

LES RÈGLES DE BASE



Table des matières

Bases.....	3
Sécurité.....	4
La base.....	4
Hors-jeu.....	4
« FREEZE ».....	4
Émotionnelle.....	4
“Vraiment Vraiment”.....	5
Litige.....	5
Équipements.....	5
Combat.....	7
La base.....	7
Touche valide.....	7
Arme à feu.....	7
Vie, Blessure et Mort.....	8
Équipements.....	10
Armes.....	10
Bouclier.....	11
Armures.....	11
Autres.....	11
Pouvoirs et Compétences.....	12
Annonces.....	12
Cartes de Compétence et de Pouvoir.....	13
Autres.....	14
Pugilat.....	14
Crochetage.....	14
Attaque de camp.....	15
Dissimulation.....	15

Bases

Ce document a pour objectif d'expliquer les règles de bases s'appliquant à toutes et à tous. Elles doivent être connues et respectées par chaque personne participant au GN pour permettre le plus de fluidité en jeu.

La base d'un Jeu de rôle Grandeur Nature (GN) est de créer, tous ensemble, une histoire où chacune et chacun puisse être un acteur à part entière du déroulement. Cela en fait un jeu particulier où chacun joue avec des objectifs différents et où il n'y a pas vraiment de gagnant ou de perdant.

N'hésitez donc pas à faire circuler les informations, dévoiler malencontreusement des secrets, confier des objets aux autres, etc. Ce qui reste dans votre tête ou dans votre coffre au fond de la tente ne pourra pas être joué. C'est une occasion perdue d'offrir du jeu à un autre, et nous comptons sur la bienveillance de chacun pour offrir autant de jeu qu'il compte en recevoir.

Un point important qui nous permettra à toutes et tous de vivre un bon GN, c'est de se faire confiance. Si vous voyez quelque chose que vous ne comprenez pas : jouez le au mieux ou demandez discrètement si vous ne savez pas. Si les conséquences sont négatives à votre encontre, faites au pire pour vous. Il est plus facile de revenir en arrière sur une conséquence grave que si vous ne jouez pas le jeu sur le moment.

Pensez toujours à comment faire en sorte que la scène que vous vivez soit la plus belle pour les autres.

Pour les enfants et adolescents

Pour des raisons de sécurité, certains points de ces règles peuvent être soumis à restrictions pour les plus jeunes d'entre nous.

Cela ne doit pas les empêcher de lire ce document pour en discuter avec leurs parents et leurs Organisateurs responsables.

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier quelques compétences des fiches de personnages enfant le jour du GN, pour des raisons matérielles, d'équilibre ou de sécurité.

Sécurité

La base

Dans un GN, la sécurité prime sur le jeu, les joueurs doivent toujours éviter les situations dangereuses, pour eux-mêmes comme pour les autres. De même, la réglementation française s'applique et doit être respectée (consommation de stupéfiants interdite, aucune agression réelle...)

Hors-jeu

Le hors-jeu n'est toléré qu'en cas de problème de sécurité évident ne permettant pas le déroulement du jeu. Si vous remarquez qu'un autre participant brise l'immersion dans le jeu, n'hésitez pas à le rappeler à l'ordre en prenant ses dires non-roleplay comme des insultes et réagissez comme le ferait votre personnage à cette situation outrageuse.

Pour signifier aux autres participants que vous êtes hors-jeu, il faut lever le poing fermé. Si vous voyez quelqu'un le poing fermé au-dessus de ses épaules, votre personnage ne le voit pas, il n'existe pas. Si une personne hors-jeu vient vous parler, mettez-vous aussi hors-jeu, en vous écartant de la scène, pour lui répondre.

« FREEZE »

À n'importe quel moment, si vous voyez qu'il existe un danger immédiat pour une autre personne ou pour vous-même, criez « FREEZE » afin de figer l'action et éviter l'accident.

Si vous entendez crier « FREEZE », ne cherchez pas à savoir pourquoi : "Arrêtez tout !" sans attendre.

Soyez beaux joueurs et n'abusez pas, qu'il soit justifié ou pas, il vous est demandé de ne pas bouger lors de cet instant sauf pour régler le danger et d'en attendre calmement la résolution. Essayez de faire en sorte que ce moment ne dure pas trop longtemps. Changez de place pour éviter un danger environnemental, évacuez au plus vite les vrais blessés vers une zone sûre où il sera possible de s'occuper d'eux rapidement, etc.

Émotionnelle

La sécurité émotionnelle est aussi importante que la sécurité physique.. Si vous ressentez une gêne, veuillez lever le poing pour vous signaler hors-jeu et quitter la scène de jeu.

Si vous devez aborder des situations liées au sexe, à la torture et aux questions susceptibles de provoquer des traumatismes, faites-le avec le consentement de vos partenaires de jeu

Si vous sentez le besoin d'en parler ou la simple envie d'exprimer le problème, vous pouvez contacter l'organisateur de votre choix au plus vite et lui faire part de la problématique.

“Vraiment Vraiment”

Afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, vous pouvez employer le terme « vraiment, vraiment ».

Exemple :

- « J'ai vraiment vraiment mal » pour indiquer que vous avez mal hors-jeu, que cela vous concerne vous et non pas votre personnage.
- « Il faut que tu arrêtes de dire ça, ça me gêne vraiment vraiment » pour indiquer qu'un point ou un sujet de la conversation ne vous convient pas personnellement.
- « Je ne peux vraiment vraiment pas reculer, peut-on aller ailleurs? » pour indiquer que l'espace autour de vous n'est pas propice à l'action.

Essayez d'utiliser autant que possible cela à la place d'un « FREEZE » général s'il n'y a pas de danger immédiat.

Litige

En cas de différend avec un autre joueur, évitez de vous emporter, cela ne ferait qu'aggraver le problème. En cas de doute et pour ne pas briser la scène, soyez fair play. Choisissez la solution la moins avantageuse pour vous et essayez de régler le désaccord en hors-jeu avec les personnes concernées.

Si le problème persiste ou qu'aucune solution n'est trouvée, vous pouvez contacter un organisateur qui arbitrera cette situation.

Un organisateur a toujours le dernier mot lors d'un litige si aucune solution amiable ne peut être trouvée.

Équipements

Tous les costumes, les répliques d'armes ou les protections utilisés en jeu doivent avoir un niveau de sécurité suffisant lors d'un usage normal pour ne pas mettre en danger les autres participants.

- Les répliques d'armes doivent être suffisamment molles et sécuritaires pour ne pas infliger de réelles blessures lors de leurs usages.

- Les armes articulées (comme un fléau d'armes) ne doivent pas pouvoir s'enrouler autour d'un poignet et les parties articulées doivent être suffisamment solides.
- Les costumes ne doivent contenir aucune partie tranchante ou des pointes rigides pouvant occasionner des blessures.
- Les armes de jet et les armes improvisées doivent être conçues sans aucune partie solide (fibre de verre, bois, métal...)
- Les répliques d'armes à trait (arcs, arbalètes par exemple) ne doivent pas dépasser 25 livres de puissance à leur usage de puissance maximal.
- Les flèches et carreaux d'arbalète seront acceptés uniquement de revendeur connu avec une tête molle plus grande que l'orbite d'un œil et où le fût du trait ne peut être ressenti en appliquant une pression avec la main sur la tête.
- Les armes à feu doivent être des répliques d'armes non fonctionnelles (pas de projectiles). Pour simuler un tir, il vous faudra des amorces de farce et attrape **fournies par l'organisation.**
- Les armes de siège sont possibles mais devront être validées explicitement par un organisateur référent avant utilisation et cela par un test de tir dans une zone sécurisée. Seuls ceux ayant reçu la validation de l'organisateur auront le droit d'utiliser l'arme de siège validée.

Chaque groupe est responsable de la bonne tenue et du niveau de sécurité de son équipement. Nous vous invitons à faire une vérification commune de votre équipement en amont du jeu. En cas de doute, et pour les armes de sièges, vous pouvez contacter un organisateur référent pour qu'il valide ou non un objet. À tout moment, un organisateur peut à nouveau vérifier un équipement si son niveau de sécurité ne semble plus conforme. Il peut alors décider de le retirer du jeu.

Toute situation présentant un danger physique pour qui que ce soit doit être interrompue et réglée "Hors-Jeu" immédiatement. Chacun est garant de la sécurité des autres.

Combat

La base

La frappe en estoc avec la pointe de l'arme, le raffut, les coups mitraillettes et les contacts physiques violents sont strictement interdits. Seuls les coups de tranche comptent et uniquement sur les parties autorisées : Les coups reçus à la tête, sur les doigts, aux zones génitales et à la poitrine sont interdits et ne comptent pas, car ils sont douloureux et dangereux, faites attention !

Touche valide

Pour qu'un coup soit valide, il doit être marqué (l'effleurement ne compte pas). Il n'y a pas besoin de frapper fort, mais uniquement de toucher son adversaire proprement.

Un minimum d'amplitude de mouvement doit être fait avec la réplique d'arme pour que la touche soit valide.

En cas de parade molle (le coup est paré par une arme, mais dû à la force ou l'élasticité des armes, le coup touche quand même sa cible), la touche ne compte pas.

Un projectile ne fait plus aucun point de dégât après un rebond. Un projectile ne peut pas être paré par une arme. Si un projectile est paré par une arme alors qu'il aurait dû toucher la cible, considérez la touche comme valide.

Les coups portés contre des armes rangées dans leurs fourreaux ne comptent pas comme parées.

Arme à feu

Une arme à feu avec une amorce touche uniquement si l'amorce fait du bruit et que la réplique d'arme est tenue de telle manière que l'utilisateur puisse viser sa cible.

Si vous entendez la détonation d'une amorce, regardez autour de vous pour vérifier que vous n'êtes pas la cible.

Ne déclenchez jamais une amorce à côté de la tête de quelqu'un (environ 15 centimètres), soyez raisonnable, c'est une question de sécurité.

Vie, Blessure et Mort

Les Points de vie (PV) représentent la vigueur de votre personnage ainsi que sa capacité à continuer malgré des blessures plus ou moins graves. Nous représentons cela par un score chiffré plus ou moins grand en fonction de votre personnage.

Un personnage possède 3 PV à sa création.

Les Blessures représentent les aléas approchant votre personnage d'un sombre destin, souvent la mort. Les Blessures ne sont pas forcément des dégâts physiques, mais peuvent être liées à un état de fatigue intense ou à une psychologie vacillante. Tout ce qui peut approcher votre personnage de la mort est une Blessure. Quand le total des Blessures reçues par votre personnage est égal ou supérieur à son score de PV, ce dernier tombe dans l'état d'Agonie.

Les Blessures sont soignées de 1 chaque heure passée au calme (Si vous n'avez pas reçu de nouvelle Blessure et n'avez pas été en situation d'en recevoir, comme un combat). En cas d'Agonie, ce soin passif des Blessures ne fonctionne pas.

Les Blessures doivent être jouées jusqu'à ce qu'elles soient soignées même si elles n'imposent aucun malus.

L'Agonie est la dernière étape avant la mort. Quand votre personnage est soumis à cet état, il tombe au sol et ne peut rien faire d'autre que gémir et ramper avec difficulté (quelques mètres tout au plus). Au bout de **3 minutes**, si personne n'est venu en aide à votre personnage pour vous soigner de cet état, votre personnage est Mort.

Il est possible pour tout le monde d'aider une personne en état d'Agonie. En posant les deux mains sur un personnage en état d'Agonie, le décompte s'arrête. Si l'une des deux mains ne devait plus être en contact ou si la personne en Agonie se déplace, le décompte reprend là où il en était.

Jouez L'Agonie en fonction de la dernière Blessure que vous avez reçue et qui a provoqué cet état.

Si un effet doit vous mettre en Agonie sans infliger une Blessure, considérez que vous recevez autant de Blessures que nécessaire pour que cela arrive.

Quand votre personnage est Mort, restez au sol jusqu'à la fin de la scène pour ne pas gâcher l'immersion des autres. Dès que possible, mettez-vous hors-jeu et allez rejoindre un

orga dans la zone Hors-Jeu pour vous permettre de faire un nouveau personnage et de continuer l'aventure.

Si un joueur Mort est à côté de vous et que vous n'avez pas besoin de sa présence dans l'immédiat, écartez-vous pour qu'il puisse partir discrètement.

Equipements

Armes

La taille des armes inclut toutes les parties de l'arme, garde et poignée incluses. Pour les armes articulées (comme un fléau d'arme), la taille est mesurée avec l'arme mise dans la configuration la plus longue possible.

Nom	Exemple	Restriction	Compétence	Blessure
Armes utilitaires	<i>Coutelas, Matraque, Bouteille...</i>	Maniées à 1 main Moins de 60cm	Non	1
Armes de combat	<i>Rapière, Sabre, Épée...</i>	Maniées à 1 main Moins de 110cm	Oui	1
Armes de guerre	<i>Vouge, Hallebarde, Rame...</i>	Maniées à 2 mains Moins de 200cm	Oui	2
Armes de jet	<i>Couteau de lancer, Pierre...</i>	Maniées à 1 main Sans armature	Oui	1
Armes de distance	<i>Arc, Arbalète...</i>	Maniées à 2 mains	Oui	2
Armes à poudre	<i>Pistolet, Fusil...</i>	Munitions à fabriquer	Oui	0

Les Armes à poudres n'infligent aucune Blessure mais forcent votre cible à tomber au sol (les 2 épaules au sol) pendant 5 secondes.

Si vous entendez le bruit d'une amorce, prenez un instant pour regarder autour de vous. Si vous êtes la cible et que la distance n'est pas trop grande (environ 3 mètres pour une arme à poudres), vous devez jouer l'effet. N'attendez pas de voir si une autre personne joue l'effet, jouez le directement.

Il n'y a pas de limite pour porter des munitions, autant pour les armes à distance que pour les armes à poudre. Il n'y a pas besoin de fabriquer les munitions pour les armes de distances mais les munitions des armes à poudre doivent être fabriquées en jeu.

Il n'est pas possible de réutiliser une munition d'arme à distance durant un combat.

Bouclier

Nom	Dimension	Compétence
Bocle	Moins de 40cm	Non
Bouclier	Moins de 80cm	Oui

Les Bocles et les Boucliers ne peuvent pas bloquer les effets et annonce lié à une Arme à poudre.

Armures

Porter un plastron et un casque métallique (Armure en métal) permet d'ignorer les dégâts et les effets provoqués par les Armes de jet, les Armes à distance et les Armes à poudre. **Le port de cette protection nécessite une compétence dédiée.**

Une Armure en métal ne protège pas de l'annonce "Mort" même si cela vient d'une arme dont elle protège normalement.

Tout autre type d'armure (tissu, cuir, canon d'avant-bras...) peut être porté sans contrainte pour un usage esthétique. Elles n'offrent aucun avantage en jeu.

Autres

L'utilisation de plusieurs armes en même temps (une arme dans chaque main) nécessite une compétence dédiée.

Les armes de siège à projectile (*catapulte, baliste, trébuchet...*) inflige l'état d'Agonie à toutes personnes touchées par le projectile et aux personnes à moins de 2 mètres de la zone d'impact. Il n'est pas possible d'esquiver un projectile d'arme de siège au dernier moment. A partir du moment du tir, vous ne pouvez plus vous décaler. Il n'y a pas de limite de munition avec une arme de siège à projectile. Il n'est pas possible de réutiliser une munition d'armes de siège à projectile durant un combat.

Les armes de sièges à poudre (*canon*) infligent l'état d'Agonie à toutes personnes devant l'arme au moment du tir (*détonation*) jusqu'à une distance de 20 mètres. Au-delà de cette distance, les personnes devant l'arme de siège tombent au sol (les 2 épaules au sol) pendant 5 secondes (effet similaire aux Armes à poudre). Les munitions des armes de siège à poudre doivent être fabriquées en jeu.

Pouvoirs et Compétences

Annonces

Nous avons décidé d'avoir le moins d'annonces possible durant ce jeu. Les rares moments où une injonction verbale est nécessaire, cette dernière doit être faite autant que possible discrètement pour ne pas casser l'immersion des personnes autour de vous.

Les annonces prévues en jeu sont les suivantes et ne peuvent être utilisées que par les personnes ayant des compétences ou des pouvoirs associés:

- **Assommer:** la cible de cette annonce tombe inconsciente, les yeux fermés, jusqu'à la fin de la scène ou pendant au moins 10 minutes. Si vous avez subi cette annonce par surprise, vous ne pouvez pas voir qui l'a annoncé. **Cette annonce ne peut pas être utilisée en combat.**
- **Mort:** la cible de cette annonce tombera au sol et sera en état d'Agonie. **Cette annonce ne peut pas être utilisée en combat.**
- **"1", "2", "3" ou plus:** La cible de l'annonce reçoit autant de Blessures que le chiffre annoncé. Si utilisée conjointement avec une arme, cette annonce doit être associée avec une touche valide de cette dernière. Ces annonces seront rares mais pas impossible.
- **Pugilat X,** commence un combat à main nue. Voir le chapitre Pugilat plus loin.
- **Par le pouvoir du Kraken, XXXXX:** Annonce réservée aux organisateurs. Si vous entendez cela, jouez ce qui est dit. Cette annonce ne sert qu'à clarifier une situation aux joueurs et expliquer un effet rapidement. Il n'est aucunement possible de résister à cette annonce.

Il n'est pas nécessaire d'annoncer "2" à chaque fois que vous utilisez une arme infligeant par défaut ce score. Chacun est censé connaître les règles et compter correctement. Si vous avez un doute quant au jeu de votre adversaire, n'hésitez pas à utiliser cette annonce pour le lui rappeler.

Il n'existe pas d'annonce "**Résiste**", mais cela ne veut pas dire que tout le monde est vulnérable à ce qu'il se passe. Une personne qui n'est pas sensible à une annonce que vous venez de faire devra jouer sa résistance en jeu. Si vous avez le moindre doute sur le fait que la personne ait bien entendu votre Annonce, n'hésitez pas, à la fin de la scène, d'aller la voir pour lui en parler Hors-jeu et clarifier la situation.

Cartes de Compétence et de Pouvoir

Pour représenter les compétences et pouvoirs de votre personnage, nous avons décidé de faire un système de cartes à jouer. Sur cette carte vous pourrez lire le rappel des règles et l'effet de votre pouvoir. Ces cartes remplacent les annonces par un système où vous donnez la carte à votre cible.

Si vous voyez une personne vous tendre une carte de compétence ou de pouvoir, vous devez la prendre, la lire immédiatement, et en appliquer les effets si vous n'avez rien pour y résister.

Une fois la carte lue, vous devez la déchirer. Si vous deviez résister à la carte, rendez la carte à son propriétaire au lieu de la déchirer.

Si vous avez un doute sur l'effet d'une carte que l'on vous tend ou comment jouer cet effet, n'hésitez pas à demander discrètement à la personne qui vient de vous donner la carte.

Certaines cartes peuvent être utilisées comme des pièges. Ces cartes sont à déposer à certains endroits (spécifiés sur la carte) et doivent être lues dès que vous les voyez. Déchirer la carte et activer son effet dès que vous l'avez lu. Certaines cartes pièges ne doivent pas être déchirées, mais être remises en place, cela sera écrit sur la carte.

Il existe globalement trois types de cartes :

- Les cartes à effet passif sont des rappels d'effet de votre pouvoir que vous pouvez consulter n'importe quand. Ces cartes sont permanentes et ne sont pas à donner à d'autres joueurs.
- Les cartes à effet actif, généralement limitées en nombre d'utilisation, à donner aux personnages sur qui vous voulez appliquer l'effet.
- Les cartes pièges, qui se déclenchent dès que vous les voyez.

Autres

Pugilat

Pour engager un combat à mains nues, ou Pugilat, il suffit d'annoncer "**Pugilat X**", en remplaçant le X par votre score du Pugilat, tout en se mettant en garde. Votre adversaire à ce moment n'aura que 3 possibilités :

- Accepter le Pugilat, en se mettant en garde et en annonçant en retour son score de Pugilat.
- Sortir une arme, le Pugilat est annulé et la scène continue avec un combat normal.
- Fuir aussi vite que possible, loin de son adversaire.

Le score de Pugilat de votre personnage est égal à votre score de PV moins votre total de Blessure. Il peut être modifié en jeu via des bonus temporaires.

Le perdant d'un combat au Pugilat subit 1 Blessure et tombe inconscient, les yeux fermés, jusqu'à la fin de la scène ou pendant au moins 10 minutes.

En cas d'égalité, les deux combattants se retrouvent groguis. Personne n'est au sol, mais chacun doit jouer comme s'il n'en était pas loin. Chaque combattant subit 1 Blessure.

En cas de Pugilat à plusieurs participants, les scores de pugilat s'additionnent par équipe. Les effets s'appliquent à toute l'équipe.

Crochetage

Si vous voyez un petit sac accroché à une serrure, cela indique que la serrure est verrouillée et que vous ne pouvez pas l'ouvrir.

Si vous avez une compétence vous permettant de crocheter une serrure, vous pouvez récupérer dans le sac le casse-tête et le résoudre, n'oubliez pas de remettre le casse-tête résolu dans le sac. Une fois cela fait, la serrure est déverrouillée.

Il est possible de remettre le casse-tête dans sa position initiale pour dissimuler son passage. Cette action verrouille de nouveau la serrure associée.

N'importe qui peut regarder dans la sac pour savoir si la serrure a été crochétée ou pas.

Un double avec les solutions de chaque casse-tête en jeu est disponible à la Capitainerie pour permettre aux possesseurs de la compétence de s'entraîner.

Attaque de camp

Nous ne permettrons pas de se battre autour des tentes pour des raisons de sécurité. Pour permettre une attaque de camp faite par les joueurs ou les PNJs, nous allons appliquer la règle suivante.

Quand votre groupe est prêt pour attaquer un camp, vous devez aller chercher un organisateur ou un PNJ à la capitainerie (vous pouvez le faire discrètement, pas besoin d'y aller en groupe). Ce dernier vous accompagnera, avec tout le groupe attaquant, jusqu'à l'entrée du camp que vous souhaitez attaquer.

A ce moment, il annoncera un « FREEZE » à toutes les personnes dans le camp, leur offrant un certain temps pour s'équiper en réponse à leur attaque. Ce temps peut varier en fonction de la discrétion et la fulgurance de l'attaque ainsi que du niveau d'alerte présent dans le camp attaqué.

Le combat se fera dans un espace sécurisé à l'écart, avec le matériel que les gens auront eu le temps de prendre avec eux.

Une fois le combat terminé, chaque protagoniste reviendra dans le camp, dans le même état qu'il était à la fin du combat pour continuer de manière RP.

Il n'est pas possible de fuir une attaque de camp à partir du moment où l'organisateur a annoncé le « FREEZE ». A vous de voir l'attaque à l'avance et de vous enfuir avant.

Dissimulation

Vous verrez parfois des gens, immobiles, avec les bras croisés devant eux, sur le torse. Vous ne pouvez pas voir ces personnes sauf si elles décident de se déplacer. Tous les bruits qu'une personne dissimulée pourrait faire (parler, chuchoter, faire craquer une branche, etc.) peuvent être entendus. Cela ne casse pas la dissimulation.

Pour éviter les abus, si vous êtes en train de regarder une personne se dissimulant (elle croise les bras), vous pouvez continuer de voir cette personne jusqu'à ce que vous perdiez le contact visuel.

De plus, on ne se dissimule pas debout au milieu de la plaine, veuillez jouer un minimum le fait d'être caché.

Gestion des coffres

Vos ressources de jeu peuvent être stockées dans un coffre (non fourni par l'organisation).

Ce coffre doit rester en jeu de 8h à 2h du matin. Il ne doit en aucun cas être entreposé dans une tente, l'intérieur des tentes étant hors jeu.

Les coffres peuvent être volés et pillés. Pour transporter un coffre, les conditions suivantes doivent être respectées :

- être au minimum deux personnes,
- ne pas courir,
- ne pas être blessé pendant le transport.

Une fois le coffre pillé, il doit être :

- soit rapporté aux objets trouvés/volés près de la capitainerie,
- soit déposé de manière visible et facilement retrouvable à proximité du camp dans lequel il a été dérobé.

Les coffres ne doivent pas être verrouillés, excepté par un système de fermeture acheté au comptoir commercial.