



# Livre du GN Diablo II :

# Apocalypse

## Principe du jeu

Le GN Diablo II : Apocalypse est un GN monstres / trésor qui se veut volontairement caricatural. Tu incarnes un aventurier (Guerrier, Sorcier ou Éclaireur) au sein d'une équipe de 5 joueurs.

Ton objectif est d'éliminer Diablo avant qu'il ne détruise le monde connu.

Le jeu se déroule en 3 chapitres durant lesquels tu combattras les hordes de serviteurs du seigneur de la terreur afin de déjouer ses projets maléfiques

Le site (Chartreuse-Port-Sainte-Marie) est divisé en 3 zones de jeu, 1 par chapitre.

Deux équipes d'aventuriers arpentent simultanément une zone de jeu, pour remplir leur mission et affronter une multitude de monstres. Ils peuvent travailler ensemble ... ou pas. Au centre de chaque zone se trouve le village, où tu peux souffler un peu, obtenir des quêtes et faire des emplettes.

Durant les chapitres 1 et 2, tu joueras un monstre en maraude une fois ton aventure terminée (ou avant de la débiter). Lorsque tu es en monstre, ton objectif est d'affronter les nouveaux aventuriers et de semer la mort et la destruction.

Ce système permet de proposer aux équipes un GN épique avec un grand nombre d'adversaires.

# Imaginaire

## Résumé du GN Diablo I : Aux portes de l'Enfer

*Il n'est pas nécessaire d'avoir participé au GN Diablo I pour s'inscrire au GN Diablo II. Les 2 GNs sont complètement indépendants.*

Au fin fond du royaume de Khandura, 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 Khanduras et s'installe dans l'ancien monastère Horadrim. Alors qu'il affronte un voisin sur le champ de bataille, son plus fidèle conseiller, l'archevêque Lazarus, disparaît dans les souterrains après avoir enlevé le jeune fil de Léoric.

Apprenant l'enlèvement de son fils, Léoric devient fou et 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 ces événements, de nombreux aventuriers ont tenté leur chance dans les entrailles du monastère, à la recherche du trésor royal mais aucun n'était jamais ressorti ...

Jusqu'à cet aventurier, il y a 3 ans ! Grand et fort, le visage flou malgré une brillante pierre rouge incrusté dans le front. Depuis lui, nulles lamentations ou plaintes dans le monastère.

Ceux qui s'y aventurent encore ressortent bredouilles et frustrés, il n'y a plus rien sous Terre.

Mais qu'est-il donc arrivé ?



## GN Diablo II : Apocalypse

**Tu es un aventurier !** Quels que soient les motifs qui t'ont amené jusqu'ici, tu as entendu l'appel du bourgmestre de Chapdes-Beaufort :

*“La mort rôde dans le village de Chapdes-Beaufort.*

*Des événements inquiétants se succèdent et font régner la terreur.*

*Les réserves s'amenuisent et la famine nous guette.*

*Une étrange maladie répand sa pestilence dans la forêt.*

*La guerre frappe aux portes du pays.*

*Seule la bravoure de guerriers exceptionnels pourra sauver le village ... et l'humanité toute entière.*

*Encore une fois, aventuriers, nous avons besoin de toi !*

*Une récompense substantielle t'attend au bois du chemin. ”*

### **Es-tu prêt à affronter l'horreur incarnée ?**

Si tu as crié “OUI”, tu peux continuer ta lecture.

# Aspects Généraux

## Les clés pour décrypter un jeu de rôle Grandeur Nature

**PJ (Personnage Joueur)** : Principal acteur de l'histoire qui se vit durant le GN. En tant qu'**aventurier**, tu affrontes des hordes de monstres afin de réaliser les objectifs que son groupe doit remplir. En tant que **monstre**, tu dois poutrer ces sales aventuriers humains.

**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** : Être 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** : Tu restes debout tant qu'il te reste au moins 1 PV.

**Inconscient** : Tu es au sol, les yeux clos. Tu ne te réveilles lorsqu'il n'y a plus aucun ennemi à portée de vue.

+++++

## Equipement

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 des armes et armures

Type	Description	Limitation
Arme courte	Longueur <= 110 cm, peut être tenue à une ou deux mains	Aucune
Arme longue	Longueur > 110 cm, DOIT toujours être tenue à deux mains	Aucune
Javeline	Entre 100 cm et 150 cm	Classe ECLAIREUR
Arme de lancer	Mousse et latex uniquement. Aucune partie rigide !	Classe ECLAIREUR
Arc	Puissance limitée à 20 livres !	Classe ECLAIREUR
Armure Légère	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.	Classe ECLAIREUR
Armure Lourde	Composée de matériaux divers (métal, cuir, skaï, mousse, ...) couvrant de 4 à 5 zones de protection suivantes : tête, torse, 2 bras, 2 jambes ou 2 épaules.	Classe GUERRIER
Bouclier	Si rectangulaire, 80*60 cm max, si rond, diamètre max de 70 cm. Un bouclier doit être full mousse. Aucune partie rigide !	Classe GUERRIER

# Règles du Jeu Grandeur Nature

## 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 !

+++++

## Points 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 (classe Eclaireur).
- ☐ **Une armure lourde augmente de 5** le nombre de Points de Vie du porteur (classe Guerrier).

+++++

## Combat

Le combat débute lorsqu'un aventurier et un monstre (ou un autre aventurier) s'affrontent.

Le combat se termine lorsque tous les personnages d'un des camps sont *inconscients*.

### Durant le combat

Un sorcier peut défausser une carte de magie « REZ DE COMBAT » pour ressusciter un joueur *inconscient*.

### A la fin d'un combat

S'il y a des joueurs encore *conscients*, ils se partagent le butin entre eux.

Puis chaque joueur *inconscient* remet un Token de Vie aux PNJs.

Enfin chaque joueur (*inconscient* et *conscient*) récupère l'ensemble de ses Points de Vie.

### Note importante

Un joueur qui n'a plus de Token de Vie doit retourner au village !

Il est à l'état de fantôme et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas racheté au moins 1 Token.

+++++

## Touches

- ☐ 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 (avec la pointe de la lame) ! Uniquement des frappes de taille (avec le tranchant de la lame).
- ☐ **Taper plus fort ne sert à rien ! Ca fait juste plus mal.**

### Dégâts des armes

- ☐ Toute arme courte, longue, javeline, flèche ou arme de lancer inflige **1 dégât par touche franche**.
- ☐ Une boule de feu inflige **2 dégâts par touche franche**.
- ☐ Le joueur qui est touché décompte ses PV.
- ☐ Lorsque le joueur n'a plus de PV, il est *inconscient*.

### Validité d'une touche

- ☐ **Pas d'effleurement ou de coup mitraillette !** Seules les touches franches comptent !
- ☐ Une touche franche (au corps-à-corps ou à distance) porte vraiment sur le corps de l'adversaire.
- ☐ Une touche franche peut être parée par une arme ou un bouclier.
- ☐ Un sort magique **ne peut pas** être paré par une arme ou un bouclier.

# Créer son aventurier

A l'inscription, tu choisis une classe parmi GUERRIER, SORCIER ou ECLAIREUR.

Au début du jeu, tu bénéficies donc de **2 compétences générales + 2 compétences de classe**

## 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 doit être réparée.
2. **FOUILLE** : 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.

## Compétences de classe

### Guerrier

1. **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 !
2. **PORT DE BOUCLIER** : Tu peux porter un bouclier et parer les coups adverses.

### Eclaireur

1. **ARMURE LÉGÈRE** : Tu peux porter une armure légère qui augmente de 2 le nombre de tes Points de Vie.
2. **TIREUR D'ÉLITE** : Tu peux utiliser des javelines, arcs et armes de lancer SANS âme rigide.

### Sorcier

1. **BOULE DE FEU** : Tu annonces « BOULE DE FEU » en lançant une balle de mousse sur un adversaire (2 dégâts).
2. **GRIMOIRE** : Tu peux tirer une de tes cartes Magie et en immédiatement appliquer l'effet.

+++++

## GRIMOIRE DE MAGIE

- Les cartes du GRIMOIRE représentent l'ensemble des sorts connus par le Sorcier au début du GN.
- Chaque carte permet de réaliser **1 fois** le sort indiqué :
  - Si tu choisis la carte **face visible**, tu appliques l'effet et tu dois ensuite **défausser** la carte.
  - Si tu choisis la carte **face cachée**, tu appliques l'effet et tu **décides ou non de défausser la carte**.
- D'autres cartes peuvent être obtenues/achetées au Village.

## Cartes de magie

1. **3<sup>e</sup> OEIL** : Tu peux voir le contenu d'un coffre scellé ou ce qui se trouve derrière une porte.
2. **SPHÈRE DE FEU** : Amélioration de la boule de feu ! Tu annonces « SPHÈRE 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, ...

# Compétences bonus

Il y a 15 compétences bonus réparties en 3 thèmes : EFFICIENCE, SAVOIR et RÉSILIENCE.

## Ajout de compétence

Durant l'aventure, tu peux acheter des compétences bonus auprès d'un PNJ. Tu peux également trouver des parchemins de compétence dans les butins ou sur des monstres.

Ta carte de personnage comporte au début de l'aventure 2 compétences générales, 2 compétences de classe et un emplacement libre.

Tu dois ajouter toute nouvelle compétence sur un emplacement libre de ta carte de personnage. Si tu n'as plus d'emplacement libre, tu peux remplacer une de tes compétences précédentes par la nouvelle.

+++++

## Efficiency

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.
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.
5. **CRI DE GUERRE** : Une fois par combat, après avoir annoncé "AGGRO", tu es ciblé par tous les ennemis en vue.

+++++

## Résilience

1. **RESISTANCE MAGIQUE** : Tu diminues de 1 les dégâts causés par une attaque magique jusqu'à un min de 1.
2. **CRANE EPAIS** : Tu ignores la première touche de chaque combat.
3. **SOIF DE SANG** : Tu regagnes 1 PV à chaque fois que tu mets un adversaire *inconscient* (sans dépasser le max).
4. **MAGIE-PROOF** : Tu es insensible aux effets magiques, bénéfiques comme maléfiques. Tu ne peux pas bénéficier de la REZ DE COMBAT.
5. **INFATIGABLE** : Tu peux toujours courir, même si tu portes une armure lourde.

+++++

## Savoir

1. **BARATINEUR** : Tu augmentes ou diminues, au choix, de 10% le prix de chaque transaction.
2. **ÉRUDIT** : Tu sais lire, écrire et compter.
3. **BRICOLEUR** : Tu sais réparer une arme ou un bouclier brisé (hors combat).
4. **GRIBOUILLEUR** : Tu sais déchiffrer les langues bizarres et les écritures runiques.
5. **CROCHETAGE** : Tu sais (dé)verrouiller une porte, un coffre, ...

+++++

## Trophées

Tu participes probablement au GN afin de vaincre Diablo. Ce ne sera pas facile mais nous espérons que quelques aventuriers survivront suffisamment longtemps pour repousser le seigneur des Ténèbres.

Dans ce cas, les aventuriers obtiendront en trophée la **tête de Diablo** !

Et lorsque tu seras sous forme de monstres, à effectuer des maraudes pour poutrer de l'aventurier, chaque mort te rapportera un token de vie.

A l'issue du GN, le joueur ayant obtenu le plus de tokens sera sacré **Tueur d'humains**.