

LA QUÊTE DES HÉROS DE GHORH

Projet de résidence

Simon Bolduc

Aspirant à la médaille d'or

DUC D'ÉDIMBOURG

Du vendredi 5 au dimanche 7 mai 1995

Un roi déchu, un royaume défait, des dieux disparus, voici qui décrit bien la situation de GHORH, TERRITOIRES DU NORD. Le mal prend le dessus, mais le prince Aragon prend les chose en main et crée un organisation secrète appelée *LA GUILDE DES HEROS DE GHORH*. Le but de cette guilde sera de récupérer le sceptre sacré d'Aragarth l'Élu, roi de GHORH.

Je voudrais toutefois remercier le 102^e Poste Wapiti des Laurentides pour leur participation en tant que personnage dans ce jeu de rôle grandeur nature. J'aimerais également souligner l'appui que me porte le 102^e Groupe Scouts et Guides des Laurentides dans la réussite de mon projet.

Vous retrouverez à l'intérieur de ce document l'historique de GHORH, le plan du camp avec le menu intégré, le nom de chacun des participants à ce jeu de rôle grandeur nature, la description des membre de *LA GUILDE DES HEROS DE GHORH*, le matériel nécessaire emprunté au 102^e Groupe Scouts et Guides des Laurentides.

Historique de GHORH

MCXXV

17 février:

Après cent vingt années de règne paisible sur GHORH, TERRITOIRES DU NORD, un secte secrète de magiciens noirs anéantissent les plans divins, afin d'éliminer toutes les barrières empêchant le leader de la secte de prendre le pouvoir dans LES TERRES CONNUES.

25 mai:

Malgré une résistance des plus féroces, LES TERRES CONNUES sont conquises par la désormais célèbre SECTE DE LA MORT et sont rebaptisées LES SEPT TERRITOIRES.

6 décembre:

D'anciens combattants du bien fait prisonniers s'évadent et tentent d'organiser une résistance.

MCXXVI

10 mars:

Des vols sont commis dans les coffres de la secte. Maghartrhan, le leader de la SECTE DE LA MORT, fait arrêter cinquante villageois, hommes, femmes et enfants, et les fait brûler vif en guise de représaille.

27 juin:

Ne pouvant plus supporter le calvaire que leur fait endurer Maghartrhan, des milliers de villageois se lie en secret avec la résistance.

3-4 novembre:

Un assaut est lancé contre la forteresse de la secte avec en tête Argoroth le valeureux; malheureusement, ce fut sanglant, mais du mauvais côté.

31 décembre:

Une guilda de magiciens du bien est formée afin d'étudier les possibilités d'anéantissement d'un pouvoir aussi puissant.

MCXXVII

6 avril:

Grâce à des contacts et des espions (la majorité ayant été torturés et tués), la guilde des magiciens découvre comment le pouvoir de Magharthan peut être si puissant et comment il a pu anéantir les plans divins.

23-26 juillet:

Plus de deux-cents magiciens venus de tous les anciens territoires de GHORH se réunissent à la forteresse de la SECTE DE LA MORT et débutent les incantations en secret.

27 juillet:

Au petites heures du matin, un gigantesque trou se forme dans le plan terrestre aspirant Magharthan et sa forteresse dans les plans partiels; par la même occasion, les dieux sont libérés des plans partiels et retrouvent les plans divins.

30 août:

Après avoir rendu un dernier hommage aux magiciens morts pendant ce que l'on appellera les trois jours de l'incantation, Aragarth, fils d'Argoroth le valeureux, mort au combat, est choisi par les dieux afin de préserver la paix sur GHORH, TERRITOIRE DU NORD; ils lui remettent un sceptre à tête cornue en symbole de sa suprématie et de sa partialité.

MCXXX

26 septembre:

Ayant été reculés dans la vallée des bannis, les derniers survivants de la SECTE DE LA MORT volèrent le sceptre sacré.

22 décembre:

Dans le plus grand secret, une troupe de fidèles du roi Élu part à la recherche du sceptre, mais sont tués par des créatures d'une laideur et d'une cruauté dépassant l'imagination; un des cavaliers, avant sa mort, dit à un paysan qu'il avait cru reconnaître Magharthan, mais sous les traits d'une femme.

MCXXXI

10 avril:

Ne possédant que très peu de temps, le prince Aragon forme *LA BULLE DES HÉROS DE GHORH* pour retrouver le sceptre avant la date de sa présentation annuelle devant le peuple prévue pour le 7 mai.

La pression est grande car tous le savent, si le sceptre n'est pas présenté à la date prévue, le roi, Aragarth l'Élu, dont la santé péri devra, comme le déclare l'acte des dieux, remettre tous ces droits au vainqueur d'un concours où tous peuvent gagner.

Description des membres de *LA GUILDE DE HÉROS DE YHORN*

LE PRINCE ARAGON (humain)

Habilité:

----> Maniement d'épées et de couteaux

Endurance:

----> Normale (5 coups)

Caractéristiques psychologiques:

----> Fort intellectuellement

----> Juste

Armes:

----> Épée courte

----> Deux dagues

----> Bouclier

Équipements spécial:

----> Silex et pierre

----> Comprimés d'énergie (10)

PROTARACH (paladin)

Habilité:

----> Fort physiquement

----> Maniement d'armes lourdes

Endurance:

----> Supérieure (20 coups)

Caractéristiques psychologiques:

----> Totalement dévoué au prince et mourrait pour lui

----> Un peu naïf

Armes:

- > Hache de barbare
- > Masse d'arme

Équipement spécial:

- > Poudre de vigueur (10 portions)

IGROP (voleur)

Habilité:

- > Marche silencieuse
- > Maniement d'arme légère

Endurance:

- > Moindre (3 coups)

Caractéristiques psychologiques:

- > menteur
- > Aucune loyauté
- > Très manipulateur
- > Très futé

Armes:

- > Dagues
- > Épées courtes

Équipement spécial:

- > Cape d'invisibilité
- > fiole de potion de silence (2 portions)
- > fiole de potion d'endurance (6 portions)

RORK (Barbare)

Habilité:

- > Très fort physiquement
- > Maniement d'armes lourde

Endurance:

- > Supérieure (20 coups)

Caractéristiques psychologiques:

- > Très influensable quand il s'agit d'argent
- > Une seule parole
- > Frappé d'une malédiction le transformant en ours à toute blessure

Armes:

- > Hache de barbare
- > Épée lourde

Équipement spécial:

- > Capsules de contrôle de soi (20)
- > Bracelet de légèreté

RAGAR (guerrier)

Habilité:

- > Très fort physiquement
- > Maniement d'armes lourde

Endurance:

- > Pratiquement invincible (75 coups)

Caractéristiques psychologiques;

- > Ne parle pas beaucoup
- > Très observateur et attentif
- > Très futé
- > Très bon sens du combat
- > Loyal et valeureux

Armes:

- > Épée longue
- > Épée courte
- > Bouclier

Équipement spécial:

- > fiole de potion d'éveil (2 portions)
- > Talisment

MAGRIB (magicien)

Habilité:

- > Maniement de la magie

Endurance:

----> Normale (5 coups)

Caractéristiques psychologiques:

----> Très fort intellectuellement

----> Agit toujours en fonction du groupe

Armes:

----> Grimoire

----> Dague

----> Bâton magique

----> Bague de luminosité et de noirceur

Équipement spécial:

----> Fiole de potion de concentration (4 portions)

----> Fiole de potion de lecture psychique (2 portions)

----> Fiole de potion de mort passagère (2 portions)

LOWELL (elfe)

Habilités:

----> Maniement d'armes de lancer

----> Maniement de l'arc

Endurance:

----> Bonne (10 coups)

Caractéristiques psychologiques:

----> Excellente capacité de concentration

----> Très futé

Armes:

----> Arc avec 10 flèches

----> Lance

----> Boulets de lancer

Équipement spécial:

----> Poudre de tir parfait (3 portions)

MALOI (prêtre)

Habilités:

- > Résurrection
- > Maniement d'armes non-tranchantes

Endurance:

- > Normale (5 coups)

Caractéristiques psychologiques:

- > Très loyale
- > Très intelligent
- > Adorateur de Loihorof, dieu des éléments

Armes:

- > Marteau

Équipement spécial:

- > Poudre de résurrection (6 portions)
- > Comprimés anti-faiblesse (10)

Nom des gens participant au camp

Organisateur:

----> Simon Bolduc

Personnages:

----> Tommy Goupil

----> Matthieu Boily

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

---->

Invités:

---->

---->

---->

---->

---->

Horaire

Vendredi, 5 mai 1995

- 23h30: Arrivé des participants invités.
Énumération des règlements.
Départ pour la quête.
- 00h00: Arrivée à la rivière.
Séparation en deux groupe:
*un part en amont et l'autre en aval à la recherche d'un lieu pour traverser la rivière.
- 00h15: Les deux groupes se retrouvent et parlent de leur découverte:
*en amont, il y a un pont de corde suspendu garder par un géant des rivière et en aval, moyennant quelques pièces d'or, un Halflings peut faire traverser le groupe.
- Si traversée en amont
- 01h00: Les Trolls:
*nous tombons sur un groupe de Trolls Mangeant des Elfes des montagnes.
- 01h30: Les voleurs:
*des Halflings viennent dépouiller la colonie visiblement anéanti par les Trolls.
- Si traversée en aval
- 01h00: Guet-apens:
*un groupe de Halflings nous font prisonniers pour nos richesses.
- 01h30: Les Trolls:
*ces derniers, ayant entendu du bruit, nous attaquent pour nous manger.
- 02h00: Monter le campement.
- 02h15: Coucher avec veille au 45 minutes.

Samedi, 6 mai 1995

- 07H30: Lever.
Toilette.
Déjeuner (individuel).
- 09h00: Départ vers le Nord:
*pour éviter le village des Nains de Bois.
- 09h30: Colonie de soldats alliés nous demandent de bifurquer à l'Est pour éviter la région affectée par une épidémie inconnue.
- 10h30: L'abri:
*après un certain moment de marche, nous découvrons un abri désert; certains d'entre-nous se font envoûter mystérieusement.
L'énigme:
*un être (probablement un démon) pose à chacun des trois personnes qui restent trois énigmes différentes qu'ils doivent résoudre en très peu de temps et en même temps sinon il s'ensuivra la damnation des envoûtés.
- 11h15: Les Zombies:
*toujours sur le chemin de l'Est, une colonie de Zombies nous attaquent; nous sommes obligés de fuir, car nous ne pouvons les tuer.
- 11h30: La rivière:
*incapable de semer les Zombies, nous arrivons à une nouvelle rivière, où nous bifurquons vers le sud.
- 12h00: Dîner.
- 13h00: Départ pour le Sud.
- 13h30: La patrouille:
*une patrouille de la mort nous force à changer de route, car nous arrivons sur des terres interdites.
- 14h00: Toujours vers le sud.
- 14h30: Les Magiciens Noirs et Sorcières:
*nous arrivons en un lieu où la magie est très puissante, car des Magiciens Noirs et des Sorcières font des envoûtements.
- 15h30: Dépouillement des lieux.

- 16h00: À l'Ouest:
*avec l'acquisition de nouveaux indices, nous nous rendons compte que nous avons un peu trop avancé vers l'Est.
- 17h00: L'auberge:
*nous arrivons à une auberge clandestine où règne boisson, jeu, meurtre et prostitution.
- 18h00: Souper: ----> Soupe aux légumes.
----> Steak de botte.
----> Patates pilées
----> Pois
----> Bière (jus de pommes)
----> Biscuits
- 19h15: Soirée de jeu:
*cartes, paris sur la lutte, dards.
- 22h00: Des ombres:
*pour ceux qui sont à l'extérieur, des ombres se promènent et attaquent.
- 24h00: Filles de joies:
*elles commencent à aguicher les membres de la guilde, afin de passer la nuit en leur compagnie; ce sont des meutrières au service du Mal.
- 03h00: Une patrouille:
*prétextant une tricherie au jeu, une patrouille de la mort débarque pour nous embarquer.

Dimanche, 7 mai 1995

- 09h00: Lever.
Toilette.
Déjeuner.
- 10h00: Vers le sud:
*nous repartons vers le Sud, car il ne reste plus beaucoup de temps.
- 10h30: Un cadavre?:
*un homme des troupes alliées est crucifié à un arbre et nous indique qu'il est déjà trop tard que nous devons protéger le Roi.

- 11h00: Départ pour le Nord:
*après avoir enterré la dépouille du brave, la guilde repart pour leur point de départ.
- 12h15: Arrivée au point de départ.
- 12h30: Le Roi:
*il nous explique que tout n'est pas perdu, car même s'il est déchu, la conquête du trône se fera par un concours à la fin de l'été; alors, tout le monde aura la chance de gagner.
- 13h00: Fin.
Évaluation.

Matériel personnel

Qté	Description
1	Sac à dos (d'allure médiévale)
1	Costume de votre personnage
1	Paire de bas de laine sur vous
2	Paire de bas de laine de rechange
1	Sous-vêtement sur vous
2	Sous-vêtements de rechange
1	Caleçon sur vous
1	Caleçon de rechange
1	Paire de gants sur vous
1	Paire de gants de rechange
1	Paire de bottes sur vous
1	Paire de bottes de rechange
2	Déjeuners
1	Diners
	Collation si vous voulez
1	Gourde

Matériel du 102e

Qté	Description
2	Tentes (16 pi / 24 pi)
1	Pop-tente
4	Fanaux
1	Poêle au propane (ou naphta) Corde