



LES CONTES DE JAÖRKEN
MURMURES OUBLIÉS
LIVRET DE RÈGLES

3 juin 2017

HERMANVILLE SUR MER

J/ Introduction :

J.a- Qui est-ce que le mini-gn des chroniques de Jörken ?

C'est un jeu de rôle grandeur nature dans lequel vous incarnerez un personnage préalablement préparé grâce à ce petit livret de règle. La sécurité est aussi importante que le roleplay, autrement dit on ne donne pas un coup pour faire mal à son adversaire mais on joue le coup reçu. Vous serez amenés à interagir avec d'autres personnages dit « joueur » ou « non joueur », mais quelque soit l'événement ou les dialogues, le roleplay est de rigueur pour s'assurer un bon jeu et cela même si cela ne se passe pas comme vous le souhaiteriez.

En bref, cette petite introduction est un aussi un conseil pour passer un bon moment, à savoir : préparer son personnage (son caractère, ses caractéristiques), préparer un costume (quelque chose de simple suffit, une chemise et un pantalon médiéval), être roleplay pendant toute la durée du jeu.

J.b- Que faut il pour participer à l'événement ?

Pour pouvoir participer, il faut d'abord être motivé pour participer à une expérience unique que vous voudrez sûrement réitérer. Cette motivation doit passer à travers la préparation de son personnage, son caractère, ses qualités, ses défauts.

Nous demandons aussi un léger investissement sur le costume, une chemise médiévale et un pantalon noir et un minimum. Il est libre à vous de vous faire vos propres costumes (nous vous encourageons même à le faire), celui ci doit juste être censé pour éviter de sortir les autres joueurs de leurs imaginaires.

Pas besoin d'arme pour participer, vous pourrez vous arranger directement sur place avec le forgeron pour en obtenir une.

En bref, pour participer, il faut être motivé et prêt à s'investir dans son personnage !

J.c- Le jargon que vous allez rencontrer dans tous les GN :

Orga : la, ou les, personne(s) qui a pour fonction, pendant le jeu, de mener les scènes de jeu de d'action importante pour le bon déroulement de la partie. Il sera sûrement déguisé mais vous pouvez le voir si vous avez des questions.

RP : Roleplay, vous allez en entendre souvent parler et cela consiste à jouer le rôle de votre personnage dans l'univers

Zone HRP : C'est une zone de hors-jeu disponible seulement en cas de problème grave, de sécurité. Par moment vous croiserez de la rubalise qui indique que vous sortez de la zone de jeu, ces zones sont interdites car en cas d'accident nous pourrions plus difficilement intervenir. Enfin il y a le PC Orga (Poste de Commandement des organisateurs qui sont réservés aux orga et PNJ).

PJ : les personnages joueurs sont les personnages interprétés par les joueurs.

PNJ : Personnages non joueur sont les personnages interprétés par des joueurs dont le rôle est défini par l'équipe orga. Il sont à considérer comme des joueurs à part entière.

PV : Point de vie. Vous aurez entre 3 et 6 points de vie sans compter les armures qui peuvent vous rajouter certains avantages. Si vous tombez à 1 PV vous êtes « blessé » ce qui veut dire que vous avez beaucoup de mal à vous déplacer et êtes en incapacité de vous battre. Arrivé à 0 PV vous êtes « agonisant » au sol et dans l'incapacité de parler sauf d'émettre quelques cri.

PA : Points d'Armure. S'ajoutent aux PV de base et sont à décompter si vous êtes touché lors d'un combat.

PM : Points de Mana, indispensable pour utiliser de la magie.

Time-Freeze : Annonce qui appelle tous les joueurs à se stopper net sur place. Ce la stoppe le jeu dans l'espace-temps ; généralement pour des raisons d'organisation ou de sécurité. Vous ne devez plus bouger et vous devez considérer que tout ce qui se déroule durant ce laps de temps comme HRP (ou hors-jeu). Il est conseillé de fermer les yeux et vous boucher les oreilles pour avoir l'effet de surprise.

Fair-Play : Jouez le jeu selon l'ensemble des règles et du savoir vivre autant que du savoir perdre. Cumuler des avertissements de la part de l'organisation vous exposera à un avertissement pouvant aller jusqu'à l'expulsion du jeu en cas de danger et de nuisance pour le roleplay des autres joueurs. Une surveillance constante, des orga et PNJ, sera apportée en matière de respect des règles car la triche nuit gravement au bon déroulement de l'événement et nous souhaitons qu'elle y soit proscrite.

J.d- Sécurité :

Tout les joueurs participants à ce GN doit éviter les situations dangereuses, pour lui ou pour les autres. La sécurité est la première priorité au cours d'un jeu de rôle Grandeur Nature. Toutes les actions de jeu sont secondaires par rapport à ce point et en cas de réel danger, le jeu sera stoppé immédiatement par une annonce « TIME-FREEZE ». Voici les règles que vous devez suivre :

- Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer qu'il suit les règles de sécurité standards. Vous serez tenus responsables de tout dommage à autrui occasionné par l'utilisation de votre équipement.
- L'équipement que vous apporter sera contrôlé par un orga. Si une pièce de votre équipement, notamment les armes, n'est pas totalement sûre elle pourra être mise au PC orga le temps du jeu. Les Orgas pourront aussi vous contrôler à tout moment pendant l'événement, avant et pendant les batailles et sur le terrain de jeu. Il en va de l'intérêt de chacun.
- Utiliser du matériel dangereux, à n'importe quel endroit du site, peut vous faire exclure immédiatement du jeu. Ramener une armes non sécurisé est interdit. En cas de doute, vous pouvez toujours vous adresser à un Orga pour vous aider.
- Les armes réelles (même les plus petites comme des couteaux par exemple) n'ont pas leur place dans le jeu et ne doivent pas être portées sur la zone de jeu. Néanmoins, les articles personnels comme les couteaux, fourchettes ou ustensiles de cuisine doivent rester dans un sac personnel qui pourra être laissé dans une zone HRP et ne pourront en sortir qu'au moment du repas.
- Les Orgas pourront vous demander de vous séparer temporairement, le temps du jeu, de ce qu'ils ne jugent pas sécurisés. Veillez à respecter scrupuleusement ce qui vous est demandé par les Orgas.
- En situation de combat, frapper sur la tête ou sur une zone sensible masculine comme féminine est strictement interdit. Pendant la bataille, des précautions doivent être prises car le Grandeur Nature reste un jeu et les vraies blessures doivent être évitées. Ne pas respecter ces fondamentaux entraîne une exclusion automatique du jeu. Si vous avez un doute, vous devez en parler à un Orga, même si cela ne concerne pas votre matériel.

JJ/ L'univers :

JJ/ - Les codes couleurs de l'univers :

Rouge et or : Empire

Bleu et noir : Templiers

Vert et Blanc : Vinheim



JJ/ - Création de son personnage :

Chaque joueur bénéficie de base de 8 pièces d'or, 3pv, 2 points de mana et de 3 points de création pour créer le profil de son personnage. Les pvs ne se régénèrent qu'avec du soin et les points de mana ne se régénèrent PAS passivement. Chaque sort coûte 1 point de mana. Chaque point de création peut être dépensé dans l'un des 3 archétypes suivants: Guerrier, Mage, Citoyen. Ces points vous donnent accès a un avantage selon le type d'archétype choisit :

- Guerrier +1pv/Point de création
- Mage +2 Mana par point de création
- Citoyen +5 pièces d'or par point de création

De plus pour chaque point investit vous pouvez acheter une compétence correspondante :

Guerrier

Robuste: Le joueur peut continuer à combattre à 1v et peut se mouvoir difficilement et parler à 0 pv.

Main d'arme : Le joueur peut utiliser sa main secondaire pour utiliser une arme à 2m ou une ambidextrie/bouclier.

Stabilité : Le joueur bénéficie d'un résiste face à une annonce « au sol » ou « recul » par combat.

Coup puissant: Le joueur doit annoncer Recul 1/combat pour faire reculer le joueur adverse de 3m.

Archerie/Arme exotique: Le joueur est capable d'utiliser un arc ou une arme à laquelle l'orga n'a pas penser au préalable (contacter l'orga pour qu'il vous stipule les tenants et aboutissants de votre arme)

Mage

(Les sorts de mage ont tous un coup de 1 point de mana sauf mention contraire)

Canalisation de mana: Aucun coût en mana. Le joueur doit méditer et se concentrer, s'isoler pendant 5min/point de mana pour régénérer celui-ci. Pour que la régénération soit active elle doit être jouée RP ou l'orga se réservera le droit de vous refuser la régénération de mana. Cette capacité peut être utilisée en groupe en « rituels » pour être renforcée et en faire bénéficier d'autres joueurs.

Soins .Portée contact. Le joueur peut régénérer les pvs d'un AUTRE joueur pour 1pv/1mana. Une personne ne peut être soignée de plus de 3 pvs de cette manière toutes les 15 mins.

Enchantement d'arme : Portée contact. Une arme peut être enchantée et infliger +1 dégât par combat. On considère systématiquement qu'un combat se termine et qu'un autre commence à partir du moment où vous avez rengainé votre arme et que vous attendez au moins 10 min avant de la dégainer. L'enchantement devra être signalé sur l'arme par un bandeau sur celle-ci.

Véritas: Annoncez Véritas, votre interlocuteur doit répondre la vérité à votre prochaine question.

Invisibilité : Croisez les bras devant vous, cela signifie que vous êtes totalement invisibles, si vous décroisez les bras le sort se romps. Vous devez compter le temps passé invisible car cela a un coût de 1mana/10 sec.

Citoyen

Achever : Votre expertise médicale vous permet d'achever un personnage agonisant a 0 pv et de mettre fin a sa vie sans attendre les 15 minutes réglementaires

Négociation : Après 2 min de conversation RP avec un personnage, vous pouvez annoncer « négociation » a un personnage pour diviser par 2 ou multiplier par 2 le prix d'un objet/service. Attention néanmoins après avoir effectué la transaction le personnage victime de cette capacité peut se rendre compte que vous l'avez entourloupé. Négociation permet d'annoncer résiste a la capacité négociation.

Premiers secours : Vous êtes capable de stabiliser l'état d'un joueur et avec 3 min de roleplay de le faire repasser a 1pv.

Couard : Votre personnage est un couard qui veut sauver sa vie.Vous pouvez annoncer « Fuite » uniquement a des PNJ. Ceux-ci feront sûrement moins attention a vous et vous laisserons partir, tellement vous êtes un pleutre sans courage... (Enfin tachez de les occuper autrement quand même)

Assommer : Vous pouvez placer le pommeau une arme de GN entre les Omoplates de votre victime et lui annoncer « assommé », la personne victime de cet appel tombe au sol assommé pendant 2 min ou jusqu'à ce qu'elle prenne un dégât ou soit réveillée physiquement par un autre joueur.

III/ Combat :

III.a- Règles de sécurité pour tout type de combat :

Lors d'un combat individuel ou de masse il est important de respecter les règles de sécurité des armes pour frapper à savoir :

- Ne pas frapper à la tête ou dans les parties sensibles féminines et masculines.
- Ne pas donner de coup d'estocs.
- Ne pas frapper fort, une touche suffit ensuite c'est le roleplay de chacun qui donnera vie à votre combat.

III.b- Roleplay des combats :

Le poids des armes doit être simulé pendant les combats.Les armes de GN étant plus légères que leurs correspondances en métal, pour une meilleur immersion, nous demandons aux joueurs de simuler le poids des armes, il en va de même pour les touches subies, un coup d'épée, même si il ne vous tue pas provoque de la douleur et nous demandons aux joueurs de simuler celle-ci.

III.c- Combat en mêlé :

- Lors des batailles, ne laissez pas la galvanisation prendre le dessus sur votre attention et la sécurité.
- Conserver des distances raisonnables entre chaque joueur afin de ne pas créer de mouvements de foule dangereux.
- Soyez attentif aux annonces hors-jeu des Orgas, des arbitres mais aussi des autres joueurs.
- Concentrez-vous sur la sécurité puis le roleplay et enfin sur le système de jeu en comptabilisant la perte de vos points d'armure, de vitalité et de magie (dans cet ordre de priorité).
- Lorsque la situation vous échappe, posez-vous les bonnes questions et restez calme, dans votre rôle : ne partez pas du principe que les autres joueurs sont des tricheurs ou se croient invincibles, il y a sans doute des raisons que vous ignorez.
- Soyez fair-play, acceptez la défaite en bon perdant et restez humble dans la victoire. L'important c'est le jeu.
- Restez concentré sur le jeu qui se déroule, les éléments hors-jeu qui vous entourent ne vous concernent pas (hormis les avertissements de sécurité bien sûr).
- Ne tombez jamais au sol dans une mêlée. Si ce devait être le cas en jeu, faites-vous extraire par un allié mais si ce n'est pas possible sortez de votre personnage, hors-roleplay, le poing vers le ciel, pour vous éloigner du danger de la mêlée, puis allongé vous à terre. Votre personnage est alors agonisant.

Agonie et mort d'un personnage :

Lorsqu'un personnage perd tous ses points de vie il est inconscient et tombe au sol. Il ne peut ni bouger ni parler, mais peut être déplacé par d'autres joueurs (on ne sait pas pourquoi les morts sont souvent très « aidant »). Si aucun soin ni secourisme ne lui est appliqué, il meurt au bout d'1/4 d'heure dans cet état. Un joueur peut être victime de la capacité « achever » si il est dans cet état, dans ce cas il meurt sans possibilité de soins. Gardez à l'esprit que tuer un personnage est une action lourde de conséquences et que cela peut avoir de fortes répercussions sur le jeu tant que sur l'expérience du joueur. Un joueur à 1 pv est toujours conscient mais a de grosses difficultés à se battre et se mouvoir/communiquer.

Les armes :

Les « armes » a une main (110 cm max) occasionnent la perte d'un point de vie.

Les armes a 2 mains (140 cm max) occasionnent la perte de 2 points de vie.

Les armes d'hast (+140 cm) occasionnent la perte d'un point de vie.

Armures :

Les points d'armure s'additionnent aux points de vie et sont considérés comme tel a l'exception qu'ils doivent être réparés par un forgeron. Le forgeron peut également s'occuper de réparer les armes brisées ainsi que les armures. La valeur des points d'armures peut aller jusqu'à 5 et sont déterminés par l'orga au début du GN.

Annonces collectifs ou individuelles :

Les annonces indiquent les effets que subissent votre personnage, voici une petit liste de celle ci

« Au sol » : Vous devez tomber au sol, vos fesses et votre dos doivent toucher le sol (tout en respectant le principe de sécurité, attention ou vous tombez!!!)

« Désarme » : Vous devez lâcher l'arme dont vous vous êtes servis pour parer le coup.

« Assommer » : Vous êtes inconscient pendant 2 min et ne pouvez vous relever qu'en prenant un point de dégât ou être réveillé physiquement par un autre joueur.

« Immobiliser » : Vous ne pouvez plus vous déplacer, vos jambes sont clouées au sol pendant 1 min.

« Recul » : Vous devez reculer de 3m et simuler le fait que vous ayez reçu un coup particulièrement puissant ou que vous êtes victime d'une force particulièrement puissante.

« Veritas » : Vous devez répondre la vérité a la prochaine question posée

« Achever » : Vous mettez fin a la vie d'un personnage agonisant par un coup d'arme de GN (fonctionne également avec une arme a distance si le coup touche)

« Négociation » : Vous devez diviser par 2 ou multiplier par 2 le prix d'un objets/service.

« Fuite » : Les PNJ vont vous ignorer, ou pas...

« Brise » : L'arme ou le membre touché est brisé. Vous ne pouvez plus l'utiliser. Sur la tête ou le torse cela correspond a un coup fatal.

« Soins X » : Vous regagnez X points de vie.

« de masse » : Toutes les personnes entendant cet appel sont victimes de la capacité.

« Résiste » : Le joueur annonce qu'il a une capacité lui permettant de résister a la votre. Cet appel DOIT être fait pour résister a une capacité.

Bras croisé devant soit avec poing collés sur la poitrine : Le personnage est totalement invisible et vous devez faire semblant de ne pas pouvoir le percevoir.