



BIENVENUE AU GN BELLOC

La Citadelle de Roq a le plaisir de vous accueillir pour un Grandeur Nature semi-historique au sein même du château de Bellocq site historique remarquable dans les Pyrénées atlantiques sur les bords du gave de Pau, entre Orthez et Bayonne.

Les évènements et les personnages sont librement inspirés de la réalité historique.

Le jeu de rôle grandeur nature, organisé à huis clos, regroupe 40 joueurs et 15 personnages non joueurs.

Le GN BELLOC débutera le vendredi 28 octobre 2022 vers 18h00 et se terminera le dimanche 30 octobre en début d'après-midi.

Nous sommes en l'an de grâce 1569 en pleine guerre de religion à Belloc.

La troisième guerre de Religion vient d'éclater suite à la décision du roi, Charles IX, toujours sous l'influence de Catherine de Médicis, d'ordonner l'arrestation du prince de Condé un des chefs Huguenots, car la Reine Jeanne d'Albret les avait rejoints à La Rochelle.

Contraints de reprendre les armes, les protestants doivent affronter une nouvelle fois les catholiques.

PRÉFACE

Vous trouverez dans les pages qui suivent les textes d'introduction ainsi que les règles qui régiront le jeu de rôles Grandeur Nature "BELLOC" qui aura lieu les 28, 29 et 30 octobre 2022 au château de Bellocq (64).

Vous allez évoluer dans un monde historiquement inspiré de faits réels avec une partie des personnages ayant aussi réellement existé. Nous avons volontairement modifié certaines relations, certains événements historiques afin de ne pas dévoiler la trame de l'Histoire à une personne ayant de bonnes connaissances ou un wikipédia bien fourni. Cependant, vous pouvez rechercher des informations sur votre personnage sur internet afin de commencer à vous en imprégner. Nous espérons que votre plaisir sera entier et vous souhaitons d'avance un bon week-end et un bon jeu.

Nous vous invitons à lire attentivement les pages qui suivent et à nous contacter en cas de doute important ou de remarque.

SÉCURITÉ ET SAVOIR VIVRE

A propos de la sécurité, tous les participants présents au GN certifient avoir pris connaissance des règles et s'engagent, de manière tacite, à les respecter. Pour les vieux routards, cela apparaît comme des banalités habituelles mais nous préférons les rappeler quand même, dans l'intérêt de tous.

Les participants présents au GN feront preuve d'ouverture d'esprit, de tolérance et de fair-play à l'égard des autres joueurs et des organisateurs. Tout acte volontaire qui pourrait nuire au bon déroulement du jeu (violence déplacée, tricherie, vol, détérioration de matériel, dégradation du terrain, ...) pourra entraîner l'exclusion (temporaire ou définitive) du participant et d'éventuelles poursuites judiciaires.

Pour éviter tout risque d'incendie, il sera interdit de fumer, de jeter une cigarette ou de faire un feu de camp en dehors des lieux conçus à ces effets indiqués par les organisateurs. Ils seront interdits à même le sol et l'emploi de Brasero sera obligatoire pour la vie des camps (**à faire valider par l'organisateur sécurité !**). Un extincteur à portée immédiate d'un Brasero serait évidemment un plus pour stopper tout départ d'incendie.

Nous invitons les fumeurs à se procurer une petite boîte en fer pour y mettre leurs mégots. De la même manière, il est interdit d'utiliser des appareils à incandescence ou thermique (réchauds, torches...). Nous vous demandons également de respecter les lieux en ne jetant aucun déchet, même biodégradable : **merci d'utiliser des sacs poubelles**. Des points tris seront à votre disposition !

Nous tenons à être irréprochables concernant les déchets !

Tout participant témoin d'un accident ou d'un acte grave en avertira au plus tôt les secours et/ou les organisateurs et portera secours aux blessés (dans la limite de ses compétences).

Enfin, tous les participants s'engagent à respecter le matériel des autres joueurs y compris le matériel fourni par l'association "La Citadelle de Roq". En cas de dégradations, volontaires ou non, ou de vol avéré, des poursuites pourront être engagées afin de couvrir les dommages et autres réparations.

Règle du "HOLD"

Si, durant le GN, vous entendez quelqu'un crier "HOLD", il vous est demandé d'interrompre immédiatement l'action en cours, car cette injonction signifie la présence d'un danger potentiel, l'imminence d'un accident ou le départ d'un incendie... pouvant menacer un ou plusieurs participants.

Le cours du jeu ne reprendra qu'après résolution des problèmes et concertation avec les autres personnes présentes.

L'emploi du « vraiment vraiment »

Afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, vous pouvez employer le « vraiment vraiment ». Exemple : « J'ai vraiment vraiment mal » ou « J'ai vraiment vraiment faim » etc etc...

Matériels demandés et conseillés

Afin de passer le GN dans les meilleures conditions et d'aider les néophytes, voici le matériel que nous vous conseillons d'amener à la manifestation.

Le **costume** est à la base de tout le jeu et participe pour beaucoup à l'ambiance d'un GN. C'est aussi un élément très précieux pour arriver à vous mettre dans la peau de votre personnage. N'hésitez donc pas à le peaufiner, en vous référant à votre background de groupe et/ou à votre fiche de personnage, et à nous contacter en cas de besoin. Internet est une source inépuisable d'inspiration pour vos futurs costumes et n'hésitez pas à solliciter des conseils auprès des membres de votre groupe.

Une **petite lampe de poche**, pour votre sécurité de nuit lors des déplacements rapides, utilisable dans le cadre du GN, c'est-à-dire qui ne gâche pas l'ambiance.

Un **sac de couchage / lit de camp et/ou matelas gonflable / couverture chaude**, c'est toujours utile pour dormir au chaud car les nuits seront fraîches. Tout ce qui est nécessaire à votre confort personnel, affaires de toilettes, papier toilette (le terrain sera équipé de toilettes) et poches poubelles...

Un **Ruban de couleur Violet** (C'est que vous êtes Mort... "Et Dieu Reconnaîtra les siens") et un **Ruban de couleur Bleu** (vous êtes en train d'utiliser la compétence "Discrétion"). **Ces rubans doivent être clairement utilisés autour de la tête style "Bandeau"**.

Des **pincettes à linges** si vous possédez la compétence Vol.

Un **kit de crochetage** si vous possédez la compétence adéquate.

Pour les personnages ayant la compétence soin (initié, expert, ou maître) **vous devez penser à prendre un lot de billes blanches et noires** correspondant à votre niveau de compétence. **Les armes pourront vous être retirées pendant le jeu, elles seront alors étiquetées par l'équipe orga mais les joueurs devront prévoir leurs étiquettes en amont (ficelles, et papier avec nom du PJ inscrits par le joueur - voir la règle Etat Emprisonnement/Arrestation).**



INFORMATIONS PRATIQUES

Logement : Votre campement se fera au centre de la cour du Château de Belloc et à proximité immédiate de la pièce qui servira de Taverne pour les repas et autres discussions...

Il y aura un camp PNJ où ils pourront avoir un lieu où dormir ensemble s'ils le souhaitent. Cette zone sera hors jeu et précisée lors du briefing.

Le château sera fermé physiquement au public dès le début du GN et ce jusqu'à la fin de celui-ci.

Taverne : Les repas (midi et soir) sont prévus par la Citadelle de Roq. Les horaires des repas en jeu seront communiqués via un panneau devant l'auberge. Il y aura aussi le "carré orga" qui se situera derrière le comptoir.

Enveloppes de jeu

Elles seront distribuées le jour J sur le terrain et contiendront l'argent de votre personnage et autres...

RAPPEL dans un GN

- La consommation de stupéfiants est strictement interdite, tout joueur consommant des stupéfiants sur le site de jeu se verra exclu de l'événement sans aucun droit à un remboursement ;
- La consommation d'alcool est tolérée pour les personnes majeures (mais à consommer avec modération) et est bien entendu interdite pour les mineurs ;
- Les armes blanches sont interdites, les couteaux, canifs repliables et autres doivent rester dans les sacs en dehors des repas ;
- Les seules armes autorisées sont celles qui auront été validées ou fournies par les Orgas durant le Check arme qui aura lieu à votre arrivée pendant votre installation ;
- Si par accident, vous cassez quelque chose, prévenez un organisateur. Cacher une bêtise ne la fera pas disparaître et une faute avouée est à moitié pardonnée.

Hors-jeu

Pour signifier aux autres participants que vous êtes hors-jeu, il faut lever le poing fermé mais évitez au maximum cette situation pour ne pas casser le plaisir du jeu des autres participants. Il pourra être utilisé pour des raisons scénaristiques par les organisateurs et toléré si vous (pas votre personnage) êtes hors-jeu et allez par exemple aux toilettes en pleine nuit (Non... tu ne tueras point pour quelques pièces près des latrines jeune freluquet...).

Le hors-jeu est à éviter à tout prix sauf s'il est autorisé par un orga ou que le jeu est interrompu par ce dernier. Attention : Une personne signifiant qu'elle est Hors-jeu ne peut s'adresser aux autres joueurs en jeu et est considérée comme invisible pour votre personnage, vous ne pouvez donc ni lui parler, ni l'attaquer. Si pour une raison très valable, vous devez vous entretenir avec elle, il est nécessaire de vous mettre vous aussi hors-jeu.

En aucun cas, vous ne devez utiliser le Hors-jeu pour une fuite ou une cache, c'est avant tout pour une raison de sécurité ou scénaristique qu'il sera employé.

Rôle-play

La base du GN réside dans l'interprétation de votre personnage. Vous devez donc jouer avec ferveur votre personnage et ce quel qu'il soit (un fou, un ivrogne, un pieu, un homme d'honneur, un couard, une brute, etc...) que vous soyez PJ ou PNJ !



C'est votre détermination qui décidera ou non de la crédibilité de votre personnage ; sans crédibilité point d'immersion, et sans immersion point de jeu ! (Ça arrive souvent, mais évitez absolument le coup du « Je viens de me faire maraver la gueule et je suis mort de rire »).

Vous êtes en jeu et l'interprétation de votre personnage commence dès lors que les Orgas lancent le jeu ou que vous vous situez dans la zone de jeu (limites de la zone de jeu précisés au briefing) et ne s'arrête pas tant qu'un de ces derniers n'y met pas fin, ne l'interrompt ou que vous sortiez de ladite zone de jeu.

Les actes de jeu/RP qui ont lieu en dehors du GN et pour lesquels les Orgas ne sont pas informés sont considérés comme inexistantes. Évitez donc de prendre des décisions hors GN qui pourraient vous porter préjudice en GN et parlez-en avec les Orgas !

Mort en GN

Nous utiliserons le système du "Mot de Mort", **il sera inscrit sur votre feuille de personnage et devra être appris par cœur** pour l'ensemble du week-end !

Par défaut, quand votre personnage tombe à 0 points de vie pendant un combat, votre personnage tombe en agonie. A partir de là, vous pouvez ramper, grogner, faire signe pour appeler du secours mais à aucun moment vous ne pouvez vous remettre sur vos jambes afin de reprendre un combat ou autre. Si une personne vient vers vous en simulant un achèvement (avec panache et Rôle Play !) et en vous murmurant votre "Mot de Mort" à l'oreille, c'est qu'elle aura eu l'autorisation par les Organisateur de vous achever (les raisons devront bien entendu être justifiées : longue rancœur, dénouement scénaristique etc etc).

Si vous avez entendu votre mot de mort en ayant été achevé, jouer le mort autant de temps que vous le souhaitez puis lorsque vous en avez assez, rapprochez vous d'un organisateur.

Prévoyez éventuellement des éléments de costume supplémentaires basiques afin de pouvoir revenir en simple habitant et ne plus ressembler au personnage que vous incarnez pour basculer côté PNJ ou interpréter un autre rôle (à discuter avec les organisateurs).

La mort n'est pas à prendre à la légère

Une exécution n'est pas à prendre à la légère. Par ce biais, vous anéantissez un personnage et peut-être une partie de l'intrigue mise en place par les organisateurs.

De plus, la mort est rarement l'unique option disponible en jeu lorsque vous souhaitez nuire

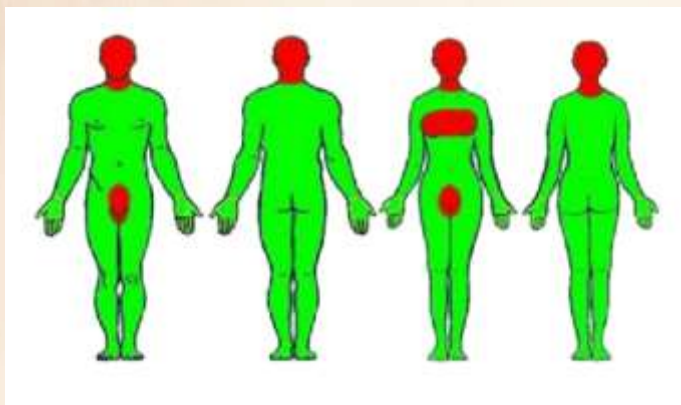
ou empêcher de nuire un personnage.

Vie de camp

Chaque faction a un campement bien à elle qu'elle devra décorer, meubler et entretenir au mieux pour son usage de jeu comme pour celui des autres. Vos affaires hors-jeu doivent être cachées, par exemple sous votre lit ou sous une couverture afin de ne pas gêner le visuel et l'immersion du jeu.



LE COMBAT



En rouge (la tête et les parties sensibles)
: **interdit** (et donc ne compte pas).

En vert (le reste) : autorisé.

Il est interdit de :

- Taper comme un sourd !
- Frapper d'estoc (coup avec la pointe de l'arme), elle sera acceptée "sous conditions" (en duel organisé lors de **Confrontation**)
- Frapper ou charger avec un bouclier (Raffut)
- D'effectuer un contact physique violent quel qu'il soit (Coups de poing, de pied, morsure, tirage de cheveux, placage, etc ...).

Il est nécessaire de :

- Mesurer la puissance de ses coups (ceci pour le bien de votre arme et de votre adversaire) ; utilisez au mieux votre arme ! Nous souhaitons voir de beaux combats
- Simuler le poids de votre arme.
- Evitez les coups à répétitions ou les combos improbables, dans tous les cas respectez votre adversaire !
- En cas de danger, référez-vous à la règle "**HOLD**" (voir plus haut) et si un mauvais coup est porté, assurez-vous immédiatement que votre adversaire ou compagnon va bien avant de reprendre le combat. Ça arrive, ce sont des accidents mais la sécurité avant tout !

Points de vie

Nous sommes dans un GN semi-histo et en ce sens nous souhaitons que les personnages aient le plus de réalisme possible ! En fonction de vos sexe, âge, rang et niveau social de votre personnage vous aurez plus ou moins de points de vie au départ du GN.

Exemple : Une jeune militaire aura 3 points de vie, une servante n'en aura que 2.

Il sera possible par divers moyens d'accumuler des points de vie supplémentaires. Pour vos points d'armure supplémentaires, référez-vous à la règle sur les armures plus bas.

Touches et dégâts

Chaque touche nette occasionne 1 dégât (sauf annonce contraire par l'adversaire) qui représente la perte de 1 PV pour l'adversaire.

- Une touche n'est pas valable si vous touchez avec la garde/hampe de votre arme ;

- Pour que votre touche soit valide, celle-ci doit être suffisamment marquée (touche nette et franche), l'effleurement ne compte pas ni sur les vêtements !
- Soyez Fair Play (honnête !)
- Si le coup est paré, mais qu'il y a quand même touche, la touche ne compte pas (cela comprend les rebonds d'armes, flèches ou carreaux, ou les coups des camarades pendant une action accidentelle).

Points d'armure

En fonction de l'emploi de votre personnage vous pourrez avoir un certain nombre de points d'armure.

Lorsque vous subissez des dégâts, ce sont les points d'armure qui partent en premier. **Pour le calcul de vos points d'armure, tout dépendra de votre tenue et il sera validé par les organisateurs avant le jeu (passez au carré organisateurs pour valider vos points d'Armure).**

Blessures, Agonie et mort

Lorsque vous n'avez plus de points d'armure, vous retirez vos points de vie :

A un **1 point de vie** vous êtes blessé.

A **0 point de vie** vous êtes en Agonie et vous tombez littéralement au sol.

Pour récupérer l'intégralité de vos points de vie, il est nécessaire de vous rendre auprès de n'importe quel soigneur.



Attention : La récupération des points de vie par les soins et les bandages seront beaucoup plus longs que dans les GN classiques, le GN semi-histo nous l'oblige !

Il est essentiel de simuler les blessures, le coma et la mort de votre personnage, cela par respect du Rôle-play et pour une meilleure immersion. Pensez à vos camarades de jeu et à vous, cela fait partie intégrante du jeu !

Simulation de blessures

Lorsque vous êtes touchés, vous êtes considéré comme blessé. Vous devez alors mimer cette blessure, nous sommes en semi-histo et nous souhaitons que la gestion des blessés et les impacts des blessures soient le plus réel possible.

Exemple :

Pour un coup aux membres (bras & jambes), vous pouvez simuler la blessure du membre en question, en boitant, en agissant plus lentement etc...

Pour un coup au torse, vous pouvez reculer, vous courber, être plus lent dans vos déplacements etc...

Si de nombreux coups vous sont portés, pensez à battre en retraite, pensez à la peur que votre personnage doit avoir ! Il faut que cela transpire dans votre Rôle Play !

Le combat à mains nues (bagarre)

Le score de combat à mains nues d'un personnage est déterminé par ses compétences physiques (sur sa feuille de personnage). Le score sera de 1 à 5. Une bagarre commence en posant la main sur l'épaule de son adversaire et en annonçant son score de bagarre à l'oreille. Cet échange de score simule un premier coup ! Lors d'un combat à plusieurs, on cumule le score de tous les participants de chaque camp et le score le plus haut l'emporte.

Un combat à main nue peut être interrompu à tout moment par un personnage qui sort une arme **uniquement si il la porte sur lui !**

L'issue d'un combat se règle à comparaison des scores, tenant compte du fait que plus la différence entre les opposants est élevée, plus le combat sera rapide. Un personnage ayant le double du score de bagarre de son adversaire le met à terre en deux ou trois secondes seulement.

Le ou les perdants ressortent chancelants ou à terre du combat, le ou les vainqueurs peuvent alors les assommer s'ils le souhaitent, même s'ils ne disposent pas de la compétence.

La Confrontation (duel organisé) :

Une Confrontation est un duel organisé et qui est encadré entre deux combattants. Elles peuvent avoir lieu lors d'un tournoi, ou lors de duels d'honneur.

Lors d'une Confrontation, au lieu d'utiliser des annonces, les adversaires vont préalablement tirer un nombre de cartes égal à leur score de Confrontation auprès des organisateurs. Les participants de la confrontation doivent si ce n'est pas en tournoi prendre contact en amont avec les orgas et voir avec eux comment intégrer et gérer cette confrontation.

Les organisateurs font tirer une main de base de 5 cartes dans un jeu de 52 cartes classiques. Avec ces tirages, ils devront chacun réaliser la meilleure main (combinaison) de poker possible avant de les comparer entre eux et les orgas. La main la plus forte offre la victoire lors du combat à venir. Les opposants n'ont plus qu'à s'affronter en offrant un **beau spectacle martial** illustrant l'écart entre les deux résultats, **tout en assurant leur sécurité**.

C'est au regard seul des participants que le combat durera.

Si la main du gagnant est à 4 rangs d'écart du perdant, celui-ci est grièvement blessé suite au combat, et termine en Coma à 0 PV.

Il est possible d'adopter des postures avant le tirage, permettant ainsi de tirer plus ou moins de cartes et de nuancer le résultat.

- **Sanguinaire** : pioche +2 cartes et diminue de 2 le rang pour blesser ou être blessé.
- **Prudent** : pioche -1 carte et empêche d'être blessé.
- **Précautionneux** : pioche -1 carte et empêche de blesser l'adversaire.
- **Fourbe** : pioche 1 carte dans la main de son adversaire. Si l'écart des rangs est de 0 ou 1, alors la fourberie est visible de tous et devra être jouée pendant la Confrontation.

LE TEMPS

Le temps, dans le jeu, est divisé en plusieurs unités. De nombreux effets utilisent ces termes pour déterminer leur fréquence d'utilisation, comme pour les charmes et certaines compétences.

Période : l'intégralité du GN est décomposée en périodes. Elles se découpent selon des horaires fixes.

→ Du début du jeu à 18h le vendredi 28 octobre à minuit

→ De minuit à midi le 29

→ De midi à minuit le 29

→ De minuit à midi le 30 octobre, fin du GN.

Pour ne pas nuire à l'ambiance du jeu, nous n'annoncerons pas les changements de période à haute voix. Il vous suffira de regarder l'heure.

Scène : C'est une division du temps un peu abstraite, qui fait appel à votre fair play. Quand vous changez de lieu, d'ambiance ou de tempo, vous changez de scène.

Un combat : Un combat débute lorsque des adversaires sont en vue et se termine lorsqu'il n'y en a plus du tout. Des petites frappes qui déboulent de manière successives et rapprochées pour en découdre, représentent un seul et même combat. Quand il y a une pause, longue et clairement ressentie, vous pouvez estimer que le combat est fini.

Plusieurs effets de jeu utilisent ce découpage. C'est sans doute la mesure de temps qui demande le plus de fair play, vu que la perception du passage du temps est une donnée très subjective.

On compte sur vous, et n'hésitez pas à vous munir d'une petite montre (exemple : montre à gousset), que vous dissimulez dans une poche de votre costume (à l'abri des regards et des chocs). **Vous n'avez pas l'autorisation de multiplier les "choc", "agile" et autres compétences de combat, 1 seule annonce par Combat.**

L'arrêt du temps

Lors de l'annonce "arrêt du temps" vous **DEVEZ** immédiatement arrêter votre action et vous figer, les yeux fermés, et attendre l'annonce "reprise du temps" ! Cette annonce sera potentiellement utilisée par les organisateurs pour la mise en place d'une scénette et demandera un réel fair Play des joueurs afin de ne pas gâcher votre surprise et/ou immersion.

LES ANNONCES

Les annonces représentent un mot exprimé par un joueur, un PNJ ou même un Orga ayant une conséquence particulière. Elles interviennent régulièrement durant les combats et elles

doivent dans tous les cas être prononcées à haute et intelligible voix. Elles peuvent être offensives ou défensives.

Exemple lors d'un combat : "Brise jambe !" (au moment de toucher la jambe adverse) Réponse de l'adversaire qui détient la compétence adéquate "résiste !"

Une annonce offensive peut correspondre à un ordre, de manière à obliger un joueur à faire ou subir quelque chose. La plupart de ces annonces sont des compétences détenues par un joueur sur sa fiche de personnage. **En aucun cas, vous ne pouvez utiliser d'annonce non présente sur votre feuille de personnage.**

Si vous n'avez pas la compétence pour résister à l'annonce qui vous est lancée, vous êtes obligé d'en subir les effets et conséquences avec le roleplay adapté !

Annonces avec effets cumulés

Certaines annonces peuvent avoir des effets cumulés qui seront clairement annoncés lors de l'utilisation de la compétence. Exemple : une personne/personnage annonce "Peur Générale" ! Si votre personnage entend ou subit visuellement cette annonce et qu'il n'a pas la compétence "Cœur Vaillant", vous êtes obligé de fuir, terrifié, la source de cette annonce !

Exemples d'annonces cumulées

- Magique : En ajoutant ce vocable à la fin d'une annonce, cela précise que l'effet est de nature magique (imaginez un visuel surnaturel). Tout personnage ayant vu cela ne peut résister à un sentiment de peur et d'angoisse. Vous pouvez résister à cet effet avec la compétence "Fervent croyant".
- Irrésistible : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet doit être subi sans qu'aucun « Résiste » ne soit possible. Ces effets sont apportés par des compétences alchimiques/séductions ou autres...



Liste des annonces hors combat

Sans annonce particulière, le timing de toutes les annonces (x secondes) est de 5 secondes (soyez Rôle Play et Fair Play !)

- **Aveugle** (x secondes) : Pendant le temps donné, le personnage est aveuglé, et vous devez donc fermer les yeux. Il est interdit de balayer les alentours. Vous pouvez adopter une posture défensive, ou tenter de fuir prudemment, tout au plus.
- **Brise** : Le membre touché est brisé, devenant inutilisable jusqu'à l'intervention d'un soigneur.
- **Choc** : Oblige l'adversaire, s'il est touché, à tomber au sol (les 2 épaules doivent toucher le sol avant de se relever).
- **Désarme** : Le personnage doit jeter l'arme touchée au sol, à au moins un mètre de lui. Dans le cas d'une arme qui ne pourrait être jeté à terre pour des raisons hors-Jeu (fragilité) l'arme est simplement considérée comme étant inutilisable jusqu'à la fin du combat (y compris pour parer).
- **Douleur** : (x secondes) : Pendant le temps donné, le personnage est soumis à une vive douleur. Il ne peut plus tenter d'actions offensives, ne peut pas courir, et doit jouer la sensation de douleur, se limitant à des actions défensives ou des mouvements de recul.
- **Paralysie** (x secondes) : Pendant le temps donné, le personnage ne peut plus bouger ni agir. Si aucun temps n'est précisé, le personnage doit attendre d'être libéré. Un membre peut être précisé.
- **Passe** : Associé à un effet de dégât ou de combat (comme Brise par exemple), signifie qu'une armure est inutilisable pour encaisser le coup.
- **Hémorragie** : Que ce soit des suites de l'utilisation d'un poison ou d'un coup particulièrement vicieux, le personnage subissant cette annonce perd un point de vie par minute à l'issue du combat jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- **Esquive** : Le personnage vient d'éviter le coup qui devait normalement le toucher. Il ne subit ni dégâts ni annonces. Ne fonctionne pas sur les armes à distance (couteau de lancer, arc ou arbalète, arquebuse...).
- **Résiste** (Coup) : Le personnage vient d'encaisser le coup qui devait normalement le toucher. Il ne subit ni dégâts ni annonce offensive.
- **Critique** : Le personnage tombe directement à 1 point de vie (en Blessure Critique donc). S'il était déjà à 1 point de vie, il tombe donc à zéro point de vie et donc en Agonie.
- **Agonie** : La santé du personnage tombe à 0 PV et son agonie commence.
- **Duel** : Annoncé pendant un combat, un duel s'enclenche avec la cible clairement indiquée. Personne ne peut intervenir dans leur duel jusqu'à ce que l'un des participants ne tombe ou prenne la fuite.



LES COMPÉTENCES

Chaque compétence permet d'avoir accès à des talents particuliers et personnalisés. De base, tout le monde sait utiliser une dague, un bâton ou une arme à une main, mais en fonction de ses points de vie, mieux vaut parfois éviter un combat ! **L'utilisation des armes à feu et des armes à deux mains sont par contre soumises à une compétence.**

Liste des compétences

- **Assomme** : Le personnage qui subit cette annonce passe en état de santé « Assommé ». Il est important de préciser qu'assommer quelqu'un n'est pas un gag. Ce n'est pas drôle ou agréable pour la victime, c'est un vrai coup violent sur le crâne, qui peut même faire éclabousser du sang par moment. C'est une agression en bonne et due forme, pouvant susciter d'autres réactions violentes de la part de témoins ou de la victime. **Si la victime a un casque, cette annonce ne fonctionne pas sur elle.** Une par période ou combat.
 - **Maîtrise des armes à deux mains** : Permet d'utiliser une arme à 2 mains et d'utiliser les annonces liées.
 - **Maîtrise de l'arc/arbaleète** : Permet d'utiliser un arc ou une arbaleète. (**Attention, nous allons jouer près d'une rivière en contrebas donc risque de perte de Flèches !**)
 - **Peur** : Le personnage qui est ciblé est effrayé et doit fuir pour échapper à sa peur et ne peut plus attaquer jusqu'à récupérer ses esprits et sa confiance. 1 / combat, période.
 - **Coeur vaillant** : Résiste à l'annonce "Peur". 1 / combat / période.
 - **Fervent croyant** : Votre foi vous protège à une annonce "Peur Magique". (Vous devez mimer/jouer une action de foi pour résister à cette infamie. Exemple : Prière, dévotion à genou etc etc du Rôle Play que diable !)
 - **Maîtrise de l'arquebuse** (arme à feu) : Permet d'utiliser une arquebuse.
 - **Maître d'arme** : Octroie une annonce « Désarme » et une annonce « Critique » par période. Rend insensible à « Désarme ». 1 / combat / période.
 - **Brise** : Le membre touché est brisé, devenant inutilisable jusqu'à l'intervention d'un soigneur. 1 / combat / période.
 - **Choc** : Oblige l'adversaire, s'il est touché, à tomber au sol (les 2 épaules doivent toucher le sol avant de se relever). 1 / combat / période.
 - **Fourbe** : Le personnage peut appliquer l'effet « hémorragie » avec une dague une fois par Combat.
- De plus, par Période, il peut utiliser chacun de ces effets 1 fois :
- Aveugle : en mimant le fait de jeter de la terre dans les yeux.
 - Douleur : en attaquant un personnage de dos.
 - Critique : en attaquant de dos un personnage qui ne possède pas d'arme en mains.
- **Agile** : Permet d'utiliser 1 annonce « Esquive » par combat.
 - **Costaud** : Permet de "porter" quelqu'un en posant la main sur son épaule.
 - **Endurant** : Offre 2 Points de Vie supplémentaires pour tout le GN.
 - **Discrétion** : Permet de rester camouflé à l'abri des regards. En restant immobile et en portant le bandeau bleu bien visible autour de la tête, le personnage est considéré comme dissimulé. **Essayez vraiment de vous cacher Role play SVP !** Pour tout le GN.
 - **Vigilance** : Vous permet de repérer une personne camouflée (compétence Discrétion). Vous devez jouer le fait de rechercher activement derrière des fourrés, un tonneau, un rideau. Pour tout le GN.
 - **Vol** : Permet de subtiliser un objet, arme, bien, dans un vêtement, dans une tente ou coffre si vous en avez l'accès. (**Utilisation des pinces à linge si vous volez sur un joueur.** Dans tous les cas, **vous devez prévenir immédiatement un organisateur** pour récupérer l'objet en question et/ou prévenir du larcin afin d'éviter qu'un joueur vienne au carré orga pour prévenir d'une perte d'un objet...).
 - **Crochetage** : Permet d'ouvrir et / ou fermer n'importe quelle serrure (porte, coffre, grille), il vous sera demandé d'avoir un kit de crochetage dans votre paquetage de départ !

- **Sabotage** : Permet de fabriquer un petit explosif, de saboter une arme pour qu'elle ne puisse plus fonctionner, (**à faire valider par un organisateur** au moment de l'action).
- **Charme** : Voir le chapitre suivant.
- **Forte tête** : Permet d'utiliser deux « Résiste : (Charme) » de n'importe quel type par Période. (Vous n'êtes pas obligé d'annoncer "Résiste" ! Un simple sourire peut suffire...)
- **Héroïque** : Permet d'utiliser un « Résiste (Peur) » et une annonce « Duel » par Combat en annonçant "Résiste" à son agresseur.
- **Apothicaire** : Permet de réaliser des décoctions ou potions, grâce à des ressources. Les recettes et effets sont décrites plus loin. Permet de récupérer les ressources adéquates. **Il est interdit de ramasser des ressources si vous ne possédez pas cette compétence !**

LES CHARMES

Cette compétence vous offre 2 annonces « Charme [XXXXX] » par Période. **Cette compétence nécessite du Rôle Play et vous ne devez pas "activer" cette compétence sans avoir un minimum discuté avec votre "victime" et soyez fair play si vous subissez une annonce Charme sans la compétence "Forte Tête" vous permettant d'y résister.** Les effets sont brefs, ne durant que le temps d'une scène, mais même lorsque les effets s'estompent vous ne pourrez pas remettre en cause ce que vous avez accompli sous l'effet du Charme : vous n'avez pas le sentiment d'avoir été manipulé.

Pour votre personnage, il a agi de son plein gré, en toute conscience.

Liste des Charmes les plus courants

- **Charme (Ami)** : Votre personnage ressent une profonde proximité affective avec la personne qui vient d'annoncer ce Charme. Vous vous sentez solidaire de lui, sa présence vous est agréable et vous êtes enclin à vouloir lui plaire.
- **Charme (Séduction)** : Ce Charme incite votre personnage à tout faire pour gagner les faveurs de cette personne et, donc, à lui être le plus agréable possible, même si votre personnage n'est pas un romantique profond. Si ce Charme n'est pas lancé par une personne correspondant au type de préférence sexuelle de votre personnage, considérez ce Charme comme un Charme (Ami).
- **Charme (Baratin)** : Bien que ce que vous dit le lanceur du Charme puisse paraître farfelu, votre personnage est incité à le croire et donc à lui faire confiance.

Ce Charme ne peut pas remplacer les effets de "Peur" lors d'un combat.

LES ARMES ET ARMURES

Les armures

Voir plus haut, sur votre fiche sera mentionnée si vous pouvez en porter une.

L'équipe orga vous attribuera le jour J votre total de points d'armure.

Les armes

- **Dague/Épée/Hachette/marteau/Gourdin** : Par défaut et sans utilisation de compétence, cette arme fait 1 de dégât.
- **Épée/Hache d'armes/Masse de guerre/Gourdin à deux mains (2)** : Par défaut et sans utilisation de compétence, cette arme fait 2 de dégâts.
- **Bâton à deux mains** : Par défaut et sans utilisation de compétence, cette arme fait 1 de dégât.
- **Arc/Arbalète** : Par défaut et sans utilisation de compétence, les flèches font 3 de dégâts.
- **Arquebuse** (soumis à compétence) : annonce de cible juste avant le tir en pointant le canon et en désignant sa proie. **Cette arme fait tomber en Agonie direct SAUF si vous portez une armure de plate au torse style plastron !** Les personnes possédant cette compétence recevront une annexe particulière.



Les balles n'existent pas dans le GN, si vous avez la compétence "Arquebuse" et si votre personnage en possède une, elle vous sera livrée en début de GN avec des pétards à ficelle que vous fixerez sur l'arme. Pour tirer il vous suffira d'effectuer le role play spécifique à l'arme qui prend plusieurs minutes de role play, de tirer la ficelle et de désigner sa victime. (voir annexes arquebuse).

En aucun cas, une arquebuse ne peut être utilisée comme un bâton ou tout autre arme.

Les arquebuses sont fournies et ont été fabriquées par l'équipe organisatrice, prenez en grand soin.

Aucune autre arme à feu n'est autorisée, y compris celles amenées par les joueurs. C'est un choix délibéré des organisateurs et aucune exception ne sera autorisée.

Boucliers

Les boucliers ou les éléments de décor peuvent parer un tir d'arquebuse mais vous aurez obligatoirement à jouer en rôle play un "choc" et vous devrez vous propulser vers l'arrière de quelques pas afin de montrer le choc de l'impact de ladite arquebuse.

Certains modèles de l'époque tiraient des balles de 2 cm de diamètre ! Imaginez les dégâts à courte portée !

LES SOINS

Un personnage peut avoir besoin de soin dans 2 conditions (3 en cas d'échecs des soins):

- **Stade Blessé** - Il lui manque 1 point de vie ou en hémorragie ou sonné : Dans ce cas, il ne regagne plus ses points de vie normalement. Un acte de soin, suivi de 20 minutes de convalescence, lui permettra de retrouver son état normal. Il nécessite une **crème de plantain**. Nous souhaitons que les blessés gardent si possible le plus longtemps possible les bandages "sanglants" pour un maximum de réalisme. Vous pouvez boiter ou être très fatigué pendant plusieurs minutes/heures (suivant l'importance de la blessure, **soyez RP !**).



- **Stade Agonie** - Il est gravement blessé (c'est-à-dire à 0 PV) : Le personnage ne récupère plus ses PV et a besoin d'être remis à 1PV pour bénéficier de la guérison naturelle. Un acte médical lourd en fonction de l'état du patient, suivi de 20 minutes de convalescence **par Point de Vie à récupérer** lui permettra de retrouver son état normal. L'acte médical nécessite une **crème de plantain** mais aussi un véritable acte RP de chirurgien/médecin. L'acte médical requiert obligatoirement un **baume de clou de girofle** et un kit de médecin.

- **Échec de soin** - Présence de fracture probable : En plus du stade de blessure actuel (**agonie** ou juste **blessé**), un échec dans les soins apportera des complications. Dans les faits, il s'agit plutôt d'un traumatisme ou d'une luxation suite à un impact violent compliquant les soins et une attelle aux jambes / écharpe immobilisant un bras ou un bandage sur le visage masquant un œil est nécessaire. Vous devez jouer **obligatoirement** cet état pendant 2 heures.

Prenez ceci pour un échec critique dans les soins et soyez Rôle Play !

Niveau de soigneur :

Si votre personnage maîtrise des compétences de soins (inscrit sur votre feuille de personnage), vous devrez vous équiper de billes de couleurs blanche et noire suivant les proportions (ci-dessous) et les faire tirer à l'aveugle (dans une besace ou bourse) aux joueurs que vous soignez (en sachant que tirer la bille noire entraînera forcément **en plus du soin initial** le stade **Échec de Soin**):

- **Maitre** : 10 billes blanches / 1 bille noire.
- **Expert** : 6 billes blanches / 1 bille noire.
- **Initié** : 3 billes blanches / 1 bille noire.

Livret de recettes pour les soins

Les composantes sont des plantes pouvant être collectées sur le site grâce à la compétence "Apothicaire". Il y a des composantes **communes (C)**, **Inhabituelles (I)** et **Rares (R)**.

Elles permettent de réaliser des potions de soins listées dans le tableau suivant. Pour ce faire, il y aura un atelier présent sur le terrain, mais vous pourrez en concevoir dans votre propre campement. Pour le jouer, il y aura du sirop mis à disposition qu'il faudra diluer une dizaine de fois. Il est possible de ne faire qu'une seule préparation pour préparer plusieurs fois la même recette. (Une marmite sera à disposition dans cet atelier pour "déchirer" les ingrédients utilisés). Il y aura un commerce d'ingrédients nécessaires à la Taverne.

Il vous est conseillé de prévoir des fioles pour les représenter (**en aucun cas les mixtures doivent être bues**, mimer (RP) et jeter le contenu par terre. Les cataplasmes, quant à eux, doivent être représentés par des bandages ensanglantés (il y en aura à disposition mais vous pouvez prendre et prévoir les vôtres).

Toutes les potions qui offrent des annonces de combat augmentent de 1 le score de Confrontation jusqu'à la fin de la Période. Elles peuvent être fabriquées sur commande et être utilisées sans compétence de soigneur.

Il n'est pas possible de bénéficier de l'effet de plus de 2 potions pendant une Période. Même si l'annonce ainsi obtenue a déjà été dépensée, une troisième potion ne fera pas effet.

Tableau des recettes de soins, décoctions, et parfums

DÉSIGNATION	TYPE	EFFETS (composition)
Crème de plantain personne (1 composant C)	Cataplasme	Permet de soigner une
Baume de clou de girofle temps de convalescence de 2 minutes par tranche de 15 minutes prévues (1 composant C + 1 composant I)	Baume	Permet de réduire le
Beurre d'Achillé hémorragie (2 composants C + 1 composant R)	Cataplasme	Permet de retarder une
Infusion de Thym fin de la période (1 composant C + 1 composant I)	Donne une annonce	Esquive utilisable avant la
Infusion de Menthe poivrée de la période (2 composants C)	Donne 2 annonces	Choc utilisable avant la fin
Onguent épicé utilisable avant la fin de la période (1 composant C)	Donne une annonce	Résiste ou Désarme
Décoction de gingembre de la période (1 composant C + 1 composant I + 1 composant R)	Donne une annonce	Brise utilisable avant la fin

Infusion de rose

Donne une annonce

Charme utilisable avant la

fin de la période. Elle est du même type que la dernière subie, ou ami par défaut (2 composants C)

Parfum de millepertuis

Donne une annonce

Résiste Charme utilisable

avant la fin de la période. Elle est du même type que la dernière subie, ou ami par défaut (1 composant C + 1 composant I)



LE POISON

Seuls les personnages ayant la compétence "Apothicaire" peuvent réaliser des poisons et des contrepoisons.

Les composantes sont des plantes ou des racines pouvant être collectées grâce à la compétence "Apothicaire". Il y a des composantes **communes (C)**, **Inhabituelles (I)** et **Rares (R)**.

Tableau des poisons/contre poison

DÉSIGNATION	TYPE	EFFETS (composition)
Ciguë	Poison mortel	Permet de faire tomber en agonie le personnage buvant ce poison (1 composant C + 1 composant I + 1 composant R)

La dose de poison sera symbolisée par une petite dosette remplie de "Pulco Citron". **Vous devez obligatoirement venir côté organisateur pour changer votre fiole RP par la dosette "Pulco Citron"**. Si vous sentez un goût de citron dans votre boisson ou dans votre plat, vous devrez jouer l'action d'un empoisonnement qui se traduira par une agonie.

Si par mésaventure, votre plat et/ou boisson est gâché, il y aura toujours du rab en cuisine pour vous sustenter.

DÉSIGNATION	TYPE	EFFETS (composition)
Charbon	Antidote	Permet d'annuler les effets mortels du poison à la ciguë à prendre dans les quelques minutes après avoir été empoisonné (1 composant C + 1 composant I + 1 composant R)

LES FAVEURS, ET LE SYSTÈME MONÉTAIRE

Certains personnages sont assez riches et/ou puissants pour pouvoir offrir à d'autres des opportunités. Pour représenter cela, ces personnages auront des Faveurs qui peuvent représenter une forte somme d'argent, des terres, ou un titre dans leurs enveloppes de jeu. Un riche financier pourra dégager de fortes sommes à offrir, mais aller au-delà de ses Faveurs serait impactant pour ses affaires. De la même manière, offrir des titres à tout va rend un tel honneur caduque.

Ce système est mis en place pour permettre à des joueurs d'accomplir certains buts de leur personnage, mais aussi, de répondre à des envies/idées/projets que vous pourriez avoir en cours de jeu.

Tout acte de Faveur devra être rédigé et validé par les organisateurs qui jugeront de la crédibilité de ces actes.

Il y aura aussi trois types de monnaie historique (de trois tailles différentes), le **liard** (sous en cuivre), le **teston** (argent), et l'**écu d'or au soleil** (or). Elles seront distribuées dans les enveloppes de jeu et prennent la forme de "rondelles métalliques" de 3 tailles différentes.

Prévoyez donc des bourses pour les contenir !

1 écu d'OR = 3 teston d'ARGENT - 1 teston d'ARGENT = 5 liard de CUIVRE

ARRESTATION ET EMPRISONNEMENT

Il peut arriver durant le GN qu'un ou plusieurs PJ soient emprisonnés après une arrestation ! Criez à l'infamie ! C'est bien normal ! Mais surtout restez humble et roleplay.

Normalement vous serez entendu en confession et jugé comme il se doit par un personnel qualifié. Une prison sera présente sur le site et gardée par un personnel adéquat.

Les personnes arrêtées seront désarmées et fouillées. (Les armes saisies doivent **OBLIGATOIREMENT** être remises aux organisateurs qui mettront ces objets dans une salle d'armes pour les stocker (carré orga) et mis sous scellé. **Toute interaction avec cet endroit devra obligatoirement passer par l'équipe d'organisateur.**

(Chaque joueur doit prévoir pour **CHAQUE** arme en sa possession, une étiquette avec attache pour "taguer" son arme avec vrai prénom/nom et nom de personnage).

LE MÉTA JEU

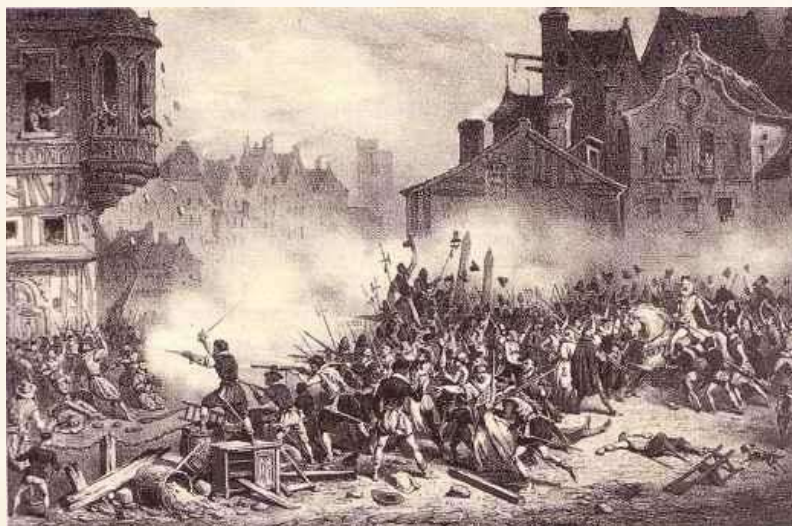
Certains personnages seront amenés à participer en groupe à un méta jeu (**Bataille en Navarre**) et recevront un document de jeu supplémentaire.

Cela permettra de connaître pour les joueurs l'état de leur troupe et le nombre de leur force en présence, par le biais de lecture de "corbeaux" remontant par les coursiers des armées.

Seules les personnes approchées par l'organisateur Méta Jeu participeront à celui-ci en hors-jeu dans une pièce dédiée.

Les horaires des méta jeux seront affichés à l'auberge (taverne).

FIN des règles



***Profitez bien, lâchez-vous car cela va passer très vite !
Merci encore pour votre venue et pour votre jeu !***