

<b>Présentation</b>	<b>3</b>
Un peu d'histoire	3
Deus ex machina	4
<b>Les âmes ont du caractère</b>	<b>4</b>
Air	4
Terre	4
Feu	4
Eau	5
Éther	5
Corruption	5
Répercussions dans le jeu	5
<b>Évolution du village et mécanique de jeu</b>	<b>6</b>
<b>Ressources</b>	<b>6</b>
Ressources naturelles	6
Ressource magique : le Loom	6
Reliques et artefacts	6
<b>Bâtiments</b>	<b>7</b>
Construction d'un bâtiment	7
Bâtiment achevé	7
Evolution du village	7
<b>Le Ciel des possibles.</b>	<b>8</b>
Débloquer une compétence	8
Sauvegarder des compétences, la constellation	8
<b>Le Coeur du village</b>	<b>9</b>
Le Coeur, consommateur de Loom	9
Mangez 5 Looms par jour	10
<b>Compétences</b>	<b>11</b>
Liste des compétences au départ	11
Les types de compétences	11
Compétence collective	11
Compétence individuelle	11
Limite au nombre de compétences individuelles utilisées	11
Le rituel des compétences individuelles	12
Armes, armures et boucliers	12
<b>ReNaissance</b>	<b>13</b>
Conséquences	13
Critères de ReNaissance	13

<b>Combat</b>	<b>14</b>
Avant propos	14
Fair-play	14
Points de vie	14
Touches et dégâts	14
Armure	14
Porter un coup	15
Armer vos coups : remise en garde ou changer de côté	15
Marquer les coups et respecter ceux qui le font	16
Créatures insensibles, ne pas frapper plus fort	16
Sortir d'un combat	16
<b>Vie, fantôme et Mort</b>	<b>17</b>
Agonie	17
Réanimation	17
Régénération	18
Réparation d'armure	18
Soins	18
Je deviens un fantôme	18
Les points de rassemblement	19
Réincarnation	19
Mort	19
<b>Monde de l'Éther</b>	<b>20</b>
Combat dans l'Éther	20
<b>Fantôme</b>	<b>20</b>
Les vivants et l'Éther	20
Les dangers pour une âme	20
Âmes corrompues, au service d'une créature	21
Le Bar des âmes	21
<b>Corne de brume</b>	<b>21</b>
<b>Remerciements</b>	<b>22</b>
<b>Liste des annexes</b>	<b>22</b>

# Présentation

Le « Village » est un GN où vous allez jouer une âme invoquée par une puissance. Cet esprit va s'incarner dans le corps d'un villageois-e dont l'objectif principal est de défendre son village.

Au départ, votre villageois-e est peu résistant-e et ne peut utiliser que l'épée courte. Vous allez devoir explorer et exploiter les alentours pour développer votre communauté et vos compétences

Bien évidemment, l'extérieur du village est dangereux, pièges et créatures errantes sont nombreux. Votre villageois-e peut mourir et même son âme n'est pas immortelle.

## Un peu d'histoire

Il fut un temps où le monde était magie et où vous étiez des êtres de cette essence.

Toutes les races (elfes, gobelins, trolls, orcs, humains, nains et bien d'autres) avaient appris à la comprendre, à la maîtriser et à l'utiliser au quotidien.

Basée sur les quatre éléments (terre, eau, feu et air), chacun-e avait une affinité particulière avec l'un d'eux.

Tout à coup, sans que personne ne puisse dire aujourd'hui comment ni pourquoi cela arriva, la corruption apparut. Au début, les puissants et les dieux ignorèrent ce phénomène. Lorsqu'ils s'en inquiétèrent enfin, il était déjà trop tard.

Très rapidement, la magie se transforma ; le monde devint dangereux, hostile et invivable. Utiliser la magie revint à signer son arrêt de mort. Les plus puissants guerriers mages finirent par succomber ou furent corrompus.

La magie devenue inutilisable, la société s'effondra, laissant place à des bandes de créatures errantes, attirées par toute manifestation magique.

Ce fut l'apocalypse.

Pour vous sauver de l'extinction totale, les dieux mirent à l'abri vos âmes dans l'éther, là où ni magie ni corruption ne peuvent intervenir.

Dans l'éther, vos âmes ont été préservées mais aucune action ne peut y avoir lieu, aucune interaction avec le monde réel ne peut se produire, vos sens n'existent plus, le temps passe sans repère.

C'était hier ou il y a une éternité ?

Soudain, on vous appelle.

Des sensations, vous ressentez enfin !

La lumière, des odeurs, la douleur, le froid, la chaleur ... c'est une renaissance.

## Deus ex machina

Votre divinité, l'**Architecte**, a eu assez de puissance pour appeler une poignée d'âmes, dont la vôtre. Votre village est un des derniers points de résistance. Cependant, en faisant cela, l'Architecte a utilisé beaucoup de magie, ce qui a pour effet d'attirer son ennemi le Destructeur.

Dans quelques heures, le **Destructeur** sera là. Si vous n'êtes pas prêt, le village sera balayé.

L'**Architecte** a la puissance de changer la destinée du village pour lui éviter une destruction totale. Ce sera une nouvelle renaissance, mais elle a un coût.

Malheureusement, ce pouvoir ne fonctionne pas en présence du **Destructeur**.

## Les âmes ont du caractère

Vous allez jouer une âme, elle-même incarnée dans le corps d'un villageois-e.

Les âmes ont des caractères différents. Chaque âme possède une composante élémentaire qui influence son comportement.

### Air

Les âmes dont l'élément dominant est l'air pensent que le monde est intéressant et sont curieuses de tout. Elles sont portées sur le changement et l'action. Comme la brise, elles sont relativement incontrôlables ! Elles attendent toujours qu'une nouvelle aventure commence et les emporte.

Spontanées, elles ont tendance à agir sur des coups de têtes.

Leur domaine de prédilection est l'exploration.

La couleur de l'élément est le Jaune.

### Terre

Les âmes dont l'élément dominant est la terre ont la tête sur les épaules. Elles sont authentiques et aiment fonder des bases solides. Elles sont stables et pragmatiques. Elles accordent plus d'importance aux objets qu'au êtres vivants.

Leur domaine de prédilection est la gestion des ressources.

La couleur de l'élément est le Vert.

### Feu

Les âmes dont l'élément dominant est le feu sont passionnés et enthousiastes. Versatiles, ils peuvent vous garder au chaud ou vous brûler. Irritable, leurs colères sont brèves mais féroces. Tout le monde sait qu'il n'y a pas de fumée sans feu.

Leur domaine de prédilection est l'attaque.

La couleur de l'élément est le Rouge.

## Eau

Les âmes dont l'élément dominant est l'eau sont d'un naturel rêveur et optimiste. Mais comme le dit l'adage, Il faut se méfier de l'eau qui dort. Elles n'hésiteront pas à prendre des risques ou à faire des sacrifices pour le bien commun.

Leur domaine de prédilection est la défense.

La couleur de l'élément est le Bleu.

## Éther

Les âmes dont l'élément dominant est l'éther sont lunatiques et inconstantes. Bloquées dans l'Éther depuis trop longtemps, elles souffrent de troubles de la concentration. Elles peuvent être douces et attentionnées, et dans la seconde qui suit, se montrer agacées et agressives.

Leur inconstance interdit toute réincarnation dans un corps physique.

Leur domaine de prédilection est l'interaction dans l'Éther.

La couleur de l'élément est le Violet.

## Corruption

Les âmes dont l'élément dominant est la corruption sont arrogantes et cyniques. Atteintes par la gangrène qui a détruit le monde connu, elles sont irrésistiblement attirées par les manifestations magique. Dans le village, c'est le coeur qui dégage le plus de magie, rendant les autres sources difficiles à détecter.

Une âme corrompue ne sera pas sélectionné par votre dieu pour être réincarnée.

Leur domaine de prédilection est la fourberie.

La couleur de l'élément est le Noir.

## Répercussions dans le jeu

- 1) Vous êtes encouragé-es à incarner les traits de caractère de votre âme en fonction de son élément.
- 2) Votre costume devra être majoritairement de la couleur de votre élément.
- 3) La nuit, votre âme brille (vous aurez une petite led fournie par les orgas à accrocher à votre costume)
- 4) En développant votre village, votre villageois-e aura accès à des compétences individuelles. Par défaut, un-e villageois-e peut utiliser qu'une seule compétence individuelle à la fois. Cependant, en fonction de son caractère et de la corruption, il pourra dépasser cette limite. Voir le chapitre sur les Compétences individuelles pour les détails.

# Évolution du village et mécanique de jeu

Comme expliqué en introduction, l'objectif de votre personnage est de développer le village afin de résister à l'assaut final.

Pour cela vous allez avoir besoin :

1. de récolter des **ressources**,
2. de construire des **bâtiments**,
3. d'allumer des étoiles dans le **ciel des possibles** pour débloquent des **compétences**,
4. de survivre ou de **renaître**.

Tous ces éléments vous sont expliqués dans les chapitres suivants.

## Ressources

### Ressources naturelles

Les ressources naturelles sont le bois, la pierre et le minerai. Elles peuvent être récupérées en dehors du village. Les sites de ressources s'épuisent si les prélèvements sont trop importants et peuvent être plus abondants si les prélèvements sont espacés.

Sauf compétence particulière, le transport est limité à une unité de ressource par personne.

La matérialisation des ressources vous sera présentée lors du briefing au début du GN.

### Ressource magique : le Loom

Le monde regorge d'énergie magique : le Loom, cette énergie se matérialise dans certaines conditions sous la forme de cristaux. On distingue quatre couleurs primaires de Loom (Terre, Air, Eau, Feu) et deux couleurs transcendantes (Ether et Corruption).

Ces cristaux sont matérialisés sous la forme de petits carreaux de verre colorés. Ils peuvent être trouvés, ramassés, transportés, dérobés et échangés.

Il n'y a pas de limite à la quantité de Loom qu'une personne peut transporter.

### Reliques et artefacts

Dans le monde du Village, il n'est pas rare de tomber sur d'anciennes reliques des temps passés. Certaines de ces reliques donnent le pouvoir à une âme de dépasser la limite du nombre de compétence individuelle.

Certain artefacts donnent une compétence à leur porteur.

# Bâtiments

## Construction d'un bâtiment

Pour démarrer la construction d'un bâtiment il faut :

- Le plan du bâtiment ;
- Le nombre d'emplacement nécessaire sur la maquette ;
- Les ressources indiquées sur le plan ;
- Le nombre de personnes indiquées sur le plan ;
- Avoir la compétence architecte du même niveau que celui du bâtiment ;

La construction d'un bâtiment se fait sur le chantier devant Bécours. Cela génère du bruit. Pour un bâtiment imposant, il sera parfois nécessaire de défendre le chantier le temps de la construction.

## Bâtiment achevé

Une fois le bâtiment achevé, vous obtenez :

- Des chaînettes de compétence ;
- Une représentation du bâtiment à poser sur la maquette du village.

## Evolution du village

Chaque bâtiment construit est représentée sur une maquette du village.

La zone de construction possible est divisée en emplacements, chaque bâtiment occupe le nombre d'emplacements défini dans son plan. Les bâtiments sont détruits lors de la reNaissance, et donc enlevé de la maquette.

Cette maquette est photographiée à intervalles réguliers.

A la fin du GN, cela constitue un film sur l'évolution de votre village.

Voir en *Annexe* la liste des bâtiments et les ressources nécessaires à leur construction.

## Le Ciel des possibles.

Le ciel des possibles contient une étoile par compétence qu'il est possible de débloquent.  
Il sera représenté sur un grand panneau, au centre du village, accessible et visible de tous.

### Débloquent une compétence

Pour débloquent une compétence, il faut allumer dans le ciel des possibles l'étoile correspondant à cette compétence.

On allume une étoile en la reliant à une étoile déjà allumée grâce aux chaînettes de compétence.  
Il y a une étoile au centre qui ne s'éteindra jamais.

La distance entre deux étoiles voisines est égale à une chaînette de compétence.

Il est possible d'accrocher plusieurs chaînettes ensemble afin de parcourir une plus grande distance.

#### Les contraintes :

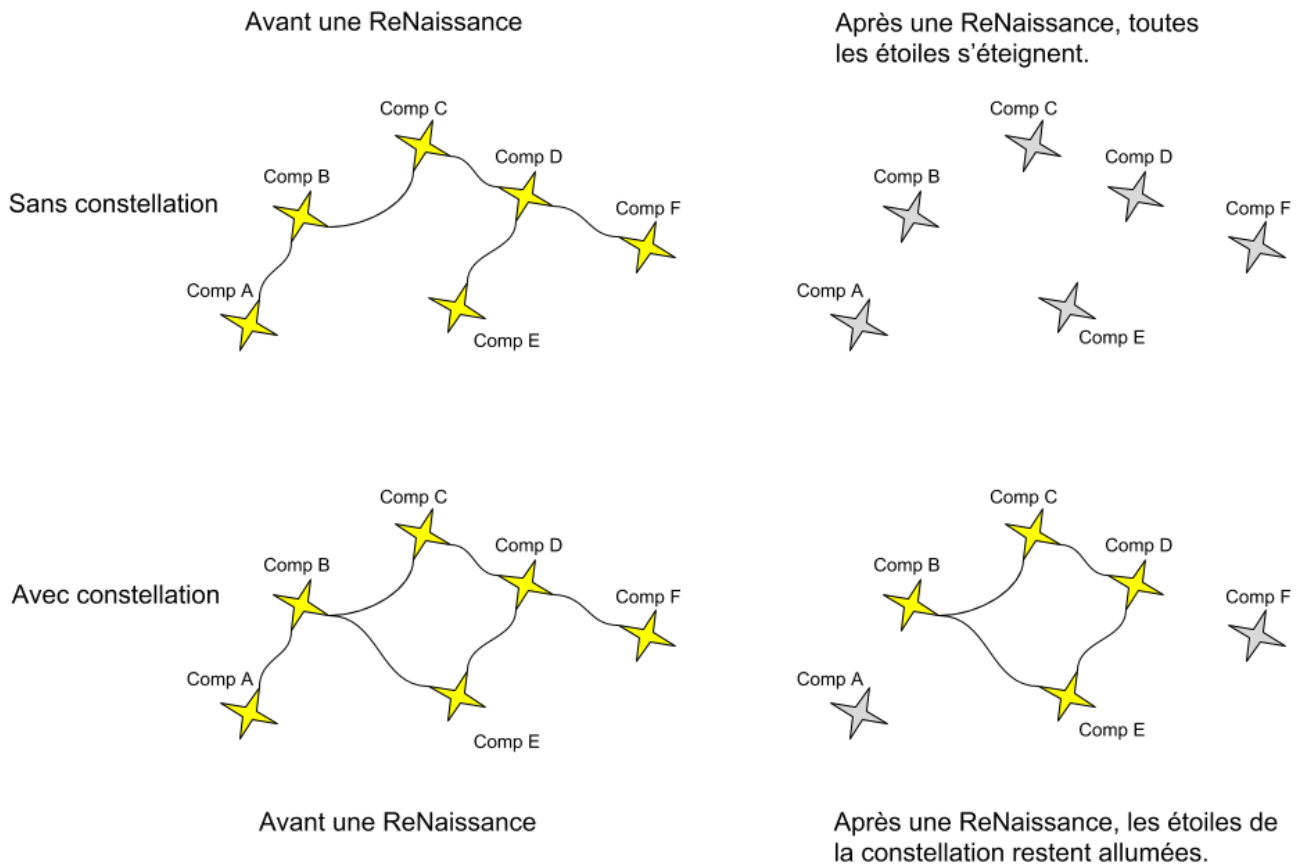
- 1) On ne peut pas croiser les chaînettes de compétence.
- 2) Une fois posée, on ne peut plus enlever une chaînette qui relie deux étoiles allumées.

### Sauvegarder des compétences, la constellation

Si plusieurs étoiles sont reliées entre elles par une forme fermée, cela forme une **constellation**.  
Les étoiles faisant partie d'une **constellation** ne s'éteignent plus jamais.

Cela signifie que les compétences de ces étoiles seront sauvegardées lors d'une ReNaissance. (voir chapitre ReNaissance)





## Le Coeur du village

Le coeur est le point focal des énergies. C'est une manifestation physique de votre divinité. Ce qui est sûr c'est qu'il a besoin de Loom pour fonctionner et maintenir l'incarnation de votre âme.

### Le Coeur, consommateur de Loom

Le coeur peut stocker de l'énergie magique sous forme de Loom. Cette énergie est nécessaire pour que vos personnages puissent utiliser des compétences individuelles.

Au démarrage du jeu, et après chaque ReNaissance, le coeur contient autant de cristaux de Loom que d'âmes appelées par votre dieu. Un cristal pour chacun d'entre vous, de la couleur de votre élément principal.

Chaque fois que vous sollicitez le Coeur pour obtenir une compétence individuelle, vous devez prélever un cristal de Loom, réduisant la quantité de Loom dans le coeur. (voir chapitre sur le rituel des compétences individuelles)

Ce cristal n'est pas détruit, c'est un cristal comme un autre et peut donc être utilisé pour autre chose.

Vous pouvez remettre du loom dans le coeur. Cependant alimenter le Coeur entraîne une perte d'énergie. Il vous faudra utiliser 2 cristaux pour en avoir un de disponible dans le coeur. Concrètement, un cristal sera placé dans la pile du coeur et l'autre, dans le "sac" des pertes. A vous de choisir lequel des deux sera perdu.

Le principal pouvoir du Coeur est de maintenir votre présence physique. La quantité de Loom dans le coeur définit un des seuils de déclenchement de la ReNaissance (voir chapitre sur la ReNaissance):

- 40 cristaux ou plus: la ReNaissance est déclenchée après 30 fantômes.
- 1 à 39 cristaux : la ReNaissance est déclenchée après 20 fantômes.
- 0 cristal : la ReNaissance est déclenchée après 5 fantômes.

(La notion de fantôme est expliqué dans le chapitre "Vie, fantôme et mort")

## Mangez 5 Looms par jour

La puissance magique du Coeur irradie les environs du village et les influence. Au moment de la ReNaissance, le Coeur libère une décharge d'énergie, nourrissant les créatures des environs.

Lors d'une ReNaissance, les cristaux présents dans le coeur sont décomptés par couleur.

Les créatures affiliées à la couleur de Loom la plus représentée bénéficient de cet apport soudain d'énergie et gagnent en puissance.

Si la couleur la plus représentée est la Corruption, ce sont toutes les créatures qui gagneront en puissance.

# Compétences

Lorsque le GN commence, les compétences de votre villageois-e sont limitées.

Ce chapitre présente les type de compétences, les limites au nombre de compétences et le rituel pour les acquérir.

## Liste des compétences au départ

Au départ, les villageois-es :

- ont 3 points de vie ;
- savent utiliser une épée courte ;
- peuvent transporter une seule unité de ressource à la fois ;
- peuvent construire des bâtiments niveau 1 (à condition d'avoir le plan).

## Les types de compétences

Les compétences qui peuvent être acquises sont de deux types : collectives et individuelles.

### Compétence collective

Une compétence collective est une compétence utilisable par tous les villageois-es. Elle n'est pas affiliée à un élément.

Par exemple, lorsque la compétence collective "Épée longue" est débloquée, chaque villageois-e pourra utiliser cette arme, à condition d'en avoir une à disposition.

C'est une étoile blanche dans le ciel des possibles.

Il n'y a pas de limite au nombre de compétences collectives qu'un village peut débloquer et utiliser.

### Compétence individuelle

Une compétence individuelle est une compétence utilisable par tous les villageois-es, mais avec des restrictions. Elle est affiliée à un élément.

C'est une étoile de couleur dans le ciel des possibles.

### Limite au nombre de compétences individuelles utilisées

Un-e villageois-e pourra choisir une ou deux compétences individuelles parmi celles débloquées par le village en respectant les règles suivantes :

- Une seule et unique compétence individuelle si elle n'est pas du même élément que le caractère de son âme,  
**OU**
- Deux compétences individuelles du même élément que le caractère de son âme,  
**OU**
- Deux compétences individuelles si l'une, ou les deux, sont corrompues.

*Par exemple, les compétences individuelles “projection” et “force” sont deux compétences individuelles de l’élément Feu :*

- *Une âme de caractère Feu pourra choisir de prendre ces deux compétences individuelles ;*
- *Une âme de caractère Eau sera obligé de prendre soit l’une, soit l’autre.*

Sans un artéfact, il n’est pas possible de dépasser la limite de deux compétences individuelles par personne.

Voir en *Annexe* la liste des compétences individuelles et leur disposition dans le ciel des possibles.

## Le rituel des compétences individuelles

Pour acquérir une compétence individuelle, il y a un rituel à respecter. Il faut :

- 1) prendre un cristal de loom dans le coeur, peu importe sa couleur,
- 2) poser sa main sur le coeur du village
- 3) et prononcer la phrase suivante :

*Moi, “nom de votre âme”, de l’élément “votre élément”, choisies d’acquérir “nom de la compétence individuelle”.*

Par exemple :

*Moi, Dunrog de la Terre, choisies d’acquérir l’attaque sournoise !*

Si vous avez déjà atteint votre limite en nombre de compétence individuelle, il vous faut renoncer à une compétence individuelle pour pouvoir en choisir un autre, en prononçant la phrase suivante.

*Moi, “nom de votre âme”, de l’élément “votre élément”, choisies de renoncer à “nom de la compétence individuelle”, afin d’acquérir “nom de la nouvelle compétence individuelle”.*

Si vous êtes nombreux à vouloir acquérir ou changer de compétence individuelle, cela peut prendre du temps. C’est à prendre en compte si vous êtes dans l’urgence.

Par exemple :

*Moi, Dunrog de la Terre, choisies de renoncer à l’attaque sournoise afin d’acquérir la résistance !*

## Armes, armures et boucliers

Vous pouvez amener au GN toute arme, armure et/ou bouclier dont le maniement est décrit comme compétence.

Toutes les armes, armures et boucliers seront entreposés à l’armurerie du village. Ils ne seront accessibles que lorsque la compétence correspondante sera débloquée.

Pour les armes, armures ou boucliers personnels que vous aurez amenés, deux possibilités :

- Fil de laine **Rouge** : équipement qui peut être utilisé uniquement par son propriétaire.
- Fil de laine **Bleu** : équipement qui est mis à disposition de l'ensemble des joueurs par son propriétaire. En l'utilisant vous vous engagez à en prendre soin et à signaler immédiatement à un PNJ / orga du check arme tout endommagement.

Vous trouverez également sur le GN des équipements avec un Fil de laine **Vert**, ils ne peuvent pas être récupérés ni utilisés par des joueurs.

Les fils de laine seront placés sur vos équipements après le check arme selon vos choix. Une arme sans fil de laine ne peut pas être utilisée sur le GN.

Lorsque vous allez dans l'Éther, vous devez laisser tout votre équipement au point de rassemblement le plus proche (matérialisé par un fanion). Armes, armures, bouclier, sacs, ressource naturelles et loom.

## ReNaissance

Lorsque l'évolution et la pérennité de votre village seront menacées, votre dieu fera renaître le village.

- Toute personne étant dans le monde réel ou dans l'éther renaîtra sur la place du village.

## Conséquences

Mais ceci n'est pas sans conséquences :

- Toutes les étoiles ne faisant pas partie d'une constellation dans le ciel des possibles s'éteignent
- La moitié des chaînes d'expériences des étoiles éteintes sont récupérés, arrondi au nombre supérieur. ;
- Tous les bâtiments construits jusque là sont détruits.

## Critères de ReNaissance

- Il n'y a plus assez de personnes réincarnées en activité ;
- Le coeur est capturé par des créatures hostiles.

# Combat

## Avant propos

Les combats vont constituer une part importante de ce GN.

Les règles et les recommandations qui suivent sont là pour vous permettre de transformer les phases de combats **en des moments de jeu épique**.

## Fair-play

En cas de différend avec une autre personne, évitez de vous emporter, cela ne fera qu'aggraver le problème. À la place, mieux vaut :

- Céder (solution la plus mature) et en discuter plus tard avec la personne concernée : c'est la règle du fair-play ;
- Sortir du jeu pour en discuter avec l'autre parti (mais il est préférable de reporter cette discussion à après la bataille) ;
- Si un problème persiste : référez-vous à un organisateur.

## Points de vie

Les points de vie (PV) sont comptés de manière globale. Vous devez tout de même marquer puis jouer les coups reçus sur une localisation.

Lorsque vous êtes à 0 points de vie, vous tombez inconscient, dans le coma. Voir le chapitre Vie, fantôme et mort.

## Touches et dégâts

Chaque touche nette occasionne 1 dégât, sauf annonce contraire par l'adversaire.

## Armure

Si vous portez une armure et que vous disposez de la compétence, vos points d'armure sont à décompter avant vos points de vie. À zéro point d'armure, vous n'êtes plus protégé-e et les coups vous font perdre des points de vie.

## Porter un coup

Dans ce GN, une place d'honneur est faite aux **combats épiques**. Tout doit être mis en oeuvre pour faire oublier que nous nous battons avec des armes en mousse trop légères.

Si un coup ne respecte pas les règles ci-dessous, il ne compte tout simplement pas. Vous pouvez l'ignorer :

- À l'exception des armes de mêlée de moins de 50 cm, toutes les armes nécessitent une compétence pour être utilisées ;
- Les coups frappés d'estoc ne comptent pas ;
- Les coups portés avec une arme d'hast ou à deux mains, tenues négligemment par une extrémité, ou à une seule main, ne comptent pas ;
- Les coups parés avec une arme ou un bouclier ne comptent pas ;
  - Si le coup est paré, mais qu'il y a quand même touche, la touche ne compte pas. Cela comprend les rebonds d'armes, flèches ou carreaux (parade molle)
- Les coups sur les mains et les pieds ne comptent pas ;
- Les coups portés sur une partie interdite (pour rappel : tête, entrejambe, poitrine pour les filles) n'inflige pas de dégâts et le fautif a à sa charge de s'enquérir de la santé de son opposant. Arrêtez le jeu si nécessaire ;
- Les "mitraillettes", successions de coups rapides, ne comptent pas ;
- Il est interdit de surexposer une partie interdite afin de gêner le combat ;
- Il est interdit de dévier volontairement un projectile avec autre chose qu'un bouclier.

## Armer vos coups : remise en garde ou changer de côté

Les armes de GN sont des répliques très légères par rapport à leur modèle réel. Elles permettent de faire des passes d'armes très rapides mais peu réalistes. Vous devez armer vos coups :

- Pour que votre touche soit valide, celle-ci doit être suffisamment marquée, touche nette et franche. L'effleurement ne compte pas ;
- Pour une plus grande clarté, après un coup qui a porté, **rompez l'assaut momentanément ou frappez de l'autre côté du corps de votre cible**. C'est le bon moment pour un peu d'intensité dramatique et de calcul mental.

Par exemple :

- *Si vous recevez un coup à l'épaule droite et un coup juste après sur la jambe droite sans que votre adversaire n'ait pris un temps de remise en garde, ne comptez que le premier coup ;*
- *Un adversaire ambidextre (compétence requise) peut porter deux coups simultanément, un avec chaque arme. Il devra se remettre en garde ou changer de côté pour chaque arme avant de porter de nouveaux coups.*

## Marquer les coups et respecter ceux qui le font

- Lorsque vous êtes touché-e, marquez un coup : cela signifie faire une pause dans le combat avec un effet rôle-play : un grognement, une petite phrase, un cri, un temps d'arrêt dans vos mouvements...
- Bien évidemment ces secondes de pause dans le combat ne doivent pas être mise à profit pour enchaîner les frappes sur la personne qui marque les coups.

## Créatures insensibles, ne pas frapper plus fort

Dans le monde du Village, vous allez rencontrer des créatures qui sont insensibles à certains types d'armes. Par exemple, une armure très dense, ou insensible aux armes de contact, ou aux armes à distance, ou bien aux projectiles magiques.

Lorsque vous frappez une telle créature avec une arme qui ne lui fait pas de dégât, le coups sera tout de même marqué.

Par contre, vous aurez la fausse impression que cette créature possède une vitalité hors norme.

Dans le stress du combat, faites attention à ne pas frapper plus fort ! C'est un réflexe naturel auquel il ne faut pas céder.

Tentez plutôt d'autres approches : tous les combats dans le monde du Village ne se règlent pas nécessairement au corps à corps ou avec une arme.

## Sortir d'un combat

Certaines actions sont limitées par combat, par exemple "1 fois par combat". Plutôt que de définir ce qu'est un combat, nous nous appuyerons sur la définition du "hors combat".

Pour être hors combat, il ne faut pas être soumis à un stress lié à un affrontement, c'est à dire :

- ne pas être impliqué dans un combat
- et ne pas être à une distance d'un combat qui met en danger votre personnage
- et ne pas avoir à se cacher.

Le début et la fin d'un combat seront donc le moment où on sort de l'état "hors combat" et le moment où on y retourne.



# Vie, fantôme et Mort

## Agonie

Lorsque votre personnage tombe à zéro PV, il devient agonisant. Il ne peut plus rien faire à part émettre des sons gutturaux très faibles. Il reste à terre là où il est tombé et il attend.

Plusieurs événements peuvent suivre :

1. Danger :

Si vous êtes en plein milieu d'une zone dangereuse, déplacez-vous discrètement dans un endroit sûr et refaites le mort.

2. Réanimation :

On vient vous sauver : voir le chapitre Réanimation.

3. Fantôme :

a. Manifestement, tout le monde s'en fout. Après un moment que vous jugez suffisamment long, minimum 5 mn, vous décidez de devenir un fantôme.

b. Des prédateurs viennent dévorer votre corps, vous devenez un fantôme.

c. Vous êtes tombé agonisant tellement de fois que votre maximum de PV est égal à zéro, vous devenez directement un fantôme.

*Par exemple, les gens de votre village ont 3 PV maximum et c'est la troisième fois que vous êtes agonisant.*

Pour les détails du passage dans le monde de l'éther : voir le chapitre "Je deviens un fantôme".

## Réanimation

Bonne nouvelle, tout le monde peut réanimer un personnage agonisant. Par contre il y a un rituel à respecter.

Tout en récitant une litanie, vous devez :

- sur les yeux de la victime déposer un bout de tissu,
- joindre les mains de la victime sur son ventre,
- déplacer les deux mains jointes de la victime sur son front, puis les ramener sur son ventre.
- Recommencer deux fois.

Une fois les six mouvements effectués et la litanie terminée, la victime reprend connaissance en poussant un grand râle bien sonore.

Chacun est libre d'inventer la litanie qu'il souhaite. Elle doit rester rôle-play.

Une fois réanimé, le personnage n'a qu'un seul PV.

Pas d'inquiétude, les PV se régénèrent, voir le chapitre suivant Régénération.

## Régénération

Autre bonne nouvelle, s'il glandouille comme une grosse feignasse, votre personnage régénère.

- Lorsqu'il ne pratique pas d'activité physique qui fait transpirer, votre personnage régénère un PV tous les quarts d'heure.
- Si votre personnage pratique une activité physique qui fait transpirer, comme courir, porter des bûches, se battre etc. Il faut reprendre le décompte du quart d'heure depuis le début.
- On régénère jusqu'au maximum théorique de son personnage, moins le nombre de fois que l'on a été agonisant.

*Par exemple, les gens du village ont 3 PV maximum. C'est la première fois que vous êtes agonisant, vous allez régénérer jusqu'à 2 PV.*

Si avant de tomber agonisant, votre maximum était de 1 PV, alors on ne peut plus rien pour vous. Votre personnage devient un fantôme et passe dans le monde de l'éther.

Pour revenir à votre maximum de départ, il faut vous faire soigner.

## Réparation d'armure

Les armures se réparent toutes seules, en même temps, au même rythme et dans les mêmes conditions que les points de vie.

La seule différence c'est qu'une protection regagne toujours son maximum de points d'armure.

## Soins

Une compétence individuelle permet de prodiguer des soins afin de redonner le maximum de PV.

- Il n'est pas possible de s'auto-soigner.
- Pour effectuer un soin, il faut simuler une auscultation et faire le rituel de réanimation.

## Je deviens un fantôme

Lorsque je deviens un fantôme :

- je laisse tout mon équipement et toutes mes ressources par terre, à côté du point de rassemblement le plus proche (matérialisé par un fanion) à disposition de qui pourra les ramasser ;
- je mets mon voile de fantôme, je ne peux plus courir ni transporter d'objets (sauf mes vêtements, bien évidemment) ;
- je me rends dès que possible au **Bar des Âmes**.

## Les points de rassemblement

Les points de rassemblement sont des lieux fixes, répartis sur le terrain de jeu. Ils sont matérialisés par un fanion.

Ils sont choisis de façon à ce que le matériel laissé soit à l'abri.

Régulièrement des PNJs ramasseront le matériel oublié pour le ramener au Village. Ce ramassage sera effectué en priorité sur les points éloignés du village.

## Réincarnation

Un fantôme peut être ramené dans un corps. Des compétences adéquates existent.

## Mort

Un fantôme possède 3 points de vie éthérée.

Dans l'éther, il n'y a pas de régénération ni de soin.

Quand un fantôme n'a plus de points de vie éthérée, il meurt définitivement.

Dans ce cas là, allez voir les orgas et racontez leur l'histoire de votre âme.

# Monde de l'Éther

## Combat dans l'Éther

Dans l'Éther, on ne peut emmener ni armes, ni armures. En conséquence les affrontements prennent une autre forme.

Les combats se font à base d'énergie pure. La forme la plus commune est le projectile éthéré. Cela ressemble à une balle avec une traînée.

Des créatures rôdant dans l'Éther sont capables de générer ce type de projectile et de le jeter sur un fantôme.

Si le projectile touche le fantôme puis tombe au sol, le fantôme perd un point de vie éthérée.

Si le fantôme attrape au vol le projectile éthéré avant qu'il touche le sol, il ne prend aucun dégât.

Ensuite, lorsqu'un fantôme a un projectile éthéré dans les mains :

1. Il ne peut plus se déplacer ;
2. Il peut lancer le projectile seulement si la compétence adéquate a été débloquée dans le ciel des possible ;
3. Sinon, il peut déposer le projectile au sol.

## Fantôme

Lorsque je suis un fantôme :

- je vois et j'entend ce qui se passe dans les deux mondes : le réel et celui de l'éther.
- je ne peux plus courir, sinon mon enveloppe spirituelle se désagrège.
- je ne peux rien transporter (armes, boucliers, ressources ...) mais je reste habillé-e.

## Les vivants et l'Éther

- Sauf compétence individuelle spécifique, il n'y a pas de communication entre le monde réel et celui de l'éther.
- Un vivant ne peut ni voir, ni entendre ce qui se passe dans le monde de l'éther.
- Seuls les projectiles éthérés sont visibles par tous.

## Les dangers pour une âme

- être détruite par un projectile de l'éther ;
- être capturée et corrompue par une créature ;
- s'ennuyer.

## Âmes corrompues, au service d'une créature

Certaines créatures ou événements peuvent corrompre votre âme, l'éloignant du plan de l'Architecte et l'entraînant vers l'oeuvre du Destructeur. Si cela venait à se produire, vous en serez informé-e par les PNJ présents, ils vous inciteront à les accompagner en zone PNJ où votre âme sera incarnée par le Destructeur dans le corps d'une créature.

Vous rejoindrez pendant une durée de 2h maximum les PNJ. À l'issue de cette période, votre âme aura réussi à se purifier et vous pourrez retourner au Bar des âmes pour réintégrer le plan de l'Architecte. Votre âme a bonne mémoire et elle se souviendra de ce qu'elle a appris de la créature dans laquelle elle aura été incarnée de force.

## Le Bar des âmes

Le Bar des âmes est un endroit incontournable de l'Éther. Personne ne saurait dire si le bar est apparu après l'Éther ou si l'Éther vient du bar.

Tenue par un barman emblématique, c'est un endroit indescriptible. Il faut y être aller pour comprendre.

Cela tombe bien, puisque tout nouveau fantôme doit aller pointer au bar des âmes. Cela permet de comptabiliser le nombre d'âmes qui ne sont plus incarnées dans un corps physique.

De plus l'endroit est sûr, les âmes y sont en sécurité.

Dans le bar, la force de l'esprit vous permet de croire que vous êtes en train de boire et de grignoter. Bien évidemment tout ceci se passe dans votre imaginaire, puisque l'Éther n'est qu'énergie pure.

On ne s'ennuie pas dans le bar des âmes. Si c'est le cas, le barman aura peut être une quête à vous confier.

Cependant, rappelez vous, dans l'Éther, personne ne vous entendra crier...

## Corne de brume

Une corne de brume est utilisée pour vous prévenir lorsqu'il faut revenir à la place du village. Voici les codes :

- Un son long : c'est un arrêt de jeu à cause d'une urgence ;
- Deux sons longs : c'est une ReNaissance ;
- Trois sons longs : c'est la fin du GN.

En bref, dès que vous entendez un son de corne de brume, vous devez cesser toute activité et revenir sur la place du village.

# Remerciements

Merci aux organisateurs des GNs Matka, Fer & Foi, Légende d'Hyborée, Prisme et BCB dont nous nous sommes inspirés pour la rédaction de ces règles.

# Liste des annexes

- Ciel des possibles
- Check armes et sécurité
- Listes des compétences
- Liste des bâtiments