

AVANT PROPOS

Depuis 1992, beaucoup de personnes ont participé à l'élaboration et à l'amélioration de ce livret qui nous permet, aujourd'hui, de vous proposer un monde médiéval et féerique complet et cohérent. Etant donné le nombre de neurones qui ont fumé et les interminables nuits blanches passées, il semble indispensable de citer tous ces passionnés :

- ✧ Gaëtan ALCALA
- ✧ Pascal COULOMB
- ✧ David GERMAIN
- ✧ Pascal LIVINTZEFF
- ✧ David MANUSSET
- ✧ Nicolas RABILLER
- ✧ Yann ROUDAUT
- ✧ Yannick SERRANO
- ✧ Richard TCHERKEZ
- ✧ Pierre Emanuel BARBA
- ✧ Julien EGE
- ✧ Frédéric GONZALEZ
- ✧ Nils PORTE
- ✧ Manu MEUNIER
- ✧ Eric RETORET
- ✧ Marc RIME
- ✧ Eric SOULIER
- ✧ Olivier THOMASSIN

sans oublier : David, Sébastien, Yves, Joël, Jérôme,
Gérald, Ingrid, Olivier, Valérie et Xavier.

Site internet : <http://gncrystal.free.fr>

Livret version août 2005

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier pour leur aide précieuse : la municipalité de Talence, Graal Production, les assos girondines de GN, le 77, Gasp, les anciens et futurs aubergistes, tous les copains qui se reconnaîtront ainsi que tous les joueurs motivés qui nous ont aidé et nous aiderons encore grâce à leurs fabuleuses idées et leurs petits bras musclés.

La couverture de ce livret est l'œuvre de Florent Bonneau.

Nous tenons à remercier tous les auteurs des illustrations de ce livret (spéciale dédicace à Antoine Charlot)

SOMMAIRE

Tout Grandeur Nature a besoin d'une structure de règles pour assurer son bon déroulement. Afin qu'elles soient efficaces, les joueurs se doivent de les connaître et de les respecter. Dans l'intérêt de tous, n'hésitez pas à relire les points difficiles et à poser des questions au début du jeu.

Système de Jeu

Les Races	p. 2
Les Classes	p. 3
Les Compétences	
Art du Combat	p. 3
Art de la Résistance	p. 6
Art du Subterfuge	p. 7
Art de l'Erudition	p. 8
Art de la Magie	p. 10
Art de la Nature	p. 10
Art de l'Alchimie	p. 11
Compétences Spéciales	p. 12

Mort et Magie

La Vie et la Mort	p. 13
Un Grand Changement	p. 15
Le Combat	p. 15
La Magie	p. 17
Listes de Sorts	p. 18

Conseils de Jeu

Le Matériel de Jeu	p. 24
Vol et Echanges	p. 24
Les Attaques de Camp	p. 25
La Sécurité	p. 26

Annexes

p. 27

SYSTEME DE JEU

Lors d'un jeu de rôle grandeur nature, chaque participant incarne un personnage qui évolue dans le monde de CRYSTAL. Afin qu'il vous soit facile d'incarner votre personnage, nous allons au cours des prochains paragraphes décrire les différentes races, classes et compétences qui lui sont accessibles.

LES PEUPLES

LES HUMAINS

Ils représentent la race dominante du monde de Crystal. C'est aussi le peuple qui offre la plus grande variété de classes de personnages.

LES WAHALISS CLAIRS

Il ne reste que peu de wahaliss clairs de par le monde. C'est une race aussi pacifique que discrète, car assez fragile. Les wahaliss clairs ont la peau de couleur blanche ou bleu clair et leurs cheveux sont bleus ou argentés. Ils voyagent

souvent seuls, se mêlant assez facilement aux humains grâce à leur caractère.

LES WAHALISS SOMBRES

Lointains cousins des wahaliss clairs, qu'ils haïssent pour leur faiblesse, les wahaliss sombres forment un peuple fier et belliqueux. Ils sont réputés pour être parmi les plus puissants



combattants du nouveau monde. Ils sont en général bornés et très peu ouverts au monde extérieur. On les appelle aussi "les ombres" car la couleur de leur peau est noire.

LES AONYS

Ce peuple ressemble beaucoup aux humains mais présente en moyenne une taille et une corpulence nettement inférieures. Les aonys vivent au cœur des forêts et sont intimement liés à la nature. Ils arborent souvent des tatouages tribaux sur le visage et certains ont des reflets verts dans les cheveux.

LES KARGS

Sorte de grands singes à fourrure blanche, les kargs forment une des races les plus anciennes. Les kargs sont de véritables brutes, instinctives et généralement dépourvues d'intelligence. Cependant, il n'est pas impossible de nouer quelques contacts, certains d'entre eux maîtrisent des bribes de langage humain.

Il existe d'autres races peuplant le monde de CRYSTAL, mais elles restent très minoritaires, c'est pourquoi elles ne sont pas détaillées ici. Nous rappelons que pour toutes les races non humaines, des efforts particuliers devront être apportés au niveau du costume.

LES CLASSES

La classe d'un personnage représente la façon dont s'est spécialisé celui-ci au cours de son enfance, puis de son adolescence. C'est un attribut purement subjectif qui permet de définir la facilité qu'a un personnage à acquérir telle ou telle compétence.

Les classes et les professions sont différentes, comme va vous le montrer la partie suivante, où pour chaque classe, nous allons donner les exemples les mieux adaptés.

Guerrier : maître d'arme, soldat, chevalier

Mercenaire : soldat, chasseur de prime

Barbare : chasseur, gladiateur, soldat

Adeptes : chevalier, moine, templier

Eclaireur : pisteur, guide, chasseur, ranger

Voleur : bandit de grands chemins, espion

Assassin : tueur à gages, espion,

Barde : troubadour, guide, messager, marchand

Mystique : espion, courtisane, informateur

Druide : ermite, guérisseur, herboriste

Sorcier : enchanteur, prophète

Prêtre : mage, clerc, enchanteur

Sage : interprète, conseiller, prophète, érudit

Animiste : médecin, herboriste

Alchimiste : apothicaire, marchand, enchanteur

Cette liste n'est toutefois pas exhaustive.



LES COMPÉTENCES

Chaque joueur sur sa fiche de personnage se voit attribuer un certain nombre de compétences. Celles-ci représentent les différentes connaissances qu'il a acquies au cours de son passé.

Dans le cadre d'un grandeur nature, seules les compétences les plus utiles sont développées. Les autres sont laissées à votre entière discrétion. Quiconque peut jouer d'un instrument de musique ou être un excellent pêcheur. Chacune des compétences sera décrite suivant l'ordre ou "enchaînement" qu'il faudra respecter dans leur acquisition.

L'ART DU COMBAT

L regroupe toutes les compétences liées à la connaissance des armes, et au port d'une armure et d'un bouclier. Certaines passes d'armes particulièrement efficaces en font également partie.

LES ARMES

La possession d'une de ces compétences donne le droit de manier tous les types d'arme dont la longueur ne dépasse pas celle indiquée ci dessous :

Arme très courte	20 - 40 cm
Arme courte	50 - 75 cm
Arme longue	80 - 110 cm
Arme à 2 mains	110 - 160 cm

Les armes à deux mains infligent 2 points de dégâts. Mais attention, une autre arme prise à deux mains ne fera qu'un seul point de dégât.

De plus, l'arme à deux mains donne accès à 3 compétences au choix, que son utilisateur ne pourra placer qu'une seule fois par combat et uniquement à son premier coup. Le combattant annoncera la compétence avant que le coup ne soit porté. Ces 3 compétences aux choix sont :

◆ **Désarmé** : La violence de l'impact de l'arme à deux mains contre l'arme de son adversaire projette celle-ci à un mètre derrière lui. Pour que cette compétence fonctionne, il faut annoncer « désarmé » puis que l'arme à deux mains touche l'arme de l'adversaire.

♦ **Choc** : Le coup porté dans le bouclier de l'adversaire projette ce dernier au sol sans perte de point de vie. Le malheureux pourra se relever dès que ses deux épaules auront touché le sol. Pour que cette compétence fonctionne, il faut annoncer « Choc » puis que l'arme à deux mains touche le bouclier du combattant adverse.

♦ **Coup de maître** : Le coup porté est d'une telle violence qu'il entaille profondément la chair de l'adversaire. Dans ce cas, les dégâts sont majorés de deux points. Un tel coup provoque traditionnellement 4 points de dégâts (2 de base + 2 du coup de maître.)

Remarque I : Il est important de noter qu'un guerrier doté d'une telle arme ne peut utiliser l'une de ces compétences qu'une seule fois par combat. Elle représente la violence d'une charge et ne peut donc être réitérée dans le même combat.

Remarque II : la taille des bâtons et des armes d'Hast est limitée à 200 cm. C'est la seule exception. En contre partie, ces armes n'infligeront qu'un point de dégâts et ne donne pas accès aux compétences ci-dessus..

Il existe deux types d'armes à distance :

- ♦ **Armes de jet** (couteau, javelot...) et qui infligent 1 point de dégâts.
- ♦ **Armes à projectiles** (arc, arbalète...), qui ont des dégâts particuliers. Elles ôtent tous les points de vie sauf 1. Elles infligent tout de même

un minimum de 4 points de dommages (une flèche tuera tout personnage qui possède moins de 5 PV).

Attention, le porteur d'une armure de plate ne recevra que 4 points de dégâts.

Une arme à projectiles doit être maniée à deux mains. Une arbalète de poing (maniée à une main) ne fera aucun dégât et ne servira qu'à projeter un poison à distance.

Enfin, si vous désirez manier 2 armes en même temps, il vous faudra développer des compétences pour les 2 armes, et de manière distincte. Elle sera notée "2ème arme".

Les armures

Les compétences d'armures permettent aux personnages d'avoir accès à une certaine protection variant de 2 à 6 points d'armure.

Les compétences incluent à la fois le port et l'entretien de l'armure.

Il existe quatre types d'armures :

- ♦ **Cuir**
- ♦ **Cuir clouté**
- ♦ **Cotte de maille**
- ♦ **Armure de plate**

Les points d'armure seront attribués par les organisateurs au début du jeu. Ils dépendent de la couverture de l'armure et de son aspect général.

Attention ! Les armures de Plates confèrent une protection spéciale contre les flèches (celles-ci infligent seulement 4 points de dommages) et permettent de résister à un "Brise" ou un "poison paralysant" une fois par combat.

LES BOUCLIERS

Ils servent à parer les coups et non à en donner! Les contours des boucliers devront être recouverts **obligatoirement** de mousse. Ils sont, comme les armes, classés par taille :

- ♦ **Targe** 800cm² maximum
- ♦ **Bouclier** 2000cm² maximum
- ♦ **Pavois** 5000cm² maximum

Libre à vous de choisir la forme de votre bouclier.



LES COMPÉTENCES DE MAÎTRE D'ARME

Ces compétences permettent à l'attaquant de porter un coup particulier, capable d'handicaper, de blesser gravement, ou encore de neutraliser un adversaire d'un seul coup !

Pour cela, il doit toucher sa victime avec une arme, et crier assez fort le terme correspondant à la compétence utilisée.

◆ Brise "brise!"

Cette botte rend totalement inerte la partie du corps touchée par le coup, pour toute la durée du combat. S'il s'agit du buste, la victime tombe au sol mais ne perd aucun point de vie : elle est assommée (voir art du subterfuge). Cette compétence est utilisable une seule fois par combat.

◆ Coup puissant

Les combattants possédant cette compétence peuvent augmenter de un tous les dégâts qu'ils feront avec une arme de mêlée. Ainsi, un guerrier maniant l'épée longue pourra faire 2 points de dommage à chaque coup qu'il portera. Cette compétence est liée à une grande connaissance des points vitaux et non à la force brute.

◆ Meurt "meurt !"

Par l'utilisation de cette botte, les plus grands guerriers parviennent à faire tomber dans l'inconscience un adversaire en un seul coup (lui faisant perdre tous les points de vie de sa facette

actuelle). Cette botte n'est utilisable qu'une seule fois par combat.

ATTENTION ! Les bottes de maître d'armes ne sont efficaces que si elles touchent effectivement leur cible. Le mot qui leur est associé doit être crié avant ou pendant que le coup est porté, mais en aucun cas après.

Il existe certaines personnes capables d'utiliser une botte d'arme à plusieurs reprises dans un combat. Ne soyez pas étonnés, il s'agit seulement de combattants exceptionnels ...

LE COMBAT A MAINS NUES

Chaque personnage possède sur sa fiche un score de combat à mains nues, score qui a été préalablement calculé en fonction des points de vies du personnage et de certaines compétences de combat, comme par exemple Brise, Assommer ou Coup Puissant et de sa compétence de Corps à Corps

- ◆ Corps à Corps I +1pt
- ◆ Corps à Corps II +2pts
- ◆ Corps à Corps III +3pts
- ◆ Corps à Corps IV +4pts (+ bonus)
- ◆ Corps à Corps V +5pts (+ bonus)

Aucun des protagonistes ne doit tenir d'arme à la main. Si deux adversaires s'affrontent, ils se touchent et se communiquent discrètement leurs scores respectifs. Le plus élevé gagne. Les joueurs sont invités à mimer un beau combat. Un

combat à mains nues ne se résume pas à un simple coup de poing assommant net l'adversaire, il se doit de durer un certain temps et il ne doit aucunement être plus rapide qu'un combat armé. Néanmoins, plus l'écart entre les scores des belligérants est conséquent, plus la raclée est sévère et rapide. Dans la mesure du possible, au lieu d'annoncer son score de combat à mains nues, un belligérant peut choisir de se saisir d'une arme (qu'il porte sur lui ou bien qui se trouve accessible à proximité). Ainsi, le combat à mains nues n'a pas lieu et c'est un combat classique qui s'engage à la place.

Si le combat à mains nues compte plus de deux protagonistes, chaque compagnon d'un combattant lui permet d'ajouter un point à son score de Combat à mains nues (et lui-même offre un point à chacun de ses compagnons). Puis les scores sont comparés individuellement. Le nombre fait donc rapidement la différence. Une personne maîtrisant le corps à corps au niveau IV gagne deux points au lieu d'un (et lui-même apporte deux points à ses compagnons). De même une personne le maîtrisant au niveau V en gagne trois (et en apporte trois).

Le joueur qui perd un combat à mains nues tombe au sol, inconscient durant 10 minutes (sans perte de point de vie, équivalant au résultat de la compétence Assommer). Si les scores sont égaux, les joueurs ont le choix soit de tomber tous les deux inconscients, soit de repartir chacun de leur côté.

L'ART DE LA RÉSISTANCE

Cet art regroupe toutes les compétences qui développent la résistance physique d'un personnage. On y trouve aussi des compétences de régénération, ainsi que les compétences de folie sanguine et macabre.

LES COMPÉTENCES DE DÉVELOPPEMENT

L'acquisition de ces compétences permet d'accroître le nombre initial de points de vie d'un personnage. Elles s'enchaînent comme suit :

- ◆ **Développement I** +1pt de vie
 - ◆ **Développement II** +2pts de vie
 - ◆ **Développement III** +3pts de vie
 - ◆ **Développement IV** +4pts de vie
 - ◆ **Développement V** +5pts de vie
- permet aussi de résister à un "brise" ou à un "poison paralysant" par combat.

Le nombre maximum de points de vie qu'un humain puisse atteindre, sans armure, est donc de 8 (la base humaine est de 3 points de vie).

Remarque : les points de vie indiqués sur vos feuilles de personnages comprennent déjà les développements.

Une personne ayant développement IV ou V réduit les effets de la compétence « assommé » : Si elle subit une telle fourberie, elle ne s'écroule pas instantanément au sol mais reste groggy durant 5 secondes, sonnée par l'impact. Dans ce

laps de temps, elle ne peut qu'appeler au secours de façon balbutiante et tituber mollement.

Au bout de ces 5 secondes, elle s'écroulera normalement selon les règles traditionnelles de la compétence « assommé ».

LES COMPÉTENCES DE RÉSISTANCE

Elles caractérisent une puissance ou une endurance hors du commun et permettent ainsi de résister à des agressions ou attaques bien précises.

◆ **Résistance à la torture**

Cette compétence permet à un personnage de résister à toutes les séances de torture qu'il subira. Il criera alors "résiste!". Il sera dispensé de répondre aux questions et ne perdra aucun point de vie.

◆ **Résistance à la douleur**

Cette compétence permet au personnage de contrôler sa douleur, en diminuant les effets de la botte de maître d'armes : Brise. Il doit alors crier "résiste !", mais encaisse tout de même les dégâts de l'arme.

◆ **Résistance aux poisons**

Cette compétence permet au personnage d'être insensible aux effets de tous les poisons, à l'exception du poison mortel. Il devra crier "résiste!", si le poison est utilisé pendant un combat (voir "poison", art du subterfuge).

LES COMPÉTENCES DE RÉGÉNÉRATION

Elles permettent au personnage de se régénérer après chaque combat.

- ◆ **Régénération I** +2pt de vie
- ◆ **Régénération II** +4pts de vie
- ◆ **Régénération III** +6pts de vie

Il est bien sûr impossible de dépasser son potentiel maximum de points de vie, tout comme il est impossible de régénérer plus de points de vie que de dégâts reçus.

LES COMPÉTENCES DE FOLIE

Ces compétences donnent, le temps d'un combat, la possibilité de déchaîner une force surprenante.

◆ **Folie sanguine**

En utilisant cette compétence le personnage a la possibilité de puiser des ressources dans une autre de ses facettes cristallines. Cela lui permet ainsi de rajouter à son nombre actuel de points de vie, ceux apportés par la nouvelle facette.

◆ **Folie macabre**

Fondée sur le même principe que "la folie sanguine", cette compétence permet en plus de résister à tous les coups spéciaux (brise, meurt, assommer, égorger, poison, assassiner), ainsi qu'à tous les sorts de niveau 1 à 4, le temps d'un combat.

Les utilisateurs de folie macabre tomberont inconscients après l'effort, même en ayant gagné le combat... S'ils le désirent, ils pourront rester

debout mais la demande énergétique sera telle que la facette utilisée ne pourra être régénérée avant une semaine (elle sera perdue pour toute la durée du jeu).

Remarque pour ces compétences : le personnage perdra donc obligatoirement une facette. S'il se fait achever, il en perdra deux.

L'ART DU SUBTERFUGE

L regroupe toutes les compétences dites déloyales, ainsi que celles plus subtiles liées aux ragots et aux feintes.

Ces compétences s'enchaînent de la manière suivante :

LA TORTURE

Pour utiliser cette compétence, le personnage devra simuler de torturer sa victime tout en lui posant des questions (pensez aux plumes, fausses claques, ...). A chaque question posée, la victime devra répondre et perdra ensuite 1 point de vie.

Lorsque la victime arrive à 0 point de vie, l'interrogatoire doit prendre fin et la victime sera abandonnée (achevée ou non).

Il n'est possible de soigner la victime au cours de l'interrogatoire que si elle est d'accord, car l'effet produit est souvent de prolonger son calvaire.

Seul un personnage fait prisonnier au préalable peut être torturé.

LES COMPÉTENCES DE FEINTE

Ce groupement de compétences est fondé sur la feinte, c'est à dire la capacité de faire croire à autrui quelque chose qui n'est pas vrai.

◆ **Feindre la torture**

Grâce à cette compétence, le personnage a la possibilité de mentir lorsqu'il est torturé. Il perdra tout de même un point de vie par question.

◆ **Feindre la magie**

Cette compétence permet de feindre l'effet d'un sort, alors qu'on y a effectivement résisté (à condition de le pouvoir bien sûr). En termes de jeu, il ne faut donc pas dire "résiste !" après le lancement du sort.

◆ **Feindre la mort**

Posséder cette compétence permet de feindre l'inconscience à tout moment, comme si on venait d'atteindre 0 point de vie .

Remarque : S'il faut une compétence pour simuler la mort, c'est que dans le monde de Crystal, lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie, une faible aura entoure son corps. Cette aura symbolise l'énergie dépensée par son éclat cristallin pour régénérer son corps. Seuls les personnages maîtrisant cette compétence peuvent simuler cette aura.

LES POISONS

◆ **Poison à ingérer**

Il s'agit d'un poison qui doit être mêlé à des aliments pour faire effet. Reconnaisable à son goût citron très particulier les victimes perdront une facette comme si elles venaient d'être achevées. L'effet du poison est instantané.

Il existe d'autres poisons à ingérer mais leurs effets seront détaillés aux victimes ...

◆ **Poison de contact**

Pour se servir de ces poisons, il faut :

✧ nouer un brin de laine (symbolisant le poison), et un seul, à son arme tranchante uniquement.

✧ crier l'effet du poison au prochain coup porté avec cette arme. Quelque soit le résultat de ce premier coup, l'arme ne sera plus empoisonnée. L'attaquant doit donc au plus vite enlever le brin de laine qui ne sert qu'une seule fois. Il est interdit d'enduire les armes d'autres personnages.

Il existe deux types de poison de contact :

◆ **poison paralysant (laine rouge)**

A pour effet de paralyser la victime comme sous l'effet du sort du même nom. Le mot à crier est "Poison paralysé !".

◆ **Poison mortel (laine noire)**

Ce poison a pour effet de faire sombrer dans l'inconscience sa victime, laquelle perd donc tous ses points de vie. L'utilisateur devra crier "Poison Meurt !".

LA COMPÉTENCE ASSOMMER

Cette compétence permet d'assommer une victime, dans son dos et par surprise. On assomme avec le pommeau d'une arme (seul un petit coup sur la nuque suffit), soit avec une matraque en mousse. La victime tombera au sol pour une durée de 10 minutes, sans avoir perdu de point de vie. Lorsque l'on assomme, on doit dire "assommé!". Il est possible d'achever un personnage assommé. Cette compétence ne peut pas être utilisée en combat.

Remarque: les personnes portant des heaumes ou des coiffes de maille ne peuvent pas être assommées.

LES COMPÉTENCES D'ÉGORGER

Comme pour assommer, la victime doit être attaquée par surprise et dans le dos. Pour égorger, seule une arme très courte tranchante peut être utilisée (la dague fait généralement office de référence chez les assassins ...). La victime tombe au sol et perd sa facette comme si elle venait d'être achevée.

Il existe deux niveaux :

- ◆ **Egorger** : permet d'égorger tous ceux qui ne portent ni coiffe de maille ni heaume. *Cette compétence ne peut pas être utilisée en combat.*

- ◆ **Assassiner** : permet de passer à travers toutes les protections. *Cette compétence peut être utilisée en combat en respectant les règles de surprise et d'attaques de dos.*

LES COMPÉTENCES DE RAGOT

Ces compétences simulent l'appartenance à un réseau d'informateurs. Les bénéficiaires se verront remettre dans leur rôles des renseignements supplémentaires, liés au scénario, plus ou moins importants et plus ou moins véridiques selon le niveau du ragot.

Le niveau du ragot correspond aussi à la place occupée dans ce réseau d'informations.

◆ Ragot I

◆ Ragot II

Durant le jeu, une personne ayant la compétence ragot pourra venir voir un organisateur pour que celui-ci lui apprenne une information qu'elle serait sensée avoir entendue grâce à ses oreilles aiguisées... Cette information ne pourra pas être ciblée sur un sujet précis, elle ne fait que représenter le talent de cette personne à savoir être au bon endroit, au bon moment.

Elle pourra venir le même nombre de fois que son niveau.



L'ART DE L'ERUDITION

L'il s'agit de toutes les compétences liées à la connaissance et aux sciences. Cet art est par essence très vaste, puisqu'il regroupe des domaines aussi variés que les langages ou encore la mythologie. Ces compétences s'enchaînent de la manière suivante:

LES COMPÉTENCES D'ÉCRITURE

Seuls les personnages possédant ces compétences sont capables de lire et d'écrire des textes de la langue précisée.

◆ Education

Correspond à l'alphabétisation du personnage. Elle lui permet de lire et d'écrire sa langue maternelle, ainsi que de comprendre une carte et de pouvoir la reproduire.

◆ Vieil écrit

Concerne la langue utilisée communément avant la grande éclipse. Il s'agit du vieux wahaliss clair, qui est très différent du wahaliss "moderne".

◆ Erudition

La personne est capable de reproduire un parchemin trouvé en jeu. Nous fournirons une copie du dit parchemin. Il faut compter une bonne heure par page. Cela sous-entend qu'une personne n'ayant pas cette compétence ne peut pas faire de copie, ni de faux...

LA COMPÉTENCE LANGAGE ÉTRANGER

La compétence donne accès aux bases d'une langue étrangère donnée. Elle peut donc s'acquérir plusieurs fois si l'on désire maîtriser plusieurs langages. Les personnes possédant cette compétence recevront une fiche où figure le langage connu.

LES COMPÉTENCES DE LÉGENDE

Ce groupement de compétences concerne tout ce qui a trait aux légendes et à l'histoire du monde de Crystal... Il donne donc accès à de nombreux renseignements d'importance variable. Ces connaissances résultent de recherches dans une bibliothèque ou de savoir personnel.

Les joueurs auront accès à ces informations à travers leur rôle.

- ◆ Légende I
- ◆ Légende II
- ◆ Légende III

Tout comme pour la compétence Ragot, une personne ayant la compétence Légende pourra venir voir un organisateur pour que celui-ci lui raconte ou lui précise une légende donnée. En effet, contrairement à la compétence Ragot, l'érudit doit être en mesure de préciser la nature de la Légende qu'il veut étudier. Dans le cas contraire, il n'aura aucune information.

Cela symbolise sa faculté à savoir chercher là où personne n'aurait penser à le faire. Là aussi, elle pourra venir se renseigner le même nombre de fois que son niveau.

LES COMPÉTENCES DE TRANSES

Ces compétences, très particulières, reflètent une parfaite maîtrise mentale et physique.

◆ Communion

Cette compétence permet à son utilisateur de se lier avec un élément naturel lui procurant ainsi une résistance physique remarquable. En termes de jeu, le personnage devient insensible à toutes attaques physiques (blessure, botte, poison, etc...). Il ne peut agir d'aucune manière (pas de sortilège). Pour entrer en communion, le rituel suivant est indispensable :

- ◇ se mettre à genoux et toucher l'objet
- ◇ prononcer l'incantation "*Que la communion, entre ce(arbre, pierre) et moi, me protège !*"
- ◇ nouer un bandeau vert autour de sa tête

Si ce petit rituel n'a pas été perturbé, le personnage résiste à chaque coup reçu. La communion ne permet pas de résister aux sorts, aux armes magiques et à une fouille.

◆ Méditation

Cette compétence permet à son utilisateur de devenir un pur esprit, comparable à une éclipse ; la seule différence est qu'il peut mettre fin à cet état à tout moment, à raison d'une heure maximum. Il perdra alors tous ses points de vie et tombera au sol comme s'il venait d'être achevé. La facette perdue représente l'énergie investie dans la transe.

Pour entrer en méditation, le personnage doit

suivre un rituel, sans être perturbé :

- ◇ se mettre à genoux
- ◇ prononcer l'incantation "*Que la méditation élève mon esprit par delà mon corps !*"
- ◇ nouer un bandeau d'éclipse autour de sa tête



LA COMPÉTENCE D'AUGURE

Durant certaines nuits, des rêves étranges sont faits par les personnages ayant cette compétence; rêves qui donnent de nombreuses visions expliquant le passé, le présent, l'avenir...

CONNAISSANCE DES ARCANES

Les arcanes semblent être une autre forme de magie et reste un grand mystère. Les personnages qui possèdent cette compétence connaissent l'origine et le fonctionnement général des arcanes mais ne savent pas les utiliser.

L'ART DE LA MAGIE

Le monde de Crystal étant fortement lié à l'énergie de Crystal, petit à petit, ses habitants ont appris à maîtriser cette énergie (stockée dans leur éclat cristallin) et à l'utiliser pour leur propre compte sous forme de sorts ou de capacités magiques.

LES COMPÉTENCES DE LISTE

C'est le nombre de liste de sorts dont dispose un mage. Ce nombre est compris entre 1 et 5.

- ◆ Liste I
- ◆ Liste II
- ◆ Liste III
- ◆ Liste IV
- ◆ Liste V

LES COMPÉTENCES DE MAÎTRISE

Ces compétences déterminent le niveau de maîtrise qu'a un lanceur de sort pour la liste donnée. Elles doivent donc être acquises pour chaque liste possédée. Les sorts d'une liste sont là encore de niveau 1 à 5.

- ◆ Maîtrise I
- ◆ Maîtrise II
- ◆ Maîtrise III
- ◆ Maîtrise IV
- ◆ Maîtrise V

LES COMPÉTENCES DE CONCENTRATION

L'obtention de ces compétences permet d'accroître le potentiel de points de magie d'un lanceur de sort, grâce à une meilleure connaissance de l'essence même de son éclat cristallin.

- ◆ Concentration I
- ◆ Concentration II
- ◆ Concentration III
- ◆ Concentration IV
- ◆ Concentration V

AURA MYSTIQUE

Le personnage possédant cette compétence est immunisé aux sorts de faible intensité (les niveaux 1 et 2, c'est à dire commençant par "*Par l'éclat de Crystal, ...*"). Il doit alors crier "résiste!" chaque fois qu'il est victime de tels sorts (sauf s'il désire le feindre ou être affecté).

L'ART DE LA NATURE

Lil s'agit de toutes les compétences liées à la connaissance des herbes et de leur utilisation, mais cet art inclut aussi les secrets de la médecine.

LES COMPÉTENCES D'HERBORISTERIE

Ces compétences regroupent toutes les techniques de reconnaissance, de cueillette et d'utilisation des plantes.

◆ Botanique (du niveau I à V)

Cette compétence permet de reconnaître et de cueillir les plantes qui se situent sur le terrain de jeu. Celles-ci seront remarquables par un petit carton de couleur indiquant leur type.

Attention ! Seuls les personnes possédant la compétence Botanique peuvent récolter les plantes.

◆ Identification de potions

Comme son nom l'indique, elle permet de connaître l'effet des potions. Le joueur recevra au début du jeu une feuille explicative.

◆ Création de potions

Cette compétence apporte au personnage le livret d'herboristerie, comprenant de nombreuses recettes lui permettant de confectionner quelques breuvages, pansements ou baumes... Il existe deux niveaux de création :

niveau I : baumes et huiles

niveau II : décoctions, drogues et élixirs

◆ Maîtrise des herbes

Cette compétence permet d'accélérer le temps de préparation d'une potion parmi une meilleure connaissance des herbes. Le temps de confection passe d'une heure à une demi-heure.

◆ Purification des herbes

Cette compétence permet de neutraliser les effets secondaires nocifs des plantes. L'herboriste détecte les herbes en question et élimine leurs toxines pendant la phase de préparation.



LES COMPÉTENCES DE SOINS

Toutes ces compétences ont pour effet de soigner des blessures physiques.

◆ Réanimer

Cette compétence permet de réanimer toute personne tombée en combat après avoir atteint 0 point de vie. La personne réanimée se relèvera avec 1 point de vie. Si elle a été au préalable achevée la compétence ne sert à rien, la personne se relèvera avec ses points de vie au maximum, mais avec une facette en moins et seulement au bout de 10 minutes.

Il suffit alors de tapoter légèrement le visage du blessé et éventuellement de lui faire boire un peu d'eau. **On ne peut réanimer qu'à la fin d'un combat, quand toute lutte est terminée (règle valable pour les batailles finales !).**

◆ Premiers soins

Un personnage possédant cette compétence peut faire récupérer des points de vie à un blessé. Les points de vie sont récupérés au rythme de 2 par amande consommée. L'amande symbolise l'emploi d'herbes médicinales quelconques.

◆ Médecine

En utilisant cette compétence, il est possible de redonner tous les points de vie perdus à un blessé. Le soigneur doit alors simuler une opération délicate sur le blessé qui devra être

allongé. L'intervention sera symbolisée par un bandeau taché de sang (fourni) et quelques herbes, le tout placé autour d'un membre du blessé. Le bandeau pourra être enlevé 1 heure plus tard et ne pourra pas être réutilisé.

Un effort de mise en scène serait le bienvenu.

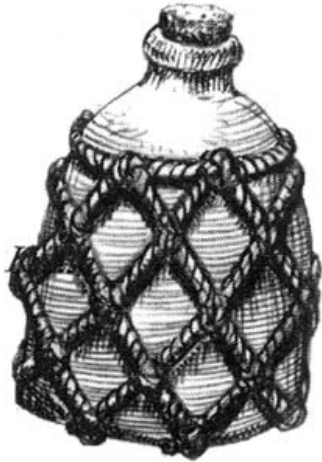
L'ART DE L'ALCHIMIE

Ce domaine de connaissances est sans aucun doute le plus secret et le plus hermétique aux habitants du Nouveau Monde. L'alchimie a pour vocation de transformer les matières inertes et de leur donner des propriétés particulières. Cet art comprend les compétences suivantes :

CONNAISSANCE ALCHIMIQUE

Cette compétence apporte au personnage le livret d'alchimie, comprenant de nombreuses recettes lui permettant de réaliser certaines transmutations. Le niveau de cette compétence est représenté par le statut de l'alchimiste :

- ◆ Niveau I : Novice
- ◆ Niveau II : Apprenti
- ◆ Niveau III : Adepté
- ◆ Niveau IV : Maître
- ◆ Niveau V : Initié



SCIENCES DES ÉLÉMENTS ALCHEMIQUES

Cette compétence permet de reconnaître et d'utiliser un certain nombre d'éléments alchimiques qui se situent sur le terrain de jeu (forêt, marchands, autres alchimistes). Ceux-ci seront remarquables par un petit carton de couleur indiquant leur type. Il existe trois niveaux de reconnaissances des éléments :

- ◆ **Niveau I** : sel, plomb, étain
- ◆ **Niveau II** : soufre, cuivre, fer
- ◆ **Niveau III** : mercure, argent, or

CRÉATION DE STASES

Grâce à cette compétence, un alchimiste peut créer ce que l'on appelle une stase cristalline. Celle-ci est un réservoir de magie dont la contenance peut aller de 1 à 5 points de magie. Une fois brisée, la stase libère son énergie magique laquelle peut être utilisée par un lanceur de sorts à la place de ses propres points de magie. Il n'est pas possible pas de cumuler une stase avec ses propres points de magie pour lancer un sortilège.

COMPÉTENCES SPECIALES

Dans le monde de Crystal, les habitants, par le biais de la magie ambiante et du lien permanent existant avec le créateur, ont développé un ensemble de pouvoirs spéciaux.

LES COMPÉTENCES CRYSTALLINES

Celles-ci ne s'apprennent pas. Le personnage évolue grâce à ces actions et à sa pureté d'âme. Entendez par pureté le fait de garder la même ligne de conduite et une foi profonde envers Crystal et un de ses esprits.

- ◆ **Ecran** permet de résister à n'importe quel sort de niveau 1 à 4, une seule fois par jour.
- ◆ **Transfert** permet de récupérer 5 PM pour le sacrifice d'une facette, qui ne pourra pas être régénérée pendant le jeu.

- ◆ **Blocage** permet de résister à n'importe quel sort de niveau 1 à 5 pour 1 PV.

- ◆ **Contrôle** permet d'accéder à toutes les listes de sorts. Mais utiliser un sort non maîtrisé coûte le double de PM.

- ◆ **Symbiose** protège de tout ce qui n'est pas issu de l'essence de Crystal : le temps, les armes normales, les maladies, le poison, la connerie humaine, de tout quoi ...

LA COMPÉTENCE D'ESQUIVE

Le personnage maîtrisant l'esquive a la capacité d'éviter n'importe quel coup qu'il a vu arriver. Cette compétence a quelque chose de surnaturel, il s'agit presque d'une téléportation. Son utilisation demande de l'énergie magique (variable suivant les personnages). Attention ! Une botte d'arme sera perdue, un poison non.

Tous les arts de compétences décrits représentent le moteur principal des règles du jeu. Leur respect sera garant du bon déroulement du Grandeur Nature et de l'ambiance qui régnera entre les participants.

Il existe en réalité d'autres compétences, qui seront expliquées aux joueurs concernés. Si pendant le jeu, il vous arrivait d'être surpris parce qu'un joueur semble bénéficier d'avantages qui vous sont inconnus, soyez fair-play, et dites-vous que l'autre joueur l'est aussi.

MORT ET MAGIE

Le GN se déroule dans un monde imaginaire. Les joueurs doivent donc simuler toutes les actions de leur personnage. La simulation se fera dans plusieurs domaines : le langage employé, le combat, la magie et la mort... Tous les efforts apportés ne feront qu'améliorer l'ambiance du grandeur nature.

LA VIE ET LA MORT

Chaque individu voit son énergie vitale contenue dans un crystal se trouvant à la place du cœur. Il est composé de plusieurs facettes cristallines (4 pour les humains) qui matérialisent ainsi la santé du personnage. L'éclat cristallin, le cœur du personnage est aussi appelé éclat cristallin.

Chaque facette possède un certain nombre de points de vie qui représentent la capacité de résistance physique.

Tant que votre personnage possède encore des points de vie, il peut continuer à agir librement. En revanche, trois possibilités peuvent survenir en combat :

L'INCONSCIENCE

Un personnage sombre dans l'inconscience lorsqu'il a reçu autant, ou plus, de points de dommages qu'il a de points de vie au moment du combat. Il s'effondrera au sol pour 10 minutes après le combat et le départ de ses adversaires. Durant cette période, une aura bleue l'enveloppera entièrement. Cette enveloppe représente l'énergie dégagée par son Crystal pour le ranimer et lui panser ses blessures, aussi graves soient-elles. Après ce délai, il se relèvera avec 1 point de vie et ses points d'armure.

LA MORT

Un personnage meurt lorsque il se fait égorger, achever, qu'il ingurgite un poison mêlé à ses aliments. L'éclat cristallin perd alors une facette. Après dix minutes, le personnage peut se relever avec ses points de vie maximum sur une nouvelle facette.

L'ÉCLIPSE

Un personnage devient éclipse lorsque toutes ses facettes se sont éteintes. Un personnage devenu éclipse reste allongé pendant dix minutes après le départ de ses adversaires puis doit passer autour de sa tête un bandeau blanc signalant qu'il est devenu éclipse. Il peut être fouillé pendant le temps où il est à terre. Quand il se relève, il est devenu esprit, totalement immatériel donc invisible pour les autres joueurs.

Le plan des éclipses est un monde à part entière, où chacun peut se déplacer librement, combattre et mourir.

La mort dans le monde des éclipses entraîne des conséquences graves puisqu'elle signifie sa destruction totale et aucun prêtre, quel qu'il soit, ne pourra venir en aide au malheureux.

Les lanceurs de sorts pénétrant dans le monde des éclipses courent donc un certain danger. S'ils se font tuer dans le plan des éclipses, les conséquences sont moins graves : ils reviennent dans le monde des vivants en ayant perdu deux facettes **dont une définitive**. Le personnage sera donc inconscient pendant 10 minutes (il ne pourra pas se faire achever).

Si une éclipse possède des objets du jeu (cf. conseils de jeu) au moment où elle est détruite à jamais, ceux-ci reviennent aussitôt dans le monde des vivants.

Les éclipses ne peuvent agir sur le monde des vivants. Seuls de puissants magiciens peuvent les voir et communiquer avec elles. Il reste cependant des moments de la journée où les éclipses peuvent être vues de tous : l'aube et le crépuscule. Aucun contact ne pourra être établi.

Une éclipse peut voir son éclat cristallin illuminé par une étincelle de lumière, grâce à un puissant prêtre.

Par ailleurs, on peut aussi attendre le lever du soleil éclairant à nouveau l'éclat cristallin de

chacun, rallumant ainsi une de ses facettes, mais le joueur gardera les points de vie inchangés.

Remarque : Une éclipse ne voit pas son éclat cristallin illuminé au matin.

L'état d'éclipse dure une semaine avant que celle-ci ne rejoigne le puits des âmes (cf. livret du monde). Si une éclipse est détruite avant ce délai, elle ne deviendra qu'un vulgaire caillou ...

♦ Combat dans le monde des éclipses

Le combat d'éclipses est susceptible de concerner chaque personnage à un moment du jeu : soit parce qu'il a perdu toutes ses facettes, soit parce qu'il franchi magiquement le portail des éclipses.

Un combat d'éclipses n'est pas un combat physique. Chacun se bat avec l'énergie de son propre éclat cristallin, mentalement. La résistance des personnages n'est plus comptabilisée en points de vie mais en **points psychiques**.

Ces combats ne peuvent avoir lieu qu'entre éclipse. Si elle le désire, une éclipse peut en défier une autre, à haute voix : " Eclipse, je te combats !".

Les armes à disposition de l'éclipse sont des runes représentant les 7 esprits de Crystal (*Rubis de Sang*, *Topaze de Feu*, *Opale des Sens*, *Emeraude Végétale*, *Saphir Céleste*, *Améthyste de Raison* et *Grenat Abyssal*) et les 2 principes opposés (*Diamant de Lune* et *Obsidienne Damnée*).



Chaque éclipse possède les runes du Diamant et de l'Obsidienne et un nombre variable de runes d'esprit.

Le combat se déroule ensuite comme le célèbre jeu "pierre ciseaux". Chaque belligérant présente une rune simultanément et la plus forte l'emporte. Le perdant perd 1 point psychique. Si les deux runes sont identiques ou de même valeur les deux combattants perdent un point.

Le combat continue jusqu'à ce qu'une des deux éclipses n'ait plus de points psychiques : elle disparaît alors définitivement du monde de Crystal. D'un commun accord, le combat peut être stoppé avant la mort d'une éclipse.

Les points psychiques ne peuvent être régénérés qu'à **midi et à minuit**, et non après le combat.

Une rune ne peut être jouée qu'une seule fois par combat.

La hiérarchie des runes est résumée dans le schéma suivant :

OBSIDIENNE DAMNÉE

RUBIS DE SANG

GRENAT ABYSSAL

TOPAZE DE FEU

AMÉTHYSTE DE RAISON

OPALE DES SENS

SAPHIR CÉLESTE

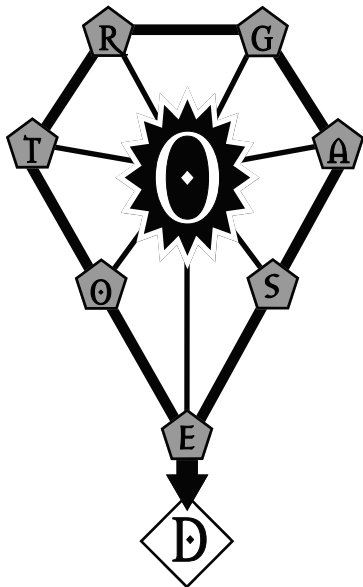
EMERAUDE VÉGÉTALE

DIAMANT DE LUNE
(DÉTRUIT L'OBSIDIENNE)

L'Obsidienne Damnée est capable de détruire chacun des 7 esprits, mais pas le Diamant de Lune.

Le Diamant de Lune est anéanti par tous les esprits, mais est la seule rune capable d'éliminer l'Obsidienne Damnée.

Les runes Rubis/Grenat éliminent les 5 esprits de niveaux inférieurs et le Diamant. Topaze et Améthyste éliminent les 3 runes inférieures et le Diamant, etc ... La rune Émeraude ne peut détruire que le Diamant de Lune.



Chaque joueur recevra au début du jeu le schéma en forme de cristal exposé ci-contre. Lors d'un éventuel combat, les joueurs sélectionneront une des runes auxquelles ils ont accès en posant le doigt dessus et la confronteront à celle de leur adversaire.

Chaque lettre est l'initiale d'un esprit ou d'un principe. Le O central représente l'Obsidienne Damnée et le D, le Diamant de Lune.

♦ Combat entre 3 éclipses et plus

Le système reste le même, mais il faut jouer une rune par adversaire. Il est possible de ne pas jouer sur une des éclipses mais si celle-ci attaque, un point psychique est alors automatiquement perdu puisqu'il n'y a aucune défense.

UN GRAND CHANGEMENT

Depuis 1197, chaque être vivant constate tous les soirs, précisément au crépuscule, qu'il perd automatiquement une facette. De plus, les soigneurs ne peuvent régénérer celles-ci qu'à l'aube ou au crépuscule

LE COMBAT

Les joueurs ne pourront se battre qu'avec des armes homologuées par les organisateurs : ces armes doivent être inoffensives. Pour des raisons de sécurité, les coups portés à la tête, dans les parties sensibles, les coups d'estoc et les combats à mains nues sont interdits (ils ne seront pas comptabilisés).

Chaque coup reçu occasionne des points de dégâts que vous déduirez du total actuel de vos points de vie. Les dégâts supérieurs à "1" devront être annoncés par les combattants. Attention, les coups à répétition sur une même partie du corps, ceux à peine frôlés parce qu'esquivés et ceux interceptés par le bouclier ne causeront aucun dommage.

Divers moyens de soigner un personnage existent, des prêtres peuvent lancer des sorts curatifs ou des spécialistes possèdent des compétences de soins.

A chaque combat vos points d'armure se rajoutent à vos points de vie et permettent d'encaisser les premiers coups reçus.

Après un combat, il est possible d'achever, de fouiller et/ou de faire prisonniers ses adversaires:

ACHEVER

Cet acte entraîne la mort de la victime. Une personne est achevable seulement si elle est inconsciente (0 point de vie, endormie, assommée). **Attention ! Achever sans raison est un crime et sera puni en tant que tel.**

Achever dans le monde de CRYSTAL demande un certain temps, car il faut briser une partie de l'éclat cristallin, il faut donc au minimum dix secondes et une sorte de rituel pour achever.

Remarque: Les victimes, étant inconscientes, ne savent pas qui les a achevées, sauf si cela est évident (duel!).

FOUILLER

Si un personnage est à terre, il peut être fouillé. Vous pouvez lui prendre tous les objets fournis par l'association. Attention la fouille doit rester convenable, et les objets du jeu doivent être placés dans le costume.

FAIRE PRISONNIER

La capture sera simulée par une corde attachée autour des poignets (ne serrez pas!), le prisonnier pourra être bâillonné. La capture ne pourra pas excéder trente minutes (organisez une belle fuite!).

EXÉCUTER

Il est possible de tuer définitivement un personnage en l'exécutant. Vous avez le choix entre la noyade, le bûcher ou la pendaison. La victime doit avoir les mains attachées (devant

pour éviter tout accident ...) et la situation doit être simulée :

- ♦ pour la noyade, la victime devra être allongée près d'un point d'eau relativement important (pas dans une flaque ...).

- ♦ pour le bûcher, un tas de bois assez conséquent est nécessaire.

- ♦ pour la pendaison, une corde (pas un petit bout de ficelle) devra être fixée à une branche solide. La victime sera assise au pied de l'arbre avec la corde posée autour du cou, **et non pas serrée !**

L'assassin devra rester aux côtés du malheureux durant toute l'exécution. Dans le cas contraire, la victime pourra s'en sortir in extremis.

La victime perdra une facette toutes les 10 minutes. Il faudra donc une demi-heure pour exécuter quelqu'un possédant 3 facettes.

Remarque : se faire dévorer par un animal est similaire à une exécution. Il faudra 10 minutes par facette restante à la bête pour déguster son déjeuner. Le livret du monde apporte des précisions sur la mort, sa représentation et les phénomènes qui l'entourent.



LA MAGIE



ans le monde de CRYSTAL, la magie concrétise un certain pouvoir. Ce pouvoir permet d'influencer le monde et ses habitants d'une manière qui échappe aux règles de la nature. La magie sera donc totalement simulée.

Un personnage ne peut lancer un sort que lorsque celui-ci est connu. Pour ce faire, il devra crier l'incantation adéquate et, si cela est nécessaire au sort, utiliser la composante matérielle correspondante.

L'utilisation d'un sort causera la perte d'une part d'énergie que possède le lanceur, matérialisée par une perte des points de magie.

LES POINTS DE MAGIE INSCRITS SUR VOS FEUILLES DE PERSONNAGES VOUS SONT ATTRIBUÉS POUR TOUTE LA DURÉE DU GRANDEUR NATURE.

Tous les sorts existant sont répartis en 7 listes. Chacune correspondent et tirent leur force d'un des esprits de Crystal. Les listes se décomposent en 5 niveaux de sorts classés selon leur puissance.

L'incantation des sorts de niveau 1 et 2 débutera par "*Par l'éclat de Crystal,...*".

L'incantation des sorts de niveaux 3 et 4 débutera par "*Que les puissances de Crystal de manifestent,...*".

L'incantation des sorts de niveau 5 est spéciale et sera fournie aux joueurs concernés au début du jeu. Le lancement de chaque sort coûtera à son lanceur le nombre de points de magie correspondant au niveau du sort lancé .

Les incantations devront être prononcées distinctement. La nuit, nous conseillons de préciser une partie du costume de la victime :

"Toi, chevalier au bouclier blanc, par l'éclat de Crystal paralysé !"

Partant du fait qu'il existe différentes écoles de magie, l'incantation après la formule-cléf pourra varier mais elle devra cependant rester tout à fait compréhensible. Chaque mage pourra donc imaginer une formule qui lui sera personnelle pour chacun de ses sorts, tant que la formule de base demeure :

"Par l'éclat de Crystal, ..."

Toutefois, il sera impossible et interdit de modifier l'incantation d'un sort de niveau 5.

Il n'existe que deux moyens d'empêcher un mage de lancer un sort :

- ♦ Le déconcentrer
- ♦ Dissiper le sortilège.

Si le mage est atteint par un coup physique alors qu'il n'a pas fini de prononcer son incantation, il perd sa concentration et le sort est donc sans effet (les points de magie sont dépensés). Le lanceur criera alors "Dissipé".

Il existe deux sortilèges capables de dissiper les effets d'un sort :

"Négation" pour les sorts de niveau 1 et 2 (ceux commençant par "*Par l'éclat de Crystal*")

"Grande Négation" pour les sorts de niveau 3 et 4 (ceux commençant par "*Que les puissances de Crystal se manifestent*").

Remarque : les négations ne dissipent pas la magie inhabituelle. Par exemple, les arcanes ...

Les sorts de niveau 5 ne peuvent en aucun cas être dissipés. De plus, on ne peut dissiper un sortilège de négation.

C'est au lanceur de sort, lorsqu'il est victime d'une tentative magique destinée à dissiper le sort qu'il est en train de lancer, de juger si celle-ci a atteint son but. Si elle a réussi, il doit aussitôt crier "Dissipé".

Dans tous les cas nous demandons beaucoup de fair-play à tous les joueurs, ceci afin de préserver l'ambiance du grandeur nature et pour que le plaisir soit complet.

Si un sort lancé vous atteint, il vous faut vous soumettre aux effets du sort tel qu'ils sont décrits dans la formule. Vous devrez donc essayer de connaître tous les effets des sorts dans le cas où vous seriez touché par l'un d'eux. En cas d'amnésie temporaire, n'hésitez pas à demander discrètement les effets du sort dont vous êtes victime.

Vous devez aussi savoir que des personnages ont la faculté de résister à certains sorts. Ils crieront alors "Résiste".

Les effets des sorts peuvent être parfois différents, voire très inattendus sur certains personnages et quelques non-humains.

SORTS DE CÉRÉMONIES

Connus sous le nom de "Gros-billisation", ces sortilèges ont pour principe d'augmenter temporairement les capacités du bénéficiaire : Armure, Force, Intuition, Rune.

Ces sorts ne peuvent être lancés que lors d'une petite cérémonie. En effet, le bénéficiaire doit rester à genoux pendant **5 minutes COMPLETES**. Le lanceur doit rester à ses côtés et se concentrer pendant le même laps de temps. Toute mise en scène sera la bienvenue (soyez pieux ! Crystal vous donne une partie de son pouvoir ...).

Après les 5 minutes, le mage incante et dessine sur le visage du bénéficiaire le symbole approprié.

Il est possible de faire une cérémonie pour 2 ou 3 personnes (maximum) en même temps. Dans ce cas, le temps de rituel est de 10 minutes. Le mage devra dépenser autant de points de magie qu'il aura lancé de sorts.

Il est impossible de cumuler plus de deux sorts de cérémonie, sachant qu'ils seront obligatoirement différents.

Remarque : si le rituel est perturbé, la cérémonie est annulée. Il faudra recommencer depuis le début ...

Voici les sept listes de sorts accessibles aux habitants du monde de CRYSTAL :



RUBIS DE SANG

Niveau 1, Tombe :

"Par l'éclat de Crystal, Tombe !"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Le mage prononce son incantation et pointe du doigt sa victime. Celle-ci est projetée à terre, les deux épaules doivent toucher le sol. La victime reste consciente et ne perd aucun point de vie.

Niveau 2, Armure :

"Par l'éclat de Crystal, que cette armure te protège !"

Portée : 1 créature Durée : 1 combat

Composante : crayon, cérémonie

Par ce sortilège, le lanceur bénéficie ou fait bénéficier de 3 points d'armure supplémentaires cumulables avec une armure normale. Toutefois les sorts d'armure ne sont pas cumulables. Le lanceur d'un sort d'armure, matérialise le sortilège par le dessin de 3 boucliers sur le front du bénéficiaire.

Niveau 3, Eclair :

"Que les puissances de Crystal se manifestent, Eclair quatre !"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sortilège inflige à sa victime une terrifiante décharge électrique qui se traduit par une perte immédiate de 4 points de vie.

Niveau 4, Coup de Tonnerre :

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que le tonnerre vous étourdisse !"

Portée : toute personne présente, sauf le lanceur

Durée : 30 secondes

Composante : pétard crépitant

Chaque personne ayant entendu l'incantation du sortilège est étourdie durant 30 secondes. Les victimes restent au sol, conscientes mais sans aucune possibilité d'action, à moins qu'elles ne soient attaquées (coups d'épée, sort offensif, ...). Le lanceur ne peut pas protéger ses amis.

Niveau 5, Larmes de Sang :

"Incantation spéciale"

Portée : 1 créature Durée : définitive ...

Composante : aucune

Ce sortilège a un effet immédiat et incommensurable. Par celui-ci le mage tue instantanément la victime qu'il vise, elle tombera et perdra alors toutes ses facettes cristallines devenant du même coup une éclipse. Seul un sortilège de renaissance cristalline pourra ramener la victime à la vie. Et la poussière retourne à la poussière ...



TOPAZE DE FEU

Niveau 1, Danse :

"Par l'éclat de Crystal, danse !"

Portée : 1 créature

Durée : tant que le mage le désire

Composante : aucune

Toute personne atteinte par ce sortilège doit se mettre à danser tant que le mage tape dans ses mains. La danse ne peut en aucun cas être offensive ou violente, mais doit se limiter à agiter les pieds et les mains. Le sort se poursuit pendant 20 secondes après que le mage a arrêté de frapper dans ses mains (comptez large!), ou que le sortilège soit rompu car le mage a été déconcentré.

Niveau 2, Charme :

"Par l'éclat de Crystal, charmé !"

Portée : 1 créature Durée : 10 minutes

Composante : aucune

Le personnage affecté devient l'ami du lanceur du sort et de son groupe. Il le protégera en cas de danger. Toutefois, il est conscient et ne révélera pas ses secrets, ni n'agira contre nature. Si la victime est attaquée par le mage ou son groupe, le charme est aussitôt brisé.

Niveau 3, Question :

"Que les puissances de Crystal se manifestent, réponds à ma question ...!"

Portée : 1 créature

Durée : 1 question

Composante : aucune.

La victime du sortilège se voit obliger de répondre la vérité à une seule question posée par le lanceur. Cette question est très simple (sujet, verbe, complément).

Niveau 4, Requête :

"Que les puissances de Crystal se manifestent et te fasse accomplir ma requête !"

Portée : 1 créature.

Durée : maximum 6 heures

Composante : papier parchemin

Par ce sortilège, le lanceur peut obliger une personne à accomplir une mission, cette tâche devant être dans les possibilités de la victime. Dès cet instant, la victime est obnubilée par cette mission. Les actes permettant de la réaliser ne doivent pas aller à l'encontre de la nature même du personnage. Une requête sera brisée si elle est mal formulée ou si elle est impossible à accomplir.

Après l'incantation, le lanceur doit écrire la mission qu'il donne à sa victime sur un parchemin et le lui confier. Si la requête n'a pas abouti au bout de 6 heures, la victime perdra une facette de son éclat cristallin.

Il est possible de refuser une requête après avoir reçu le parchemin, mais l'effort est tel que deux facettes seront perdues !!

Niveau 5, Lien Crystallin :

"Incantation spéciale"

Portée : 2 créatures Durée : définitive

Composante : une facette de chaque volontaire

Ce sortilège est encore très mystérieux. De ce fait, il ne sera expliqué qu'aux personnages y ayant accès. Il semblerait que les personnes ayant utilisé ce sortilège puissent communiquer leurs énergies : pensées, pouvoirs... Apparemment, elles ne suivraient par la suite qu'une seule destinée.



OPALE DES SENS

Niveau 1, Paralysie :

"Par l'éclat de Crystal, Paralysé !"

Portée : 1 créature Durée : 10 minutes

Composante : aucune

Toute personne atteinte par ce sortilège ne peut plus se mouvoir, ni faire aucun geste. Ses muscles sont totalement tétanisés. Durant ce temps, la victime peut être fouillée mais est insensible à tout dommage physique (donc inachevable).

Niveau 2, Portail des éclipses :

"Par l'éclat de Crystal, que mon esprit se fonde dans le monde des éclipses !"

Portée : le lanceur Durée : 10 minutes

Composante : bandeau blanc

Par ce sortilège, le mage devient invisible et imperceptible aux yeux du monde des vivants. Il ne peut donc plus communiquer, ni agir avec eux. Le lanceur est devenu le temps du sort une éclipse. Pour indiquer son état d'éclipse, il passe un bandeau blanc autour de sa tête. Attention en tant qu'éclipse, il pourra combattre dans le monde des éclipses et en subir les conséquences.

Niveau 3, Intuition :

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que mes sens s'aiguisent !"

Portée : le lanceur Durée : spéciale.

Composante : crayon, cérémonie

Grâce à ce sortilège, le lanceur voit les capacités de ses sens multipliées. Il peut ainsi mieux percevoir les actions qui sont faites autour de lui. Cela donne au personnage la capacité d'éviter lorsqu'il le souhaitera, mais une seule fois, un coup physique de n'importe quelle nature (poison, botte d'arme, égorger, ...). Pour matérialiser ce sortilège, le lanceur doit se dessiner un oeil sur la main, et il devra crier "résiste" au moment du coup choisi.

Niveau 4, Silence :

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que s'imposent les lois du silence !"

Portée : toutes les personnes présentes

Durée : 10 minutes

Composante : aucune

Par ce sortilège, toutes les personnes présentes ne peuvent plus faire sortir un seul son de leur bouche. Il devient du même coup impossible d'incanter, ou de mener à bien des tractations, des pourparlers. Ce sort annule immédiatement un sortilège de "hurlement". Tous les nouveaux arrivants ne sont pas affectés par le sortilège. Toutefois, les mots réservés au jeu peuvent être prononcés (botte de combat, poison, subterfuges).

Niveau 5, Hurlement :

"Incantation spéciale"

Portée : toutes les personnes présentes

Durée : tant que le lanceur le désire

Composante : clochette

Toutes les personnes qui entendent l'incantation et la clochette sont affectées par le sortilège, qui leur fait si mal aux tympans qu'elles doivent lâcher tout ce qu'elles tenaient, et se couvrir les oreilles avec leurs mains. Le sortilège dure tant que le lanceur agite sa clochette. Il est rompu si le mage reçoit un coup physique. Les nouveaux arrivants ne sont pas affectés. Quant aux alliés du lanceur, ils sont eux aussi affectés, à moins qu'il ne les ait spécialement protégés avant.

EMERAUDE VEGETALE

Niveau 1, Lueur Crystalline :

"Par l'éclat de Crystal, que ton esprit s'éveille !"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Par ce sortilège, le lanceur peut réanimer, réveiller une personne dans le sommeil, déparalyser quelqu'un, relever la victime d'un "assommer". Les morts ne se réveillent pas.

Niveau 2, Eclat Crystallin :

"Par l'éclat de Crystal, que ton éclat se ravive !"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sortilège permet de rendre 4 points de vie à un personnage. Ce sort nécessite du calme. Il ne pourra pas se faire à la "va-vite" ou dans un combat.

Niveau 3, Harmonie Crystalline :

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que mon corps entre en harmonie !"

Portée : le lanceur

Durée : tant que le lanceur est concentré

Composante : un brin d'herbe

Ce sortilège permet d'entrer en harmonie complète avec la nature. Le lanceur devient insensible à tous les coups physiques, seule la magie peut l'affecter (armes magiques comprises). Il peut marcher (ne pas courir !) en toute liberté tant qu'il ne tente pas d'action

offensive ou qu'il ne lance pas de sort. Pendant l'incantation, le lanceur devra frotter le brin d'herbe sur sa main.

Niveau 4, Aube Crystalline :

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que ton éclat s'illumine !"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sortilège permet de faire récupérer une facette cristalline à un personnage en ayant perdue. Cependant, le personnage garde le même nombre de points de vie qu'il possédait auparavant, et ne peut dépasser son nombre maximum de facettes. Ce sort ne peut être lancé qu'à l'aube ou au crépuscule.

Niveau 5, Renaissance Crystalline :

"Incantation Spéciale"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Grâce à ce puissant sortilège, un mage peut rendre la vie à une éclipse. Le personnage possède alors le maximum de ses points de vie sur la facette cristalline régénérée par le sortilège.

Les mages possédant ce sort ont la capacité de voir les éclipses.



SAPHIR CELESTE

Niveau 1, Extension :

"Pas d'incantation"

Portée : 1 sort Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sort s'utilise couplé à un autre. Il permet aux mages de multiplier les effets des sorts de niveau 1 seulement. Ainsi il ne sera pas nécessaire de répéter toute l'incantation : par exemple pour lancer un sort de "Tombe" sur 4 personnes, le mage n'aura pas besoin de crier 4 fois : "Par l'éclat de Crystal, tombe!", mais seulement : "Par l'éclat de Crystal, tombe, tombe, tombe, tombe!". En terme de points de magie, le mage en utilise un pour l'extension puis un par "tombe" lancé. Donc pour cet exemple, 5 points de magie ont été utilisés.

Niveau 2, Négation

"Par l'éclat de Crystal, Dissipé !"

Portée : 1 sort lancé Durée : spéciale

Composante : aucune

Ce sort permet d'annuler les effets d'un sort venant juste d'être lancé. Il ne s'applique qu'aux sorts de niveau 1 et 2.



Niveau 3, Evolution Crystalline

"Pas d'incantation"

Portée : 1 sort Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sort s'utilise couplé à un autre. Il permet au mage de doubler les effets de certains sorts et de diminuer leur coût de 1 PM.

Voici les sorts concernés :

- Armure : 6 pts d'armure
- Eclair : 8 pts de dommage
- Charme : 20 minutes
- Question : 2 questions
- Portail des éclipses : 20 minutes
- Eclat cristallin : 8 pts de vie
- Aube cristalline : 2 facettes
- Communication : 20 minutes
- Sanctuaire : 2 heures
- Absorption : 2 facettes

Exemples : un mage veut lancer un "éclair 8" grâce à une évolution cristalline. Il doit dans un premier temps dépenser 3PM pour l'évolution puis 2PM pour l'éclair (3 PM - 1PM). Une "aube cristalline" rendant 2 facettes coûte grâce à l'évolution 6PM (3PM + 4PM - 1PM).

Niveau 4, Grande Négation

"Que les puissances de Crystal se manifestent, Dissipé !"

Portée : 1 sort lancé Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sort est identique au sort de négation, mais est efficace pour les sort de niveau 3 et 4.

Niveau 5, Enchantement

"Incantation spéciale"

Portée : un objet Durée : illimitée

Composante : un objet

Ce sort très puissant permet au mage de transmettre une partie de son pouvoir magique à des objets, armes...

Il permettra de créer par exemple une épée remarquable. Cependant, l'enchantement d'objets nécessite un sacrifice de points de magie définitifs suivant la puissance qu'on attribue à l'objet.

Il permet aussi de créer des objets aux effets temporaires dans ce cas, les points de magie peuvent être regagnés.

Les mages concernés recevront de plus amples informations.



AMETHYSTE DE RAISON

Niveau 1, Désarme

"Par l'éclat de Crystal, Désarmé !"

Portée : 1 créature Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sort permet, face à un adversaire, de lui faire lâcher la ou les armes qu'il a en main. Celui-ci le jette derrière lui à distance respectable.

Niveau 2, Sommeil

"Par l'éclat de Crystal, que le sommeil s'empare de ton esprit !"

Portée : 1 créature Durée : 10 minutes

Composante : aucune

La personne affectée par ce sort tombe au sol et dort durant 10 minutes.

Niveau 3, Communication

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que nos esprits lient communication !"

Portée : toutes les personnes présentes

Durée : 10 minutes Composante : aucune

Lorsque ce sortilège est lancé, toutes les personnes présentes semblent se comprendre, parler le même langage et ainsi peuvent converser sans aucune barrière linguistique.

Niveau 4, Sanctuaire

"Que les puissances de Crystal se manifestent et que les piliers de ce sanctuaire nous protègent !"

Portée : 3 mètres autour du lanceur

Durée : 1 heure maximum

Composante : bougie

Grâce à ce sortilège, le lanceur peut se protéger ou protéger ses amis de toutes les attaques extérieures, physiques ou magiques. Le lanceur décide des personnes qui peuvent entrer dans le sanctuaire. Aucune personne ne peut en sortir ni y entrer, une fois qu'il est en place. La composante est une bougie allumée pour toute la durée du sanctuaire

Niveau 5, Harmonie

"Incantation spéciale"

Portée : Toutes les personnes présentes

Durée : 10 minutes

Composante : sifflet

Après le lancement de ce sort, les victimes ne voient plus aucune raison de combattre. Au contraire, tout le monde témoigne envers les autres de grands élans d'amitié et d'affection. Les nouveaux arrivants ne sont pas affectés par le sort. Le lanceur donnera un long coup de sifflet après l'incantation.



GRENAT ABYSSAL

Niveau 1, Peur

"Par l'éclat de Crystal, Fuis !"

Portée : 1 créature

Durée : 5 minutes

Composante : aucune

Ce sortilège oblige la personne affectée à fuir dans la direction opposée au lanceur, jusqu'à ce qu'il soit hors de vue. Il est terrorisé et ne pourra pas s'en approcher avant 5 minutes. Ce sort implique que la victime sorte du combat.

Niveau 2, Commandement

"Par l'éclat de Crystal, obéis!"

Portée : 1 créature

Durée : 10 minutes

Composante : aucune

Ce sortilège doit être suivi d'un ordre. La victime devra obéir de son mieux. Cet ordre doit être simple et explicite. Le sort est brisé si la victime est tuée.

Niveau 3, Absorption

"Que les puissances de Crystal se manifestent, Meurt !"

Portée : 1 créature

Durée : instantanée

Composante : aucune

Ce sortilège permet de détruire une des facettes de la victime, il a donc le même effet qu'un "achever". Le lanceur doit toucher sa victime, quelques secondes après l'incantation.

Niveau 4, Envoûtement

"Que les puissances de Crystal se manifestent par l'envoûtement de ... !"

Portée : 1 éclipse

Durée : 1 journée

Composante : aucune

Dans son incantation, le mage doit citer le nom exact de la victime. L'éclipse visée est transformée en une sorte de mort-vivant. Le mage contrôle totalement l'esprit du personnage envoûté. Ce dernier garde toutes ses compétences. Il est en fait revenu à la vie temporairement mais sous le contrôle total du lanceur.

A l'aube suivante, la victime est libérée de son charme et redevient une éclipse. Si le mage attaque sa victime, le sortilège est rompu.

Les sorciers possédant ce sort ont la capacité de voir les éclipses.

Remarque : la victime d'un envoûtement ne subit aucune perte de mémoire. Elle possède toutes ses connaissances durant la période de ce sort et se souviendra de tout ce qu'elle a fait après que celui-ci soit terminé, y compris de l'identité de son agresseur...

Niveau 5, Haine

"Incantation spéciale"

Portée : toutes les personnes présentes

Durée : jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur

Composante : sifflet

Toutes les personnes présentes (excepté le lanceur) au moment du sort doivent combattre jusqu'à la mort, même leurs amis. Le but de chacun est de rester en vie et ce par tous les moyens.

Les nouveaux arrivants ne seront pas affectés mais risquent d'en subir les conséquences. Le mage devra donner 3 grands coups de sifflet après l'incantation.



CONSEILS DE JEU

Ce jeu de rôle Grandeur Nature se déroulera dans un monde médiéval féerique, le monde de Crystal.

Il est important que chaque joueur porte une attention particulière à son costume, à sa façon d'agir et de parler pendant le jeu. L'ambiance n'en sera que meilleure.

LE MATERIEL DE JEU

La Confrérie de Crystal fournira aux participants le matériel suivant:

- ✧ Les composantes de sorts
- ✧ Les composantes de compétences (poison, soins)
- ✧ Les objets particuliers au jeu (objets magiques, pierres ou objets précieux)
- ✧ La monnaie factice

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

♦ **Objets Magiques** : ces objets sont généralement très recherchés par les joueurs. Les effets magiques seront mentionnés sur l'objet grâce à un petit parchemin. Les armes magiques sont reconnaissables à leur couleur vive (rouge, vert, bleu, or, ...). Les armes normales devront être de couleur grise, noire ou marron.

Remarque : il existe deux types d'objets magiques : les artefacts et les objets enchantés. Ces derniers sont créés avec la magie cristalline (Saphir Céleste niveau V) les autres sont habités par une écrylle. Seuls des spécialistes pourront faire la différence.

♦ **Objets particuliers** : des pierres précieuses, des parchemins, des cartes aux trésors, des statuettes sont des objets qu'on peut rencontrer en Grandeur Nature. Certains personnages seront aptes à déterminer la valeur exacte des objets précieux.

♦ **Monnaie Factice** : elle sert à se nourrir à l'auberge, à acheter des renseignements, à marchander des objets ... Les principaux éléments du système monétaire du Nouveau Monde (le monde de Crystal) sont les larmes d'écumes. La larme d'écume bleue est la base du système, elle vaut 1. Les vertes valent 5, les rouges 25 et les blanches 100.

1 Blanche = 4 Rouges = 20 Vertes = 100 Bleues

Il reste à la charge des joueurs :

✧ le costume, avec les symboles particuliers à certains groupes et les signes distinctifs des races. Pensez aux accessoires tels qu'une gourde, une besace, des bijoux, un fourreau, ...

Les costumes font partie intégrante du jeu. Faites des efforts dans ce domaine, la crédibilité et l'influence de votre personnage n'en seront qu'accrues.

✧ les armes et les boucliers qui devront être inoffensifs seront homologués, avant le jeu, par les organisateurs. Respectez vos compétences et les tailles des armes. Si une arme n'est pas réglementaire, il vous en sera prêtée une dans la limite des stocks disponibles. Vous trouverez ci-joint comment réaliser une épée de Grandeur Nature. N'oubliez pas que le contour d'un bouclier devra obligatoirement être recouvert de mousse.

VOLS ET ECHANGES

Seul le matériel introduit par les organisateurs peut être volé ou échangé, à l'exception des composantes de sorts, des accessoires de compétences et des parchemins de connaissances marqués du tampon de l'association (potions, code runique).

Tout autre matériel, qu'il soit décoratif ou qu'il appartienne à un joueur, n'est pas prenable.

Ainsi, il n'est pas possible de voler l'arme de son adversaire, sauf si elle est magique, ou le fanion de l'auberge ...

Enfin, le matériel de jeu introduit par les organisateurs doit rester continuellement en jeu. Il n'est pas possible de l'enterrer ou de le cacher hormis sur soi (dans le costume).

ATTAQUES DE CAMPS

Le Grandeur Nature se déroulant sans pause, la nuit, et uniquement la nuit, il est possible d'attaquer les camps de joueurs. Pourtant il est impératif que chacun comprenne et respecte ceux qui ressentent le besoin de dormir.

Dans ce but, des règles particulières ont été instaurées. Elles ne sont pas toujours réalistes mais il faudra les respecter, c'est comme ça !

- ◆ Pour qu'un camp soit protégé, il se doit d'avoir au moins une personne éveillée qui monte la garde. Dès que la ou les sentinelles ont repéré un danger potentiel, il leurs suffit de dire "Halte !" pour que le camp ne soit pas attaqué. On considère que les habitants se réveillent et mettent en place une protection suffisante pour ne rien risquer.

- ◆ Si une personne repérée par la sentinelle désire pénétrer dans le camp, elle devra en demander l'autorisation.

- ◆ Aucun combat ne peut être engagé contre les sentinelles. La magie n'est pas utilisée car, dans le monde de Crystal, l'incantation d'un sort dégage une certaine énergie ressentie par tous. On considère donc que la sentinelle, même si elle subit le sort, a le temps de donner l'alerte. En termes de jeu, la magie ne sera pas utilisable. Par contre, un lanceur de sort autorisé à pénétrer dans le camp peut utiliser sa magie contre la ou les sentinelles. On considère qu'elles ne sont plus méfiantes envers l'invité.

- ◆ Le seul moyen de prendre un camp, et de dépouiller ceux qui y sont installés, est la ruse. Lorsque l'on est dans le camp, il est possible d'égorger ou d'assommer les sentinelles. Si la tentative échoue, la sentinelle crie "Halte" et le camp est à nouveau protégé.

- ◆ Si toutes les sentinelles sont maîtrisées (égorgées, assommées ou sous l'effet d'un sort), le camp est pris. Les assaillants devront courtoisement réveiller les



dormeurs et récupérer leurs possessions (objets du jeu). La patience et le fair-play sont de rigueur. Si votre camp est pris, donnez tout ce qui est volable.

- ♦ Si il n'y a pas de sentinelle, le camp est immédiatement pris par les assaillants.

- ♦ En aucun cas (le jour ou la nuit), les tentes ne doivent être fouillées. Elles ne font pas parties du jeu.

- ♦ Toute la subtilité de la prise d'un camp est de surprendre la sentinelle. Bonne Chance !

LA SECURITE

Le problème de la sécurité est très important. Il vous sera donc demandé de respecter certaines règles qu'il ne faudra jamais perdre de vue.

Tout d'abord, évitez de jouer dans des endroits particulièrement dangereux, surtout quand la situation ne s'y prête pas (rocher, plantations, ravins, ...). Soyez très vigilant et combattez un petit peu plus loin en vous arrangeant au mieux pour rester dans l'ambiance. Redoublez de prudence la nuit et contrôlez chacune de vos attaques pour éviter les incidents stupides.

Si un accident survient, le jeu doit être interrompu immédiatement, et contactez au plus vite un organisateur. S'il y a un blessé grave, ne

le bougez surtout pas. Prévenez un organisateur et laissez toujours au moins une personne à ses côtés. Ne vous inquiétez pas les accidents sont rares, mais il vaut mieux prévenir que guérir !

D'autre part, évitez de prendre le terrain de jeu pour une poubelle. De plus, une certaine confiance de la part des propriétaires pourra s'installer en vue d'un futur Grandeur Nature.

Pour des raisons évidentes de sécurité, il vous sera demandé de ne jamais allumer de feu et de ne pas jeter vos cigarettes dans la nature (risque d'incendie). Par ailleurs, pour l'ambiance du jeu, essayez de ne pas trop fumer ...

L'abus d'alcool et la consommation de drogue sont strictement proscrits. Le maintien de bonnes conditions de sécurité pour tous implique que chacun soit en permanence en pleine possession de ses moyens. Nous nous réservons le droit d'écarter du jeu toute personne qui ne le serait pas.

Enfin, n'oubliez pas que c'est un jeu. Les combats ne doivent pas devenir une véritable boucherie. Assurez vous, lors de la fabrication, de la sécurité de vos armes. Nous les remplacerons s'il le faut. Les coups ne doivent pas être véritablement portés, il suffit de toucher l'adversaire. En cas de mauvais coups, excusez-vous !!

Pensez à respecter les autres joueurs, ils n'ont pas à subir vos excès. Le simple fait de tricher est un manque de respect qui, en plus, gâche le plaisir des autres participants.

Ne lésinez pas sur les efforts théâtraux. Une belle mort vous vaudra des applaudissements et fera plaisir à votre adversaire. Sachez vous faire plaisir et faire plaisir !

Soyez fair-play en ce qui concerne les règles, les combats et la magie vous passerez ainsi un ...

TRES BON GRANDEUR NATURE !!



ANNEXES

Depuis la création de l'association, nous avons toujours souhaité garder secret le système de création de personnages.

Certes, il y a eu quelques fuites ou certains joueurs l'ont découvert par eux-mêmes. Il est temps maintenant de tout révéler ...

Eh bien, même pas en rêve ce qui présente seulement les équivalences entre classes de personnages humaines et non humaines.

CLASSES NON HUMAINES

Chaque classe non humaine correspond à une classe utilisable par les humains. Un modificateur, positif ou négatif, représente les arts dans lesquels chaque race se spécifie. Ces modifications sont inhérents aux capacités physiques des représentants de la race et à leur façon de vivre.

Nous indiquerons ci-dessous le nombre de points de vie et de magie de base ainsi que le nombre de facettes. Voici les données humaines :

PV de base : 3

PM de base : 2

Facettes : 4

LES WAHALISS CLAIRS

Cette race a accès aux classes suivantes :

- ♦ **Adepte**
- ♦ **Eclaireur**
- ♦ **Voleur**
- ♦ **Barde**
- ♦ **Prêtre**
- ♦ **Sage**
- ♦ **Animiste**
- ♦ **Alchimiste**

Les wahaliss clairs gagnent 1 point dans l'art de l'Erudition et perdent 1 point dans l'art du combat. De plus, cette race possède une grande capacité de concentration et d'apprentissage. Ainsi, un indice supplémentaire s'ajoute aux modificateurs raciaux mais selon la classe de personnage (par exemple, un adepte regagne le point perdu en combat). Les wahaliss clairs maîtrisent toutes les feintes (torture, mort et magie).

PV de base : 2

PM de base : 3

Facettes : 4

LES WAHALISS SOMBRES

Cette race a accès aux classes suivantes :

- ♦ **Guerrier**
- ♦ **Eclaireur**
- ♦ **Mercenaire**
- ♦ **Voleur**
- ♦ **Prêtre (veilleur)**

Les wahaliss sombres gagnent 1 point dans

l'art du combat et perdent 1 point dans l'art de la magie. De plus, cette race possède une grande capacité à l'utilisation des poisons. Leurs mages, grâce à des sacrifices, ont de grands pouvoirs curatifs. Les wahaliss sombres sont naturellement immunisés à la peur.

PV de base : 4

PM de base : 1

Facettes : 4

LES AONYS

Cette race a accès aux classes suivantes :

- ♦ **Barbare**
- ♦ **Eclaireur**
- ♦ **Barde**
- ♦ **Druide**

Les aonys gagnent 1 point dans l'art de la Nature et perdent 1 point dans l'art de la Résistance. Les qualités physiques et sensorielles de cette race sont décuplés lorsque ses représentants sont en forêt (et c'est très souvent le cas...).

PV de base : 3

PM de base : 3

Facettes : 4

LES KARGS

Cette race a accès aux classes suivantes :

- ♦ **Barbare**
- ♦ **Eclaireur**
- ♦ **Druide**

Les kargs gagnent 1 point dans l'art de la

résistance et du combat et perdent 2 point dans l'art de la magie et 1 point dans l'art de l'Erudition. Bien qu'en pleine dégénérescence, les représentants de cette race constitue un véritable danger pour ceux qui les affrontent notamment grâce à leur force exceptionnelle et leur résistance à la magie.

A mi-chemin entre les créatures pensantes et les animaux, les kargs possèdent un Crystal et un cœur organique qui font d'eux une espèce tout à fait singulière.

PV de base : 5

PM de base : 0

Facettes : 3

ET LES AUTRES

Il semble que d'autres races peuplent le Nouveau Monde. Leur discrétion fait que peu de renseignements ont rassemblés autour d'elles.

Pourtant, nous vous offrons un petit bonus en présentant quelques éléments ...

LES ILDAHINS

Cette race est celle qui soulève le plus de mystères et de convoitises. Personne ne sait à quoi ils ressemblent. Il est dit qu'ils sont immortels et qu'ils ont la capacité d'accéder à tous les domaines de compétences.

Joueuses et joueurs, sachez qu'il y a déjà eu

des Ildahins présents dans des GNs dans le monde de Crystal. Sachez qu'il vous faudra beaucoup de tact et d'argent (corruption des ganizateurs) pour arriver un jour à interpréter un représentant de cette puissante race.

LES NÉPHÉIDES

Souvenez-vous, il s'agit du peuple à la peau dorée. Les Néphéides sont aussi une race puissante, bien qu'ils n'arrivent pas à la cheville des Ildahins. Il semble que les arts du Combat et de la Magie soit leur domaine de prédilection et ce, quelque soit la classe du personnage.

LES ANTOCARNYS

Cette race est réapparu récemment aux côtés des forces de Lorkhynn. Mi-hommes mi-végétaux, les antocarnys ont prouvé leur potentialité dévastatrice en combat. Hélas, ils sont aussi éphémères qu'impatients.

Voilà, nous espérons avoir éclairci quelques détails. Mais sincèrement, nous préférierions vous avoir mis l'eau à la bouche et attiser votre curiosité.

Remarque : le livret du monde contient énormément d'informations complémentaires et dévoile de nombreux secrets à ceux qui les dénicheront.

