

A dramatic landscape featuring a wide river flowing through a valley. In the foreground, a lone rider on a horse is visible on a grassy slope. The background is dominated by towering, jagged mountains under a cloudy sky. The overall scene is atmospheric and evocative.

LES ÉCHOS D'UN COMMENCEMENT

Livret de règle

Table des matières

Partie 1 : Inscription sécurisée et Fairplay	1
Inscription.....	1
La base de la sécurité	1
Les coups interdits	1
Le minimum à respecter	1
Le Fairplay	1
Partie 2 : Les annonces et le repérage visuel	2
Les annonces et lexiques	2
Le repérage visuel	2
Partie 3 : L'univers	3
Partie 4 : Création du personnage	6
Les bases de chaque joueur	6
Choisir son clan	6
Choisir ses compétences.....	6
Les Compétences	7
Connaissance	8
Arcane	9
Partie 5 : Le Roleplay	12
Les Bases du RP	12
Interpréter son personnage	12
Partie 6 : La Magie	14
Fonctionnement de la magie.....	14
Jouer et interpréter les sorts	14
Partie 7 : Jouer sur place.....	16
Les soins et la convalescence.....	16
Les spectres.....	16
L'apprentissage	16
Les ressources.....	16
Le vol, le sabotage.....	17
CONTACT	17

A savoir : par respect pour l'ensemble de nos joueurs, le masculin et le féminin employés sur ce livret répondent à un genre neutre, pour une volonté d'écriture inclusive.

Partie 1 : Inscription sécurisée et Fairplay

Inscription

Pour s'inscrire au GN, voici comment faire :

Rendez-vous sur le site ci-dessous, afin de retrouver les informations ainsi que la billetterie dans l'onglet « réserver ».

www.lesechosdeslimbes.fr

Pour la création de votre personnage, ce livret de règle regroupe toutes les informations

La base de la sécurité

Il est obligatoire de lire le **LIVRET DE SECURITE**.

C'est vraiment important, il est probable que nous y apportions des détails plus tard. Tout écart aux règles dans ce livret sera sanctionné.

Rubalise : Si vous voyez une rubalise blanche et rouge, **il est interdit de pénétrer cette zone.**

Les coups interdits

Coups violents

Coups à la tête

Coups d'estoc

Coups dans les parties génitales, et à la poitrine pour les dames

Le minimum à respecter

- Le terrain est loué, ne jetez rien par terre et tout dans les poubelles. Effectuez le tri si demandé.
- Urinez dans les toilettes et prévenez si jamais elles sont pleines.
- Les animaux ne sont pas autorisés sur le terrain de jeu.
- Si vous remarquez un danger quelque part, prévenez les Organisateurs.
- Respectez les règles, les autres joueurs et l'implication de tous dans leur jeu.
- Respectez le matériel et le lieu.

Le Fairplay

Le fairplay est la base de tout GN. Bien qu'il y ait des règles, soyez fair-play et faites tout pour que l'immersion soit la plus réaliste possible. C'est générateur de beau jeu !

Le fair-play prévaut toujours, mais jamais au-dessus de la sécurité.

Partie 2 : Les annonces et le repérage visuel

Les annonces et lexiques

STOP JEU : On stoppe tout à ce moment-là, ça signifie qu'il y a un danger et qu'il faut faire attention à ce qu'il se passe autour de vous. Vous pouvez utiliser cette annonce si nécessaire.

« **Vraiment Vraiment** » : A utiliser pour sortir du jeu et exprimer un problème réel. « J'ai vraiment vraiment mal », « Je suis vraiment vraiment gêné, arrête », etc...

TIME FREEZE : Le temps est gelé, vous devenez immobile, vous ne voyez et n'entendez plus.

Le Jeu reprend à l'annonce de **TIME IN**

Orgas : Les organisateurs

PNJ : Personnage non joueur. Ils jouent des rôles temporaires pour l'animation et le bon déroulement du jeu.

Il y a deux types de PNJ sur notre GN :

- **PNJ volant** : Personnage non joueur dit « volant » : notre aide de jeu, ils sont nos yeux et nos oreilles supplémentaires. Vous serez peut-être amenés à jouer plusieurs rôles. Votre devise "Je sers le GN et c'est ma joie".
- **PNJ rôle** : Personnage non joueur intégré à une faction avec un rôle fixe, évoluant au sein du jeu comme PJ. Vous pourrez être réquisitionné pour jouer d'autres rôles pour les besoins du GN.

PJ : Personnage joueur

RP : Rôle play - Interprétation d'un personnage

BG : Background, votre histoire

Le repérage visuel

Plusieurs rubans et bandeaux de différentes couleurs symboliseront des effets ou des informations :

En Hors-jeu

- **Bracelet lumineux rouge** : Orga.
- **Bracelet lumineux orange** : Personne en risque physique. Il est interdit de la prendre pour cible dans un combat physique. Elle ne peut pas intervenir dans un combat mais peut être fait prisonnière. Si un combat éclate à proximité, elle lèvera le poing en l'air pour mettre le ruban visible.
- **Ruban Jaune** : Personnage mineur. Il est interdit de lui proposer de l'alcool et d'effectuer un jeu de torture et/ou sexuel en sa présence.
- **Lever le poing** : Participant Hors-jeu.

En Jeu

- **Ruban vert** : Créature ou arme empoisonnée.
- **Ruban noir** : Présence de corruption diverse sur un être ou un objet.
- **Ruban Violet** : Objet saboté et inutilisable.

Le temps

La plupart des effets du GN doivent se compter selon certaines notions de temps, et cela dépend surtout des incantations et mots employés.

A défaut, si le temps n'est pas défini, l'effet dure un sablier de 3 minutes.

Partie 3 : L'univers

Nous sommes un jeu d'inspiration de l'univers de **Warhammer**. Planète exotique, merveilleuse, remplie de créatures amusantes (les hommes bêtes, les peaux vertes, les démons, les dragons, les manticores, etc.) et d'autres plus insignifiantes (les humains, les elfes, nains, etc.).

Ces races sont toutes les jouets des dieux, ils placent leurs pions sur ce monde pour pouvoir un jour le détruire, ou y créer la paix.

Selon la chronologie de Warhammer, **nous sommes en -950 avant Sigma**.

A cette époque, l'humanité remonte peu à peu et se développe à un rythme parfois...alarmant.

La guerre de la barbe est finie sur une victoire totale des nains. Le temps des malheurs est passé et l'empire Nehekhara s'est effondré.

De nombreuses choses sont arrivées au sein des Principautés :

- Les nains ont été aidés à de nombreuses reprises par les clans humains, scellant une entraide mutuelle et paix entre eux.
- Un clan Skaven s'est allié avec les humains de la ville polyculturelle, nommée Abel. Ces derniers explorent les galeries et préviennent des méfaits causés par leurs cousins.
- Des villes se créent petit à petit pour les différents clans. Désormais, le vaste territoire des principautés est dominé par les humains.
- Les Bretonnis ont perdu leurs anciennes terres. La corruption a tout souillé et rend impossible de s'y déplacer.

Bien entendu, vous n'avez aucune idée des choses qui vous entourent.

Le Chaos reste encore un peu flou, si ce n'est qu'il ne s'agit pas d'une bonne chose, pour la plupart d'entre vous.

Limitez donc vos connaissances à ce qu'il y a dans votre BG de groupe.

Cependant, nous gardons tel quel plusieurs éléments dans l'univers d'origine, jusqu'à cette époque :

- Les elfes noirs sont en guerre avec les Hauts Elfes.
- Les Nains récupèrent lentement de leurs guerres incessantes contre les peaux vertes et skavens.
- Les Peaux vertes sont nombreuses mais moins présentes au sein des principautés



L'ambiance

Beaucoup de choses ont changé, vos clans sont désormais bien plus sereins et on peut réellement parler de civilisation humaine.

Un petit empire a commencé à naître, regroupant les nombreux clans et assurant la paix dans cette petite portion du territoire que vous avez nommé, Principautés.

Bien que de nombreuses choses restent inconnus pour vous, les choses vont relativement bien depuis des années. Certes, il y a encore du danger, mais vous parvenez à vaincre où à éviter les créatures dangereuses. On peut sortir plus librement sans risque et on peut profiter de ce moment de « paix ».

Voyager seul reste dangereux, entre les peaux vertes encore présents, les récents morts-vivants, les skavens ennemis et autres créatures, vous n'êtes pas non plus dans un monde sans danger.

L'époque

Nous sommes donc en -950 avant Sigmar. Pour vous donner une image, c'est comme notre monde en -50 avant JC.

L'empire romain s'étend et l'humanité est parvenu à bien se développer. Cependant, votre espérance de vie va rarement au-delà des 50/60 ans.

Au niveau des infrastructures :

Vous avez appris la maîtrise de la forge, de la pierre et des différents métaux. Vous êtes passé de village à ville.

Des routes pavées, de grandes structures de pierre et de bois. Ce n'est pas somptueux mais vos constructions tiennent dans le temps et résistent à un assaut.

Pour les tenues vestimentaires :

La forge s'est très bien développée, bien qu'elle ne soit pas parfaite. Vous connaissez de nombreux métaux, bien que quelques propriétés vous soient encore inconnus. Vous pouvez avoir des armures de métal. **CEPENDANT**, vous ne pouvez pas avoir d'armure complète qui vous recouvre entièrement le corps.

Nous ne sommes pas dans une époque totalement médiévale, et le besoin ne s'en est jamais fait sentir jusqu'à maintenant. Vous avez aussi des arbalètes. **Seule la poudre est encore totalement inconnue.**

Les tissus ont pu se développer : vous parvenez à faire de belles tenues, mais c'est un luxe qui demande beaucoup de temps et qui n'est pas vraiment nécessaire puisque vous n'avez pas de « noble ».

Voici un lien [PINTEREST](#) pour vous inspirer !

Concernant les échanges commerciaux :

De nombreux échanges commerciaux se font dans les Principautés.

D'abord entre les abéliths, les enfants de Norn et les nains, qui permettent l'apport essentielle de produits de la mer et des minéraux des montagnes.

Ensuite dans les montagnes, la Compagnie Noire (forteresse noire) fait le transit entre les Bretonnis au nord et les Principautés au sud. De plus, ayant plusieurs équipes de mercenaires, ils possèdent de nombreuses ressources parfois inconnues.

Enfin, les Bretonnis au nord apportent une grande quantité de produits de la terre, ayant un environnement assez luxuriant. Ils ont pu construire plusieurs villes pour assurer un apport considérable en céréales, légumes, viande, etc.



Partie 4 : Création du personnage

Les bases de chaque joueur

De base, chaque joueur saura :

- Manier n'importe qu'elle arme.
- Porter une armure de cuir, de maille ou de métal (non complète).
- Chaque joueur peut emmener n'importe quelle arme qui lui plaît et se battre avec.
- Faire un bandage basique.
- Voler, assassiner, piéger un coffre, empoisonner, tout ça se fait de manière RP et réaliste.

Vous ne pouvez pas :

- Avoir d'arme à feu.
- Créer et imaginer des choses qui sont très loin dans le futur.

Choisir son clan

Dans le jeu, vous appartenez obligatoirement à un clan. Actuellement il en existe 8 :

Abel

Athel Loren

Skavens

Compagnie Noire

Tatoués

Les Terres corrompues

Gospodar

Bretonnis

Les différents groupes présentés sont tous sur notre site internet, discord et Facebook (voir page contact).

Choisir ses compétences

Chaque joueur peut choisir 3 compétences de départs. Il existe 2 styles de vie, chacun d'entre eux définit ce que vous êtes au moment du GN. Vous pouvez être plus orienté :

Connaissance

Arcanes

Dans chaque style de vie il y a des compétences : des choses que votre personnage aime faire et qu'il a effectué jusqu'à ce jour. Il s'agit de votre métier et ce que vous faites la plupart du temps pour votre Clan.

Il n'y a pas d'archétype ; toutes les compétences peuvent se mélanger et être apprises tant que vous les comprenez et qu'elles sont logiques avec votre BG.

Étant donné que nous sommes dans un jeu sans système de PV, il est inutile d'avoir un style de vie « Guerrier ». Dans un monde où le danger est omniprésent, chacun doit savoir se défendre un minimum.

Pour le reste, c'est à vous de décider selon votre BG. Par exemple, un personnage qui a passé sa vie à accumuler des connaissances et a rarement participé aux combats, souffrira bien plus d'une grosse coupure qu'un personnage ayant passé sa vie à protéger les terres de son clan.

Votre style de vie et vos compétences doivent être justifiés par le BG.

Les Compétences

Connaissance

Médecin
Chirurgie
Herboristerie
Alchimie
Chasse
Forge
Cueillette
Géologie

Arcanes

Magie
Divination
Ritualisme
Chamanisme
Haruspice
Magie du clan niveau 1 et/ou 2
(chaque niveau coûte 1 spécialisation)
Voir la corruption
Élémentisme



Connaissance

Toutes les spécialisations demandent un grand effort d'improvisation et d'interprétation. Afin que le jeu soit le plus réaliste possible, nous vous demandons de faire votre maximum. Les matériaux utilisés **ne vous seront pas fournis** en ce qui concerne :

- La médecine.
- La forge.
- Le tannage.
- L'écriture.

Nous ne pouvons pas apporter suffisamment de parchemins et bandage pour tout le monde. Ce sera à vous de l'apporter.

Alchimie

Vous connaissez la fabrication des potions et étudiez les différentes propriétés des ingrédients que vous trouvez. Vous êtes capable de fabriquer de nombreuses potions ou d'en créer des nouvelles si le besoin s'en fait sentir. Un livret vous sera remis.

Chasseur

Il faut se nourrir pour vivre. Ainsi, vous avez l'habitude de traquer les bêtes en forêt. En suivant les traces, vous pourrez trouver l'animal traqué. Un livret vous sera remis.

Cueilleur

Vous avez une connaissance des fleurs et des plantes que vous pouvez cueillir dans divers endroits. Plusieurs contraintes et conditions seront imposées pour la récupération et la conservation de certaines plantes. Un livret vous sera remis.

Forgeron

Vous êtes capable de réparer les armes ou autres objets métalliques du clan. En plus, vous connaissez plusieurs minerais et pouvez étudier leurs propriétés. Un livret vous sera remis

Géologue

Vous avez l'habitude de partir explorer les environs et surtout de récolter ce qu'il faut pour vos confrères. Bien que cela puisse paraître bête, vous êtes primordial car sans vous, pas de minéraux. Certains minéraux ont des conditions de conservation particulières, lors de votre récolte. Un livret vous sera remis.

Chirurgie

Vous êtes capable de réparer une blessure lourde ou touchant les organes. Vous pouvez aussi réparer et recoudre des membres brisés ou tranchés, à condition d'avoir le matériel et les potions nécessaires.

Herboriste

Du poison à l'onguent revitalisant, vous êtes capable de fabriquer quelques décoctions à l'aide de plantes. Un livret vous sera remis. Attention cependant, vous n'êtes pas en mesure de cueillir et reconnaître les plantes.

Médecin

Vous êtes capable d'apaiser les douleurs, de recoudre une plaie ou stabiliser quelqu'un sur le point de mourir. En plus, vous connaissez diverses maladies et êtes capable de les soigner.

Arcane

La maîtrise des arcanes est quelque chose qui demande des années et des années d'apprentissage, pour comprendre ne serait-ce que la théorie sur les Vents de Magie.

Marcher sur les voies de la magie revient à emprunter un chemin rempli d'épines. L'ésotérisme est complexe et demande de l'investissement RP et une très bonne improvisation.

Une chose importante à savoir : un mage ne possède pas de mana mais simplement un certain nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Passé ce nombre, vous avez 2 choix :

- Vous continuez et ressentez de la fatigue, voir feintez l'évanouissement, avec peut-être quelques séquelles pour le GN suivant. Il vous faudra prévenir votre Orga de faction.
- Vous vous reposez et attendez de pouvoir relancer un sort plus tard (dormir, méditer, faire un rituel, etc.). La récupération du nombre de sorts doit être validé par un Orga.

A vous de jouer le jeu, en donnant ces informations à la fin du GN ou à votre orga de faction. Les séquelles peuvent être moindre, comme importante : une mutation du chaos ou pire encore... Alors soyez Fairplay.

Chamanisme

Certains acquis du domaine ésotérique possèdent un aspect particulier. En effet, le chamanisme possède une forme de magie proche de la nature. Cependant, les sorciers ont besoin d'un catalyseur afin d'obtenir le résultat escompté. La drogue utilisée varie selon chaque sorcier (chacun possède sa propre fabrication), et les effets peuvent varier d'un individu à l'autre. On retrouve 4 types d'utilisation possible pour le chamanisme :

Communication avec les animaux

Durant le temps d'effet de votre drogue, vous pouvez parler avec tous les animaux.

Métamorphose partielle

Vous pouvez transformer l'un de vos membres en un membre animal vous procurant les avantages associés.

Vous devez avoir le costume approprié.

Message de l'au-delà

Vous entrez en communication avec votre divinité, ou les esprits, durant quelques secondes (acquiert la spécialisation « divination »).

Bête sympa

Au prix d'une utilisation de sort par jour, vous pouvez être accompagné d'un petit animal qui sera votre familier (si vous en possédez un). Selon l'animal, il pourra vous fournir quelques informations où ressources.

À récupérer chaque matin au PC Orga.

Divination

Grâce à une grande connaissance des arts mystiques, vous êtes capable de déceler des messages complexes que vous envoie votre Dieu.

Afin de comprendre ce que vous transmet l'au-delà, vous aurez besoin de temps et d'une grande concentration (ainsi que de votre propre matériel). Elle ne peut être faite qu'en présence de l'Orga ou du PNJ référent de votre faction.

Élémentisme

Vous êtes en mesure de comprendre les Vents de magies présents dans les éléments primordiaux du monde. L'eau, la terre, le feu et l'air.

Grâce à votre maîtrise, vous pouvez désormais lancer 1 sort avec chacun de ces éléments

Feu

Fonte des armes (l'arme brûle et se désagrège).

Eau

Évaporation corporelle (l'eau présente dans le corps de la cible s'évapore rapidement).

Air

Bourrasque (l'adversaire tombe en arrière).

Terre

Enchevêtrement (l'adversaire ne peut plus bouger les jambes).

Haruspicine

Vous êtes capable de lire l'avenir et l'histoire dans les entrailles des animaux ou des humains. Il vous faut un animal ou un mort : contactez un Orga et vous aurez une carcasse où il vous faudra récupérer des perles en peu de temps. Plus vous en récupérez et plus votre vision sera précise.

Attention : la lecture des entrailles a un risque ; la créature deviendra inutilisable et vous ne pourrez plus récupérer les ressources.

Magie

Vous avez une bonne compréhension de la magie, ce qui vous permet de manipuler les vents de magie pour lancer quelques sorts. Chaque sort demande une incantation claire et précise pour la compréhension de tous. Si, en plus, vous avez un objet permettant de symboliser ce sort, ce sera un grand avantage.

Voici les 4 sorts que vous connaissez :

Projectile d'éther

Vous lancez un projectile de magie condensée. Le coup fait tomber un joueur à la renverse.

Soin

Permet de refermer une plaie, réparer un membre.

- Pour une blessure mineure de type coupure ou saignement, le sort vous coûte 1 point.
- Pour une blessure grave, le soin vous demandera plus de temps et de concentration, et vous coûtera donc 3 points.

Choc mental

Vous effectuez un énorme brouillage au cerveau, ce qui désoriente le joueur.

Apaisement

Vous calmez les esprits énervés autour de vous tant que vous incantez.

Magie du clan (variable)

Vous pouvez créer votre propre magie de Clan selon votre ou vos divinités. Il peut s'agir d'une version évoluée d'une magie existante, ou quelque chose de nouveau.

Pour cette spécialisation, vous pouvez dépenser 1 Point pour connaître la magie d'un dieu de votre clan. Chaque dieu supplémentaire coûte 1 point en plus.

Ritualisme

Les vents de magie sont très complexes à maîtriser. Afin d'effectuer un sort à grande échelle ou conjurer une force particulière, réaliser un rituel reste la manière la plus sûre d'accomplir ce que l'on souhaite (plusieurs personnes peuvent y participer).

Il faudra :

- L'incantation.
- Des ingrédients.
- Le maître de cérémonie pour gérer le rituel.
- Définir la bonne concentration de magie à utiliser.

Un livret vous sera remis pour vous expliquer le fonctionnement du ritualisme. A vous de créer ensuite vos propres rituels.

Voir la corruption

Vous êtes extrêmement sensible aux Vents de magie, ainsi vous savez repérer quand une matière est altérée par le chaos ou quelque chose d'autre.

Vous avez la capacité à voir et sentir si la nature est altérée de diverses choses, symbolisées par des annotations disposées en jeu (papier ou ruban bleu)



Partie 5 : Le Roleplay

Les Bases du RP

Ça peut sembler étrange, mais le fait de ne pas mettre de système de PV rendra le jeu bien plus intéressant pour vous et pour les autres.

Sachez que 2 choses importent : la sécurité et le Fairplay, et vous n'aurez besoin de rien d'autre. Si vous souhaitez effectuer une action, faites-la. Cependant, ne forcez jamais un joueur qui ne souhaite pas jouer une situation trop particulière ou qu'il estime dangereuse.

La règle de base afin de savoir si un joueur souhaite ou non jouer un jeu particulier avec vous, est de le regarder dans les yeux. Si vous avez un doute, demandez-lui tout simplement.

Le RP est la base de tout, il n'y a donc ni système de PV, ni décompte de point par membre ou points d'armure, et le mana n'existe pas. C'est à vous d'agir de manière logique avec la situation. Seuls les mages ont une petite règle pour la magie qui est expliquée plus loin dans ce livret.

Interpréter son personnage

Personne ne saura mieux vous satisfaire que vous-même. Pour créer votre personnage vous aurez besoin de :

Préparation

Pour rédiger votre BG, demandez-vous : Comment je vois mon personnage ? Quelle vie a-t-il vécu ? Comment a-t-il forgé son caractère ? Quels sont ses objectifs ? Comment réagira-t-il dans les X situations qu'il rencontrera ? ...

Imagination

Essayez d'imaginer comment il réagira face aux créatures, aux joueurs...

L'interprétation

Il est important de faire la distinction entre vous et votre personnage. Vous n'aurez pas les mêmes vécus, caractères, réactions. Ne craignez pas le regard des autres, lancez-vous ! Lâchez-vous et le jeu n'en sera que plus plaisant pour vous, et les autres joueurs. Ne soyez pas passif et n'attendez pas que les choses viennent d'elles-mêmes vous avez beaucoup à faire en très peu de temps. Lâchez prise, immergez-vous dans votre personnage et amusez-vous.

Interpréter un combat RP

Règle d'or : Il vaut mieux **SURJOUER** un coup que ne rien jouer du tout.

Les dégâts subis dépendent :

- Des types de blessure : Un effleurement ou une légère coupure n'auront pas beaucoup d'impact, contrairement à une grosse entaille ou une blessure profonde. En plus de la douleur, la perte de sang ne vous permettra pas de tenir bien longtemps lors d'un combat.
- Des types de personnage : Un combattant aguerri ne surmontera pas de la même manière une estafilade qu'un paysan qui n'a jamais bravé de grand danger.
- Des types d'arme : Que ce soit le poids, la taille, la forme, chaque arme aura un impact différent (flèche, masse, bouclier, fleurs, chaise, nain, ...). Jouez-le en conséquence !
- Des types d'armure : Elles permettent d'amortir et d'encaisser quelques attaques, mais une armure en cuir ne résistera pas à une flèche ni à un marteau.
- De la fatalité : Le combat peut être long, mais un seul coup peut aussi suffire pour y mettre fin (égorgement, écrasement, etc.).

La perte de sang et la douleur :

VOUS N'ÊTES PAS INSENSIBLE A LA DOULEUR. Une flèche dans la jambe n'est pas anodine, un membre coupé non plus. Vous ne pouvez plus continuer à vous battre, d'autant que la perte de sang ne mettra que quelques minutes à vous achever. Le "hors combat" en RP

Vous avez plusieurs possibilités : une blessure grave, la perte de sang, la peur, la douleur, l'inconscience, etc. A vous de réagir selon la situation.

Par exemple : Pour jouer un membre coupé, la perte de sang et le manque de soin dans la minute vous donnera une atroce douleur, des vertiges, une vision floue, la perte des sens, l'engourdissement... et la mort. Faites-vous plaisir !

La Mort

Mourir en GN est normal, il est important de savoir mettre fin à l'histoire de son personnage. A sa mort, venez en créer un nouveau au PC Orga !



Partie 6 : La Magie

Fonctionnement de la magie

Pour lancer un sort, vous devez d'abord essayer de croiser le regard de votre cible. Puis, incantez en la désignant avec votre bâton, doigt, sceptre, et lancez votre sort. Votre incantation doit :

- Être aussi longue que claire, pour que la cible sache comment réagir (vous pouvez y ajouter vos ingrédients, projectiles, poudres, etc.).
- Être cinématographiquement correcte, en rajoutant vos ingrédients, projectiles, poudre, etc.
- Comporter toujours les mêmes mots-clés, restez plus objectif que subjectif.

Les personnes qui ne sont pas à portée de voix, ne sont pas impactées.

Quelques règles pour lancer un sort :

- Une incantation doit comporter : Le ou les effets, Le nom du sort, La durée (si besoin).
- Vous ne pouvez PAS vous battre, parer de coups ni courir pendant la durée de l'incantation. Considérez que vous êtes en train de vous concentrer pour éviter de faire exploser la magie dans vos mains.
- L'incantation doit être dite à voix haute et de manière intelligible. Si votre adversaire ne comprend pas, recommencez, sinon passez à un autre joueur.
- Lorsque vous êtes à court de Magie (le nombre de sorts limites par jour est atteint), vous pouvez toujours continuer à lancer des sorts, mais vous devrez jouer une immense fatigue après ce sort. Ensuite, signalez-le à votre Orga de faction à la fin du jeu, ou lorsque vous le

croisez. Soyez Fairplay là-dessus, ça nous permettra de faire des choses extrêmement amusantes l'année suivante.

- Si vous ne faites pas d'incantations ou que vous faites une simple annonce sans RP ("bourrasque, recule"), le sort sera considéré comme inexistant.

Le nombre de sorts que peut lancer un mage est de **7 par Jour.**

La compréhension d'un sort s'effectue dans son incantation. Soyez à l'écoute et interprétez à votre manière.

Jouer et interpréter les sorts

Chacun de vos mots possède une grande importance ; lors d'un rituel, tous les participants vous écoutent avec attention, la cinématographie est tournée vers vous, et surtout, SURTOUT, l'Orga pour épier avec son sourire sadique.

Pour vous aider à jouer ce type de rôle, vous pouvez préparer vos sorts, et vos incantations. Ce que vous direz lors de vos rituels et visions divinatoires est quelque chose qui vous aidera à jouer ce type de rôle.

Il existe 2 types de sort :

- Les sorts avec projectiles (boule de feu, projectile magique, flèche d'acide...).
- Les sorts immatériels (mutisme, reversement, entrave...).

Quelques exemples d'incantations :

Un sort avec projectile

« Par les vents de magie, que cette boule d'éther te fasse tomber. »

Comment la cible peut l'interpréter :

Dans les informations du sort, nous avons « Boule d'éther » (avec le projectile lancé) ainsi que « tomber ».

Boule d'éther : On peut voir quelque chose de concentré, de la magie, du vent, etc. La cible peut choisir de se sentir aspirée ou étourdie selon où la magie la touche, mais ce n'est pas spécifié dans l'incantation.

Tombe : « tombe » peut être joué de bien des manières. Un petit choc qui le fait reculer, un renversement au sol, le bras touché qui se fait détruire, un assommement, ...

Si votre boule d'éther a un but précis, choisissez le mot le plus adéquat.

« Par les vents de magie, que cette boule d'éther te renverse au sol »

« Par les vents de magie, que cette boule d'éther t'assomme »

« Par les vents de magie, que cette boule d'éther te projette en arrière »

Un sort immatériel

Pour un sort de mutisme :

« Par le Dieu du Vent et du tonnerre, qu'aucun son ne sorte de ta bouche »

« Par le Dieu du Vent et du tonnerre, que tes lèvres soient scellées »

« Par le Dieu du Vent et du tonnerre, que tu sois incapable de parler »

Le but est le même (être muet, ne pas pouvoir ouvrir la bouche ou parler), mais pas l'effet !

Vous pouvez vous délier du sort de scellement en ouvrant vous-même votre bouche à l'aide d'une dague par exemple, ou avec l'aide d'un autre mage (désenchantement).

Concernant la durée

Quand la durée n'est pas annoncée, l'effet est limité à un sablier de 3 minutes. En revanche, soyez logique dans son interprétation.

Par exemple "enchevêtrer" n'a pas de durée, mais la cible sortira tôt ou tard de son entrave, ce ne sont que des racines et plantes qui cherchent à l'immobiliser. Selon son interprétation et sa gestuelle il peut aisément s'en sortir, même avant les 3 minutes.

Lorsque la durée doit être annoncée, elle doit être la plus RP possible (jusqu'au zénith, coucher du soleil, lever du soleil, prochain repas, momentanément, prochain coup, ...).

Partie 7 : Jouer sur place

Les soins et la convalescence

Lorsque vous êtes blessé, en plus d'avoir mal il vous faut du temps pour récupérer. Une jambe tranchée, même soignée par magie, demande un certain temps pour vous réhabituer.

Nous définissons un temps de convalescence simple pour quelques types de blessures. Ensuite, c'est à vous de jouer votre RP en fonction de votre BG (Cf : "spécialisation et style de vie") et de la zone touchée.

- Blessure légère : Quelques minutes.
- Coup contondant violent, sans blessure grave : une dizaine de minutes.
- Membre brisé / tranché (soin physique) : 2h.
- Membre brisé (soin magique) : 30 minutes à 1h.
- Membre coupé (soin magique) : 30 minutes à 1h.

Les spectres

Lorsque vous mourrez, le jeu n'est pas fini. Vous avez la possibilité (si vous le souhaitez) d'incarner un spectre de vous-même durant 1h, avant d'être appelé par votre divinité. Cependant, vous ne pouvez pas parler de votre mort ni de qui vous a tué : le traumatisme vous empêche d'avoir une idée précise des dizaines de minutes avant votre mort. Vous pouvez vous venger, hanter l'esprit de vos anciens compagnons ou simplement semer la zizanie.

Ils sont caractérisés par un costume blanc/gris/noir et une lumière bleue.

L'apprentissage

Durant le GN, vous avez la possibilité d'apprendre des spécialisations. C'est à vous de trouver quelqu'un capable de vous l'apprendre et qui sache comment. Nous ne donnons aucune méthode d'apprentissage, c'est à vous d'y réfléchir.

Nous demandons juste un réel apprentissage sur ladite spécialisation et une épreuve finale imposée par le maître. Une fois l'apprentissage fini, le maître et l'élève doivent venir au PC Orga afin de valider l'apprentissage.

L'apprenti devra ensuite attendre le GN suivant pour avoir officiellement la spécialisation (mais il pourra l'utiliser durant le GN tant qu'il sera accompagné de quelqu'un la maîtrisant).

Les ressources

Certaines ressources en jeu sont symbolisées par des cartes avec des valeurs 1,2,5. Chaque personne ne peut transporter sur lui qu'un maximum de 5 de ces ressources. Si vous souhaitez en prendre plus, il vous faudra faire un aller-retour. Dès lors, Vous récupérez les ressources sous forme de carte à poinçonner, que vous devrez ensuite rapporter au PC Orga. Vous recevrez alors des cartes en échange, qui constituera votre récolte.

Le vol, le sabotage

Vous pouvez voler une arme, armure, plante et toute autre ressource ou équipement utilisé durant le GN. Lors du check arme, votre équipement personnel sera étiqueté avec une référence qui symbolise votre groupe et votre numéro. Lorsque l'arme est volée, le joueur voleur doit tout de suite passer au PC Orga, qui notera la référence, le nom IRL du PJ voleur et la faction à laquelle il appartient.

Les coffres de factions ne sont ni transportables ni déplaçables, même d'un millimètre.

Si vous souhaitez saboter un équipement, vous devez mimer le sabotage et accrocher un ruban violet à ce que vous avez détruit. Vous trouverez les rubans dans votre coffre de faction, ils sont non volables. Lorsque vous retrouvez votre équipement détruit, vous devrez aller voir un forgeron pour le faire réparer.

CONTACT

Pour nous contacter, ou retrouver les infos :

FACEBOOK

[DISCORD](#)

[WEB](#)

[MAIL](#)

Vous avez maintenant tout lu.

A vous de créer les groupes, vos personnages et venez vivre une nouvelle aventure.

Venez réécrire l'histoire !

