

L'ÉCLAT ET L'OMBRE

NOTE D'INTENTION

Ce GN est prévu pour 50 pj.

L'éclat et l'ombre est un GN en co-écriture. L'équipe organisatrice fournit à chaque participant.e une fiche de personnage, des axes de quêtes et des ébauches de relations avec d'autres personnages. Il incombe ensuite à toutes et tous de compléter ce background en détaillant ces liens et en étoffant l'histoire du personnage (si souhaité) en amont du jeu.

L'univers du jeu s'inspire de la saga de roman / jeu de rôle L'éclat et l'ombre : il n'est cependant pas nécessaire d'avoir lu les livres ou joué au jeu de rôle pour y participer. Néanmoins, un minimum de connaissance de l'univers est nécessaire. Le livret de jeu de rôle peut servir de base pour cela : <https://www.audreymarinpache.fr/bonus/jdrleclatetlombre.pdf>

POUR RESUMER, CE GN N'EST PAS :

- De la reconstitution fidèle de l'univers : Vous n'avez pas un costume complet et parfaitement adapté ? Vous êtes tout à fait le bienvenu.
- Un wargame : Le scénario ne sera pas axé sur le combat armé, même si celui-ci sera évidemment possible. Nous privilégierons d'autres éléments de jeu (usage de magie, discussion, recherche d'indices... etc.).

Contexte

Sainte-Grolle-la-loutre, 1500.

Un petit groupe d'adeptes de Tanicha, déesse du mal, est entré en possession d'un rituel très puissant. Celui-ci permettrait aux adeptes d'obtenir de nouveaux éclats et de se débarrasser définitivement de leurs ennemis jurés : les membres de la Guilde du double éclat, redoutables chasseurs d'adeptes. Cependant, ils ne sont pas assez nombreux pour réaliser ce rituel d'une grande complexité. Une invitation est donc envoyée, à des adeptes de tous les royaumes.

Ce GN prend place dans l'univers de L'éclat et l'ombre, dans une ambiance médiévale. Vous y incarnez un adepte de Tanicha, donc fervent croyant en la déesse du mal. Cependant, de nombreuses raisons peuvent pousser vers le mal, et votre personnage n'est pas forcément quelqu'un de fondamentalement mauvais. De l'ancienne victime de violence ayant rejoint Tanicha pour survivre, au parfait psychopathe, en passant par toutes les nuances de gris, vous pouvez incarner un rôle plus ou moins moral, plus ou moins sombre.

Sécurité :

L'éclat et l'ombre est un GN accessible à partir de 18 ans. En toutes circonstances, la sécurité des personnes prime sur l'immersion.

Un atelier sera réalisé en début de journée pour permettre aux joueurs de se familiariser avec l'utilisation du système de magie et des techniques de combat.

Sécurité émotionnelle :

Le plus important est que tout le monde passe un bon week-end : n'hésitez pas à signaler tout problème à l'équipe orga. Nous nous réservons le droit d'exclure toute personne ayant un comportement déplacé durant le week-end.

Thématiques sensibles :

A priori, tous les thèmes peuvent être abordés lors de ce GN. Cependant, les joueurs sont invités à communiquer en amont d'éventuels sujets les mettant mal à l'aise, qui seront dans ce cas exclus (soit de façon générale, soit uniquement pour votre personnage, à voir au cas par cas).

Safewords et méta-techniques de sécurité :

- Garder le poing en l'air : signifie que vous êtes momentanément hors-jeu.
- Si en RP vous insultez des joueurs (ok avec ça) : rappelez-vous que le jeu se déroule dans une époque pseudo-médiévale. Ajustez vos insultes en conséquence !
- Si vous ressentez le besoin de vous mettre hors-jeu à un moment, une zone sera accessible à l'écart des espaces de jeu. Elle restera accessible à tout moment et vous pourrez y trouver un membre de l'orga. *(À utiliser en cas de difficulté et pas juste pour faire une pause, afin de garder un maximum d'immersion).*

Combat :

Les règles de combat à mains nues sont définies dans la section règles. Pour les combats armés, seules les armes de GN sont autorisées. L'utilisation d'armes improvisées (chaises, morceaux de bois, etc...) est interdite car dangereuse. Un check armes sera opéré avant le début du jeu.

Alcools et autres substances :

La consommation modérée d'alcool est autorisée durant le jeu, mais l'équipe Orga se réserve le droit de renvoyer du terrain toute personne rendant le jeu dangereux pour les autres joueurs.

Animaux :

Les animaux des joueurs sont les bienvenus sur le GN, sous la surveillance de leurs propriétaires. Evidemment, vous êtes responsables de la gestion des déjections, et vous serez attentifs à ce qu'ils ne courent pas sur des personnes qui pourraient en avoir peur.

Lieux et horaires :

Le GN aura lieu le Samedi 19 Juillet 2025, sur le terrain des Grolles, à 20 minutes au sud de Nantes :

**Chemin des mésanges, Les grolles
44310 Saint Philbert-de-Grandlieu.**

Le terrain n'est pas desservi par les transports en commun. Il est possible de se garer sur le terrain. Le terrain comporte un bâtiment non-chauffé, et le jeu se déroulera presque exclusivement en extérieur.

Electricité disponible mais limitée sur le terrain (alimentation via des panneaux solaires).

Pour les fumeurs : merci de fumer à distance des autres joueurs et en dehors des scènes, et prière de bien ramasser vos mégots !

Programme :

Vendredi : Arrivée possible sur le terrain à partir de 18h.

Samedi : Début du GN à 10h, fin vers 23h. Cet horaire sera possiblement adapté en fonction de la météo (nous serons au mois de Juillet, si canicule, le GN sera légèrement raccourci / décalé pour ne pas démarrer aux heures les plus chaudes)

Dimanche : Départ du terrain au plus tard à 15h.

Couchage et repas :

Couchage :

Le couchage se fera en tentes / nuit à la belle étoile selon votre choix (et votre équipement !), sur le site du GN.

L'espace tentes sera hors-jeu, pour éviter tout risque de dégradation involontaire.

En cas d'intempéries, une solution de repli chez l'organisatrice est possible.

Repas :

Merci de nous signaler en amont d'éventuelles restrictions alimentaires.

Les repas sont entièrement fournis, avec options végétariennes systématiques.

Inscription

Trois options s'offrent à vous :

- Week-end complet : vous pouvez arriver dès le vendredi 18h, et rester jusqu'au dimanche 15h.

Repas intégralement compris sur tout le week-end. Tarif : 75 euros.

- Week-end complet (place solidaire) : vous avez des difficultés financières ? Nous proposons 5 places à tarif réduit, sans justification. Tarif 50 euros.

- Samedi uniquement : vous arrivez le samedi matin et repartez le samedi soir après la clôture du jeu. Tarif : 50 euros.

Documents à fournir suite à l'inscription :

- Votre questionnaire (disponible sur le site et sur le serveur Discord)

A prévoir le week-end du GN :

- Tenue pour le GN (et pour après !)

- Nécessaire en cas de problème : Carte vitale, médicaments, Epigen/pilules d'allergie, crème solaire, etc... (une trousse de secours sera présente sur site, mais forcément limitée !)

- Tente, matelas gonflable, duvet

LES RÈGLES

Si vous avez besoin d'un petit mémo en jeu, vous pouvez vous faire un petit carnet décoré pour correspondre à l'époque du jeu.

Rappels :

- Les orgas sont tout puissants et peuvent vous mettre hors-jeu si non-respect des règles.

- La triche, c'est mal !

Time freeze :

Si un orga crie « Time freeze », vous devez stopper toute action en cours et fermer les yeux. Vous pouvez les rouvrir et reprendre le jeu lorsque l'orga crie « Fin du time freeze ».

Pugilat :

Chaque joueur possède un score de combat, indiqué sur sa fiche de personnage. Si vous souhaitez vous battre à mains nues, empoignez-vous et glissez-vous votre score à l'oreille. Jouez le combat au plus réaliste, et le plus gros score gagne le combat. Sans intervention d'un soignant, le perdant est groggy pendant 2 minutes (comptez jusqu'à 100 lentement) et n'entend ni ne ressent ce qu'on lui fait. Si vous êtes plus de deux participants : prenez le score le plus élevé de votre groupe et ajoutez 2 par autre participant. Exemple : vous êtes 3, le score le plus élevé est 8 : à vous trois, vous avez donc un score de 12).

Assommer :

Vous avez tous la capacité d'assommer quelqu'un. Saisissez-vous d'un objet avec lequel vous pourriez réellement assommer quelqu'un, approchez-vous discrètement sans que la personne vous voit venir et en conservant l'objet assommant le long du corps (vous ne mimez pas le geste avec l'objet). Tapoter de votre main libre l'épaule de votre victime en lui annonçant « Assommé ». La victime est alors groggy pendant 2 minutes (comptez jusqu'à 100 lentement) et n'entend ni ne ressent ce qu'on lui fait.

Egorger :

La compétence égorger s'utilise en passant une arme (de GN uniquement) sur la gorge d'un adversaire sans que celui-ci ne vous voit arriver. Vous chuchotez à votre victime « égorgé ». La victime tombe alors au sol. Sans intervention d'un soignant dans les 5 minutes, elle se vide de son sang et meurt.

Empoisonner :

La compétence égorger s'utilise en tapotant une zone du corps (au choix) de votre victime et en lui disant « empoisonné + nom du poison ». La victime subit alors les effets dudit poison (liste disponible en annexe). La victime peut communiquer le nom du poison à un soignant si et seulement si celui-ci le lui demande.

Torture :

Chaque joueur dispose d'un nombre de points de vie indiqué sur sa fiche, qui lui servira également en cas de séance de torture.

Voici les étapes d'une séance de torture :

- 1 - Le tortionnaire commence par poser une question précise. S'en suit une séance de sévices simulés, d'environ 1 minute, pendant laquelle la victime choisit un nombre aléatoire entre 1 et son nombre de points de vie (qu'il garde pour lui)
- 2 – Le tortionnaire essaye de deviner le nombre choisi par la victime. Il exprimera sa proposition de manière role-play : « Parles maintenant, sinon je te brise les 10 doigts ! » ou « Je vais t'arranger trois ongles ! ». Si le tortionnaire tombe juste, la victime craque et répond honnêtement à la question. Elle perd 1 point de vie. Si le tortionnaire se trompe, la victime n'est pas obligée de répondre (mais elle perd quand même 1 point de vie).
- 3 – On recommence avec la question suivante ! Quand la victime arrive à 3 points de vie restants, elle tombe inconsciente et la séance de torture s'arrête.

Combat armé :

Chaque coup qui touche inflige 1 point de dégât.

La magie :

Chaque joueur participant à l'univers dispose de deux éclats : un éclat principal et un éclat secondaire. Rien ne vous oblige à communiquer vos éclats aux autres joueurs.

Utilisation des éclats :

Force :

Crier « coup puissant » inflige 3 points de dégâts au lieu d'1. Utilisable 3 fois durant le jeu.

Calcul :

Permet de lire les cartes (calcul des positions). Utilisable à volonté.

Sens surdéveloppés :

Permet de voir les objets emballés dans du tulle blanc (que les autres n'ont pas le droit de ramasser / signaler). Utilisable à volonté.

Soin :

Apposition des mains sur la personne ciblée pour le soigner. Attention : pour certains problèmes particuliers, certaines informations seront nécessaires pour réussir le soin (voir annexe sur le soin). Utilisable à volonté.

Mémoire :

Permet de lire des messages en caractères anciens. Utilisable à volonté.

Résistance à la douleur :

Un joueur disposant de cet éclat aura 3 PV supplémentaires.

Contrôle mental :

Dire « Contrôle mental » permet de donner un ordre précis à quelqu'un. Peut être utilisé 3 fois pendant le jeu.

Invisibilité :

Foulard vert et mouvement lent pour être invisible. Peut être utilisé 3 fois pendant le jeu.

Métamorphose :

Bandeau de couleur rouge : lorsque l'on est vu avec ce bandeau on se présente comme la personne en laquelle on s'est métamorphosé. Peut être utilisé 3 fois pendant le jeu.

Télépathie :

Dire « Télépathie » : Oblige la personne à répondre à une question précise. Peut être interrompu par un éclat de contrôle mental. Peut être utilisé 3 fois pendant le jeu.

Suppression :

Un sort à réciter haut et fort pour annuler les effets des éclats de la personne ciblée durant 5 minutes. Peut être utilisé 3 fois pendant le jeu.

Bouclier :

Un sort à réciter à voix haute qui fait que les ennemis ne peuvent pas s'approcher pendant un certain temps. Peut être utilisé 3 fois pendant le jeu.

Utilisation des rituels :

Les rituels sont des moyens rares de communiquer avec les Dieux, pour obtenir des avantages. Le principe est toujours le même :

1 - Vous réalisez le rituel en disposant d'une incantation, d'une marque à tracer au sol ou sur une personne (selon le rituel).

2 – La réalisation du rituel entraîne automatiquement un Time Freeze. Pendant ce time Freeze, le Dieu invoqué vient chuchoter à l'oreille de la personne réalisant le rituel. Le joueur fait sa demande, le dieu lui propose une contrepartie. Si le joueur l'accepte, il reçoit ce qu'il demande, paye sa contrepartie.

3 – Fin du Time freeze.

Le sexe :

Ce GN n'implique à priori pas de relations torrides, mais au cas où : si vous décidez de roleplay une scène de sexe, les participants se tiennent les mains et chantent une chanson de leur choix. Des personnes surprises dans cette situation seront considérées comme étant en train de s'envoyer en l'air.

La mort :

Un joueur agonisant recevra une visite de Tanicha, dieu du mal. Celui-ci lui proposera alors de le sauver, en échange de sa servitude absolue. Si le joueur accepte, il deviendra un PNJ au service de Tanicha. S'il refuse, il meurt et on lui remettra un tissu indiquant sa condition d'esprit. Avec ce tissu, le

joueur a la possibilité de circuler ou bon lui semble : les joueurs vivants ne le voient pas. L'esprit ne peut pas interagir avec les vivants directement (leur parler, les toucher, etc) : en revanche, il peut déplacer des objets ou écrire dans le sol avec un bâton. Les écritures dans le sol ne peuvent être lues que par des gens ayant un éclat de sens surdéveloppé.

Le soin :

Seules les personnes ayant un éclat de soin peuvent soigner plus que de simples bobos. Pour cela, il suffit d'appliquer les mains sur la personne à soigner pendant un temps variable.

La victime signale la gravité de son état :

- C'est léger : 10 secondes d'apposition des mains
- Blessure moyenne : 30 secondes d'apposition des mains
- Blessure grave : 1min d'apposition des mains.

Si la victime est inconsciente / trop mal pour signaler son état, on considère qu'il s'agit d'une blessure grave.

Un soignant doit attendre 5 minutes entre 2 soins, le temps que son ombre diminue.

Cas particulier des poisons :

Il existe de nombreux poisons dans l'univers de L'éclat et l'ombre. Dans le cas d'un empoisonnement, l'apposition des mains ne suffit pas.

Une victime d'empoisonnement pourra chuchoter au soignant qui le lui demande le nom du poison dont elle est victime. Le soignant devra alors disposer du nécessaire.

Liste des poisons connus :

Daroliane rouge :

Symptômes : maux de têtes, hallucinations, folie. N'entraîne pas la mort.

Etat de la victime : Blessure moyenne.

Soin : il faut disposer d'une pierre de soin blanche, et la poser sur la victime lors de l'apposition des mains.

Daroliane noire :

Symptômes : maux de têtes, hallucinations, folie, agressivité même envers les proches. Entraîne la mort en 2h.

Etat de la victime : Blessure grave.

Soin : il faut disposer d'une pierre de soin blanche, et la poser sur la victime lors de l'apposition des mains. Il faut également faire boire à la victime une fiole de Dorake.

Violarianen :

Symptômes : paralysie totale. La victime tombe à terre et ne peut plus du tout bouger. Elle reste capable de parler.

Etat de la victime : Blessure grave.

Soin : Seul un rituel avec un dieu permettra de soigner.

Bleoka :

Symptômes : impossibilité d'utiliser les éclats. Nausées.

Etat de la victime : Blessure moyenne.

Soin : il faut disposer d'une pierre de soin noire et la poser sur la victime lors de l'apposition des mains.

Akrenia :

Symptômes : nausées, maux de têtes, tremblement, et effets de l'ombre (problèmes de santé aléatoires) jusqu'à la mort, qui survient en 2h sans soin.

Etat de la victime : Blessure grave.

Soin : il faut faire manger à la victime des fruits de l'arbre du même nom, l'Akrenia. Sans ces fruits, on ne peut que ralentir l'effet du poison (chaque minute d'apposition des mains d'un soignant donnera 20 minutes de répit à la victime).