

Règlement et règles générales du jeu

grandeur nature « De Capes et d'Écailles » 28 au 30 septembre 2018

Préambule: l'inscription au gn vaut lecture, acceptation et respect des règles contenues dans les pages suivantes.

1) D'ordre général

Merci de participer au GN « De Cape et d'Écailles » écrit par l'association La TorGNole et repris par l'association An Termaji. Ce jeu est le fruit de plusieurs mois de travail acharné des orgas et nous espérons que celui-ci vous plaira.

Les règles de jeu sont découpées en chapitres pour plus de lisibilité. Nous les avons souhaitées simples et accessibles de manière à ne pas ralentir ou interrompre le cours des événements à cause d'un détail subtil et nuisant au plaisir de chacun.

Plaisir car c'est là le seul enjeu de cet événement. Ainsi, pour que chacun y trouve le sien, merci à tous de respecter au mieux les préconisations de ce fascicule.

Le GN est un jeu immersif, dans lequel on incarne temporairement un personnage, dans son milieu, dans son époque, dans ses croyances et convictions. Ce que deux personnages se disent ou se font n'a aucun commun rapport avec la « vraie vie », c'est pourquoi nous ne saurions trop vous conseiller d'être fair-play, quitte à jouer en votre défaveur une scène ; l'arbitrage d'un orga sera toujours possible ultérieurement.

Ce jeu n'est pas ouvert aux joueurs mineurs.

2) Du monde du jeu

Vous jouez dans le monde uchronique et fantastique des "Lames du Cardinal de Pierre Pével, aux éditions Bragelonne. Les objets

d'époque, les éventuelles magies ou rituels seront de la partie et, par artifice, nous tâcherons de les simuler au mieux dans l'intérêt du jeu. Toutefois, nos limitations techniques (et financières) font que vous aurez à simuler quelques uns de ces effets... Bref, faire du GN ^^

Le détail du monde se trouve dans les fichiers téléchargeables du site du GN accessible via :

<http://parties-civiles-asso.fr/de-capes-et-d-ecailles>

Leur lecture est préférable pour votre immersion et celles des autres participants.

Les doutes qui pourraient vous assaillir sur ces documents sont justement à exprimer sur notre forum ; vos doutes sont peut être ceux des autres ^^.

3) Du Site de jeu

Nous avons le plaisir de jouer sur un site qui offre un espace de jeu varié et adéquat à notre histoire. Il s'agit d'un site privé. Les propriétaires seront sur les lieux pendant le jeu. Il vous est demandé de les respecter ainsi que de respecter les lieux.

Nous espérons que vous prendrez plaisir à y jouer. Afin de permettre à ce partenariat de perdurer merci de respecter les lieux et consignes.

Pour raison de sécurité des personnes et objets les combats ne sont pas autorisés dans le manoir.

3.1 les lieux interdits

Certains lieux sont considérés hors-jeu pour des raisons de sécurité des personnes et/ou des biens. Ces lieux sont interdits d'accès: le petit salon et la chambre des propriétaires au 1er étage du manoir, l'étage du garage (où se situera la taverne), l'étang, le verger (présence de ruches) et la partie parquet de la chapelle; tous les autres endroits dangereux seront marqués de ruban-balise.

Les chambres du manoir, ainsi que les sanitaires sont accessibles pour les personnes qui les loueront les chambres. Elles sont considérées hors-jeu.

3.2 les points spécifiques de l'utilisation du manoir:

Le manoir a une jauge de sécurité de 20 joueurs (hors orgas et propriétaires) à un instant donné. L'organisation ainsi que les propriétaires veilleront à ce que cela soit respecté.

Le billard du manoir ne doit pas être utilisé comme tel. Il servira de "table" pour autre chose.

Les combats ou les actions à caractère dynamique ne seront pas joués dans le manoir afin de préserver les objets de décoration et le mobilier qui s'y trouve.

3.3 les déchets et le recyclage

Des poubelles seront mises à votre disposition au niveau de l'auberge et de la taverne. Elles serviront aux déchets courants.

Pour les bouteilles, nous vous invitons à mettre de côté les bouteilles dans votre campement au fil du jeu. Puis de les reprendre à la fin du gn afin de les déposer dans des lieux dédiés.

Par ailleurs, nous vous invitons à vous munir d'un sac poubelle pour votre propre campement afin d'y mettre tous vos autres déchets au fil du jeu et de veiller à bien en disposer de ce sac avant de quitter le site.

4) De la sécurité

4.1 des personnes:

La sécurité en jeu consiste à ne pas se lancer dans des actions que vous ne feriez pas en dehors du jeu (sauter par une fenêtre ou ramper dans un tuyau d'égoût...) ou qui seraient dangereuses pour d'autres personnes. La sécurité de tous est la garantie d'un jeu de qualité pour tous. Votre sécurité prime sur le jeu.

Si vous avez un souci de santé signalez le immédiatement au QG orga. Pour les petits bobos une pharmacie y sera à votre disposition. Si vous êtes plus gravement blessé appelez à l'aide. Pour les personnes qui seraient témoins d'une situation grave, mettez en sécurité la/les

personnes concernées et faites le nécessaire pour prévenir de toute urgence les orgas.

Si vous avez des compétences réelles de médecine, soins, gestes d'urgence merci de nous le signaler dans le questionnaire d'inscription.

Merci de signaler à l'organisation toute personne dont le comportement semble inapproprié (gestes déplacés, non respect des mesures de sécurité de sens commun etc.)

Les associations Torgnole et An Termaji ont conçu ce jeu dans un esprit de fair-play et de jeu d'ambiance. Merci d'avance pour votre effort de sortir votre plus beau jeu pour votre personnage. Le respect des autres joueurs c'est aussi le respect des règles, quitte à les jouer en votre défaveur mais avec le maximum de panache ! Vous "gagnerez" ce GN si vous récoltez l'admiration générale pour votre role-play.

4.2 la consommation d'alcool et de produits illicites:

La consommation d'alcool ne peut être interdite complètement (car vous êtes tous majeurs...). Des boissons légèrement alcoolisées seront d'ailleurs prévues lors des repas. Cependant une personne visiblement ivre sur la zone de jeu sera de facto exclue, par mesure de sécurité.

La consommation de toute forme de stupéfiant est rigoureusement interdite par la loi et entraînera non seulement l'exclusion immédiate du jeu mais aussi un signalement aux forces de l'ordre afin de dédouaner l'association An Termaji de telles pratiques.

4.3 le feu et lumière:

Le feu n'est pas autorisé sur le site. Seul le feu de cuisine et un éventuel brasero dans la cour du manoir seront installés par nos soins. Pas de bougie, nous sommes en Bretagne certes, mais le feu peut s'avérer dangereux...

Si vous êtes fumeurs, vous êtes autorisés à fumer en dehors des bâtiments. Nous vous demandons de dissimuler au mieux vos accessoires et impérativement de ramasser vos mégots.

Les joueurs doivent de se munir d'éclairage électrique camouflé en dispositif d'ambiance (lanterne, torche,...) correspondant à l'univers du jeu.

4.4 Les armes:

Les armes de corps à corps devront toutes être en mousse/latex et être checkées par l'organisation. Une arme de corps à corps qui montrerait un défaut de sécurité avant ou pendant le jeu sera immédiatement mise hors zone (exemples : mousse trop dure, mousse percée et laissant ressortir l'âme en fibre, parties destinées au contact autre qu'en matière tendre)

Les armes de jet devront être dépourvues d'âme en fibre et les projectiles divers seront testés avant jeu.

Les armes à feu devront avoir un aspect historique (pas de 6 coups ou de pistolets mitrailleurs). Les munitions utilisées seront des claques doigts.

5) De respect d'autrui

Vos limites ne sont pas forcément celles de votre protagoniste. Si la personne en face de vous ne veut pas jouer une scène qui la dérange (torture, scène d'amour romantique ou physique), elle a le droit de dire "non". "Non" veut dire : "pas du tout", point à la ligne. On n'insiste pas, on n'interprète pas la réponse autrement. Vous pouvez très bien dire que l'action a eu lieu sans la jouer: "on n'a qu'à dire que je t'ai arraché les ongles des doigts de pied !". Le respect des autres passe avant le réalisme de la scène.

La trêve de nuit sera instaurée de 01h00 à 8h00. Pendant celle-ci vous pouvez continuer de jouer, sans entrer dans les tentes des campements en jeu. Mais il faudra respecter le sommeil des autres (propriétaires, orgas, joueurs couchés); vous ne pourrez donc pas vous lancer dans de grande bataille (pour raison de sécurité), ni brailler des chansons paillardes jusqu'à point d'heure...

Il vous sera possible de : comploter, espionner, négocier, séduire, discuter amicalement ou assassiner...

6) Des droits à l'image

Les images prises lors du gn pourront être utilisées par l'association An Termaji afin de promouvoir le GN. Elles pourraient aussi être utilisées par les propriétaires pour la promotion de leur site.

Vous êtes autorisés à prendre des photos ou des vidéos durant l'événement. Merci de ne le faire que si cela ne perturbe pas le jeu en cours et tâchez tant que possible de dissimuler vos appareils photos ou du moins de les rendre peu visibles. Des photographes couvriront également l'événement.

7) Des repas

Votre Participation aux Frais (PAF) comprends les repas du petit déjeuner du samedi au déjeuner du dimanche. (hors repas du vendredi. L'auberge vous sera cependant accessible.) Les repas seront préparés par les soins de Dame Cornille de "Pots, potes et Cornille"

L'association An Termaji ne fournira ni assiettes, ni verres, ni couverts. Il vous faudra amener votre kit pour les repas. La vaisselle sera à votre charge également. Nous mettrons à votre disposition un bac d'eau, du savon vaisselle et une éponge.

L'ensemble des repas seront servis à l'Auberge. Il n'y aura pas de repas dans le manoir. L'Auberge restera disponible pour tout la durée du jeu.

Les petit-déjeuners pourront être pris dans un créneau horaire assez large, commençant avant le début jeu et se poursuivant raisonnablement en jeu.

Les repas principaux (déjeuners et dîners) seront signalés par un son de cloche du côté de la cour du manoir. Ils se dérouleront en deux

services, pour des raisons pratiques d'espace et parce que la noblesse ne se mêle pas à la plèbe ! Le premier service sera donc pour la noblesse, le deuxième pour les autres rangs sociaux.

Une taverne existe en jeu du côté de la cour du manoir. Il sera possible d'y boire (thé, café et eau à volonté) et de grignoter.

8) De l'eau potable et des sanitaires

L'accès à l'eau potable est disponible à la taverne. Des sanitaires de type toilettes sèches seront à disposition sur le site. Si il y a un problème ou qu'elles sont à vider, venez nous prévenir au QG orga. Pour les garçons : n'urinez pas dans l'enceinte aménagée du manoir SVP, rendez-vous dans les toilettes ou à défaut dans les bois. Pour les dames en grandes robes, vous pouvez privilégier les toilettes du manoir.

9) De l'incarnation du Personnage

L'action du GN implique l'incarnation d'un personnage. Le connaître est donc primordial. L'envoi de celui-ci est fait suffisamment en amont du jeu pour vous permettre de le lire à loisirs et de poser des questions à l'organisation quant à des passages flous, des objectifs étranges, des manques ou même si vous voulez y faire des ajouts.

Dans ce cas, cette option est à voir avec votre rédacteur de rôle, afin que vos propositions n'entrent pas en conflit avec le jeu. A contrario, modifier en profondeur le personnage que l'on vous aura attribué ne pourra être envisagé puisque celui-ci est lié à plusieurs autres... L'incarnation d'un personnage entend de se conformer à ses convictions, ses croyances, ses opinions, ses compétences, ses limites, quand ces éléments sont exprimés dans la fiche de personnage. En cas contraire, vous êtes libre d'interpréter le personnage à votre guise. (Bref, si l'on vous attribue un vrai « méchant », n'allez pas le jouer comme un bon samaritain...)

Les compétences et talents particuliers de votre personnage sont expliqués plus loin.

10) Du costume

Des conseils pour vous vêtir en jeu sont inclus dans les documents Monde. Tout site internet ou ouvrage historique seront de bon conseil. Pour les races non humaines, un maquillage, des lentilles seront un plus très apprécié des autres joueurs et de l'organisation (qui saura le montrer ^^).

11) Des talents personnels

Votre personnage a des talents qui lui sont propres. Cela peut aller de connaissances professionnelles spécifiques (médecine, théologie, alchimie, agriculture...) à des compétences personnelles (résistance physique ou à l'alcool, séduction, habileté à l'usage de ..., relations avec des organisations, torture...)

Chacun de ces talents est expliqué sur votre fiche, tant en manière de l'utiliser qu'en effets escomptés ou en limitations.

Lorsque vous utilisez un talent, expliquez-le à votre « victime » éventuelle. En cas de doute de sa part, montrez lui la carte avec ce talent (fournie avec votre enveloppe). Si vous n'avez pas l'opportunité de l'expliquer (situation de combat ou silence requis) signalez que vous jouez votre talent en touchant votre coeur (enfin l'endroit où il est supposé se trouver) avec index et majeur de votre main droite. Si votre talent touche plusieurs personnes prononcez fort le mot **INJONCTION !** puis décrivez l'effet avec autant de role-play que possible (exemple : **INJONCTION : LE TOUT PUISSANT ME PROTÈGE, JE NE CRAINS AUCUN COUP !**)

Dans tous les cas, jouez les effets, quitte à ce que ce soit à votre défaveur.

12) De l'affrontement

Hé oui, ça arrive... vous pourrez avoir à l'occasion envie de faire du mal à un autre

personnage... ou l'on pourra avoir l'envie contraire ! Dans ce cas, c'est très simple :

Vous possédez, sauf indication contraire dans votre fiche de personnage, 4 points de vie. Chaque blessure vous fait tellement mal que la seule chose qui vous obsède est de trouver un médecin. A moins d'un coup vous mettant hors d'état, vous pouvez encore vous défendre mais l'urgence est de mise : vous saignez méchamment. Une blessure vous faisant perdre votre dernier PV vous met en état d'inconscience. Si une bonne âme vous trouve là dans un délai de 10 minutes, vous pourrez être soigné(e) ; sinon, votre personnage est mort et vous n'avez plus qu'à vous rendre au QG Orga pour recevoir un nouveau personnage. (Nouveau joueur ou PNJ à votre convenance)

Un coup donné avec une arme de corps-à-corps, de jet ou une arbalète retire régulièrement **1** point de vie. Un coup de pistolet en retire généralement **3** !

Il existe des poisons que seuls les spécialistes peuvent produire. Les effets vous seront expliqués si vous en êtes victime.

13) Des combats à mains nues

La colère peut aussi vous amener à « en mettre une bonne » à un tiers. La règle est simple : vous avez un niveau de pugilat (1 à 6) ; plus vous êtes fort dans la bagarre, plus le chiffre est grand. Vous annoncez votre score à votre opposant en lui envoyant le premier coup (simulé !), par exemple : « Pugilat 3 ! »

Si votre score est supérieur, vous gagnerez ce combat simulé par KO et votre opposant ne se réveillera que 5 minutes plus tard avec un sacré mal de tête.

Si vos scores sont égaux, vous tomberez tous les deux de fatigue à la fin du combat mais l'initiateur du combat se réveillera plus vite : au bout de 2 minutes !

Au réveil, malgré la tête douloureuse, aucun point de vie n'est perdu.

Lorsque l'on s'affronte à mains nues, l'honneur exige de ne pas sortir d'arme. Mais certains filous peu scrupuleux pourront parfois sortir une dague.

14) Des soins "en jeu"

Inconscient ? Blessé ? Il y a toujours des médecins, des chirurgiens ou des bouchers qui peuvent vous aider ! Il suffit de les trouver ^^

Les soins sont destinés à vous rendre 1 ou 2 points, sans jamais pouvoir dépasser le nombre que vous aviez à l'origine.

Une fois soigné, jouez pendant une bonne heure la convalescence en portant un bandage ou en arborant une cicatrice bien visible.

Méfiez vous toutefois de la réputation des soigneurs, ils ne se valent pas tous ! Et si, d'aventure, vous deviez avoir des séquelles permanentes, vous devrez les jouer jusqu'à la fin du jeu : la médecine du XVII° n'est pas fiable... Oh non, elle ne l'est pas...

15) D'usage des objets « inconnus »

Si vous rencontrez un objet étrange lors de vos pérégrinations, il vous arrive de trouver un objet étrange, inconnu, qui vous interroge, étudiez le bien ! Il se peut que des indications vous aident à en comprendre tout ou partie. Ces indications peuvent, selon vos compétences, aussi vous emmener au PC Orga où l'on vous donnera plus d'informations.

Parmi les objets utilisables, certains nécessitent des compétences pour les actionner. Ce sera stipulé clairement dessus par un macaron jaune avec la compétence nécessaire (exemple : connaissance des plantes, connaissances théologiques...). Si vous ne possédez pas la ou les compétences nécessaires, ne vous en servez pas !

16) De l'art d'Assommer

Tout personnage peut assommer un autre personnage hors combat : pour cela il faut surprendre une personne par l'arrière puis l'assommer avec un objet (par exemple le pommeau d'une arme) : touchez délicatement sa tête avec l'objet et dites "assommé" : le personnage doit tomber au sol et peut être soumis à toute sortes d'actions : fouille, emprisonnement etc. Cette compétence ne marche pas pendant un duel ni dans une mêlée. Les personnages portant un casque sont "immunisés", ainsi que des dracs qui ont des os du crâne bien solides.

17) Des artisans

Si, pour des actions spécifiques, vous avez besoin d'un artisan : demandez le tavernier qui pourra vous aiguiller vers la bonne personne. Vous pouvez passer un accord avec un charpentier, un forgeron, un serrurier, un paysan, un chasseur, ou un homme d'une force exceptionnelle. Ces actions ne sont pas régies par les règles, le recrutement se fait via un role-play (il faut payer le service, négocier son prix etc.). Par contre la réalisation peut avoir un impact sur le jeu : protéger un coffre ou une porte par une serrure, forger ou réparer une lame, pister un gibier etc. Bien sûr si vous demandez l'impossible il sera réalisé mais à une échéance de quelques jours ;-)

18) De la petite monnaie.

Vous avez envie de jouer aux cartes ou aux dés ? Le tavernier peut vous ouvrir une ardoise. Il vous donnera un peu de monnaie pour assouvir votre passion de jeu... Attention il est physionomiste même s'il n'est pas banquier !