



## **Présentation du GN**

Introduction

Principes généraux

Fair-play, fluff and roots

## **I - Règles du Jeu**

Combat  
Compétences  
Niveau de compétence ou d'effets  
Effets  
Actions de jeu  
Actions spéciales  
(Sur)Vivre et mourir en Erenthrym

## **II - Votre Personnage**

Création de personnage  
Caractéristiques  
Inventaire  
Argent et expérience

## **III - Sécurité**

Arrêt de jeu et Safe Word  
Alcool et autres substances  
Types d'acteurs  
Questions-Réponses pour les PNJ

## **IV - Règles Logistiques**

Codes couleurs  
Les Repas  
Déchets et environnement  
Le terrain  
Hygiène et sommeil  
Paquetage  
Votre arrivée

## **V - Ce que vous savez du monde...**

Le monde d'Ebenaum - (pour ceux qui en viennent)

Les "factions" de départ

Un mot sur la magie

Langage

## **VI - Conclusion**

### **Présentation du GN**

#### **Introduction**

Greetings, companerõs ! Bienvenue à toi, aventurier·e intrépide, dans les contrées d'Erenthyrn, un monde méconnu, qui n'attend que des âmes valeureuses pour l'explorer !

Tu trouveras ici toutes les recommandations nécessaires à ta survie (et aussi à ton trépas), en commençant par une présentation générale des règles d'un jeu de rôle grandeur nature, que nous te conseillons de lire, même si tu es un·e vétéran du genre. On te voit, là, en train de chercher à scroller directement à la section "tuer des gens".

Nous avons voulu créer des mécaniques à la fois simples et innovantes tout en étant empreintes d'une nostalgie de l'époque où les pyramides et les polyèdres engravés de runes numériques (des dés, quoi) régnaient sur le monde du jeu de rôle sur table.

Le monde d'Erenthyrn a ceci de surprenant que l'imagination et la magie y sont des ressources rares et surtout indomptées. Bien que ce monde puisse sembler empreint de "féerie"; pour les autochtones, il paraît bien sombre et fade. Les nuits sont obscures, la nourriture se débat, et les rêves sont trop rares pour soulager les esprits occupés à survivre. Nous vous invitons donc à découvrir et bâtir ce monde dans lequel les aventuriers

d'Ebenaum vont apporter bien malgré eux leur lot d'humour et d'épique, d'aventure et de mystères !

Les informations sur l'univers vous seront données dans vos fiches de personnages afin que chacun garde une part de surprise dans la rencontre avec les autres "camps". Les règles ci-dessous concernent avant tout les mécaniques de jeu et l'organisation en général. Bonne lecture, et méfiez-vous de la Banane. Ou ne le faites pas.

---

## Lexique

RP	Roleplay, ou jeu de rôle. C'est le fait de jouer un personnage.
Background	Histoire et personnalité de votre personnage.
PNJ	Personnage non-joueur-se. C'est une personne qui incarne des personnages "d'ambiance" qui sont là pour servir à créer des obstacles pour les joueurs-ses ou à participer à l'atmosphère. Ils jouent souvent de nombreux rôles pendant le GN, et aident à la logistique.
Orga	Organisateur

### Principes généraux

Bon, tout d'abord, qu'est-ce qu'un GN ? Nous pensons à toi, jeune inconscient-e qui a été forcé-e de rejoindre notre équipage poussé par quelques personnes persuasives. Laisse-nous t'éclairer...

Un Jeu de rôle Grandeur Nature, abrégé donc "GN", est un jeu dans lequel chaque personne joue un "rôle", c'est à dire un personnage. Ce personnage a une histoire, des missions à remplir

et des “compétences” particulières. La base du jeu repose sur l’observation, la discussion, et l’interaction. Promenez-vous, posez des questions en lien avec vos missions, faites vivre votre personnage et son histoire, et saisissez les opportunités qui se présentent. Pour interagir avec les autres, hormis les compétences particulières, vous n’aurez pas besoin de décrire une action, mais simplement de la faire. Si vous voulez voler un parchemin oublié sur une table, faites-le. Tant que cela reste dans les règles. L’important est de garder le rôle un maximum. C’est ce qu’on appelle le Roleplay (RP), même s’il est bien sûr autorisé de faire des “pauses” dans le jeu pour sortir du personnage quand vous le voulez. Cependant, comme dans un film, les interruptions ont tendance à casser l’immersion. Imaginez si dans un film d’action, l’acteur·rice faisait une pause en plein combat pour demander à ce qu’un·e assistant·e vienne le recoiffer... Il est donc conseillé de s’assurer que les autres joueurs·ses sont aussi prêts à faire une pause, et rester discret si possible, ou alors se mettre en retrait. Nous ne sommes pas draconiques, on peut tous faire des pauses et rigoler hors du jeu, mais essayons de ne pas briser l’élan des autres joueurs·ses !

Cela étant, et nous insistons là-dessus, les premiers principes qui doivent régir le déroulement du jeu sont la légalité, la sécurité, l’éthique, le respect et l’amusement. En somme, même si cela peut sembler évident, **aucune situation de jeu ne peut justifier un comportement illégal, qui irait contre l’éthique (notamment l’écologie, le consentement, la discrimination “réelle”, un joueur qui ferait preuve de mal être ou de détresse...), la sécurité, et le respect mutuel de l’amusement de chacun.** Si vous n’aimez pas la façon dont quelqu’un joue, rien ne vous force à jouer avec lui. En cas de conflit, levez le poing et venez nous voir. Tout le monde est là pour passer un bon moment de cohésion et d’amusement dans un cadre de sécurité physique et morale.

Il faut autant que possible respecter le jeu des autres tant que cela ne nuit pas à l'éthique et aux règles. C'est à dire que si tu fais une pause cigarette et qu'un·e autre joueur·se vient défier en duel le champion de votre groupe, il est quelque peu malvenu de lui lancer "heu, ouais, attends, il finit sa clope et il arrive. T'veux une bière en attendant ?"; mieux vaut essayer un maximum de jouer le jeu ou de se mettre assez à l'écart de l'action pour ne pas briser l'immersion ! Mais de la même manière, si tu es en pleine discussion capitale et qu'on t'assassine... et bien c'est le jeu. Même si c'est totalement injuste et avec un mauvais timing.

### **Fair-play, fluff and roots**

De la même manière, le Fair-Play est essentiel au plaisir du jeu : il n'est pas possible de "gagner" le jeu. Le seul objectif du jeu est de vivre des histoires, de rigoler et de créer des aventures ensemble en jouant des rôles. Cela peut passer par la défaite, par la mort ou des situations inconfortables. Perdre un combat peut créer une situation de jeu intéressante. Même mourir peut offrir un très bon moment de jeu, et comptez sur nous pour ne pas vous laisser vous ennuyer si cela devait vous arriver. Mais il n'y aura pas toujours un arbitre derrière vous pour vérifier que vous respectez les règles. C'est à vous d'être honnête et de "jouer le jeu".

Dans nos GNs, nous vous faisons confiance et nous vous laissons gérer vos pouvoirs et actions. Notre objectif est de permettre à des inconnus de pouvoir partager une aventure en immersion le temps d'un week-end, en abordant des problématiques réelles à travers une histoire et un jeu offrant rires et frissons.

Si jamais vous soupçonnez un joueur·se de "tricher", partez du principe qu'il ou elle est dans son droit. Jouez le jeu, puis quand il y aura une pause, allez voir un Orga. Il est probable que le joueur·se ait un pouvoir que vous ne connaissez pas.

Si jamais vous voyez un joueur·se qui ne respecte pas les règles de base, refusez simplement de jouer avec en l'ignorant, puis venez en parler à un Orga. Utilisez toujours en priorité le bon sens, en partant de façon hiérarchique par les notions de **sécurité, légalité, éthique, bon sens, règles du jeu, fairplay et fun.**

Enfin, gardez à l'esprit que comme chacun·e joue un jeu, il peut arriver que certains personnages vous semblent agressifs, désagréables, ou antipathiques. Attention, n'oubliez pas que tous jouent un rôle et sont peut-être adorables par ailleurs ! Alan Rickman, nous pensons à toi.

De manière générale, attendez-vous dans nos GNs à de l'humour décalé, des scènes, et une tentative de laisser autant de liberté que possible aux joueurs tout en leur proposant une trame principale bien chargée. Les joueurs peuvent largement influencer le cours de l'histoire et du jeu, mais nous avons prévu une batterie d'événements qui ponctueront tout le week-end et qui feront monter la pression progressivement !

## I - Règles du Jeu

### Combat



La sécurité doit être la priorité et tout comportement dangereux pourra potentiellement mener à une exclusion du GN. **Seules les armes en mousse et en latex qui auront passé la validation par les Orgas seront autorisées.** Elles seront marquées par un morceau de tissu rouge. Nous préférierions éviter les armes en mousse injectées, ou de manière générale toute arme un peu dure. Le combat au corps à corps est interdit, OU doit être mimé sans risques de coups réels.

Sont totalement proscrits, sous peine de possible exclusion :

**les coups d'estoc** (coup fait pour “planter” ou “percer”), car les armes de Gn possèdent une “âme” solide qui pourrait percer la mousse et causer de vraies blessures.

**les coups à la tête**, à la poitrine et à l'entrejambe, qui sont des zones sensibles.

**Les coups violents.** Fouetter l'air de son arme, ne pas retenir sa force ou user de techniques causant de vraies blessures. Exemple : un bouclier sous la gorge.

L'utilisation des armes de façon inappropriée et dangereuse. Lancer une arme dont la poignée est rigide, par exemple. Ou se battre avec un arc. Sauvage.

Tout combat doit être stoppé et déplacé si le moindre danger apparaît (ronces ou zone dangereuse, énervement des combattants, arme brisée...)

La beauté du geste vient ensuite. Nous vous encourageons à représenter le poids d'une arme réelle en acier, ainsi que l'habileté de votre personnage à la manier. Ainsi, les coups “mitraillettes” (plusieurs coups rapides sans armer les frappes) ne sont pas réalistes et ne compteront que pour une seule “touche”.

## Compétences

Vous seul et les Orgas connaissez les compétences que vous avez le droit d'utiliser.

Les compétences sont de différentes natures : les “*dons*” qui sont des pouvoirs uniques et personnalisés à votre personnage, les “*pouvoirs*” qui nécessitent une condition pour être utilisés, les “*atouts*” qui peuvent être actifs ou passifs et choisis par le joueur, et les “*formules*” qui sont des recettes qu'un joueur connaît dans un certain domaine qu'il a choisi. Les formules peuvent être enseignées et apprises. Il vous faut être entraîné pendant deux heures par une personne possédant la formule lors d'un roleplay à définir entre vous mettant en jeu des épreuves pour acquérir une formule (deux heures/niveau) que vous ne possédez pas d'un autre personnage.

Les compétences nécessitent quasiment toujours des conditions pour être effectuées, à vous de les respecter. Il existe de nombreuses compétences “uniques” dans notre système de jeu, il est donc normal que vous soyez surpris par ce que peut faire un personnage. Cela étant, les compétences sont là pour faciliter la représentation de certains “pouvoirs”, mais elles ne sont pas là pour remplacer le “roleplay” (RP). A vous de jouer au maximum l'annonce des compétences. Par exemple, si votre pouvoir consiste à torturer une personne pour lui faire avouer la vérité, ne vous contentez pas de lui lancer un “hey, salut. Au fait, TORTURE.”, mais essayez de jouer la scène, pour ensuite, si possible discrètement, annoncer l'effet à la victime, et, si besoin, lui expliquer ce qu'il se passe. Dans le détail. En souriant.



Certaines compétences peuvent être contrées, il faut aussi l'accepter ! En cas de doute sur une compétence, n'hésitez pas à venir en parler à un orga.

La plupart des compétences vont générer un "EFFET" dont les plus courants seront explicités plus loin (voir chapitre compétences). Si vous avez un doute sur un effet, demandez discrètement ou bien à travers votre personnage : "mais que m'arrive-t-il ?" pour que l'autre joueur·se comprenne qu'il ou elle doit décrire l'effet. Si jamais vous êtes pris dans le feu de l'action et que vous ne comprenez pas un effet, le mieux est de simuler un choc violent.

Exemple de compétences qui pourront vous être attribuées :

*Réflexes du guerrier : Vous ne subissez aucun dégât sur le premier coup reçu au combat.*

*Ferveur divine : Vous pouvez augmenter de 1 le niveau d'Esprit d'un joueur pendant une demie-journée après une messe de 10 minutes. +1 par joueur maximum.*

### **Niveau de compétence ou d'effets**

Certaines compétences seront associées à un niveau de réussite, qui dépendra notamment de la dextérité du personnage, sauf cas contraire. Un personnage qui subit une compétence avec un niveau plus élevé que celui qu'il est lui-même capable de créer ne peut pas résister à la compétence. Sauf si vous possédez l'atout adéquat, vous ne pouvez PAS faire semblant de ne pas résister à une compétence.

Dans certains cas, le niveau de la compétence produite aura une influence sur le résultat, notamment pour les formules. (Par

exemple une potion de soins de niveau *maître* sera plus efficace qu'une *nulle*.)

## Effets

Les “EFFETS” sont des mots-clés qui représentent des indications de jeu. Certaines compétences (skills) auront peut-être des EFFETS un peu exotiques, qui pourront au besoin être expliqués par un Orga ou par les joueurs·es, mais voici déjà la liste des effets les plus courants, à apprendre par cœur (y aura peut-être un contrôle !).

---

Appel	Description
Souffrance	Vous vous tordez de douleur 5 à 10 secondes. Vous ne pouvez rien faire d'autre mais êtes insensible aux dégâts.
Souffrance Mentale	Comme Souffrance, mais non physique. Enlève 1 Ppsy.
Exécution	Vous fait tomber à 0 PV, et vous ne pouvez plus gémir ou gesticuler lors de votre agonie.
Choc	Vous subissez un choc et reculez de 5 pas, voire tombez au sol. Vous pouvez aussi jouer un étourdissement.
Peur	Vous vous enfuyez en hurlant loin de la cible pendant 5 à 10 secondes.
Repousser	Vous devez vous tenir hors de portée d'arme de la cible avec méfiance.
Confusion	vous restez hébété pendant 10 secondes, oubliant la scène, à moins d'être blessé.
Entorse	Vous ne pouvez plus utiliser le membre visé tant qu'il n'aura pas été remis par un ami.
Désarmer	Vous devez jeter votre arme comme si quelqu'un venait de frapper dans votre main

Brise	votre arme est brisée, vous avez besoin de retourner à votre "base" ou d'un forgeron.
Injonction	vous devez obéir à l'ordre simple qui vous sera donné ensuite.
Résiste	Permet d'annuler un effet. Attention, on peut résister à un effet sans forcément l'annoncer.
Apaisement	Arrête les effets d'une Souffrance.
Esquive	La personne ne sent pas les coups. Merci de l'ignorer et ne pas vous acharner sur elle
Détection	Vous devez répondre "ICI" si vous entendez cet Appel.
Couronne Bleue	A proximité de cette personne (longueur d'arme) vous résistez à PEUR et EFFROI.
Couronne Jaune	Cette personne impose un certain respect ou dégage une aura de charisme et confiance.
Couronne Rouge	Cette personne dégage un effet d'EFFROI en permanence.
...Magique	Rien ne vous permet de résister à cette attaque ou Skill.
...Contagieux	Vous devez transmettre l'effet à la prochaine personne que vous croisez.
...Puissant	Considérez que l'effet est doublé.
...Sombre	N'a pas d'effets particuliers. Sert seulement à "ralentir" les attaques.
...De Mental 3	Effet soumis à un niveau de caractéristique. Si votre niveau de caractéristique concernée est niveau égal ou supérieur, vous résistez.

## **Actions de jeu**

Dans un Jeu de rôle, la plupart des choses sont à accomplir vous-même. Pour esquiver des coups de hache, ce sera à vous de vous dérouiller les genoux. Les compétences sont là pour représenter des capacités exceptionnelles -comme par exemple désarmer à coup sûr un ou une adversaire- mais vous avez le droit

de tenter de désarmer quelqu'un par vos talents propres, tant que vous respectez les règles de jeu et de sécurité.

Ainsi, vous pouvez accomplir de nombreuses actions basiques tant que :

- Elles ne demandent pas de talent particulier (à l'inverse par exemple de l'herboristerie)
- Les joueurs·ses impliqués sont consentant·es
- Les orgas ne s'y opposent pas et si possible sont averti·es
- Les actions sont "mimées"

Par exemple, vous pouvez "ligoter" une personne si vous avez de quoi la ligoter mais ne faites surtout pas de vrai nœud, ne serait-ce que par sécurité et parce que tout le monde n'aime pas le bondage. Il vous suffit de poser la corde sur les mains et expliquer à la victime "je te ligote les mains" en mimant la scène. De la même façon, pour se libérer de cette entrave, la victime devra trouver de façon fair-play un bon moyen (un compagnon, une arme tranchante...) mais elle ne peut pas s'inventer des dons d'escamoteur et se libérer du lien en secouant les mains.

Vous avez par exemple aussi le droit de voler quelqu'un, si vous êtes capable de ne pas être repéré. Mais une compétence de "vol" vous aidera beaucoup à le faire.

De plus, songez toujours au roleplay : par exemple, un soigneur au cœur tendre serait probablement très peu enclin psychologiquement à se lancer dans une action de "torture".. En tout cas hors d'un contexte d'intimité dont nous ne voulons rien savoir.

Le contact physique est à manier avec respect et précaution. De plus, s'il y a des situations ou rôles que vous ne souhaitez pas jouer dites-le et n'hésitez surtout pas à venir nous en faire part. Nos valeurs clés sont le bien-être, le respect et l'amusement de

chacun, avec un maximum de liberté dans les limites de celles des autres !

### **Actions spéciales**

A l'opposé des compétences qu'il vous faut « acquérir » lors de la création de personnage, les actions spéciales sont des actions accessibles à tout le monde. Attention, certains personnages peuvent être insensibles à ces actions. Ils vous en avertiront.

*De plus, en rappel de ce qui est évoqué en préambule, vérifiez toujours que vous avez l'accord de l'autre joueur pour toute scène qui pourrait impliquer un contact physique ou un inconfort. Et restez à l'écoute de la victime pour vérifier qu'elle supporte bien la scène, et qu'elle coopère. La scène n'en sera que meilleure. Sinon, tant pis, faites autrement.*

---

Action	Description
Achever	Lorsqu'une victime est à terre, agonisante et gémissante et que vous voulez la faire taire, approchez-vous doucement, sans brutalité, et posez votre arme sur son épaule (délicatement), en faisant un geste de trancher son épaule. Puis annoncez "Achever. Tu ne peux plus parler ou bouger"
Stabiliser	Si vous repérez une personne agonisante, vous pouvez vous en approcher, et lui prendre la main ou rester près d'elle pour la "stabiliser". En faisant cela, vous prolongez son agonie de 5 minutes à 15 minutes. Vous pouvez aussi la déplacer (en mimant que vous la portez par les épaules à bras le corps.
Remboiter	Vous pouvez aider une personne à "soigner" un membre brisé en mimant la scène. Faites un Chifoumi. Si vous perdez, vous infligez SOUFFRANCE au lieu de le soigner.
Fouiller	Approchez-vous auprès de la victime, et mettez une main au-dessus (sans contact) de l'objet ou la partie du corps que vous voulez

fouiller. La personne doit vous dire si vous y trouvez un objet. Il n'est pas possible de dire "je te fouille toutes tes poches".

Lutte

En dehors d'un combat (ou alors de façon délicate) posez votre main sur l'épaule d'une personne et annoncez-lui discrètement "DUEL". Faites un Chifoumi. Celle ou celui qui gagne infligera "UN CHOC" à l'autre. Mimez ensuite la scène.

### **(Sur)Vivre et mourir en Erenthrym**

Les mondes d'Erenthrym et d'Ebenaum sont peuplés de différentes créatures, que l'on regroupe pour la plupart dans des "espèces". Vous saurez de manière générale peu de choses sur les autres espèces que la vôtre, mais il va de soi que chacune d'entre elles possède une morphologie spécifique, et donc que les règles qui lui permettent de vivre sont différentes.



Cependant, et notamment pour des raisons de jouabilité, la plupart des espèces fonctionnent avec un système de points de vie (PV), qui, une fois perdus, demanderont des soins pour être récupérés.

Mais comme vous l'aurez compris, certaines personnes auront le don de pouvoir se régénérer, d'autres n'auront pas de points de vie mais des points d'esprits, etc... Attendez-vous donc peut-être à des surprises.

---

## Règles de vie:

### Conséquences

Perte de 1 PV	c'est une éraflure. Vous le récupérerez après une heure sans autre blessure.
Perte de 2PV+	Vous aurez besoin de soins.
1 Pv restant	Vous êtes en grande souffrance, et vous peinez à vous déplacer (vous boitez), ou effectuer toute action.
0PV	vous tombez au sol. Vous pouvez encore appeler à l'aide, peut-être vous traîner un peu mais vous agonisez pendant 5 minutes.
Achevé	en état d'agonie, cela vous ôte la capacité de parler ou remuer. Au bout de 5 minutes, si personne n'est venu vous stabiliser, vous mourrez.
Trépas	Relevez-vous, hors-jeu, et allez voir un orga. Et ne parlez à personne sur la route ! Vous pourrez jouer un personnage bis ou avec de la chance vous en tirer avec une autre solution. Un personnage qui est "mort", même ressuscité, oublie toujours l'heure précédant son trépas.
Lit de camp	Une personne "agonisante" ou blessée transportée dans le "lit" de son camp reprendra 1 PV par repos de 20 minutes.

*Les points de vie ne sont pas localisés, mais vous êtes encouragé·es à tenir compte malgré tout qu'un coup dans un membre vous fait souffrir ce membre en particulier. Plusieurs*

*coups dans la même jambe devraient vous empêcher de vous en servir, par exemple.*

Chaque coup porté qui touche la cible enlève 1 point de vie, sauf si l'attaquant crie en mimant un coup puissant, ce qui inflige 2 points de vie. De la même manière, si l'attaque est accompagnée d'un "Effet" (exemple : "TROIS CHOC") l'effet est appliqué seulement si vous êtes touché·e par le coup.

Quelles que soient les circonstances, aucun PERSONNAGE JOUEUR ne pourra infliger plus de 4 dégâts par une attaque au corps à corps ni plus de 6 dégâts par un sortilège. En réalité, ce serait déjà exceptionnel qu'une attaque ou un sort infligent plus de 3 dégâts ! Il n'est également pas possible pour un personnage joueur de cumuler plus de 10 points de vie.

## **Règles d'Esprit:**

Votre personnage possède un certain nombre de Points d'Esprit (Ppsy) qui peuvent être dépensés pour réaliser certaines actions demandant un effort mental ou d'imagination. Ils peuvent également être perdus lors de différentes circonstances funestes. Si vous tombez à 1 tiers de vos Ppsy restants (1, 2 ou 3 selon votre jauge de base) votre personnage devient de plus en plus tendu, paranoïaque, méfiant mais influençable.

**Crise mentale:** Lorsque votre personnage tombe à 0 Ppsy, il entre dans l'état de 'Crise mentale' décrit dans sa fiche de personnage. Cet état dure généralement une dizaine de minutes ou jusqu'à récupération d'1 Ppsy. Au bout de la dizaine de minutes, si aucune guérison n'est intervenue, le personnage tombe à 1 point de vie d'épuisement.

Vous regagnez 1 ppsy à chaque repas. (y compris 10 minutes passées à la taverne ou à un camp à vous sustenter.)

## **II - Votre Personnage**

### **Création de personnage**

Pour créer votre personnage, la méthode la plus simple consiste à vous rendre sur notre formulaire de création de personnage en ligne qui calculera tout pour vous. (si vous ne le pouvez pas, merci de nous contacter) Vous trouverez sur notre site internet tous les éléments nécessaires à la création de votre personnage dès que cette phase sera lancée.

Pour créer votre personnage, vous aurez à choisir :

- 1- le type d'inscription que vous voulez réaliser pour le GN.
- 2- le groupe dans lequel vous aimeriez jouer.
- 3- la race de votre personnage
- 4- Son "métier"
- 5- La répartition de ses points de caractéristiques
- 6- quelques choix d'inventaire et de compétences
- 7 - et enfin quelques informations complémentaires pour que les orgas puissent composer votre personnage et inventer vos compétences !

### **Caractéristiques**

C'est un élément important du GN. Il y a 6 caractéristiques, avec des niveaux allant de -2 à 4.

**Atouts** : vous permet de choisir plus de compétences.

**Bricoles** : vous permet de commencer avec plus d'objets.

**Constitution** : donne votre nombre de points de vie.

**Dextérité** : indique le Niveau de compétences que vous pouvez réaliser et celui auquel vous pouvez résister.

**Esprit** : donne votre nombre de points psy.

**Formation** : vous permet d'acquérir plus de formules.

**Le détail des caractéristiques vous sera donné dans le fichier de création de personnage.**

### **Inventaire**

Les objets dans votre inventaire au début du GN sont à acheter lors de la création de votre personnage. Vous pouvez bien évidemment vous procurer des objets supplémentaires durant le jeu. La liste des objets communs en circulation sont ci-dessous.

Il pourra aussi éventuellement être possible de fabriquer certains objets.

---

#### Description et effets associés

Cotte de Maille / Gambison	La cotte de maille permet de réduire à 1 les coups normaux subis au torse.
Pièces d'Armure cuir/métal	Les éléments d'armure qui couvrent les membres permettent de résister à l'effet SOUFFRANCE.
Bouclier, Ecu ou Pavois	Nécessaire pour pouvoir commencer le jeu avec un bouclier. Pas nécessaire pour manier un bouclier.

Carte ou document	Vous commencez le jeu avec une carte ou un document intéressant selon votre background
Objet de valeur	Gagnez un objet de valeur, avec pouvoir ou non, choisi par les Orgas selon votre background
Sac de gemmes	vous commencez le jeu avec 4 gemmes supplémentaires
Trucs et bidules	vous obtenez 3 objets inutiles, mais ressemblant à des "objets de valeur".
Ven femelle en cage	Une fée en cage (lampe torche) est toujours utile la nuit. Certains savent charmer les fées
Crépiteur allume-feu de Karak	Un artifice qui une fois allumé crépite et repousse naturellement les personnes (Attention, véritable artifice)
Eclat de lame étoilée	une lame courte faite d'un étrange métal rare et pailleté, qui passe pour pouvoir repousser les ombres
Baume de Laumpsur	Un baume qui une fois appliqué pendant un massage d'une minute permet de redonner 1PV. 3 doses.
Familier	Vous permet d'avoir avec vous un familier (peluche). Parfois utile, parfois pas utile.
Dague effilée	Arme de jet ou de poing perce armures et infligeant "SOUFFRANCE". Exécute si utilisée dans le dos.
Précis d'apothicaire de Biboup	Vous permet de reconnaître les plantes et ingrédients utiles pour les herboristes.
Pilon, Mortier et consorts	Les Outils d'herboristes sont nécessaires pour pouvoir fabriquer des onguents, poudres et philtres.
Ciseaux à bois et outillage	tout ce qu'il faut pour construire des objets ou escalader un mur
Pinces de vol	En posant 2 pinces de vol sur une bourse ou poche, vous en volez le contenu (allez voir un orga qui le fera)
Crochets et Viredoigt	Permet de lire le code secret (énigme inscrite au dos) des cadenas, notamment de "Chaînes".

Chaînes et cadenas éprouvés

Pour s'assurer que leurs prisonniers ou objets de valeur seront bien gardés avec chaîne et cadenas

Corde à noeuds

Vous pourrez de façon rapide et efficace ligotez quelqu'un, ou securiser une porte. Peut être tranchée.



### **Argent et expérience**

Il n'y a pas de système de monnaie unique dans le monde, de par l'isolation des civilisations et de la rencontre des deux univers. Cependant, vous trouverez dans le jeu plusieurs méthodes de troc et de possibles monnaies que vous aurez à découvrir. L'une d'entre elles consiste dans des gemmes qui sont reconnues de valeurs par la plupart à cause de leurs mystérieuses propriétés. Elles n'ont pas de valeur bien précise, mais ces gemmes pourront être converties à la fin du jeu en "points d'expérience" qui pourront permettre différentes actions, et certaines seront

allouées en fonction de ce que vous aurez accompli pendant le jeu.

### **III - Sécurité**

#### **Arrêt de jeu et Safe Word**

Le jeu peut être arrêté ponctuellement pour trois raisons:

Il peut arriver que pour des raisons de scénarios, les Orgas doivent interrompre le jeu. Ils crieront alors **TIME FREEZE**. Vous devez alors vous figer, comme une statue, et fermer les yeux jusqu'à entendre **TIME IN**. Dans ces moments, il est possible que l'on vous décrive une scène ou une action. Ou bien qu'un costume aux relents de soufre couvert de ce qui pourraient être des écailles vous frôle sans un bruit. Qui sait?

Il peut aussi arriver de façon plus intime qu'un joueur·se doive passer en mode "HRP" (Hors-jeu). Pour cela, levez un poing fermé au-dessus de votre visage. On considère alors que la personne n'est tout simplement pas visible.

Si vous ressentez le moindre danger, si vous vous trouvez dans une situation qui vous est inconfortable physiquement ou psychologiquement nous vous invitons à le faire savoir sur le champ en disant "**STOP HORS JEU**". Ceci doit véritablement arrêter le jeu et passer de la relation de personnages à de la relation entre des personnes. Lorsque le danger est écarté vous pourrez dire "**REPRISE DU JEU**".

Enfin, si vous avez un doute sur une situation de jeu, vous pouvez poser votre question en insistant avec le code "**Vraiment VRAIMENT** " qui permet de faire comprendre sans casser l'immersion que vous avez une question ou un besoin HORS-JEU.

#### **Alcool et autres substances**

Les substances illicites, sont, par définition, illicites. Thank you Captain Obvious.

Des Alcools doux tout mignon pourront être consommés avec modération et pour les personnes majeures, évidemment, à l'auberge ou pendant les repas. Nous insistons sur la nécessité d'avoir une consommation responsable et modérée d'alcool pendant l'événement. Un Jeu de rôle grandeur nature est un moment certes convivial, mais c'est avant tout un jeu qui demande un respect de l'autre, de la sécurité et un effort d'immersion dans le jeu. Tous ces aspects nécessitent lucidité et concentration. C'est pour cela que nous nous réservons le droit d'exclure toute personne en état d'ébriété avancé qui aurait une attitude dangereuse ou nuisible pour elle-même ou les autres et refuserait de se retirer du jeu le temps de retrouver sa clairvoyance.

Vous pouvez fumer en jeu (pipe ou cigarettes roulées pour rester roleplay) mais n'écrasez vos mégots que dans des cendriers et non pas sur le front de vos ennemis (il existe des cendriers portables). Si vous souhaitez fumer des cigarettes "modernes" merci de le faire dans la zone hors-jeu prévue.

### **Types d'acteurs**

Autour du Gn, un certain nombre de personnes vont évoluer, mais il ne s'agira pas que de joueurs réguliers. Voici un petit tour d'horizon des rôles de chacun :

---

Bénévoles	Ils se portent volontaires pour aider à des tâches purement logistiques, et ne joueront que peu ou prou, selon leur envie.
-----------	--

Evidemment, n'importe qui le souhaitant pour aider les bénévoles dans leur missions cruciales !

- Secouristes      joueurs ou autres, ils auront des bracelets bleu fluorescents. Ils peuvent interrompre une action à n'importe quel moment s'ils l'estiment nécessaire.
- Les PNJ          bras armé des orgas, les Personnages Non Joueurs sont des personnes qui incarnent les monstres ainsi que de nombreux rôles "manipulés" par des orgas sadiques. En échange de leur dévotion et de possibles coups de main à la logistique, leur tarif d'inscription est préférentiel.
- Les PJA          ce sont des joueurs qui représentent un "groupe" d'individus (un groupe de gardes, de chasseurs, etc...). Ils ont donc chacun plusieurs "vies", et sont plus à même de prendre des risques donc. Il est fort probable qu'ils doivent incarner plusieurs "variantes" de personnage, s'ils viennent à mourir. Pour marquer la transition, ils changeront un peu de costume et ils portent un élément fluorescent vert sur eux. Par souci de simplicité, on considérera au maximum que les informations se passent dans leur groupe d'un membre à l'autre.
- Les PJ          ce sont les joueurs réguliers, avec des missions précises et un historique individuel personnalisé.
- Les Orgas      avec un bracelet rouge fluo au bras, ils sont en charge d'un groupe, et des missions. Normalement, ils ne joueront que ponctuellement des personnages. Ils sont souvent très sollicités, alors nous vous remercierons de les excuser s'ils sont un peu pressés, car les événements devront primer sur les questions des joueurs.

**En cas d'urgence, il vaut mieux toujours se rendre au PC orga où le contacter.** De la même manière pour les questions. Le Pc Orga sera à même si nécessaire joindre les orgas concernés.

**Questions-Réponses pour les PNJ :**



*Otoi PNJ clairvoyant  
Ame de héros si charmant  
A la merci de nos talents  
Et de nos âcres relents*

*Nous prions pour toi PNJ  
Oui chaque matin c'est ainsi  
Afin que ton coeur soit ravi*

*Et ton bel estomac aussi*  
*Pour que la chaleur t'épargne*  
*Ou qu'il révèle tous tes charmes*  
*Pour que Dame pluie te calme*  
*Sans éteindre ton héroïque flamme*  
*Tout cela pour te dire merci*  
*Sans toi nous sommes du vrai pipi*

### **Aurais-je un rôle fixe?**

Nous le savons, en règle générale les rôles "fixes" ont du mal à être tenus lorsque nous sommes pressés d'aller enfiler notre costume en latex d'homme gorille à 35°C. Nous avons donc privilégié pleins de petits rôles de compositions ponctuels et d'autres plus importants. Ce sera à vous lors de votre inscription de nous dire ce que vous aimeriez. Nous avons à coeur de bichonner nos PNJ qui sont des rôles essentiels au bon déroulement d'un GN que cela soit en terme de scénario, de photographie ou de logistique. Pour que tout se passe au mieux, nous vous donnerons un emploi du temps avec les rôles que nous vous avons réservés ainsi que certaines petites tâches logistiques. Vous aurez, en plus, à disposition lors de vos "temps morts" une grille de "personnages autonomes" que vous pourrez incarner à votre guise durant le jeu. Nous vous laisserons en toute confiance nos costumes et matériel dédiés à disposition. Si vous avez en tête de idées de rôles, surtout n'hésitez pas à venir nous en faire part durant le jeu. Notre objectif est que vous vous amusiez et que vous incarniez des personnages qui vous font plaisir.

## **Comment je m'habille?**

Venez vêtu d'un costume de type médiéval fantastique neutre afin de déambuler tranquillement où vous voulez et incarner des petits rôles qui ne demandent pas de tenues particulières. Nous vous enverrons une grille de personnages à incarner, ainsi vous pourrez vous inscrire sur un type de rôle qui vous plaît et nous discuterons ensemble en amont costumes et maquillage. D'ailleurs pensez bien à nous dire en avance si vous êtes allergiques au latex !

## **Vais-je passer mon GN à vider des toilettes sèches?**

Nous avons fait en sorte que tout le monde mette un peu la main à la pâte donc pas de panique, et nous ferons notre possible pour essayer d'alléger un maximum la gestion logistique. Vous aurez sur votre planning vos "missions logistiques". On vous demandera d'être le plus ponctuel possible (que cela soit pour vos rôles dédiés ou pour votre coup de pouce logistique). On vous exploite...proposera de nous aider notamment sur la mise en place des repas (1/2 par jour et encore pas pour tout le monde).

## **IV - Règles Logistiques**

### **Codes couleurs**

Les personnes mineures sont pourvues d'un petit bracelet jaune fluo. Les femmes enceintes et personnes fragiles sont elles munies d'un bracelet rose fluo. Les personnes qui ont des capacités de secourisme auront un bracelet bleu fluo. Les orgas sont reconnaissables par un bracelet rouge fluo au bras. Les objets portant une vignette ou un ruban vert sont des objets en jeu qui peuvent être volés.

### **Les Repas**



Nous prenons en charge les repas du samedi matin au dimanche midi. Nous vous encourageons à apporter un petit plat typique - ou qui pique pas - de votre région pour le vendredi soir (qui selon l'heure de début de GN pourrait potentiellement être en-jeu).

Il y aura des possibilités de restauration/collation en-dehors des repas, mais nous vous invitons à prévoir quelques grignotages, (sans emballages, naturellement, autant que faire se peut, et un maximum dans le "style" de l'univers pour tout ce qui sera visible dans le terrain en-jeu. Evitez les Snickers ou les paquets de chips). Manger un animal mort reste peu conseillé.

Nous nous efforçons de nous fournir localement pour la confection de nos repas, et nous proposerons des alternatives végétariennes à chaque repas. Si vous avez des allergies connues, merci de nous les signaler en amont pour que nous puissions les prendre en charge.

### **Déchets et environnement**



Zero déchets.

Rien. Nada. Pas besoin d'en dire plus. Il y aura sur place des poubelles de tri, mais nous vous demandons au maximum de proscrire les couverts et les ustensiles en plastique, ainsi que les denrées emballées.

Nous vous demandons de n'utiliser que des produits hygiéniques biodégradables notamment pour les douches.

Le respect de l'environnement de jeu est indispensable, et cela passe par le respect de la flore ET de la faune potentiellement rencontrée sur le site. Cela implique également le voisinage... Cela relève du savoir-vivre de base, mais mérite d'être rappelé.

**Le terrain**

Certaines zones du terrain sont strictement interdites, pour des raisons de sécurité ou de propriété. Ces endroits seront **rubalisés** et nous vous les montrerons lors du briefing général. C'est pour les mêmes raisons que ni trous (*vous pourrez évidemment planter vos sardines mais pas enterrer vos cadavres*) ni feux ne seront autorisés sur le terrain. Au passage on vous rappelle que les lieux sont hantés par les anciens habitants·es qui auront à cœur de venir vous mordre les orteils dans la nuit si vous ne respectez pas leur ancienne demeure... Enfin, regardez bien où vous mettez vos pieds... non seulement pour ne pas louper une trouvaille, mais également car il peut y avoir des pièges, non seulement en-jeu, mais également sous forme de déformations du terrain, voire de barbelés (qui seront rubalisés et indiqués). Pour cette même raison nous vous demandons de ne pas essayer de passer entre des bouchures ou des endroits pour lesquels vous ne pouvez pas vous faufiler sans risques de dégâts.

Le PC sécurité est ouvert à tout le monde.

Le PC orga n'est PAS ouvert à tout le monde. Il y aura un accueil dans lequel vous pourrez poser toutes vos questions et gérer les objets trouvés, mais merci de ne pas aller dans le PC orga à moins d'y être invités·es. (Sauf si vous êtes un PNJ) car vous risquez de vous gâcher des surprises ou de perturber/ralentir le déroulement du jeu ! Nous prévoyons un système de prêt de costume pour d'éventuels promeneurs·ses acceptant de jouer le jeu. Si c'est le cas, ces personnes porteront un tabard blanc, indiquant qu'il s'agit de "fantômes". Le parking sera indiqué, merci d'y reconduire vos véhicules au plus tôt une fois déchargés, voire de transporter vos affaires si possible.

### **Hygiène et sommeil**

le terrain comportera des toilettes, et un briefing sera fait lors du Gn pour vous indiquer les différentes installations disponibles.



Comme pour toute activité en extérieur en été, pensez à vous prémunir contre les bestioles rampantes et les insectes, notamment à vérifier chaque soir si vous n'avez pas récolté quelques tiques !

Il y aura deux types de camps, selon votre matériel de couchage : soit un camp hors-jeu, près du parking, pour ceux le souhaitant, soit un couchage en-jeu si vous possédez des équipements médiévaux ou "camouflés".

Le jeu ne s'arrête pas pendant les repas ni pendant la nuit. Cependant, de 1h à 8h, Les joueurs-ses voulant continuer à jouer peuvent le faire à l'écart des tentes personnelles pour respecter le repos des personnes en ayant -bien- besoin.

### **Paquetage**

Pour que votre GN se passe dans les meilleures conditions voici une petite liste non exhaustive de choses qui pourraient vous être utiles et auxquelles vous pourriez ne pas forcément penser...

Il y aura si tout va bien quelques douches solaires sur le site mais n'hésitez pas à emmener la vôtre. Avec produits biodégradables (que l'on trouve facilement en supermarché).

**Du produit répulsif anti-insectes.** Nous n'avons encore jamais joué sur ce site et ne pouvons vous dire s'il y aura beaucoup de créatures.

**De la crème solaire,** et/ou un couvre-chef. On ne sait jamais ! Pensez bio, et si vous avez prévu du maquillage tenez-en compte

**Des bonnes chaussures :** même si le terrain n'est pas très grand et plutôt plat vous serez amenés à bien marcher alors privilégiez les bonnes chaussures. Vous trouverez facilement des guêtres et surchaussures pour camoufler vos baskets si vous ne voulez pas investir dans des chaussures médiévales.

Pensez à prendre suffisamment de **vêtements de rechange.** C'est du vécu.

**Une gourde** (qui fasse un minimum médiéval) pour vos longues marches en solitaire.

**Une lampe torche :** ne pourra être utilisée que dans des moments hors-jeu, ou si vous choisissez dans l'inventaire l'objet "Fée en cage"

**Une montre** (surtout pour les PNJ ). Ne mettez pas en danger vos smartphones.

**Votre vaisselle :** en bois ou en métal, c'est plus résistant et plus d'époque.

## **Votre arrivée**

Nous ferons un groupe covoiturage sur notre discord pour que vous puissiez vous organiser. Si vous êtes en difficulté pour venir

faites-nous en part. Des navettes depuis la grande gare la plus proche seront mises en place au besoin.

Lorsque vous arrivez, vous pouvez vous garer sur le parking temporaire qui sera indiqué. Nous vous demanderons de venir nous prévenir de votre arrivée au PC orga, puis de décharger vos affaires et monter votre camp (vous pourrez éventuellement y aller en voiture). Vous devrez ensuite garer votre voiture au parking. Puis vous irez voir votre référent·e au PC orga pour un briefing personnel si besoin, et surtout recevoir votre enveloppe de jeu. Si vous n'avez pas pu trouver d'imprimante, on pourra vous imprimer votre feuille ou un livret. Ensuite, il sera temps pour vous d'aller vous pouponner et de venir ripailler.

**Il est important** que vous restiez un maximum dans vos camps en attendant le début du jeu, pour ne pas vous gâcher la surprise !

Nous vous conseillons d'arriver en début d'après-midi afin de vous installer tranquillement et d'être prêts·es pour le briefing général qui aura lieu à 20h30. Un briefing de groupe et PNJ sera prévu à 21h00 le début de jeu étant prévu pour 21h30. Si vous arrivez en retard, équipez-vous, puis dirigez-vous vers le PC orga pour qu'un orga vous briefe. Si vous souhaitez arriver avant et/ou rester après jusqu'au lundi pour donner un petit coup de main et ou profiter de la région, vous êtes évidemment les bienvenus·es ;)

*Nous ferons une soirée totalement hors-jeu, le dimanche soir, n'hésitez pas à rester pour prolonger l'aventure !*



## **V - Ce que vous savez du monde...**

### **Le monde d'Ebenaum -**

Vaste monde que celui d'Ebenaum, dans lequel il semblerait que l'imagination soit en roue libre et modèle au fil de son inspiration telle ou telle créature ou cité. Deux arbres gigantesques sèment la magie à travers le monde et leurs rejetons, tandis que les Dieux démarchent les fidèles depuis leurs panthéons respectifs. Une faille immense balafre le monde, vestiges d'une guerre mondiale (qui n'en empêcha pas d'autres, rassurez-vous) et quelques empereurs et une foule de rois essaient tant bien que mal de faire tenir la civilisation. Les nombreuses races sont aussi farfelues qu'excentriques. Héros et magiciens sont monnaies courantes

tandis que la confrérie des croquemorts vient d'ouvrir une chaîne de restauration pour morts-vivants sur la côte Nord. Tout est dit.

## **Le monde D'Erenthym**

Que vous veniez d'Ebenaum ou d'Erenthym, au final, ne change pas beaucoup de choses à ce que vous savez du monde. Évidemment, nous en dirons plus aux autochtones dans leurs fiches, mais vous aurez tous remarqué que la magie y est chose rare, bien que de nombreuses créatures variées parcourent le monde. Les Saisons sont des Vents qui se promènent, et à la nuit tombée il peut arriver que l'on croise quelques entités rôdant en lisière du village. Dans la Sylve, grande forêt où vivent les Daloryans, les humains semblent bien rares et peu bienvenus. Ici, point d'armures étincelantes, point de héros, de rois ou de dieux à l'horizon. Où sont les grandes cités et les belles armées ? Ah, oui. En Ebenaum.

### **Les "factions" de départ**

Il existe trois factions au départ du jeu, dont nous n'allons dire que quelques mots ici, pour vous aider à choisir sans pour autant vous vendre la mèche.

**L'expédition du Sagittaire (Ebenaumers et les autres expatriés)** : venus du monde D'Ebenaum, il s'agit d'un groupe hétéroclite d'aventuriers, d'artisans et politiciens qui assistaient au mariage, à l'enterrement et à un couronnement avant d'être entraînés malgré eux dans un rituel qui les aspira vers le monde d'Erenthym. Que vont-ils pouvoir faire en ce lieu étrange ?

**Les habitants de Bordesylve :** Il s'agit des habitants de la ferme fortifiée de Bordesylve. La plupart semblent être des créatures animales hybrides, mais il est dit que des humains cohabitent avec ces dernières à Bordesylve.

**Les autres** - Si vous voulez sortir des propositions ci-dessus, venez discuter avec un organisateur en privé par mail/messenger/Discord pour avoir un regard sur les autres options disponibles.

### **Un mot sur la magie**

Sur ce Gn, vous l'aurez compris, vous allez expérimenter la rencontre de deux "mondes", ayant des cultures bien différentes. Cela implique également le rapport à la magie. Pour des raisons de suspense, nous ne vous pouvons donc pas vous en dire beaucoup plus sur la magie, mais sachez que ceux qui souhaiteraient s'investir dans ce type de jeu devront faire face à certains défis et frustrations, notamment pour les locaux du monde d'Erenthym, qui n'ont pas de livres, pas de culture, pas de rituels à proprement parler, si ce n'est quelques fêtes pour accueillir les Saisons ou célébrer des étapes de vie.



### **Langage**

Nous considérerons que lors de la traversée de la Sylve, les Ebenauers seront parvenus à apprendre les rudiments de la langue Daloryan (les autochtones devaient à l'origine parler exclusivement en anglais, puis en anglais seulement avec les

étrangers...)). Cependant, nous vous encourageons à des fins d'immersion à continuer, si vous êtes originaire d'Erenthym, à parler parfois en anglais, avec un accent ou quelques mots anglais, afin de rappeler cette barrière de la langue.

Pour des fins de simplification de jeu, nous estimerons qu'il n'y a qu'une langue unique chez les originaires d'Ebenaum également. Cependant, les langues ECRITES, elles, restent hermétiques. Si vous tombez sur un texte dans l'autre langue, il faudra le faire traduire.



## VI - Conclusion

Pour finir, nous aimerions vous remercier de votre intérêt, de votre patience et de votre enthousiasme. Pendant ces longues années sans organiser de grand jeu, nous avons observé et travaillé avec de nombreuses associations diverses pour essayer d'en apprendre le meilleur. Nous avons hâte de vous (re)trouver pour partager un nouveau week-end d'aventures improbables !

Nous avons conscience que nous prenons quelques partis pris qui peuvent paraître audacieux, mais nous espérons que cela participera à créer une atmosphère intense et à créer une épopée vibrante et unique.

Avant de vous ruer sur nos mails, messenger et autres pour nous demander où est le détail des caractéristiques ou des groupes, n'oubliez pas de d'abord regarder le formulaire de création de personnage qui répondra à de nombreuses questions, et, pour ce qui concerne des informations sur le monde, à vous armer d'un peu de patience, car nous voulons que vous choisissiez d'abord un camp pour ne vous donner qu'une vision "lacunaire" du tableau d'ensemble. Oui, c'est sadique.

Nous finissons avec une galerie de portrait des différents orgas, pour que vous sachiez qui vous allez devoir agresser pour trouver vos réponses !

Encore une fois, merci à vous, par avance, pour votre aide et votre participation, et nous vous souhaitons d'ici là de prendre soin de vous, et d'affûter vos armes !



