

**LES
ÉCHOS D'UN
COMMENCEMENT**

Livret de Règle

SOMMAIRE

PARTIE I - LES REGLES

I- Informations générales

- A- Déroulement du GN
- B- Boisson
- C- Manger
- D- Couchage
- E- Contacts

II- Note d'intention

- A- Les inscriptions
- B- PAF
- C- La Chatellerie Nantaise
- D- Être PNJ

III- Les règles de bonne conduite

- A- Respectons la nature et les petits oiseaux
- B- Prendre soin du matériel
- C- Parce qu'il y a aussi des enfants

IV- Les règles de sécurité (physique et mentale)

- A- Time Freeze
- B- Les armes et le combat
- C- RP sexuel ou tendancieux, refus de jouer
- D- La Safe-Zone

Lexique

Orgas : Vos meilleurs amis, les organisateurs.

PJ: Personnage joueur.

PNJ : Personnage non joueur.

RP : Rôle play, il s'agit de jouer votre personnage et de suivre les règles sur l'univers et mode de vie.

Fairplay : Acceptez la défaite et la mort, suivez les règles du jeu, et gardez toujours une réaction logique et réaliste pour votre jeu mais surtout pour celui des autres.

BG : Background, votre histoire.

TRAMLINÉ : La ligne directrice du GN, ce qui devrait se arriver durant le jeu.

PARTIE 2 - JOUER

I- Création du personnage

- A- La base de chaque joueurs
- B- Choisir son groupe
- C- Choisir ses spécialisations

II- Le RolePlay

- A- Les bases du RP
- B- L'interprétation de son personnage
- C- L'interprétation du combat RP
- D- La Magie

III- Comment jouer sur place

- A- Les soins et la convalescence
- B- Le vol et le sabotage
- C- Les ressources
- D- L'apprentissage des spécialisations
- E- La mort :

PARTIE 1 - LES REGLES

INFORMATIONS GENERALES

Thème : Antique, fantastique

Durée : Du vendredi matin à 8h au Dimanche après midi vers 12h

Terrain : Domaine du Denais 53290 Saint Denis D'anjou

Nombre de joueurs : 75

Nombre de PNJ : 35

Tarif : 80€ PJ / 40€ PNJ

Nourriture : comprise du vendredi matin au Dimanche midi. Pensez à apporter votre nourriture pour le Jeudi soir.

Les horaires des repas sont :

8h – 10h petit déjeuner

12h – 14h Déjeuner

19h – 21h Repas

Une taverne sera à votre disposition durant le GN, vous pourrez y récupérer vos repas et vous désaltérer à volonté.

L'alcool sera payant, pensez à apporter de la monnaie.

Les joueurs sont attendu le **jeudi avant 17h.**

Le briefing se fera le **jeudi soir à 19h.**

La soirée reste hors jeu le jeudi et le jeu débutera dès votre réveil le **matin à 8h.**

La nuit, le jeu continue ! Pas d'évènements entre 2h et 9h du matin, mais vous êtes libre de continuer à jouer entre vous (et les PNJ à venir vous embêter (hors attaque de camp))

Le couchage est à votre charge ! Le campement sera en jeu (de jour comme de nuit) donc dans la mesure du possible, camouflez vos tentes modernes. Vous avez la possibilité de la mettre hors jeu sur le parking.

Le jeu s'arrêtera le **dimanche vers 12h.**

Pour en savoir plus sur l'univers et l'ambiance du GN, nous vous invitons à lire le livret
« L'UNIVERS DES ECHOS D'UN COMMENCEMENT »

Les contacts

Toutes les informations et la billetterie sont sur www.lesechosdeslimbes.fr

Pour toutes questions sur le site internet et la billetterie: lesechosdeslimbes@gmail.com

Pour nous rejoindre sur [Facebook](#) et [Discord](#)

Les organisateurs :

Orga Générale

[Orga PNJ](#)

Orga Nehekhara

Orga Compagnie Noire

Orga Enfants de Norn

[Orga Bretonnis](#)

[Orga 5ème groupe](#)



NOTE D'INTENTION

L'ambiance

Présentation de l'ambiance du GN 2022

Après votre courte victoire face aux créatures de Rorick, après l'avoir fait fuir et fermer le portail, votre priorité fut de soigner les nombreux blessés et d'établir une base solide durant quelques jours.

Mais les créatures arrivaient toujours du nord et attaquaient les camps. Selon les éclaireurs, les monstres n'avaient plus de chef et venaient attaquer de manière désordonnée sans réelle logique.

Il fallait profiter de cet avantage pour reprendre le village au nord et régler le problème une fois pour toute en Bretonnia.

Après une journée de marche, vous êtes arrivés à ce fameux village. L'air y est respirable, mais la corruption est bien présente. Les murs sont déformés, des amas de chair et d'ossements jonchent le sol. Des veinules noires parcourent la terre, remontent dans les arbres, la nature se transforme.

Même si l'ennemi n'est plus là, un mal ronge la terre et ne manquera pas de s'étendre dans tout Bretonnia et au-delà si rien n'est fait.

Ambiance :

Nous vous proposons un Gn plus sombre et glauque que les années précédentes. Corruption, maladie, douleur et folie seront présentes durant les 3 jours de jeu.

Des mystères seront à élucider avec ou sans magie, les alentours souffrent et ce mal s'étend de plus en plus.

Le jeu que nous vous proposons est un GN antique **inspiré** de l'univers de Warhammer se déroulant environ en -2000 avant Sigmar.

Du coup, c'est important de connaître l'univers de Warhammer ?

NON, ce n'est que de l'inspiration, de plus il n'y a quasiment rien d'écrit sur l'humanité à cette époque (autre que Nehekharu). Cependant nous gardons quelques aspects de l'univers et le lore de base à cette époque. La suite vous appartient.

Que vous soyez connaisseur ou non, vous en êtes tous au même point : une page blanche

Vous allez réécrire Warhammer. Effectuer un nouvel univers où c'est VOUS qui dicterez le future de ce GN et les prochains scénarios.

Il ne s'agit donc plus du Warhammer mais une nouvelle création. La votre.

Pour comprendre au mieux l'époque et l'ambiance du GN, vous pouvez consulter le livret

« L'UNIVERS DES ECHOS D'UN COMMENCEMENT »

Que recherchons nous dans ce GN

Les Echos d'un Commencement vous proposent un jeu basé sur le ROLEPLAY : réalisme, fairplay (acceptation de la défaite, de la mort) et performance théâtral feront de ce GN une réussite et un agréable moment pour tous !

Pour cela, nous avons banni le système de PV/mana/points d'armure.... La seule chose à faire est de jouer de manière logique.

Soyez inventif ! Le but n'est pas uniquement de combattre, ni de suivre passivement la Tramline : tout ce que vous faites peut avoir un impact sur vous, votre clan ou encore l'avenir. Cherchez, improvisez des plans plus ou moins élaborés, résolvez vos propres quêtes et celles du groupe : vivez votre histoire avec vos compagnons !

Les clans présents sur le GN ont été créés par les joueurs. Vous souhaitez apporter votre pierre à l'édifice ? Des questions ? N'hésitez pas à contacter les orgas ou vos camarades de factions !

Afin de vous donner le meilleur jeu possible, nous retravaillons vos BackGround (+ informations, contacts, objectifs personnels, etc.), à condition qu'ils soient rendu avant la date limite (voir plus bas).

Les Inscriptions

Pour vous inscrire, rien de plus simple :

- Rendez vous sur www.lesechosdeslimbes.fr (inscription préalable obligatoire sur le site)
- Dans « Reservé » choisissez le GN, votre groupe et PJ/PNJ.
- Paiement via Paypal ou virement (**si après 15j le paiement n'est pas effectué, la place est remise en vente**).
- Vous recevrez ensuite un mail de facture avec écrit « Formulaire à télécharger ». Cliquez dessus et vous avez votre formulaire d'inscription. Il vous suffit de bien lire ce qui est dessus, vous avez toutes les informations pour la suite.
- PENSEZ A BIEN VERIFIER VOS INDESIRABLES ET SPAM

Date limite pour le renvoi des BG et formulaire à l'adresse lesechosdeslimbes@gmail.com

- **14 Fevrier** pour les PJ

- **13 Mars** pour les PNJ

Passé ce délais, nous ne trairerons AUCUN BG

Vos BG modifiés vous seront renvoyés entre 2 semaines et 1 mois avant le GN (date de fermeture des inscriptions). Vous aurez aussi avec vos livrets de spécialisation, ainsi que vos objectifs personnelles. Soyez patient !

Merci de LIRE et d'IMPRIMER ces fiches, aucun document ne sera imprimé sur place.

Nous nous réservons le droit de refuser la participation à un joueur ou joueuse que nous jugeons néfaste à la bonne tenue de ce GN. Sa place lui sera alors remboursée et remise en vente.

La raison pourra être donnée par mail s'il ou elle en fait la demande.

La PAF

Elle comprend :

- votre participation au jeu
- l'assurance
- l'achat pour des costumes, décors et constructions
- la nourriture, la gestion des toilettes
- la location du terrain.
- Votre amour pour nous et notre GN

La Châtellerie Nantaise

En vous inscrivant au GN, vous acceptez de devenir membre temporaire de l'association afin d'être couvert par notre assurance.

La totalité de l'argent va à "Les Echos des Limbes", partenaire de l'association "La Châtellerie Nantaise" organisatrice du GN. Ce sont eux qui s'occupent des achats, constructions, et logistique du/ des GN en plus de sa création. Ce dernier reste organisé en tant qu'association.

Conformément aux CGV et CGP disponibles sur le site internet lesechosedeslimbes.fr : aucun remboursement ne sera effectué 3 mois avant la date du GN.

Il vous sera parfaitement possible de revendre votre place en cas de désistement à l'une de vos connaissances. Dans ce cas n'hésitez pas à utiliser nos réseaux sociaux.

Etre PNJ

Il est le squelette du GN. Ses objectifs ?

- Le PLAISIR d'incarner des créatures, petites comme majestueuses, pour amuser les joueurs. Faites les vibrer, pleurer, rire, hurler... il y a de quoi s'occuper !
- Le BONHEUR d'aider les orgas dans diverses tâches : cuisine, rangement, mise en place du terrain et des ressources, etc.
- La JOIE d'incarner SON personnage comme un PJ le ferait avec ses quêtes, spécialisations, histoires, ... Les orgas ne peuvent pas choisir pour vous, donc c'est à vous de réfléchir à votre personnage.

Les Echos d'un Commencement est un jeu où la bonne ambiance, l'immersion et le respect des uns envers les autres sont primordiales. Nous ferons tout pour que le jeu reste ainsi et nous vous demandons d'en faire autant.



Les règles de bonne conduite

Respectons la nature et les petits oiseaux

Le propriétaire nous fait confiance pour rendre le site tel quel, il est donc primordial que chacun fasse attention :

- ne jetez pas vos mégots par terre.
- un espace fumeur sera mise en place Hors Jeu (tout fumeur hors de cette zone sera sanctionné).
- respectez les consignes de tri.
- respectez le terrain et le balisage.
- Des douches et des toilettes sont à votre disposition, n'exceedez pas 1 douche par jour et nettoyez derrière vous.

Prendre soin du matériel

- Que vous volez aux joueurs
- Que vous récoltez et récupérez via vos spécialisations
- Des costumes et armes sont prêtes aux PNJ
- De tous les éléments de décorations, qu'ils soient à votre groupe ou pour l'ambiance du jeu.

Parce qu'il y a aussi des enfants

Certains mineurs sont présents durant le jeu. Il est évident que les parents ou le tuteur est responsable de son enfant. Si les parents ne peuvent pas venir, un tuteur légal doit être choisi parmi les participants. **Un document est présent sur le site internet que vous aurez à remplir et à renvoyer.**

Il est interdit de réaliser une scène sexuelle avec un mineur, de même pour la torture.

La remise en question ou le non respect de ces consignes de sécurité peuvent entraîner le joueur à être exclu du jeu temporairement ou définitivement.

Quelques règles de sécurité

TIME FREEZE

Annnonce utilisé seulement par les Orgas. A cet instant, tout le monde arrête son mouvement et ferme les yeux. Lorsque les organisateurs crient TIME IN, le jeu reprend comme si de rien n'était.

Sécurité

- En cas de blessure réelle : stoppez le jeu et prévenez un orga, une trousse de secours sera mise à disposition au PC orga
- Vous ne souhaitez pas jouer une scène : rien ne vous y oblige ! Discutez-en et réagissez en fonction de ce qui a été dit. En cas de désaccord, les orgas sont là.

Les armes et le combat

- ✗ Toutes les armes et armures doivent passer le Check arme sur place, avant le jeu. Elles seront référencées et matérialisées par un ruban autocollant. Lors d'un vol RP, le voleur DEVRA alors passer au PC orga. **Une arme non référencée ne pourra pas être utilisée durant le GN**
- ✗ Pas de coup à la tête, parties génitales ou poitrines.
- ✗ Certains armes peuvent donner des coups d'estocs (flèches, bâtons, lances de jet, etc.), à condition qu'elles soient autorisées au check arme. CEPENDANT restez prudent, elles sont à utilisé pour le RP mais pas pour les enchaînements de combat.
- ✗ Les coups forts et violents sont formellement interdits ! En cas de maladresse, stoppez vous et vérifiez que votre adversaire va bien (ennemi compris). Des sanctions peuvent être prononcer par l'orga s'il y a des récidives.
- ✗ En cas d'obstacle (racine, arbre, fossé, tente...) signalez-le et reportez le combat dans un endroit sécurisé.
- ✗ Prenez soin du matériel des autres
- ✗ Aucune arme réelle n'est autorisée sur soi, du couteau à l'arme en acier

Le RP sexuelle ou tendancieux

Soyez très attentif, ce n'est pas toujours accepté ! Si votre interlocuteur est gêné ou mal à l'aise arrêtez-vous. Rien ne doit être dit ou fait sans le consentement de toutes les personnes présentes. En cas de suspicion, nous nous renseignerons (tout en restant juste), et des mesures seront prises à l'égard du/des fautif(s), ainsi que des victimes.

Il s'agit d'un GN RP, même en étant nombreux, il est primordiale de vous mettre d'accord ensemble pour symboliser le jeu (par un massage ou autre...)

AUCUN RP DE VIOL NE SERA AUTORISE. Rien ne justifie de penser au viol d'un personnage, qu'il soit esclave, noble ou marchand.

SAFE ZONE

Une safe zone est mise à votre disposition tout au long du GN.

N'hésitez pas à l'utiliser si vous avez besoin :

- de décompresser et sortir de votre personnage.
- d'être dans le calme.
- de discuter avec un orga ou quelqu'un de votre groupe en hors-jeu.

La Safe zone est située derrière le PC Orga.



PARTIE II - JOUER

CRÉATION DU PERSONNAGE

La base de chaque joueurs

De base, chaque joueur saura :

- Manier n'importe qu'elle arme qu'il possède.
- Peut porter une armure de cuir.
- Chaque joueur peut emmener n'importe quelle arme qui lui plaît et se battre avec tant qu'elle est en accord avec l'univers et l'époque
- Faire un bandage basique.
- Voler, assassiner, piéger un coffre, empoisonner, tout ça se fait de manière RP et réaliste.

Cependant, conformément au livret d'univers, vous ne pouvez pas :

- Avoir d'armes à feu ni d'arbalètes
- Posséder une armure en métal
- 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 5 :

- Nehekhara
- Bretonnis
- Enfants de Norn
- Compagnie Noire
- Tenchi

Les différents groupes existants sont tous sur notre site internet, discord et Facebook (voir page contact). Nous demandons des efforts de costume pour votre personnage, afin que celui ci montre bien a quel clan il appartient.

Choisir ses spécialisations et son style de vie

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 et perpétuer le clan

Arcane et élever le clan

Dans chaque style de vie il y a des spécialisations, les 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'archetype, toutes les spécialisations peuvent se mélanger et être apprises tant que vous les comprenez et qu'elles sont logiques avec votre background.

Etant 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. Le reste c'est à vous de le décider selon votre background, un personnage qui a passé sa vie à accumuler des connaissances et participer rarement aux combats souffrir bien plus d'une grosse coupure qu'un personnage ayant passé sa vie à protéger les terres du clan.

Voici un petit exemple pour aider à comprendre :

Raclure est un Chef de guerre d'une trentaine d'années. Cet homme fait la taille d'un ours, il combat en première ligne avec ses hommes et son énorme masse à 2 mains.

Il doit sa musculature d'acier au travail du fer, qu'il réalise depuis sa plus tendre enfance. Il partait le chercher lui-même dans les mines, afin de fabriquer des armes pour les hommes et femmes du clan. De plus, en tant que Chef de guerre, il participe parfois aux rituels afin d'épauler les sorciers du village dans les rites et pour implorer les dieux.

Son style de vie : la perpétuité et l'élévation du clan. Il a donc dépensé ses 3 spécialisations en Connaissance et Arcane pour prendre :

- Récolteur
- Forgerons
- Ritualisme

Votre style de vie et vos spécialisations doivent être justifié par le BG

Vous avez 3 spécialisations à choisir dans tous les styles de vie confondus parmi :

Connaissance

**Médecin
Herboriste
Chasseur
Forgerons
Cueilleur
Explorateur et récolteur
Savoir Ancien**

Arcane

**Magie
Divination
Ritualisme
Chamanisme
Magie du Clan (niveau 1 et 2. Chaque niveau coûte 1 spécialisation)
Voir l'invisible
Elementisme**



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 pour la médecine, la forge, le tannage et l'écriture, nous ne pouvons pas apporter suffisamment de parchemins et bandage pour tout le monde. C'est à vous de l'apporter.

Médecin

Vous avez acquis durant votre vie de grandes connaissances à force de soigner les habitants. Ainsi, vous êtes capable d'apaiser les douleurs, recoudre une plaie, fabriquer une attelle pour réparer un membre brisé voir soigner certaines maladies. Pour des raisons logiques, un membre tranché n'est pas réparable.

Herboriste

Du poison à la potion revitalisante, 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.

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, quelques morceaux, ou les 2. Un livret vous sera remis.

Forgerons

Vous êtes capable de réparer les armes ou autres objets métalliques du clan. Un petit livret avec la quantité de matériaux nécessaire à la réparation 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."

Savoir Ancien

Vous avez trouvé des écrits anciens, de votre clan ou d'un autre qui vous permettent d'en savoir un peu plus sur le passé du monde bien avant votre naissance. Quelques informations vous seront remises.

Géologue

Vous avez l'habitude de partir explorer les environs et de tout noter sur une carte. Un parchemin et un crayon vous seront remis au début du jeu, vous pourrez y noter les zones de récolte et partager votre savoir. Vous êtes également en mesure de récolter certaines pierres et minerais. Un livret vous sera remis.

Arcane

La maîtrise des arcanes est quelque chose qui demande des années et des années d'apprentissages 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, évanouissement, avec peut-être quelques séquelles pour le GN suivant. Il vous faudra prévenir votre Orga de groupe.
- 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 information à la fin du GN ou à votre orga de groupe. Les séquelles peuvent être moindre, comme importante ; une mutation du chaos ou pire encore... Alors soyez Fairplay !

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 condensé. Le coup fait tomber un joueur à la renverse.
- Soin : Permet de refermer une plaie, réparer un membre. Pour une blessure mineure type coupure, saignement, le sort vous coûte **1 point**. Pour une blessure mineure (coupure, saignement) le sort coûte 1 point, tandis que pour une blessure grave elle vous demandera plus de temps et de concentration 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 incanté.

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 clan.

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 sa propre fabrication) et les effets peuvent varier d'un individu à l'autre. On retrouve 4 types d'utilisation pour le chamanisme :

Communication avec les animaux : durant le temps deffet de votre drogue, vous pouvez parler avec tous les animaux.

Métamorphose partiel : vous pouvez transformer l'un de vos membres en un membre animal. A vous d'avoir le costume approprié

Message de l'au-delà : vous entrez en communication avec votre Dieu ou les esprits durant quelques secondes (acquiert le spécialisation « voir l'invisible » le temps de la drogue)

Bête sympa : Au prix de 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 (à récupérer chaque matin et début de soirée (18h) au PC orga).

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.

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

Magie du Clan (niveau 1;2)

Comme annoncé, vous pouvez créer votre propre magie de Clan si cette dernière n'est pas encore créée. Il peut s'agir d'une version évoluée d'une magie existante ou quelque chose de nouveau.

Cette spécialisation possède 2 niveau avec 4 sorts à chaque niveau.

Chaque niveau vous demande 1 point de spécialisation.

Voir l'invisible

Vous êtes extrêmement sensible aux Vents de magie, vous pouvez voir certaines choses que d'autres sorciers n'auraient pas vu. Elle comprend :

- la capacité à voir et parler au spectre d'un personnage mort (symbolisé par une lumière bleue).
- la capacité à voir diverses choses symbolisées par des annotations disposés en jeu (papier bleu ou phosphorescent)

Elementisme

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)

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.

2 choses importent, **la sécurité** et le **Fair play** vous n'avez 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/elle 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, le mana n'existe pas. C'est à vous d'agir de manière logique avec la situation. Seul les mages ont une petite règle pour la magie qui est expliqué plus loin.

Interpréter son personnage

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

➤ Préparation

Pour rédiger votre Background, posez-vous quelques questions

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. N'ayez pas peur du 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'elle même, vous avez beaucoup à faire en très peu de temps. Lachez prise, immergez vous dans votre personnage et amusez vous.

La connaissance du livret d'univers et celui de votre background de Clan vous aidera tout au long du GN.

Interpréter un combat RP

Règle d'or :

Il vaut mieux SURJOUER un coup que ne rien jouer du tout.

Les dégâts subis dépendent :

- types de blessure

Un effleurement ou un 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

- types de personnage

Un combattant aguerri ne surmontera pas de la même manière une estafilade qu'un paysans qui n'a jamais bravé de grand danger

- 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 !

- 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 anodin, 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

Plusieurs possibilité : 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 couper, la perte de sang et le manque de soin dans la minute vous donnera une atroce douleur, des vertige, 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 !

LA MAGIE ET COMMENT LA JOUER

Fonctionnement de la magie

Pour lancer un sort, vous devez d'abord essayer de croiser le regard de votre cible. 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.)
- ◆ Cinématographiquement correcte en rajoutant vos ingrédients, projectiles, poudre, etc..
- ◆ Comporter toujours les mêmes mots clefs, restez plus **objectif** de subjectif

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

Quelques règles pour lancer un sort :

1. Une incantation doit comporter :

Le ou les effets

Le nom du sort

La durée (si besoin)

2. 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.
3. 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.
4. Lorsque vous êtes à cours de Magie (le nombre de sorts limite 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 groupe à la fin du jeu ou lorsque vous le croisez. Soyez Fair play là dessus, ça nous permettra de faire des choses extrêmement amusantes l'année suivante.
5. Si vous ne faites pas d'incantations ou que vous faites une simple annonce sans RôlePlay ("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 interprété à votre manière

Jouer et interpréter les sorts

Chacun de vos mots possèdent 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 épie avec son sourire sadique..

Pour vous aidez à jouer ce type de rôle, vous pouvez préparer vos sorts, vos incantations et 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, renversement, 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 aspiré ou étourdi selon ou elle 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 **projète en arrière** »

- **Pour 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 n'est pas limité. 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.

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, ...).

Voici une petite liste des différents mots qui nous viennent à l'esprit avec leurs effets.

Affaibli/Faiblesse : Vous vous sentez faible et avez du mal à effectuer une action.

Brûler : La peau de la surface visé est brûlée.

Bloquer : Ce qui est ciblé ne peut plus bouger.

Cauchemarder : Vous faites des cauchemars et vous voyez vos pires démons autour de vous.

Choc : Vous êtes projeté en arrière.

Démembrer : Le membre est brisé ou arraché.

Délirer/ Folie : Vous voyez des choses qui n'existent pas ou vous vous prenez pour quelque chose d'autre.

Douleur : Vous êtes pris d'une violente douleur.

Désorienter : Vous titubez et avez énormément de mal à vous orienter.

Évanouir/ Assommer : Vous tombez au sol et inconscient.

Enchevêtrer : Vos pieds sont bloqués au sol.

Embraser : Vous prenez littéralement feu.

Fondre : L'objet visé fond directement.

Peur : Vous êtes tétanisé et avez peur du lanceur de sort.

Paralyser/Immobiliser/geler : Vous ne pouvez rien faire, cloué sur place.

Reculer : Vous fait reculer de quelques pas.

Renverser : Vous êtes projeté au sol.

Sceller : Ce qui est ciblé ne peut plus s'ouvrir.

Sommeil : Vous vous endormez instantanément. Vous êtes réveillé au premier coup.

Terreur : Vous êtes terrifié et devez partir loin du lanceur de sort pour survivre.

COMMENT JOUER SUR PLACE

Les soins et la convalescence

Lors que vous êtes blessé, en plus d'avoir mal il vous faut du temps pour récupérer. Une jambe tranché, même soigné 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 RolePlay en fonction de votre BackGround (Cf : "spécialisation et style de vie") et de la zone touchée.

- x Blessure légère : Quelques minutes
- x Coup cotondant violent sans blessure grave : une dizaine de minutes
 - x Membre brisé (soin physique) : Plusieurs heures
 - x Membre brisé (soin magique) : 30 minutes à 1h
 - x Membre coupé (soin magique) : 30 minutes à 1h

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 la dite spécialisation et une épreuve final imposé par le maitre.

Une fois l'apprentissage fini, le maitre et l'élève doivent venir au PC orga afin de valider l'apprentissage.

L'apprentie 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 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 dieu.

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.

Seul ceux pouvant « Voir l'Invisible » peuvent entendre et parler aux spectres.

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

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. Vous récupérez les ressources sous leur vraie forme (fagot de bois, morceaux de fer ou de cuir), vous devez rapporter vos récoltes au PC orga qui vous donneront des cartes en échange.

Chaque jour, vous aurez besoin de manger. Pour cela, des cartes nourriture seront mises en jeu, vous devrez alors rapporter 2 rations de nourriture par jour lors d'un repas (sinon, vous vous exposez à quelques malus....)

Le vol, le sabotage

Vous pouvez voler une arme, armure, plantes et toutes ressources ou équipements utilisés durant le GN. Lors du check arme, votre équipement personnel sera étiqueté avec une référence qui symbolise le groupe et votre numéro.

Lorsque l'arme est volée, le joueur voleur doit tout de suite passer au PC orga, l'orga 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.

Vous avez maintenant tout lu. Rien d'autre à ajouter. A vous de créer les groupes, vos personnages et venez vivre une nouvelle aventure.

***Venez réécrire
l'histoire !***

