

LIVRET RÈGLES 2017 : VERSION JOUEUR
LIVRE SECOND : SOUS LE VENT D'ASKETILL



Les règles du GN Eidolon visent à favoriser avant tout le role-play et un déroulement fluide du jeu. Sur la fiche de personnage remise par les organisateurs sont décrites en détail ce dont dispose chaque personnage ; quelques règles générales s'appliquent à tous et régissent notamment les combats ; les effets particuliers pouvant se produire dans le jeu sont régis par les Annonces !

Le Personnage (Vie et Mort)

Trois points de vie globaux

Blessés

Blessés graves

Mourants

Morts

Les Soins

Premiers secours

Soins d'apothicaire

Chirurgie

La vie de l'esprit

L'Inspiration

Le Lien

Création du personnage

Pour commencer

Choisir le peuple et la race/espèce de son personnage

Choisir ses compétences

Expérience et débriefing

Les compétences

Compétences martiales

Compétences mystiques et intellectuelles

Le combat et les protections

Quatres règles essentielles

Les armes

Les armures

La bagarre

Les Annonces !

Magie et Arts du changement

Jouer un sort (« Changement ») qu'on vous lance

Jouer un Changeur

Les Arts

Forge Runique

Le monde des Lechii, Nayug

Possessions, Monnaie et Commerce

Le vol

Fin du jeu

Le Personnage (Vie et Mort)

Trois points de vie globaux

Par défaut, un personnage a 3 points de vie (PV).

La force vitale est mesurée par un seul nombre de PV « globaux », qui diminue à chaque blessure encaissée.

La protection des armures s'appliquent sur des localisations : bras, jambes, torse.

Blessés

Un personnage qui a perdu des points de vie est blessé.

- il doit jouer la douleur et se faire soigner.

Blessés graves

A 0 PV, un personnage est Blessé grave.

- Il est conscient mais se déplace difficilement (s'appuie sur les arbres, chute régulièrement, se suspend à ses compagnons, etc.) et articule péniblement (gémissant, soufflant, etc.)
- Après 2 minutes (compter dans votre tête jusqu'à 120), le Blessé grave tombe Mourant.

Mourants

- Un personnage Mourant est allongé, les yeux clos, muet, inconscient. Seul un personnage se penchant sur lui assez près pour murmurer à son oreille peut se rendre compte qu'il n'est pas encore mort. (soufflez-le lui à l'oreille)
- Après 2 minutes (compter encore jusqu'à 120), le mourant trépassé.
- A l'issue d'un soin un Mourant reprenant conscience mais perd l'usage d'un de ses membres. Le joueur détermine logiquement le membre concerné en fonction de la blessure reçue.

Morts

- Un joueur dont le personnage est mort doit rester étendu un moment, plus longtemps si d'autres personnages sont présents près du corps. Puis, dès qu'il le peut, il se rend discrètement à l'accueil orga pour connaître son sort et peut-être donner vie à un nouveau personnage.

Prévoyez si possible dans vos bagages des éléments de costumes à sortir en cas de changement de personnage.

Les Soins

Premiers secours

La compétence Premiers secours permet d'arrêter le décompte d'un personnage Blessé grave ou Mourant. Si le soignant s'écarte ou est interrompu, le décompte reprend où il s'était arrêté. (Note : cette compétence ne rend pas de PV.)

Soins d'apothicaire

La compétence Soins d'apothicaire permet de rendre des PV.

- Le soignant doit opérer dans un endroit calme.
- Un soin dure environ 2 minutes.
- Le soignant rend 1 PV par Baume dépensé (la pose d'un bandage est obligatoire pour matérialiser le soin).

Rappel : Si le patient était Mourant, il reprend conscience, mais un de ses membres devient inutilisable. Le joueur détermine logiquement le membre concerné en fonction de la blessure reçue. L'apothicaire doit bien ré-expliquer ces règles à chaque patient.

Chirurgie

La compétence Chirurgie permet de réparer un membre rendu inutilisable par BRISE! ou Mourant.

- Le soignant doit opérer dans un endroit calme et équipé (table propre, eau chaude, feu, de quoi tenir solidement l'opéré).
- Un soin dure environ 3 minutes.
- Le soignant doit dépenser 3 Baumes.
- L'intervention est très douloureuse pour le patient. Annoncez : "Douleur ! sur le membre opéré pour la durée des soins."
- Le patient sera "Faible ! 30 minutes". Il ne pourra ni combattre ni courir. Pour simuler cet état le chirurgien doit poser un bandage sur le membre réparé et un autour de la tête.

Le chirurgien doit bien ré-expliquer ces règles à chaque patient.

La vie de l'esprit

Asketill est une terre d'étrange où l'indiscernable est parfois plus vrai que la terre que l'on roule entre ses doigts...

L'Inspiration

L'*Inspiration* est, la puissance invisible de l'irrépressible désir de vie qui anime tout être, la volonté de puissance au cœur de toute action, de toute création, le chaos qui donne naissance aux étoiles dansantes.

Seuls les **Changeurs et Artistes** ont des points d'Inspiration car ils y puisent l'énergie « magique » pour créer leurs œuvres ou incanter leurs changements. Les autres personnages y puisent sans le savoir et n'ont pas à s'en préoccuper.,

L'Inspiration est instantanément restaurée chaque soir lorsque le personnage voit sa première étoile. Un personnage qui regagne de l'Inspiration ne peut pas dépasser son maximum.

Le Lien

Si l'une des forces qui mènent le monde est l'Inspiration que chacun trouve en lui-même pour agir et créer, l'autre est celle qui transforme le Tas en Tout, qui unit les êtres et les choses et leur permet de se dépasser, le Lien.

Ce Lien unit les vivants entre eux mais les unit aussi à leurs Outre-Mondes, ancêtres, esprits, dieux et entités diverses qu'en Asketill on nomme Léchii.

La force du Lien n'est pas partout équivalente. Dans des lieux sacrés tels que le Mont Arhat, à l'ombre immense des montagnes mystiques, le lien entre humains et léchii s'intensifie. Là, même le plus humble des dévots peut ressentir l'effet de ses prières.

Les autels et objet de dévotion sont nombreux au pied de la Montagne, où chacun peut saluer, honorer et s'adresser aux léchii de son choix... et espérer en être entendu. Uttar Gendek se trouve un **autel des dévotions** au pied duquel se trouvent des jarres (hors-jeu) au nom des divinités les plus réceptives du moment (soit qu'elles habitent justement le Mont Arhat, qu'elles aient sur place beaucoup d'adeptes, un prophète inspiré...).

Pour représenter la piété des personnages et leur « Lien » avec certains léchii, chacun dispose de jetons « Lien » qu'il peut suite à un acte de dévotion (sans conditions de forme, à chacun de laisser courir son imagination) déposer dans la jarre du léchi de son choix.

Règle de la dévotion :

- Vous commencez le jeu avec 3 jetons « Lien » vierges (aucun nom de léchi indiqué dessus) au numéro de votre fiche de personnage. Gardez-les sur vous dans une bourse (hors-jeu) facilement accessible.
- Sauf annonce ou règle particulière, vous ne pouvez **pas** montrer ni modifier le contenu de votre bourse.
- **Dévotion** - 1 seule fois par jour. Vous pouvez vous rendre à l'autel des dévotions, pour échanger 1 jeton vierge de votre bourse contre celui (s'il en reste) du léchi de votre choix et l'ajouter à votre bourse.

Lors du jeu, vous pourrez rencontrer des éléments de jeu qui font référence au contenu de votre bourse.

Exemples :

- *A l'entrée d'une grotte, une consigne de jeu indique : Pour entrer dans cette grotte, vous devez avoir au moins 1 jeton Zarov dans votre bourse de Lien.*

- *Lors d'un rituel de Lottmar, le maître de cérémonie, après avoir fait un laïus sur l'importance de la pureté et la traque des faux dévots, annonce aux ritualistes participants - "Ceux qui n'ont pas au moins 1 jeton Lottmar dans leur bourse de Lien : "Douleur! Yeux 5 secondes."*

Création du personnage

Pour commencer

Avant toute chose, il importe de se renseigner sur le monde, sur les peuples et sur leurs cultures dans la partie histoire et géographie du livret-monde. Cherchez à créer un personnage, imaginez son vécu, donnez-lui des ambitions, des objectifs (majeurs ou mineurs). Rédigez un historique solide (mais concis, pas plus d'une page !), qui vous permettra d'incarner au mieux votre personnage. La création est totalement libre, le monde est assez ouvert pour que vous laissiez libre cours à votre imagination.

Sachez, en outre, qu'un bon historique peut vous permettre d'obtenir une ou plusieurs compétences uniques supplémentaires (spécialement créées pour vous), voire des objets de puissance!

Choisir le peuple et la race/espèce de son personnage

Il existe quatre peuples jouables – Nørdsjon, Gwerann, Mangyuan et Zemski – et au sein de ces peuples, il est possible de jouer certains personnages particuliers (Sakai, semi-Jötun, Dvergar, Pâle, Merkit). A noter que pour jouer un de ces personnages particuliers, un costume soigné est indispensable, consulter l'organisation pour avis et conseils.

Choisir ses compétences

Chaque joueur choisit 5 compétences, réparties comme il le veut.

Certaines compétences sont incompatibles, certaines valent 2 compétences, certaines peuvent être achetées plusieurs fois. Tout cela est précisé lorsque nécessaire.

Expérience et débriefing

D'un GN à l'autre, les personnages peuvent apprendre compétences, formules de potions ou mots de magie, leurs affaires prospérer ou périr, corps et esprits être meurtris ou guérir.

Ces évolutions sont déterminées par l'organisation, sur la base des formulaires de débriefing mis à disposition sur le site de l'association à l'issue de chaque GN. Ne pas remplir le formulaire de débriefing, c'est d'abord peu sympathique pour les orgas qui les lisent toujours avec intérêt, et c'est aussi s'exposer à être désavantagé au GN suivant par rapport à ceux qui auront fait ce petit effort.

Les compétences

Compétences martiales

Armes courtes (moins de 50cm) :

- Cette compétence est gratuite et fournie d'office à tous les personnages. Tout personnage peut utiliser une arme courte.
- Dégâts : 1.

Arme à une main (50cm à 1m10) :

- Permet d'utiliser les armes de corps à corps à une main faisant entre 50cm et 1m10 de long.
- Dégâts : 1.

Arme lourde :

- Permet d'utiliser les armes de corps à corps à deux mains faisant plus qu'1m10.
- Les deux bras doivent être libres pour une utilisation à deux mains de l'arme.
- Dégâts : 2.

Arme de jet/trait à une main :

- Permet d'utiliser les armes de jet ou de trait s'utilisant à 1 main (dague de lancer, arbalète de poing, etc.).
- Dégâts : 1

Arme de jet lourde :

- Permet d'utiliser les armes de jet ou de trait nécessitant l'usage des 2 mains (arc, arbalète...).
- Dégâts : 2.

Armure organique :

- Permet l'utilisation des armures légères (cuir, bois ou peau).
- Protection : 1 point sur la localisation protégée.

Armure métallique :

- Permet l'utilisation des armures lourdes (métal ou latex figurant du métal).
- Protection : 2 points sur la localisation protégée.

Ambidextre :

- Prérequis : Arme à une main.
- Permet de se battre avec deux armes à une main.

Bouclier :

- La taille du bouclier, peu importe sa forme, ne doit pas excéder 70 cm dans sa plus grande dimension.
- Un bouclier permet de parer les coups et ne se brise qu'à l'annonce BRISE !.

Grand bouclier :

- Prérequis : Bouclier
- Voir "Bouclier". Un grand bouclier peut dépasser 70 cm de haut.

Costaud :

- +1 PV global.

Bagarre :

(Note : Les personnages commencent avec Bagarre 0)

- +1 en Bagarre.
- Peut être acheté plusieurs fois.

Coureur :

- 1 fois / jour : Annonce "COURSE! Une minute".
- Peut être acheté plusieurs fois.

Menace :

- Permet de poser une arme courte (<50cm) sur la gorge ou les côtes de la cible en annonçant "MENACE !". A tout moment, tant que la prise est maintenue, la menace peut être mise à exécution d'un léger coup. Une personne ainsi assassinée tombe directement "Mourante", sans passer par l'état de "Blessé grave".
- Coûte 2 Compétences.

Compétences mystiques et intellectuelles

Calligraphie d'Ayuan :

- Permet de savoir lire et écrire la vieille écriture Mangyuan, qui fut longtemps la seule écriture d'Asketill. Certaines écritures en jeu (tout support) ont la mention "[Consigne de jeu : ce texte ne peut être lu qu'avec la compétence Calligraphie d'Ayuan]". Vous pouvez les lire.

Changeur :

(Note : Les personnages commencent avec Inspiration 0)

- Permet de lancer des Changements. (Voir la section "Magie et Arts".)
- Donne 3 mots de la magie du Changement.
- Donne +15 Points d'Inspiration.
- Coûte 2 Compétences.

Maîtrise des Mots :

- Prérequis : Changeur.
- Donne 2 mots de la magie du Changement supplémentaires.
- Peut être acheté plusieurs fois.

Inspiré :

(Note : Les personnages commencent avec Inspiration 0)

- +4 Points d'Inspiration.
- Peut être acheté plusieurs fois.

Artiste (chanteur, sculpteur, conteur...) :

- Incompatible avec Changeur.
- Donne +15 Points d'Inspiration.
- Permet de réaliser des œuvres et démonstrations à même d'exercer des "Influences!" sur leur public (voir la section "Magie et Arts").

Artisan :

- Permet de réparer tous types d'objets, armes et boucliers endommagés (ayant subi l'annonce Brise! ou armures ayant perdu ses points de protection.)
 - Pour une arme en bois ou armure organique :
 - Un coin tranquille
 - 2 minutes de travail avec quelques outils adaptés
 - Pour une arme ou armure métallique :
 - Une forge (le village en a une)
 - 2 minutes de travail
 - 1 Charbon d'Holengwenn

Note : pour des ouvrages spécifiques, consulté l'organisation.

Apothicaire :

- Permet de prodiguer les soins d'apothicaires. (Voir Vie et mort)
- Coûte 2 Compétences.

Chirurgie :

- Prérequis : Apothicaire
- Permet de soigner les membre inutilisables. (Voir Vie et mort)

Commerce :

- Les joueurs marchands commencent le jeu avec des marchandises – ressources utilisables en jeu, lettres de change représentant des possessions restées dans leurs entrepôts ou informations de valeur – et trouveront dans un lieu en jeu dédié au doux commerce d'autres marchands avec qui réaliser de fructueux échanges.
- Coûte 2 Compétences.

Inspiration divine :

- Quand vous utilisez la règle *Dévotion* (Voir Le Lien), vous regagnez 3 Points d'inspiration.

Ferveur apaisante :

- Quand vous utilisez la règle *Dévotion* (Voir Le Lien), vous vous soignez de 1 PV s'il ne vous en manquait qu'un seul.

Conviction Monolithique :

- Tant que votre bourse contient au moins 1 jeton d'une divinité et aucun jeton d'une autre divinité, vous avez +1 PV global.

Zélateur mystique :

- Vous commencez le jeu avec 2 jetons vierges supplémentaires dans votre bourse de foi.
- Vous pouvez utiliser la règle *Dévotion* (Voir Le Lien) 2 fois supplémentaires pendant le GN.

Aéromaître :

- 2 fois / GN : Venez voir les orgas avec une question, qui vous fourniront une réponse. Ensuite, lors d'un travail au cadran des vents (selon vos méthodes de lecture du Vent), vous pouvez prendre connaissance de la réponse. (Note : la réponse des vents peut être particulièrement cryptique)
- 1 Aéromaître par groupe maximum.

Herboriste :

- Permet de collecter les plantes. (vous recevrez des règles supplémentaires)
- Permet de prodiguer les premiers soins. (Voir Vie et mort)

Affinités telluriques :

- Permet de trouver les sentiers cachés dans les bois pour y collecter du minerai, utile notamment pour les artisans. (vous recevrez des règles supplémentaires)

Forgeron runique :

- Prérequis : Artisan.
- Permet de fabriquer des runes. (Voir Forge Runique)

Le combat et les protections

Quatres règles essentielles

- **Sécurité** - les coups à la tête, aux parties honteuses/glorieuses et femelles mamelles sont formellement interdits, de même que les coups d'estoc (avec la pointe). Lorsque la zone de combat est dangereuse (escarpée, pierreuse...), interrompez le combat le temps de vous écarter.
- **Role-play** - portez vos coups avec ampleur, surtout si votre arme est grosse et lourde : un minimum de réalisme pour de beaux combats !
- **Courtoisie** - il n'existe pas de GN sans problèmes lors des combats : ce n'est qu'un jeu, restez courtois et si nécessaire demandez un arbitrage. Si un adversaire tombe, assurez-vous courtoisement qu'il ne s'est pas fait mal avant de lui sauter dessus pour l'achever.
- **Connaissance** - j'apprend les Annonces et j'ouvre bien les oreilles.

Les armes

Pour la sécurité de tous, les armes sont inspectées en début de jeu :

- Toute arme trop lourde, trop dure ou dont la baguette risque de percer le revêtement sera écartée et ne pourra pas être amenée sur le terrain.
- Les armes à distance doivent respecter une limite de puissance de 20-30 lbs.

Les armures

5 localisations - même si les points de vie sont globaux, les armures fonctionnent de manière localisée (2 bras, 2 jambes et le torse) et protègent les localisations recouvertes aux $\frac{3}{4}$.

Lorsqu'une armure ou un casque ont perdu des points de protection, il faut les réparer. Une protection à 0 est inutilisable.

Réparation : pour regagner sa capacité de protection, une armure endommagée doit passer entre les mains d'un joueur avec la compétence Artisan.

Exemple : en cotte de maille, Papillon a pris 4 coups: 1 au torse, 3 au bras gauche. Son armure étant à 2 points, elle a absorbé le coup au torse et les 2 premiers au bras. Le 3e au bras a donc entaillé sa chair et il a perdu 1 pt de vie. Tant que son armure ne sera pas passée chez un forgeron, elle ne protégera plus à ce bras et de seulement 1 point au torse. Et comme il n'a plus que 2 points de vie, cela devient urgent...

Note : Certaines armures particulièrement ouvragées, complètes, magiques ou autre peuvent se voir accorder plus de protection ou des capacités particulières. Prenez contact avec les orgas pour en discuter.

La bagarre

Qu'il s'agisse d'une trempe de papy parce que les bêtes n'étaient pas encore rentrées au crépuscule ou d'un combat épique dans une taverne d'Ermundinn, les occasions de prendre une rouste ne manquent pas en Asketill, et tous savent plus ou moins se battre.

Règle :

- Par défaut, tout le monde a 0 en Bagarre.
- Lorsqu'une Bagarre est lancée, les deux protagonistes doivent être désarmés. On ne peut jamais lancer une Bagarre sur quelqu'un qui tient une arme, ni en tenant soi-même une arme. Les protagonistes s'empoignent et miment – avec attention mais néanmoins panache – une bonne baston à l'ancienne. Puis ils se glissent à l'oreille leur niveau de Bagarre. Celui qui a le niveau le plus élevé rend l'autre INCONSCIENT ! pendant 30 secondes. Si l'on essaie d'attenter à la vie ou à l'intégrité d'un personnage ainsi assommé, il se réveille immédiatement. En cas d'égalité, les protagonistes finissent par s'épuiser et la bagarre s'arrête. Les deux souffrent d'Influence !-épuisement pendant 1 minute.

Les Annonces !

Chacun doit connaître les Annonces!, qui indiquent comment jouer des effets aux origines diverses (magies, compétences, objets particuliers...). Cri ou murmure, nul besoin d'interrompre le jeu pour faire l'Annonce!. Elle doit être intégrée au role-play et éventuellement répétée si visiblement le joueur à qui elle est destinée ne l'a pas comprise.

Note : Si l'ANNONCE! a une durée, elle est toujours précisée par celui qui la fait subir.

Course! (+durée)

Pendant la durée de la Course!, les éventuels poursuivants n'ont le droit que de marcher derrière le coureur.

Exemple: Barbak est attaqué par 2 trölls. Rompu à l'art de prendre ses jambes à son coup, il annonce course! et part en courant, ses poursuivants pouvant alors seulement marcher...à moins d'annoncer eux-mêmes course!...

Brise! (+arme, armure, bouclier, membre, objet)

Permet de rendre inutilisable une arme, un bouclier, une pièce d'armure, un objet ou même un membre, jusqu'à réparation (artisan)/ soin (apothicaire). Un coup qui brise! ne fait pas d'autre dommage.

Douleur! (+localisation)(+durée)

La victime souffre terriblement sur la localisation désignée. Toute concentration lui est impossible et en combat elle ne peut que se défendre maladroitement.

Menace!

Le menaçant pose une arme en un point vital du menacé et annonce la Menace!. A tout moment, un petit coup suffit pour mettre sa menace à exécution : la victime tombe immédiatement Mourante.

Achever!

Sur un personnage Mourant, Achever! tue la cible, la personne agonise effroyablement en quelques instants puis décède. Cet achèvement doit être joué (décapitation, écartèlement,...) et prend au moins 20 secondes.

Paralysie! (+durée)

La victime souffre d'une paralysie totale sur la localisation désignée.

Influence! (colère, amour, pitié, faim, soif, démangeaison, froid, etc.)(+durée)

La victime est fortement influencée par l'émotion ou la sensation concernée. Cette Influence! l'empêche de faire quoi que soit d'autre que de subir cette influence et de chercher à la calmer. Le joueur doit orienter clairement le rôle-play de son personnage dans ce sens.

Exemple: Mägnus le boucher, gourdineur de bosquet, tombe sur un ennemi bien armuré. Il tombe alors à genou et supplie l'autre de l'épargner, utilisant son Influence!-pitié. Le guerrier est attendri et au lieu de l'abattre, il se contente de le tancer avant de partir. Une clémence qu'il regrettera déjà une minute après l'avoir quitté des yeux.

Lâcher!

La victime doit lâcher ce qu'elle tient dans la main qui est désignée (directement ou avec une arme) par celui qui fait l'annonce!

Au sol!

La victime doit jouer (en faisant bien attention à ne pas se blesser) le fait d'être "projeté / amené" au sol! (N'hésitez pas à mettre de l'emphase en prenant le temps de bien le jouer, et ce aussi pour la sécurité de tous, principalement la votre.

Exemple : Si c'est une baffe de tröll vous êtes projeté dos contre un arbre, puis vous glissez au sol. Si c'est un Changement peut-être que vous n'êtes pas projeté mais juste écrasé par cette force invisible.)

Peur! (+durée)

La gorge nouée, prise de sueurs froides, la victime ne peut approcher à moins de 10 mètres de la source de sa peur. Si celle-ci se déplace, la victime s'écarte précautionneusement.

Terreur!

La victime fuit hors de vue de ce qui la terrorise, cherche un lieu où elle sera en sécurité et y reste tant qu'elle peut supposer que le danger perdure.

Inconscient! (+durée)

La victime s'effondre inconsciente. Elle reprend ses esprits immédiatement si elle est malmenée ou si un bruit soudain éclate.

Résiste!

Permet de résister à l'effet d'une autre annonce!

X! (X = nombre de dommages)

Un coup qui touche avec cette annonce! fait X dommages.

Attention ! Par défaut, c'est à dire sans ANNONCE, une arme fait 1 point de dégât. C'est si elle doit faire plus que le chiffre est annoncé. (Armes à deux mains par exemple)

Magie et Arts du changement

Jouer un sort (« Changement ») qu'on vous lance

Quand un Changeur lance un sort, écoutez bien l'effet qu'il annonce pour le jouer au mieux, avec le sens théâtral et le bon sens qui, cher joueur, vous caractérise.

Attention ! Dans tous les cas :

- l'effet disparaît à la fin de la durée du sort...

Les blessures se referment et celui qu'elles avaient tué se relève, les blessures soignées se rouvrent, l'épée brisée se répare...

- ...mais les effets indirects restent !

Le tranchant aiguisé par magie s'émousse à nouveau, mais les dommages qu'il a causés, eux, ne disparaissent pas !

Exemple: prononçant les mots de pouvoir, Lannsbinozovitch provoque un Changement d'étranglement : « Une main invisible t'étrangle et tu perds 3 points de vie pendant trois minutes ». Grindyuan joue donc l'étranglement et s'effondre en perdant ses trois points de vie. Trois minutes plus tard, les effets disparaissent et Grindyuan se relève, en colère car Lannsbinozovitch en a profité pour lui faire les poches, le ladre !

Jouer un Changeur

Le joueur magicien (« Changeur ») doit consulter le guide «Magie et Arts» qui lui permet de créer ses sorts (« Changements »). Au moins un mois avant le jeu, il renvoie cette liste à l'organisation qui lui répond assez vite pour qu'il les écrive dans son grimoire.

Ces changements peuvent être des formules verbales, mais il est possible de jouer un Changeur qui emploie sa magie via des supports matériels (parchemins, sculptures, colifichets, tatouages...).

En jeu, le Changeur dépense ses points d'Inspiration pour provoquer ses changements.

Les Arts

Certaines œuvres et prestations artistiques, réalisées par des personnages disposant de la compétence Artiste en puisant dans leur Inspiration, ont assez de force pour créer des INFLUENCE! (voir règles des ANNONCES!).

- Pour les effets « vivants »

Pour les chants, danses, contes et autres arts vivants, l'effet est annoncé par l'artiste qui en est à l'origine et s'applique à tous ceux qui l'entendent. A jouer immédiatement !

- Pour les effets à support matériel

Les arts à support matériel (sculptures, peintures, aménagements de lieux et bâtiments...), c'est une étiquette – remise par les orgas et à fixer bien en évidence sur le-dit support matériel – qui indique l'effet à jouer.

Si l'étiquette n'est pas cachetée, toute personne qui approche assez près pour lire l'étiquette doit le faire et jouer immédiatement l'effet.

Si l'étiquette est cachetée (par ex. sur une potion), le joueur choisit s'il la décachète (ce qui correspond à boire la potion, manipuler l'objet, frotter la lampe, etc.). Dans ce cas, il doit jouer immédiatement l'effet indiqué

Attention : si l'étiquette n'est pas lisible (ex : étiquette non éclairée dans un lieu sombre), l'effet est considéré inactif. Mais l'étiquette est hors-jeu donc pas question évidemment d'éteindre la lampe pour pouvoir se passer de jouer l'effet...). Donc conseil pour un effet sensé agir même de nuit : prévoir une loupiotte.

Forge Runique

Les runes sont le moyen d'expression des maîtres du feu et du fer. Car forger des runes n'est pas à la portée du premier forgeron venu et un objet marqué n'est jamais un objet ordinaire. Le secret de la fabrication des runes a depuis longtemps traversé la barrière des peuples et désormais les forgerons Nordsjön ne sont plus les seuls maîtres des runes. Pour autant, ces secrets demeurent farouchement gardés et leur transmission ne se fait qu'au terme d'un long et harassant apprentissage, aussi bien technique que mental et spirituel.

Fonctionnement :

Il existe 10 runes connues qui peuvent être combinées entre elles pour créer différents effets. Ces runes sont des symboles de pouvoir qui peuvent être apposés sur divers objets métalliques. Une même rune sur des objets différents pourra avoir des effets différents.

Les objets runiques étant puissants il se repoussent mutuellement, une personne ne peut en porter qu'un seul à un moment donné (rares sont ceux qui peuvent en porter plus d'un à la fois.)

Sur un objet de bonne qualité, il est possible d'apposer jusqu'à 3 runes. Mais un objet runique ne fait effet qu'une fois, en libérant toute sa puissance. Quand c'est fait, toutes les runes disparaissent.

Exemple : Grindyuan porte une épée runique avec 2 runes d'énergie primordiale. Cela signifie qu'au moment où Grindyuan le souhaite, elle frappe à +2 dommages. Mais il ne peut pas frapper deux fois à +1. De plus tant que l'énergie des runes n'a pas été dépensé il ne peut pas porter un autre objet runique.

Les effets sont permanents, qu'ils soient directs ou indirects, et ils n'agissent qu'une seule fois. Mais ils peuvent avoir une durée variable, en fonction de l'effet de la combinaison de runes.

Les runes d'un objet runique sont représentées par une étiquette, sur laquelle la combinaison de runes a été tamponnée. L'étiquette est accrochée à l'objet. Quand les runes ont été utilisées et ont fini de produire leur effet, le joueur décroche l'étiquette de l'objet et la rend dès que possible à un organisateur.

Exemple :

- Précédemment, l'épée runique peut frapper à +2 dégâts. Au moment de la touche, si le pouvoir est libéré, le bonus de dégâts est infligé instantanément et les runes disparaissent.

- Si une combinaison oblige un personnage à se restaurer, la victime subira une irrésistible envie de manger jusqu'à ce qu'il est le ventre plein. Et les runes disparaissent.

- Si une combinaison permet de se protéger d'un danger, la protection se déclenche automatiquement et est effective tant que la menace perdure. Dès que le danger disparaît, les runes en font autant (Attention : si le danger revient, ce ne sera pas le cas pour les runes et leur effet).

Remarque : la très rare rune d'équilibre permet de créer un objet runique au pouvoir permanent.

Le monde des Lechii, Nayug

Il existerait quelque part un lieu hors du monde, l'entre-monde étrange où résideraient les Lechiis. Au cas où (par malheur ?) un personnage s'y trouve à un moment ou un autre, il doit suivre quelques consignes pour jouer ce monde étrange.

Sur le terrain, Nayug est représenté par une zone délimitée par un signal hors-jeu :

- Vous ne pouvez pas entrer dans cette zone sans avoir prévenu les orgas au préalable.
- Sans compétence ou capacité particulière, ou instruction d'un orga, un personnage ne peut pas entrer en Nayug. On dit que les sakaïs seraient parfois capable de trouver leur chemin dans ce monde chimérique...
- Enfin, on dit que dans Nayug les mortels qui se perdent ou ne suivent pas les chemins tracés risquent de disparaître à jamais... on le dit... Un groupe qui entre en Nayug doit former une chaîne ininterrompue et faire bien attention à suivre le chemin de son guide.

Possessions, Monnaie et Commerce

La monnaie la plus commune est le zlot', petite billes de pierre rouge (Argile). Mais on emploie aussi dans tout Asketill le kopk, des pièces rondes avec un trou central, et le Talent ghanssois, une très rare pépite d'or pur dont la Ghâns s'assure qu'il fasse toujours très exactement le bon poids.

Un Talent vaut 7 Kopk. Un Kopk vaut 7 Zlot'.

Le vol

Les règles n'instaurent pas de système de vol-à-la-tire ou de fouille – préférant s'en remettre à votre role-play, votre ruse et votre dextérité de joueurs – mais encadrent ce qui peut être volé en jeu :

- Les objets en jeu portant une étiquette (préparations, œuvres d'art et artefacts)
- Monnaie, marchandises, papiers, parchemins et grimoires (sauf feuilles « hors-jeu »)
- Les éléments de décoration portant une gommette. Ce seront principalement les coffres, cassettes, étendards et objets de culte (mais en général laissez-les, c'est pour faire joli !)
- Les armes, uniquement en dérochant l'élastique qu'elles portent. Cet élastique est placé par les orgas lors du check armes. Toute arme sans élastique n'est plus sensée être en possession de son propriétaire, qui doit la racheter à un marchand avant de l'utiliser de nouveau (achat symbolisé par l'achat d'un élastique).

Les boucliers, pièces de costume, éléments de décoration ne portant pas de gommette et autres effets personnels de joueurs ne doivent jamais être volés.

Fin du jeu

A la fin du jeu, les organisateurs dressent une table où rapporter les objets trouvés, volés ou obtenus d'autre manière pendant le jeu. Chacun pourra y récupérer ce qui lui appartient.

Une feuille sera présente pour noter les possessions de votre personnage, en vue du GN suivant.

Vous ferez impérativement le tour de vos sacs et poches pour rendre à cette occasion tous les petits objets mis en jeu par l'organisation (fioles, cadenas, bandages, parchemins, bijoux et signes de reconnaissance...).

Et bien entendu, vous laisserez votre campement propre et clair comme au premier jour, et n'oublierez pas de repartir avec vos poubelles, voire un ou deux autres sacs si vous pouvez, car au rangement d'un GN les poubelles sont toujours la bête noire des bénévoles de l'association et ce petit geste sera grandement apprécié !

Evidemment, tout coup de main aux autres joueurs ou à l'organisation pour le rangement-démontage sera toujours bienvenu dans notre petit monde associatif solidaire et sympa.