

HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

RESUME DES REGLES *(Si tu sais ce qu'est un GN)*

Toutes les **armes sont inutiles** pour ce GN.



Ce GN est un **jeu de situation** et non une épreuve physique.

Maîtres du jeu : Reconnaisables en queue de pie avec un masque d'animal.

Les combats :

- Comparaison points de combats des joueurs (avec bonus éventuels),
- Rôle Play dans "arène de combat" pour tous combats,
- Combats limités à 6 joueurs en même temps dans l'arène,
- Perte combat = blessure => 1h sans combat,
- Gagnant combat = peut poser une question ou réclamer un objet au perdant.

Les Pouvoirs des races :

Mages	Le pouvoir principal des mages est leur capacité à invoquer un mort. Certains mages possèdent un pouvoir appelé "la clé des voleurs". Une force magique qui impose de donner un objet sans résistance. Il se peut que les mages possèdent d'autres pouvoirs, potions et filtres pour améliorer ou transformer, n'hésitez pas à aller leur demander
Loups Garous	Les loups garous peuvent hurler : Si plusieurs loups hurlent à l'unisson, ils peuvent immobiliser un autre joueur afin de lui voler un objet. Les loups garous peuvent griffer : Si cela vous arrive vous risquez de finir en loup garou vous-même.
Vampire	Certains vampires ont la possibilité d'appliquer la Morsure. Si cela vous arrive, vous risquez de vous transformer en vampire. Un vampire peut vous hypnotiser. Dans ce cas, il peut vous demander de répondre à une question ou d'accomplir une action. Vous ne pouvez refuser, vous êtes sous hypnose.
Pirates	Deux pirates qui s'associent, l'un ayant une compétence de Diversion, l'autre une compétence d'Escamotage, peuvent voler un objet appartenant à un autre joueur sans se voir opposer de résistance. Le roi des pirates possède un sabre qui peut transformer ceux qui le souhaitent en pirates.
Religieux	Il paraît que la Foi de certains Religieux leur permet de Questionner sans résistance possible. Certaines incantations accordent à des religieux particulièrement croyant le pouvoir de démultiplier la force au combat. Une intervention divine peut provoquer l'immobilisation d'un autre joueur et le forcer à donner un objet sans résistance.

Vous pouvez **utiliser une compétence**, seulement si elle est inscrite dans votre fiche de personnage.

- De plus, certains pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'en nombre limité durant la soirée.
- Dans ce cas, le joueur possède un nombre limité de **Cartes de Pouvoir** à usage unique qu'il pourra utiliser durant la soirée.
- La Carte de Pouvoir décrit l'action du sort ou de la compétence utilisée.
- La carte est détruite après utilisation.

Pour plus de détails sur l'un ou l'autre des pouvoirs, demandez à celui qui l'utilise sur vous et faites-lui confiance.

Le fair-play est important pour le jeu. En cas de doute, demandez à un organisateur d'arbitrer.

Chaque race sera identifiée par un **Badge** spécifique (fourni).