

Nouveautés	2
Présentation	3
Deus ex machina	3
Les âmes ont du caractère	3
Air	3
Terre	4
Feu	4
Eau	4
Éther	4
Corruption	4
Répercussions dans le jeu	5
La Corruption	5
Évolution du village et mécanique de jeu	6
Ressources	6
Ressources naturelles	6
Ressource magique : le Loom	7
Reliques et artefacts	9
Coffres	9
Bâtiments	9
Construction d'un bâtiment	9
Bâtiment achevé	10
Les pièces et les Bâtiments	10
Evolution du village	10
Compétences	10
Liste des compétences au départ : l'étoile d'incarnation	10
Les types de compétences	11
Compétence collective	11
Compétence individuelle	11
Compétences ultimes	12
Armes, armures et boucliers	13
Le Ciel des possibles.	13
Les étoiles du ciel des possibles	13
Débloquer une compétence	14
Sauvegarder des compétences : la constellation	14
Le Cœur du village	15
Le cœur, libre et mobile	15
ReNaissance	15
Conséquences	15
Critères de ReNaissance	15
Combat	16
Avant-propos	16
Fair-play	16

Points de vie	16
Touches et dégâts	16
Coffre piégé	16
Armure	16
Porter un coup	17
Armer vos coups : remise en garde ou changer de côté	17
Marquer les coups et respecter ceux qui le font	18
Créatures insensibles, ne pas frapper plus fort	18
Sortir d'un combat	18
Vie, fantôme et Mort	19
Agonie	19
Réanimation	19
Régénération	20
Réparation d'armure	20
Convalescence	20
Je deviens un fantôme	21
Les points de rassemblement	21
Réincarnation	21
Mort	21
Monde de l'Éther	22
Fantôme	22
Les dangers pour un fantôme	22
Les projectiles Éthérés	22
Les vivants et l'Éther	23
Âmes corrompues, au service d'une créature	23
Le Bar des âmes et ses alentours	23
Éléments de jeu spécifiques	24
Corne de brume	24
Trêve nocturne	24
Marche / course	25
Remerciements	25

Info de contact :

Mail : orga-gn-village@terraludis.org

Nouveautés

Les nouveautés de la V05 sont indiquées avec la couleur **VIOLETTE**. Si vous trouvez des incohérences ou si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous en faire part afin que nous puissions apporter des corrections et des ajustements.

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.

Deus ex machina

Votre village est un des derniers points de résistance contre la corruption. L'Architecte, a eu assez de puissance pour appeler une poignée d'âmes, dont la vôtre. Cependant, en faisant cela, il a utilisé beaucoup de magie, ce qui a pour effet fâcheux, d'attirer plus de corruption.

L'Architecte a la puissance de changer la destinée du village pour lui éviter une destruction totale. S'il considère que les chances de réussite ne sont pas suffisantes, il provoque une ReNaissance. Mais celle-ci a un coût.

Malheureusement, ce pouvoir ne fonctionne pas en présence de cette **corruption**.

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

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'aux êtres vivants.

Leur domaine de prédilection est la gestion des ressources et la construction.

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. Irritables, 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'hésitent 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 magiques. Dans le village, c'est le cœur qui dégage le plus de magie, rendant les autres sources difficiles à détecter.

Une âme corrompue ne sera pas sélectionnée 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 blanche 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.

La Corruption

Lors de la dernière grande bataille contre la Corruption, une puissante créature et alliée du dieu de la Destruction, l'Artisan, a touché et affaibli le Cœur du Village... Cet acte a eu de fortes répercussions sur le monde. Le pouvoir de l'Architecte en a été diminué et la désolation s'est encore un peu plus répandue...

Depuis cet événement, lorsque l'Architecte réincarne des âmes pour l'aider dans sa bataille contre la Corruption, elles sont elles-mêmes corrompues dès leur arrivée...

Au démarrage du jeu, toutes les âmes ont 1 point de corruption. Il sera ensuite possible de faire varier ce nombre de points :

- une action exemplaire (protection d'une personne vulnérable, sacrifice, etc.) pourra retirer un point de corruption ;
- une action malveillante (attaque d'une personne vulnérable, attaque d'un autre joueur, d'une autre joueuse ou d'une créature pure, etc.) pourra donner un point de corruption ;
- des artefacts pourront retirer ou donner un point de corruption ;
- d'autres actions pourront retirer ou donner un point de corruption. Cela sera alors clairement indiqué.

Seuls les PNJ pourront valider la modification des points de corruption (en + ou en -) par une formulation explicite.

Les détails concernant la matérialisation des points de corruption seront transmis ultérieurement

Attention à vos actions car une âme trop impactée basculera vers la Corruption : à **3 points de corruption, l'âme vient directement agrandir les rangs des créatures corrompues**. Si cela venait à se produire, dirigez-vous vers la zone PNJ où votre âme sera incarnée dans le corps d'une créature. Vous rejoindrez pendant une durée de 2h maximum les PNJs. 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, elle se souviendra de ce qu'elle a appris de la créature dans laquelle elle aura été incarnée de force.

À noter que certaines actions ne sont possibles que si vous disposez d'une âme pure (donc sans point de corruption) et à l'inverse, certaines nécessitent d'avoir au moins 1 point de corruption.

À chaque ReNaissance :

- une âme avec au moins 1 point de corruption revient à son niveau initial, c'est-à-dire à 1 point de corruption ;
- une âme sans point de corruption peut choisir de rester à 0 point de corruption ou de revenir à son niveau initial, c'est-à-dire à 1 point de corruption.

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 débloquer 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, le minerai et la pierre. 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.

Si une compétence particulière est débloquée permettant le transport de plusieurs ressources, alors il est possible d'avoir sur soi plusieurs types de ressources différents.

Pour des raisons pratiques de jeu, les ressources naturelles sont matérialisées par des objets facilement transportables (cf. images ci-dessous). Toutefois, servant à construire des bâtiments, il faut considérer qu'elles sont en réalité beaucoup plus imposantes et lourdes. Aussi, il n'est pas possible de courir lorsqu'on transporte des ressources naturelles.

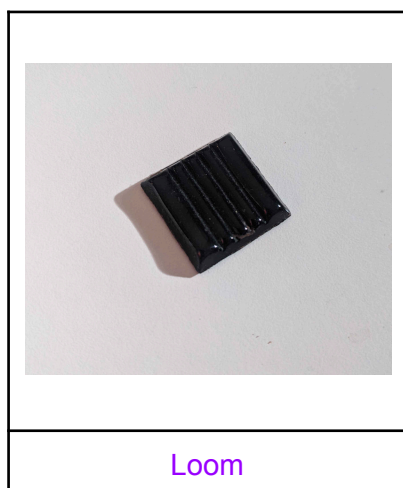
Une compétence individuelle permet toutefois de courir avec des ressources sur soi.

La matérialisation des ressources vous sera présentée lors du briefing au début du GN. Elles seront trouvables en jeu sous la forme des éléments illustrés sur les images ci-dessous.

		
Bois	Minerai	Pierre

Ressource magique : le Loom

Le **Loom** est une énergie mystique qui imprègne le monde. Cette force magique se manifeste sous la forme de cristaux colorés, représentés physiquement par de petits carreaux de verre (cf. image ci-dessous pour la matérialisation en jeu).



De part son caractère mystique, le **Loom** est commun au monde réel et au monde éthéré ce qui en fait une ressource disposant de caractéristiques spéciales :

- ressource gardée à la mort du personnage ;
- transit libre entre les 2 mondes ;
- ressource visible à la fois dans le monde réel et dans le monde éthéré.

Dans l'Éther, le Loom sert de **monnaie d'échange**. De nombreux personnages en possèdent et pourraient accepter de vous en céder en échange de services. D'autres pourraient vous vendre leurs biens ou leurs informations contre quelques cristaux. Quoi qu'il en soit, le Loom suscitera l'intérêt de beaucoup.

Les cristaux de Loom peuvent être trouvés, ramassés, dérobés, transportés et échangés. Contrairement à d'autres ressources, le Loom n'a **aucune limite de transport** : chaque



joueur peut en accumuler autant qu'il le souhaite et il est possible de courir avec du Loom sur soi.

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 compétences individuelles.

Certains artefacts donnent une compétence à leur porteur. Mais attention les artefacts ne sont pas toujours uniquement bénéfiques. A vous de faire votre choix.

Il n'y a pas de limite à la quantité d'artefacts ou de reliques qu'une personne peut transporter.

En cas de renaissance, un artefact reste en jeu.

Coffres

Des coffres sont cachés sur le terrain. Ces coffres sont fermés par des cadenas à code.

Le moyen le plus sûr pour trouver et ouvrir un coffre, c'est d'avoir la carte au trésor correspondante.

En effet, sur la carte est inscrite une énigme dont la résolution donne les codes des cadenas qui verrouillent le coffre.

Cependant si vous trouvez un coffre sans avoir de carte, vous pouvez tenter de le crocheter. Pour cela il suffit de trouver la bonne combinaison sans forcer, un bon voleur est compétent, patient ou juste chanceux...

Certains coffres ne sont toutefois pas crochetables. Ils sont uniquement ouvrables avec la compétence adéquate. Cela sera clairement indiqué.

Attention, certains coffres sont piégés. (voir [Coffre piégé](#))

Les récompenses que l'on trouve dans un coffre sont de natures diverses. Leur quantité est proportionnelle au nombre de poinçons nécessaires pour obtenir la carte au trésor.

Pour des raisons de jouabilité, un coffre à trésor ne peut pas être déplacé. C'est rappelé par une étiquette sur le coffre.

Bâtiments

Construction d'un bâtiment

Pour démarrer la construction d'un bâtiment il faut :

- le plan du bâtiment ;
- le nombre d'emplacement nécessaires libres sur la maquette ;
- le bon niveau d'architecte en fonction du niveau du plan ;
- les ressources indiquées sur le plan ;
- le nombre de personnes indiquées sur le plan ;
- ne pas avoir déjà construit ce bâtiment (pas de doublon).

Un bâtiment ne peut être construit que pendant les horaires d'ouverture du chantier. Les horaires seront donnés au démarrage du jeu.

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.

Pour rappel, la compétence architecte Nv1 est acquise en début de jeu.

Bâtiment achevé

Une fois le bâtiment achevé, vous obtenez :

- des pièces de compétence (cf. paragraphe "Ciel des possibles" pour leur utilisation) ;
- une représentation du bâtiment à poser sur la maquette du village ;

Les pièces et les Bâtiments

- Les Bâtiments de niveau 1 vous permettent d'obtenir des pièces de Bronze ;
- Les Bâtiments de niveau 2 vous permettent d'obtenir des pièces d'Argent ;
- Les Bâtiments de niveau 3 vous permettent d'obtenir des pièces d'Or.

Evolution du village

Chaque bâtiment construit est représenté 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 ils sont enlevés 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.

Compétences

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

Ce chapitre présente les types de compétences, les limites du nombre de compétences que vous pouvez acquérir et le rituel pour les acquérir.

Liste des compétences au départ : l'étoile d'incarnation

L'Architecte, grâce à l'étoile de l'**incarnation**, donne aux villageois·es les caractéristiques suivantes :

- 3 points de vie ;
- la compétence architecte niveau 1 ;
- la compétence armes de moins de 80 cm ;
- la capacité de transporter une seule unité de ressource naturelle à la fois (bois, minerais ou pierre).

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 débloquent 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

Chaque villageois-e dispose de deux emplacements de compétences individuelles. Les emplacements seront utilisés selon les règles suivantes :

- une compétence individuelle du même élément que le caractère de son âme prend un emplacement ;
- une compétence individuelle d'un élément autre que le caractère de son âme prend deux emplacements ;
- une compétence individuelle de l'élément corruption prend un emplacement. **Pour acquérir une ou plusieurs compétences de l'élément corruption, il faut avoir au moins un point de corruption.**

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 obligée de prendre soit l'une, soit l'autre.*

Il existe 2 façons de dépasser la limite de 2 emplacements de compétences individuelles :

- posséder un artéfact donnant cette possibilité ;
- débloquent la compétence Cœur silencieux.

Voir en *Annexe* les documents avec 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) poser sa main sur le cœur du village
- 2) et prononcer la phrase suivante :

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

Par exemple :

Moi, Dunroq de la Terre, choisis 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”, choisis de renoncer à “nom de la compétence individuelle”, afin d’acquérir “nom de la nouvelle compétence individuelle”.

Par exemple :

Moi, Dunroq de la Terre, choisis de renoncer à l’attaque sournoise afin d’acquérir la résistance !

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.

Compétences ultimes

En fonction de sa couleur chaque joueur peut utiliser sa compétence ultime une seule fois dans tout le GN. Elle ne limite pas l’acquisition d’autres compétences et elle est disponible dès le début du jeu.

Jaune “Repli” : Lâcher les ressources bois, pierre ou métal que vous avez sur vous, vous courez à l’opposé du danger (ou à défaut vers le village), vous ne pouvez pas frapper, vous avez esquive illimité pendant 30 secondes.

Rouge “Phénix” : Quand vous passez dans l’éther vous pouvez dans les 5 min faire un cri d’oiseau et vous réincarner à 1 PV max (vous ne passez donc pas au bar des âmes) Rappel : vous ne pouvez pas transporter d’arme dans l’éther.

Bleu “Cuirassé” : Vous gagnez immédiatement 2 points d’armure le temps d’un combat.

Vert “Alchimie” : Vous pouvez convertir un certain nombre de ressources en un autre type de ressources (voir les tableaux de conversion au village).

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 :

- 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.
- 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, ressources naturelles SAUF le loom que vous pouvez conserver dans l'éther.

Le Ciel des possibles.

Pour ce cinquième opus, le Ciel des possibles fait peau neuve grâce au superbe travail d'un des grands fans du GN Le Village (merci Jérôme !). Les règles concernant cet aspect du jeu changent donc tout en gardant l'esprit original du GN.

Les étoiles du ciel des possibles

Le Ciel des possibles contient une étoile pour chaque compétence.

Il sera représenté par un mécanisme à éclairage dynamique dans lequel vous pourrez insérer vos pièces de compétence. Un écran déporté sera également mis à disposition dans le Village afin de vous aider à établir vos stratégies.

Une des étoiles est déjà à votre disposition au démarrage du jeu, c'est l'étoile du centre : **l'incarnation**. Elle correspond aux compétences que l'Architecte donne aux âmes qu'elle a invoquées. Cette étoile restera toujours allumée.

Une partie des compétences du Ciel des possibles change pour ce cinquième opus !
Voir en *Annexe* les documents avec la liste des compétences individuelles et collectives et le Ciel des possibles.

Débloquer une compétence

Pour débloquent une compétence, il faut allumer dans le ciel des possibles l'étoile correspondant à cette compétence. *Cette action est réalisée via la dépense des pièces de compétences qui sont gagnées lors de la construction des bâtiments.*

Le fonctionnement spécifique du nouveau Ciel des possibles sera transmis ultérieurement

Trois types de pièces sont disponibles en jeu. Elles vous permettront de débloquent et créer des constellations en fonction du rang de compétence :

- Bronze ;
- Argent ;
- Or.

Chaque type de pièce peut allumer une étoile d'un rang équivalent ou inférieur.

Par exemple, les pièces de rang Bronze ne peuvent allumer que des compétences bronze alors que les pièces de rang Or peuvent allumer des compétences bronze, argent et or.

Attention, lors d'une ReNaissance, les étoiles s'éteignent (sauf l'étoile de l'Incarnation). La seule façon de les garder allumées est de les sauvegarder via une constellation.

Sauvegarder des compétences : la constellation

Les étoiles faisant partie d'une **constellation** ne s'éteindront plus jamais. Cela signifie que les compétences liées à ces étoiles seront sauvegardées lors d'une ReNaissance. (voir chapitre [ReNaissance](#))

Le fonctionnement spécifique des constellations sera transmis ultérieurement

Le Cœur du village

Le cœur est le point focal des énergies. C'est une manifestation physique de votre divinité.

Le cœur, libre et mobile

Le Cœur, malgré son encombrement, peut être déplacé. Cependant, il n'est pas possible de le mettre à l'intérieur d'un bâtiment.

ReNaissance

Lorsque l'évolution et la pérennité de votre village seront menacées, votre dieu fera renaître le village. C'est annoncé par deux longs sons de corne de brume. Toute personne étant dans le monde réel, dans l'éther, ou morte, renaîtra sur la place du village.

Conséquences

- Toutes les étoiles ne faisant pas partie d'une constellation dans le ciel des possibles s'éteignent. (Sauf l'étoile de l'incarnation)
- Pour chaque rang de **pièce de compétences** : la moitié des **pièces** des étoiles éteintes sont récupérées, arrondie au nombre supérieur.
- **Les pièces qui n'ont pas été utilisées dans le Ciel des possibles sont perdues.**
- Tous les joueurs n'ont plus de compétence individuelle active.
- **Les joueurs doivent déposer les ressources qu'ils transportent au fanion le plus proche.**
- Tous les bâtiments construits jusque-là sont détruits.

Critères de ReNaissance

- Il n'y a plus assez de personnes réincarnées en activité :
 - La ReNaissance est déclenchée si 50% des joueurs sont des fantômes (arrondi au supérieur).
- Le cœur est capturé par des créatures hostiles.
 - C'est-à-dire qu'une créature arrive à toucher le cœur.

Combat

Avant-propos

Les combats constituent 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**.

Vous devez aussi lire l'annexe sur la **sécurité et le check des armes**.

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 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 points de dégât, sauf annonce contraire par l'adversaire.

Coffre piégé

Lorsqu'un coffre est manipulé, s'il y a explosion d'un pétard, toute personne dans un rayon d'un mètre autour du coffre subit 2 points de dégâts. (L'armure compte)

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 œuvre 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 80 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'infligent 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 mises 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 coup sera tout de même marqué.

En revanche, 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. Pensez que vous pouvez interagir avec les créatures de bien des façons.

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 appuierons 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 0 point de vie, 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 min, vous décidez de devenir un fantôme.
 - b. Des prédateurs viennent dévorer votre corps ou des créatures prennent le temps de vous achever, vous devenez un fantôme.
 - c. Vous êtes tombé agonisant autant de fois que votre maximum de points de vie. Il est maintenant égal à zéro, vous devenez directement un fantôme.
Par exemple, les gens de votre village ont 3 points de vie 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 votre voile d'Ether,
- 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 point de vie.

Pas d'inquiétude, les points de vie 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 point de vie 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 points de vie maximum. C'est la première fois que vous êtes agonisant, vous allez régénérer jusqu'à 2 points de vie.

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

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

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.

Convalescence

La compétence individuelle *Convalescence* (bleue) permet de redonner **un nombre de points de vie maximum égal au maximum théorique du personnage (hors compétence particulière, 3 pour un Villageois ou une Villageoise) jusqu'à sa prochaine agonie.**

Attention :

- Il n'est pas possible d'utiliser la compétence sur soi-même.
- Pour effectuer une *Convalescence*, la victime doit absolument être en dehors de la zone de combat, à l'abri du danger. Il faut simuler une auscultation et faire le rituel de réanimation.
- *Convalescence* ne redonne pas de point de vie. Il sera nécessaire de regagner les points de vie manquant par régénération (voir [Régénération](#)) ;
- Après chaque agonie, le nombre de points de vie maximum reste égale au maximum théorique moins le nombre d'agonies. *Convalescence* ne permet donc pas d'augmenter le nombre d'agonies.

Je deviens un fantôme

Lorsque je deviens un fantôme :

- je laisse tout mon équipement, les artefacts 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). Le voile d'Éther est fourni par les orgas.
- 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 créatures avec un semblant de sympathie 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**.

Si vous mourez, il y a des chances que la corruption achète votre âme à la MORT pour vous corrompre, heureusement l'architecte s'en apercevra quelque temps plus tard et dépensera beaucoup d'énergie pour vous récupérer du fin fonds des abysses.

Monde de l'Éther

Lorsque je repris conscience, je fus frappée par le bruit, ou plutôt par son absence. Au fracas des armes succéda le plus profond silence. Pas un bruissement de vent dans les feuilles, pas un chant d'oiseau dans le ciel.

Je rouvris enfin les yeux. La bataille faisait toujours rage autour de moi mais dans un silence assourdissant. Le plus déroutant était que toutes les couleurs ne faisaient plus qu'une. Impossible de reconnaître mes amis de la terre ou de l'air, tout n'était que nuances de violet. Mon équipement était au sol et je ne pus m'en saisir. Plus personne ne semblait faire attention à moi, ni mes alliés, ni mes ennemis.

C'est alors que mon attention fut attirée par une mélodie lointaine. Je me dirigeai vers ces notes et après quelques minutes de marche je découvris un bâtiment que je n'avais jamais vu auparavant. La musique provenait de l'intérieur. J'entrai, sans hésiter. Derrière un comptoir se tenait une personne, m'illuminant de ses milles couleurs. Elle me fit signe d'approcher, me souriant de toutes ses dents.

"Bienvenue, me dit-elle calmement. Qu'est-ce que je vous sers ?"

Fantôme

Lorsque je suis un fantôme :

- Je vois ce qui se passe dans les deux mondes : le réel et celui de l'Éther. Seul ce qui est présent dans l'Éther est coloré, le reste est en nuances de violet ;
- Pour entendre ce qui se passe dans le monde réel, je dois faire un effort de concentration, sinon ce n'est qu'un vague murmure.
- je ne peux plus courir, sinon mon enveloppe spirituelle se désagrège ;
- je ne peux rien transporter (armes, boucliers, ressources ...) mais je reste habillé·e ;
- je peux garder mes artefacts si je le souhaite.

Les dangers pour un fantôme

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

Les projectiles Éthérés

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 ou sur un vivant.

Si le projectile touche une créature, soit vivante ou soit fantôme, la créature perd un point de vie (point de vie éthéré pour les fantômes).

Si une créature attrape au vol le projectile éthéré avant d'être touchée, elle ne subit aucun dégât.

Attention, lorsqu'une créature a un projectile éthéré dans la main :

1. Elle ne peut plus se déplacer ;
2. Elle peut lancer le projectile seulement si elle a la compétence adéquate a été débloquée dans le ciel des possibles ;
3. Sinon, il peut se débarrasser du projectile en le déposant délicatement au sol.

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.

Concrètement si un combat se déroule dans l'éther à côté de vous, vous ne voyez que des projectiles éthérés. Sauf si vous avez un projectile éthéré dans les mains, via la compétence *"Ramasser et jeter projectile éthéré (vivant)"*.

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'œuvre d'un autre. Si cela venait à se produire, vous en seriez informé-e par les PNJ présents, ils vous inciteront à vous diriger vers la zone PNJ où votre âme sera incarnée dans le corps d'une créature.

Vous rejoindrez pendant une durée de 2h maximum les PNJs. 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, elle se souviendra de ce qu'elle a appris de la créature dans laquelle elle aura été incarnée de force.

Le Bar des âmes et ses alentours

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 allé 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.

Vous pourrez découvrir ses alentours et des personnages insolites qui vous aideront certainement contre un peu (ou beaucoup) de loom.

Vous pourrez trouver autours du Bar :

- la bibliothèque de l'éther, utile pour étudier les failles des monstres, lire des histoires du passé et du futurs ou encore laisser une trace écrite de votre histoire à d'autres âmes perdues ;
- l'arène de combat qui est un bon endroit pour s'entraîner et s'amuser. Attention à ne pas trop parier de loom contre le champion de l'arène ;
- certains personnages de l'éther vous proposeront des potions et des artefacts qui feront la différence dans vos prochaines aventures. Attention ce n'est pas donné en loom.

Attention à ne pas trop vous aventurer en dehors de ce petit havre de paix, des traqueurs assoiffés d'âmes fraîches rodent.

Éléments de jeu spécifiques

Corne de brume

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

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

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

Trêve nocturne

Dans la nuit de **samedi à dimanche**, de **1h à 8h**, il y aura une trêve nocturne afin que tout le monde puisse se reposer. C'est à dire qu'il n'y aura pas d'action PNJ / Orga et le transport de ressources sera impossible par les joueurs.

Marche / course

Pour rappel, il est interdit de courir lorsqu'on transporte **au moins une ressource**.

Pour des raisons de sécurité, il est également **interdit de courir la nuit** (que ce soit pour les PJ ou les PNJ) **et dans les escaliers !**

Remerciements

Merci aux organisateurs des précédents Villages, des GNs Matka, Fer & Foi, Légende d'Hyborée, Prisme et BCB dont nous nous sommes inspirés pour la rédaction de ces règles. Merci aux nombreux retours constructifs des joueurs et PNJ qui nous ont permis de faire évoluer ces règles. **Et merci à Jérôme pour le Ciel des Possibles 2.0.**

Liste des annexes disponibles sur le site

- Ciel des possibles.
- Check armes et sécurité.
- Liste des compétences.