



Phénix a.s.b.l
Confrontation 1

Table des matières :

I. Introduction	3
II. La Légion	4
A. Introduction scénaristique	4
1. Pourquoi tu es là ?	4
2. Précision roleplay	4
B. Les élections	5
C. Les différents profils et règles associées	5
1. Le niveau 1	5
2. Les niveaux 2	5
3. Le niveau 3	6
D. Le respawn	6
E. Les récompenses	7
1. Arc de lumière	7
2. L'étendard de l'Empire	7
3. Le cercle de protection de Taerye	7
4. La fureur d'Astaghar	7
5. Bras protecteur de Lhuo	7
III. Les borors	8
A. Introduction scénaristique	8
1. Pourquoi tu es là ?	8
2. Précisions roleplay	8
B. Les élections	8
C. Les différents profils et règles associées	8
1. Le niveau 1	8
2. Les niveaux 2	9
3. La niveau 3	9
D. Le respawn	10
E. Les récompenses	10
1. Les démons, c'est mieux	10
2. Esprit protecteur du camp	11
3. Tambour de guerre	11
4. Vengeance de l'esprit	11
5. La lame noire	11

1. Introduction

Voici donc les règles spécifiques à Phénix : Confrontation 1. On les espère équilibrées (de toute façon si c'est pas le cas, tant pis). **Tu dois lire les règles des deux camps** pour connaître les effets offensifs que tu pourrais éventuellement (enfin... sûrement) te prendre dans la tronche.

On remercie les orgas (donc nous-même, un peu d'auto-congratulation ça ne fait jamais de tort) pour leurs idées merveilleuses, brillantes et géniales.

Sur ce, bonne lecture.

11. La Légion

A. Introduction scénaristique

1. Pourquoi tu es là ?

« Mais pourquoi j'suis là moi ? » - exclamation d'un pauvre légionnaire face à une meute enragée de borors.

Tu fais partie de la Légion, la fierté de l'Empire de Phénix. Une section dirigée par un lieutenant est venue lutter contre une invasion barbares venus des monts Valind. Bref, il est temps de défendre les chaumières de l'Empire !

2. Précision roleplay

Le salut :

« Salut, chef ! » « Légionnaire Vandenmeulesteer, 5 jours au trou ! »

Ce n'est pas comme le salut scout ni le salut de l'armée belge (ou encore pire : française !). Le salut dans la légion se fait poing droit sur le cœur, le regard dirigé vers le ciel avec fierté (dignité et honneur... bref, c'est beau, c'est grand, c'est fort).

Structure de l'armée : pour ta culture générale, voici les différentes subdivisions qu'il existe parmi la légion :

- ❖ 6 armées (10000 hommes) dirigées par des généraux
- ❖ 60 régiments (1000 hommes) dirigés par des commandants

Les commandants portent la cotte d'arme bleue avec une écharpe verte en bandoulière.

- ❖ 600 compagnies (100 hommes) dirigées par des capitaines

Les capitaines portent la cotte d'arme bleue avec une écharpe rouge en bandoulière.

- ❖ 1200 sections (50 hommes) dirigées par des lieutenants

Les lieutenants portent la cotte d'arme bleue avec une écharpe orange en bandoulière.

- ❖ 6000 unités (10 légionnaires) dirigées par des sergents

Les sergents portent la cotte d'arme bleue avec une écharpe jaune en bandoulière.

En plus de ces grandes généralités, il existe des Quaesitors, sortent de juges militaires qui incarnent la loi (un peu comme juge Dredd : la loi, c'est lui).

Ils portent la cotte d'arme bleue avec une écharpe blanche en bandoulière.

Au cas où tu n'aurais pas compris : **il faut avoir une cotte d'arme bleue** (un tabard quoi, avec un liseré blanc pour faire vraiment beau).

B. Les élections

Comme on l'a déjà dit, il faut 3 voix (plus sa voix, donc 4 voix) pour se faire élire niveau 2. Tous les niveaux 2 élisent (tiens Elise, qu'est-ce que tu fais là ?) le plus beau, le plus fringant, le mieux armuré, celui qui sent le plus le romarin (mais pas le vieux romain) parmi les légionnaires pour devenir lieutenant (niveau 3).

C. Les différents profils et règles associées

Bien que les noms de profils soient tous mis au masculin (et les hommes savent pourquoi), des personnes appartenant à la gent féminine peuvent également les jouer. Elles sont bien sûr les bienvenues. Si elles sont blondes, mignonnes, ravissantes, et surtout : célibataires, elles peuvent toujours contacter les organisateurs (mais non on est pas comme ça, on rigole).

1. Le niveau 1

Légionnaire :

« Ils sont les nerfs de la Légion. »

Tu peux porter tout type d'armure (métallique de préférence). La préférence va à la cotte de mailles (car il n'y a que maille qui m'aille). Si tu n'en as pas, demande toujours aux borors car eux ils ne peuvent de toute façon pas en porter.

Tu peux manier tout type d'arme, de l'arc à la fourchette de guerre (pour autant qu'elle soit homologuée). Ils peuvent également manier tout type de bouclier. Alors profitez hein, faites des belles lignes de boucliers, faites la tortue comme dans Troy, ça déchire. Cependant, seule limitation : tu ne peux pas combattre à deux armes.

Tu peux également réparer ton armure à ton camp (avec un minimum d'outils histoire de faire roleplay). Il suffit de la retirer et attendre 30 secondes pour réparer intégralement une localisation d'armure.

Tu as l'âme pure (génial, non ?). En bref, on peut pas te ranimer en mort-vivant hideux qui sent le cimetière (ou pire : la vieille grand-mère).

Tu as 1 niveaux de vie (et donc 1 points de vie par localisation). Plus ça sert à rien puisque tu as de l'armure, hein ?

2. Les niveaux 2

Sergent :

« Mais à quoi tu sers, Jean ? ».

« Allez les gens, on se serre, on forme une ligne. Oui moi je serre les gens moi monsieur ! »

Déjà, tu es comme un légionnaire (cf. paragraphe ci-dessous). Tu portes une jolie écharpe jaune autour de ta cotte (tabard pour ceux qui ne sont toujours pas habitué à ce terme).

En plus de ça, tu es élémentaliste. En pratique : tu réparas les armures, mais magiquement. Pour ça, tu as deux possibilités :

- ❖ Tu énonces un quatrain au choix et la localisation est intégralement réparée. L'avantage, c'est que l'armure ne doit pas être retirée (en combat, c'est mieux !). Coût : 2 manas.
- ❖ Tu réparas instantanément et intégralement toute localisation d'armure retirée qui te passes par les mains. Coût : 1 mana.

Tu possèdes au total 10 points de mana que tu peux aller recharger en méditant (yeux fermés, sans bouger) à raison de 1 mana par deux minutes de méditation (sous contrôle de l'arbitre). La récupération est deux fois plus rapide au nexus.

Enfin, cerise sur le gâteau (tant pis si tu n'aimes pas les cerises) : tu peux taper un gros coup. Non pas que tu dois te sentir obligé de taper comme une brute épaisse, mais tu peux annoncer un coup à 3 ou briser un bouclier/arme que tu touches avec ton arme (annoncer : Ton arme/armure est brisé). Pour pouvoir refaire ce coup, tu dois au camp faire soit : 15 pompes ou 30 abdos (toujours sous contrôle de l'arbitre qui veillera à ce que ce soit fais correctement. Il comptera à voix haute et de manière sadique tes efforts).

Prêtre de Taerye :

« Mais pourquoi on ne soigne pas les borors ? Ce sont des enfants de Taerye aussi non ? »

Tu n'as pas d'armure. Tu as 1 niveaux de vie. De plus, tu ne sais manier qu'une épée longue (sans bouclier). Bref, c'est pas glorieux.

Toi aussi tu as l'âme pure (et ne peut donc pas être ranimé). Tellement pure que ta déesse t'accorde 2 points d'armures délocalisés (cette armure se recharge dès que tu récupères 1 point de mana).

Tu peux soigner (de 15 à l'abdomen. Private joke, laisse tomber). Tu peux donc faire des petits bandages (non non, tu n'as pas la compétence momification pour autant). En 30 secondes sur la peau nue tu soignes intégralement la localisation. Mais on ne peut pas soigner par bandage une localisation déjà soignée par bandage. Un blessé qui se repose 5 minutes à son camp peut retirer les bandages.

Tu sais lancer des sorts (enfin, des sorts. Deux sorts pour être précis) :

- ❖ Soin (coût : 1 mana). La localisation touchée est soignée intégralement (et éventuellement on peut retirer les bandages qui étaient dessus).
- ❖ Arme bénie (coût : 1 mana). Pour la durée d'un combat, l'arme enchantée frappe à « béni » (ce qui triple les dégâts sur les morts-vivants ou démons). Il suffit d'annoncer « béni » lors de la touche, et si la personne touchée est un mort-vivant ou un démon, c'est elle qui comptera qu'elle se prend 3x les dégâts.

Tu possèdes au total 10 points de mana que tu peux aller recharger en faisant une messe (accompagné de deux fidèles, mais il peut s'agir de deux autres prêtres) à raison de 1 mana par 2 minutes de messe (sous contrôle de l'arbitre). La récupération est deux fois plus rapide au nexus.

3. Le niveau 3

Le lieutenant :

« Beau, fringant, toutes ses dents. »

Déjà, tu es comme un légionnaire (cf. paragraphe ci-dessous). Tu portes une jolie écharpe orange autour de ta cotte (tabard pour ceux qui ne sont toujours pas habitué à ce terme).

Tu tapes à +1 avec tes armes. Donc à 2 avec une épée longue, 3 avec un arc...

Tu as 2 niveaux de vie (car c'est toujours mieux).

Tu es très charismatique, et tout sort de « Tu fuis » est annulé en ta présence.

D. Le respawn

Les niveaux 1 respawnent directement. Ils vont chercher un nouveau fil chez le Veilleur et se rendent au point de respawn.

Les niveaux 2 prennent 5 minutes à respawn. Ils vont chez le Veilleur qui les fait patienter, il leur donne leur fil de vie et se rendent au point de respawn.

Le niveau 3 nécessite une cérémonie de résurrection. Il faut tous les prêtres de Taerye (et compléter jusqu'à avoir 5 personnes) et faire une messe de 5 minutes. Le Veilleur décomptera 5 fils de vie du total récupéré chez l'ennemi. Sans ces fils, il faut tuer des ennemis avant de pouvoir le ressusciter (au boulot !).

E. Les récompenses

Les fils de vie récupérés chez l'ennemi peuvent être troqués auprès de votre Veilleur.

Les fils noirs ne servent à rien. Pas de bol.

1. Arc de lumière

Coût : 10 fils.

Un arc tape à +1 béni (et il fait de la jolie lumière en plus). Il ne peut exister qu'un seul arc de lumière à la fois. Cette arme est détruite si un adversaire la tient en main.

2. L'étendard de l'Empire

Coût : 10 fils.

Tout sort de « Tu fuis » est annulé en la présence de l'étendard. Son porteur est immunisé aux sorts mais ne peut faire que porter son étendard (interdiction de taper avec sur un boror, même s'il est en latex... l'étendard, pas le boror).

3. Le cercle de protection de Taerye

Coût : 10 fils.

Effet mis en réserve sur le camp. Activable par quelqu'un dans le camp. Plus aucun ennemi ne peut entrer ou sortir du camp car une barrière magique l'entoure pendant 5 minutes.

4. La fureur d'Astaghhar

Coût : 5x fils.

Un arbitre est lancé dans une direction au choix. Il représente la colère d'Astaghhar qui s'abattra sur les x premières personnes (maximum 3) ennemies rencontrées. Ils sont directement morts sans passer par la case départ.

5. Bras protecteur de Lhuo

Coût : 15 fils.

Doit être lancé dans le camp. Tout le monde présent lors du rituel peut annuler le prochain sort reçu. A la différence de Phénix, l'immunité au « Tu fuis » passe avant la protection.

III. Les borors

A. Introduction scénaristique

1. Pourquoi tu es là ?

Tu es là pour piller, tuer, massacrer. C'est simple, pas compliqué. Tu es un barbare après tout. De toute façon, tu n'es pas là pour comprendre, tu ne fais qu'obéir à ta prêtresse.

2. Précisions roleplay

La société boror est dominée par les prêtresses de la Déesse Noire. Ces dernières sont toujours jeunes et jolies (à cause de leurs rituels impies). Les borors sont cruels, ils aiment se tatouer. Lors de leurs assauts, ils ne sont pas très organisés, crient très fort, et foncent dans le tas.

B. Les élections

Comme on l'a déjà dit, il faut 3 voix (plus sa voix, donc 4 voix) pour se faire élire niveau 2. Pour l'élection de la prêtresse boror (rôle réservée à une demoiselle donc), cela se passe au vote général. Les candidates se présentent, et c'est celle qui a le plus de succès qui est élue. Si elle était déjà niveau 2, les personnes qui ont voté pour elle doivent voter pour quelqu'un d'autre.

C. Les différents profils et règles associées

1. Le niveau 1

Le boror :

« *Il est beau Rhor, hein ?* »

Il est de bon ton que tu portes des tatouages, peintures de guerre, fourrures, être torse nu, etc.

Tu as 2 niveaux de vie (à force d'être torse nu).

Tu as droit à porter maximum 1 point d'armure (ta fourrure, ton pantalon en cuir car on sait que tu en as un comme tout le monde).

Tu peux manier toutes les armes sauf la lance. Le combat à deux armes est permis (et même recommandé !). Tu peux manier tous les boucliers sauf le pavois (ou autre bouclier massif du genre porte).

Si tu portes des tatouages, tu peux faire en sorte qu'un d'entre eux est magique (magie magie et vos idées prennent du génie). Tu as le choix entre :

- ❖ Tu tombes : La cible doit s'allonger en mettant les deux épaules au sol. Elle peut se relever normalement après.
Note : La chute doit se faire sur place. On ne peut pas reculer avant de se laisser tomber par terre. La sécurité prime toujours, bien sûr.

- ❖ Tu fuis : La cible s'enfuit à **toute allure** pendant 15 secondes dans la direction opposée à celle du lanceur. Elle ne peut rien faire d'autre pendant sa fuite.
Note : Perdre un point de vie annule la fuite (mais on ne peut bien sûr pas se blesser soi-même). Si la cible est dans l'incapacité de fuir (exemple : les deux jambes à 0), elle doit se recroqueviller et ne peut plus rien entreprendre pendant 15 secondes.

Ces tatouages peuvent être rechargés par la prêtresse. Pour les utiliser, il faut que tu le touches de ta main en annonçant « Par le pouvoir de la Déesse Noire – Nom du sort ».

2. Les niveaux 2

Berzerker :

« Chaaaaaaaaaaaaaaaaarrrrrrrrrrrrgggggggggeeeeezz ! »

« Mon nom est Albert. Albert Zerker. »

Tu combats avec deux armes. Tu es torse nu, tu n'as pas d'armure (tu peux en porter pour la déco).

Tu as 4 niveaux de vie (notamment grâce à des tatouages de renforcement donc **obligation** d'en porter).

Tu frappes à 2 (avec chaque arme).

Eclaireur chaman :

« Le chaman éclaireur a l'habitude d'invoquer des esprits pour faire de la lumière. »

Tu combats avec deux armes. Tu as également droit à de la fourrure (tu en as même un peu plus que le boror moyen).

Tu possèdes 3 tatouages (car tu es aussi un peu plus tatoué que le boror moyen) de Lenteur qui fait que la cible ne peut plus courir, esquiver les flèches ou sauter pendant un combat. Pour les utiliser, il faut que tu le touches de sa main en annonçant « Par le pouvoir des Esprits Sombres – Lenteur ». Remarque que comme c'est de la magie chamanique, la prêtresse ne peut pas te recharger tes tatouages (pigeon !).

Tu peux aller les recharger en faisant une danse (petits grigris vivement conseillés) à raison de 1 tatouage par 2 minutes de danse (sous contrôle de l'arbitre). La récupération est deux fois plus rapide au nexus.

Tu as une âme sombre (pas bien tu iras en Enfer). Ton fil de vie est noir et ne sert à rien (à part à t'achever).

En plus de tout ça (tu sais en faire des choses dis moi), tu peux toucher quelqu'un et en 30 secondes (incantations à l'appuis) redistribuer ses points de vie (ce qui permet de récupérer l'usage des certains membres, etc.).

Finalement (rah t'exagères), quand tu arrives de dos, tu peux utiliser une de tes armes en touchant le dos de ton adversaire en annonçant « 2 Fantôme ». Ce qui a pour effet de passer les armures (normales comme magiques) et d'infliger 2 points de dégâts au torse. Il faut attendre 30 secondes avant de réutiliser à niveau cette « botte secrète » (du serpent vicieux).

3. La niveau 3

Prêtresse de la Déesse Noire :

« Et toi là bas ! Ne sois pas aussi près des tresses de notre prêtresse. »

Tu as une jolie robe (donc pas Mimi !). C'est indispensable pour être respectée.

Tu n'as pas de bouclier. C'est un peu trop lourd pour toi, et puis tu as une meute de boror qui est là pour faire bouclier humain.

Tu as une épée. C'est surtout pour la déco, et ça permet toujours de châtier les borors qui n'obéissent pas (et qui eux de toute façon n'osent pas te taper dessus).

Tu as une âme sombre (pas bien tu iras en Enfer). Ton fil de vie est noir et ne sert à rien (à part à t'achever). Tellement sombre que ta déesse t'accorde 3 points d'armures délocalisés (cette armure se recharge dès que tu récupères 1 point de mana). Tu remarqueras que c'est mieux d'être méchant, car le prêtre de Taerye il n'a que 2 points d'armure. Petit bill !

Tu sais recharger les tatouages. En passant (au fer à repasser... non je rigole) 30 secondes dessus. Il faut faire une simili incantation démoniaque (avec pleins de Grr, de Khrr, et d'autres bruits gutturaux du genre) pendant ce temps.

Tu sais créer des morts-vivants (tu serais pas un peu nécrophile par hasard ?). Grâce à une messe de 5 minutes avec 5 fidèles borors (+1 qui sera sacrifié) tu remplaces la personnage sacrifiée par un mort-vivant bien rugueux presque insensible aux armes normales (mais très sensible aux armes bénies). Il a 20 points de vie délocalisés (nom de code : Le Tank) et il est lent (cf. le chaman). Son armure ne compte pas. Mais ceci te coûte 5 manas et tu ne sais contrôler qu'un seul mort-vivant à la fois. Le mort-vivant obéit à tes ordres (relativement simples).

Tu sais lancer des sorts (yeah) :

- ❖ Bris d'os (le bien connu) : le membre perd 1 points de vie et l'armure ne compte pas (magique ou naturelle). Coût : 2 manas.
- ❖ Tu fuis, tu tombes (cf. tatouages borors). Coût : 1 mana.

Ton incantation : « Que la Déesse Noire, M'apporte son pouvoir – Nom du sort ». Tu possèdes au total 15 points de mana que tu peux aller recharger en faisant une messe (accompagné de trois fidèles) à raison de 1 mana par 2 minutes de messe (sous contrôle de l'arbitre). La récupération est deux fois plus rapide au nexus.

D. Le respawn

Les niveaux 1 respawnent directement. Ils vont chercher un nouveau fil chez le Veilleur et se rendent au point de respawn.

Les niveaux 2 prennent 5 minutes à respawnner. Ils vont chez le Veilleur qui les fait patienter, il leur donne leur fil de vie et se rendent au point de respawn.

La niveau 3 nécessite une cérémonie de résurrection. Il faut 10 borors qui dansent dans le camp (autour du cadavre de la prêtresse qui sera rentrée au camp après avoir perdu son fil de vie) pendant 5 minutes. Le Veilleur décomptera 5 fils de vie du total récupéré chez l'ennemi. Sans ces fils, il faut tuer des ennemis avant de pouvoir la ressusciter (au boulot !).

E. Les récompenses

Les fils de vie récupérés chez l'ennemi peuvent être troqués auprès de votre Veilleur.

1. Les démons, c'est mieux

Coût : 15 fils.

La prochaine invocation, ce sera un démon qui viendra à la place d'un mort-vivant. Il a les mêmes points de vie, il n'est pas lent, et il frappe à 3 (rêche le démon) à une main, 4 à deux mains. Il est indépendant de la prêtresse contrairement au squelette, même s'il doit continuer à lui obéir (faut pas abuser non plus).

2. Esprit protecteur du camp

Coût : 5 fils.

Le prochain ennemi qui rentre dans le camp subit 1 fantôme à la tête. Il ne peut y avoir plus de 3 esprits en réserve en même temps.

3. Tambour de guerre

Coût : 10 fils.

Tant que le joueur joue, tous les borors qui l'entendent ne subissent les effets des blessures qu'à -1 pv. Si le joueur arrête de jouer, les effets s'arrêtent immédiatement (donc, si tu es à 0, tu tombes).

4. Vengeance de l'esprit

Coût : 5 fils.

Si le guerrier boror se fait retirer son fil de vie (la honte, il n'ira pas au vahalla) il explose dans une joyeuse et pittoresque déflagration festive. Le pauvre soldat qui lui a retiré son fil en souffre bien évidemment ce qui le fait tomber à 0 NV (et ça pète l'armure). De plus, cadeau bonus gratuit, le fil de vie du boror est détruit.

5. La lame noire

Coût : 5 fils.

Réservé à la prêtresse (car elle le vaut bien). Une arme utilisable uniquement par elle tappe à +1 fantôme. Il ne peut exister qu'une seule lame noire à la fois. Cette arme est détruite si un adversaire la tient en main.