



CONVERGENCE

LIVRE DE RÈGLES

V1 - 2026

Événements Convergence

<https://www.evenementsconvergence.com>

À PROPOS	4
<i>Les thèmes principaux</i>	4
<i>Contexte de jeu</i>	4
Culture de jeu	5
<i>Les individus avant le jeu</i>	5
<i>Jouer pour élever les autres</i>	5
<i>Une histoire collective</i>	5
<i>Une communauté inclusive et construite dans le respect</i>	5
<i>Faire la part des choses</i>	6
Outils de sécurité physique et émotionnelle	7
Outil 1: Le Signal “OK”	7
Outil 2: Le “vraiment vraiment”	8
Outil 3: Le symbole “Pronom”	8
Outil 4: “Couverture des yeux”	8
Le “911”	9
Concept de jeu	10
Déroulement d’un événement classique	13
Les cours	13
Les cercles	14
Les cérémonies	15
Les temps libres	15
Création de personnage	16
<i>Situation de départ</i>	16
<i>Les trois pays</i>	17
Rialtas	17
Dhùlra	18
Margadh	19
<i>Le talent de départ</i>	19
Mécaniques de jeu	21
Les Échos	21
L’Intuition	21
Le mérite	22
L’Influence	22
Identification des objets narratifs	22

Vie et Mort	23
<i>Intégrité physique</i>	23
<i>Blessures et mort</i>	23
<i>Guérison</i>	24
<i>Médecine</i>	25
<i>Combat</i>	25
<i>Armes</i>	25
<i>Armures</i>	25
<i>Boucliers</i>	26
<i>Arcs et Arbalètes</i>	26
<i>Armes</i>	26
<i>Armures</i>	26
<i>Réparation d'armure</i>	27
<i>Sortilèges en combat</i>	27
Habiletés	28
Le Grimoire	28
Apprendre une habileté	28
L'enseignement entre joueuses/joueurs	28
Le Temps	29
Les effets	30
<i>Les enveloppes d'effet</i>	30
<i>Durée des effets</i>	30
La Théurgie	32
<i>L'Éther</i>	32
<i>Principes de la Théurgie</i>	32
<i>Les Types de sortilèges</i>	33
<i>Créer un nouveau sort</i>	34
<i>Structure d'un sortilège</i>	34
Les Ressources	36
Fin d'un personnage	36
Remerciements	38

À PROPOS

Plongez dans une activité immersive centrée sur le désir de vivre une véritable expérience académique au cœur d'un monde fantastique riche, sombre et dangereux.

Ce GN est réservé aux participants de **18 ans** et plus.

Les thèmes principaux

Magie, politique, exploration, conflits, héritage, horreur, histoire et légendes.

Contexte de jeu

Sur le continent de Tryan, trois nations, Dhùlra, Margadh et Rialtas, ont bâti leur avenir loin des mystères de leur exil. Mais l'arrivée des Chimères, créatures surnaturelles aux pouvoirs inégalés, a bouleversé cet équilibre. Dépassés par la menace, les Tryans ne pouvaient rivaliser... jusqu'à l'apparition d'Aphelios, regroupement d'érudits et de héros qui enseignaient à de nouveaux élèves l'art de combattre l'ennemi grâce à une nouvelle science: la théurgie.

Dix ans après sa fondation, Aphelios fut attaquée et presque anéantie par les Chimères, mais aujourd'hui, deux ans plus tard, l'académie renaît de ses cendres et ouvre ses portes à une nouvelle génération de théurgistes.

Saurez-vous rejoindre les rangs des sauveuses et sauveurs de demain et laisser votre empreinte dans l'histoire ?

Culture de jeu

Les individus avant le jeu

Nous croyons que le bien-être des personnes passe avant l'expérience de jeu. Un bon Grandeur Nature (GN) repose sur la confiance, la sécurité et le respect entre les participants. C'est pourquoi nous encourageons chacun·e à distinguer le joueur ou la joueuse de son personnage. Notre communauté se donne les moyens de reconnaître les limites, d'en parler, et de s'éduquer ensemble sur les bonnes pratiques.

Jouer pour élever les autres

Le GN est plus riche lorsque les récits sont partagés. Accepter une défaite ou jouer un échec peut offrir à soi-même et aux autres des moments puissants et inoubliables. Plutôt que de chercher à gagner, nous valorisons l'écoute, la générosité narrative et le plaisir de faire briller les autres. C'est en créant de l'espace pour les récits des autres que le nôtre prend de la profondeur.

Une histoire collective

Nous ne vous raconterons pas une histoire : vous la construirez. Chaque action, chaque décision, chaque alliance ou trahison aura un impact réel sur l'évolution du monde de jeu. Nos scénarios ne sont jamais figés, car notre priorité est de vous offrir un terrain vivant, malléable et réactif. Le pouvoir narratif est partagé entre vos mains.

Une communauté inclusive et construite dans le respect

Nous accueillons toute personne prête à contribuer à un espace bienveillant, sécuritaire et respectueux. Aucune forme de discrimination, de harcèlement ou de violence ne sera tolérée entre les personnes. Les altercations doivent être motivées par le jeu et viser le personnage, jamais la personne derrière. L'inclusion n'est pas une option pour nous, mais un fondement. Nous travaillons activement à créer un GN où chacun·e peut se sentir vu·e, entendu·e et respecté·e.

Faire la part des choses

Nous tenons à sensibiliser notre communauté au principe de bleed, tel que défini par Emily Care Boss. Le bleed survient lorsqu'une émotion traverse la frontière entre le personnage et la personne, dans un sens ou dans l'autre. Cette barrière peut s'amincir en cours de jeu ; il est donc essentiel de prendre du recul pour distinguer ce qui appartient au fictif de ce qui relève du réel.

Nous encourageons la communication hors jeu pour clarifier les intentions, obtenir le consentement pour les scènes plus intenses, et exprimer ses limites au besoin. L'organisation est présente pour soutenir ces échanges et pour intervenir en médiation si nécessaire.

Outils de sécurité physique et émotionnelle

Dans l'optique d'appliquer et de renforcer nos valeurs, Convergence présente à sa communauté différents outils afin de favoriser un jeu bienveillant et dans le respect tout en restant le plus fluide possible. Ces outils sont là pour éviter des situations désagréables et pour aider la communication hors jeu entre les différents individus. Si, malgré les outils, certaines situations vous rendent mal à l'aise, n'hésitez pas à communiquer avec l'organisation.

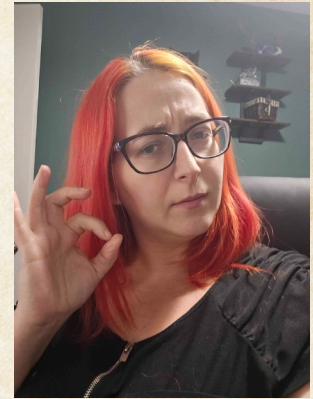
Outil 1: Le Signal "OK"

La joueuse ou le joueur 1 fait le symbole "OK" (le pouce et l'index formant un "o", les trois autres doigts levés) en direction d'une autre personne tout en établissant un contact visuel.

Ce geste signifie : « *Est-ce que ça va ?* »

La joueuse ou le joueur 2 répond de l'une des trois façons suivantes :

- *Pouce en l'air* : "Ça va bien, pas besoin de suivi."
- *Pouce vers le bas* : "Ça ne va pas."



Si ça ne va pas, la personne 1 demande alors si l'autre a besoin d'aller en hors-jeu, dans un espace sécuritaire ou de voir un membre de l'organisation.

- *Main à plat qui oscille* : "Je ne suis pas certain·e."

La personne 1 réagit comme pour un pouce vers le bas. Il faut prendre cela comme une réponse négative et appliquer les mêmes procédures que le pouce vers le bas.



« Ça va! »



« Ça ne vas pas. »



« Incertain »

Outil 2: Le “vraiment vraiment”

Le “vraiment vraiment” est utilisé quand on veut passer un message clair à une autre personne sans briser le jeu. On parle ici d’un inconfort ou d’un besoin qui sort du cadre du jeu (la joueuse ou le joueur est réellement inconfortable).

Lors d'une altercation en jeu, la joueuse ou la personne 1 indique à la personne 2 qu'elle aimerait “*vraiment vraiment*” que la personne ne lui crie pas dessus.

La personne 2 doit alors ajuster son jeu en conséquence immédiatement, tout en maintenant la scène et l’immersion.

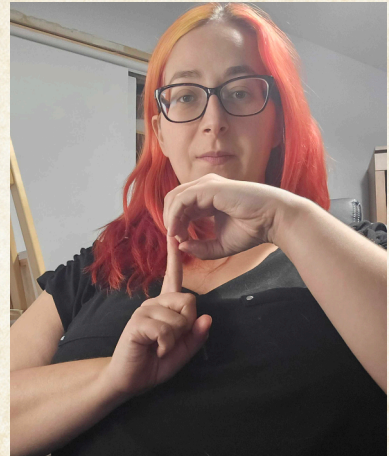
Outil 3: Le symbole “Pronom”

La joueuse ou le joueur 1 utilise par erreur le mauvais pronom pour désigner quelqu’un.

La personne 2 dit “*Mauvais pronom*” et montre le signe manuel P (inspiré de la langue des signes britannique). Si elle n’a pas les mains libres, elle peut simplement utiliser l’indication verbale

La personne 2 donne ensuite le pronom correct à utiliser.

La personne 1 répond “*Merci*” pour le rappel. Le jeu ou la conversation reprend normalement.



Outil 4: “Couverture des yeux”

La joueuse ou le joueur 1 se couvre les yeux, puis quitte la scène ou la pièce.

Toutes les autres personnes continuent de jouer normalement, en ignorant la sortie hors-narration.

Cette procédure peut être utilisée :

- ▷ pour quitter une scène pour n’importe quelle raison nécessitant votre retrait du jeu ;
- ▷ pour entrer dans une scène sans que l’arrivée tardive soit reconnue dans la fiction (exemple: arrivé en retard à un cours pour une raison non roleplay et hors de votre contrôle).

Le “911”

Le “911” est un outil de sécurité utilisé exclusivement en cas d’urgence physique ou psychologique. Lorsqu’une personne crie “911”, toutes les personnes qui l’entendent doivent le répéter immédiatement, et le jeu s’arrête pour tout le monde.

L’interruption du jeu demeure en vigueur jusqu’à ce que la personne en danger soit en sécurité et que la situation soit entièrement prise en charge. **Cet outil doit être utilisé avec sérieux et uniquement lorsqu’il y a un risque réel pour la santé ou la sécurité d’un·e participant·e.**

Concept de jeu

Un grandeur nature axé sur la magie

L'un des thèmes fondamentaux explorés par Convergence est la magie, ou la théurgie, telle qu'elle est nommée dans notre univers. Tous les participant-es incarnent des théurgistes, et la théurgie constitue le principal outil de transformation, d'exploration et d'expression au cœur du jeu. Elle est malléable, vivante, en constante évolution : elle changera en fonction des initiatives des élèves, des découvertes, des erreurs, des événements; mais elle restera toujours au centre de tout.

À Aphelios, vous façonnerez des sortilèges capables de manipuler la réalité :

- ▶ ***Évocations solitaires,***
- ▶ ***Rituels collaboratifs,***
- ▶ ***Enchantements d'objets,***
- ▶ ***Concoctions alchimiques,***
- ▶ ***...ou formes inédites encore jamais explorées.***

Certaines de vos créations pourraient même transformer la compréhension actuelle de la théurgie, même bouleverser l'équilibre du monde.

Contrairement à d'autres grandeurs nature, Convergence ne cherche pas à établir un équilibre strict entre la puissance des sortilèges, puisqu'il ne s'agit pas d'un GN centré sur le combat. Toutefois, rappelez-vous que manipuler la réalité a un prix. Plus votre personnage fera briller son potentiel, plus il attirera l'attention, et plus il risque de brûler intensément, parfois rapidement, sous le poids des conséquences.

Un grandeur nature académique

Convergence est avant tout un grandeur nature à thématique académique. Lorsque nous parlons de GN académique, nous mettons en avant une structure de jeu qui reproduit la vie au sein d'un institut d'apprentissage : horaires, cours, règlements, personnel enseignant, compétitions et responsabilités.

Bien que les personnages soient des adultes, nous encourageons tout de même les joueuses et joueurs à puiser dans les codes et archétypes de ce genre de fiction : camaraderie, rivalités, rébellion, esprit d'appartenance, élève modèle, mauvais coups, tricherie, intimidation, amitiés improbables et tensions dramatiques. Ces dynamiques participent pleinement au ton du jeu et enrichissent l'expérience narrative.

Un grandeur nature d'horreur

Convergence comporte également une dimension horrifique. Elle n'est pas constante, mais elle se manifeste à travers des scènes, créatures ou thèmes plus sombres pouvant provoquer malaise, frisson ou inconfort émotionnel. Nous n'hésiterons pas à utiliser des visuels perturbants ou des situations chargées afin de créer une atmosphère unique.

Nous nous engageons toutefois à proscrire certains thèmes: sexisme, racisme, homophobie, violence sexuelle.

Certains avertissements pourront être émis en début d'événement si l'organisation sait que certaines scènes pourraient toucher à des sujets sensibles. Pour soutenir cette approche, nous avons également mis en place des outils de sécurité émotionnelle afin d'assurer un cadre de jeu sain, respectueux et maîtrisé.

Jouer dans un microcosme

Tous les événements réguliers de Convergence se déroulent exclusivement à l'Académie d'Aphelios. Ce cadre fermé est un choix assumé, il crée un microcosme où toutes les joueuses et tous les joueurs évoluent dans un espace commun, avec un même objectif: devenir théurgistes.

Si votre personnage quitte l'Académie, il ou elle quitte l'espace même où se déroule le jeu. Cela fait partie intégrante du contrat ludique de Convergence. Jouer à l'intérieur d'un lieu unique nous permet de concentrer l'action, les conflits et les intrigues, renforçant ainsi la cohésion de l'expérience et les intentions de jeu.

Influencer le macrocosme

En dehors des murs d'Aphelios, le monde continue de tourner. Les tensions grandissent, les menaces s'intensifient, les nations se réorganisent. Par votre seule présence à l'Académie, votre personnage obtient un statut d'importance majeure. Vous êtes parmi les rares personnes capables de canaliser l'éther et de combattre les Chimères et, à ce titre, le monde vous écoute et vous observe.

Un système d'Influence vous permettra de mettre de l'avant les projets extérieurs à l'Académie que votre personnage souhaite soutenir, encourager ou transformer. Ces initiatives, petites ou grandes, seront intégrées au développement du monde et pourront provoquer des répercussions sur la trame globale. De plus, le jour où votre personnage quittera l'Académie, son impact potentiel deviendra déterminant et il pourra influencer la trajectoire du monde de jeu.

Déroulement d'un événement classique

Voici un aperçu des différents éléments que vous pourrez vivre à l'Académie d'Aphelios lors d'un événement typique de Convergence. Bien entendu, selon l'évolution de l'histoire et les situations émergentes, certains aspects du déroulement pourront varier, se transformer ou même dévier complètement de ce qui est présenté ici. L'Académie est un lieu vivant, et chaque événement est façonné autant par la trame narrative que par les actions des élèves qui y participent.

Les cours

Au début de chaque événement, votre personnage recevra un horaire personnalisé indiquant les cours auxquels il doit se présenter. Trois cours différents sont toujours offerts en parallèle, à trois moments distincts de la journée du samedi. Ainsi, chaque joueur aura la possibilité d'assister à un total de trois cours par événement.

Considérez les cours comme des moments d'animation. Ils sont spécialement conçus pour vous offrir du jeu : découvertes, enjeux, outils mécaniques ou narratifs, défis, mystères, trames, situations dramatiques etc . . . Un cours à Aphelios n'est jamais un simple moment assis à prendre des notes. C'est une scène, un espace créateur d'histoires et un moteur narratif pour votre personnage.

Les cours sont aussi conçus pour diversifier les groupes, encourager les rencontres et favoriser la collaboration entre élèves. Si un cours portant sur un sortilège que vous souhaitez apprendre ne figure pas à votre horaire, plusieurs options s'offrent à vous :

- ▷ Échanger sa place dans le cours assigné avec un·e élève dans le cours souhaité
- ▷ Demander un enseignement entre pairs auprès d'un autre étudiant ou d'une étudiante.
- ▷ Solliciter un tutorat privé auprès de l'enseignant·e concerné·e, selon sa disponibilité.

Bien que la présence aux cours ne soit jamais obligatoire, toute absence non justifiée pourra entraîner des conséquences en jeu, à la discrétion du professeur responsable.

Les cercles

Les Cercles sont des groupes parascolaires, chapeautés par du personnel de l'académie, permettant de poursuivre des intérêts personnels ou d'explorer de nouvelles disciplines. Certains favorisent la recherche, d'autres la pratique ou la cohésion communautaire.

Quelques exemples :

Cercle de Lecture

Pour les amatrices et amateurs de littérature, d'étude et de poésie. Étrangement les gens reviennent souvent de ce cercle avec des ecchymoses.

Cercle des Archivistes

Dédié à la préservation, la consultation et le décodage des textes anciens.

Cercle de Patrouille

Chargé de veiller sur la sécurité et l'ordre à l'intérieur comme aux abords de l'académie.

Cercle d'Herboristerie

S'occupe de l'entretien des jardins fournissant les différents ingrédients alchimiques à l'académie.

Cercle de Médecine

Cercle faisant des recherches sur des nouvelles techniques médicales, certaines naturelles, d'autres utilisant l'éther.

D'autres Cercles verront le jour au fil des sessions, selon les initiatives des élèves.

Tout comme les cours, ces moments sont des moments où vous savez que vous recevrez de l'animation. Nous vous encourageons fortement à vous renseigner en jeu sur les différents cercles et à en joindre un.

Les cérémonies

Les événements auront toujours un minimum de deux cérémonies tenues par l'académie. Une cérémonie d'introduction, qui servira à lancer l'événement, et une cérémonie de clôture lors de laquelle l'académie met en lumière les accomplissement de certains élèves, incluant les graduations et autres événements marquants.

La cérémonie d'introduction a pour fonction de vous donner du jeu dès le début, d'introduire potentiellement de nouvelles trames, et de donner le ton à l'événement.

La cérémonie de clôture vise à rassembler l'ensemble des joueuses et joueurs afin de partager les moments importants survenus au cours des derniers jours. Elle offre un espace pour célébrer, partager et conclure clairement l'événement actuel.

Les temps libres

Vos personnages auront également du temps libre entre les cours et les cérémonies. Vous pourrez profiter de ces temps libres pour partager vos connaissances, tisser des liens, avancer des trames et découvrir les nombreux secrets de l'académie

Création de personnage

La création de personnage s'effectue par le biais d'un formulaire en ligne disponible sur notre site web. Toutes les informations nécessaires pour comprendre le monde de Convergence et débiter votre aventure y sont également détaillées.

Nous vous invitons à suivre les étapes décrites ici :

<https://www.evenementsconvergence.com/debuter>

Après avoir rempli le formulaire, l'organisation communiquera avec vous avec une proposition de fiche complète, ajoutant parfois certains détails et suggestions afin de lier votre personnage à des trames actuelles ou à venir. Les échanges se poursuivront jusqu'à ce que l'organisation et la personne participante soient satisfaites du résultat.

Voici un résumé des informations nécessaires pour la création de personnage:

Situation de départ

Trois pays se partagent le continent de Tryan.

Forcés de quitter leurs anciennes terres il y a plusieurs siècles, les **Tryans** ont reconstruit leur vie sur ce continent et en ont fait leur nouveau chez-soi, laissant derrière eux les mystères de leur exil pour se concentrer sur l'avenir : créer des villes, des héritages, un futur pour leur descendance. Ils bâtirent des monuments, créèrent des légendes, des fêtes, des traditions. Chaque peuple fit sienne une partie du monde.

Malgré quelques tensions politiques, commerciales et militaires, tout promettait un avenir glorieux pour les pays de **Dhùlra**, **Margadh** et **Rialtas**. Jusqu'à ce qu'apparaissent les Chimères. Des créatures vaguement humanoïdes et surnaturelles, aux pouvoirs comme personne n'en avait jamais vus. D'abord de simples rapports et incidents isolés, puis de plus en plus fréquents, la menace se fit bientôt omniprésente, au point de ne plus pouvoir être ignorée. Il était alors impossible pour les Tryans de rivaliser : leurs armes pénétraient à peine la chair de leurs ennemis. Ils étaient démunis, vaincus sans même avoir pu se battre... et se battre, ils l'avaient tenté, n'ayant pour seule preuve que des armées décimées.

Mais l'espoir apparut soudainement :

Aphelios.

Un regroupement d'érudits, des héroïnes et héros surgis de nulle part. En intervenant sur les champs de bataille, ils permirent aux nations de se replier. Ils firent alors une promesse aux trois pays : leur permettre de répliquer. Ils commencèrent à former des élèves capables de combattre le feu par le feu, de manipuler la même énergie étrange que celle des Chimères, et peut-être, de révéler des savoirs plus précieux et plus anciens encore.

Dans un endroit tenu secret du grand public, Aphelios forma une poignée de nouveaux théurgistes — ou « mages », dans le langage courant. Bien que peu nombreux, ils devinrent la principale force de frappe des nations contre les envahisseurs. Certains périrent malgré leurs talents, d'autres prirent des postes d'influence afin d'orienter les combats à distance. Mais une chose est certaine : tous devinrent des légendes pour le peuple.

Dix ans après sa fondation, de façon inattendue, Aphelios fut prise d'assaut par une armée de Chimères. Le résultat fut sa destruction totale... et la mort de la majorité des théurgistes en formation.

Aujourd'hui, un an plus tard, après s'être reconstruite de ses cendres, les portes d'Aphelios s'ouvrent de nouveau pour vous.

Allez-vous rejoindre les rangs des sauveuses et sauveurs de demain ?

Les trois pays

Rialtas

Situé dans des montagnes au nord de Tryan, le Rialtas est un Exarquat fondé sur la méritocratie, la discipline et la dévotion aux ancêtres. Le peuple rialtais a bâti une nation de plateaux et de forteresses organisée en cours strictement hiérarchisées. La société valorise la rigueur, l'honneur du devoir et la transmission du savoir.

Les familles vivent dans de vastes demeures de pierre, protégées du climat rude, tandis que la capitale, Strömfall, domine la vallée sacrée de la Nécropole où reposent les héros méritants. Sobre et utilitaire, leur culture privilégie l'art fonctionnel, les chroniques quotidiennes d'accomplissements et les rites funéraires qui honorent les hauts faits.

Pays austère mais résolu, le Rialtas endure pour s'élever, convaincu que seule la grandeur conquise mérite d'être gravée dans la roche et la mémoire du monde.

Afin de recruter pour Aphelios, la Cour d'Ambre présente les individus prometteurs et volontaires de toutes les cours à la Cour Éternelle qui organise une série d'épreuves avant d'arrêter leur choix. Les épreuves sont un mélange de défis physiques et mentaux extrêmement exigeants.

Les défis sont établis individuellement selon le profil et les capacités de chaque personne sélectionnée afin de les pousser à se dépasser. En cas de réussite, avant de quitter pour Aphelios, les élus doivent d'abord faire un pèlerinage à la Nécropole afin de s'imprégner une dernière fois de la sagesse des anciens.

Dhùlra

Cette nation de forêts profondes, de plaines fleuries et de montagnes immémoriales vit en harmonie avec le monde qui l'abrite. Dispersés au gré des vents et des rivières, les Dulréen-nes tissent leur existence comme un nœud sacré : un lien vivant entre l'individu, son clan et la nature qui le façonne. Structurée autour des Sentinelles et des Premiers-nés, leur société accorde une grande valeur à l'autonomie, à l'unité et à l'équilibre.

Les cités se fondent dans les arbres, les grottes et les chutes qui les accueillent, et la capitale Kyrès s'élève dans les eaux au pied de la montagne. Dans cette culture où chaque étape de la vie est scellée par un nœud et un nouveau nom, on célèbre les couleurs, la musique, le bois sculpté et les pigments éphémères. La mort elle-même est perçue comme un retour naturel à la terre, un dernier nœud dénoué vers la prochaine étape.

Pays d'écoute, de liberté et de respect sacré des éléments, Dhùlra demeure un peuple pour qui vivre est toujours d'appartenir à un lieu, à une histoire et à une nature qui permet de découvrir qui on est réellement.

Lorsqu'ils recrutent pour l'Académie Aphelios, chaque clan procède au rite de l'appel de l'Esprit. Il s'agit d'une grande fête où on se pare de poudre colorée, on danse, boit, et s'intoxique de la nature et du moment présent, du moment où le soleil se couche jusqu'à l'aube. L'intention est d'oublier les repères, d'être à son état le plus naturel, le plus sincère.

Au fil de la nuit, les Sentinelles du clan étudieront, évalueront, et lorsqu'ils décèlent un élu, le marqueront d'une ligne blanche se terminant par un point au front. Il peut y avoir de multiples élus, comme il peut n'y en avoir aucun. Ce rite est tenu tout l'été, à chaque nouvelle lune.

Margadh

Né au sein des îles et des côtes chaudes, le Concordat est un pays de falaises blanches, de jungles humides et d'archipels regorgeants de couleurs. Chaque pensée est façonnée, chaque parole pesée, chaque engagement scellé par la cire. Les Margadhois-es ont bâti une société où l'art et la loi se confondent. Tous portent un masque pour séparer la fonction du travail à l'art de la vie privée, où ils le retirent pour être pleinement eux-mêmes.

Dans les dix cadrans d'Arcoria, cité ordonnée comme un grand manuscrit vivant, les ministères se partagent le pouvoir sans hiérarchie apparente, mais tous reconnaissent l'autorité des Archives, gardiennes du Premier Contrat. L'honnêteté est un devoir sacré, la rigueur un mode de vie, et la beauté une preuve de justesse.

Pays de bureaucrates-poètes, de marchands-artisans et de scribes vénérés, Margadh croit que le monde n'a de sens que dans le pacte, et que sans entente officielle, le chaos règne.

Afin de trouver des élèves pour Aphelios, le Ministère de l'Éducation de Margadh organise le Concours, un événement national où les aspirants soumettent un texte exposant leurs motivations à servir la théurgie.

Après évaluation, l'Harald est chargé de rassembler les personnes choisies, qui ne découvrent leur sélection qu'au moment où des émissaires viennent les chercher pour les conduire vers l'académie secrète.

Le talent de départ

En fonction de l'histoire, du contexte personnel et des informations fournies dans le formulaire de création, l'organisation attribuera à chaque personnage un talent de départ. Ce talent représente une aptitude unique qui distingue votre personnage dès son arrivée à l'académie.

Vous pouvez suggérer un talent spécifique dans le formulaire, ou laisser l'organisation choisir celui qui correspond le mieux à votre récit.

► *Renommée*

Gain : 1 carte d'influence supplémentaire

Votre personnage jouit déjà d'une certaine réputation ou d'un réseau établi avant son entrée à Aphelios. Peut-être appartient-il à la noblesse, dirige-t-il un commerce prospère, ou possède-t-il des liens dans les milieux criminels ?

► *Résilience*

Gain : +2 billes blanches dans votre sac de vie

Votre personnage a appris à survivre dans l'adversité. Peut-être a-t-il grandi dans un environnement hostile, affronté la misère ou surmonté la maltraitance. Certains ont peut-être même frôlé la mort.

► *Information*

Gain : une rumeur transmise au début du jeu, liée à une trame active (mondiale ou à Aphelios)

Votre personnage dispose d'un talent particulier pour obtenir des renseignements. Il peut compter sur un réseau d'informateurs, recevoir des confidences inattendues ou encore percevoir des vérités à travers des visions ou des rêves troublants.

► *Artisanat*

Gain : commence avec l'habileté "Réparation" (permet de réparer armures et objets)

Votre personnage maîtrise l'art de créer et de restaurer la matière. Qu'il ait été forgeron, artisan, ou artiste, le travail manuel est pour lui une seconde nature, reflet d'une patience et d'un savoir-faire acquis au fil du temps.

► *Endurance*

Gain : +1 point de vie supplémentaire au torse

Votre personnage possède une constitution exceptionnelle. Ce don peut être le fruit d'un entraînement rigoureux, d'une vie de labeur ou de la survie dans des conditions extrêmes. Le combat et la douleur ne lui sont pas étrangers.

► *Médecine*

Gain : commence avec l'habileté "Médecine"

Votre personnage sait soigner et soulager les blessures. Peut-être a-t-il étudié les plantes médicinales, soigné un proche malade ou répondu à une véritable vocation. Ses connaissances peuvent faire la différence entre la vie et la mort sur le terrain.

Mécaniques de jeu

Les Échos

Dans le monde de jeu, les Échos sont des entités façonnées à partir de l'éther : des créations artificielles conçues par la professeure Galya afin d'assurer la protection de l'académie et d'y maintenir l'ordre. D'un point de vue mécanique, les Échos agissent aussi comme intermédiaires entre l'organisation et les personnages.

Lorsqu'une joueuse ou un joueur est approché par un Écho, c'est généralement parce que celui-ci a quelque chose à transmettre. Cela peut prendre la forme d'une enveloppe contenant l'effet d'un sortilège dont la personne est la cible, d'un message important de l'organisation, ou encore d'une intuition, comme décrit dans la section suivante.

Les Échos sont à la fois des gardiens, des messagers et des témoins silencieux des forces qui traversent Aphelios. Leur présence doit toujours être prise au sérieux, car ils n'interviennent jamais sans raison.

Bien que créés artificiellement, chaque Écho possède sa propre personnalité et peut participer à des interactions au même titre que n'importe quel autre personnage, ajoutant une dimension vivante et imprévisible à leur nature artificielle.

L'Intuition

L'intuition est un phénomène comparable à un sixième sens, né du lien particulier que chaque personnage entretient avec l'éther. Tous les joueuses et joueurs y ont accès, et elle agit comme un signal subtil destiné à orienter certaines actions ou à attirer l'attention sur des éléments importants du jeu.

Mécaniquement, l'intuition sert à proposer des pistes, encourager la participation à des événements en cours ou créer des opportunités narratives. Par exemple, un Écho pourrait s'approcher d'une joueuse et lui souffler à l'oreille: "Tu as l'intuition que quelque chose se produira à 19 h, au fond de la forêt de pins." La personne demeure entièrement libre de suivre ou d'ignorer cette intuition.

Certaines intuitions peuvent également être générées par des sortilèges. Elles ne sont donc pas toujours fiables : une intuition peut être erronée, manipulée ou utilisée pour tendre un piège. Il appartient aux personnages de juger s'ils doivent lui accorder foi.

Le mérite

Le mérite est le système de pointage en jeu instauré par l'Académie d'Aphelios. Plus un·e élève possède de mérite, plus il est considéré comme un·e élève prodige. Avoir un nombre important de mérite par rapport aux autres attirera l'attention de différentes figures importantes dans l'académie, les nations et ailleurs.

L'Influence

Représente l'influence géopolitique et le temps de votre personnage à l'intérieur et l'extérieur de l'académie pour ajouter du poids sur des projets ayant un impact. Par ex.: conflits entre deux nobles, expansion d'une entreprise commerciale, faire passer un message, financer la construction d'un bâtiment dans un village, combattre une épidémie, organiser une rébellion, etc.

L'endroit où le projet sur lequel vous placez vos jetons d'influence nous donne une indication de ce qui vous intéresse. L'influence peut être donnée mais non volée. Le mérite peut augmenter l'influence.

À chaque événement il y aura un nombre précis de projets intérieurs et extérieurs à l'académie dans lesquels vous pouvez investir votre influence. Certains projets seront cachés et peuvent être dévoilés en jeu.

Il est possible de lancer son propre projet en se joignant à d'autres joueuses / joueurs pour accumuler un total de 10 influences.

L'influence ne se garde pas d'un événement à l'autre. Si vous ne l'investissez pas, elle est tout simplement perdue.

Identification des objets narratifs

Les objets narratifs sont des éléments matériels ayant une importance directe dans une ou plusieurs trames de jeu. Pour faciliter leur reconnaissance, ils sont toujours identifiés à l'aide d'une bande adhésive rouge ou d'un ruban rouge.

Ces objets sont volables en jeu. Cependant, afin de préserver l'accessibilité du jeu et d'assurer que toutes les personnes puissent interagir avec ces éléments, nous demandons aux joueuses et joueurs de ne pas les dissimuler dans leurs effets personnels (sacs, bagages, vêtements, etc.). Ils peuvent toutefois être placés dans un contenant, par exemple un coffre, à condition que ce contenant soit lui aussi marqué d'un ruban rouge, donc volable.

Au besoin, l'organisation peut fournir du ruban rouge pour identifier un objet ou son contenant.

Vie et Mort

Intégrité physique

Chaque personnage possède un nombre défini de points de vie associés aux différentes parties de son corps :

- ▷ Bras : 1 point de vie chacun
- ▷ Jambes : 1 point de vie chacune
- ▷ Torse : 2 points de vie

Lorsqu'un bras ou une jambe sont touchés et que le personnage ne porte pas d'armure, il perd l'usage du membre concerné. Si le torse perd la totalité de ses points de vie, ou si la joueuse ou le joueur perd l'usage de deux membres, iel tombe automatiquement à l'article de la mort (voir section suivante). Si un membre déjà touché est touché une deuxième fois, le personnage doit compter cela comme étant un dommage au torse.

Blessures et mort

Lorsqu'un personnage est blessé, il le demeure jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Les blessures se maintiennent d'un événement à l'autre et ne disparaissent pas nécessairement avec le temps. Une blessure non traitée peut évoluer à la discrétion du joueur ou de la joueuse : infection, douleur persistante ou autres séquelles. Chaque participant-e est responsable d'interpréter les conséquences de ses blessures de façon crédible.

Un personnage ayant perdu tous ses points de vie (2 blessures au torse ou deux membres inutilisables) n'est pas considéré comme mort, mais à l'article de la mort. Il peut se déplacer difficilement, parler avec effort, mais ne peut effectuer aucune action significative (combat, utilisation de capacités ou de sortilèges etc.).

La mort d'un personnage peut uniquement être décidée par la personne qui l'interprète ou par l'organisation. Cependant, toute blessure grave doit avoir un impact réel sur le développement du personnage et son histoire.

Aucun principe d'achèvement ou de démembrement n'est en vigueur entre les joueurs et joueuses à Convergence. Si vous souhaitez planifier la mort d'un autre

personnage, il est fortement recommandé d'en discuter préalablement avec l'organisation.

Guérison

Au début de chaque événement, les participants reçoivent une bourse contenant les pierres de vie de leur personnage :

- ▷ 7 pierres blanches
- ▷ 2 pierres rouges
- ▷ 1 pierre noire

Il existe également d'autres couleurs de pierres qui sont attachées à des sortilèges spécifiques. Si une couleur inconnue est pigée, la personne prodiguant les soins doit par la suite aller voir l'organisation avec la pierre pour les avertir. L'organisation pourra alors donner suite aux effets avec la personne visée.

Chaque fois qu'une personne tente de guérir un autre personnage, elle retire une pierre de la bourse de la victime, au hasard, sans regarder dans le sac de vie. Cette pierre doit être par la suite remise à l'organisation dès que possible :

► *Pierre blanche :*

La guérison réussit sans complication.

► *Pierre rouge :*

La victime perd 1 point de vie maximum au torse pour le reste de l'événement et une pierre blanche sera retirée de son total pour les événements suivants (minimum de 3 pierres blanches). Si la dernière pierre rouge de la victime est tirée durant l'événement, n'importe quel coup reçu sur n'importe quel membre le fera tomber automatiquement à l'article de la mort.

► *Pierre noire :*

La guérison échoue ; l'état de la victime reste inchangé et nécessite une autre forme de soin.

Exemple : si une tentative de médecine échoue par une pierre noire, un sortilège pourrait ensuite être utilisé pour traiter la victime. Toutefois, une autre personne ne peut pas réutiliser l'habileté de médecine, même si ses méthodes en jeu sont différentes. Le même sortilège ne peut pas être utilisé deux fois, mais différents sortilèges comptent comme des tentatives différentes.

Médecine

L'habileté Médecine constitue la seule méthode non magique permettant de soigner une personne en jeu. Toute joueuse ou tout joueur possédant cette habileté peut l'exercer selon la forme qui lui convient : désinfection des plaies, pose de bandages, application de cataplasmes, administration de remèdes d'herboristerie, ou toute autre approche cohérente. L'objectif est de favoriser une immersion maximale pour toutes les personnes impliquées dans la scène.

Lorsqu'elle est utilisée, l'habileté Médecine doit être appliquée à chaque blessure distincte, selon les points de vie perdus. Par exemple, si une personne a reçu des blessures au bras, à la jambe et au torse, les soins doivent être prodigués pour chacune de ces zones. La durée des procédures est d'une scène, donc un minimum d'environ 30 minutes (voir Durée des effets).

Combat

Sécurité des armes, armures et boucliers

Afin d'assurer la sécurité de toutes et tous, nous demandons que les équipements utilisés respectent certains standards de confection. Aucune arme, aucun bouclier et aucune armure ne sont obligatoires pour Convergence. L'événement reste à thématique académique. Les affrontements ne sont pas impossibles, mais ils ne seront pas chose courante.

Armes

Nous encourageons fortement l'utilisation d'armes provenant de manufacturiers reconnus dans le domaine du grandeur nature. Si vous fabriquez votre propre arme, vous devez la faire vérifier et approuver par l'organisation avant le début de l'événement. Cette validation vise autant la sécurité que la crédibilité esthétique de l'équipement.

Armures

Tous les matériaux sont acceptés, pour autant que l'armure demeure sécuritaire pour la personne qui la porte et pour les autres joueuses et joueurs. Évitez les pièces présentant des pointes, des arêtes coupantes ou des éléments susceptibles de blesser. Assurez-vous également que l'état général de l'armure ne présente aucun risque (fixations solides, pièces non détériorées, etc.).

Boucliers

Votre bouclier doit être suffisamment solide pour absorber des impacts répétés. S'il comporte une structure rigide (bois, plastique, métal, etc.), le pourtour doit obligatoirement être recouvert de mousse ou d'un autre matériau amortissant, afin d'éviter les blessures en cas de contact involontaire.

Arcs et Arbalètes

Vos arcs et arbalètes doivent avoir une pression maximale de 25 lbs. Il est également obligatoire d'utiliser des flèches et carreaux de manufacturiers reconnus dans le domaine du grandeur nature.

Armes

Toutes les armes infligent uniformément 1 point de vie de dégâts par coup, sauf indication contraire (par exemple, en cas d'enchantement). Il n'est donc pas nécessaire d'annoncer les dégâts à voix haute lors d'une frappe.

Armures

Si une seule pièce d'armure protège plusieurs endroits, elle est comptée de façon individuelle pour chaque membre protégé. Ce nombre peut être augmenté grâce à certains sortilèges d'enchantement. Toutes les armures sont considérées équivalentes en termes de points qu'elles confèrent, peu importe le matériel utilisé. Les différences entre les armures sont donc uniquement esthétiques.

Une armure absorbe 1 point de dégâts à l'endroit qu'elle protège (bras, jambes ou torse). Il est possible de cumuler plusieurs pièces d'armure sur une même zone, jusqu'à un maximum de 2 points d'armure pour une même partie du corps.

Exemple : Un personnage porte une épaulette et un gantelet sur son bras gauche. Il possède donc 2 points d'armure à cet endroit.

Après avoir reçu un coup d'épée à ce bras, il perd 1 point d'armure (il en reste 1).

Après un second coup, les pièces d'armure du bras gauche sont considérées comme détruites et doivent être réparées avant de pouvoir à nouveau absorber des dégâts.

Lorsqu'un point de dégât est absorbé, le total de points d'armure protégeant le membre perd 1 point. Une fois à 0, les pièces d'armure ne protègent plus le membre concerné et doivent être réparées par une personne possédant l'habileté Réparation.

Si une seule pièce d'armure protège plusieurs zones du corps, elle est comptée séparément pour chacune d'elles.

Exemple : Une armure de cuir en une seule pièce protège le torse et partiellement les bras. Si un coup est reçu au bras gauche, l'armure protège encore le torse et le bras droit.

Certains sortilèges d'enchantement peuvent augmenter le nombre de points d'armure. Par défaut, les armures ne protègent pas contre les dégâts magiques, sauf si un enchantement le spécifie autrement.

Réparation d'armure

L'habileté Réparation permet, entre autres, de restaurer les points d'armure perdus. Pour effectuer une réparation, la personne possédant l'habileté doit réaliser une action concrète de réparation (couture, renforcement, rivetage, nettoyage, ajustement, forge, etc.). La méthode est libre au joueur ou à la joueuse au joueur ou à la joueuse, tant qu'elle demeure cohérente avec l'objet et contribue à l'immersion. La durée des procédure est d'une scène, donc un minimum d'environ 30 minutes (voir Durée des effets).

Une fois la réparation complétée, l'armure retrouve son nombre total de points d'armure, tels que définis par les règles d'armure. La réparation d'armure ne peut restaurer les enchantements ou effets magiques affectant l'armure qui se seraient épuisés. Ceux-ci doivent être réactivés ou restaurés par des moyens appropriés.

Sortilèges en combat

Certains sortilèges de type enchantement permettent d'améliorer les armes et armures utilisées en combat.

Une arme possédant un effet lumineux est considérée comme magique : elle place automatiquement la cible qui reçoit un coup de cette dernière à l'article de la mort, sauf si cette dernière bénéficie d'une protection spécifique.

Les autres effets d'enchantement ne sont pas nécessairement visibles ; il revient donc à la personne qui en bénéficie de connaître et d'interpréter correctement l'effet en jeu.

Habiletés

Le Grimoire

Chaque joueuse et joueur dispose d'un Grimoire virtuel, un dossier numérique centralisé qui regroupe l'ensemble des capacités et sortilèges maîtrisés par leur personnage. Ce système permet à l'organisation d'assurer le suivi des apprentissages, la cohérence narrative et l'équilibre des pouvoirs en jeu.

Toute mise à jour effectuée par l'organisation (ajustement, clarification ou révision de règle) est automatiquement répercutée dans tous les Grimoires concernés, garantissant ainsi que chaque document reste à jour et fidèle à la version officielle des habiletés disponibles.

Apprendre une habileté

Les habiletés regroupent l'ensemble des capacités et sortilèges pouvant être utilisés par votre personnage. Elles doivent être acquises en jeu, soit auprès de personnages d'animation, soit par l'enseignement d'autres joueuses ou joueurs.

Lorsqu'un personnage suit un cours ou reçoit un enseignement complet, il obtient alors le droit d'utiliser la capacité concernée. La présence à l'ensemble du cours, du début à la fin, est obligatoire pour que l'apprentissage soit valide. Les professeur-es prendront les présences et remettront à la fin de la séance une copie officielle de l'habileté. Certaines capacités peuvent toutefois nécessiter plusieurs cours avant d'être pleinement maîtrisées.

Si une habileté est apprise auprès d'un·e autre élève, il est obligatoire d'indiquer à l'organisation le nom de la personne enseignante ainsi que l'habileté transmise, afin que celle-ci soit ajoutée officiellement au Grimoire virtuel du personnage concerné. Chaque participant·e doit s'assurer que les habiletés qu'il possède en note sur papier correspondent à la version inscrite dans son Grimoire.

L'enseignement entre joueuses/joueurs

Les habiletés peuvent également être transmises entre les joueuses et joueurs. Pour qu'un apprentissage soit valide, la capacité doit être exécutée concrètement en jeu par l'élève devant la personne qui l'enseigne. Par exemple, pour apprendre un sortilège de malédiction, le sortilège doit être réellement lancé sur une cible, dans le respect du cadre et des règles du jeu. La personne qui apprend l'habileté doit noter le nom de l'enseignant·e pour pouvoir l'inscrire dans son rapport de partie.

Le Temps

Entre les événements

Le temps séparant les événements représente les moments plus ordinaires de la vie des personnages. Durant ces périodes, les élèves poursuivent leurs cours à l'académie et perfectionnent leurs connaissances, sans toutefois faire de découvertes majeures ou obtenir de nouvelles capacités.

On considère que ces apprentissages concernent des notions générales (accessibles, par exemple, via la lecture du site web en dehors des événements) ainsi que la pratique et le maintien des compétences déjà acquises.

En jeu

Le déroulement temporel en jeu suit la même structure que dans le monde réel :

l'année compte quatre saisons, douze mois, cinquante-deux semaines et vingt-quatre heures par jour, tous portant les mêmes noms que dans notre monde. Vous pouvez, par exemple, dire que nous sommes un samedi de mai et qu'il est 19h sans problème. Cette équivalence vise à éviter toute confusion. Dans le même ordre d'idées, vous avez droit à des montres style "montre à gousset" pour vous indiquer l'heure, cette technologie existant dans l'univers de jeu.

Le jour exact au sein des événements demeurera volontairement vague. Il est donc recommandé d'utiliser des termes relatifs tels que aujourd'hui, demain ou hier plutôt que des dates précises.

Les effets

Les effets reçus en jeu (blessures, maladies, effets magiques ou autres) doivent être joués pour la durée prévue ou jusqu'à ce qu'il soit logique qu'ils se dissipent. Les participants sont invités à les interpréter le mieux possible, tout en priorisant leur plaisir de jeu

Si un effet nuit à votre appréciation de l'expérience, vous pouvez en tout temps en discuter avec l'organisation afin de trouver une solution alternative convenable et moins inconfortable.

Les enveloppes d'effet

Des enveloppes colorées sont utilisées pour transmettre certains effets en jeu. Leur manipulation dépend de la couleur.

► *Enveloppe blanche "découverte"*

Ces enveloppes peuvent être ouvertes volontairement par n'importe quelle personne qui en trouve une. Dès qu'elle est ouverte, la personne doit immédiatement subir l'effet décrit, sauf en cas d'indication contraire.

► *Enveloppe verte "vision"*

Ces enveloppes doivent être ouvertes obligatoirement dès qu'elles sont vues. Si une joueuse ou un joueur aperçoit une enveloppe "vision", il ou elle doit s'en approcher et l'ouvrir, quelle que soit la distance.

► *Enveloppe rouge "compétence"*

Ces enveloppes fonctionnent sur le même principe volontaire que les enveloppes "découverte", mais comportent une condition d'ouverture. Elles ne peuvent être ouvertes que si la condition indiquée sur l'enveloppe est remplie. Une fois ouverte, la personne doit subir l'effet inscrit, sauf en cas d'indication contraire.

L'organisation fait confiance à la bonne volonté de toutes et tous pour ces mécaniques de jeu. Le non-respect de ces règles ne pénalise que la richesse de votre propre expérience de jeu et celle des autres participantes et participants.

Durée des effets

► *Scène*

L'effet demeure actif jusqu'à la conclusion de la situation en cours : fin d'un combat, d'une discussion, départ d'un personnage impliqué, ou changement majeur dans la scène.

En règle générale, une scène dure environ une trentaine de minutes.

Si mettre fin à l'effet risquerait de rompre la cohérence de la scène, il est recommandé d'attendre qu'elle se conclue naturellement.

Exemple : Vous êtes paralysé-e par une invocation. La personne à l'origine de l'effet monologue, d'autres individus se joignent à la scène, et un combat éclate. Vous devez demeurer paralysé-e jusqu'au départ de la personne ayant lancé l'effet ou jusqu'à la fin du combat.

► *Journée*

L'effet reste actif pour l'équivalent d'une journée complète en jeu, soit du lever du soleil jusqu'au coucher ou de l'apparition de la lune jusqu'à sa disparition.

Cette durée est généralement utilisée pour représenter des afflictions temporaires, des effets magiques persistants ou des états physiques prolongés. Une fois la journée terminée, l'effet se dissipe automatiquement, sauf si une autre règle ou capacité indique le contraire. Ainsi, il est préférable de faire des sortilèges qui durent une journée au lever du soleil ou à la tombée de la nuit.

► *Scénario*

L'effet demeure en vigueur jusqu'à la fin de l'événement en cours.

Ce type de durée s'applique habituellement aux effets narratifs ou aux transformations importantes ayant un impact sur la totalité du scénario. Ils doivent être joués de manière constante tout au long de la partie afin de préserver la cohérence du récit et la crédibilité du jeu.

► *Perpétuel*

L'effet reste actif indéfiniment, jusqu'à ce qu'un autre effet, une capacité, un rituel ou une décision de l'organisation vienne y mettre fin.

Les effets perpétuels représentent généralement des malédictions, des pactes, ou des transformations profondes et durables. Ils doivent être interprétés avec rigueur, puisqu'ils influencent durablement l'évolution du personnage et son rapport au monde de jeu.

La Théurgie

La théurgie est l'ensemble des pratiques magiques organisées permettant d'influencer le monde et ses habitants selon des principes établis par l'Académie d'Aphelios. Chaque sortilège (aussi appelé sort) ou pratique théurgique suit une méthodologie stricte, de l'élaboration à l'exécution, afin de garantir la cohérence des effets et la sécurité du praticien.

L'Éther

L'éther est une énergie intangible découverte par l'Académie d'Aphelios. Il constitue la base de la théurgie. Ses propriétés exactes et son potentiel restent largement inconnus, offrant un champ d'expérimentation constant. Les théoriciens débattent encore de sa nature et des manières optimales de l'exploiter.

Principes de la Théurgie

La théurgie opère sur trois principes de base:

- ▷ La théurgie est instable
- ▷ La théurgie est nouvelle
- ▷ La théurgie est malléable
- ▷ La théurgie a toujours un coût

Les sorts peuvent produire des variations imprévisibles, reflétant la nature malléable de l'éther. Ainsi, il est possible que l'effet d'un sortilège qui semble stable change en cours de route. Si la nature d'un sortilège change, toutes les joueuses et joueurs seront avertis et leurs grimoires seront mis à jour.

La théurgie est en évolution constante, et les méthodes peuvent changer selon les découvertes et les expérimentations. Au cours de votre séjour à l'Académie d'Aphelios, il est donc possible de voir apparaître de nouveaux types de sortilèges et des concepts jamais vus auparavant. Vos personnages seront au centre de ces découvertes et de ces changements.

Les sorts ne sont pas nécessairement équilibrés entre eux; certaines variations sont intentionnelles et font partie de la recherche et du développement. Ainsi, il ne faut pas se surprendre si des élèves présents à l'Académie d'Aphelios depuis plusieurs années sont à un tout autre niveau que les nouvelles et nouveaux initié-es. Toutefois, de grands pouvoirs attirent l'attention de plusieurs et demandent souvent

de plus grands sacrifices.

Finalement la théurgie possède toujours un coût. Les années de pratiques d'Aphelios ont montré que de déformer la réalité apporte toujours son lot de conséquences pour le théurgiste. Ainsi, chaque sortilège doit être fait en connaissance de cause et pour des raisons valables.

Les Types de sortilèges

Voici une description des principaux types de sortilèges actuellement reconnus par l'Académie d'Aphelios. Il est important de noter que ces définitions reposent sur les théories en vigueur, sujettes à évolution, voire à remise en question, selon les découvertes futures des théurgistes.

► Évocation

Les évocations sont des sortilèges permettant de puiser directement dans l'Éther afin de modifier la réalité de manière immédiate. Elles sont toujours exécutées en solitaire : une seule personne canalise, façonne et libère l'énergie. Les évocations peuvent être puissantes, mais leurs contrecoups le sont tout autant, puisque la totalité du risque repose sur l'individu qui les réalise.

► Rituel

Les rituels nécessitent la participation de plusieurs personnes. Selon les théories actuelles, la force d'un rituel augmente proportionnellement au nombre de participant-es : plus la charge éthérique est répartie, plus le sortilège peut atteindre une ampleur importante. Toutefois, les contrecoups sont également partagés entre toutes les personnes impliquées. La collaboration y est donc autant une question de confiance que de puissance.

► Enchantement

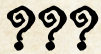
L'enchantement consiste à canaliser l'éther dans un objet afin de lui conférer des propriétés surnaturelles. Une lame peut devenir plus tranchante, une armure plus résistante, une clef plus malléable à la volonté de son porteur, ou encore un livre peut se protéger de toute lecture non autorisée. L'enchantement est un des outils les plus polyvalents de la théurgie.

► Alchimie

L'alchimie consiste à insuffler de l'éther dans de la matière organique, généralement animale ou végétale. Elle demande souvent de transformer, distiller ou combiner des substances afin de créer un produit stable et utilisable. Onguents,

élixirs, poudres, pâtes, compresses, décoctions ou autres; l'alchimie offre un éventail extrêmement large d'applications. Bien que plus indirecte que les évocations ou les rituels, elle demeure l'une des disciplines les plus délicates. Une erreur dans la préparation peut altérer l'effet final de manière inattendue, voire dangereuse.

► **Pacte**



Créer un nouveau sort

Toute joueuse ou tout joueur peut concevoir un nouveau sortilège. Pour ce faire, il suffit d'utiliser la structure de sortilège présentée plus bas et de soumettre la version complète à l'organisation, afin qu'elle puisse en prendre connaissance. Cela sera toujours fait en jeu, et non entre les événements.

Une fois le sort remis et analysé, l'organisation fournira une enveloppe à ouvrir uniquement au moment du premier essai du sortilège. Le contenu de cette enveloppe décrira l'effet réel du sort. Celui-ci peut différer de l'intention initiale, selon plusieurs facteurs : le niveau de maîtrise du personnage, la cohérence avec les règles internes du monde, ainsi que l'interprétation de l'organisation.

Si le résultat vous satisfait, le sort pourra être officialisé et ajouté à votre Grimoire, devenant ainsi transmissible à d'autres joueuses et joueurs. Dans le cas contraire, vous pourrez modifier votre création et recommencer le processus jusqu'à obtention d'un résultat convenable.

En raison de la nature instable de l'éther et des principes mêmes de la théurgie, la création de sorts comporte toujours une part de risque. Chaque expérimentation implique d'en accepter pleinement les conséquences.

Structure d'un sortilège

Chaque sortilège est défini par les éléments suivants :

Nom du sortilège

Type : Enchantement, Alchimie, Évocation, Rituel

Composantes : Objets ou éléments nécessaires à l'exécution

Marche à suivre : Étapes précises à accomplir

Effet : Description détaillée de l'impact du sort

Durée : Scène, Journée, Scénario, Perpétuel

Contrecoup : Effets négatifs en cas d'échec, d'interruption ou à la suite de la réussite du sort

Après le sortilège : Descriptif de ce qui se passe pour le théurgiste après l'incantation

Exemple de sort :

Nom : Souvenir partagé

Type : Évocation

Composantes : Des cendres froides ; un souvenir et l'émotion associée transcrits sur une feuille ; une enveloppe blanche « découverte ».

Marche à suivre : Tracer un symbole dans les cendres représentant le souvenir tout en racontant intégralement celui-ci à voix haute.

Effet : Le destinataire de l'enveloppe voit et ressent le souvenir, comme s'il le vivait intensément et brièvement.

Durée : Une scène

Contrecoup : Si l'incantation est interrompue, le théurge perd définitivement le souvenir transcrit.

Après le sortilège : le théurge ressent l'émotion associée au souvenir transmis, pour une durée à sa discrétion.

Les Ressources

Les produits alchimiques

Tous les produits alchimiques prévus pour le jeu sont disponibles en jeu. Les produits standards peuvent être obtenus au laboratoire d'alchimie de l'académie, tandis que les produits rares nécessitent des démarches spécifiques en jeu. En cas de rupture d'un ingrédient standard, les participantes et participants doivent consulter le professeur responsable pour vérifier l'existence de réserves. Certaines indisponibilités peuvent également être décidées pour des raisons narratives.

Les composantes magiques

Certaines pratiques théurgiques nécessitent des composantes spécifiques. Certaines devront être découvertes ou obtenues au cours du jeu, tandis que d'autres requièrent l'acquisition de matériel pour exécuter correctement la marche à suivre du sortilège. L'organisation s'assure que ces matériaux demeurent accessibles, abordables et compatibles avec l'expérience de jeu.

Fin d'un personnage

Un danger grandissant

La durée de séjour d'un personnage à l'académie est volontairement limitée. Plus un personnage reste longtemps, plus il subira la pression des professeurs et des nations pour progresser, et plus son influence et sa puissance attireront l'attention. L'organisation pourra impliquer le personnage dans des trames plus périlleuses lorsque nous estimons que son arc narratif approche de sa conclusion. Aucun délai fixe n'est imposé, car la durée des histoires personnelles varie selon chaque personnage. Les joueuses et joueurs concernés seront consulté-es lorsque nous considérerons que leur personnage entre dans sa phase finale.

La graduation

La graduation constitue l'une des issues possibles pour un personnage. Sur demande, un examen peut être organisé l'événement suivant où le personnage sera présent afin d'évaluer les compétences de ce dernier. En cas de réussite, celui-ci pourra obtenir son diplôme et quitter l'académie pour mettre son savoir en pratique dans l'un des trois pays. L'organisation s'engage à ce que les personnages diplômés

aient un impact concret sur le monde de jeu, en tenant compte des objectifs et désirs des joueuses et joueurs. Pour planifier un examen, veuillez contacter l'organisation. Les examens sont cependant très exigeants et comportent un risque de décès pour le personnage.

La mort

Parfois, il n'y a rien de mieux qu'une belle mort dramatique pour donner fin à un personnage. La mort n'est pas quelque chose de commun dans le contexte du jeu. Nous avons la philosophie que la mort n'est intéressante que si elle a un impact tangible sur le jeu. Ainsi, la mort arrive si la personne qui interprète le personnage, ou l'organisation, le décide, tout dépendant de la progression naturelle de la trame narrative. Dans tous les cas, l'organisation s'engage à trouver la meilleure façon de donner une fin satisfaisante pour tous.

Promotion

Un personnage peut également poursuivre une carrière au sein de l'académie. Plusieurs postes sont disponibles, certains nécessitant d'avoir réussi l'examen final, à l'exception de postes ne requérant pas de diplôme, comme celui de concierge. Un ancien élève pourrait éventuellement accéder au poste de rectrice ou de recteur. Les postes au sein de l'académie impliquent des responsabilités hors jeu et une collaboration étroite avec l'organisation concernant le contenu des cours. Intégrer le corps professoral revient essentiellement à devenir aide-animateur / aide-animatrice, participant à la transmission des connaissances et à l'élaboration de trames narratives.

Remerciements

L'équipe de Convergence tient à remercier les différents événements auxquels nous avons participé à travers les années qui nous ont inspiré-es à faire de même.

À travers ces règles, nous espérons à la fois s'inspirer des forces de ces organisations tout en y mettant notre touche personnelle.

- ▷ ***Au Royaume***
- ▷ ***À l'Enclave***
- ▷ ***À Brumelance***
- ▷ ***Aux Terres de Bélénos***
- ▷ ***À College of Wizardry***

Ainsi qu'à toutes les personnes et équipes créatives qui nous inspirent et nous supportent

...Merci!