

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 15 mai 2025

Sommaire

Votre jeu.....	3
La sécurité en GN	4
Votre équipement	6
Les règles du jeu	7
Les métiers.....	7
Les règles de combats	10
La vie	10
Les règles spéciales.....	11
Glossaire	14
Crédits	15

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 supérieurs à l'Humanité. Sans aller jusqu'à l'arrogance, pour eux, c'est un fait.

À contrario, tous ont un énorme respect pour les Faeris 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 possibles 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. De ce fait, 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. 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 générations : 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 en jeu ou hors-jeu.

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 organisateur...).
- 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'aise 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 organisateur crie « reprise ».
- SOS 18 : à utiliser lorsqu'il y a un

blesse 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'ébriété 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

La notion de consentement est essentielle 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.

Méridiona est un univers romanesque où la romance peut être au cœur de la vie de certains peuples. Il peut donc s'agir d'un jeu potentiel pour certains joueurs. Nous vous demandons cependant de garder en tête qu'un jeu romantique (flirt, séduction courtoise) est 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 intrigues.

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. 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 le début du GN.

Votre équipement

Vos costumes et camps

L'univers de Méridiona regroupe plusieurs peuples avec chacun leurs caractéristiques physiques et vestimentaires. Afin de faciliter l'immersion de tous (et de faire plaisir aux organisateurs), 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 déroulerait 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 Mancien avait 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

- Aéromanciens : arc ;
- Hydromanciens : hallebarde, trident, lance ;
- Pyromanciens : armes à vapeur (pistolet...) ;
- Tellomanciens : bâton, griffes ;
- Hématomanciens : rapière, fleuret ;
- Nécromanciens : katana ;
- 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 personnage. 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.

En résumé

- Vous avez accès aux informations issues du réseau de l'armée unie par système de coupon métier
- Vous savez utiliser armes et armures, ce qui vous confère un avantage en combat.

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

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 leurs 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 partie 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. Auprès 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'ils ne sont pas au centre de l'intrigue. **Ainsi, le fair-play est essentiel pour garantir une expérience de jeu immersive et équilibrée** : il repose sur la sincérité dans votre interprétation des blessures et le respect des autres joueurs. De ce fait, nous n'appliquons ni système d'annonce du type « égorgement », « résiste », etc., ni de système de points.

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.

Pour rappel, il existe deux niveaux de maîtrise dans l'univers de Méridiona maître combattant et combattant. Le maître l'emporte toujours. Dans le cas où les deux personnages seraient de même niveau, nous vous demandons de trouver une résolution logique entre vous.

Tous les personnages sont non-combattants

Comme pour les combattants de même niveau, nous vous

recommandons de trouver une résolution logique à votre affrontement.

L'un des personnages est combattant et l'autre non.

Le combattant gagne. Si 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.

Les armes et armures

Votre équipement que ce soit votre arme ou votre armure vous donne un avantage lors de la résolution du combat.

Nous vous rappelons que votre équipement n'est pas éternel.

Si vous n'arrivez vraiment pas à vous départager, vous pouvez demander un arbitrage à un organisateur.

La vie

Nous avons fait le choix de ne pas intégrer de système de points de vie dans ce GN pour laisser la part belle à l'interprétation.

La constitution

Chaque peuple a une constitution propre qui lui permet de résister plus ou moins longtemps aux combats, aux empoisonnements, aux maladies, à l'alcool, aux drogues, etc.

L'Humanité et les Nécromanciens ont la constitution la plus faible.

Les Aéromanciens, Hydromanciens et Tellomanciens ont une constitution

moyenne.

Les Pyromanciens ont une bonne constitution.

Les Hématomanciens sont considérés comme ayant la meilleure constitution. Ils encaissent deux fois plus de coups que les humains, par exemple.

Les Faeris et les déesses sont immortelles et invulnérables.

Les blessures

Si vous êtes blessés, nous vous demandons de jouer vos blessures. Plus vous prenez de coups, 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

Lorsque vous jugez que vous êtes proche de la mort, vous passez en état de choc. Votre souffrance est telle que vous êtes incapable de prendre une décision rationnelle, de bouger, ou d'être déplacé.

Après une phase de *roleplay* de soin, vous pouvez être déplacé et votre pronostic vital n'est plus en jeu. Vous devez alors jouer la convalescence jusqu'à la fin du jeu. Votre personnage est sauf, mais il est faible et incapable d'effectuer de grandes actions comme retourner au

combat, déclamer un discours, voler quelque chose sans se faire prendre... En effet, personne n'a, à ce jour, la capacité d'être en pleine forme 5 minutes après être sorti d'un état de choc.

Le coma et la mort

Si vous ne recevez aucun soin dans les 15 minutes après le début de votre état de choc, vous mourez des conséquences de vos blessures.

Si la blessure que vous recevez vous semble être mortelle alors que vous avez encore toute votre constitution (par ex. un égorgement, un empoisonnement avec un poison foudroyant, une punition divine...), vous mourez.

Vous devez alors vous mettre hors-jeu. Nous vous demandons d'attendre encore quelques minutes avant de vous rendre à la zone réservée aux organisateurs, au cas où vos gentils camarades désireraient vous faire les poches.

Les règles spéciales

Les courriers, coupons métiers et sceaux de cire

Les courriers

Tous les joueurs ont la possibilité d'envoyer et de recevoir des courriers au cours du jeu. Le contenu de ces lettres est libre et peut couvrir une grande variété d'usages : demandes d'informations, correspondance diplomatique, propagation de rumeurs, menaces voilées, propositions commerciales...

Les courriers doivent être rédigés physiquement par les joueurs, sur papier. Chaque courrier, déposé dans l'urne prévue à cet effet, sera lu

par un organisateur, qui se chargera d'y répondre si cela est pertinent dans le cadre du scénario. Il n'y a pas de limites imposées quant au nombre de courriers qu'un joueur peut envoyer. Toutefois, le traitement des courriers dépendra de la disponibilité de l'équipe d'organisation.

Les coupons métiers (réseaux de renseignements)

Selon leur métier, les personnages disposent d'un accès à un réseau spécifique. Les types d'informations accessibles et les actions possibles varient en conséquence.

Un coupon permet de solliciter son réseau via un représentant en posant une question ou en initiant une action en lien avec le métier du personnage. En retour, le joueur recevra une réponse ou une information toujours fiable, dans la limite des capacités du réseau concerné.

Cela est représenté par des coupons remis dans l'enveloppe de départ de chaque joueur. En jeu, ils sont traités de la même manière que les courriers.

Les sceaux de cire

Certains personnages disposent de sceaux de cire leur permettant de sceller leurs courriers ou leurs coupons. Ce sceau, propre à chaque personnage, fait office de signature officielle et garantit l'intégrité du courrier : un sceau brisé indique qu'une lettre a été ouverte avant d'arriver à destination.

Le sceau représente l'appartenance du personnage à un groupe donné (une famille, une organisation...). C'est une preuve d'identité symbolique qui doit être conservée

précieusement.

Les joueurs ne connaissent pas forcément la signification de tous les sceaux. Par contre, la signification de la couleur de la cire est connue de tous.

- Violet : Hématomancien
- Rouge : Pyromancien
- Vert : Tellomancien
- Noir : Nécromancien
- Bleu : Hydromancien
- Blanc ou nacré : Humanité et ordre de la Rose d'Albâtre
- Or : Culte des Trois Sœurs, inclus l'Ordre de la Lumière
- Argent : organismes officiels de l'Empire, inclus l'Armée Unie

L'Astral

L'Astral est une langue divine uniquement parlée, lue et écrite par les déesses, les Faeris et les Émissaires.

La monnaie

Présente uniquement depuis 30 ans, la monnaie est devenue le système de référence pour l'échange de biens et de services, remplaçant le système de troc. Il existe trois types de pièces : la pièce de cuivre, celle d'argent (équivalent à 10 pièces de cuivre) et celle d'or (équivalent à 10 pièces d'argent).

Attention, dans certains de nos opus, la monnaie en tant qu'objet ne circulera pas en tant que telle, car il s'agira d'échanges entre gens fortunés. Les échanges se font alors sous la forme de reconnaissances de dette et de bons au porteur.

Les jeux de gestion

Dans certains opus, il sera possible, pour certains joueurs d'être impliqués dans des événements qui se déroulent à une échelle beaucoup

plus grande que celle du lieu où ils se trouvent (par exemple : la gestion d'une ville, d'une bataille, d'un réseau commercial...).

Ces jeux de type gestion seront alors gérés par des règles spécifiques fournies uniquement aux joueurs concernés.

Le besoin de sang des Hématomanciens

Afin de survivre, les Hématomanciens doivent se nourrir de sang minimum deux fois par jour. Cela les oblige à interagir avec leurs calices. Bien entendu, cela doit être fait dans le respect des limites établies, de manière respectueuse et sécurisée.

Il nous semble important de savoir positionner le curseur entre immersion et respect de soi et des autres, de la manière la plus précise possible. La solution la plus viable nous a paru être celle de la mise en place des limites et envie de jeux par consentement éclairé lors d'un moment d'échanges avant le début du jeu.

Afin de simuler le fait de boire le sang de son calice, nous vous proposons deux possibilités : le baiser de sang et la cuvée d'Hémos.

Le baiser de sang

Les deux joueurs désirent jouer la "morsure". Ce qu'on entend par là est bien entendu de simuler l'acte de la morsure. Le joueur Hématomancien doit alors poser ou faire mine de poser ses lèvres sur le poignet (et uniquement le poignet) du calice. ON NE MORD PAS POUR DE VRAI.

La cuvée d'Hémos

L'un des deux joueurs ou aucun des deux joueurs ne désirent jouer la "morsure". Dans ce cas, il y aura des carafes de sang (boissons de type chocolat chaud, cocktail, mocktail...) à disposition des calices. Les joueurs calices auront la responsabilité de servir les joueurs Hématomanciens. Dans ce cas, aucun contact n'est autorisé.

Points de vigilance

Que vous jouiez Hématomancien ou calice, vous devez veiller à la sécurité et au bien-être de l'autre partie. Il est primordial que le consentement soit respecté avant chaque action de jeu. De ce fait, même si vous êtes dans la situation où les deux joueurs sont OK pour jouer la morsure en amont du jeu, nous vous demandons de vérifier avant chaque "repas" si l'un des deux n'a pas changé d'avis. Si c'est le cas, **en aucun cas, la personne n'aura à se justifier**. Si vous n'arrivez pas à le faire par gêne, timidité... N'hésitez pas à demander de l'aide à un organisateur ou bien à utiliser le geste "safe" de refus (les mains positionnées en croix X).

Si les joueurs en ressentent le besoin, il sera possible d'organiser un débriefing après le GN afin de partager leurs ressentis et d'éviter tout malaise résiduel après des interactions intenses.

Interpréter un Sans-Âme

Sur certains opus, il sera possible pour les joueurs d'incarner un Sans-Âme. Les Sans-Âmes sont des créatures ramenées à la vie par les Nécromanciens. Dans l'univers de Méridiona, ils se rapprochent des vassaux dans le roman Dracula de Bram Stoker.



Après avoir été ramené à la vie, le Sans-Âme sert inconsciemment son maître avec qui il partage une sorte de lien psychique et une obéissance forcée. Il sera toujours d'accord avec son créateur sans véritablement savoir pourquoi.

Un Sans-Âme sait qu'il est mort. Il veut à tout prix essayer de récupérer une âme (la sienne, ou celle de quelqu'un d'autre). S'il absorbe celle de quelqu'un d'autre, il récupère alors ses souvenirs en plus des siens. Progressivement, c'est la personnalité de l'âme qui prend le dessus. Nous laissons au joueur décider de la vitesse d'intégration de l'âme en fonction de votre envie de jouer un dédoublement de la personnalité.

Glossaire

- *Background* : histoire de votre personnage
- GN : grandeur nature
- HRP : hors jeu (hors *roleplay*)
- MJ : maître du jeu (organisateur)
- PJ : personnage joueur
- PJA : personnage joueur ambiance (entre le PJ et le PNJ)
- PNJ : personnage non joueur
- *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 *Image Creator from Microsoft Designer*

