

EORMENGRUND

LIVRE DES RÈGLES





Création de Personnage - Eormengrund

1. Choix du Monde d'origine

Monde	Type de magie	Bonus culturel	Magie étrangère	Notes spécifiques
Silicia	Chamanisme	Survie +1,	x1.5	
Mythos	Magie divine	Intimidation +1, l	x6	
Ûfiren	Élémentaire	Artisanat bois +1,	x1.5	
Hel	Magie runique	Forge +1	x5	
Temple	Miracles	Théologie +1,	x4	
Damnat	Nécromancie	Discrétion +1	x2	
Profondis	Vaudou	Médecine +1	x3	
Imperium	Aucune	Ingénierie +1, 2 comp. gratuites suppl.	x8	Si un personnage souhaite malgré tout apprendre la magie, il doit payer un coût x8 pour chaque sort, sans exception.

2. Choix de la Classe

Chaque joueur choisit une classe de départ. Elle offre :

- Une compétence favorite gratuite au niveau Apprenti
- Un accès facilité à certaines actions RP

Classes disponibles :

Guerrier

Spécialiste du combat physique, des armes et de la défense.

- Compétence favorite : Combat (arme à une main ou deux mains)

Roublard

Maître de la discrétion, du vol et des manœuvres sociales.

- Compétence favorite : Discrétion ou Manipulation

Prêtre

Figure spirituelle, messenger d'un culte ou guide moral.

- Compétence favorite : Théologie

Mage

Pratiquant des arcanes ou des forces occultes de son monde.

- Compétence favorite : Magie (dans l'école de son monde uniquement)

Artisan

Travailleur habile, constructeur, créateur d'objets utiles ou puissants.

- Compétence favorite : Artisanat (au choix : forge, couture, menuiserie...)

Médecin

Soigneur expérimenté, capable de sauver des vies en plein chaos.

- Compétence favorite : Médecine

Négociant

Maître des échanges, du troc, de la parole persuasive.

- Compétence favorite : Négociation

Alchimiste

Mélange savoir, science et mystères. Conçoit potions, poisons et remèdes.

- Compétence favorite : Alchimie

3. Choix de l'Âge

Jeune : jusqu'à 3 arcs complets

Adulte : jusqu'à 2 arcs complets

Mûr : jusqu'à 1 arc complet

L'âge détermine le nombre de points de compétence à répartir à la création.

Âge	Points de compétence
Jeune (16-25)	11 XP
Adulte (26-35)	15 XP
Mûr (36-45)	18 XP

4. Compétences

Chaque joueur dispose à la création d'un capital de points de compétence (voir tableau de l'âge). Ces points représentent le savoir-faire et les capacités développées par votre personnage jusqu'à son entrée en jeu.

Vous pouvez utiliser ces points pour :

Acquérir des compétences (combat, artisanat, médecine, etc.)

Apprendre une école de magie (nécessaire avant d'acheter un sort)

Acheter des sorts (une fois l'école maîtrisée)

Acheter des recettes (artisanat, alchimie etc)

Fonctionnement de la magie

Chaque personnage ne peut apprendre que l'école de magie propre à son monde d'origine pour un coût normal (1 XP niveau Apprenti).

Pour apprendre une école étrangère, appliquez le modificateur de coût culturel du tableau du monde d'origine (x1.5, x3, x8...).

Vous devez d'abord acheter la compétence "Magie : [nom de l'école]" avant d'avoir accès aux sorts associés.

Exemple : Un joueur originaire de Silicia peut apprendre le Chamanisme pour 1 XP. Pour

Coûts des autres compétences

Type de compétence	Niveau 1 Apprenti	Niveau 2 Initié	Niveau 3 Expert	Niveau 4 Maître
Favorite (classe)	x1	x2	x3	x4
Hors classe niv 1 a 3	x2	x3	x5	
Hors classe niv 4				x6

5. Avantages et Inconvénients

Chaque personnage peut choisir :

1 avantage gratuit (valeur de +1 point)

1 inconvénient obligatoire (valeur de -1 point)

Les joueurs peuvent en choisir davantage à condition d'équilibrer les points entre avantages et inconvénients.

Exemples d'avantages (+1 ou +2 points)

Vision nocturne (+1) : peut voir dans le noir comme en plein jour.

Ambidextre (+1) : peut manier deux armes légères sans pénalité.

Sang-froid (+1) : immunisé aux effets de peur RP.

Résistance physique (+2) : ignore une blessure légère par GN.

Résistance magique (+2) : réduit les effets magiques non physiques.

Exemples d'inconvénients (-1 ou -2 points)

Phobie (-1) : réaction de panique face à un déclencheur spécifique.

Magie instable (-1) : 1 chance sur 6 d'échec critique lors d'un sort.

Rancune marquée (-1) : connu pour une faute passée, difficulté sociale.

Corps fragile (-2) : subit 2 effets au lieu d'1 en cas de blessure grave.

Dépendance (-2) : nécessite un objet ou une substance pour fonctionner normalement.

Packs de créatures non humaines

Chaque pack représente une espèce spéciale. Le joueur qui choisit un pack reçoit :

Un bonus (avantage raciaux)

Un malus (inconvénient majeur ou limitation)

Un coût en points de création

Ces packs remplacent l'humanité par défaut et sont soumis à validation orga.

Elfe

Avantage : +1 compétence gratuite liée à la perception, l'agilité ou la magie (ex : esquive, détection, vue perçante...)

Inconvénient : Fragilité corporelle : -1 point d'encaissement sur le torse

Coût : 2 points de création

Vampire

Avantage : Régénération : une fois par jour, revient immédiatement en état "vivant" après un coma

Inconvénient : Vulnérabilité au soleil (RP) – interdit de se battre en plein jour sans être couvert

Coût : 3 points de création

Troll

Avantage : Peau épaisse : +1 point d'encaissement sur toutes les zones

Inconvénient : Lent : ne peut jamais courir ou esquiver, et perd automatiquement les égalités en arts martiaux

Coût : 2 points

Dryade

Avantage : Connexion naturelle : peut détecter les ressources ou effets magiques naturels une fois par jour

Inconvénient : Vulnérabilité au feu (sort ou alchimie) : dégâts doublés

Coût : 2 points

Lycanthrope

Avantage : Une fois par jour, peut ignorer tous les effets (KO, immobilisation...) pendant 1 minute

Inconvénient : En cas de passage en agonie, devient incontrôlable (orga prend la main)

Coût : 3 points

Minotaure

Avantage : Charge brutale : 1 fois par jour, peut forcer une cible à reculer de 3 mètres sans test (« Repousse ! »)

Inconvénient : Cible massive : subit toujours les effets de Brise, même en armure

Coût : 2 points

Nain

Avantage : Résistance exceptionnelle : ne tombe jamais en coma sur un seul effet magique, même s'il touche le torse

Inconvénient : Taille réduite : ne peut pas utiliser d'arme à deux mains, sauf hache ou marteau nain

Coût : 1 point

Orc

Avantage : Rage de combat : une fois par jour, peut ignorer les effets de douleur ou immobilisation pendant 1 minute

Inconvénient : Mépris social : ne peut pas accéder aux métiers de négociant, prêtre ou artisan de luxe

Coût : 2 points

6. Langues

Sur Eormengrund, tous les personnages peuvent se comprendre oralement grâce à un phénomène magique propre à ce monde.

Cependant, les langues écrites restent propres à chaque monde. Pour lire un texte, un rituel, un livre ou une carte issus d'un autre monde, il faut maîtriser la langue correspondante (1 XP par langue).

Exemple : un personnage de Damnat peut parler avec un Silicien, mais devra apprendre le Silicien pour lire un parchemin chamanique.

7. Progression

Structure des Arcs

Le jeu est structuré en arcs narratifs, chacun s'étalant sur :

- 3 grands GN d'été
- 4 événements inter-GN (dits inters)

Espérance de vie d'un personnage

Selon l'âge choisi à la création, un personnage peut vivre :

- Jeune : jusqu'à 3 arcs complets
- Adulte : jusqu'à 2 arcs complets
- Mûr : jusqu'à 1 arc complet

Ces durées peuvent être réduites par les actions en jeu, la mort, ou les choix narratifs. Il est possible de transmettre un héritage ou de jouer une descendance en cas de retraite ou de mort RP.

Évolution

En jeu, les joueurs gagnent de l'expérience par leurs actes. Ils peuvent :

- Monter des compétences
- Apprendre de nouvelles langues ou savoirs

Livre des Compétences – Eormengrund

Ce document rassemble toutes les compétences jouables dans le jeu de rôle grandeur nature Eormengrund. Elles sont classées par classe de personnage, puis par niveau (Apprenti, Initié, Expert, Maître). Certaines compétences spéciales ou transversales n'ont pas de niveau.

Utilisation des compétences en jeu

Chaque compétence activable doit être accompagnée d'une annonce claire en jeu (ex : « Brise arme ! », « KO ! »).

Les annonces doivent être audibles, précises, comprises par la cible.

Les compétences sans annonce sont automatiques ou de rôle : elles nécessitent une simulation crédible.

Gestes et symboles RP

Les effets comme Repousse, Chute, Immobilisation doivent être simulés en sécurité.

Les soins ou paralysies doivent être accompagnés de gestes clairs, validés par les règles du GN.

Rappels

Les effets à usage limité (« 1x/jour ») doivent être gérés honnêtement.

Les effets puissants (« KO », « Assassinat ») exigent RP, cohérence et validation orga.

En cas de doute : le bénéfice va à la cible, sauf arbitrage.

1. Compétences du Guerrier

Arme à une main

Apprenti : Peut manier toute arme à une main.

Initié (choix) :

- Ambidextrie
- Déséquilibre (RP pour désaxer un ennemi)

Expert (choix) :

- Brise garde (« Désarme ! »)
- Frappe puissante (« Repousse ! »)

Maître :

- Coup ciblé : ignore l'armure
- Frappe en chaîne (attaques valent x2)

Arme à deux mains

Apprenti : Peut manier une arme lourde.

Initié (choix) :

- Coup large (« Repousse ! »)
- Frappe d'élan (brise bouclier, RP)

Expert (choix) :

- Frappe destructrice (« Brise membre / arme / armure ! »)

- Choc assommant (étourdissement RP)

Maître : Ignore armure (1x/jour)

Arme courte

Apprenti : Peut manier une arme courte.

Initié (choix) :

- Double lame (deux armes courtes)

- Coup rapide (attaques x2)

Expert (choix) :

- Désarme rapide

- Frappe précise (ignore l'armure 1x/jour)

Maître :

Membre paralysé (durée : 15 min ou soin/magie)

Arts martiaux

Apprenti : Esquive 1x/combat

Initié (choix) :

- Projection (Chute)

- Coup désarmant

Expert (choix) :

- Immobilisation (3mn)

- Étourdissement (3mn)

Maître : KO (1x/jour, toute cible, durée 3 min)

Défense & armure

Apprenti : Peut manier un bouclier.

Initié (choix) :

- Armure légère

- Défense active (riposte RP)

Expert (choix) :

- Armure intermédiaire

- Absorption d'un coup mineur

Maître : Armure lourde + annulation d'un coup 1x/jour

2. Compétences du Roublard

Discrétion

Apprenti : Bras croisés = déplacement invisible dans l'ombre

Initié (choix) :

- Silence absolu (croise les doigts sur sa bouche)
- Camouflage rusé (invisible dans n importe quel element)

Expert (choix) :

- Passage furtif (intracable note aux orga)
- Évasion rapide(ne peu etre entravé)

Crochetage

Apprenti : Ouvre serrures simples (si simulation crédible)

Initié (choix) :

- Crochetage rapide
- Analyse de piège

Expert (choix) :

- Forçage complexe
- Détection magique

Maître : Ouvre tout accès en jeu avec RP adapté

Vol

Géré par des pinces à linge posées sur les objets. Aucune compétence nécessaire.

Manipulation sociale

Géré via les orgas : transmettre rumeurs, falsifier documents, corrompre

3. Compétences du Prêtre

Culte & rituel

Apprenti : Prières, rites, petites bénédictions

Initié (choix) :

- Bénédiction de groupe (+1 armure)
- Sanctification d'objet (objet inbrisable 1x)

Expert (choix) :

- Protection divine (+ 2 d armure ignore la magie 1x)
- Exorcisme (annule tous les effets magique)

Aura sacrée

Apprenti : « Sérénité ! » (calme un conflit)

Initié (choix) :

- Présence apaisante (annule les effet psycho)
- Discours inspirant (protege des effets psycho 1x)

Expert (choix) :

- Objet sacré tant que l'objet est visible les fidèles gagnent 1 encaissement)
- Voix divine (donne coup x2 aux fidèles entendant le prêtre chanter)

Maître : Aura de foi (impose respect ou fuite, 1x/jour)

Foi combattante

Apprenti : Peut condamner une faute

Initié (choix) :

- Maudit ! (1x/jour) la cible perd un encaissement
- Ferveur sacrée la cible combat même en état de coma (1x/jours)

Expert (choix) :

- Pénitence forcée : annule l'armure d'un fidèle mais le fait taper à 4 (3mn)
- Protection divine (interception) annule n'importe quel coup sauf assassinat

Maître : Bannissement (orga présente) fait fuir tous les non fidèles

4. Compétences du Mage

Voir livre spécifique des magies pour les écoles, sorts, effets.

Étude magique

Apprenti : Lance un sort de niveau I (1x/jour)

Initié (choix) :

- Deux sorts I / un sort II
- Catalyseur rituel permet de recueillir ses points de magie pour un rituel

Expert (choix) :

Sort III ou deux II

- Rituel étendu permet de créer des rituels avec d'autres écoles de magie
- Maître : Sort personnalisé / effet majeur (1x/jour) crée un sort majeur

Connaissances arcanes

Apprenti : Reconnaît effets magiques

Initié :

- Lecture étrangère lit n'importe quelle langue
- analyse d'objet

Expert :

- Contresort annule le sort d'une cible
- langue magique comprise que par les mages

Maître : Combinaison ou disjonction d'effet, permet de comprendre un sort qui lui est envoyé et de le reproduire

5. Compétences de l'Artisan

Un livre spécifique de l'artisanat détaillera recettes, ressources et productions par spécialité.

Maîtrise artisanale (au choix : forge, couture, menuiserie...)

Apprenti : Crée ou répare des objets simples + récolte de matériaux de base

Initié (choix) :

- Production spécialisée multiplie par deux les ressources trouvées

Expert (choix) :

- Chef-d'œuvre créer un objet au effet amélioré (orga)
- Plan inédit : peut créer un nouveau plan par jours (orga)

Maître : Atelier, savoir transmis, objets uniques (orga) permet de transmettre son savoir et d'organiser une production régulière

Connaissance des matériaux

Apprenti : Peut récolter un type de matériau au choix

Initié : Analyse / récupération améliorée

Expert : Traitement spécial / assemblage complexe

Maître : Transformation de matière rare ou magique

Atelier & production

Apprenti : Travaille en conditions simples

Initié : Atelier mobile / spécialisation locale

Expert : Production en série / collaboration

Maître : Création d'un lieu de production officiel

6. Compétences du Médecin

Premiers soins

Apprenti : Diagnostic et soin simple RP

Initié :

- Stabilisation laisse une cible en coma indéfiniment
- anti-douleur permet d'ignorer une blessure non soignée

Expert :

- Suture repare un membre cassé (1x/jour)
- réanimation passe d'agonie à vivant (1x/jour)

Maître : Créer une infirmerie ou superviser les soins (divise par 2 le temps de recuperation dans l infirmerie)

Pathologies

Apprenti : Connaît maladies courantes, poisons simples

Initié :

- Analyse symptômes permet de reconnaitre maladie et poison et d en deduire le remede
- toxines permet de creer des gaz avec effets (1x/jour)

Expert :

- Plan de traitement permet de creer un plan pour evité la propagation de maladie
- remèdes permet de creer remede et vaccin (5/jour)

Soins en situation

Apprenti : Soigne en déplacement

Initié :

- Triage stabilise plusieurs victime.
- soins rapides passe automatiquement de coma a vivant

Expert :

- Soins en combat permet de soigner au coeur de la mêlée
- commandement médical oblige un alliers a aller chercher un blessé en coma ou agonie

Maître : Crise médicale massive (1/jour) soigne en une fois toutes les victimes presente

7. Compétences du Négociant

Troc & marchandage

Apprenti : Négociation RP avec PNJ

Initié :

- Évaluation
- bonus locaux touche des marchandise locale avec un tarifs moindre.

Expert :

- Échange optimisé réduit les coup de troc
- stock caché stock minimal en cas d attaque ou de destruction de la reserve

Maître : Influence sur la valeur des biens (orga) peu faire influencer le cours d une ressource (1/jour)

Diplomatie

Apprenti : Accords simples permet des accord simple

Initié :

- Ouverture permet d ouvrir une ligne de commerce entre deux points
- accord verbal les accord verbaux valent accord ecrit (orga)

Expert :

- Médiation permet d interceder entre deux personne en influancnant le resultat
- renversement PNJ touche de l argent passif chaque jours (10po)

Maître : Influence politique ou commerciale majeure : a de l influence sur la politique ou le commerce d autre cité (orga)

Réseaux

Apprenti : Un contact utile : possède un contact marchand dans une autre camp

Initié :

- Faveur : un autre marchand vous doit un service (1/gn)
- rumeur économique : permet de connaître les rumeurs ou d'en créer

Expert :

- Info distante : permet d'avoir des infos fiables d'une autre cité (1/jour)
- perturbation logistique: permet d'influer sur la production d'une matière première (1/jour)

Maître : Disparition ou redirection de cargaison : permet de récupérer ou de changer le cap d'une cargaison (1/jour)

Logistique

Apprenti : Organise un convoi

Initié :

- Optimisation des convois rapporte 10% de plus
- prévision peut ajouter un lot de n'importe quelle matière à un convoi

Expert :

- Chaîne d'approvisionnement ne connaît pas de pénurie sur ses convois
- réduction de coût paye moins cher ses ressources à l'import

Maître : Contrôle d'une faction ou d'une guilde logistique: contrôle un groupe sur une autre cité

8. Compétences de l'Alchimiste

Un livre d'alchimie précisera recettes, composants, et effets autorisés.

Préparation

Apprenti : Potion de base avec une recette

Initié :

- Poison simple permet de créer un poison qui diminue la cible à 1 encaissement

- teinture RP augmente la valeur d un tissu ou de cuir de 1 encaissement

Expert :

-Double dose : 2 doses pour le même temps de travail

- stabilisation: une potion qui stabilise un mourant

Maître : Potion à effet narratif (1x/jour)

Composants

Apprenti : Récolte naturelle (si RP)

Initié :

- Extraction ciblée permet de trouver la plante recherchée

- analyse : permet de connaître les ingrédients d une potion

Expert :

Transformation transforme des matières premières à raison de 2 pour une (1/jour)

- syntonisation double le rendement des ressources

Maître : Réplication ou création de potion

Recettes

Apprenti : Connait ou utilise 1 recette

Initié :

- Peut en porter 3 : permet de lancer la preparation de 3 potions en simultanés (1/jour)
- améliorer permet de modifier une recette (orga)

Expert :

- Innover : permet de creer ses propres recettes
- créer un code son titre de recette n est pas copiable

Maître : École ou tradition

Application

Apprenti : Administre un breuvage : (contact ou seringue, tout sauf fiole a boire)

Initié :

- Utilisation discrète administration a l inssu de la cible 1/jour
- fiole à effet : la fiole en elle meme contient un autre effet 1/jour

Expert :

- Combinaison : permet de cumuler 2 effets par doses (orga)
- Condition les doses s active sous condition apres ingestion (orga)

Maître : Bombe ou sérum puissant (orga)

9. Compétences générales sans niveau

Armes à distance

Jet (couteau, javelot, pierre) : 1 point = usage simple

Arc / Arbalète : 1 point = usage libre (sécurité requise)

Armes à feu

Nécessite un Nerf validé par l'orga

Arme à feu : Coût selon distance culturelle avec l'Imperium (ex : x1 pour Imperium, x8 pour Silicia)

Arme automatique : Toujours x8 sauf pour l'Imperium

Liste des Annonces Standards en Jeu

liste non exhaustive sera agrementée

Chaque annonce doit être claire, forte et immédiate. Elle est prononcée à haute voix au moment exact de son effet.

Annonce	Effet en jeu
Désarme	La cible doit lâcher ou poser immédiatement l'arme ou le bouclier touché.
Brise arme	L'arme touchée devient inutilisable. Nécessite une réparation par un artisan.
Brise armure	L'armure est considérée comme inutilisable (effet RP visible).
Brise membre	Le membre touché devient inutilisable jusqu'à soin magique ou médical.
Membre paralysé	Le membre est inutilisable pendant 15 minutes ou jusqu'à un soin.
Chute	La cible doit simuler une perte d'équilibre ou tomber au sol si possible (RP sécurisé).
KO	La cible s'effondre inconsciente pendant 3 minutes, sauf si un médecin intervient.
Maudit	La cible est affectée par un malus RP (douleur, gêne, tremblement, hallucination légère...)
Ignore armure	L'effet touche même à travers l'armure. Aucune protection physique ne bloque l'effet.
Esquive	L'attaque est évitée. L'adversaire ne subit aucun effet.
Sérénité	Calme une situation tendue ou un conflit verbal
Assassinat	la cible est tué sur le coup

LIVRE DE L'ARTISANAT



Recettes par Domaine

Niveau 1

Pointe de lance simple – 2 métal – 3 minutes
Clous renforcés – 1 métal – 3 minutes
Couteau de ceinture – 1 métal + 1 cuir – 6 minutes

Niveau 2

Épée courte – 3 métal – 6 minutes
Bouclier en fer – 2 métal + 1 bois – 9 minutes
Piège à pointes – 2 métal + 1 bois – 9 minutes

Niveau 3

Armature de plastron – 4 métal – 12 minutes
Masse lourde – 4 métal + 1 cuir – 12 minutes
Fers entravants – 2 métal + 1 chaîne (spéciale) – 12 minutes

Niveau 4

Arme d'élite (à nommer) – 5 métal + 1 ingrédient rare – 15 minutes
Piège complexe – 3 métal + 2 mécanismes (orga) – 15 minutes
Renfort d'armure lourde – 5 métal – 15 minutes

Domaine : Menuiserie

Niveau 1

Flèche en bois – 1 bois – 3 minutes
Caisse de transport – 2 bois – 3 minutes
Tige d'armature – 1 bois + 1 métal – 6 minutes

Niveau 2

Arc court – 3 bois + 1 corde – 6 minutes
Bouclier léger – 2 bois + 1 cuir – 9 minutes
Chaise pliante – 3 bois – 9 minutes

Niveau 3

Arbalète légère – 4 bois + 2 métal – 12 minutes
Meuble de rangement – 4 bois – 12 minutes
Tonneau scellé – 3 bois + 1 résine – 12 minutes

Niveau 4

Arc long renforcé – 5 bois + 1 ingrédient rare – 15 minutes

Piège en bois élaboré – 3 bois + 1 mécanisme – 15 minutes

Structure démontable – 5 bois – 15 minutes

Domaine : Couture

Niveau 1

Bandelettes – 1 tissu – 3 minutes

Cape simple – 2 tissu – 3 minutes

Sacoche de ceinture – 1 tissu + 1 cuir – 6 minutes

Niveau 2

Tunique renforcée – 3 tissu + 1 cuir – 6 minutes

Couvre-chef tribal – 2 tissu + 1 os – 9 minutes

Trousse d'herboriste – 3 tissu – 9 minutes

Niveau 3

Armure légère matelassée – 4 tissu + 2 cuir – 12 minutes

Toile de tente – 4 tissu – 12 minutes

Vêtement cérémoniel – 3 tissu + 1 pigment – 12 minutes

Niveau 4

Armure de cérémonie enchantée – 5 tissu + 1 ingrédient magique – 15 minutes

Ensemble noble – 5 tissu – 15 minutes

Voile rituel – 4 tissu + 1 symbole sacré – 15 minutes

Création libre

Un artisan peut proposer une création libre si :

Il est au niveau requis dans son domaine.

Il décrit précisément : l'objet, les matériaux utilisés, le temps de fabrication souhaité.

Il soumet l'idée à l'organisation avant fabrication.

Les créations libres sont soumises à validation des orgas. Elles peuvent devenir des



Livre de l'Alchimie - Eormengrund

Récolte des composants

Les composants sont accessibles sur des spots de cueillette spécifiques, identifiés par des symboles, objets, ou étiquettes (QR code, fiole suspendue, icône de plante magique...).

Pour récolter un composant :

Le joueur doit posséder la compétence alchimie.

Il ne peut récolter qu'un composant par spot, sauf mention contraire.

Concoction des potions

Une fois les composants récoltés, le joueur :

Les remet à l'orga avec une recette identifiée.

L'orga valide les composants et enclenche le temps de fabrication.

Le temps de fabrication est défini en multiples de 3 minutes, mesurés par sablier ou minuteur RP.

Le joueur peut utiliser ce temps pour écrire des symboles, remplir un grimoire, ou réaliser un rituel alchimique de son choix.

Recettes et effets

Chaque alchimiste possède :

Une recette gratuite par niveau atteint dans la compétence.

D'autres recettes peuvent être achetées au coût d'une compétence équivalente.

Chaque recette est définie par :

Le nom de la potion ou de l'effet produit.

Le coût en composants (ex : 1 herbe + 1 essence).

Le temps de fabrication (en multiples de 3 minutes).

Exemple :

Recette : Elixir de vigilance

Coût : 1 herbe stimulante + 1 réactif acide

Temps : 6 minutes

Recettes par Niveau

Niveau 1

Potion de soins basique – 1 plante cicatrisante – 3 min

Teinture calmante – 1 résine + 1 eau – 3 min

Encens de concentration – 1 herbe sèche + 1 fibre – 6 min

Niveau 2

Potion de vérité – 1 sève rare + 1 catalyseur – 6 min

Poison léger – 1 venin + 1 support liquide – 9 min

Baume fortifiant – 1 plante + 1 os broyé – 9 min

Niveau 3

Sérum de résistance – 2 essences + 1 stabilisateur – 12 min

Potion de rapidité – 2 plantes + 1 œuf noir – 12 min

Vapeur hallucinogène – 1 spore + 1 herbe + 1 alcool – 12 min

Niveau 4

Élixir d'invulnérabilité (RP) – 3 composés rares – 15 min

Poison mortel – 2 toxines + 1 accélérateur – 15 min

Sérum de réanimation (RP orga) – 2 composants sacrés + 1 essence – 15 min

Création libre

L'alchimiste peut soumettre une recette originale s'il :

Est au niveau approprié.

Fournit un descriptif d'effet RP cohérent.

Identifie les composants et le temps souhaité.

Toute potion non répertoriée sera validée ou refusée par l'organisation, qui peut la transformer en recette secrète ou unique.



Livre de la Magie - Eormengrund

Introduction

La magie dans Eormengrund est un pouvoir fondamental structuré autour de l'origine du personnage. Chaque monde possède une école de magie spécifique, accessible naturellement à ses natifs. Les autres écoles sont accessibles avec un coût de compétence multiplié (voir tableau des mondes).

Ce livre est divisé en deux parties :

- Une section commune à toutes les formes de magie (système, mécanique, fonctionnement)

Partie commune : fonctionnement de la magie

Composante verbale

Chaque école de magie possède deux mots magiques propres, qui servent à identifier son origine. Le mage doit prononcer ces mots à voix haute lors de l'incantation, soit au début, soit à la fin du sort. Les mages peuvent tenter de créer de nouveaux sorts en combinant plusieurs mots. Le nombre de mots utilisables dépend du niveau de magie :

Monde	Mot 1	Mot 2
Imperium	Techn	Othar
Profondis	Zaka	Temur
Damnat	Vor	Askan
Temple	Elor	Tham
Hel	Drak	Hurn
Ûfiren	Sael	Riln
Mythos	Oris	Kyma
Silicia	Nahé	Korim

Niveau 1 (Apprenti) : 2 mots maximum

Niveau 2 (Initié) : 3 mots maximum

Niveau 3 (Expert) : 4 mots maximum

Niveau 4 (Maître) : jusqu'à 6 mots

Ces sorts composites doivent être validés par l'organisation avant leur usage en jeu. Chaque école de magie possède deux mots magiques propres. Le lanceur doit prononcer ces mots en début ou fin de sort à voix claire. Cela permet d'identifier l'école et l'origine du sort.

Systeme de billes (jet magique)

Les mages doivent porter avec eux un sac contenant des billes blanches et noires. Lors de chaque sort, le joueur tire au hasard le nombre de billes requis (par niveau du sort) dans son sac. Il les montre à l'assistance :

- Si toutes les billes sont blanches : le sort est lancé avec succès.
- Si au moins une bille noire est tirée : le sort est un échec (KO).

Après chaque tentative :

Les billes utilisées sont placées dans un sac de récupération séparé.

Pour les récupérer, le mage doit méditer 30 minutes par bille.

Au terme de chaque 30 minutes, il retire une bille au hasard de la récupération.

Répartition des billes par niveau de magie

Le nombre de billes totales disponibles (dans le sac de base) dépend du niveau de compétence magie :

Niveau de magie	Nombre de billes	Billes blanches	Billes noires
Apprenti	6	4	2
Initié	8	6	2
Expert	10	9	1
Maître	12	11	1

Les mages doivent gérer leur réserve : plus ils lancent, plus ils risquent un échec sans récupération préalable.

Accès à la magie

Chaque personnage peut apprendre la magie de son monde d'origine pour 1 point de compétence.

Pour apprendre une autre magie : appliquer le multiplicateur culturel (1.5 à 8).
La compétence Magie : [nom de l'école] est requise pour accéder aux sorts.

Apprentissage des sorts

Chaque sort doit être acheté séparément :

Sort de niveau I : 1 point

Sort de niveau II : 2 points

Sort de niveau III : 3 points

Utilisation en GN

- Tout sort doit être annoncé clairement (ex : "Brise arme magique !")
- Un rituel ou une gestuelle visible est requis pour chaque effet.
- Le joueur peut utiliser un grimoire, des runes, des symboles ou des composants visuels pour renforcer le RP.

École de Profondis : Vaudou

La magie de Profondis s'appuie sur les esprits, les sacrifices, les effigies et le lien entre le vivant et l'invisible. Elle est théâtrale, dérangement et puissante, mêlant contrôle, illusion et contrainte mystique.

Composantes :

Mots magiques : Zaka, Temur

Style : incantations rythmées, danses, poupées ou fétiches, offrandes, masques

Objets RP suggérés : poupée vaudou, chaînes, potions, colliers d'os, tissus colorés, bougies

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation. Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Fétiche d'alerte (Zaka Temur) – Permet de savoir si quelqu'un touche un objet précis (orga informée).

Chaleur du tambour (Zaka Zaka) – Donne du courage ou dissipe une peur RP chez une cible.

Sang des ancêtres (Temur Zaka) – Le mage apprend une rumeur ou un nom oublié lié à un lieu (orga).

Niveau II

Lien de corde (Temur Temur) – Imiter un effet d'entrave entre deux personnes (RP, pas de corde réelle).

Poupée de douleur (Zaka Temur) – Projette une sensation de gêne sur une cible si elle est nommée et à vue.

Masque de l'autre (Zaka Zaka Temur) – Permet de se faire passer RP pour une personne connue (effet temporaire).

Niveau III

Malédiction d'oubli (Temur Zaka Temur) – Empêche une cible de parler d'un sujet ou de se souvenir d'un détail (orga).

Transe de puissance (Zaka Temur Zaka) – Le mage entre en transe et devient insensible aux malus RP pendant 1 minute.

Sacrifice symbolique (Zaka Zaka Temur Temur) – Le mage peut donner un objet ou du sang RP pour annuler un effet en cours.

Niveau IV

Appel du Loa (Zaka Zaka Temur Temur) – Un esprit protecteur confère un effet puissant (bonus défensif ou dissuasion RP, orga témoin).

Domination des morts (Temur Temur Zaka Zaka) – Oblige temporairement un PNJ mort-vivant ou une créature invoquée à obéir.

Parole irrévocable (Zaka Temur Temur Zaka) – Ce qui est promis ou déclaré pendant le sort devient contraignant (orga informée).

Ecole Ûfiren

La magie de Ûfiren est une manipulation directe des éléments fondamentaux : feu, eau, air, terre. Les mages de cette école sont perçus comme des invocateurs, des élémentalistes, ou des protecteurs de l'équilibre matériel.

Composantes :

Mots magiques : Sael, Riln

Style : gestes dynamiques, invocation d'éléments, symboles runiques, dessins au sol

Objets RP suggérés : pierres élémentaires, bols d'eau, cendre, sable coloré, éventail, torche

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation.

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Souffle du feu – Crée une flamme RP, utilisé pour allumer, intimider ou signaler.

Pierre mouvante – Déclenche un léger tremblement RP ou fait tomber un petit objet.

Bulle d'air – Permet de respirer ou parler dans un environnement confiné ou enfumé (RP).

Niveau II

Main de pierre – Fait reculer une cible d'un pas (effet : Repousse léger).

Voile de brume – Camoufle visuellement un espace ou le groupe du mage.

Éclat d'étincelle – Provoque un bruit ou une lumière soudaine pour détourner l'attention.

Niveau III

Poing d'orage – Projette une cible au sol (effet RP fort, pas de blessure réelle).

Mur de terre – Crée une barrière magique symbolique (1m de large) empêchant le passage RP.

Lame d'eau – Permet de percer une défense RP (ignore armure pour une attaque si geste + mot + bille réussis).

Niveau IV

Tempête contenue – Déclenche un effet RP spectaculaire sur zone (bruit, lumière, panique contrôlée).

Fusion élémentaire – Le mage choisit 2 éléments combinés pour produire un effet narratif spécial (orga présente).

Marcheur d'élément – Le mage devient insensible à un élément (ex : marcher dans l'eau, résister au feu léger, traverser une bourrasque).

École de Damnat : Nécromancie

La magie de Damnat est une puissance sombre, nourrie de mort, de souvenirs et de lien avec l'au-delà. Ses pratiquants ne sont pas forcément maléfiques, mais ils flirtent en permanence avec les limites du tabou et du sacrilège.

Composantes :

Mots magiques : Vor, Askan

Style : murmures, gestes retenus, invocation des morts ou usage d'objets funéraires

Objets RP suggérés : ossements, crânes, linceuls, cierges noirs, bijoux en plomb, terre de tombe

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation. Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Souvenir froid – Rafraîchit une cible, ralentit un effet RP comme la douleur ou la panique.

Voix du trépassé – Le mage peut invoquer une phrase ou un souvenir d'un mort (orga).

Mains pâles – Fait perdre l'équilibre à une cible ou affaiblit sa posture (RP).

Niveau II

Sang cendré – Imperméabilise une blessure (bloque un effet de saignement RP).

Regard du caveau – Permet de détecter les traces d'une magie ancienne ou d'un cadavre caché.

Chant des âmes – Crée une dissonance autour du mage, troublant les actions ciblées (RP).

Niveau III

Entrave spectrale – Immobilise une cible pendant 30 secondes si celle-ci est concentrée ailleurs.

Linceul de nuit – Rend le mage difficile à percevoir pendant 1 minute (RP : bras croisés).

Appel d'ossement – Permet de manipuler un objet à distance ou animer un petit membre RP.

Niveau IV

Rappel à l'ordre – Rappelle une cible morte récemment (orga + effet RP, sans résurrection).

Présence impie – Provoque peur ou fuite dans une zone sacrée ou profanée.

Fusion funéraire – Le mage absorbe un effet ou un sort destiné à un autre (substitution RP).

École du Temple : Miracles sacrés

La magie du Temple est appelée miracle par ses fidèles. Elle repose sur la foi, la discipline et la ferveur. Le pouvoir ne vient pas du mage lui-même mais d'un lien avec une entité divine de justice, de lumière ou d'ordre.

Composantes :

Mots magiques : Elor, Tham

Style : bras en croix, paroles rituelles, regard porté vers le ciel, invocation du sacrifice ou du salut

Objets RP suggérés : croix, médaillon sacré, texte sacré, lumière artificielle

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation. Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Lumière intérieure – Le mage s'illumine légèrement (effet RP), permettant de se faire remarquer ou de rassurer.

Main secourable – Permet de relever une cible à terre (RP uniquement).

Silence protecteur – Annule un effet verbal hostile dirigé contre soi (RP).

Niveau II

Chant du pardon – Calme une personne agitée ou hostile (effet RP, temporaire).

Voile de grâce – Empêche une agression physique tant que le mage ne bouge pas (RP).

Signe du juste – Révèle si une action passée est juste ou injuste (orga ou symbole).

Niveau III

Jugement des cieux – Implique une cible dans une pénitence symbolique (effet de gêne RP).

Bénédiction du zèle – Donne à un allié un effet RP de clarté, de calme ou de force morale.

Lueur purificatrice – Dissipe un effet magique hostile de niveau inférieur ou égal.

Niveau IV

Miracle manifeste – Un effet spectaculaire validé par l'orga : lumière, soin, levée d'un sort majeur.

Aura d'harmonie – Tous ceux à portée cessent le conflit pendant 1 minute RP.

Invocation du sacrifice – Le mage peut tomber à genoux et transférer un mal ou un effet négatif d'un allié vers lui-même (RP lourd, nécessite orga).

Hel La magie runique

La magie runique est la forme mystique et structurée de Hel. Gravée dans la pierre ou tracée dans l'air, elle repose sur l'ancien pouvoir des symboles, la répétition des cycles et le respect des forces primordiales. C'est une magie lente, mais puissante et durable.

Composantes :

Mots magiques : Drak, Hurn

Style : écriture symbolique, gestuelle rigide, tracé de runes sur des surfaces ou dans l'air

Objets RP suggérés : pierres gravées, lames runiques, encres, tablettes, bandelettes

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation.

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Rune de fermeté – Accorde une résistance RP à une action de déplacement ou un repoussement.

Marque du souffle – Permet d'éclairer ou de révéler un petit symbole, message ou objet caché.

Trace de chaleur – Permet de retrouver une piste ou ressentir une direction (effet RP, orga informée).

Niveau II

Sceau de protection – Projette un symbole défensif qui annule une attaque RP sur un allié.

Gravure silencieuse – Permet de poser un message invisible qui pourra être lu plus tard (orga).

Chaîne de résonance – Permet de transmettre un effet ou un mot à distance via une rune (orga).

Niveau III

Symbole d'écrasement – Brise une défense ou une barrière RP à l'impact (effet RP, orga témoin).

Mot de vérité – Oblige une cible à répondre par oui ou non à une question.

Trame d'ancrage – Empêche un effet magique (s'il est inférieur ou égal au niveau du sort).

Niveau IV

Cercle de puissance – Crée une zone d'effet où les alliés gagnent un bonus défensif ou mental.

Marque des anciens – Rend une cible visible par tous, même cachée (durée RP définie).

Rupture de lien – Annule une malédiction ou une possession RP (orga présente)

Mythos La magie divine

La magie divine de Mythos est un art puissant, hérité d'anciens pactes entre hommes et dieux. Elle mêle invocation, jugement, et répercussions cosmiques. Cette magie est souvent grandiose, autoritaire et chargée de symboles antiques.

Composantes :

Mots magiques : Oris, Kyma

Style : ton solennel, bras levés vers le ciel, invocation de figures divines ou interdits sacrés

Objets RP suggérés : talismans gravés, bracelets rituels, huile sacrée, statuettes de dieux oubliés

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation. Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Main du destin – Inflige un déséquilibre ou une gêne RP symbolique (peur, silence, trouble).

Regard des anciens – Permet de lire une inscription ou révéler un signe invisible (avec l'aide d'un orga).

Souvenir du mythe – Inspire une vision RP à un joueur ou à soi-même.

Niveau II

Parole interdite – Réduit un effet magique ou verbal adverse (annule une annonce, RP fort).

Sceau protecteur – Confère à un allié une protection contre un sort ou un effet RP.

Jugement silencieux – Le mage peut interdire symboliquement une action (effet RP tant que la cible le croit).

Niveau III

Sanction divine – Afflige une faiblesse RP (tremblements, brûlure invisible) à une cible.

Appel de l'écho antique – Permet de connaître l'origine d'un objet, d'un lieu ou d'un événement oublié.

Invocation mineure – Fait apparaître une image ou un symbole divin temporaire (effet RP).

Niveau IV

Miracle de pierre – Renverse une situation en jeu (RP fort, nécessite orga).

Voix des immortels – Permet de s'adresser à tous les présents dans un rayon large avec autorité.

Loi du déclin – Annule un pouvoir actif ou désactive une zone d'effet magique (orga présente).

Le chamanisme de Silicia

Le chamanisme de Silicia est une magie liée à la nature, aux esprits et à l'équilibre du vivant. Les sorts sont souvent discrets, rituels, ou effectués dans un lieu naturel. Le mage est vu comme un guide spirituel autant qu'un manipulateur des forces invisibles.

Composantes :

Mots magiques : Nahé, Korim

Style : gestes lents, invocation de forces invisibles, contact avec le sol ou les éléments.

Objets RP suggérés : totems, osselets, cendres, pierres peintes, masques

Sorts par niveau

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Voici la formule recommandée pour chaque sort, à prononcer clairement lors de l'incantation.

Chaque sort utilise une combinaison de mots magiques de l'école concernée. Le lanceur doit prononcer ces mots à voix haute durant l'incantation. Ces mots peuvent être répétés, combinés ou stylisés selon le sort, tant que leur origine reste identifiable.

Niveau I

Chaleur animale (Nahé Korim) – Le mage ou un allié gagne une sensation de chaleur, peut ignorer le froid.

Écorce vivante (Korim Nahé) – Protège contre une blessure légère (1x).

Vue du corbeau (Nahé Nahé) – Le mage peut interroger un organisateur pour obtenir une vision ou une intuition.

Niveau II

Voix des ancêtres (Korim Korim) – Permet d'invoquer une voix ancienne pour guider un groupe RP.

Peau de pierre (Nahé Korim Nahé) – Réduit d'un niveau les effets d'un coup reçu.

Souffle de brume (Korim Nahé Nahé) – Crée un écran RP (fumée, poussière) pour fuir ou se cacher.

Niveau III

Lianes fantômes (Korim Korim Nahé) – Immobilise une cible pendant 30 secondes si celle-ci ne bouge pas.

Chant des bêtes (Nahé Korim Korim) – Calme ou attire un animal ou une créature RP.

Murmure du vent (Nahé Nahé Korim) – Envoie un message court à distance, RP transmis par orga ou messenger désigné.

Niveau IV

Totem sacré (Korim Korim Nahé Nahé) – Crée un effet de zone : les alliés proches résistent à une attaque ou peur.

Forme d'esprit (Nahé Korim Korim Nahé) – Permet au mage de simuler une disparition pendant 1 minute.

Rite du renouveau (Nahé Nahé Nahé Korim) – Annule un malus ou un effet magique sur une cible.



Règles de Combat – Eormengrund

Validation du matériel

Toutes les armes utilisées dans le jeu (épées, haches, arcs, armes à feu, etc.) doivent être validées par l'organisation avant l'entrée en jeu.

Les armes de mêlée doivent être spécifiquement conçues pour le GN, souples, sécurisées et sans pièces dures.

Les armes à feu doivent être des Nerf non modifiés. Toute altération (portée, puissance, mécanique) est interdite.

L'organisation se réserve le droit de refuser ou retirer toute arme non conforme à la sécurité ou à l'univers du jeu.

Zones de touche

Zones valides : torse, dos, bras, jambes

Zones interdites : tête, pieds, mains

Points d'encaissement

Chaque zone de touche dispose de 2 points d'encaissement :

Si un membre (bras ou jambe) reçoit 2 touches : il devient inutilisable (blessé grave)

Si le torse ou le dos est touché 2 fois : le personnage tombe en coma

Annonces spéciales

Brise : casse immédiatement un membre, le rendant inutilisable (ignore les 2 points)

KO, Repousse, etc. : selon les règles des compétences et annonces

Armures

Les armures ajoutent des points d'encaissement supplémentaires sur les zones protégées. Leur efficacité dépend du type de protection portée :

Armure légère (+1) : gambison, tissu matelassé, vêtements épais

Armure intermédiaire (+2) : cuir rigide, cote de maille

Armure lourde (+3) : harnois métallique, plastron en résine, armure intégrale

En cas de superposition d'armures, seule la plus haute catégorie est prise en compte. Les points ne se cumulent pas.

Des effets magiques ou alchimiques peuvent temporairement améliorer cette valeur

Compétences spéciales

Armes à feu, flèches et projectiles

Les projectiles (armes à feu Nerf, flèches GN, javelots) doivent être tirés en sécurité avec des armes validées par l'organisation.

Lorsqu'un projectile touche une zone valide (torse, dos, bras, jambe), le joueur applique les mêmes règles de dégâts que pour un coup d'arme classique :

- 1 touche = 1 point d'encaissement perdu
- 2 touches sur un membre = membre inutilisable
- 2 touches sur le torse ou le dos = coma

Les projectiles ne nécessitent aucune annonce au moment du tir. C'est la cible qui simule l'effet de l'impact.

Chaque joueur doit faire preuve de fair-play et réactivité pour simuler les blessures reçues dès l'impact.

Arts martiaux

Les arts martiaux reposent sur des gestes amples dans le vide (aucun contact physique réel).

Chaque attaque ou action doit être accompagnée d'une annonce claire (ex. : "KO !", "Immobilisation !").

Si deux adversaires s'opposent avec des compétences d'arts martiaux :
Celui ayant le plus haut niveau dans la compétence prend le dessus.
En cas d'égalité, un pierre-feuille-ciseaux départage les combattants (1 manche gagnante).

Rappel : aucun contact physique n'est autorisé. Toute simulation doit rester lisible, lente, respectueuse et spectaculaire.

Assassinat : met fin à la vie immédiatement. La cible doit être hors combat et prise par surprise.

Décapitation : ne peut être réalisée que sur une cible en coma ou lors d'une exécution RP. Elle entraîne la mort immédiate.

Toutes ces règles nécessitent fair-play, annonces claires et respect du roleplay en permanence.

Foire aux questions (FAQ)

Que faire si deux joueurs se touchent en même temps ?

Accordez-vous à voix basse. Sinon, tous deux subissent les effets. Le fair-play prévaut.

Peut-on bloquer avec les mains ?

Non. Seuls les boucliers et armes GN validées peuvent parer. Bloquer avec les mains est interdit.

Puis-je annoncer "je me rends" ?

Oui. Si c'est sincère et RP, l'adversaire peut vous capturer plutôt que vous tuer. Respectez la scène.

Peut-on se soigner soi-même ?

Non, sauf si vous avez une compétence ou un effet magique spécifique pour cela.

Combien de joueurs peuvent attaquer un seul adversaire ?

Il n'y a pas de limite, mais restez réalistes et respectueux : pas de mêlée à 8 contre 1 sans RP clair.

Et si je ne comprends pas une annonce ?

Demandez rapidement "répète" ou "effet ?" sans bloquer le jeu. L'adversaire reformule brièvement.

Quelles sont les durées standards ?

Par défaut :

KO = 3 minutes

Immobilisation = 30 secondes

Coma = 3 minutes

Agonie = 3 minutes

Aura, effets : définis par le sort ou la compétence utilisée

Et si je ne peux pas jouer un effet (physiquement, santé, peur) ?

Informez discrètement l'orga ou vos partenaires : votre sécurité passe avant tout.

Sécurité émotionnelle & confort des joueurs

Le jeu se veut intense, parfois dur, mais toujours dans un cadre sécurisé pour les personnes. Voici les engagements pris sur Eormengrund :

Consentement RP

Tout jeu à intensité émotionnelle forte (interrogatoire, humiliation, torture, chantage affectif, violence symbolique, etc.) doit faire l'objet d'un consentement clair et préalable.

Une simple phrase discrète entre joueurs suffit : « Ça te va si on pousse un peu la scène ? »

Signaux d'arrêt

Tout joueur peut dire "Hors-jeu !" pour signifier un arrêt immédiat du jeu en cas de malaise émotionnel, panique, douleur ou danger.

Cela doit être respecté sans question. La partie reprendra plus tard, avec un orga si nécessaire.

Respect des limites personnelles

Chacun a le droit d'interpréter son personnage à la hauteur de son confort.

Aucun joueur ne sera pénalisé pour s'être protégé émotionnellement, s'être éloigné d'un conflit ou avoir préféré éviter un RP dur.

Prévention

Des orga référents sécurité émotionnelle peuvent être identifiés sur place pour parler en toute confidentialité.

Eormengrund est un espace d'intensité et d'imaginaire. Jamais de mise en danger réelle. Jamais de souffrance volontaire imposée. Si une situation vous échappe : restez calme, sortez du jeu, contactez un orga. Le GN est un jeu, l'important est de jouer ensemble.

Note sur les mineurs

Les mineurs sont les bienvenus sous conditions strictes :

Âge minimum : 12 ans avec la présence obligatoire d'un parent ou responsable légal.
Les mineurs de moins de 16 ans ne peuvent pas créer de personnage joueur : ils seront intégrés aux Messagers, un groupe de PNJ jeunes, encadrés et formés.

À partir de 16 ans, ils peuvent créer leur propre personnage et participer pleinement au jeu, toujours sous la responsabilité d'un adulte identifié.

Mot de la fin

Merci d'avoir pris le temps de lire ces règles. Elles sont là pour garantir un jeu immersif, fluide et respectueux pour tous.

Nos dernières recommandations :

Ne cherchez pas à avoir raison, cherchez à faire du bon jeu.

Soyez généreux dans vos défaites : elles font les meilleures histoires.

Si vous avez un doute, un malaise ou un besoin : les orgas sont là pour vous.

Le jeu s'adapte à vos limites : il y a toujours une place pour continuer à jouer, autrement.

Bienvenue dans Eormengrund. Que votre aventure soit intense, belle, et pleine de souvenirs.