

Création de personnage

Choisissez un nom germanique et répartissez 200 points entre **Corps**, **Esprit**, **Vril** et **Santé**.

Spécialités

Chaque attribut de **Corps**, **Esprit** ou **Vril** a une spécialité, si leur score est égal ou supérieur à 50.

Actions

Pour tenter une action, le joueur doit lancer un d100, et faire un chiffre inférieur ou égal à son Corps ou Esprit, selon que l'action est physique ou intellectuelle.

Une spécialité permet d'intervenir dizaines et unités, si cela permet de réussir l'action.

Un d100 est formé de deux dés à 10 faces : la somme des dés est appelée **résultat** en cas de réussite. Le **résultat** d'un échec est 0.

Oppositions

En cas d'opposition, le meilleur résultat l'emportera.

En cas de combat, la perte de point de **Santé** est égale à la différence des **résultats**, divisée par deux sans arme, et doublée pour des armes à feu. A zéro, on meurt.

On récupère 1d10 en **Santé** ou en **Vril** chaque nuit de repos.

Évolution

Après une aventure, un personnage gagne 1d10 dans un attribut.

Usage du Vril

Le **Vril** est également nommé or-gone, c'hi ou énergie psychique.

Pour utiliser ces pouvoirs, le personnage doit faire un jet de **Vril**. Qu'il réussisse ou échoue, il perdra un nombre de points de **Vril** ou de **Santé** égal à la somme des d10.

Pouvoirs du Vril

L'**Alchimie** permet d'insuffler du **Vril** dans une préparation chimique, la rendant plus efficace (au bon vouloir du SpielMeister).

La **Clairvoyance** permet de percevoir à **résultat** km. Un deuxième jet permet la **Téléportation**.

La **Guérison** permet de faire regagner des points de **Santé**.

Le **Renfort** rajoute temporairement son **résultat** à **Corps**, **Esprit**, **Santé** voire **Vril**. On peut faire bénéficier un ami de ce pouvoir, avec une efficacité deux fois moindre.

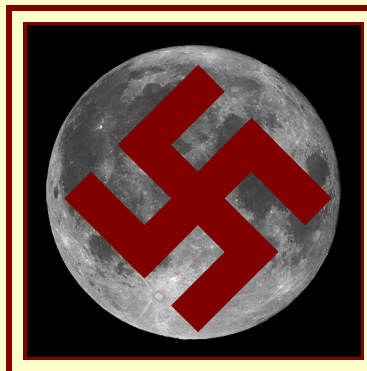
La **Télépathie** permet de communiquer avec un autre personnage, ou de lire ses pensées. Un deuxième jet est nécessaire pour accéder à ses souvenirs ou son inconscient, un troisième pour une **Domination** de la cible...

La **Télékinésie** permet de soulever des objets par l'esprit, ou de frapper à distance.

La durée d'un effet, en tours de combat (3 secondes), est égal au **résultat** du jet de **Vril**.

Seule la **Clairvoyance** permet d'agir à distance, sinon c'est à vue.

On peut toujours se défendre d'une agression psychique, avec un jet *gratuit* de **Vril**.



La cinquième Lune

(Der fünfte Mond)

Le grand astronome germanique Hans Hörbiger avait raison. Contrairement à ce qu'affirme la science judéo-maçonnique, les planètes ne décrivent pas des ellipses autour du soleil, mais des spirales.

La Terre a successivement capturé 4 astres glacés, dont chaque effondrement a causé la fin d'une ère. La 4e meurt, la 5e arrive...

Aujourd'hui

La Terre est entourée par des fragments de glace, issus de la dislocation partielle de la quatrième Lune. Les intempéries sont incessantes : neige, grêle, pluie...

Bientôt la surface de la Terre sera rasée par les derniers débris de la Lune, et elle sera remplacée par la 5e lune (aujourd'hui Mars). La vie humaine va disparaître...

Vous êtes les survivants du 4e Reich, désormais à la recherche du royaume souterrain de Shamballa où s'est réfugié le grand sage antique, le führer Adolf Hitler...

Créatures de la fin des temps

Avec le rapprochement de la Lune, la Terre est soumise à des rayonnements étranges.

De plus, cette proximité lunaire occasionne des variations gravitationnelles très sensibles.

Faune et flore ont muté, comme cela avait été le cas à la fin des ères primaire (insectes géants), secondaire (reptiles géants) et tertiaire (hommes géants).

En tant que géants, leur **Santé** coûte deux fois moins cher à la création du personnage.

Ils n'ont généralement aucune sympathie pour les courageux membres du Quatrième Reich.

Les insectes géants

Ils ont dominé la fin de l'ère primaire : la nouvelle génération veut exterminer les vertébrés !

C80% (courir) E25% S150 V10

Les reptiles géants

Ils ont dominé la fin de l'ère secondaire, et il reste quelques très anciens survivants immortels de cette race de philosophes, qui guide la nouvelle génération...

C40% E80% (méditer) S80 V20

Les hyperboréens

Les survivants de cette civilisation ont parrainé les premiers humains de l'ère quaternaire avant de s'éteindre, ou se sont réfugiés au coeur de royaumes souterrains.

C40% E60% (secrets) S100 V25

Die Übermenschen

Les humains quaternaires ne sont pas devenus géants, mais les rares survivants ont développé des pouvoirs psychiques considérables. Pour les autres races, le **Vril** coûte deux fois plus cher.

Les hordes judéo-maçonniques

Mystérieusement, les juifs et autres non-aryens semblent avoir développé des pouvoirs semblables, preuve de leur fourberie.

En attendant la fin du monde, ils tentent de construire de grands spatonefs pour fuir, en vils lâches.

Exemples de personnages

Jörg-Helmut von Schlangenbad
Corps 50% (escrime) Esprit 40%
Santé 60 Vril 50 (Télékinésie)

Waltraut-Anna Kremmel
Corps 30% Esprit 70% (médecin)
Santé 40 Vril 60 (Alchimie)

Wolfgang-Dieter Straussner
Corps 30% Esprit 50% (charme)
Santé 50 Vril 70 (Télépathie)

Bibliographie

Le matin des magiciens, de Louis Pauwels et Jacques Bergier.

L'Atlantide et le règne des géants, et sa suite **La religion des géants et la civilisation des insectes**, de Denis Saurat.

Crédits

Philippe Tromeur, 23/12/2008