

# LES CHRONIQUES D'ÆEON

Livre des règles hors-jeu

Version 2016



## Préparation conseillée avant son premier événement :

Lorsque vous avez le désir de venir en Aeon il est facilement faisable de simplement lire le livre de règle et le livre du monde et arriver sur place et jouer votre concept de personnage... Mais ! Nous vous conseillons fortement de prendre le temps de contacter l'organisateur et scénariste Ludovik Letellier dans le but de discuter avec celui-ci de votre concept de personnage ! Ainsi ensemble vous pourrez travailler à intégrer au mieux votre personnage dans l'univers d'Aeon et dans le meilleur des mondes même avoir des objectifs et contact directement en arrivant sur le terrain !

Il est sûr que si vous désirez jouer Bob le fermier, cela ne nécessitera pas de longues discussions, cependant si vous désirez jouer un personnage mage, ayant un métier, un prêtre, un theriantre ou quoi que ce soit de plus complexe qu'un simple paysan, il y a de la lecture à faire ! Des discussions à avoir et des concepts à comprendre pour que le jeu soit plaisant pour tous !

Alors bref, conseil aux nouveaux joueurs ! Contactez-nous d'avance ! N'ayez pas peur même si c'est la veille du GN.

# LES ÉTAPES DE L'INSCRIPTION :

L'inscription se fait en plusieurs étapes faciles

1-Vous arrivez sur le terrain, **pointez-vous directement à l'auberge** à l'entrée du terrain. Ainsi les animateurs présents pourront vous indiquer où vous devez aller vous installer ! Ou si ce n'est pas la première fois que vous venez, allez installer votre camp à votre endroit habituel.

2- Un coup votre camp installé, **costumez-vous au complet** ! Maquillage, prothèses et compagnie

*Si vous désirez jouer un theriantrite il n'est pas obligé de tout se maquiller/prothésier au complet mais apportez au minimum une photo montrant votre costume complet pour être approuvé.*

3- Allez **regarder la vidéo de briefing** si vous êtes nouveau (d'une durée max de 5 minutes.)

4- Faites **la file** pour vous inscrire

5-**Payez votre inscription**, recevez vos 3 gallions de départ (si vous êtes nouveau)

6- La dernière étape est la plus importante pour le bon déroulement

du jeu ! Allez voir Ludovik, si vous êtes un ancien et que vous avez des questions ou désirez parler un peu, pas de problème ! Il vous aime, si vous êtes nouveau, il est **primordial** que Ludovik vous voient pour vous connaître personnellement un peu, savoir votre background basique et approuver votre décorum ! Cette étape est grandement importante car cela nous permet de mieux connaître nos joueurs, savoir ce qu'ils désirent et si vous êtes arrivé en décision de dernière minute, au moins nous pourrions essayer de vous orienter pour que vous commenciez le jeu avec un minimum de direction !

**N.B.** Tout au long de votre inscription nous nous assurons aussi que vous ayez un décorum exemplaire. Alors, portez un costume décent et **s.v.p. pas d'espadrilles, de jeans ou de vêtements modernes**, sinon vous risquez de vous faire proposer une alternative ou revirer de bord.

C'est votre premier GN ? Pas de problème il nous fera un plaisir de vous aider de notre mieux !

## UN MONDE OÙ CHAQUE ACTION A DES CONSÉQUENCES, POSITIVES OU NÉGATIVES...

Un point important à prendre en compte à Aeon, nous faisons notre possible pour vous monter un scénario qui vous fera tripper le plus possible, qui vous fait vivre de **belles expériences ou des défis intéressants**, notre style d'animation encourage les joueurs à **prendre les devants** ! À bâtir des relations réalistes avec les autres personnages que vos actions influencent l'univers d'Aeon et que **chaque décision aille une conséquence positive ou négative**.

Alors prenez en compte que si par exemple un personnage joueur ou animateur vous demande quelque chose, que vous dites que vous le ferez mais que finalement vous ne le faites pas, il se peut fortement que cette personne ne vous recontacte plus, ou que la prochaine fois que vous la voyez elle vous considère en dette. Alors **prenez gare aux engagements que vous prenez** ! Car comme dans la vraie vie, si tu te pointe à une entrevue, que tu te fais engager et qu'à ton premier jour de travail tu ne te pointe pas, pas sûr que ton boss va t'accueillir à bras ouvert la prochaine fois.

Un autre point, nous ne sommes pas dans un MMORPG ou un jeu vidéo, **les animateurs n'ont pas de point d'exclamation au-dessus de la tête**, vous cherchez quelque chose à faire ? Vous voulez faire de l'argent ? Obtenir quelque chose ? Demandez autour ! **Parlez aux gens** ! Apprenez à les connaître ! Cela est toujours payant.

Aussi en général, lorsque vous décidez d'attaquer un personnage, animateur ou non, n'oubliez pas qu'il y a des conséquences à toutes vos actions, positives ou négatives et qu'il se peut que la personne devant vous vous surprenne ! Bref, faites attention à qui vous décidez de poignarder dans un coin sombre.

# LE STYLE D'ANIMATION ET DE SCÉNARISATION :

**- Aeon n'est pas un GN où on vous prend par la main. Mais nous notre main est toujours tendue et la porte reste toujours ouverte. Vous désirez quelque chose, parlez-en à l'animation.**

À Aeon il n'y a pas réellement de "quêtes" à proprement parlé, il y a des **événements** ! À vous d'y réagir lorsqu'ils arrivent, d'en faire votre quête personnelle ou non, à **vous créer vos objectifs**. Encore une fois, si vous avez l'impression de ne rien voir, tourner en rond, **venez voir l'animation**, il nous fera un plaisir de vous pointer dans une direction qui vous intéressera !

Si vous avez l'impression qu'il y a un **temps mort**, ce n'est qu'une **illusion**. Vous n'êtes certainement pas au bon endroit ! À la quantité de joueur qu'il y a et à la quantité d'animateur constamment sur le terrain, il y a clairement quelque chose qui se passe quelque part!

**Cherchez !**

Peut-être que vous auriez dû suivre ce paysan qui vous proposait de l'aider à aller couper de bois ?

Nous avons une philosophie à Aeon : Chaque chose que l'animation amène en jeu, chaque personnage doit un jour **pouvoir être fait par un joueur**, vous voyez un personnage animateur qui semble puissant ? Qui semble détenir de fortes connaissances ? **Allez lui parler** ! Qui sait, il acceptera peut-être de vous prendre sous **sa tutelle** ?

Un personnage, une créature ou une épreuve vous semble **impossible** à vaincre ? Cherchez ! **Informez-vous** ! Observez ! Nous n'encourageons pas le " on saute sur la bibitte pi on tape jusqu'à ce qu'elle meurt " vous risquez de périr

Une épreuve ou créature semble difficile à tuer ? La solution est déjà sur le terrain, peu importe qui vous êtes elle se trouve à portée.

# CE QUE NOUS ATTENDONS DES JOUEURS :

Notre animation se donne au maximum pour vous offrir une expérience des plus plaisante et intéressante ! Mais pour cela une bonne attitude et une façon de penser de votre bord aussi est importante !

## Prise en main de votre propre plaisir.

Le plaisir que vous aurez dans votre week-end dépend entièrement de votre interaction avec les autres ! N'ayez pas peur, nouveaux comme anciens nous avons une superbe communauté de joueur incroyables qui vous accueilleront à bras ouvert !

Vous avez de la misère à vous intégrer ? Venez voir l'animation !

## Maturité :

Une situation vous échappe ? Vous ne comprenez pas ce qui vient d'arriver ? Vous avez l'impression que quelqu'un a triché ? Vous avez l'impression que ce qui vient d'arriver est 'cheesy'? Venez voir l'animation, elle se fera un plaisir de vous aider ou éclaircir vos doutes.

## Rivalité :

Il est plaisant d'avoir des adversaires! Nous ne disons pas d'aller provoquer tout le monde et de vous mettre à dos l'univers entier, mais avoir un rival, une personne avec qui il y a du conflit est toujours plaisant.

## L'initiative :

Prenez les devants, quelqu'un demande des volontaires pour une situation X, proposez-vous, n'attendez pas d'être élu pape en ne faisant rien, ça n'arrivera pas.

Tu n'as **rien à faire**? Va jaser aux animateurs, ils te trouveront quelque chose à faire assurément!

Le feu fait un piètre partenaire de conversations!

**La défaite existe**, vous êtes quelqu'un d'incroyable et exceptionnel? Tant mieux! Mais vous n'êtes pas le seul sur le terrain à l'être, ne l'oubliez pas.

Lorsqu'il y a un **conflit**, soyez un **bon joueur**, un **bon gagnant** et un **bon perdant**.

# RÈGLES HORS JEU

## Les discussions hors jeu :

*Si un joueur apprend ou entend une discussion hors jeu, surtout sur le terrain, il peut considérer connaître l'information en jeu.*

*On n'aime pas le hors-jeu et parler de ses coups hors jeu brise la surprise aux joueurs. Alors vous voulez que vos actions restent secrètes et que personne ne le sache pour vrai? Vantez-vous de vos bons coups à la mort de votre personnage.*

La raison principale à cela est que nous avons remarqué que la majorité des bons rôlistes par peur de se faire accuser de " meta" jouera à " l'idiote qui ne voit rien" » après avoir reçu une information hors jeu ce qui brime le jeu. Selon nous, vous voulez garder vos actions secrètes, gardez les pour vrai.

Bien sûr, si vous désirez trainer un autre personnage en cour pour le meurtre de votre ami parce que ce dernier vous l'a dit hors-jeu, j'espère que vous aurez de bonnes preuves... car l'argument « » j'ai entendu des rumeurs disant cela » » ne sera surement pas accepté!

## Définition précise des zones hors-jeu

*où personne ne peut se faire tuer et où il n'y a pas de combat*

- **Le stationnement**
- **Le camp de l'animation.**
- **Chambre d'animation hors jeu.**
- **Salle de bain hors-jeu.**

*Ce sont des zones où il n'y a pas de combat, mais par pitié, si quelqu'un vous attaque et que vous fuyez vous réfugier dans l'une de ces zones, attendez-vous à ce que l'animation fasse simplement crever votre personnage.*



## Maquillage et préparation :

Les joueurs n'ont maintenant plus la possibilité d'utiliser les salles de bain des animateurs. Malheureusement à cause de trainage majeur il est maintenant interdit de se maquiller **pendant le jeu** dans la salle de bain de l'auberge, pas de problème avant que le scénario commence, mais un coup débuté, interdit de se maquiller sur place. Apportez-vous vos miroirs et lumières.

## Utilisation des douches :

Tout le monde aime prendre une douche! Nous vous encourageons à en prendre une pendant le week-end, ça rafraîchit et fait du bien. Cependant même si vous attendez pour prendre votre douche depuis un certain temps les animateurs ont priorité, car ils ont déjà peu de temps entre leurs animations, si cela prend trop de temps le scénario peut en être retardé et nous ne voulons pas cela.

**\*\*Dû à des questions de logistique et pour ne pas faire attendre les autres trop longtemps, il est interdit de prendre sa douche à deux.\*\***

## Alcool :

**Simple et non négociable**

*Si tu es en état de consommation, tu ne peux plus te battre et si tu te fais attaquer après un coup tu tombes agonisant.*

**Simple, pas de combat en état de consommation.**

**\*\*\*L'organisation aura maintenant des alcootests à disposition si vous désirez vous battre et que vous doutez de votre état d'ébriété (Après plusieurs heures de non-consommation)**

### Réactions hors jeu :

Il est fort possible que pendant le jeu vous soyez victime de coups chiens, d'insultes et de blagues louches, ne le prenez pas personnel ce n'est qu'un jeu. Si cependant les insultes d'une personne dépassent le jeu et vous sont adressées personnellement, ne le tolérez pas et venez-vous référer à l'organisation.

### Soirées tavernes :

Lors d'une soirée taverne il est interdit de tuer quelqu'un, de l'empoisonner ou d'utiliser un sort contre la volonté de quelqu'un. Car chacune de ces actions pourrait si découverte déclencher une bagarre et la mort de plusieurs personnes, et ce dans des circonstances peu favorables pour le bon déroulement d'un tel événement. Cependant certains événements du genre peuvent être scénarisés.

### Sexualité :

Malgré notre grande ouverture sur la sexualité et les discussions/situations autour de celle-ci, il n'est aucunement admissible de parler, blaguer ou simuler du sexe sans consentement. Nous poussons jusqu'à ajouter que dans l'univers d'Aeon, l'idée de commettre un viol ou tout acte à caractère sexuel sans consentement est impensable. L'idée ne peut même pas traverser l'esprit de votre personnage.

### Sérvices à caractère sexuel :

Au même titre que le viol, les sérvices à caractère sexuel comme par exemple la castration est totalement interdit. Nous comprenons la nécessité de vouloir humilier vos adversaires mais sachez qu'il y a des méthodes bien plus créatives à faire subir à vos adversaires que ces méthodes, usez de votre créativité.

## La triche :

Jusqu'à où « *the show must go on* » ?

La triche n'est pas tolérée en Aeon.  
Cependant, nous n'utilisons le bannissement que dans des cas extrêmes.

Lorsque vous êtes pris à tricher ou manquer à une règle vous recevez un **premier avertissement**, cela arrive à tous de se tromper.

Lorsque vous êtes pris à tricher pour la **deuxième fois**, vous perdez toutes compétences reliées à la triche (ex : je triche au niveau de la magie, je perds tous pouvoirs et le droit de pratiquer la magie).

*Il est toujours possible de se repentir après un certain temps et réapprendre sous la tutelle d'un joueur ou d'un animateur approuvé par l'organisation.*

Lorsque vous êtes pris pour la **troisième fois**. Plus jamais vous ne pourrez toucher à la sphère de votre triche et d'autres conséquences peuvent s'appliquer, il ne faut pas abuser de notre bonne foi non plus!

## L'achèvement :

Lorsque vous êtes achevés, il est de votre devoir d'aller au plus vite voir la mort si vous désirez ne pas jouer le cadavre pendant le week-end. Cependant il est fortement conseillé à la personne qui vous a achevé de venir avertir l'animation au plus tôt et expliquer pourquoi vous avez achevé votre victime. Ainsi si un personnage est toujours vivant plus tard, nous ferons enquête pour savoir si sa résurrection est légitime ou non.

# LES RÈGLES DU TERRAIN

## Les cabanes :

Nous sommes chanceux! Nous avons accès à de multiples cabanes et bâtiments! Lorsque vous êtes installés dans l'un de ceux-ci, il est de votre devoir de vous en occuper et de l'entretenir, si votre cabane est sale et contient des déchets après votre départ, vous perdez votre droit à avoir une cabane. Soyez responsable.

Pour réserver une cabane, vous devez nous avertir avant un scénario! Il est possible lorsque vous êtes un groupe de réserver une cabane pour l'année (ou jusqu'à ce que votre groupe disparaisse)

Cependant, si vous êtes absents **un** scénario avec moins de 3 membres et qu'il y a un autre groupe qui la désire, ils peuvent en prendre possession et vous n'avez plus de droits dessus.

Il est possible aussi que si un groupe du même nombre ou plus nombreux que vous désire votre cabane ou votre « » territoire » », ils puissent vous déclarer la guerre (en contactant l'animation).

À ce moment, il sera possible pour eux de « 'tasser » » votre groupe en vous imposant une défaite par les armes (aucun achèvement).

Vous conserverez votre territoire pour la lune, mais au prochain GN ce sera eux les nouveaux locataires. Il sera possible à votre tour de leur déclarer la guerre.

### Portes, mur et autres obstacles :

*. Il est impossible de passer à travers un mur. Si vous tentez de frapper quelqu'un à travers des barricades, c'est aux risques et périls de votre arme qui risque de s'abîmer.*

Si une porte advient qu'à être barrée et que vous pensez qu'il y a quelqu'un à l'intérieur et que cette personne décide de ne pas répondre ou ouvrir un coup défoncé, venez chercher un animateur, il règlera la situation.