habituelle +2 de maîtrise.

► **BARATIN** : après une séance de roleplay de 5 minutes environ, permet de regarder le collier de son interlocuteur. En général, les guerriers appellent cette compétence Intimidation.

5.

**ARMURE NIVEAU 5** : 5 points de vie en plus. Plaque complète (résine/métal...), maille complète ou maille plus éléments de plate ...

► **ARME D'HAST** : maniement des armes longues à deux mains de tout type (supérieur à 150 cm). Ces armes infligent 2 points de dégâts. Elles doivent obligatoirement être maniées à deux mains.

► **GRAND BOUCLIER** : utilisation des grands boucliers (type : Pavois). La taille de ce type de bouclier ne doit pas dépasser l'épaule de son porteur.

► **BRISE** : cette botte permet de briser le membre de l'adversaire touché par votre coup. Ce membre devient alors inutilisable. Cette botte est utilisable une fois par combat. Cette botte ne fonctionne pas dans le tronc. Une personne avec une jambe brisée doit se déplacer à cloche pied. **Vous êtes «brisé» tant qu'aucun soin n'a été pratiqué.**

Crier «BRISE «ZONE» !!!» quand l'attaque est portée, la zone peut être bras ou jambe. **Si vous ne touchez pas la zone annoncée, le bris n'est pas valide et la botte est perdue !**

6.

**FRAPPE DU MAÎTRE** : +1 permanent aux dommages des armes utilisées par le personnage.

7.

**CRI DE GUERRE** : fait fuir une cible loin du guerrier, celle-ci ne peut pas réintégrer le combat. Le cri est utilisable une fois par combat.

8.

**MAITRE DE GUERRE** : le guerrier peut désormais utiliser toutes ses bottes de combat, deux fois par combat au lieu d'une.

## GEMMES DE MARAUDE

(1 PV / GEMME)

1.

**ARME DE JET** : utilisation des armes de lancer (type : dagues). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

**DROGUES** : utilisation des drogues et potions (type : laxatif / euphorisant / au libre arbitre du joueur mais à faire valider par un orga). Proposez et nous validerons ou non. Ces drogues ont un coup monétaire.

► **RUMEUR** : donne accès à un certain nombre de rumeurs en début de GN.

2.

► **ARME COURTE** : maniement de tout type d'armes courtes (comprises entre 20 et 80 cm). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

**POISON** : utilisation des poisons à avaler. La quantité de chaque poison est limitée durant le GN.

- 3 poisons à 6 points de dommage
- 2 poisons incapacitants
- 1 poison meurtrier.

Ils seront matérialisés par des pastilles de trois couleurs différentes à coller sur les plats empoisonnés. (voir p16 - Poison) Fourni par les organisateurs en début de GN.

**CROCHETAGE 1** : permet le crochetage des serrures, portes, coffres de niveau 1 (utilisation d'un stylo VERT, fourni par les orgas).

**ARMURE NIVEAU 1** : 1 point de vie en plus. Armure légère (cuir souple, cuir clouté genre sky plus attaches parisiennes).

3.

**BARATIN** : après une séance de roleplay de 5 minutes environ, permet de regarder le collier de son interlocuteur.

**LANGAGE DES VOLEURS** : langage écrit réservé à ceux possédant cette capacité.

**POISON DE LAME** : au début de chaque combat, si le premier coup porté touche l'adversaire, l'arme cause 2 points de dommages supplémentaires. Annoncer «poison de lame X» sinon, la botte ne compte pas.

4.

**ARMURE NIVEAU 2** : 2 points de vie en plus. Armure rigide (cuir épais) ou armure légère étendue (jambe, gant...).

► **ESQUIVE** : permet d'esquiver un coup ou une botte en situation de combat. Ne permet en aucun cas l'esquive d'un sort ou d'une capacité similaire. Crier «Esquive!!!» quand vous êtes touché.

**BACKSTAB** : permet d'égorger une personne prise par surprise. Le backstab s'effectue de dos, uniquement avec une dague fournie par les orgas. Le joueur doit poser la dague sur la gorge de la victime, et la main sur son épaule. La victime tombe directement à 0 PV. Cette capacité fonctionne également en situation de combat. Dire «backstab» quand l'attaque est portée.





5.

► **ARME LONGUE** : maniement des armes longues et à une main (de 80 cm à 120 cm). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

**ASSASSINAT** : permet de plonger dans le coma une cible en attaquant celle-ci à l'aide d'une arme. Cette capacité fonctionne en situation de combat. La victime conserve ses points de vie. Dire «ASSASSINAT» quand l'attaque est portée. 3 fois / GN (l'action ne peut être valide que si le parchemin d'assassinat est déchiré) Parchemin donné par les orgas.

6.

**PSYCHOLOGIE** : permet de déceler la nature profonde d'un individu et donc de lui demander ses vices et vertus. Mais pas les comportements.

► **INVISIBILITE** : le Maraudeur devient invisible pendant 10 minutes, 3 fois par GN. (Parchemin à déchirer) Pendant ce laps de temps, le maraudeur doit porter un bandeau Blanc (non volable) et garder une main en contact avec un mur, ou le sol. Il ne peut que marcher. Toute autre action, physique ou magique (courir, parler, voler un objet, attaquer, lancer un sort, utiliser une capacité de gemme...) annule immédiatement l'invisibilité.

**CROCHETAGE II**: permet le crochetage des serrures, portes, coffres de niveau 2 (utilisation d'un stylo ROUGE, fournit par les orgas).

7.

**ARMURE NIVEAU 3** : 3 points de vie en plus. Armure métallique légère (imitation), fausse cote de maille, gambison, cuir très rigide.

**CHANCE** : permet d'échapper à un événement quelconque (sort, botte, achèvement,...), cette capacité n'est utilisable qu'une seule fois par GN. Matérialisée par un parchemin à déchirer.

8.

**CHARME** : permet de contrôler entièrement une personne pendant 15 minutes. Cette capacité n'est utilisable qu'une seule fois par GN.

## GEMMES DE SAVOIR (1 PV / GEMME)

1.

► **ARME COURTE** : maniement de tout type d'armes courtes (comprises entre 20 et 80 cm). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

**RUMEURS** : donne accès à un certain nombre de rumeurs en début de GN.

2.

**PSYCHOLOGIE** : permet de déceler la nature profonde d'un individu et donc de lui demander ses vices et vertus. Mais pas les comportements.

**RUNE 1** : langage écrit réservé à ceux qui possèdent cette capacité.

3.

**ANTIDOTE POISON** : création des antidotes contre les poisons et les drogues.

**MEDECINE** : La médecine ne peut se faire qu'à côté des plats de soins (ils seront indiqués au début du GN).

Le médecin et le blessé doivent chacun toucher le plot avec une main durant tout le temps du soin. Durant le soin, le médecin lit un texte (voir p16 - Texte de soin). Le blessé est soigné à l'issue de la lecture.

Effet : remet tous les points de vie d'une cible. Soigne également les membres brisés.

**BARATIN** : après une séance de roleplay de 5 minutes environ, permet de regarder le collier de son interlocuteur.

**ARMURE NIVEAU 1** : 1 point de vie en plus : Armure légère (cuir souple, cuir clouté (genre sky plus attaches parisiennes...)).

4.

**QUESTION FERMEE** : permet de poser une question 3 fois par jour, à une personne de son choix, celle-ci devra répondre par oui ou non **sans mentir** (l'action ne peut être valide que si le parchemin «question fermée» est déchiré). Parchemin donné par les orgas.

**ARMURE NIVEAU 2** : 2 points de vie en plus. Armure rigide (cuir épais) ou armure légère étendue (jambe, gants, ...).

► **BATON** : maniement des bâtons. Cette arme, quelque soit sa taille, inflige 1 point de dégât et peut être maniée à deux mains.

► **RITUEL DE RESURRECTION** : Ce dernier permet au Sage de ressusciter un joueur, avec la participation d'autant de joueurs que le mort possède de gemmes, sachant que chaque participant doit dépenser un éclat de gemme (sauf le Sage). Par exemple, le sage doit réunir 6 joueurs qui offriront chacun un éclat pour ressusciter un mort ayant 6 Gemmes. Le rituel requière la présence d'un orga.

5.

► **LANGAGE UNIVERSEL** : permet de comprendre tout type de langage parlé.

**IMITATION** : permet de copier 3 fois pendant le GN, une capacité d'une gemme d'un autre domaine d'un rang strictement inférieur au nombre de Gemmes de Sage possédées. La copie de facultés permettant le lancement de sorts est impossible.

6.

**INDICE** : permet de vérifier la véracité de plusieurs rumeurs. 5x / GN

**RUNE 2** : langage écrit réservé à ceux qui possèdent cette capacité.

**TRADUCTION INSTANTANEE** : donne le droit de se rendre au local des organisateurs pour y demander la traduction intégrale d'un symbole, d'un écrit, d'un code, etc.... 1 fois par jour.

7.

**ARMURE NIVEAU 3** : 3 points de vie en plus. Armure métallique légère (imitation), fausse cote de maille, gambison, cuir très rigide.

**QUESTION OUVERTE** : permet de poser une question par jour, à une personne de son choix, celle-ci devra répondre exactement à la question posée, **sans mensonge, ni omission**. (l'action ne peut être valide que si le parchemin «question ouverte» est déchiré). Parchemin donné par les orgas.

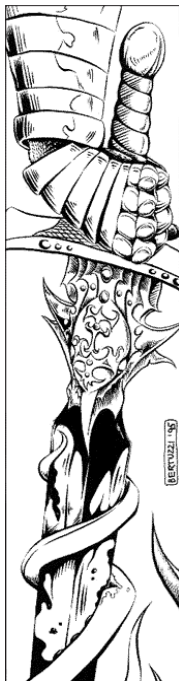
► **LOGIQUE DE COMBAT** : le sage frappe à 2 avec un bâton manié à deux mains.

8.

**SAVOIR** : donne le droit de se rendre auprès des orgas, pour que ceux-ci donnent des informations sur un sujet au choix du Sage.

**GRAND MAITRE DE LA QUESTION** : Double le nombre de question fermées / ouvertes que l'on peut poser.

**GRAND MAITRE DE L'IMITATION** : le sage peut désormais utiliser IMITATION 5x /GN au lieu de 3.



**GEMMES DE MAGIE****(1 PV / GEMME) :**

1.

**TIR ENCHANTE 1 :** autorise le magicien à avoir jusqu'à 4 objets de lancer, infligeant chacun 1 point de dégâts.

**LANGAGE MAGIQUE :** langage écrit réservé à ceux qui possèdent cette capacité.

2.

► **ARME COURTE :** maniement de tout type d'armes courtes (comprises entre 20 et 80cm). Ces armes infligent 1 point de dégâts.

► **SORTS :** 4 Sorts Niveau 1.

3.

**ARMURE NIVEAU 1 :** 1 point de vie en plus : Armure légère (cuir souple, cuir clouté (genre sky plus attaches parisiennes...)).

► **SORTS :** 4 Sorts Niveau 1 et 3 Sorts Niveau 2 en plus.

**BATON DE MAGE :** maniement des bâtons. Cette arme, quelque soit sa taille, inflige 1 point de dégât et doit être maniée à 1 main.

4.

**RITUEL MINEUR :** permet le lancement de Rituels de Magie Mineure. Les rituels requièrent la présence d'un orga.

**POULE MAGIQUE :** permet l'invocation d'une poule magique

► **SORTS :** 2 Sorts Niveau 1, 3 Sorts Niveau 2 et 2 Sorts Niveau 3 en plus.

5.

**TIR ENCHANTE 2 :** autorise le magicien à avoir jusqu'à 4 objets de lancer, infligeant chacun 2 points de dégâts.

**BARATIN :** après une séance de roleplay de 5 minutes environ, permet de regarder le collier de son interlocuteur.

► **SORTS :** 2 Sorts Niveau 1, 2 Sorts Niveau 2 et 2 Sorts Niveau 3 en plus.

6.

► **SORTS :** 2 Sorts Niveau 1, 2 Sorts Niveau 2, 2 Sorts Niveau 3 et 2 Sorts Niveau 4 en plus.

**FAMILIER / RELIQUE :**

si un objet de ces types est intégré au costume, le magicien aura un ajout de sort en fonction du familier (beauté, complexité...). (Non fourni par les organisateurs). Non volable/tuable.

**ARMURE NIVEAU 2 :** 2 points de vie en plus. Armure rigide (cuir épais) ou armure légère étendue (jambe, gant...).

7.

**RITUEL MAJEUR :** permet le lancement de Rituels de Magie Majeure.

► **SORTS :** 2 Sorts Niveau 1, 2 Sorts Niveau 2, 2 Sorts Niveau 3 et 2 Sorts Niveau 4 en plus.

8.

► **SORTS :** 2 Sorts Niveau 1, 2 Sorts Niveau 2, 2 Sorts Niveau 3, 2 Sorts Niveau 4 et 2 Sorts Niveau 5 en plus.

**ARMURE NIVEAU 3 :** 3 points de vie en plus. Armure métallique légère (imitation), fausse cote de maille, gambison, cuir très rigide.

**GEMMES SECONDAIRES**

*On ne peut cumuler plusieurs gemmes secondaires du même type exception faite de la «Gemme du Sauvage».*

**GEMME DE BOUCLIER (1PV) :** Permet l'utilisation de tout type de boucliers.

**GEMME DE LANCER LOURD (1PV) :** Cette gemme permet de soulever et de lancer des objets de grandes tailles (style; table, menhir, rocher,...). Ces objets doivent obligatoirement être imposants et les dommages de ces objets sont de 3 (non modifiable).

**GEMME MEDECINE (1PV) :** La médecine ne peut se faire qu'à côté des plots de soins (ils seront indiqués au début du GN).

Le médecin et le blessé doivent chacun toucher le plot avec une main durant tout le temps du soin. Durant le soin, le médecin lit un texte (voir p16 - Texte de soin). Le blessé est soigné à l'issue de la lecture.

Effet : remet tous les points de vie d'une cible. Soigne également les membres brisés.

**GEMME DE TIR (1PV) :**

Permet l'utilisation des armes à projectiles. Dommages ARC : 4, ARBALETE : 3, SARBACANE : 1.

**GEMME D'AMBIDEXTRIE (1PV) :** Permet le maniement de deux armes simultanément. Seule une seule des deux peut être utilisée avec la capacité « Poison de Lame ». Attention, les dommages doivent être annoncés séparément.

**GEMME DE TORTURE (1PV) :** Les outils de torture doivent différenciés des armes de GN (tenailles, chaînes, trépan...). Lors d'une séance de torture de 10 minutes, permet de poser 3 questions/personne/séance. Les réponses sont de type fermé (oui/non). Le torturé repart avec 1PV (si il repart). On ne peut utiliser la gemme de torture sur quelqu'un possédant « gemme de torture ».

**GEMME IMMORTALITE (2PV) :** Le porteur de cette gemme devient insensible aux effets du temps.

**GEMME D'ABSORBSION (1PV) :** Son porteur peut regagner l'ensemble de ses points de vie en se « nourrissant » des personnes achevables (ou consentantes qui perdront ainsi tous leurs points de vie), il empêche ainsi leur réveil mais ne les achève pas. Il doit rester sur ses victimes pendant 1 minute. De plus, le porteur devient insensible aux sorts de soins ou à tout effet de Médecine.

**GEMME MUTILATION RAPIDE (2PV) :** permet de mutiler quelqu'un en 5 secondes (au lieu de 5 min). Dire « mutilation rapide » au dessus de la victime inconsciente.

► **GEMME DE FORGE (2PV) :** Cette gemme vous confère la capacité de créer des serrures pour coffres, portes, etc. Prévoyez un marteau ainsi qu'un support pour poinçonner, l'action de forger doit être bruyante et visuelle.

**GEMME DE RESPIRATION (2PV) :** Vous venez d'un monde sous-marin, vous incarnez une créature qui vivait dans une atmosphère différente de la notre, alors n'hésitez plus cette gemme est faite pour vous, elle vous permettra de respirer normalement et ce dans n'importe quel milieu.

**GEMME DE STRATEGIE (2PV) :** Son porteur gagne des capacités de stratège hors pair, lui conférant de nombreux avantages pendant les Wargames. En aucun cas vous n'aurez d'infos avant le GN.

**GEMME DE CREATURE OFFENSIVE (1PV) :** Cette gemme nécessite un costume conséquent et intégral, lorsque ce costume est revêtu, son porteur peut alors frapper à 3 (2 avec arme 1m ou en ambidextrie). Exemple de costume minimum donné en dernière page. Ces costumes devront être validés avant GN (photos, mail...)

**GEMME DE CREATURE DEFENSIVE (Spécial) :** Cette gemme nécessite un costume conséquent et intégral, lorsque ce costume est revêtu le personnage gagne 8 points de vie en plus, et 1 point de vie sans le costume. Exemple de costume minimum donné en dernière page. Ces costumes devront être validés avant GN (photos, mail...)

**GEMME DU SAUVAGE (4PV).**

**GEMME DE LEADER (2PV) :** Son porteur gagne la capacité « Tu sors ! » (cf : le sort du même nom), à volonté sur les membres de son groupe. Il ne peut y avoir qu'un seul Leader par groupe.

**GEMME « NON ! JE RESTE ! » (2PV) :** permet d'ignorer les effets « Tu Sors ! » de la gemme Leader ou du Sortilège.

**GEMME TRANSLUCIDE (non accessible à la création)**

**GEMMES RARES :**  
**NON ACCESSIBLES A LA CREATION D'UN PERSONNAGE,** ces gemmes extrêmement rares peuvent parfois demander plusieurs slots /emplacements de gemmes.

**GEMME DE JOALLERIE (1PV) :** Cette gemme permet d'enlever ou d'ajouter des gemmes aux colliers.

**GEMME D'ESSENCE VITALE (xPV) :** permet selon la gemme d'augmenter son capital point de vie de 10 à 50 PV.

► **GEMME LEGENDAIRE (xPV)** : Cette gemme occupe 1 à 4 emplacements et donne diverses capacités selon son essence. Elle est facilement reconnaissable.

**GEMME DE MORT (-2PV)** : permet de poser une botte qui met directement inconscient (0 Point de Vie) la cible. Dire «Meurt». Utilisable une fois par combat.

**GEMME D'OUVERTURE (2PV)** : permet de crocheter n'importe quelle serrure de porte. Mais ne permet pas de crocheter un coffre.

**GEMME DE SIXIEME SENS** : permet d'éviter un coup, y compris un assassinat. Dire «6ème sens». Utilisable une fois par combat.

**GEMME DE RETOUR DE SORT (1PV)** : le porteur résiste au sort et le lanceur est affecté par son propre sort. Dire «retour de sort» + nom du «sort» retourné. Utilisable une fois par combat.

**GEMME DE DESTRUCTION (-4PV)** : détruit instantanément les gemmes de la cible et donc, la cible. Dire «Destruction». Utilisable une fois par combat.

► **GEMME D'INJONCTION (1PV)** : Permet de donner des ordres simples à une cible. La cible doit obéir.

## LES SORTS

Tous les sorts se font au contact (excepté lorsqu'il y a précision). Nous appelons «contact» la portée qui correspond à portée de bras. Le mage doit avoir au moins une main totalement libre afin de pouvoir déchirer le parchemin et lancer le sort en pointant distinctement la cible.

► Il n'est pas possible de cumuler les effets positifs de deux sorts, seul le dernier sort lancé est valide. D'autre part, les boosts s'appliquent dans cet ordre : en premier les boosts qui multiplient les effets (exemple: [Héros] qui multiplie la frappe et les PV par 2) et ensuite les boosts qui augmentent les effets (exemple: [Frappe du maître] qui donne +1 à la frappe).

Aucun sort, même de boost ne peut être lancé à l'avance... Cela signifie que si l'on veut lancer un sort permettant de frapper à 2, on ne peut le faire que durant les quelques secondes précédant le combat ou pendant ce dernier (ie : on ne se promène pas avec un sort actif).

**Annoncer haut et fort l'effet et le nom du sort !**

### NIVEAU 1 :

-**Transfert** : permet de donner un de ses sorts à un magicien pouvant utiliser ce niveau de sort

► -**Touché Vampirique** : le mage doit achever une personne puis lancer ce sort. Cela permet de régénérer une cible (max PV).

-**Maître d'Arme** : permet de manier tout type d'arme pendant un combat. Le personnage frappe à 1 quelque soit le type d'arme utilisé.

-**Mutisme** : fait taire une cible pendant 10 minutes. (ne permet pas d'empêcher un lancement de sort)

-**Purification de Nourriture** : permet de neutraliser tout type de poison absorbé pendant un repas et pour 4 personnes au maximum. Le sort doit être lancé juste avant le repas.

-**Tu Sors !!!** : la personne ciblée doit quitter la pièce dans laquelle se trouve le mage pendant 5 minutes.

► -**Jambes Lourdes** : la personne ciblée ne peut plus courir durant 10 minutes.

► -**Levée de Malédiction** : Ce sort permet de supprimer l'effet d'un autre sort parmi la liste suivante : Mutisme, Malédiction de Bouclier, Fuis, Paralysie, Chair en Pierre et Jambes Lourdes.

**NIVEAU 2 :**

► **-Fui :** fait fuir une cible loin du lanceur pendant 5 minutes.

**-Relèver :** relève une personne achevable sous les ordres du mage, la cible perd ses capacités de gemmes. Elle a 10 PV et frappe à 1. Rien de plus. Le relevé est sous les ordres du mage durant 5 minutes, après il s'effondre (en tant qu'achevable...). Le relevé n'est pas doté d'intelligence, il ne peut donc pas être interrogé. Le relevé se souvient de ce qui s'est passé

**-Chair en Pierre :** la cible se transforme en pierre, elle est indéplaçable et insensible à tout (magie, coups...) pendant 5 min. La cible est immobile et ne peut tenter aucune action.

**-Frénésie :** la cible tape tout ce qui bouge (à vue), y compris le mage. Durée 5 min

**-Frappe à 2 :** la cible frappe à 2 minimum et à... 2 maximum.

**-Concentration énergétique 5 :** inflige 5 de dégâts à une cible.

**NIVEAU 3 :**

**-Paralyse :** paralyse une cible pendant 5 minutes. La cible subit les dommages normalement.

**-Berserk :** la cible frappe à 3 (ou plus selon les bonus prè-sort), ou à « Tombe » (alternance possible) et double ses points de vie pendant un combat. La cible meurt (elle est achevée) à la fin du combat. La cible doit être consentante.

► **-Invisibilité (sort personnel) :** le mage devient invisible pendant 10 minutes. Pendant toute la durée du sort, le mage doit porter un bandeau Blanc (non volable) et garder une main posée sur l'épaule du côté opposée (exemple : main droite sur épaule gauche). Il ne peut que marcher. Toute autre action, physique ou magique (courir, parler, voler un objet, attaquer, lancer un sort, utiliser une capacité de gemme...) annule immédiatement l'effet du sort.

► **-Malediction de Bouclier :** transforme un bouclier en élément corporel de la cible (les coups portés au bouclier sont encaissés par la cible). La cible peut retirer son bouclier.

**-Soin maximum :** remet tous les points de vie d'une cible

► **-Mort Vivant :** relève une personne achevable sous les ordres du mage, elle possède toutes ses capacités de gemmes. Le mort vivant est sous les ordres du mage durant 5 minutes, après il s'effondre (en tant qu'achevable...). Le mort vivant n'est pas doté d'intelligence, il ne peut donc pas être interrogé.

**NIVEAU 4 :**

► **-Incendie :** ne fonctionne que dans une zone couverte. Ce sort inflige 10 de dégâts à toutes les personnes présentes dans cette zone, y compris le mage. Ce sort ne fonctionne pas dans une espace à ciel ouvert. Il peut être lancé dans une pièce, dans un couloir ou sous une alcôve. Les personnes se trouvant dans la pièce, dans le couloir ou sous l'alcôve subissent les dégâts du sort. Il ne PEUT PAS être lancé en forêt, dans un champ ou dans une rue.

Composante : un pétard fourni par les orgas  
**-Question :** permet de poser 3 questions à une personne de son choix, celle-ci devra répondre par oui ou non sans mentir.

**-Concentration énergétique 20 :** inflige 20 de dégâts à une cible.



► **-Insensibilité Totale (sort personnel)** : le mage devient complètement insensible à la magie, aux coups et aux effets des gemmes durant 10 minutes. Pendant toute la durée du sort, le mage doit tenir le parchemin déchiré dans sa main, clairement visible au dessus de sa tête. Il peut que parler, marcher et courir. Toute autre action, physique ou magique (voler un objet, attaquer, lancer un sort, utiliser une capacité de gemme...) annule immédiatement l'effet du sort.

#### NIVEAU 5 :

- **Nuage mortel** : Le magicien allume une composante (fournie par les orgas) durant toute la durée de cette composante, toute personne touchée physiquement par la main du lanceur de sort est instantanément plongée dans un coma profond (cf assassinat gemme de maraudeur). dire «Coma» après chaque contact.

Ce sort est soumis à autorisation des orgas.

- **Concentration énergétique 50** : inflige 50 de dégâts à une cible.

- **Charme** : permet de contrôler entièrement une personne pendant 15 minutes.

Ce sort est soumis à autorisation des orgas

- **Héros** : relève une personne achevable sous les ordres du mage, elle possède toutes ses capacités de gemmes et multiplie sa frappe et ses points de vie par 2. Le Héros est sous les ordres du mage durant 10 minutes, après il s'effondre (en tant qu'achevable...). Le héros n'est pas doté d'intelligence, il ne peut donc pas être interrogé.

Une personne consentante peut être frappée de ce sort, sans pour autant être achevable. Toutefois cette personne tombera inconsciente à la fin du sort de héros.

- **Paralyse de masse** : permet de rendre une zone définie totalement vide de toute possibilité de mouvement. Ce sort nécessite la présence d'un orga pour sa mise en place. La zone sera définie par une corde (fournie par les orga) ou par des PNJ/orga prévus à cet effet.

## COMPLEMENT DE JEU

### MUTILATION

Vous pouvez mutiler une personne, c'est à dire lui couper un bras, lui prélever quelques litres de sang... Pour symboliser le fait que nous sommes en GN, le mutilé se retrouvera simplement à la moitié de ses points de vie (que vous lui ayez coupé une jambe ou mangé le foi...). Il ne sera pas manchot mais très handicapé en points de vie. Mutiler quelqu'un se fait en lui enlevant l'étiquette «mutilé» située sur les colliers.

Si cette étiquette n'est pas présente sur votre collier vous ne possédez alors plus que la moitié de vos PVs (Points de Vie donnés par les gemmes). Ne sont pas comptés armure et bonus de costume. N'importe qui se rend compte qu'une personne est mutilée, donc si on vous le demande vous devez répondre.

### Mutiler quelqu'un dure au minimum 5 minutes !

La personne étant en train de se faire mutiler souffre, crie, sauf si elle est bâillonnée, entravée, attachée...

Celui qui mutilé, scie, coupe, tape, tronçonne, il n'est pas assis à côté en disant « je te mutilé pendant 5 min ».

Si vous mutilez quelqu'un : arrachez cette étiquette de son cou. **Le mutilé pour sa part devra venir demandé un bandeau «mutilation» (jaune) auprès des orga.**

Seules de très rares personnes sont capables de faire revenir un mutilé à son état normal.

Les étiquettes « mutilé » détenue par une personnes sont volables et trouvables

(en gros vous avez un bras dans votre besace ;) )

Vous pouvez échanger un Eclat de Gemme au local orga contre la restitution de votre coupon mutilation.

## POISONS

Vous avez 3 types de poisons ingestifs (à faire boire ou manger). La composante représentant les poisons sont des autocollants de couleurs à coller sur le récipient contenant la denrée empoisonnée (composante donné durant le briefing). Vous pouvez cacher ce poison comme bon vous semble (assiette ou verre à double fond...) tant que vous prouvez à votre victime la présence de l'autocollant dans son récipient :

- **3 Poisons 6 de dégâts** : la victime du poison se tord de douleur et souffre le martyr. Si elle ne tombe pas achevable (bras en croix) elle aura toutes les peines du monde (boitera, se plaindra, ne pourra garder sa concentration ou réfléchir, poussera de longs hurlements de douleurs pendant 10 secondes environ toutes les 2 minutes...) durant la prochaine heure (à moins d'être soignée par l'antidote équivalent).

- **2 Poisons incapacitants** : la victime tombe dans un profond coma durant une ½ heure (achevable). Rien ne pourra la réveiller ou la faire bouger ! (à moins d'être soignée par l'antidote équivalent).

- **1 Poison mortel** : la victime s'écroule par terre dans un hurlement de douleur. Elle meurt achevée au bout de 3 minutes. (à moins d'être soignée par l'antidote équivalent).

## ANTIDOTES POISONS

Antidote ingérable (à faire boire ou manger). Chacun des antidotes soigne un type précis de poison. Un antidote est représenté sous la forme d'un aliment à ingérer. Les aliments seront donnés pendant le brief

général (pendant le briefing pour les gens ayant la compétence) et visible dans les divers débits de boissons / nourritures.

- **3 Antidotes Poisons ingérable 6 de dégâts**

- **2 Antidotes Poisons ingérable incapacitants**

- **1 Antidote Poison ingérable mortels**

## COMPOSANTES VOLABLES

Seront disponibles dans des magasins et donc devront être achetés. Ces outils de jeu sont donc volables. Si vous les volez vous avez l'obligation d'aller les revendre dans un point de revente (magasin) dans les 15/20 minutes suivant le larcin.

- Dagues de backstab

- Outils de crochetage et outils de forge

Pour des raisons de quantité seuls les personnes pouvant porter une dague de Backstab auront le droit d'en avoir une, sinon allez la revendre au plus vite. Idem pour les outils de crochetage.

## TEXTE DE SOIN

La médecine ne peut se faire qu'à côté de plots de soins (ils seront indiqués au début du GN).

### ON NE PEUT SOIGNER QU'UNE PERSONNE A LA FOIS !

Le médecin et le blessé doivent chacun toucher le plot avec une main durant tout le temps du soin. Durant le soin, le médecin lit le texte ci dessous. Le blessé est soigné à l'issue de la lecture **complète** de ce texte. Si il y a interruption de lecture de plus de 10 secondes le médecin doit recommencer la lecture du début.

## TEXTE DE SOIN

*«Que mes mains guérissent ce chagrin, que ma science vienne à bout des maladies. La médecine est une forme de savoir qui permet aux êtres de ne plus souffrir du malheur. Elle guérie, soigne et aide tout un chacun. Mes mains s'appliquent sur les douleurs, elles soignent les malheurs. Faites que ce corps reprenne de sa valeur, qu'il soit revigoré, qu'il soit soigné. Par mes soins et ma concentration, les maux qui te font souffrir vont disparaître, retournés au néant, devenir un mauvais souvenir. Par la magie qui s'écoule de cette source, mon savoir va te permettre de redevenir comme tu étais avant cette blessure. Tu vas pouvoir retrouver l'usage de tous tes membres, retrouver le mouvement, ne plus être fatigué. La médecine est la solution contre tous les problèmes liés au corps, j'en suis le garant et le fervent défenseur. Par cette connaissance je fais que ton corps ne soit plus abîmé, je cautérise les plaies, ressoude les os, atténue la douleur, fait disparaître le mal du*

*corps. Mes mains sont le baumes sauveurs la douceur d'une caresse qui referme les déchirures. La médecine fait vivre, la médecine fait survivre, elle est la connaissance qui te permet maintenant de retourner marcher, de retourner combattre, de retourner vivre. Mais je ne veux point te revoir tout le temps, la médecine est un savoir dont il ne faut pas abuser, même si elle est puissante, point d'intérêt il y a à ce qu'elle soit gâchée ou que tu en abuses ! Rappel toi de mon discours et évite d'avoir trop rapidement recours à mon savoir. Vas maintenant, tu es soigné, va maintenant car dès cet instant tu es retourné au plus haut de ta forme !»*

PS : vous pouvez créer votre propre texte à condition qu'il soit au minimum de la même longueur que le texte ci-dessus (1700 caractères espace compris). A faire valider par les orgas avant le GN (mail, courrier...)

## GUILDES & CULTES

*Dans le monde de Thélia, il existe de nombreuses guildes et de nombreux cultes. Ces derniers peuvent avoir à disposition des pouvoirs liés à leur guilde ou à leur culte. Pour cela, les guildes et cultes doivent posséder une « Pierre Tellurique », qui est à la base de leurs pouvoirs.*

*La puissance disponible et répartissable est confiée à un Guildmaster ou à un Prêtre. C'est par son intermédiaire que seront redistribués les pouvoirs de guildes ou de cultes. Une pierre tellurique est créée par la motivation et le travail de nombreuses personnes et est un bien précieuse que chaque membre doit respecter et protéger des actes malveillants !*

*Afin de maintenir la « pierre tellurique » active, les guildmasters ou le prêtre doivent régulièrement oeuvrer dans le sens de l'esprit de la guilde ou du culte.*

*Un autre facteur est très important*

*pour le bon fonctionnement des énergies dégagées par un culte ou une guilde. Il s'agit du « maître catalyseur ». C'est par l'intermédiaire de cet individu que sont retransmis les désirs et pouvoirs des guildes et cultes.*

*Chaque membre aura quant à lui une gemme de culte ou de guilde qui apparaîtra à son cou pour symboliser son appartenance à telle guilde ou tel culte...*

*On ne peut cumuler plus d'une gemme de culte ou de guilde à son collier.*

### ORGANISATION

*Chaque guilde et chaque culte a ses propres noms et systèmes de fonctionnement mais trois personnes se démarquent tout de même :*

***Guildmaster ou prêtre** : il a la responsabilité*

des membres et du bon respect des valeurs de la guilde ou du culte. Il distribue les

pouvoirs de guilde & culte et a aussi le droit d'accueillir ou de radier les membres.

**Maîtres forgerons** : c'est lui qui assiste le guildmaster ou le prêtre et qui a le devoir de protéger la pierre tellurique. Il s'occupe aussi du sertissage de la pierre de guilde/culte qui s'ajoute au collier du membre.

**Successeur** : c'est la personne qui est choisie pour succéder au guildmaster ou au prêtre en cas de problème.

**Pierre tellurique** : elle est la matérialisation de l'existence d'une guilde ou d'un culte, et c'est par son intermédiaire que sont redistribués les pouvoirs de guildes et de cultes. Elle est précieuse et dure à construire et sa disparition ou sa destruction peut être fatale à l'existence d'un culte ou d'une guilde. Comme chaque gemme dans le monde de Thélia, elle a une forme d'intelligence primaire et donc des désirs et des besoins et c'est l'ensemble des actions d'une guilde ou d'un culte qui lui permet de vivre et de s'épanouir. Les désirs profonds sont traduits par le maître tellurique.

**Maître catalyseur** : Il fait office de traducteur entre la « Pierre tellurique » et les guildmasters & prêtres, et permet à ces derniers de correctement gérer et faire progresser leurs idéaux. Ces derniers sont toujours choisis parmi une liste très restreinte de personnes. Ils apparaissent toujours près d'un noeud tellurique et ne peuvent être investis du pouvoir de catalyseur que si ils sont absolument neutres et dénués d'intérêt hormis celui retranscrit par les divers pierres telluriques environnantes.

Si une guilde ou un culte se retrouve dans un endroit sans maître catalyseur proche, leurs pouvoirs de guildes sont considérablement amoindris.

## POUVOIRS

Les pouvoirs actuellement connus et utilisables sont les suivants :

*sort de niveau 1, 2 et 3, dégât +2*

*pour un coup, esquivé, 6ème sens, tombe, invisibilité, paralysie, poison, antidote.*

Chaque pouvoir est symbolisé par un parchemin à déchirer (avant ou après l'action liée ou lors de l'utilisation du pouvoir). Chacun des ces pouvoirs est présent dans les règles et a exactement le même effet que sa description côté règles. Si une variante existe, cela sera précisé sur le parchemin qui vous sera remis par votre prêtre ou votre guildmaster.

A chaque fois qu'un de ces pouvoirs est utilisé, il doit être suivi de la mention Guilde ou Culte.

Exemple:

Quelqu'un utilisant le pouvoir « esquivé » donné par sa guilde devra crier au moment de l'utilisation:

« esquivé Guilde ! »

« esquivé Culte ! »



## SYSTEME DE JEU

*Le Grandeur Nature est un jeu, et comme tous les jeux, il doit être structuré afin de permettre, grâce aux règles, son bon déroulement. Pour les respecter au mieux nous vous invitons à lire attentivement ces pages et à consulter les explications du Professeur Chauron.*

### VIE ET MORT D'UN PERSO

La résistance physique de chaque personnage est représentée par des Points de Vie. Tant qu'il en possède, tout va bien. Mais pendant le jeu, leur nombre est en continuelle fluctuation (et gros défaut : généralement pas à la hausse). Trois situations particulières peuvent ainsi survenir :

#### Etre Achevable :

Un personnage achevable doit obligatoirement faire le mort et **porter ses bras en croix sur le torse**.

Trois Cas :

- Un personnage est achevable lorsqu'il a reçu autant, ou plus, de points de dommage qu'il a de points de vie. Il s'effondrera alors au sol et y restera pendant 10 minutes après la fin du combat et le départ de ses adversaires. Après ce délai, il se relèvera avec 1 point de vie. Pour récupérer ces points de vie et d'armure le joueur devra se faire soigner, sinon il reste à 1 point de vie.

- Un personnage est achevable lorsqu'il a été incapacité : poison incapacitant, backstab, attaque de dos.

- Le personnage peut feindre la mort, auquel cas il se met lui même dans une situation où il est achevable. La tension créée sur son corps et son esprit le met à 1 point de vie et dans une situation proche du coma... Cette situation l'empêche d'agir pendant 10 minutes. Après les 10 minutes réglementaires, il pourra toutefois repartir avec les points de vie qu'il avait au moment de commencer son « feindre la mort ».

#### Etre achevé :

Un personnage « achevé » n'est plus qu'un corps inerte et mort pendant 15 minutes. Durant ces 15 minutes la personne à **une main serrée sur le cœur** (signe qu'elle est définitivement morte). Passé ce laps de temps le joueur doit se rendre au local orga.

Un personnage achevable ou achevé, **NE PARLE PAS et NE BOUGE PAS !!** Vous devez donc rester au sol (Si besoin, déplacez-vous pour ne pas vous faire piétiner).

#### « Achever ! » :

Cet acte entraîne la mort de la victime. Une personne est « achevable » lorsque, allongée, elle porte ses bras en croix. Achever son adversaire demande un minimum de temps. **Nous vous demandons de faire un signe sur le corps de la victime avec votre arme, de crier « achevé » puis de lui dénouer son collier (si un de ces actes n'était pas fait, l'achèvement ne serait pas valide)**. Ne pas le couper au couteau, ou l'arracher. Si le collier n'est pas autour de votre cou, vous devrez le donner à votre meurtrier. **Le collier devra être apporté dans les plus brefs délais aux orgas par celui qui achève.**

**Remarque :** Les victimes, étant inconscientes, ne savent pas qui les a achevées (soyez Rôle Play).

### ► CHANGEMENTS ET MORTS DE PERSONNAGES

L'univers de Thélia a un lien intrinsèque avec une logique de Multivers (monde complexe avec une infinité d'univers divers et variés d'où les joueurs proviennent). Nous considérons que le personnage que vous interprétez est une des multiples incarnations de vous-même, et cela à travers le multivers. Lors d'un nouveau GN, vous avez la possibilité de changer de personnage, tout en concevrant votre nombre de

gemmes et vos éclats de gemmes. Cela assouplit considérablement la création de personnage et le fait que si vous voulez incarner un nouveau personnage ou un personnage pour un seul GN, vous aurez un nombre de gemmes plus conséquent. **Mais attention, si votre personnage meurt, vous perdez TOUTES vos gemmes et TOUTS vos éclats**, vous devrez donc incarner un nouveau personnage (5 slots, 4 gemmes, 0 éclats). Hé oui, Thélia est un monde cruel ! Prévoyez un costume de rechange (sinon on vous maquillera nous même, vous risquez le pire) !!!

► **Par exemple :**

*Bob a fait 3 GNs Thélia avec UGoC son guerrier mage, il a un total de 6 gemmes serties et de 3 éclats de gemmes. Pour un nouveau GN, il décide de jouer*

*Barbozor le perfide nécromant vampire, il commencera donc son perso avec 6 gemmes et 3 éclats de gemmes.*

*Si jamais il meurt durant le jeu, il devra incarner un nouveau personnage (5 slots, 4 gemmes, 0 éclat). En fin de GN, il recevra autant d'expérience pour ses actions et son implication que s'il n'était pas mort. Par contre, s'il venait à mourir à nouveau, les orgas se feraient un plaisir de lui préparer un troisième personnage, et là attention aux gemmes folkloriques !!*

Pour des raisons pratiques et scénaristiques, vous devrez impérativement nous faire parvenir votre personnage (nouveau ou ancien) 3 semaines avant le début du GN. Sinon ses XP de l'année ne seront pas pris en compte pour le GN...

En tout cas, vous êtes libres de concocter et imaginer nombre de nouveautés pour nos futurs GNs, ce qui vous aidera aussi à avoir une implication thématique et scénaristique plus conséquente ! Sans pour autant vous sentir enfermé dans un personnage qui ne correspond plus vraiment à vos motivations et que vous conserviez uniquement pour son « expérience ».

**RAPPEL :**

Ce système est effectif à partir de 2008. Donc il n'est pas applicable aux morts datant d'avant 2008.

**LE COMBAT**

Dans les Jeux de Rôles Grandeur Nature, le combat prend une place importante dans l'animation du jeu. Les joueurs ne pourront se battre qu'avec des *armes homologuées par les organisateurs* : ces armes doivent être inoffensives (sinon : poubelle !).

Pour des raisons évidentes de sécurité, les coups à la tête, dans des parties sensibles (on vous laisse deviner lesquelles...), les coups d'estoc et les combats à mains nues sont interdits.

Chaque coup reçu occasionne des dommages que vous déduisez de votre total actuel de PV (Points de Vie). Les dégâts doivent être annoncés par les combattants (même si vous tapez à 1). Après un combat, il est possible d'achever, de fouiller et/ou de faire prisonniers ses adversaires. Un combat dure tant qu'il n'est pas géré. Nous entendons par géré : une fuite évidente du ou des adversaires, la mort de ceux ci, le fait que PLUS personne ne combatte aux alentours (portée de voix), une trêve, ainsi tant que ces conditions ne sont pas respectées le combat n'est pas fini... et vous ne pouvez pas réutiliser de bottes ou de compétences qui ne sont utilisables qu'une seule fois par combat.

► **Les Armes :**

Sur Thélia, pour qu'une arme inflige des dégâts, elle doit être telluriquement-active. En terme de jeu, cela signifie que l'arme doit être équipée d'un ruban (fourni par les orgas) bien visible et fixé en bas de la lame ou sur la garde/pommeau de l'arme (mais toujours visible).

Une arme sans ruban n'inflige AUCUN dégât et ne peut pas être utilisée pour des bottes : Elle devient inerte et purement décorative, elle peut servir à parer des coups mais l'arme est inefficace en combat.



Les rubans sont volables : Cela signifie donc que vous pouvez dérober le ruban d'un adversaire à terre, puis le revendre ou l'équiper sur une arme sans ruban. Vous ne pouvez pas transporter plus de 3 rubans à la fois (cela comprend celui ou ceux de vos propres armes). Une arme ne peut pas être équipée de plus d'un ruban.

Certains rubans ne peuvent pas être séparés de l'arme, ceci sera présenté lors du briefing général.

Les dagues de backstab n'ont pas besoin de ruban.

N.B : les armes personnelles ne sont pas volables !

#### « Faire Prisonnier ! » :

Un personnage peut être capturé s'il est endormi, inconscient ou achevable (pour les 2 derniers cas, le prisonnier reprendra connaissance 5 minutes après sa capture et non le départ de ses adversaires). La capture sera simulée par une corde autour des poignets (inutile de serrer !). Il est possible de bâillonner sa victime en lui passant une bande de tissu sur la bouche (« sur » et pas « dans » !!!). La capture ne pourra pas excéder 30 minutes (organisez une belle fuite ou une libération à l'amiable !). Attention ! Le prisonnier ne devra pas subir de brutalités et ne sera pas non plus votre esclave pendant sa captivité !

#### ► Serrures et portes :

Au début du GN, vous pourrez récupérer auprès des orgas des portes dites basiques. Vous pourrez ainsi prendre autant de portes que votre lieu de vie peut en contenir (les fenêtres où un homme peut s'infiltrer compte comme une porte).

Pour forcer une porte ou une serrure vous avez deux solutions :

- Soit annoncer TRES FORT les coups que vous portez à la porte en criant « Brise serrure <votre frappe> ! » à raison d'une annonce toutes les 5 secondes. En cas de destruction complète de la serrure ou de la porte, il faut déchirer le parchemin la symbolisant (et le laisser sur place).

- Soit avoir la compétence Crochetage et **cocher les cases** liées à la serrure. Pour le Crochetage de Niveau 1, le maraudeur doit utiliser un stylo VERT. Pour le Crochetage de Niveau 2, le maraudeur doit utiliser un stylo ROUGE. Le Maraudeur DOIT indiquer son Numéro de Joueur sur la serrure crochetée (Voir P4 - Numéro de Joueur).

#### La fouille :

Pour fouiller quelqu'un, la cible doit être soit consentante soit achevable. La fouille se pratique partie du corps par partie du corps. Il existe 12 zones distinctes : la tête, le tronc (comprend l'avant du corps mais aussi le dos !!), le bras gauche, le bras droit, la main gauche, la droite, la ceinture, la jambe gauche, la droite, le pied gauche, le droit et les possessions annexes (sac, bourses, sacoques...). Pour effectuer l'acte (de fouille, pervers !) il suffit de passer la main au-dessus de la zone appropriée tout en disant : je fouille la zone X. (zone X = une des 12 zones précédentes)

Cette phrase est obligatoire puisqu'elle détermine le temps de fouille (si elle est dite à toute allure ça compte pas !). Pour fouiller quelqu'un il faut être réellement au contact (non vous ne pouvez pas fouiller votre pote en restant à 5 m de lui et en disant la zone fouillée tout bas ! Soyons rôleplay : une fouille est en théorie longue et certainement pas discrète !!). Pour ces dames ne vous inquiétez pas vous avez le droit de demander une fouille à distance, c'est à dire à quelques 15 cm de votre corps...

#### LES CAMPS LA NUIT

Le jeu continu pendant la nuit !

Lors du briefing en début de GN, vous recevrez pour chaque camp : Un coffre en carton et une enveloppe par membre du groupe ainsi qu'un porte-colliers (pour suspendre vos colliers).

Les enveloppes devront porter le nom de leur propriétaire et être placées dans le coffre.

Le coffre et le porte-collier DOIVENT être bien visibles dans votre camp !! Ils ne sont pas déplaçables. Les joueurs ont la possibilité d'appliquer une serrure (gemme de forge ou achat au forgeron) sur le coffre mais pas sur le porte-collier.

Lorsque vous allez vous coucher le soir, ( la nuit quoi ), vous DEVEZ OBLIGATOIREMENT :

- suspendre TOUS vos colliers sur le porte-collier prévu à cet effet.
- mettre TOUTES vos affaires volables dans votre enveloppe.
- Placer l'ensemble des enveloppes dans le carton.

**Les objets volables sont :** les objets magiques ou spéciaux, l'argent, les gemmes non serties, les parchemins (autres que les compétences).

**Les objets non-volables sont :** Les objets personnels quel qu'ils soient, les parchemins de sorts et de langages, les poisons, les bandeaux et les éclats de gemmes.

N.B : Le ruban des armes ne devra pas être placé dans le carton. Il n'est pas possible de le dérober durant la nuit.

#### ► Vol dans les camps :

Tout le monde a le droit de dérober le contenu du coffre d'un camp. Cela dit, un coffre muni d'une serrure devra être croché AVANT de pouvoir en voir ou en voler le contenu. Il est interdit de regarder le contenu des enveloppes sans avoir préalablement forcé la serrure.

Au moment du vol, celui qui vole au moins un objet dans le coffre DOIT IMPÉRATIVEMENT indiquer son Numéro de Joueur sur l'enveloppe (Voir Numéro de Joueur). Dans aucun cas le carton et les enveloppes ne peuvent être déplacés.

#### ► Meurtres dans les camps :

Thélia est un monde cruel et dangereux, la nuit aussi ! Pour attaquer les dormeurs, vous devez rentrer dans le campement et vous saisir du collier de la personne à tuer. Une fois le collier en main, vous devez CRIER « achevé ! ».

Vous ne pouvez prendre qu'un seul collier à la fois ! Une fois la personne achevée, rendez-vous au local orga pour remettre le collier de l'achevé.

Si une personne se réveille lors de l'attaque, elle doit impérativement se saisir de son collier avant de pouvoir agir.

N.B : Les Maraudeurs possédant la compétence *Backstab* n'ont pas besoin de crier lors du meurtre.

## CONSIGNES DE JEU

*Le monde dans lequel se situe l'action du GN (issu de notre imagination fertile et quelques fois dérangée) étant Médiéval-Fantastique, il est important pour le jeu que vous fassiez attention à votre costume, à votre façon d'agir et de parler. L'ambiance n'en sera que meilleure.*

### LE MATERIEL DE JEU

Les Joyeux Chaotiks fourniront aux participants le matériel suivant :

- les colliers
- les rubans d'arme
- les composantes de sorts
- les composantes de compétences (poisons, soins...)
- les objets particuliers au jeu (objets magiques et précieux)

*N.B. : Avis aux petits malins, il est interdit d'apporter ce type de matériel !*

Les objets magiques sont généralement très recherchés par les joueurs, et il se peut qu'il y en ait durant la partie. Pour connaître leurs effets, adressez-vous à un des Joyeux Organisateurs. Les armes magiques seront présentées lors du briefing général, ils sont reconnaissables grâce à un ruban de tissu fixé au niveau de la garde.

De plus, le Grandeur Nature restant malgré tout un Jeu de Rôle, il est possible aux aventuriers de trouver des trésors, des parchemins, des femmes, des hommes ou des castors prêts à assouvir leur moindre désir (non, je rigole !), des cartes, des gemmes, etc. et même d'étranges créatures venues d'on ne sait où (mais pas de l'espaace, quoi que ?) !

La monnaie sert à se nourrir dans les auberges, à acheter des renseignements ou des services, à marchander des objets, à aller voir les Filles de Joie, etc. Le système monétaire utilisé dans l'essentiel du monde connu et civilisé vous sera expliqué lors du briefing, au début du GN.

### Il reste donc à la charge des joueurs :

- les costumes, le maquillage et les petits accessoires spécifiques à leur groupe et à leur race (et merci d'avoir réussi à lire jusque ici).
- les armes et les boucliers, qui devront être totalement inoffensifs et homologués par les organisateurs en début de GN (alors soyez sûrs de vous et/ou prévoyez éventuellement des armes/boucliers de secours).

► En jeu, vous serez amené à rencontrer quatre types de bandeau, chacun avec leurs significations :

- Blanc : Invisibilité
- Jaune : Mutilé
- Vert : Hors-Jeu
- Rouge : Orga

Pour les deux derniers, la personnes portant le bandeau n'est pas considéré comme étant en jeu.

### VOLS ET ÉCHANGES

Seul le matériel fournis par les organisateurs peut être volé durant le jeu, ou échangé (sauf les composantes de sorts, les accessoires de compétences et les codes runiques, qui représentent en fait le savoir du personnage). Tout autre matériel, qu'il soit décoratif ou à un autre joueur est imprenable (excepté si votre arme préférée est devenue magique grâce à un enchantement, dans ce cas elle devient volable mais le voleur n'aura en aucun cas le droit de l'utiliser. Il pourra cependant l'amener à une échoppe où il pourra sans doute en tirer un bon prix...).

De plus, le matériel que nous fournissons doit rester dans le jeu et non être caché ou chargé de surveiller un puits...

## 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.

- Evitez 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)

- Evitez 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 orgas.

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

- Les animaux ne sont pas acceptés sauf les chiens et les poules (cot cot hein ! pas de mauvais jeux de mots !) correctement dressés, tenus en laisse et déguisés.

(ben oui, faudrait pas qu'on soit les seuls clown du coin). Dans tous les cas une demande aux orgas devra être préalablement déposée, puis acceptée.

## LES ARCS

Les arcs sont limités à une puissance de 20 livres à l'allonge de l'archer

Pour connaître la puissance d'un arc, pendez un poids de 10 kg à la corde, au niveau du point d'encoche. L'arc doit se bander jusqu'à votre allonge sans que le poids ne décolle du sol (votre allonge est la distance entre votre main de corde et votre main d'arc quand vous bandez l'arc).

Les flèches doivent être empennées (avec des plumes)

Les « pointes » doivent être mouchées avec de la mousse latexées ou enveloppées de tissus. Les mouches doivent avoir un diamètre de 5 cm si elles sont latexées ou de 6 cm si elles sont enveloppées de tissus.

Un test de capacité sera mis en place sur site. Le test consiste à toucher un homme à 10 mètres en 3 flèches, et ceci afin de contrôler la capacité de tir de l'arc (et de son utilisateur).

## RÔLE PLAY

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 coté, une interprétation, même magistral du calamar de 20 000 lieux sous les mers ne nous fera pas rêver ;) . Ainsi apprenez par cœur 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 !

## REMERCIEMENTS

### Ce livret et le gn sont le fruit du travail et de la collaboration de :

Emmanuel Dannenmüller - Manu Kiru – Président – PAO – Illustrations - Règles - Scénario - Web - Diplomatie – Acheteur fou et emmerdeur  
 Laurence Mogli - Trésorière - Corrections et Logistique - Dresseuse de kiru  
 Karelle Dufrière - Secrétaire - Orga - Costumière - Infirmière - Eleveuse de champion  
 Christophe Guerard - Weekly Kickoff - Orga - Scénario – Règles – Vendeur fou  
 Christophe Ciminera - Titoune - Orga - Scénario - Règles – Chauve à roulette  
 Cyril Ciminera - Cyril - Orga - Scénario - Règles -logistique - Ame torturée des costumes maudits  
 Adrien Corfu - Adri - Orga - Scénario - Règles - Illustration & Bricolage – Impression – Consommateur abusif  
 Fabrice Chatelain - Mouss' - Orga - Scénario - Règles - Spameur de forum et créateur d'énigmes en mousse  
 Rosaire Jérôme - Jé - Orga - Règles - Boss Logistique – Amateur professionnel  
 Dominique Bouchardy - Dom - Orga - Règles - Logistique - Coups de pied au C...  
 Nicolas Dufrière - Nico - Orga - Logistique - Règles - Spam de forum - Responsable PNJ – Major es mauvaise foie  
 Alex Jaquet – Orga – Roulotier – Chef papotte  
 Frédéric Mogli – Fred – Orga – Logistique – Routier – Gardien de local (meffier vous du chien !!!)  
 Lionel Masson - Wahou - Sensei Master à la retraite et grand surveillant numérique  
 Adrian Iacovelli - Iaco - Web - Wiki - FX et bras droit local orga – Ame damné du prez, gnark gnark !  
 Jocelin Refauvelet - Joss - Orga cartonier - Créateur ES mega costumes es mega bras cassé  
 Max Bertuzzi & Stephanie Pui min Law - Illustration

### Nos collègues de Lune noire et des joyeux:

Gael Chevallot - Orga – Lune noire -  
 Alexandra Favier - Lexou - Orga Lune Noire - web  
 Christophe Mariet - Tof - Orga Lune Noire  
 Michael Calatraba – Mike – Orga lune Noire  
 Anaël Martin - Mr Chance - Orga Lune Noire  
 Fabien Colmire - Coco - Orga Lune Noire

### Nos supers PNJ & Orga venant d'autres horizons au sein des Joyeux :

Thibaut, Michel, noémie, pinpin... et toute leur équipe de super PNJ, Noemie Sperer, Ludovic Sperer, David Broselin, Frederic Mogli, John Gassilloud, Jon Lionel, Fabien Colmir MAV, Melchior Vernhet, Jérémie Moncozet - Jim, Charley FX, Michael Calatraba - Mike, Julien Lagneux, Alex Jaquet, Sylvain Thomas -Mouchoir, Fabien Magnin, Sylvain Katosh, Amandine Vernhet, Julien Valour et Jérôme Rosé .

### Mais aussi ceux qui ont permis à Thélia d'exister et sont partis vers de nouvelles aventures:

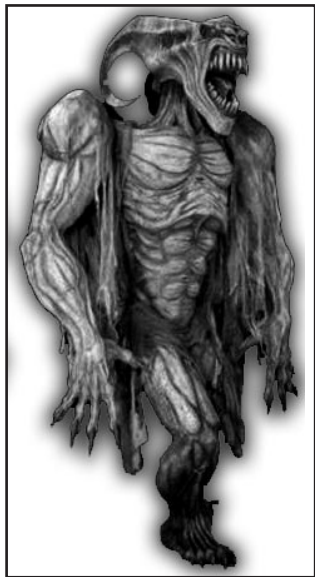
Séverine Gratia, David Espic, Christophe Guizzi, Christina / Céline, Rageau Amélie,...

### Nous tenons aussi à remercier ceux sans qui les Joyeux ne seraient pas ce qu'ils sont aujourd'hui :

Nicolas (MAV) et Karelle Dufrière, Jérémie Moncozet - Jim (MAV), Adrian Iacovelli - Iaco, Gaël Chevallot, Pascal Romanens, Guillaume Lume, Grégory Carrier, Laurent Jourdan - Lolotte, Damien Boronad - Dambo, Stéphane Colmire...

Une pensée particulière pour les poules magiques et notre amie l'Hydralisque qui devrait bientôt faire un retour fracassant (priez simplement pour que cela ne soit pas en juillet !). Merci à l'association de groupement de communes de Chalindrey, au joyeux proprio de la broche, au boucher, à la fedegN. Merci une fois encore à tous les futurs aubergistes, au correcteur orthographique de word, à Marion qui accepte une bande d'enragé jusque sous sa voiture, au entreprise Mogli pour nous concéder leur fils, leur fille, leur camions et voiture et leur toit !!! à toutes les anisettes du monde qui sont la meilleure des essences pour préparer un GN. Et un grand merci à toi jouer pour la confiance que tu as mis dedans nous et le courage que tu as eu en arrivant au terme de ces règles (maintenant il faut les retenir!!) ! RESPECT !

PS: WOW cay le mal go pex ! (Si tu n'as lu que les remerciements repars à la page 1 !)



Démon



Troll



Troll et Minotaure



Drider