

GN Terres de Nod — Règles 01

RÈGLES GÉNÉRALES

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
LA VIE ET LA MORT	3
Blessures et Agonie	3
Amputation	4
Soins	4
Convalescence	4
Mort et Funérailles	5
LA SURVIE	6
La Faim	6
Les Maladies	6
Les Poisons	6
LE COMBAT	8
Équipement et Sécurité	8
LES APPELS SPÉCIAUX	10
Utilisations des Appels	10
Durée des Appels	10
Ciblage des Appels	10
Listes des Appels spéciaux	11
Ajouts aux appels	13
Appels Hors-Jeu	13
OBJETS EN JEU	15
Armement en Jeu	15
Étiquettes et Objets spéciaux	15
Documents et Langues	16
LE VOL EN GN	17
La Fouille	17
Le Vol à la tire	17
Serrures et Pièges	18
SÉCURITÉ, RESPECT ET DÉTAILS MAJEURS	19
Problèmes de santé	19
Accident sur le terrain	19
Respect d'autrui et du lieu	19
La Voix de l'Orga	19
Inimitié en jeu et Amitié hors-jeu	20
Le Mot de la Fin	20

LA VIE ET LA MORT

Le personnage que vous allez incarner pendant toute la durée de l'évènement pourra être confronté à des difficultés, de tout type. Il pourrait arriver que le personnage tombe malade, ou soit blessé par un accident ou un autre personnage, lors d'une bagarre de taverne ou une fusillade rangée...

Nos règles prévoient ces différents cas de figure, permettant de simuler des situations variées.

Blessures et Agonie

Le premier risque auquel sera confronté votre personnage est de subir une blessure. Nous considérons que le corps d'un personnage est divisé en 5 localisations : les deux bras, les deux jambes et le torse.

Des blessures peuvent être infligées sur ces 5 localisations, principalement grâce à des sorts (annoncés en jeu), des armes de contact factices (en mousse) ou à distance (flèche adaptée, pistolet type nerf...).

Il est évidemment interdit de viser délibérément la tête ou les parties sensibles (chez les hommes et les femmes), mais il est également interdit de frapper les mains et les pieds (voir chapitre sur le combat).

Lorsqu'un personnage subit une blessure sur l'un de ses membres, celui-ci devient inutilisable. Une blessure au bras empêche de tenir des objets et donc de se battre ou de lancer un sort si le bras directeur est touché ; il est impossible de prendre appui sur une jambe blessée et se tenir debout devient difficile.

Ces blessures sont naturellement douloureuses, et nous attendons un minimum de jeu pour simuler ces situations de manière crédible.

Si un personnage subit une blessure au torse, il tombe au sol, inconscient. La blessure est grave et le personnage est en agonie : s'il n'est pas pris en charge rapidement par un médecin, il risque la mort. L'agonie dure 5 minutes : si aucun soin n'est prodigué au terme des 5 minutes, le personnage meurt.

Durant l'agonie, le personnage est inconscient : il est donc impossible de parler, bouger, gémir ou mener la moindre action durant l'agonie. Cependant, si la situation l'exige pour des raisons de sécurité, vous pouvez évidemment vous déplacer (par exemple, pour ne pas rester au milieu de la mêlée dans la taverne).

Ces blessures peuvent bien entendu être soignées (voir plus bas).

Certaines bagarres auront lieu avec des armes improvisées (toujours factices). Les blessures infligées par ces armes sont temporaires et se soignent seules au bout de 5 minutes, même les blessures au torse.

Les blessures aux membres infligées avec ces armes empêchent évidemment de les utiliser normalement durant 5 minutes, tandis qu'une blessure au torse fait sombrer dans l'inconscience durant 5 minutes.

Amputation

Il peut arriver que votre personnage se retrouve dans une situation autrement plus difficile : le personnage peut être à la merci de quelqu'un souhaitant l'amputer, ou bien vous pourriez vous improviser bourreau. Amputer quelqu'un est ***une action d'environ trois minutes*** qui doit être mimée (avec l'accord de la victime). Si cette dernière a la possibilité de crier, qu'elle le fasse, perdre un membre est très douloureux. Amputer quelqu'un est traumatisant, aussi bien pour la victime que pour le tortionnaire. Attendez-vous à subir des séquelles psychologiques. Les personnages maîtrisant la compétence "Bourreau" mettent une dizaine de secondes à couper un membre et n'auront aucune séquelle.

La victime et son tortionnaire doivent se rendre au PC orga. La partie du corps censée être amputée devra être camouflée du mieux possible par le joueur et ne devra plus être utilisée.

Un médecin compétent peut recoudre le membre pendant une heure, après quoi l'opération n'est plus possible. Certains racontent que les prêcheurs seraient capables de faire repousser les membres, mais il est difficile de savoir jusqu'où portent leurs pouvoirs.

Soins

Lors d'une agonie ou simplement si l'une de vos localisations est blessée, vous pouvez être soigné par un médecin, certains mages, un prêcheur ou par exemple une potion. Suivant l'origine du soin, celui-ci peut prendre plus ou moins de temps. La personne vous le prodiguant vous tiendra informée. Le soin ne concerne la plupart du temps qu'une seule localisation et demande le plus souvent un peu de mise en scène.

Convalescence

À l'issue du soin, le personnage entrera dans une phase de convalescence. Le membre soigné reste douloureux et s'en servir de manière normale n'est plus possible pendant 10 minutes par défaut. Si la blessure concernait le torse, alors le personnage ne plus entreprendre d'action physique ou éprouvante pendant les dix minutes de convalescence.

Certaines blessures auront un impact sur la convalescence : votre soigneur vous donnera les détails pendant ou au terme du soin.

Mort et Funérailles

Dans le cas où votre personnage trouverait la mort, tâchez dans un premier temps de ne pas troubler par des remarques ou vos déplacements, la scène de jeu qui peut avoir lieu. Une fois que plus personne ne s'occupe du cadavre de votre personnage, rendez-vous au PC orga, pour voir avec eux si un autre joueur tente quelque chose autour de votre personnage. Dans le cas contraire, vous pourrez créer un nouveau personnage ou, si le cœur vous en dit ou que le GN est trop avancé, rejoindre l'équipe PNJ.

LA SURVIE

La Faim

Les blessures ne sont pas les seuls dangers qui vous guettent. Il y a plusieurs manières de perdre la vie.

L'un des premiers facteurs de la survie est la nourriture : nous allons mettre en place des règles de nutrition. Si vous n'avez pas de quoi payer votre repas, si les réserves de la ville sont trop basses ou si vous n'avez pas de quoi préparer quelque chose à manger, alors votre personnage s'affaiblira à cause du manque de nourriture.

Si cette situation se répète sur plusieurs repas, alors votre personnage risque de s'affaiblir de plus en plus.

Les règles détaillées de nutrition vous seront transmises ultérieurement.

Nous précisons que nous n'empêcherons jamais les participants de nos événements de manger : les repas sont inclus dans votre inscription à nos événements. Nous parlons ici de repas en jeu que les personnages peuvent manquer... contrairement au joueur qui hors-jeu peut toujours manger à sa faim.

Les Maladies

Les autres éléments pouvant mettre votre personnage en danger sont les maladies. Elles sont nombreuses, avec des symptômes variés. Certaines maladies sont simplement affaiblissantes, d'autres sont mortelles.

Lorsque votre personnage est contaminé par une maladie, vous recevez une carte. Après un rapide passage au dispensaire, les organisateurs vous remettront les cartes de contagion et dévoileront les symptômes que votre personnage développe.

Le fonctionnement des maladies et le soin de ces dernières sont détaillés dans l'appendice des règles.

Les Poisons

Les poisons sont puissants et utiles en GN. Ils permettent d'éliminer un concurrent, de vaincre sans combattre, de protéger sa fortune... Il existe douze poisons vraiment dangereux sur Magna Sphaera. Leurs descriptions sont données dans l'Appendice, mais des précisions sont nécessaires ici même.

Les poisons sont symbolisés par des pastilles de couleurs que l'on peut coller sur les objets. Il existe 4 niveaux de poisons, nous avons donc 4 couleurs pour les symboliser.

Chaque niveau propose trois poisons, tous à ingestion (ils ne font effet qu'en cas d'ingestion par la cible). Le type du poison sera indiqué directement sur la pastille par les lettres A, B ou C. Ceci permet à chaque joueur d'identifier immédiatement le poison avec lequel il est en contact.

Pour empoisonner un objet, il suffit de posséder une pastille et de la coller sur un objet. Si quelqu'un remarque l'empoisonneur coller la pastille, celui-ci comprend son action. Les pastilles doivent être visibles pour que la victime puisse la voir et jouer les effets par la suite.

La pastille doit être posée sur un récipient servant à recueillir la nourriture de manière à ce que celle-ci soit empoisonnée. Il peut s'agir d'une casserole, d'une cuillère, d'un verre, d'une assiette, etc.... L'essentiel est que le poison soit ingéré — et visible — sinon il est sans effet.

Les alchimistes sont capables de repérer les poisons d'un niveau inférieur au leur d'un seul coup d'œil.

Si vous repérez un poison collé sur un objet, vous devez faire comme si de rien n'était jusqu'à ce que vous entriez en contact avec ce dernier.

Ces pratiques demandent beaucoup de fair-play de la part des joueurs, mais la moindre tentative ou ébauche de triche à ce sujet sera sévèrement punie.

Un fichier pense-bête sera disponible avant le GN avec la liste des poisons et leurs effets.

LE COMBAT

Équipement et Sécurité

Pour la sécurité des combats, les armes de contact doivent être en mousse et latex et comporter une âme rigide en fibre de verre (pas de bois ni de métal).

Les armes de lancer doivent être en mousse et latex, mais peuvent être lestées (sables, petits plombs) pour pouvoir être lancées correctement. Leur taille doit être suffisante pour être vue et sentie et pour éviter de toucher par exemple les yeux. Les projectiles des armes de jet, comme une flèche pour un arc, ne doivent pas avoir de pointe et doivent comporter un embout en mousse suffisamment large pour répartir l'impact et éviter que le projectile ne puisse toucher un œil. Les arcs trop puissants (au-dessus de 20 livres environ) pourront être refusés.

Les armes à feu enfin seront uniquement symbolisées par des pistolets tirant des fléchettes en mousse (type Nerf). Aucune arme à annonce ne sera acceptée à la création du personnage. Ces armes doivent être modifiées pour ne plus ressembler à des jouets, afin d'éviter de rompre l'esthétique du jeu.

Les pistolets ne tirant pas des fléchettes en mousse sont interdits, et les armes à rechargement automatique (type Nerf Barricade) ne sont pas autorisées à la création du personnage.

Les armes à feu, de lancer et de jet nécessitent de maîtriser une compétence pour pouvoir être utilisée. Les dagues de 45 cm ou moins peuvent être utilisées sans compétence. Les armes de contact plus longues nécessitent un ou plusieurs niveaux dans la compétence "Corps à corps".

Toutes les armes, qu'il s'agisse de pistolet type nerf, d'arc ou d'arme de contact, seront vérifiées par l'organisation avant le début du jeu. L'organisation se réserve le droit de refuser n'importe quelle arme et d'interdire son usage en jeu, lors de la vérification des armes ou pendant le jeu.

Les coups au corps à corps doivent être portés avec le tranchant de l'arme factice, jamais avec la pointe. Les coups à la tête, les mains, les pieds, les parties sensibles (entrejambe pour tout le monde, poitrine pour les filles) sont proscrits et ignorés dans le cas où ils sont portés. Par ailleurs, la personne touchée peut légitimement réclamer un arrêt de jeu le temps que la douleur passe. Bien sûr il peut arriver à tout le monde de faire une mauvaise frappe, mais si cela se produit trop souvent, vous pouvez être exclus temporairement du jeu.

Dans tous les cas, veillez à ne pas frapper trop fort lors des affrontements. Les armes ont beau être factices, certaines peuvent être douloureuses, particulièrement les armes massives ou certaines armes du commerce. Ces dernières peuvent par ailleurs endommager d'autres armes, alors soyez vigilant et délicat.

Il est évidemment interdit en situation de combat d'empoigner son adversaire, ses armes ou de porter des coups avec les poings ou les pieds. Les manteaux longs et les capes ne doivent pas être utilisés pour entraver les armes ou bloquer les coups : si votre manteau atténue le choc, vous devez néanmoins compter les coups comme des touches.

Par ailleurs il peut être parfois difficile de comptabiliser tous les coups que vous recevez au combat, mais nous comptons sur vous pour faire le maximum. Les personnages sont relativement fragiles : il est assez rare qu'un protagoniste puisse résister s'il se prend de nombreux coups, une seule blessure pouvant suffire à l'immobiliser. Ces règles reposent essentiellement sur votre fair-play : sachez que la triche est relativement visible, et que nous ne tolérerons pas ce comportement qui nuit au jeu : les tricheurs pris seront immédiatement exclus du jeu.

LES APPELS SPÉCIAUX

Voici une liste d'appels spéciaux que vous êtes susceptibles d'entendre au cours du jeu, avec une description de la façon dont vous devez réagir si l'appel vous cible spécifiquement. Les actions à effectuer sont assez simples et explicites : même si vous ne vous souvenez plus de la description exacte ou que l'appel vous est inconnu, une dose de bon sens vous permettra de jouer correctement l'effet. *Il vaut mieux que vous en fassiez un peu trop que d'ignorer complètement l'effet.*

À moins que vous ne disposiez d'un objet ou d'une capacité vous permettant de résister à l'un de ces appels, vous ne pouvez pas l'ignorer et devez subir les effets. Si un joueur lance un effet qui vous paraît démesuré, venez trouver les organisateurs et laissez leur gérer la situation.

Nous vous demandons un grand fair-play à propos des appels spéciaux. Toute tentative de triche sera sanctionnée par un retrait du jeu.

Utilisations des Appels

- Annonce Directe (exemple « Peur ») : L'effet n'est pas un sort, et ne peut pas être contré sauf si vous disposez d'une résistance spécifique à cet appel grâce à un objet ou une compétence.

- Sortilège (exemple « Par le premier arcane de la Peur, peur. ») : Il s'agit d'un sort dont le niveau est indiqué par le niveau de l'arcane. Les mages ou les antiquaires de l'Art Apathique peuvent contrer certains sorts.

- Pouvoir Divin (exemple « Par la puissance divine, soin. ») : Il s'agit d'un pouvoir divin déployé par un Prêcher, et ils ne peuvent pas être contrés par l'Art Apathique, sauf quelques rares exceptions.

Durée des Appels

Par défaut, les appels ont une durée de 10 secondes. Par exemple, « Peur » oblige la cible à fuir pendant 10 secondes. Sinon, une durée est précisée et c'est évidemment celle-ci qui s'applique.

Ciblage des Appels

Par défaut, l'effet d'un appel cible toutes les localisations. Certains appels peuvent cibler des parties du corps (Torse, Bras gauche ou droit, Jambe gauche ou droite), c'est par exemple le cas des

dégâts ou de la paralysie.

S'il est seulement précisé « bras » ou « jambes », alors ce sont les deux bras ou les deux jambes qui sont touchés.

Si l'appel est donné lors d'une frappe, seule la localisation touchée est concernée par l'appel et subit l'effet de l'appel.

Listes des Appels spéciaux

"Amitié" : la cible considère le lanceur comme son ami pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée.

"Assommé" : la cible tombe au sol et y reste sans bouger ni parler : elle est inconsciente et ne doit pas tenir compte de ce qui se passe autour d'elle pendant 10 secondes ou la durée précisée. La victime se réveille si on lui inflige de la douleur (gifle mimée ou un coup porté avec une arme factice).

"Brise" : l'objet ciblé ou touché est brisé et devient inutilisable jusqu'à réparation. Dans le cas d'une frappe qui atteint sa cible, la localisation touchée subit une blessure et la victime perd également un appel "encaisse" si elle en a en réserve. Il est impossible d'encaisser un appel brise.

"Charme" : la cible tombe amoureuse ou en idolâtrie du lanceur, et est prête à tout pour aider le lanceur pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée.

"Convalescence" : la cible est convalescente pendant 10 secondes par défaut. Il est impossible de se battre, courir, lancer des sorts et de manière générale entreprendre des actions physiques dans cet état.

"Douleur" : la cible se roule au sol submergé par la douleur et ne peut rien faire d'autre ; elle se tord de douleur sur le sol pendant 10 secondes par défaut, ou pendant la durée précisée. Si elle est frappée ou subit des dégâts pendant l'effet douleur, elle ignore tous les coups à l'exception du premier. Par ailleurs, la cible n'ose plus s'approcher du lanceur pendant 10 minutes par la suite.

"Encaisse" : Le personnage encaisse le coup, grâce à sa condition physique ou son équipement. Il ignore la blessure qu'il vient de recevoir.

"Esquive" : le coup ou le projectile est esquivé, et donc sans effet ; cet appel est inefficace contre les pouvoirs magiques et les sorts.

"Éthéré" : le coup ou le projectile n'a pas d'effet sur la créature visée (l'arme lui passe à travers), car elle est déphasée. Les personnes éthérées sont la plupart du temps sensibles aux dégâts magiques.

"Fatal" : la cible perd instantanément tous ses points de vie et points d'armure.

"Feu" : inflige un dégât + "douleur" 10 secondes.

"Jette x" : la cible jette l'objet désigné, qu'elle ne peut récupérer avant 5 secondes.

"Majesté" : la cible ne peut plus être approchée à moins de 3 m. Une zone de majesté empêche quiconque de s'approcher.

"Otage" : l'otage n'a le droit ni de se débattre, ni de crier, ni d'essayer de se retourner pour distinguer son tourmenteur ; il peut par contre refuser d'obéir. L'assassin peut choisir de relâcher sa victime sans lui faire de mal, en l'assommant ou en lui infligeant un dommage perce-armure.

"Otage discret" : comme « Otage », sauf que tout le monde trouve les deux personnes parfaitement normales et personne ne peut suspecter l'assassin de duplicité. L'otage doit rester à distance d'un bras de son tourmenteur.

"Paralysé" : la cible est paralysée pendant 10 secondes par défaut, ou la durée précisée : elle est seulement paralysée et a ainsi conscience de son environnement. Si l'appel cible une localisation, seule cette dernière est affectée ; si l'appel cible le torse ou ne donne pas de cible, le corps de la cible est paralysé entièrement.

"Peur" : la cible fuit le lanceur pendant 10 secondes par défaut, ou pendant la durée précisée.

"Perce-armure" : le dommage accompagnant cet appel ne peut pas être encaissé par une armure, uniquement par la compétence développement corporel.

"Rage" : la cible attaque l'être vivant le plus proche pendant 10 secondes à défaut, ou la durée précisée.

"Renvoi de sort" : le sort envoyé retourne sur le lanceur qui subit les effets du sort. Inutile face aux appels, aux coups, etc....

"Résiste" : le sort/le dégât/l'appel précédent est sans effet sur la créature.

"Soin" : la cible récupère la localisation ciblée.

"Suggestion" : la cible exécute la phrase qui suit l'appel ; si une durée est précisée, la cible s'exécute pendant tout ce temps ou jusqu'à exécution. Sinon, elle cherchera à effectuer la suggestion pendant dix secondes. La suggestion ne peut pas être opposée aux plus profondes croyances du personnage, ni directement autodestructrice.

"Tombe" : la cible est projetée au sol, c'est-à-dire qu'elle doit au minimum poser un genou et les deux mains au sol pendant 3 secondes. Ne vous faites pas mal en mimant une chute.

"Vérité" : la cible doit répondre par la vérité à la première question qui lui est posée directement, par le lanceur ou quelqu'un d'autre. Si une durée est précisée, la cible doit dire la vérité pendant toute la durée spécifiée. Les mensonges par omission sont interdits.

Ajouts aux appels

"**Par mon pouvoir...**" : la phrase qui suit est vraie en jeu, les effets annoncés doivent être joués par la personne ciblée.

"... **de masse**" : cet ajout signifie que l'appel s'applique à tous ceux qui l'entendent. (Exemple : "peur de masse" oblige tout le monde à fuir durant 10 secondes.)

"... **de zone**" ou "**Zone de...**" : signifie que l'appel s'applique à tout personnage présent dans une zone de 3 m autour du personnage lançant l'appel ou autour de la personne ciblée.

Remarques générales :

> En jeu, si quelqu'un (ou quelque chose) infligeant des dommages spéciaux vous attaque, cela sera toujours annoncé et répété tant que le pouvoir est déployé.

> Si vous utilisez un sort ou une capacité sur quelqu'un, et que celui-ci n'annonce pas de résistance et ne joue pas l'effet, il ne vous a peut-être pas entendu. Dans ce cas-là, déplacez-vous en hors-jeu et signalez-lui qu'il a été touché par un effet donné. S'il s'agissait d'un sort, il ne pourrait pas le contrer même s'il est lui-même magicien : après tout, il n'a pas vu le sort venir.

Appels Hors-Jeu

Lorsque vous serez en jeu, vous verrez parfois quelqu'un avec le poing levé, entendrez l'appel time freeze ou autre... Ces actions et appels ne sont pas spécifiques de créatures, mais des organisateurs, des PNJs et parfois des joueurs. Ces signes et appels ont une signification bien précise par rapport au jeu et/ou à la sécurité et il est impératif de les connaître.

Voici ces quelques signes particuliers :

Bandeau blanc ou Bras croisés sur le torse

Le personnage est invisible ou camouflé : vous ne le voyez pas, mais pouvez l'entendre et le toucher. Cela dit, si vous rentrez délibérément dans le personnage, nous ne considérerons pas que vous avez eu l'extrême chance de tomber sur lui et trancherons presque toujours en faveur des personnages invisibles.

Bandeau rouge ou Poing au-dessus de la tête

La personne est hors-jeu. Oubliez-la, elle n'existe pas dans le jeu, ce n'est même pas un courant d'air.

"Time Freeze"

Si vous entendez cet appel, vous devez immédiatement stopper l'action que vous aviez en cours, que ce soit combattre, boire un verre, parler ou dormir ; ne bougez alors plus et fermez les yeux jusqu'à

ce que le jeu soit relancé. Tandis que vous avez les yeux fermés, les organisateurs préparent quelque chose (apparition, disparition, ou autre...). Il vous est strictement interdit d'ouvrir les yeux, toute fraude pourrait entraîner jusqu'à l'exclusion du jeu. Celui-ci est relancé par l'appel "**Time In**".

"Time Out"

Toutes les personnes présentes sur le site peuvent lancer l'appel 'Time out'. Lorsque cet appel est engagé, vous devez arrêter vos actions, mais surtout ne fermez pas les yeux. Cet appel est simplement utilisé pour déplacer l'action de plusieurs mètres pour des raisons de sécurité (terrain accidenté ou autre). Le jeu est relancé par l'injonction "**Time In**".

Les Langues

Un personnage s'exprimant dans une langue spécifique le précise simplement au début de sa phrase. De base, nous considérons que tous les personnages parlent la Langue Ancestrale, langue parlée couramment par presque tous les natifs de Maka'Daragon, mais tout le monde sait également s'exprimer dans la Lingua Gaelliae.

OBJETS EN JEU

Magna Sphaera regorge d'objets en tout genre et certains ont même parfois une importance cruciale, pour diverses raisons. Ainsi, sur le site de jeu pendant l'évènement, vous aurez de nombreuses occasions de récupérer divers objets, et sans doute autant d'en perdre vous-même. Aussi, montrez-vous vigilant et sachez que tous les objets sur le site ne peuvent pas être dérobés.

Armement en Jeu

Les armes standards (épée en métal, hache, arc, revolver, etc.) ne sont pas nécessairement en jeu. Chaque joueur se verra remettre au début du jeu un chouchou pour les armes que son personnage possède vraiment en jeu. Les armes que le joueur aura ramenées en supplément ne disposeront pas nécessairement d'un chouchou. Seules les armes avec un chouchou (ou une étiquette, voir plus loin) pourront être utilisées, et en cas de vol, seul le chouchou (ou l'étiquette) peuvent être dérobés, l'arme étant la propriété du joueur concerné.

Étiquettes et Objets spéciaux

Si un objet porte une étiquette, il s'agit d'un objet spécial (magique, alchimique, technologique, etc.) dont les effets sont expliqués sur l'étiquette. À moins que le contraire ne soit précisé sur l'étiquette, vous ne devez prendre que celle-ci en cas de vol, et vous pourrez appliquer cette dernière sur un objet correspondant en votre possession. Quoi qu'il en soit, lors du vol ou d'un échange d'un objet avec étiquette (à l'exception d'objet consommable, type potion), vous devez vous rendre au PC Orga pour indiquer votre acquisition : les organisateurs doivent savoir qui possède tel ou tel objet.

Un objet qui ne porte pas d'étiquette n'est pas volable en jeu.

Seuls les joueurs disposant de la compétence Receleur peuvent lire les étiquettes sur les objets, en fonction du rang de celui-ci. Les potions font toutefois exception à cette règle, les étiquettes ne devant être lues que si la potion est bue par quelqu'un ou analysée par un alchimiste.

Sont également volables au cours du jeu les papiers symbolisant les emplâtres des médecins, ceux symbolisant les ingrédients alchimiques, les clés, et sans doute d'autres objets sur lesquelles vous aurez le plaisir de tomber.

Documents et Langues

Les papiers et documents, à l'exception de certains carnets qu'utilisent certains joueurs, sont en jeu et peuvent être volés. Contrat officiel, plan d'une machine, carte, correspondance... Autant de paperasses pouvant contenir d'importantes informations.

Les documents doivent tous comporter un en-tête indiquant la langue de ce dernier. Celles-ci seront détaillées dans la compétence Littérature et écriture qui est nécessaires pour pouvoir espérer lire en jeu. Si les documents sont un tant soit peu officiels, il peut être nécessaire de les faire valider au PC orga, ou par quelqu'un maîtrisant la compétence Littérature et Écriture, afin de certifier qu'il ne s'agit pas de faux documents.

Un personnage sait lire, écrire et parler sa langue natale et la langue ancestrale (langue commune de Maka Daragon).

Le personnage sait également compter jusqu'à 20, mais ne sait pas effectuer des opérations mathématiques simples avec des chiffres supérieurs à 20.

Listes des Langues de Gaellis

- Lingua Gaelliae (vulgairement appelé Gaellian, langue issue de l'ancien Empire Célénien)
- Langue du Sud (Félicie, Alcade, Conquistador, Terres-Mortes)
- Langue du Nord (Jördorm, Nauftrag, Izla et Kordhell)
- Langue de l'Ouest (Empire de Pang, Émirat de Lifaya)

Listes des Langues de Nod

- Langue Ancestrale (vulgairement appelé Nodien)
- Tuopec
- Nolmer
- Tyelcan

LE VOL EN GN

Si vous avez de la chance, vous tomberez parfois sur un objet intéressant trainant sur une table ou dans un campement vide. Vous n'avez pas besoin de compétence spéciale pour récupérer un objet dans ces conditions. Notez toutefois que si quelqu'un vous voit retirer l'étiquette d'un objet et qu'il sait que l'objet ne vous appartient pas, il vous voit voler l'objet.

Rappel : Il est bien évidemment interdit de voler les objets à caractère personnel et privé et d'aller fouiller les tentes privées qui peuvent être disposées à l'entrée du site. Si tel était le cas, vous commettriez un vol hors-jeu : il s'agit d'un délit pour lequel vous tombez sous les sanctions pénales prévues par les lois françaises.

La Fouille

Il est possible si la situation l'exige, ou le permet, de fouiller un individu. Cette action prend **10 secondes pour une localisation donnée (torse, bras gauche, etc.) ou un contenant (bourse, sacoche de cuir, etc.)**. Pour mimer une fouille sur une personne, on mime une vraie fouille (si le joueur est consentant), ou on passe simplement la main au-dessus de la zone fouillée sans la toucher, à une dizaine de centimètres, si jamais la victime n'est pas d'accord avec le fait d'être touchée (le joueur ou la joueuse, pas le personnage). La question de la méthode de fouille doit systématiquement être posée au joueur ou à la joueuse fouillée.

Il est facile de fouiller quelqu'un de consentant (exemple : fouille corporelle pour déceler la présence d'une arme). Auquel cas le personnage fouillé vous fera la liste de ses possessions. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il vous les cédera.

On peut également fouiller quelqu'un d'inconscient (assommé, agonisant), de paralysé ou de ligoté (dans ces cas-là, vous pouvez récupérer ses objets, il n'a pas le droit de refuser et ne saura pas qu'il s'agit de vous s'il est inconscient).

Le joueur fouillé doit vous faire l'inventaire de ses possessions se trouvant sur la localisation fouillée (ou dans le contenant). Si le joueur fouillé maîtrise le niveau 1 de "Discrétion", il a une poche secrète lui permettant de dissimuler une partie de ses possessions. Si le personnage qui fouille maîtrise le niveau 2 de "Discrétion", il doit l'annoncer à la personne fouillée, car il repère les poches secrètes.

Le Vol à la tire

Il est également possible de dérober des objets de manière discrète lorsque l'on maîtrise la compétence "Vol à la tire". Si vous parvenez à poser vos pinces à linge sur quelqu'un, allez auprès d'un organisateur et indiquez-lui la personne ciblée par votre larcin ; l'organisateur vous rapportera votre butin et la victime ne saura jamais qui l'a volé... sauf si elle vous a aperçu poser les pinces à linge !

Faites attention toutefois où vous posez vos pinces à linge : ne les posez pas sur la cape ou sur l'armure ; elles doivent être disposées le plus près possible de sa poche, de sa bourse ou même sur sa sacoche. Si les pinces à linge sont trop loin de ce que vous pourriez éventuellement voler, l'organisateur pourra considérer que le larcin a échoué.

Bien évidemment, pour éviter que l'on ne vous vole vos quelques piécettes et vos objets de quête, vous pouvez les dissimuler. Parfois une bonne cachette suffit, d'autre fois non...

Serrures et Pièges

Un coffre verrouillé et piégé est un bon moyen de garder son patrimoine, mais lui aussi peut être dérobé par quelqu'un et être ouvert. Les serrures bloquant les objets sont symbolisées par des cordelettes auxquelles sont attachées des enveloppes. Une grille de cases à cocher est fixée sur l'enveloppe, avec un numéro. Le numéro permet d'identifier la clé associée à la serrure (pour l'ouvrir).

Les personnages capables de crocheter peuvent le faire discrètement en cochant les cases sur l'enveloppe. Notez qu'il est possible de frapper une serrure jusqu'à ce qu'elle se brise (auquel cas, annoncez vos dégâts haut et fort ; l'opération est loin d'être discrète). Dans ce cas chaque frappe permet de cocher autant de cases de la serrure.

Une fois la serrure ouverte, vous pouvez regarder dans l'enveloppe si un piège vous attend ou non. Si piège il y a, vous devez jouer l'effet indiqué. Si vous possédez la compétence "Crochetage et Pièges" au Niv.3, vous pourrez essayer de neutraliser le dispositif.

SÉCURITÉ, RESPECT ET DÉTAILS MAJEURS

Problèmes de santé

Si vous avez des allergies, une quelconque maladie ou autre, prévenez les organisateurs lors de votre inscription afin qu'ils prévoient le nécessaire pour vous permettre de jouer en toute tranquillité.

Accident sur le terrain

Il est évident que les organisateurs ne peuvent être partout pour assurer une sécurité sans borne. Vous aurez à courir, parlementer, peut-être combattre, il est possible que vous trébuchiez dans un sous-bois et que vous vous tordiez la cheville. Les organisateurs patrouillent sur le terrain pour éviter ce genre de situation et vous aider, mais si vous vous blessez, n'hésitez pas une seule seconde à appeler quelqu'un à l'aide, même si c'est un joueur dont le personnage est hostile envers le vôtre – c'est de vous dont il est question, plus votre personnage alors il est nécessaire de sortir du jeu quelques instants.

Si ce n'est pas trop grave, vous pouvez vous-même aller jusqu'au PC Orga ou à la Taverne : il s'y trouvera une trousse de secours et quelqu'un de qualifié pour vous venir en aide.

Respect d'autrui et du lieu

Il est également très important de faire preuve de respect pendant la manifestation. Respect envers les organisateurs, les autres participants et bien entendu envers le site de jeu. Les pratiquants du jeu de rôle grandeur nature ont souvent mauvaise réputation (à tort) et nous comptons sur vous pour donner une bonne image de notre activité et de notre association.

Une poubelle sera placée au Saloon et à la Taverne pour vous permettre de jeter vos papiers, restes de nourritures, etc. Nous vous faisons également confiance pour rester dans les limites du terrain indiquées et de ne pas franchir les limites de propriétés privées qui peuvent jouxter le site. Respectez également les personnes extérieures au jeu qui pourraient se trouver sur place : propriétaire, maire venu voir l'évènement, promeneur, etc. Si le jeu les dérange ou s'ils dérangent le jeu, stoppez votre action par un Time out avant de reprendre plus loin.

La Voix de l'Orga

Il est interdit de contester les décisions des organisateurs. Au cours de l'évènement, les choses peuvent s'enchaîner très rapidement, et l'équipe prend ses décisions en fonction des éléments qui lui sont rapportés par les joueurs et/ou les PNJs. Si des éléments sont oubliés, ils ne sont pas responsables, mais leur parole est loi durant l'évènement. C'est ce qui permet le bon déroulement du jeu.

Inimitié en jeu et Amitié hors-jeu

Nous vous demandons de ne pas mélanger le jeu et le hors-jeu. L'incroyable salopard qui a arnaqué toute la ville et vous a poignardé dans le dos n'est jamais qu'un autre joueur qui a incarné un personnage avec efficacité. Cela peut être frustrant de se faire rouler ou de voir son personnage mourir, mais cela fait partie du jeu, alors pas de colère ou de diatribe massacrant envers d'autres joueurs. Si une véritable faute est commise, ce seront les organisateurs qui statueront.

De même et bien que cela soit difficile, tâchez d'oublier temporairement vos amitiés hors-jeu avec d'autres participants. Vos personnages ne se connaissent pas nécessairement, et leurs objectifs sont peut-être dissemblables.

Par ailleurs, en fin d'évènement, essayez de conserver secrètes en hors-jeu les informations qui sont censées l'être en jeu. Cela vous permettra de conserver une longueur d'avance lors du prochain évènement.

Le Mot de la Fin

Respectez les limites et les sensibilités de chacun, autant que possible. Il est possible que vous souhaitiez accomplir une action qui n'est pas couverte par nos règles. Si cette action ne concerne qu'un seul joueur, vous pouvez en discuter rapidement avec lui pour faire quelque chose.

Dans ce cas, soyez fair-play, respectez les rôles que vous incarnez et la logique de l'univers dans lequel les personnages évoluent. Les organisateurs peuvent intervenir pour vous aider à mettre en place votre action ou pour trancher la situation.

Si vous souhaitez faire quelque chose qui n'est pas couvert par les règles et que l'impact sur le jeu est très conséquent, n'hésitez pas une seconde et cherchez le plus rapidement possible un organisateur.

Soyez fair-play et ouvert, pas trop brusque, et ne prenez tout de même pas tout ça trop à cœur : cela reste un jeu, très évolué certes, mais un jeu tout de même !

Alors, amusons-nous !