



LIVRE DU GN DIABLO :

AUX PORTES

DE L'ENFER



PRINCIPE DU JEU

Le GN Diablo : Aux portes de l'Enfer est un porte / monstres / trésor qui se veut volontairement caricatural. Tu incarnes un aventurier (Guerrier, Sorcier ou Eclaireur) au sein d'une équipe de 5 joueurs.

Durant 2 heures, tu affrontes des monstres au travers de plusieurs ensembles de salles qui t'emmènent toujours plus profondément dans les entrailles de la Terre. Tu peux souffler et faire des emplettes au marché au milieu du jeu.

Deux équipes d'aventuriers parcourent le donjon en même temps.

A l'issue de l'aventure (ou avant de la débiter), tu renaiss comme monstre et tu rejoins une des salles pour affronter les nouveaux aventuriers. Ce système permet de proposer aux équipes un GN épique avec un grand nombre d'adversaires.

IMAGINAIRE

Au fin fond du royaume de Xhandura, dans un village appelé Tristram, se trouve un monastère maudit. La légende raconte qu'il y a plusieurs décennies, un grand seigneur du nom de Léoric s'autoproclame roi de Xhanduras et s'installe dans l'ancien monastère Horadrim. Mais le monastère avait déjà une sombre réputation et était déserté par les religieux depuis longtemps.

Peu après son arrivée au monastère, le roi commence à se lancer dans des guerres inutiles contre l'avis de ses proches. Alors qu'il affronte un voisin sur le champ de bataille, son plus fidèle conseiller, l'archevêque Lazarus, disparaît dans les souterrains du monastère après avoir enlevé le jeune fil de Léoric.

La guerre déclenchée par Léoric se révèle être un véritable carnage, forçant rapidement les troupes du roi à battre en retraite et à rentrer à Tristram. Apprenant l'enlèvement de son fils, Léoric devient fou et accuse puis fait exécuter nombre de ses sujets. Puis, après avoir rassemblé à la hâte sa garde royale, il part à la recherche de son fils dans les entrailles du monastère. Nul ne sait ce qu'ils devinrent, car personne ne les a revu depuis !

Inquiets, des gardes et des paysans s'organisent pour porter secours à leur souverain. Alors qu'ils s'enfoncent dans les catacombes, ils sont pris en embuscade par un puissant monstre armé d'un hachoir, que les rares survivants nomment "le Boucher". Alors qu'ils fuient, ils entendent au loin les imprécations furieuses de l'archevêque déchu.

Depuis ces événements, de nombreuses personnes sont venues tenter leur chance. La légende raconte aujourd'hui que l'archevêque, dans sa fuite, a subtilisé le trésor royal.

Qui sait ce que renferment ces souterrains aujourd'hui ?

Tu es un aventurier.

Quels que soient les motifs qui t'ont amené jusqu'ici, tu as décidé de t'enfoncer avec tes compagnons dans les catacombes du vieux monastère, afin de découvrir les trésors qu'il renferme.



ASPECTS GÉNÉRAUX

LES CLÉS POUR DÉCRYPTER UN JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

- **Aventurier** : Principal acteur de l'histoire qui se vit durant le GN. Il affronte les monstres dans les ensembles de salles pour réaliser les objectifs que son groupe doit remplir. L'aventurier se réincarne en monstre à l'issue de son aventure.
- **PNJ (Personnage Non Joueur)** : Monstre ou marchand durant l'intégralité du GN. Généralement, ce monstre bénéficiera de compétences boostées. Le PNJ peut également coacher les aventuriers réincarnés en monstre présents dans sa salle.
- **Orga** : Etre merveilleux et tout-puissant. Ses paroles font office d'évangiles et doivent être respectées !

LEXIQUE MÉDICAL

- **Points de Vie (PV)** : Propres à chaque personnage, ils permettent de décompter les blessures subies.
- **Conscient** : Tant qu'il te reste au moins 1 PV (sauf mention contraire).
- **Inconscient** : Tu es au sol, les yeux clos. Tu ne te réveilles pas si tu es secoué. Tu ne peux pas te déplacer seul mais tu peux être porté.
- **Perte définitive d'1 PV** : Tu perds définitivement 1 PV à ton maximum de PV, jusqu'à un minimum de 1.

TON ÉQUIPEMENT

L'équipement d'un personnage varie mais on retrouve toujours les éléments suivants :

- Le costume médiéval est de rigueur (fais simple, une chemise ample et un pantalon). **Pas de jeans !**
- Toute arme de corps-à-corps doit être :
 - ❖ Composée d'une **tige en fibre de verre** ou en PVC plein (pas de fibre de carbone ou de bambou).
 - ❖ La tige (ou âme) doit être entourée de **mousse**.
 - ❖ La mousse doit être **recouverte de latex (ou équivalent)** ou de scotch gris.
- **La validité d'une arme ou d'une armure est laissée à l'appréciation de l'orga**, conforme-toi à son avis !

DÉTAILS ARMES

- **Arme courte** : Longueur <= 110 cm, peut être tenue à une ou deux mains.
- **Arme longue** : Longueur > 110 cm, DOIT toujours être tenue à deux mains.
- **Javeline** (limitée à la classe Eclaireur) : Longueur comprise entre 100 cm et 150 cm. Elle tue directement si elle touche une zone non protégée par une armure.
- **Arme de lancer** (limitée à la classe Eclaireur) : Mousse et latex uniquement. **Aucune partie rigide !**

DÉTAILS BOUCLIER ET ARMURES

- **Armure Légère** si tu es Eclaireur : Composée de matériaux divers (métal, cuir, skaï, mousse, ...) couvrant de 2 à 3 zones de protection suivantes : tête, torse, 2 bras, 2 jambes ou 2 épaules.
- **Armure Lourde** si tu es Guerrier : Composée de matériaux divers (métal, cuir, skaï, mousse, ...) couvrant au moins 4 des 5 zones de protection suivantes : tête, torse, 2 bras, 2 jambes ou 2 épaules.
- **Bouclier** si tu es Guerrier : Si rectangulaire, 80*60 cm max, si rond, diamètre max de 70 cm. Un bouclier doit être full mousse. **Aucune partie rigide !**

MATÉRIEL FOURNI PAR LES ORGAS

- 1 javeline par Eclaireur.
- 3 boules de feu par Sorcier.
- Le **maquillage**, les **masques** et les **prothèses latex** nécessaires pour incarner les monstres.

Note : Si tu débutes ou si tu as besoin de matériel spécifique, parles-en d'abord aux orgas avant d'investir dans du matériel couteux. Les malles de costumes et d'armes de l'association GIGN sont bien fournies.



RÈGLES DU JEU GRANDEUR NATURE

RÈGLE DU STOP !

Si un joueur crie « STOP ! », arrêtez tout ! La règle du « STOP ! » prévaut sur toutes les autres règles de sécurité.

En cas de danger physique manifeste (risque de piétinement, mauvais coup donné ou reçu) ou de blessure, il est possible de crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents. Tout abus du « STOP ! » sera sanctionné !

PPOINTS DE VIE

- Chaque aventurier débute avec **5 Points de Vie (PV)**.
 - **Une armure légère augmente de 2** le nombre de Points de Vie du porteur. Accessible uniquement à la classe Eclaireur !
 - **Une armure lourde augmente de 5** le nombre de Points de Vie du porteur. Accessible uniquement à la classe Guerrier !
-

RÈGLES DE COMBAT

IMPORANT

- Il est INTERDIT de frapper à la tête et aux parties génitales pour tous et à la poitrine chez les femmes !
- Il est INTERDIT de frapper d'estoc (<> pointe de la lame) ! Uniquement des frappes de taille (<> plat de la lame).
- **Taper plus fort ne sert à rien !** Ca fait juste plus mal.

COMPTER LES TOUCHES

- Les touchettes qui t'effleurent sont ignorées. **Seules les touches franches comptent !**
 - Une touche franche doit porter vraiment sur le corps de l'adversaire. **Pas de coup mitraille !**
 - Les touches franches peuvent être parées par une arme ou un bouclier.
 - Les effets des sorts magiques ne peuvent pas être parés par un bouclier sans protection magique (la protection magique sera annoncée par le porteur du bouclier en combat).
-

DÉGÂTS ET DÉFAITE

- Toute arme courte, longue, javeline ou de lancer inflige **1 dégât par touche franche**.
 - ❖ Un personnage est directement *inconscient* si une javeline touche une zone non protégée par une armure.
 - Le joueur qui est touché décompte ses PV.
 - Lorsque le joueur n'a plus de PV, il est *inconscient*.
 - A la fin d'un combat, si le joueur est encore *conscient* (1PV ou +), il regagne automatiquement ses PV perdus.
-

SOINS

EN COMBAT

- Si le personnage est *inconscient*, ce qui signifie qu'il lui reste 0 PV ou moins.
 - ❖ Si un sorcier est encore *conscient*, celui-ci peut utiliser une carte de magie « REZ DE COMBAT ».
 - Le personnage ciblé perd définitivement 1 PV à son maximum de PV, jusqu'à un minimum de 1.
 - Puis se réveille et récupère tous ses Points de Vie jusqu'à son nouveau maximum.

HORS COMBAT

Eq. Lorsqu'il n'y a pas d'ennemis *conscients* en vue.

- Si le personnage est *conscient*, ce qui signifie qu'il lui reste au moins 1 PV :
 - ❖ Il récupère automatiquement tous ses Points de Vie jusqu'à son maximum.
- Si le personnage est *inconscient*, ce qui signifie qu'il lui reste 0 PV ou moins :
 - ❖ Si aucun sorcier n'est *conscient* :
 - Le personnage perd définitivement 1 PV à son maximum de PV, jusqu'à un minimum de 1.
 - Puis se réveille et récupère tous ses Points de Vie jusqu'à son nouveau maximum.
 - ❖ Si un sorcier est encore *conscient* :
 - Le personnage se réveille et récupère tous ses Points de Vie jusqu'à son maximum.

CRÉER SON AVENTURIER

A L'INSCRIPTION

- Tu choisis **une seule classe** parmi GUERRIER, SORCIER et ECLAIREUR.
- Ton personnage bénéficie de 3 COMPÉTENCES GÉNÉRALES + 3 COMPÉTENCES DE CLASSE.

AU DÉBUT DE TON AVENTURE

- Tu reçois une carte de personnage correspondant à ta classe.
- Ton personnage bénéficie de 2 COMPÉTENCES BONUS supplémentaires, parmi EFFICIENCE, SAVOIR et/ou RESILIENCE.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES (TOUS LES PERSONNAGES)

1. **PORT D'ARME** : Tu sais utiliser une (seule) arme blanche pour te défendre et combattre. Une arme inflige 1 dégât par touche franche. Elle peut être détériorée. Une fois détériorée, elle ne peut plus servir au combat et doit être réparée.
2. **PICKPOCKET** :
 - ❖ Si ta cible est *consciente*, tu peux voler en accrochant une pince sur le contenant (sac, poche, ...) de ta cible. Tu demandes ensuite à un PNJ/Orga de récupérer « l'objet xxx » ou de prélever un objet au hasard. Le PNJ/Orga prélève l'objet ciblé s'il l'a ou un objet au hasard. Si tu es repéré en accrochant ta pince, le vol échoue.
 - ❖ Si ta cible est *inconsciente*, pas besoin d'accrocher de pince. Tu ne peux prendre **qu'un objet par fouille** ! Par contre, ta cible doit fermer les yeux pour ne pas voir ton visage lorsque tu la dépouilles.
3. **EGORGEMENT** : Main sur la bouche, arme sur la gorge, tu murmures « EGORGE » à l'oreille de ta victime. Celle-ci est à présent *inconsciente*. Attention, c'est un acte lourd de conséquences !

COMPÉTENCES DE CLASSES

GUERRIER

3. COMP. GEN	3. COMP. DE CLASSE	2. COMP. BONUS
PORT D'ARME	BRISE-BOUCLIER	RESILIENCE ou EFFICIENCE
PICKPOCKET	ARMURE LOURDE	RESILIENCE ou SAVOIR
EGORGEMENT	PORT DE BOUCLIER	

DÉTAIL DES COMPÉTENCES

1. **BRISE-BOUCLIER** : Tu peux annoncer « BRISE-BOUCLIER » une fois par combat en touchant le bouclier d'un adversaire. Ce bouclier est inutilisable tant qu'il n'est pas réparé.
2. **ARMURE LOURDE** : Tu peux porter une armure lourde qui augmente de 5 le nombre de tes Points de Vie. Un personnage en armure lourde NE peut PAS courir !
3. **PORT DE BOUCLIER** : Tu peux porter un bouclier et parer les coups adverses.

ECLAIREUR

3. COMP. GEN	3. COMP. CLASSE	2. COMP. BONUS
PORT D'ARME	CROCHETAGE	EFFICIENCE ou SAVOIR
PICKPOCKET	ARMURE LEGERE	EFFICIENCE ou RESILIENCE
EGORGEMENT	TIREUR D'ELITE	

DÉTAIL DES COMPÉTENCES

1. **CROCHETAGE** : Tu peux crocheter des coffres et ouvrir la majorité des serrures codées.
2. **ARMURE LEGERE** : Tu peux porter une armure légère qui augmente de 2 le nombre de tes Points de Vie.
3. **TIREUR D'ELITE** : Tu peux utiliser des javelines et des armes de lancer SANS âme rigide.

SORCIER

3. COMP. GEN

PORT D'ARME

PICKPOCKET

EGORGEMENT

3. COMP. CLASSE

BOULE DE FEU

MAGIE MINEURE

PREMIERS SOINS

2. COMP. BONUS

SAVOIR ou EFFICIENCE

SAVOIR ou RESILIENCE

DÉTAIL DES COMPÉTENCES

1. **BOULE DE FEU** : Tu annonces « BOULE DE FEU » en lançant une balle de mousse sur un adversaire qui perd 2 PV.
2. **MAGIE MINEURE** : Tu peux tirer une de tes cartes Magie et en immédiatement appliquer l'effet (bon ou mauvais) :
 - ❖ Si tu choisis la carte face visible, tu appliques l'effet et tu défausses la carte à l'arbitre.
 - ❖ Si tu choisis la carte **face cachée**, tu appliques l'effet et tu **décides ou non de défausser la carte** à l'arbitre.
3. **PREMIERS SOINS** : Hors combat, si tu es *conscient*, tu peux soigner tous tes alliés *inconscients*.

LEXIQUE DE MAGIE

- Les cartes de Magie Mineure représentent l'ensemble des sorts connus par le Sorcier au début du GN.
- Chaque carte permet de réaliser **1 fois** le sort indiqué. La carte doit être défaussée après utilisation !
- La compétence bonus de Savoir MAGIE MAJEURE permet d'apprendre un sort de Magie Majeure au choix. Le sorcier obtient immédiatement une carte du sort correspondant.
- Les cartes correspondant aux sorts connus peuvent être obtenues/achetées auprès du Grand Mage au marché.

CARTES DE MAGIE MINEURE

1. **3^e OEIL** : Tu peux voir le contenu d'un coffre scellé ou ce qui se trouve derrière une porte verrouillée.
2. **SPHERE DE FEU** : Amélioration de la boule de feu ! Tu annonces « SPHERE DE FEU » en lançant une balle de mousse sur un adversaire qui perd 3 PV.
3. **INSENSIBLE** : Tu touches un personnage de la main et supprimes un de ses sens, au choix, pendant 30 min.
4. **CONTRE SORT** : La carte Magie jouée par un autre sorcier est annulée.
5. **ELU DES DIEUX** : Tu cibles un personnage qui peut descendre jusqu'à - 2 PV avant d'être *inconscient*. L'effet dure 1 h.
6. **REZ DE COMBAT** : Tu annonces « REZ DE COMBAT » en ciblant un personnage. Le personnage ciblé se réveille et perd définitivement 1 PV à son maximum de PV, jusqu'à un minimum de 1
7. **ESPRITS DE LA NATURE** : Tu peux communiquer avec les animaux, le vent, les arbres, la terre, ... Savoir attendre une réponse parfois longue à venir !
8. **ILLUMINATION** : Ton corps devient éblouissant.
9. **ESCAMOTAGE** : Tu peux (dé)verrouiller une porte, un coffre, ...
10. **TRANSMUTATION** : Tu peux transformer un bâton en gourdin, une barre d'acier en épée, ...

CARTES DE MAGIE MAJEURE

11. **NECROMANTIE** : Tu relèves jusqu'à 2 personnages (aventuriers ou monstres) *inconscients* qui attaquent une cible de ton choix. Ces personnages ont 2 PV (quelle que soit leur armure). Une fois le combat résolu, ils sont à nouveau *inconscients*.
12. **TRANSFERT ANTIMATIÈRE** : Tu peux annoncer en combat « TRANSFERT ANTIMATIÈRE » et devenir intangible, c'est-à-dire insensible aux armes, sorts et poisons, jusqu'à la fin du combat. Tu peux également annoncer « TRANSFERT ANTIMATIÈRE » devant un orga et ainsi passer à travers un obstacle insurmontable.
13. **REGAIN DE VIE** : Tu peux redonner définitivement 1 PV à un personnage à qui il ne reste plus que 1 PV.
14. **REINCARNATION** : Tu peux procéder à une incarnation en suivant un procédé démoniaque extrêmement dangereux. Le résultat est aléatoire et le joueur peut être possédé par un démon lors de l'ouverture des portails psychiques.

COMPÉTENCES BONUS

GÉNÉRAL

AU DÉBUT DE L'AVENTURE

Tu tires au sort 3 cartes COMPÉTENCES BONUS parmi EFFICIENCE, SAVOIR et/ou RESILIENCE.

Tu en conserves **DEUX** (selon la limite imposée par ta classe) et défausses la 3^e.

EN ARRIVANT AU MARCHÉ

Tu tires une nouvelle carte compétence et décides de remplacer une de tes compétences précédentes par la nouvelle ou de défausser cette dernière.

EFFICIENCE

1. **COUP PUISSANT** : Tu infliges 2 dégâts par touche franche. Annonce "2" à chaque touche.
2. **ARME DE BOURRIN** : Tu peux utiliser une arme longue d'une seule main, sans tenir compte de la restriction 2M.
3. **AMBIDEXTRIE** : Tu peux utiliser simultanément 2 armes courtes.
4. **BERSERK** : S'il te reste moins de la moitié de tes Points de Vie, tu doubles les dégâts que tu infliges. Annonce "2", "4", ... à chaque touche.
5. **DEGATS REPERCUTES** : Si tu deviens *inconscient*, annonce « DEGATS REPERCUTES ». Tous les personnages (ennemis comme alliés) dans la salle tombent au sol et perdent 1 PV.
6. **TIR RAPIDE** : Tu peux ramasser et relancer les javelines et armes de jet déjà utilisées lors du combat.
7. **CRI DE GUERRE** : Après avoir annoncé "AGGRO", tu es ciblé par tous les ennemis en vue.
8. **ŒIL PERCANT** : Tant que tu es *conscient*, tu prolonges ta ligne de vue dans les salles adjacentes. Les ennemis des salles adjacentes NE peuvent PAS se relever.

RÉSILIENCE

1. **RESISTANCE PHYSIQUE** : Tu diminues de 1 les dégâts causés par une attaque physique jusqu'à un minimum de 1.
2. **RESISTANCE MAGIQUE** : Tu diminues de 1 les dégâts causés par une attaque magique jusqu'à un minimum de 1.
3. **CUIR ROBUSTE** : Une javeline ne te tue pas directement si elle touche une zone non protégée par une pièce d'armure mais t'inflige 1 dégât.
4. **DUR-A-CUIRE** : Tu possèdes 1 Point de Vie de plus au début du jeu.
5. **CRANE EPAIS** : Tu ignores la première touche de chaque combat.
6. **SOIF DE SANG** : S'il te reste moins de la moitié de tes Points de Vie, tu regagnes 1 PV à chaque fois que tu mets un adversaire *inconscient*.
7. **MAGIE-PROOF** : Tu es insensible aux effets magiques, bénéfiques comme maléfiques. Les soins prodigués hors combat (comp. Sorcier PREMIERS SOINS) ne sont pas d'ordre magique !
8. **INFATIGABLE** : Tu peux toujours courir, même si tu portes une armure lourde.

SAVOIR

1. **MAGIE MAJEURE** : Tu peux rencontrer le Mage pour apprendre un des sorts de Magie Majeure. Lorsqu'un sort de Magie Majeure est appris, tu obtiens immédiatement une carte du sort correspondant.
2. **DOUBLE SORT** : Tu peux appliquer 2 fois l'effet d'une carte de magie jouée.
3. **FEU INTERIEUR** : Tu lances des « SPHERE DE FEU » en lieu et place de « BOULE DE FEU », sans dépenser de carte magie.
4. **BARATINEUR** : Tu augmentes ou diminues, au choix, de 10% le prix de chaque transaction.
5. **ÉRUDIT** : Tu sais lire, écrire et compter.
6. **BRICOLEUR** : Tu sais réparer une arme ou un bouclier brisé (hors combat).
7. **SECOURISTE** : Tu sais poser une attelle sur un membre brisé (hors combat).
8. **GRIBOUILLEUR** : Tu sais déchiffrer les langues bizarres et les écritures runiques.

DÉROULEMENT DU JEU

Les caves d'Aubière sont découpées en 4 ensembles de salles, un marché, un espace orga et un espace maquillage.

Rappel : Le maquillage et les prothèses latex nécessaires pour incarner les monstres sont fournis par les organisateurs.

RÈGLES GÉNÉRALES

- Tous les objets ou équipements volables sont signalés par un scotch coloré.
- Si à un moment du jeu, tous les aventuriers sont *inconscients*, l'ensemble de salles en cours est réinitialisé et les aventuriers doivent le recommencer.
- Chaque monstre bénéficie des 3 COMPÉTENCES GÉNÉRALES, communes à tous les personnages
- Tous les monstres (hormis les boss) peuvent revenir à la vie ! Compter 30 sec lorsque les aventuriers ne sont plus en vue.
- Toute porte ouverte puis bloquée/verrouillée par les aventuriers devient infranchissable pour les monstres.

*Note : Les compétences suivies d'un astérisque * sont des compétences uniques aux monstres et de ce fait, inaccessibles aux aventuriers. Elles sont détaillées lors de leur première occurrence.*

I^{ER} ENSEMBLE DE SALLES : LES CUISINES

Lorsque tu ouvres la porte du donjon, une odeur pestilentielle t'assaille, te voici arrivé dans les cuisines du donjon !

Aujourd'hui, la cave et le garde-manger sont infestés de mort-vivants et le terrible et redouté **Boucher** règne en maître dans la cuisine, accompagné de ses apprentis.

MORT-VIVANT (MONSTRE)

Les mort-vivants sont généralement faibles, lents et surtout très bêtes. Mais ils ont la fâcheuse tendance de n'être jamais vraiment mort. Dans le doute, n'hésite pas à placer un coup de plus, ça pourrait te sauver par la suite !

COMPÉTENCES : ARME DE BOURRIN, RESISTANCE MAGIQUE et SOIF DE SANG.

APPRENTI DU BOUCHER (MONSTRE)

Les apprentis du boucher sont d'une force peu commune, identifiables à leur tablier tâché de sang. Leur faciès disgracieux, trahissant probablement une certaine consanguinité, sont généralement masqués d'une tête de cochon, symbole de leur statut. Cela te laisse imaginer l'intelligence dont ils font preuve.

COMPÉTENCES : COUP PUISSANT, DEGATS REPERCUTES, CRANE EPAIS et RESISTANCE PHYSIQUE.

LE BOUCHER (BOSS)

Le Boucher a toujours été obnubilé par la qualité de ses produits. Malheureusement, les arrivages se sont rares depuis la fermeture des portes du donjon. Le boucher arbore un terrible tranchoir qui débite chair, tendons et os avec une facilité perturbante. La seule viande fraîche, c'est toi. Donc si tu entends « Fresh meat », fuis pauvre fou !

COMPÉTENCES : TRANCHOIR DU BOUCHER*, DEGATS REPERCUTES, CUIR ROBUSTE, CRANE EPAIS et RESISTANCE PHYSIQUE.

- **TRANCHOIR DU BOUCHER** : Le porteur du tranchoir inflige 3 dégâts par touche franche. Annonce "3" à chaque touche. Le tranchoir est une arme longue et doit donc toujours **être tenue à deux mains** !



2^E ENSEMBLE DE SALLES : LA CRYPTÉ

Si tu échappes au terrible Boucher, tu pénètres dans la crypte, lieu saint des nobles de Khandura. La crypte est un lieu obscur et terrifiant, contenant les tombes des rois disparus. Ce lieu, autrefois empreint de sérénité, est désormais souillé par les mort-vivants et leurs maîtres, les liches. Au milieu de la crypte repose le roi Léoric, disparu lors de la dernière expédition.

MORT-VIVANT (MONSTRE)

Voir description plus haut.

LICHE (MONSTRE)

Les liches sont des êtres faits d'énergie obscure. Faibles en apparence, les liches sont de puissants mages noirs, totalement dédiées à la destruction de la race humaine.

COMPETENCES : FEU INTERIEUR, SOIF DE SANG, RESISTANCE MAGIQUE ET NECROMANTIE.

ROI LÉORIC (BOSS)

Léoric, devenu totalement fou, s'est lancé à la recherche de son fils dans les entrailles du monastère. Personne ne sut ce qu'il était advenu de lui jusqu'à ce que des aventuriers découvrent son tombeau en plein milieu de la crypte.

COMPETENCES : MASSE DE LEORIC*, ARMURE LOURDE, PORT DE BOUCLIER, RESISTANCE MAGIQUE et NECROMANTIE.

- **MASSE DE LEORIC** : Le porteur de la masse peut annoncer « BRISE-MEMBRE » une fois par combat en touchant le membre d'un adversaire. Ce membre est inutilisable tant qu'une attelle n'a pas été posée.

MARCHÉ

En quittant la crypte, tu découvres une petite salle voutée d'une incongruité totale. Des gens « normaux » y vivent et c'est bien à se demander comment. Un mage, un aubergiste et un marchand vendent à prix d'or leurs services aux aventuriers toujours plus nombreux à défier le sombre seigneur des enfers.

LEAH LA MAGICIENNE

Adria t'apprend de nouveaux sorts, te permet d'obtenir de nouvelles cartes de magies, de nouvelles compétences bonus, vend fioles et potions et guérit des malédictions.

GILLIAN L'AUBERGISTE

Gillian peut, contre monnaie sonnante et trébuchante, panser tes plaies, éteindre ta soif, assouvir ta faim et surtout te rassasier des derniers ragots. Mais ne critique jamais sa « pisse de Troll » !

ASHEARA LA MARCHANDE

Asheara propose toute une ribambelle d'articles, du parchemin moisi à l'artefact rutilant. Elle est heureuse de te racheter à un prix « honnête » tout trésor dont tu souhaiterais te séparer. Tant que tu as de l'argent, elle sera ta meilleure amie !

3^E ENSEMBLE DE SALLES : LES SALLES DU TRÉSOR

Lorsque tu quittes cette oasis de sérénité qu'est le marché, tu découvres un cloaque immonde composé d'une multitude de salles obscures. Au loin retentissent le ricanement des gobelins et les grondements des orcs. Cette fange est le repaire du roi gobelin, qui conserve jalousement ses trésors accumulés depuis des décennies.

GOBELIN (MONSTRE)

Faibles, malingre et lâches, les gobelins n'ont rien pour eux si ce n'est leur redoutable intelligence. Ils préfèrent manipuler les stupides orcs pour effectuer leurs basses œuvres. Seule leur extraordinaire cupidité les amène à mettre leur vie en danger, s'ils sentent leur précieux trésor menacé.

COMPETENCES : TIREUR D'ELITE, TIR RAPIDE et MAGIE-PROOF.

ORC (MONSTRE)

Forts et puissants, les orcs sont au sommet de la chaîne alimentaire. Leur bêtise notoire est source de railleries. Mais il serait fort peu judicieux de les sous-estimer car leurs compétences martiales n'ont d'égale que leur formidable résistance.

COMPETENCES : BRISE-BOUCLIER, BERSERK, ARMURE LEGERE et PORT DE BOUCLIER.

RAZEL HANOU LE ROI DES GOBELINS (BOSS)

Au contraire de ces prédécesseurs, le roi des gobelins ne représente pas un réel challenge pour les aventuriers qui voient sa capture comme une simple formalité. Encore une fois, ce serait bien mal estimer la fourberie naturelle du roi des peauvertes, maître de ces lieux depuis des décennies.

COMPETENCES : COURONNE DU ROI*, TIREUR D'ELITE, TIR RAPIDE, CUIR ROBUSTE et MAGIE-PROOF.

- **COURONNE DU ROI** : Le porteur de la couronne peut tenir devant lui un de ses congénères qui lui sert de bouclier. Tant que ce dernier est *conscient* et fermement lié au porteur, ce dernier est invulnérable.

4^E ENSEMBLE DE SALLES : LES ENFERS

Au bout des salles du trésor se trouve une pièce obscure contenant en son centre un grand portail recouvert de runes démoniaques. Ce portail mène vers les enfers, royaume du prince démon Diablo.

LACHDANAN LE GUERRIER SQUELETTE (MINIØN)

Lachdanan est le meilleur chevalier du Roi Léoric. Au retour d'une bataille, il découvre que le Roi est tombé sous la coupe du Mal absolu. Le cœur lourd, il se résout à tuer son suzerain qui le condamne dans son dernier souffle à la damnation éternelle.

Errant dans les enfers, il tente de confronter Diablo dans un ultime espoir de rédemption. Dépouillé de ses chairs et de sa force, il ne reste qu'un guerrier brisé, une enveloppe vidée de substance dans laquelle Diablo asservi l'âme du malheureux.

COMPÉTENCES : BRISE-ARME*, COUP PUISSANT, BERSERK, PORT DE BOUCLIER, CUIR ROBUSTE et RESISTANCE PHYSIQUE.

- **BRISE-ARME** : Tu peux annoncer « BRISE-ARME » une fois par combat en touchant l'arme d'un adversaire. Cette arme est inutilisable tant qu'elle n'est pas réparée.

ADRIA LA SØRCIÈRE (MINIØN)

Adria est une vendeuse d'articles magiques de Tristram, tombée sous la coupe de Diablo. Elle convainc l'Archevêque Lazarus d'enlever le Prince Albrecht, plus jeune fils du Roi Léoric, et de l'amener au maître dans les sous-sols du monastère.

Personne ne sait ce qui est advenu du jeune prince. Par contre, l'Archevêque erre à moitié fou dans les sombres couloirs, en hurlant « Je n'y suis pour rien, j'ai été trahi par la pècheresse ! ».

COMPÉTENCES : EFFROI*, FEU INTERIEUR, SOIF DE SANG, RESISTANCE MAGIQUE, CUIR ROBUSTE et NECROMANTIE.

- **EFFROI** : Après avoir annoncé "EFFROI", le personnage touché est tétanisé pendant 10 sec et subit 1 dégât.

CYDAÉE LA SUCCUBE (MINIØN)

Cydaée se fait appeler Demoiselle de Luxure. Lieutenant et compagne de Diablo depuis les âges sans fin, elle fait preuve d'une cruauté sans bornes envers les races inférieures. Elle porte un fouet de flammes, constitué d'une centaine de queues de flammes vives. Ces félins, vivants sur le plan démoniaque, sont des tueurs sans pitié et leur contact empoisonne les chairs.

COMPÉTENCES : FOUET DE FLAMMES*, SEDUCTION*, TIR RAPIDE, TIREUR D'ELITE, CUIR ROBUSTE et ARMURE LEGERE.

- **FOUET DE FLAMMES** : La 1^{ère} touche inflige 1 dégât, la 2^e 2 dégâts, ... tant que le personnage ne s'est pas aspergé d'eau bénite. Les coups à la tête sont autorisés ! Le « fouet » est composé d'un long ruban rouge.
- **SEDUCTION** : Tu désignes un personnage et annonces « SEDUCTION ». Il ne peut pas t'attaquer durant le combat. Le charme est rompu lorsqu'il est le dernier membre *conscient* de son groupe.

DIABLØ (BØSS)

Diablo est le seigneur de la terreur. Il persuade le roi Léoric de se lancer dans des guerres inutiles et profite de son absence pour faire enlever le fils du roi. Depuis cet enlèvement et la tentative ratée du roi pour récupérer son fils, des créatures démoniaques ont envahi les souterrains du monastère. Les rares aventuriers qui ont survécu racontent que Diablo se trouve dans le septième Enfer, accessible depuis une porte magique au fin fond des souterrains.

COMPÉTENCES : COUP PUISSANT et CUIR ROBUSTE, 2 compétences d'EFFICIENCE, 2 compétences de RESILIENCE et à la mort d'un minion, il bénéficie de sa compétence unique, respectivement BRISE-ARME*, EFFROI* et FOUET DE FLAMME*.



THE NIGHT IS DARK AND FULL OF TERRORS