

Méridiona

2^e millénaire



Livret de règles



Avant-propos

Ce livret a pour objectif de vous présenter les règles qui s'appliquent aux événements organisés dans le cadre du jeu de rôle grandeur nature «Méridiona - 2^e millénaire», organisé par l'association EPIC GN.

En concevant l'univers de Méridiona, j'ai pensé qu'il serait préférable de jouer avec le minimum de règles possible, en mettant l'accent sur le *roleplay*. Toutefois, je suis consciente que certaines situations peuvent nécessiter des règles afin de déterminer si une action est réalisable ou non. Ce livret a donc pour objectif de vous aider à structurer le déroulement de votre jeu.

Vous retrouverez en dernière page un glossaire qui vous sera très utile si vous commencez le GN.

Je vous souhaite une bonne lecture.

Amélie, la créatrice de Méridiona.

Livret de règles, version du 21 juin 2024



Votre jeu

La plus grande question à vous poser avant de faire la moindre action est «est-ce que cette action est crédible pour mon personnage ?». Ainsi, vous ne verrez pas d'Historien remporter un tournoi d'escrime, ou de guerre résoudre au problème à trois corps. De même, il ne sera pas étonnant de voir des roturiers faire des erreurs d'étiquette ou encore des nobles ne pas savoir cuisiner.

Votre rôle est de faire avancer l'intrigue et l'univers en incarnant au mieux le personnage qui vous a été attribué.

L'immersion

Afin de garantir le meilleur moment pour tous, nous vous demandons d'incarner votre personnage et d'éviter au plus les moments hors jeu. Bien entendu, nous restons humains et vous avez le droit de souffler et de faire une pause. En cas de besoin, n'hésitez pas à vous référer à la partie «la sécurité en GN».

L'adhésion à l'univers

Méridiona est un univers fantastique qui a ses propres codes sociétaux. Nous vous demandons donc de les accepter et de mettre de côté vos pensées personnelles le temps du jeu.

Le respect de la noblesse

Dans l'univers de Méridiona, la noblesse est considérée comme un métier et est respectée tout autant que n'importe quel autre métier. Ainsi, la notion de rang social est très importante sans amener par contre à de la discrimination du haut vers le bas. Il n'y a aucune volonté de

renverser le système en place.

L'amertume

Les Méridioniens de plus de 40 ans regrettent la période où la magie était monnaie courante. Sans aller jusqu'à un état dépressif, n'hésitez pas à jouer cette nostalgie du «c'était mieux avant». Cependant, comme les déesses ont interdit officiellement l'usage de la magie, il convient de ne pas exprimer ouvertement que l'on souhaite son retour.

La discrimination

De manière globale, les Manciens se sentent supérieur à l'Humanité. Sans aller jusqu'à l'arrogance, pour eux, c'est un fait.

À contrario, tous ont un énorme respect pour les Faeri qui permettent le cycle de la vie.

Depuis la fin de la guerre, une haine sourde est vouée aux Hématomanciens par les peuples des éléments et l'Humanité.

La Religion

L'athéisme et l'agnosticisme ne sont pas possible en Méridiona. Les déesses existent, c'est un fait.

L'après-guerre

Le GN se déroule 30 ans après une guerre qui a tout bouleversé. Il faut imaginer cela comme une version post-apocalyptique d'un monde magique. L'ambiance générale se veut donc sombre et incertaine.

Il est toutefois important de noter que le monde de Méridiona est un monde en reconstruction. Beaucoup sont morts pendant la guerre.

L'après-guerre

Suite à l'hécatombe due aux précédentes guerres, en plus d'avoir privé le monde des Arts, les déesses ont rappelé à tous les Méridioniens que la vie était un don sacré. Ainsi, la volonté de mise à mort de quelqu'un doit toujours être un acte réfléchi et ne doit pas être fait à la légère. Le meurtre est devenu depuis trente ans, le plus grand sacrilège aux yeux du Culte.

Le choc générationnel

Méridiona se divise globalement en deux groupes. Ceux qui ont connu la magie et ceux qui ont toujours vécu sans (les 30 ans et moins). Cela peut donc engendrer des conflits de génération : en vouloir aux anciens d'avoir privé les peuples de magie, prendre les jeunes pour des personnes inférieures, etc.

La sécurité en GN

Nous mettons en place sur ce GN un ensemble d'outils et de règles afin d'assurer la sécurité de tous.

Les codes à connaître

Ces gestes et mots sont là pour vous aider à calibrer le jeu. Si vous ne devez retenir qu'une chose concernant la sécurité, ce sont eux.

Un système de bracelets colorés sera mis en place pour signaler les personnes avec des problèmes de santé. Dans tous les cas, il est interdit à ces personnes de prendre part aux combats. Si jamais votre personnage devait être en conflit avec le personnage d'une personne portant ce bracelet, vous devez obligatoirement résoudre ce conflit via la discussion que ce soit de façon RP ou HRP.

Par ex : votre personnage fait partie de l'armée unie et vous devez arrêter le porteur d'un de ces bracelets. Vous vous mettez à l'écart quelques minutes pour discuter de la scène. Vous vous mettez d'accord sur le fait que vous arrivez à la capturer et à l'emmener en prison. Vous vous rendez de façon HRP (poing levé) en prison. Vous reprenez le jeu une fois que la personne est en cellule.

Les gestes

- Point levé : le personnage est « hors jeu », il ne participe pas à ce moment précis (ex. : Les organisateurs, un joueur qui sort d'une zone dangereuse, qui pose une question à un orga...).
- Mains croisées en forme de X au niveau du visage: ce signe est à utiliser lorsque vous ne vous sentez pas bien du tout (panique, blessure...). Il permet de mettre immédiatement fin à une scène pour vous mettre en sécurité.
- Index et pouce en forme de O : vous vous assurez que la personne en face de vous se sent à l'aide avec la situation.

La parole

- Vraiment vraiment : à utiliser en complément des mains si vous arrivez à parler pour dire que ça ne va vraiment vraiment pas.
- *Time Freeze* : un arrêt de jeu pour tout le monde. Il peut intervenir soit dans le cas d'une situation dangereuse qu'il faut tout de suite arrêter ou alors dans le cas d'une mise en scénario d'un élément. Dans ce cas, nous vous demanderons de ne pas regarder ce qu'il se passe pour simuler la surprise.

Un *time freeze* est fini lorsque qu'un orga cri «reprise».

- SOS 18 : à utiliser lorsqu'il y a un blessé qui nécessite une prise en charge médicale en urgence. Le jeu s'arrête alors totalement jusqu'à ce que la personne soit prise en charge.

Les interdits

Afin d'éviter les débordements nous mettons quelques interdits en place qui pourront entraîner l'exclusion, sans aucun droit à remboursement.

- L'état d'hébrété avancé.
- La violence physique ou psychologique entre joueurs. On parle bien ici d'un joueur qui s'en prend à un autre et non de deux personnages qui échangent des noms d'oiseaux.
- Toute action réalisée sans le consentement d'une personne la mettant dans un état de détresse émotionnelle ou physique.

La sécurité émotionnelle

Nous essayerons, au mieux selon les lieux, de mettre en place un espace dédié pour pouvoir se reposer, décompresser ou demander de l'aide à l'équipe organisatrice. Sur notre jeu, elle sera considérée comme la *safe zone*.

Le consentement

Tout comme dans le quotidien, la notion de consentement est essentiel dans notre jeu. Il peut toucher différents domaines comme le contact physique, la romance, la violence verbale...

Nous vous invitons à profiter du moment de calibrage avant le GN pour exprimer aux autres joueurs vos

limites et ce que vous adorez jouer. Si vous n'avez pas eu le temps de calibrer votre jeu avant une scène, voici quelques outils qui peuvent vous aider.

Mériodona est un univers romanesque ou la romance peut être au cœur de la vie de certains peuple. Il peut donc s'agir un jeu potentiel pour certains joueurs. Nous vous demandons cependant de garder en tête un jeu romantique (flirt, séduction courtoise) et obligatoirement consenti. Nous ne prévoyons pas de règles concernant les relations sexuelles sur le jeu car cela n'est pas inclus à nos volontés de jeu et intrigue.

Les gestes discrets de consentement

Une forte scène de confrontation, d'intimité, ou tout simplement de contact physique se met en place entre vous et un autre personnage. Avant d'aller plus loin, et durant tout moment de doute, n'hésitez pas à former un O avec votre index et votre pouce pour demander à l'autre s'il est OK.

Il peut soit répondre d'un hochement de tête pour vous dire de continuer ou en croisant les mains en forme de X. Il faut alors immédiatement mettre fin à la scène scène. Si la personne est juste mal-à-l'aise avec le fait de jouer la scène, n'hésitez pas à vous mettre hors jeu à l'écart pour discuter ensemble de sa résolution. Si la personne va vraiment mal, n'hésitez pas à lui proposer de l'accompagner à son espace de vie ou dans la *safe zone*.

Il y aura sur le GN des personnes avec des problèmes de santé qu'il ne faut absolument pas toucher. Ces personnes seront identifiées dès la fin du GN.

Votre équipement

Vos costumes et camps

Comme vous l'avez vu dans le livret Univers (sinon, désolé, *spoiler alert*) l'univers de Méridiona regroupe plusieurs peuples magiques avec chacun leurs caractéristiques physiques et vestimentaires. Afin de faciliter l'immersion de tous (et de faire plaisir aux orgas) merci d'apporter un costume le plus représentatif possible de votre peuple et de votre métier.

Pour ce premier volet, vous serez hébergés sur un site avec des couchages en dur. N'hésitez pas à décorer vos espaces de jeu avec des objets rappelant les origines de votre personnage, ses fonctions, etc. Ces conseils s'appliquent aussi à vos camps dans le cas où le jeu se déroule sur un terrain sans hébergements en dur.

Vos armes

Certaines armes de GN sont jugées trop dangereuses et seront donc interdites lors de la vérification de l'équipement avant le jeu (ex. : mousse trop dense, risque que la structure traverse la mousse, flèches non réglementaires...).

Même si n'importe qui peut porter une arme, seuls les combattants de métier savent véritablement s'en servir (voir les règles de combat). Il existe en Méridiona, plusieurs types d'armes. Avec les Arts, l'arme servait uniquement de catalyseur aux sorts offensifs. Ainsi, chaque peuple Manciens avaient développé un type d'armes en rapport avec son Art et l'Humanité utilisait des catalyseurs neutres. De plus, chaque royaume avait pour fierté d'avoir sa particularité. Il était très mal vu

d'utiliser une arme provenant d'un autre royaume. Aujourd'hui, ces pratiques sont restées dans les mœurs. Cependant, pour faciliter l'apprentissage de certains métiers, l'enseignement de certaines armes est fait à tous. Par exemple, il est normal de voir des chasseurs avec des arcs et des membres de l'Armée Unie avec des épées...

Les armes spécifiques à chaque peuple

- Hydromanciens : hallebarde, trident, lance ;
- Pyromanciens : armes à vapeur (pistolet...) ;
- Tellomanciens : bâton, griffes ;
- Hématomanciens : rapière, fleuret ;
- Aéromanciens : arc ;
- Humanité : épée, hache, masse, arbalète.

Vos armures

Avant la disparition des Arts, les armures servaient de catalyseurs aux sorts défensifs. Aujourd'hui, elles remplissent les fonctions que l'on connaît. Même si, tout individu peut revêtir une armure pour donner de la prestance à son personnage, ces dernières sont relativement rares en Méridiona. Pour en posséder une, il faut soit que vous l'ayez hérité d'avant le Silence ou que vous ayez pu en acquérir une auprès d'un marchand ou d'un ingénieur, ce qui est très rare. Ainsi, avant de venir en armure, il est nécessaire qu'un organisateur vous donne l'autorisation si cela va dans la logique de votre personnage. Vous ne trouverez pas de médecin en armure complète, ce serait légèrement dérangement pour opérer.

Les règles du jeu

Afin de faciliter votre préparation et votre interprétation, voici les quelques informations à retenir pour jouer à Méridiona.

Les métiers

La société de Méridiona est structurée autour de la notion de métier, héritière des anciennes écoles d'Art. Chaque individu est formé à un métier spécifique, pour lequel il acquiert des compétences définies.

Chaque métier regroupe un ensemble de compétences et de connaissances. Nous vous laissons majoritairement libre d'interpréter ces dernières selon l'histoire de votre personnage. Cependant, certaines actions nécessitent soit des objets de jeu précis (feuille de traduction de l'Astral, par exemple) soit des informations détenues uniquement par les organisateurs. Dans ce dernier cas, nous vous demandons d'écrire vos questions sur un "coupon métier" (fourni en début de jeu) que vous transmettez à un orga ou un PNJ référent. Le résultat vous sera alors transmis par retour de coupon, en fonction de votre niveau de métier.

Acquisition des métiers

À Méridiona, les métiers sont appris par le biais de l'apprentissage. Après avoir obtenu, à l'âge de 15 ans, leur diplôme d'enseignement général, les individus intègrent une des écoles spécialisées dans un domaine particulier. Ils y restent jusqu'à ce qu'ils atteignent le niveau requis pour être autonomes dans leur métier. Il est strictement interdit aux apprentis de quitter leurs écoles, afin d'éviter toute perturbation dans un monde en pleine reconstruction.

Après au moins une décennie d'exercice dans leur métier, les individus sont considérés comme des experts. Ils peuvent ensuite accéder au statut de Maître, à condition d'avoir accumulé au moins 50 ans d'expérience. Les Maîtres sont rares. On ne trouve que quelques Maîtres, principalement parmi les combattants, nobles, botanistes, prêtres, marchands, historiens et artistes. Ils sont exclusivement issus des peuples Manciens.

Les combattants

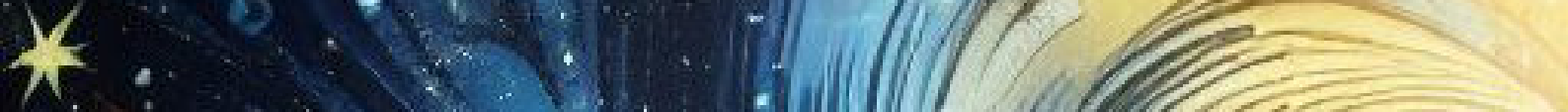
Vous êtes formé à l'utilisation efficace des armes et armures, ce qui lui permet de manier les armes de votre peuple avec habileté et précision. Cependant, pour maîtriser une arme spécifique à un autre peuple, il est nécessaire d'avoir eu la chance d'avoir été formé par un instructeur de cette origine. De plus, votre corps robuste et entraîné vous confère une résistance accrue aux blessures.

En résumé

- Vous avez accès informations issues du réseau d'armée unie par système de coupon métier
- Vous savez manier une arme et vous gagnez les points de protection d'une armure (voir les règles de combats)
- + 2PV

Les nobles

Vous vous tenez au sommet de la hiérarchie sociale. Sa prestance naturelle et son autorité innée en font une figure respectée et influente au sein de la société et de l'administration de Méridiona. Ainsi, ils ont accès à de nombreuses informations assez rapidement et facilement et peuvent faire courir des rumeurs assez efficacement.



Chaque noble évolue dans son domaine de prédilection et y sera plus compétent : justice, administration, économie, loisirs, mécénat...

En résumé

- Vous avez accès aux rumeurs et informations issues du réseau de la noblesse par système de coupon métier
- Vous avez accès aux informations issues de votre domaine de prédilection par système de coupon métier
- Vous commencez le jeu avec des informations sur les personnages présents
- Vous obtenez une somme d'argent en début de jeu selon la prestance de votre famille

Les botanistes

Vous connaissez les plantes de votre région et leurs utilisations (poisons, antidotes, médicaments...). Votre connaissance étendue dans ce domaine vous permet de distinguer les plantes toxiques des plantes médicinales, et d'identifier les propriétés curatives ou nocives de chacune. Vos compétences en botanique vous permettent de manipuler ces substances avec précaution pour réaliser des concoctions.

En résumé

- Vous avez accès aux informations issues du domaine de la botanique par système de coupon métier
- Vous commencez le jeu avec une liste de plantes et de recettes que vous connaissez

Les ingénieurs

Vous êtes un véritable artisan du progrès. Votre métier est essentiel au développement de Méridiona. Vos connaissances peuvent couvrir de nombreuses spécialités telles que la métallurgie, la joaillerie, l'agriculture, le bâtiment, la mécanique... Les ingénieurs pyromanciens, spécialisés dans les technologies à vapeur, en ont développé une expertise particulière. Grâce à vos compétences, vous pouvez concevoir et créer une vaste gamme d'objets fonctionnels.


En résumé

- Vous avez accès aux informations issues du domaine de l'ingénierie par système de coupon métier
- Vous commencez le jeu avec une liste de recettes que vous maîtrisez

Les membres du culte

Vous faites partie du Culte des Étoiles. Pour en savoir plus sur le culte, nous vous invitons à lire le livret correspondant. Vous pouvez incarner un membre de l'ordre des Étoiles (faire vivre le culte et s'occuper des temples) ou de celui des Faeris (servir les Faeris dans leur tâches de purification de l'âme).

En résumé

- Vous avez accès aux rumeurs et informations issues du culte par système de coupon métier
 - Si vous avez le rang de prêtre, vous pouvez réaliser des rites religieux (ceux de votre peuple)
 - Si vous faites parti de l'ordre des Faeris, vous pouvez les aider dans leurs tâches
 - Si vous êtes Émissaire, vous savez lire et parler l'Astral
- 

Les marchands

Vous utilisez vos compétences pour maximiser vos profits et établir des réseaux commerciaux influents, naviguant habilement dans les marchés et les routes commerciales. Vous possédez une expertise approfondie dans l'évaluation des marchandises, la négociation des prix et l'exploitation des opportunités commerciales. Votre talent pour capter et utiliser les rumeurs à votre avantage est inégalé. Vos connaissances sont essentielles à la nouvelle organisation de Méridiona qui a vu apparaître l'usage de la monnaie, il y a seulement 30 ans.

En résumé

- Vous avez accès aux rumeurs et informations issues du commerce par système de coupon métier
- Vous commencez le jeu avec une fiche récapitulative des prix et cours en vigueur
- Vous commencez le jeu avec des informations sur les personnages présents
- Vous obtenez une somme d'argent et des ressources en début de jeu selon la prestance de votre commerce

Les artistes

Vous êtes un créateur inspiré et un interprète talentueux. Vous évoluez dans différentes sphères que ce soit celle de la noblesse, celle de l'ordre de la Rose d'albâtre ou tout simplement lors des festivals.

En résumé

- Vous avez accès aux rumeurs et informations issues du réseau artistique par système de coupon métier
- Vous maîtrisez un art spécifié

- dans votre fiche
- Vous commencez le jeu avec des informations sur les personnages présents

Les médecins

Vous consacrez votre vie à soulager la souffrance et à restaurer la santé de vos patients. Vos compétences sont primordiales depuis la disparition des Arts. Vous possédez une connaissance des affections et des traitements. Chaque médecin évolue dans son domaine de prédilection et y sera plus compétent : maladie, chirurgie...

En résumé

- Vous avez accès aux informations issues du domaine de la médecine par système de coupon métier
- Vous pouvez soigner divers maux et blessures

Les historiens

Vous faites partie d'un des domaines les plus importants en Méridiona : celui de la protection de l'Histoire. Vous êtes un gardien du passé. Avec la fin des traditions orales il y a 30 ans, vous participez activement à l'écriture de l'histoire du monde. Votre engagement envers la préservation de la mémoire collective fait de vous un érudit respecté. Après d'anciens Maîtres Hématomanciens, vous avez étudié en profondeur les événements passés, les lieux et les lignées familiales, acquérant une compréhension globale de l'évolution de la société au fil du temps. Vous faites partie de la Grande Bibliothèque au sein de laquelle vous enregistrez les récits du passé comme ceux du présent.

En résumé

- Vous avez accès aux informations issues de la Grande Bibliothèque par système de coupon métier
- Vous commencez le jeu avec des éléments concernant les familles des personnages importants et leurs relations

Les règles de combats

Afin d'éviter toute blessure, nous vous rappelons de ne rien tenter de dangereux. De plus, les coups d'estoc, les frappes ou tirs au niveau de la tête et des parties « sensibles » sont interdits.

Les combats sont possibles dans notre univers même s'il ne sont pas au centre de l'intrigue. En cas d'affrontement vous pouvez soit avoir un personnage qui a des compétences en combat ou non. Il existe donc trois situations possibles.

Tous les personnages sont combattants : dans ce cas, que le meilleur gagne !

Votre personnage ne sait pas du tout se battre mais l'autre si. Nous vous rappelons que la priorité sera toujours donnée au roleplay. De ce fait, il est essentiel de vous battre de façon à laisser gagner celui qui est combattant de métier. Dans le cas où il pourrait y avoir désaccord au niveau des règles et qu'un organisateur n'est pas présent, essayer de trouver un accord de logique.

Par ex. : le joueur 1 incarne un maître épéiste avec 50 ans d'expérience et le joueur 2 un jeune voleur armé seulement d'une dague. Même si le joueur 2 est un très bon escrimeur dans la vie de tous les jours, son personnage, lui, n'a aucune chance

de l'emporter lors de ce duel.

Tous les personnages sont non-combattants : que le moins mauvais gagne !

Les armes et armures

Même si nous vous conseillons de privilégier le roleplay, nous avons mis en place des règles pour vous aider à estimer les dégâts, effets et protections de vos armes et armures.

Toute arme fait 1 point de dégâts mais certaines armes possèdent des particularités propres.

- Les arbalètes, arcs et griffes ignorent l'armure
- Les armes à vapeur ignorent l'armure et font 1 point de dégâts supplémentaire
- Les bâtons, rapières et fleurets permettent le désarmement

Les points de protection sont utilisés avant d'infliger les points de dégâts à vos points de vie. Une fois utilisé, on considère que l'armure est brisée. Vous ne pouvez donc plus la porter tant qu'elle n'est pas réparée. Afin de bénéficier des points de protection, votre armure doit être complète. C'est-à-dire qu'elle couvre le torse, les jambes et les bras (5 pièces d'armures minimum). En cas de port de différentes pièces d'armures, ce sont les pièces majoritaires qui déterminent le niveau de protection. *Par ex. : si vous portez un plastron en métal avec le reste en cuir, vous bénéficiez de 5 points de protection.*

Il n'y a que deux types d'armures.

- L'armure de cuir offre 5 points de protection
- L'armure de métal offre 10 points de protection

Les points de vie

Le nombre de point de vie dépend du peuple que vous incarnez :

- Humanité, Nécromancien : 3 PV
- Aeromancien, Hydromancien, Tellomancien : 5 PV
- Pyromancien : 6 PV
- Hématomancien : 10 PV
- Faeri : immortelle et invulnérable

Si vous êtes blessés au combat, nous vous demandons de mimer vos blessures. Plus vos points de vie approchent de 0 plus votre personnage souffre. La douleur étant de plus en plus présente, vous aurez de plus en plus de mal à réfléchir, vous déplacer...

Par ex. : vous êtes gravement touché au bras qui tient votre arme, vous la lâchez sous le coup de la douleur. Vous êtes touché aux jambes, vous perdez l'équilibre quelques secondes...

Vous pouvez vous faire soigner par un médecin. Ce dernier pourra, selon son background, vous soigner plus ou moins bien et plus ou moins vite...

L'état de choc

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un seul point de vie, vous passez en état de choc. Vous êtes proche de la mort et la souffrance est telle que vous êtes incapable de prendre une décision rationnelle ou de bouger normalement. Si vous ne recevez aucun soin dans les 15 minutes suivant votre passage à 1 PV, vous perdez ce dernier.

Le coma et la mort

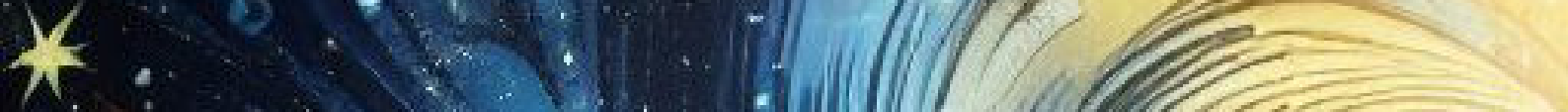
Lorsque vous passez à 0 PV, vous perdez connaissance. Vous devez alors impérativement être soigné par un médecin dans les 10 minutes.

Après une phase de roleplay de soin, vous regagnez 2 PV et vous pouvez être évacués sans risques de coma. Vous pouvez alors de nouveau vous faire soigner pour regagner le reste de vos points de vie. Cependant, nous vous demanderons de jouer la convalescence jusqu'à la fin du jeu. En effet, personne n'a à ce jour la capacité d'être en pleine forme 5 minutes après être sorti du coma.

Si vous n'êtes pas soigné dans les 10 minutes, vous êtes mort. Vous pouvez alors vous mettre hors-jeu. Nous vous demandons d'attendre encore quelques minutes avant de vous rendre à la zone orga, au cas où vos gentils camarades désireraient vous faire les poches.

Glossaire

- *Background* : histoire de votre personnage
- GN : grandeur nature
- HRP : hors jeu (*hors roleplay*)
- MJ : maître du jeu (organisateur)
- Orga : organisateur
- PJ : personnage joueur
- PJA : personnage joueur ambiance (entre le PJ et le PNJ)
- PNJ : personnage non joueur
- PV : point de vie
- *Roleplay* : interprétation de votre personnage
- RP : *roleplay*



Crédits

Les textes et l'univers ont été créés par Amélie Vincent

Le GN est porté par l'association *Epic GN*

Les images ont été réalisées avec *Hotpot.ai* et *Image Creator from Microsoft Designer*

