



LES ECHOS
EDEM

DEPLOIEMENT AFFRONTEMENT

LIVRET DE REGLE

Table des matières

Partie 1 : Inscription, sécurité et Fair Play	2
Inscription.....	2
La base de la sécurité.....	2
Les coups interdits	2
Que faire en cas de danger ?.....	2
Le minimum à respecter	2
Le Fair-Play.....	2
Partie 2 : Les annonces et le repérage visuel	3
Les annonces et lexique.....	3
Le repérage visuel	3
Le temps	3
Partie 3 : L'univers	4
Partie 4 : Le système de jeu.....	5
Quelques mots sur le GN	5
Les combats.....	5
Les armes.....	6
Les armures	6
La vie et la mort.....	7
Les compétences et annonces particulières.....	7
L'apprentissage.....	8
Le vol, sabotage, torture et trucs sympas	8
Les effets inconnus	9
Le jeu sexuel.....	9
Les attaques de camp et prise de zone.....	10
Partie 5 : Les différentes bandes	11
Convoi	11
Matriarcat	11
Jokers.....	12
Anges de Dante	12
Immortels.....	12
Résistants.....	12
Partie 6 : Les stigmates	13
Partie 7 : La fin	14
Les choses à éviter	14
Les choses qu'on souhaite voir	14
Contact	14



Document diffusé sous licence Creative commons, hors illustrations, charte graphique et noms propres de l'univers de Eden the game soumis à droit d'auteur.

Illustrations : Colombe-Iris BRETIN, Loïc MUZY et Stéphane LOUIS.



PARTIE 1 : INSCRIPTION. SECURITE ET FAIR PLAY

Inscription

Pour t'inscrire au GN, rien de plus simple : va sur le site internet :

www.lesechosdeslimbes.com

Tu y retrouveras aussi toutes les informations relatives au GN sur la page associée.

Pour la création de ton personnage, tu trouveras ici les bases. Il est donc obligatoire de lire ton livret de faction (bien plus court, je te rassure), pour choisir ton métier et ce que tu pourras connaître sur le GN !

La base de la sécurité

Il est obligatoire de lire le **LIVRET DE SECURITE**, tu peux le retrouver aussi sur le site plus haut. C'est vraiment important et tout écart aux règles dans ce livret sera sanctionné.

Ton équipement doit être validé par ton Orga de groupe ; si ce n'est pas fait, ce dernier devra rester en tente ou voiture hors-jeu.

Rubalise : Si tu vois une rubalise blanche et rouge, il est interdit de pénétrer cette zone.

Les coups interdits

- Les coups d'estoc ;
- Les coups à la tête ;
- Les coups aux parties génitales et sur la poitrine des dames ;
- Les coups violents.



Que faire en cas de danger ?

Si tu remarques un accident ou un danger immédiat, **STOPPE IMMEDIATEMENT LE JEU**, mets-toi à l'abri avec tes copains et tes victimes, puis reprenez.

S'il y a un éventuel blessé, sécurise la zone et préviens les secours et Organisateur.

Le minimum à respecter

- Le terrain est loué, ne jette rien par terre et tout dans les poubelles. Effectue le tri si demandé ;
- Urine dans les toilettes et préviens si jamais elles sont pleines ;
- Les animaux ne sont pas autorisés sur le terrain de jeu ;
- Si tu remarques un danger quelque part, préviens les Organisateur ;
- Respecte les règles, les autres joueurs et l'implication de tous dans leur jeu ;
- Le matériel et le lieu.

Le Fair-Play

Le fair-play est la base de tout GN. Bien qu'il y ait des règles, sois fair-play et fais tout pour que l'immersion soit la plus réaliste possible. Cela apportera plus de jeu que n'importe quoi.

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



PARTIE 2 : LES ANNONCES ET LE REPERAGE VISUEL

Les annonces et lexique

- **STOP** : 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 toi. Tu peux utiliser cette annonce si nécessaire. Cependant, tout abus sera sanctionné. Si c'est un Orga qui l'annonce, arrête tout et vérifie que tout le monde va bien ;
- **TIME FREEZE** : Le temps est gelé, tu deviens immobile, tu ne regardes rien, tu n'entends rien. Le Jeu reprend à l'annonce de **TIME IN** ;
- **Orgas** : les organisateurs ;
- **PNJ** : Personnage non joueur – ils jouent des rôles temporaires pour ton animation et sont aussi des joueurs de ton groupe. Il n'y a pas de distinction RP à faire entre un PJ et un PNJ ;
- **PJ** : Personnage joueur ;
- **PV** : Points de Vie ;
- **PA** : Points d'Armure ;
- **RP** : Rôle play – Interprétation d'un personnage ;
- **Fair-play** : Le beau jeu, et être réaliste selon une situation donnée.

Le repérage visuel

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

En Hors-jeu

- Bracelet lumineux rouge : Organisateur ;
- Ruban orange : Personne en risque physique – Il est interdit de la prendre pour cible. Elle ne peut pas intervenir dans un combat mais peut être faite prisonnière. Si un combat éclate à proximité, elle lèvera le poing en l'air pour mettre le ruban visible ;
- Lever le poing : Participant Hors-jeu.

En Jeu

- Ruban vert : Créature ou arme empoisonnée ;
- Pastille rouge : objet volable ;
- Ruban Violet : Objet saboté et inutilisable ;
- Fanion vert : Zone à capturer.

Le temps

La plupart des effets du GN doivent se compter selon certaines notions de temps.

A défaut, si le temps n'est pas défini, considérez qu'il dure 1 sablier de 3 minute.

Certains poisons, effets peuvent durer :

- Une journée : 24h ;
- Une demi-journée : 12h ;
- 1 heure : 20 sabliers.



PARTIE 3 : L'UNIVERS

"Bienvenu survivant !

Tu as peur ? C'est normal ! Je sais ce que tu vis, et je sais ce que tu crains. Après tout je sais tout : j'ai écrit ce guide complet afin de t'aider à garder ce qui te reste de corps en état de fonctionnement dans notre immonde paradis : Eden. L'apocalypse a bien eu lieu. Les survivants se sont cachés, se sont adaptés ou sont nés. Les plus anciens racontent des légendes sur des villes immenses, de machines se déplaçant toutes seules, d'eau pure accessible n'importe où, et de nourriture en abondance... Aujourd'hui, chacun est prêt à tuer pour un verre d'eau sale ou un morceau de lycal déjà mâché par un charognard..."

Eden est un univers postapocalyptique où de nombreuses factions tentent de survivre dans un combat sans pitié avec leur environnement. Depuis l'Ere du Feu, bien des choses ont changé : les technologies ont été massivement perdues, ainsi que bon nombre de connaissances en agriculture, urbanisme, métallurgie, manufacture, politique, économie, astronomie, sciences... Pour la plupart des habitants d'Eden, toutes ces choses ne sont que des pertes de temps, alors qu'il est plus urgent de chasser ou de trouver un abri sûr pour dormir. Pour se défendre, la plupart des survivants ont bricolé des épées, masses, battes, arcs et arbalètes..., à partir de débris de l'ancien temps. Les rares armes à feu restantes sont devenues des mythes, puisque les dernières cartouches ont été tirées il y a des décennies, et personne ne sait les fabriquer...

Mais que s'est-il passé ?

Durant toute la première moitié du 22ème siècle, divers conflits éclatent partout dans le monde, causés par la surpopulation, le réchauffement climatique et les pénuries des ressources fossiles et minières. Durant une centaine d'années, la géopolitique va être totalement bouleversée, tout comme la géographie. Au cours de la guerre, des mers sont asséchées par des armes de destructions massives tandis que des régions sont submergées par la fonte massive des pôles.

Des armes sismiques créent des failles et des montagnes, et les villes sont rasées en quelques années. Quand la dernière arme sismique se déclenche accidentellement en 2152, il n'y a déjà plus aucun pays pour revendiquer cet acte. Après ce qui a été appelé "l'ère du Feu", commence la "Nouvelle Aube". Des survivants hagards sortent de leurs abris plus ou moins fortifiés, et tentent de comprendre ce qui s'est passé. Les plus anciens renomment le monde "Eden", car "la Terre" est définitivement morte, et enterrée sous un siècle de guerre. En quelques années, des groupes plus ou moins nombreux se forment, parfois temporairement, ou comme de vraies sociétés régies par des lois et des règles.

Nul ne sait ce qui s'est passé en dehors de l'ancienne Eurasie et Afrique, où notre aventure va se passer. Il y a sans doute des survivants en Amérique, dans les îles, ou même dans des stations spatiales, mais il est impossible de le savoir. Il existe une douzaine de factions principales recensées en Eden. Ces groupes comprennent de quelques centaines à quelques milliers de membres, et sont stables dans le temps. Chacun a des territoires défendus, secrets ou inaccessibles lui assurant sa survie, et chacun a également des buts précis, secrets ou clamés haut et forts.



PARTIE 4 : LE SYSTEME DE JEU

« Eden, c'est le jardin du paradis... Enfin, ça c'est ce qu'on dit les vicelards qui ont renommé le monde comme ça après l'apocalypse. C'est sûr que, comparé à ce qu'ils ont vécu, ça devait ressembler à un paradis, mais je suis sûr que c'était juste ironique. Des p'tits marrants ces survivants... »

Quelques mots sur le GN

Le GN des Echos d'Eden 2023 est un jeu de **survie**, **PVP** **Stratégie en temps réel**.

Tu seras toujours confronté à un moment à une situation qui va à l'encontre de tes convictions où celles de ta faction. Il faut faire des choix pour sa propre survie.

La nourriture, les ressources, rien n'est en abondance ; tu préfères réparer ton arme, ton armure ou revendre à un autre groupe contre quelque chose d'autre ? Tu sais que rien n'est éternelle, il faut choisir avec stratégie et logique.

La mort fait partie de ton quotidien et les situations sont TOUJOURS difficiles. Quoi qu'il arrive ton but à toi est de vivre. Le reste c'est du bonus.

Il n'y aura pas uniquement du combat même s'il s'agit d'un GN dit PVP. **OUI**, tu vas tuer des gens où te faire tuer. **OUI**, il peut y avoir un « gagnant » selon la trame-line et **OUI**, tu peux très bien aller discuter avec les autres.

Mais **NON** le GN n'est pas que ça. Tu as une histoire, et un background où il y a des liens avec d'autres personnes, que ce soit en bien comme en mal. Tu peux très bien venir non pas pour te battre mais pour échanger, apprendre, marchander, voler, arnaquer. Même si tu es contre d'autres factions, est ce qu'il est interdit de s'allier ?

Le monde d'Eden est beaucoup d'autres choses que « Moi taper gueule de toi » !

Les combats

Rappelle-toi que ce n'est qu'un jeu. Ton personnage est mortel (il est même extrêmement fragile !) mais s'il doit mourir, Tu ne quittes pas le jeu pour autant. Tu reviendras avec un autre rôle, et tu continueras à t'amuser et faire chier tes copains, promis !

N'hésite donc pas à surjouer les combats. On ne manie pas une masse de chantier aussi rapidement qu'un fleuret, et exagère le poids de ton arme (mais maîtrise toujours tes coups !), beugle comme un âne quand tu es touché, joue la douleur et le recul, etc... En gros, donne-toi en spectacle ! Tu verras que c'est tout aussi efficace, et bien plus agréable pour tout le monde !

Donc sois fair-play. Le RP passe avant tout le reste, sauf la sécurité !

Toutes les armes, qu'importe sa taille et sa portée, infligent **1 dégât**.

Selon l'arme, il peut y avoir un effet particulier à appliquer avec le plus de réalisme possible :

- **Les armes tranchantes** vont te faire « **Saigner** », ce qui signifie qu'après 1 sablier, tu commences à te sentir faible, au 2ème sablier tu tombes en « **Agonie** » ;
- **Les armes contondantes** vont te « **briser** » les os et rendre ton membre inutilisable. Mais pas les armes ;
- **Les armes à distance** comme l'arc, l'arbalète ou les fusils vont te « **renverser** » au sol.



Les armes

Selon ton métier sur le GN, tu auras le droit à plusieurs armes. Par défaut tu n'auras toujours qu'une seule arme sur toi et en combat, qu'importe sa taille. Un bouclier et une arme de jet sont considérés comme une arme.

Corps à corps :

Tout type d'armes fonctionne tant qu'elle est en mousse latexée, il faut simplement éviter les armes trop médiévales et fantastiques, sinon elles seront refusées. Certaines factions comme le matriarcat peuvent avoir des armes typées médiévales, car elles connaissent la forge, mais pour les autres, préfère les masses bricolées aux épées.

Armes à distance :

Les arcs, arbalètes, harpons, lance-pierres et armes de jets telles que couteaux, chaussures, hachettes, briques, etc. sont acceptés.

Les armes de jets doivent également être entièrement en mousse latexée, et ne doivent contenir aucune armature rigide. Les munitions des arcs/arbalètes/harpons/autres, doivent avoir une tête en mousse dont le diamètre sera supérieur à celui de l'œil, et dont la hampe est sécurisée pour ne pas pouvoir sortir.

Certaines armes électriques existent... mais elles sont d'une telle rareté que tu as peu de chances d'avoir le privilège d'en croiser une dans ta courte vie. Ces dernières sont des armes de type « **NERF** » tirant des fléchettes en mousse. Seuls les Orgas peuvent décider si oui ou non, une faction ou un métier peut posséder une telle arme.

Dans tous les cas, les Orgas se réservent le droit de REFUSER toute arme sans avoir à se justifier s'ils estiment que l'arme est dangereuse ou inadaptée à ce GN.

Les armures

Regarde autour de toi, tout est une protection potentielle !

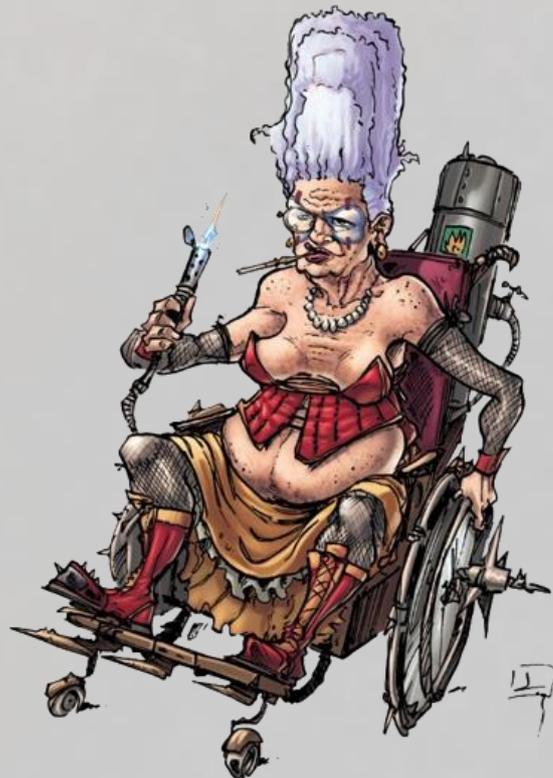
Comme pour les armes, les armures sont hétéroclites et bricolées, ce ne sont que très rarement des armures fabriquées par un artisan.

Mais qu'elles soient en fer, cuir, fourrure, capsules, plastique, écailles poussant sur ta peau, prothèse de membre perdu ou quoi que ce soit, elles ont la bonne fonction d'ignorer la première touche reçue sur elles. Ensuite, elles sont trop abîmées pour jouer pleinement leur rôle, et si elles peuvent encore être utiles, elles ne peuvent plus te protéger avant d'avoir été convenablement réparées.

En gros, une armure confère 1 PA sur la zone qu'elle protège.

Et les boucliers ? La logique est la même, un bouclier possède 3 PA !

Une fois détruit, il devra être rafistolé par quelqu'un qui s'y connaît (forgeronne, mécano, bidouilleur...) avant de pouvoir à nouveau être utile. Rappelle-toi aussi que le RP est prioritaire sur les règles.



La vie et la mort

Même si ça te dérange et te gêne, que tu fasses 2m10 où 1m35, **TU-ES-UN-GROS-FAIBLARD.**

Les pluies acides et autres saloperies dans l'air ont eu raison de ta peau et ton système immunitaire depuis bien longtemps.

Tu as donc : 2 PV

Lorsque tu tombes à 0 PV, tu passes en **Agonie.**

Agonie : Tu tombes au sol et tu ne peux pas te relever, tu as la possibilité de ramper, murmurer d'une voix faible.

L'agonie dure 1 Sablier, passé ce délai tu passes en **Coma.**

Lorsque tu es en agonie, tu ne soignes pas tes membres brisés et tes saignements.

Ces blessures devront être soignées, sans quoi tu retombes en agonie comme un gros naze.

Si tu as subi un assassinat, tu tombes en **Coma** direct

Coma : Tu tombes dans les pommes, ne peux plus parler ni bouger et tu attends comme ça durant 1 Sablier qu'une âme charitable vienne te sauver.

Mort : t'es mort, ton âme quitte ton corps durant ce dernier sablier. Rends-toi au PC orga pour réfléchir à ton prochain personnage. Mais avant ça, pendant 30 min à 1h (selon le moment dans le GN) tu devras jouer un rôle de PNJ.

Lorsque tu seras mort, lève un bras en l'air ou croise les bras sur ta poitrine pour signaler ta mort et ne parle à personne, va au PC orga.

Les compétences et annonces particulières

Les Compétences des armes :

SAIGNER : Quand tu subis une blessure avec une arme tranchante, tu commences à perdre du sang. Après 1 Sablier tu deviens affaibli et le moindre effort te demande beaucoup d'énergie.

Après 1 Sablier supplémentaire tu tombes en **AGONIE.**

BRISER : Les os du membre touché sont brisés, le membre est inutilisable.

RENVERSER : Tu tombes en arrière sur la violence de l'impact, si tu le prends dans la jambe tu tombes au sol et si au bras, tu lâches ce que tu as dans les mains.

Les compétences de base que tu as de base :

« **Assassinat** » : La victime tombe à terre dans le coma. Elle ne sait pas qui l'a assassinée et devra attendre que quelqu'un vienne la sauver. Inutilisable en combat. Tu ne peux assassiner quelqu'un que si tu la prends par surprise.

« **Assommer** » : Tu assomes ta victime, qui tombe dans un profond sommeil pendant 1 Sablier. Si elle est secouée ou agressée, elle se réveille immédiatement. Inutilisable en combat.

« **Vol** » : Tu voles ta victime, en respectant les règles détaillées plus loin dans ce livret. Elle ne sait pas qui l'a volée et tu dois chercher un Orga pour qu'il récupère l'objet de son larcin.

Tu auras aussi des compétences selon ton métier. Mais pour cela, tu devras lire ton livret de faction pour les connaître.



L'apprentissage

Durant le jeu, tu auras la possibilité d'acquérir des compétences, que ce soient des nouvelles ou simplement d'approfondir celles que tu possèdes.

Pour cela, tu dois trouver quelqu'un qui peut te l'enseigner. Il faut au minimum 1h d'apprentissage par jour pour que ça puisse être valide. Une fois l'apprentissage validé par orga, tu ne pourras utiliser tes nouvelles connaissances qu'au GN suivant seulement.

Cette règle n'est applicable que sur le prochain GN et pourra varier au suivant.

Le vol, sabotage, torture et trucs sympas

Le vol : Les objets volables ne sont que ceux définis par l'organisation du GN. Ils auront tous une pastille rouge dessus indiquant que l'objet en question peut être subtilisé. Tu n'auras pas besoin de compétence particulière pour cela.

Certains petits objets sont volables mais non pastillés :

- Les documents, parchemins, livres, etc. ;
- Les cartes ressources et objets récoltables ;
- Les ressources encore dématérialisées sur les cartes de collecte, si jamais le joueur se fait attaquer pendant une récolte ;
- Les armes des joueurs sont non volables mais sabotables.

Sabotage : Certaines personnes connaissent plutôt bien la forge où la fabrication, ils peuvent donc saboter : arme, armure, munition, machine, etc. Pour ce faire, tu dois rester durant 1 Sablier en train de mimer le sabotage de l'objet. Tu accroches ensuite le ruban violet.

L'objet en question devra ensuite être réparé : s'il s'agit d'une machine, elle devra être rafistolée à nouveau. Les pièces détachées devront à nouveau être utilisées pour réparer.

La Médecine : Regroupe toutes les techniques permettant à une personne d'en maintenir une autre en vie, un peu plus longtemps.

Si tu subis un tel traitement, participe au RP de la personne qui s'occupe de toi, en hurlant de douleur ou au contraire en jouant l'anesthésié.

Quelqu'un ayant acquis cette compétence peut te ramener de l'état de **Coma** à **Agonie**, pendant un soin d'1 Sablier puis de **Agonie** à 1 PV pendant un soin d'1 sablier.

Quoi qu'il arrive, les soins prodigués ne sont pas magiques, et il faudra continuer à mimer les douleurs et la difficulté à bouger tes membres pendant encore une demi-journée.

Un membre tranché ne se récupère pas.



La torture : Il est facile de faire mal à quelqu'un et de lui poser des questions... mais seuls les spécialistes savent quand arrêter de faire mal, quand laisser de l'espoir et comment éviter que ton interlocuteur ne meure ou s'évanouisse en plein milieu de ta phrase...

Il n'est pas obligatoire d'avoir des compétences en torture pour interroger quelqu'un, cependant tu dois agir selon ces règles.

La cible perd 1 PV par question que tu lui poses, cependant selon le RP de ta torture, elle pourra mentir ou non.

A la fin de la séance, la cible tombe dans le **Coma**.

Si tu as la compétence, la victime aura un Sablier dédié (dans ton coffre de faction).

La victime prend le sablier le retourne en le gardant dans sa main. Tu fais ton petit jeu RP de torture et tu poses les questions durant ce laps de temps.

A la fin du Sablier (que seule la victime pourra voir), ta victime répondra sans mentir à 3 questions avant de récupérer un peu d'énergie pour répondre à quelques autres questions avant de s'évanouir.

A la fin de la séance, la cible tombe dans le **Coma**.

Exemple :

Mammon le séraphin torture Sœur Solène avec l'aide de ses 3 singes. On donne le sablier à Sœur Solène, elle le retourne et le garde dans la main poing fermé et le regardera de temps en temps.

Le jeu de torture se poursuit pendant un certain temps. Mammon pose différentes questions, et Solène souffre terriblement mais s'accroche encore, mentant à la plupart des questions et mordant les doigts et singes. Puis, lorsque le sablier arrive à 0, elle craque mais se défendra toujours. Elle répond sans mentir aux 3 autres questions, reprend ses esprits quelques secondes pour continuer le jeu et répondre aux questions éventuelles puis s'évanouit.



La Réparation : Il est compliqué de savoir ce qui peut être de la "technologie" dans Eden. De la même manière, la mécanique et le bidouillage peuvent être assez proches. Tout le monde peut se fabriquer une massue à pointe, mais il est plus compliqué de savoir si une forgeronne du Matriarcat sait réparer un moteur... Chaque métier aura une description relative à ce qu'il est capable ou incapable de faire, mais fais confiance à une personne si elle te dit qu'elle peut ou ne peut pas faire quelque chose.

Quel que soit ton métier, pense à prendre des accessoires pour votre rôle : Clefs à molettes, enclumes, bandages, pinces coupantes, etc.

Les effets inconnus

Il se peut qu'il y ait différentes annonces, actions ou événements qui ne soient pas décrits ici. Si c'est un effet que tu subis, viens au PC orga pour plus d'informations ; s'il s'agit d'une annonce d'un PNJ où autre, sois simplement à l'écoute et joue-le au mieux.

Le jeu sexuel

Durant le GN, il se peut que tu sois amené à rencontrer la plus belle des créatures et que, pour prouver votre attirance mutuelle, vous ayez une partie de jambes en l'air. Pour symboliser cet acte parfaitement naturel, il y a 2 méthodes :

- Bonbon party, vous mangez des bonbons, vous les donnez entre vous, etc. ;
- Massage party, massage du dos, main, pied, nez, épaules, avec l'accord des 2 parties.

La méthode utilisée est à décider ensemble, même si vous êtes 40, et doit faire l'unanimité. Si l'une des personnes n'est pas d'accord, vous pouvez considérer que l'acte a eu lieu mais il n'y aura pas eu le jeu.

Bien entendu, qu'importe la méthode choisie, n'hésite pas à crier de vive voix et à jouer de manière rôle play, pour que tes voisins comprennent que tu n'es pas en train de cueillir des champignons.



Les attaques de camp et prise de zone

Tu as la possibilité d'attaquer un camp, c'est à dire partir avec tous tes petits potes (faction) pour raser/piller un camp adverse.

Les attaques de camps doivent être prévenues et validées par un Orga et fonctionnent selon les modalités suivantes :

- Ta faction doit posséder 2 **zones** et les garder sous son contrôle ;
- Tu ne peux pas attaquer une même faction plus d'une fois par demi-journée.

Durant le GN, il y aura plusieurs **zones** à posséder, elles seront symbolisées et démarquées par des rubans colorés propres à chacune d'entre elles. Plusieurs rubans délimiteront une **zone** à la manière de pointillés sur une carte.

Chaque **zone** aura une construction placée quelque part à l'intérieur avec un Fanion Vert et un chronomètre.

Lorsque tu es prêt à posséder la zone, enclenche le chronomètre et protège-la pendant 20 minutes. Une fois que c'est fait, accroche le Fanion de ta Faction et laisse le Fanion vert sur place. S'il y a un Fanion d'une autre Faction, tu devras le donner à ton référent de groupe ou un Orga.

Chaque « **zone** » apporte des ressources, mystères, divers jeux et informations.

Tu ne pourras rien toucher à aucun élément présent dans cette zone, tant que tu ne la possèderas pas.

Il n'y a pas de pause durant la nuit, tu peux attaquer et posséder d'autres zones. Cependant, les attaques de camp sont interdites entre 2h et 7h du matin afin de préserver l'état mental des Orgas.

Lors d'une attaque contre un camp, le jeu passe en PVP complet, cependant pour des raisons de gestion, voici quelques règles :

- Le camp défenseur sera prévenu et devra protéger son camp avec un maximum de ses membres. Si les autres sont partis cueillir des framboises, tant pis pour eux et ils ne pourront pas rejoindre une attaque en cours ;
- Les autres factions peuvent choisir de venir aider un camp où non mais seulement avant le début de l'attaque ;
- Lorsque l'un des 2 camps gagne, les joueurs ne meurent pas.
- Si les défenseurs gagnent, l'assaut est repoussé et ils peuvent piller les corps des assaillants qui rentreront chez eux ensuite, tous blessés ;
- Si les assaillants gagnent, les défenseurs sont en « fuite » et abandonnent leur camp. Les assaillants peuvent alors piller le camp durant 10 minutes avant de repartir.
- Puis, les défenseurs reviennent dans leur camp pour se soigner et revenir en jeu ;



PARTIE 5 : LES DIFFERENTES BANDES

"Savoir comment réagir face à un inconnu n'est pas très compliqué : prends tes jambes à ton cou s'ils sont plus nombreux ou plus grands que toi, et prépare une embuscade s'ils sont moins nombreux.

Savoir reconnaître leur faction est un avantage considérable, mais ne te fais pas d'illusions : entre les esclavagistes du Matriarcats, les mutants assoiffés de sang Khan, les fous Jokers, les fanatiques Anges de Dante ou les immortels ISC, aucun ne peut racheter l'autre... alors suis mon conseil : à part si tu connais personnellement celui qui vient vers toi, considère que c'est un ennemi mortel, tu auras presque toujours raison."

Dans le monde d'Eden, il existe plusieurs bandes, groupes de Gangs et autres factions en conflits larvés. Certaines alliances existent, parfois temporaires, parfois longues, et certaines alliances semblent totalement impossibles.



CONVOI

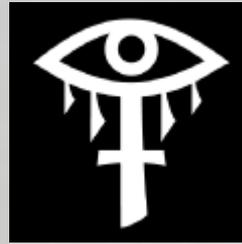
Les membres du Convoi sont les chevaliers errants d'Eden et l'eau est leur Saint-Graal.

Ils sont apparus dans les ruines de l'Allemagne au lendemain de l'apocalypse. Le convoi emprunte toutes les routes d'Europe depuis des décennies pour apporter l'ordre et la protection à ceux qui en ont besoin. La nature nomade du Convoi fait de lui le mortier qui lie les communautés de survivants entre elles : habitués aux périls d'un monde dévasté.

Leur religion est l'eau. C'est un liquide sacré qu'il faut protéger et retrouver absolument et ne pas laisser entre de mauvaises mains.

Métiers possibles :

Pasteur ; Convoyeur ; Pisteur ; Escorteur ; Chercheur ; Protecteur



MATRIARCAT

Ces guerrières fanatiques considèrent les hommes et la technologie comme responsables de l'Apocalypse. Championnes de l'ordre, les sœurs du Matriarcats de Sybille sont connues jusqu'aux confins de l'ancienne Europe pour leurs démonstrations de foi et le sort peu enviable qu'elles réservent à ceux qu'elles considèrent comme hérétiques.

Les rumeurs qui courent à leur sujet font état de religieuses fanatisées, prêtes à tout pour dominer les hommes et instaurer une nouvelle ère sur Eden !

Seules les femmes sont importantes, et seules les Sœurs quittent les villes. Les hommes sont tous des Esclaves ou des Frères Soumis. Obligation pour les esclaves de porter un casque/masque (quelconque). Les ordres sont au nombre de quatre (Noir, Rouge, Vert et Blanc) et chacun a son rôle à jouer et ses attributs.

Métiers possibles :

Soeur (au choix entre l'ordre rouge, blanc, vert, noir. Chaque ordre possède différents métiers qui leurs sont propres) ; **Frère soumis** ; **Esclave** ; **Citoyenne**





JOKERS

Cette bande réinvente toute l'imaginaire du cirque : on y retrouve des jongleurs, cracheurs de feu, mimes, magiciens, danseurs, acrobates, dompteurs et des animaux...

Le gang des Jokers est synonyme de chaos et de destruction sur Eden.

Il n'est pas un endroit en Europe où ils n'aient accompli quelques farces cruelles et meurtrières, si bien que les clowns de l'apocalypse sont aujourd'hui détestés partout. Les Jokers ont imposé l'anarchie comme mode de vie dans leur domaine d'Europe centrale. Le résultat, cependant, a dépassé leur intention initiale : ils y ont créé depuis longtemps un véritable empire du crime.

Métiers possibles :

Dompteur ; Dealer ; Gangueur, Négociateur ; Récupérateur ; Pyromane



ANGES DE DANTE

Inspirés par les mythes lucifériens, les Anges de Dante pensent que le monde a plongé en enfer pour ses crimes. A ce titre, ils estiment que les survivants sont damnés et que c'est à eux, les élus, de régner sur ce monde infernal !

La plupart sont des fléaux itinérants qui dispensent une parodie de justice, les autres sont des tyrans batailleurs et décadents.

Se sont de petites bandes suivant fanatiquement un Séraphin : un chef charismatique représentant un des sept péchés capitaux, ne quittant que rarement sa moto à éthanol.

Métiers possibles :

Séraphin ; Chérubin ; Ange ; Bourreau ; Mécano ; Hiérophante



IMMORTELS

La lointaine Campagne de Norvège a révélé au monde un complexe sous-terrain gardé farouchement par des surhommes se nommant eux-mêmes « les Immortels ».

Entièrement tournés vers l'amélioration de l'individu au-delà des limites humaines, ces êtres modifient leurs corps en utilisant toute technologie à leur disposition.

Bien que peu nombreux, un immortel seul peut tenir tête à plusieurs gangeurs et les vaincre.

Métiers possibles :

Contrôleur ; Modifieur ; Créateur ; Programmeur ; Destructeur



RESISTANTS

Apparus mystérieusement il y a quelques années, combattant farouchement l'I.S.C. par des équipements technologiques et des savoirs oubliés, les Résistants se sont rapidement retrouvés chassés par toutes les autres Factions pour accaparer leurs technologies ou leurs savoirs.

Disparus presque aussi rapidement, les résistants sont maintenant vagabonds ou membres des autres factions. Ils cachent avec eux les reliques technologiques pour mieux combattre les ISC, et dissimulent leurs restes de tuniques oranges.

Métiers possibles :

Pilote ; Fléau ; Robot ; Hacker ; Collecteur ; Améliorateur



PARTIE 6 : LES STIGMATES

"Les Stygmates, c'est un truc qui est apparu après l'apocalypse... Nan, ne cherche pas de marque de naissance, c'est pas ça le concept !

C'est ta nature profonde. Ce que tu es... Pour certains illuminés, c'est carrément une volonté supérieure qui décide. Y'a aucune logique là-dedans, j'ai déjà vu un joker macho et une Sœur de l'ordre noir fanatique s'allier, juste parce qu'ils avaient le même but à ce moment-là : suivre un prêcheur qui voulait nettoyer un repaire d'une meute de lycal..."

Un stygmate est comme qui dirait ton alignement. Ta manière de vivre et de réagir à une situation donnée. Pour certains, c'est une philosophie de vie (pour certains proches de la religion), et pour d'autres, la seule manière de vivre en ce monde dévasté, comme le seul moteur qui te fera te lever, pour vivre un jour de plus en enfer.

Dans Eden il existe 5 Stygmates différents :

- **Destruction** : le monde est détruit, un peu plus, un peu moins... ;
- **Ordre** : On ne peut vivre sans loi, et sans ordre ;
- **Protection** : Il y a des inégalités partout, les forts doivent protéger les faibles ;
- **Changement** : Le monde est mort. Il est temps de créer le nouveau monde, au lieu de vivre dans le passé ;
- **Chaos** : Le monde est mort, et toi tu mourras aussi. Amusons-nous, de toutes façons rien n'a d'importance !

A première vue, les noms parlent d'eux-mêmes. Pour comprendre un peu plus subtilement comment définir votre stygmate voici deux exemples.

« Imaginons un mur en bois de 80cm de hauteur, vous devez vous rendre de l'autre côté. »

Destruction : Défoncer le mur. C'est un obstacle, il ne mérite que ça.

Ordre : Enjamber le mur. Il sert sans doute à quelque chose, et détruit, il ne servira plus à rien.

Protection : Enjamber le mur, puis l'améliorer afin qu'il soit plus résistant.

Changement : Le mur existe. Certes. Adaptons-nous, construisons quelques marches pour passer de l'autre côté facilement, puis transformons tout ça en fondation pour une cabane.

Chaos : Brûler le mur. Essayer de trouver ceux qui sont derrière pour les faire cramer dessus aussi. Et rigoler.

« Votre camarade est blessé gravement, son bras est arraché, il hurle de douleur et vous êtes soigneur. »

Destruction : Il souffre trop, il faut l'achever. Tu le vengeras.

Ordre : Le soigner, c'est ton rôle, et c'est ton ami.

Protection : Tout faire pour remettre le bras en place, ou le soigner et l'aider à avoir un nouveau bras.

Changement : Trop tard pour son bras, il faut le sauver lui et lui trouver une prothèse.

Chaos : Garder le bras pour faire des expériences avec, pour les prochains blessés. Et le soigner, il me doit encore des Kaps.



PARTIE 7 : LA FIN

Car toute chose doit se finir un jour, non ?
Pour toi je ne sais pas quand ce sera mais cela ne devrait pas trop tarder.

Pour finir avec ce petit pavé, voici quelques informations sur ce que nous ne voudrions ne pas voir et inversement.

Les choses à éviter

Il s'agit d'un GN de SURVIE (et d'autres trucs), au cas où tu ne l'aurais pas compris. Les ressources sont rares, et l'eau l'est encore plus. Donc pour éviter de sortir du jeu, **LES NOURRITURES ET BOISSONS DANS LES CAMPS NE DOIVENT PAS ETRE VISIBLES !**

Pas de bières ou de cacahuètes qui traînent dans les camps, s'il te plaît, un peu de cohérence !

Pour des raisons de sécurité il est autorisé, et même conseillé, d'avoir de l'eau dans son camp. Mais elle devra être "Hors-jeu" et cachée. Et bien sûr, elle ne pourra en aucun cas être marchandée en jeu ou considérée comme une ressource.

Idem pour les armes trop fantastiques. Il faut rester dans l'inspiration post-apo. Il ne faut pas que les choses soient trop « propres ». Si tu ne veux pas avoir à en racheter une, un tissu, bandage, et un peu de peinture/ maquillage peuvent faire parfaitement l'affaire.

Tout ce qui n'est pas donné par un orga ne peut pas être considéré en jeu (batterie, livre, objets de déco, de costume, etc.) ; un orga ou référant de camps peut mettre en jeu un élément apporté par un joueur, au moment du check arme/armure.

Les choses qu'on souhaite voir

Un maximum de tenues post-apo, il faut avoir la classe. Être crade mais classe, les deux vont très bien ensemble, ne t'inquiète pas.

De même, votre campement doit être tout aussi post-apo. Les tentes peuvent avoir la forme que tu veux (en cas de tente trop médiévale, pense à la maquiller !). Suivant le cas, il pourra être également autorisé de garer des camionnettes ou des caravanes en jeu, mais rappelle-toi qu'elles doivent également être déguisées, aucun moteur n'a plus fonctionné depuis des décennies !

Il y a un grand nombre de figurines sur le site suivant : <https://www.bwaaaaanegamesdb.fr/>
Tu peux aller regarder là-bas pour t'inspirer des costumes.

Contact

Pour nous contacter, ou retrouver les infos :

FACEBOOK

DISCORD

WEB

MAIL

