

LIVRE DES RÈGLES

Savoir-vivre

Nous ne le rappellerons jamais assez, mais les règles de savoir vivre et du vivre ensemble sont de mise dans le GN, nous sommes dans un grand jeu pour adultes et cela nous rend d'autant plus responsables de nos actes. Ainsi les Orgas seront vigilants à tous les comportements déviants, sexistes, dangereux, alcooliques ; ..., qui pourraient non seulement perturber le GN mais seraient aussi et surtout contraire à nos principes.

Nous sommes durs sur les règles afin de préserver l'équilibre pour que tout le monde s'amuse.

Fairplay et roleplay

Sans ces mots il n'y aurait pas de GN. Ainsi nous comptons sur vous pour faire preuve de retenue en cas de litige mais surtout de rester dans l'interprétation de votre personnage pour l'immersion.

Sécurité

La zone est propice au déroulement d'un GN, néanmoins certaines zones sont à risques et certains espaces seront plongés dans la pénombre voire l'obscurité totale.

Nous vous rappelons que les soins magiques n'existant pas dans la vie réelle, il est important que chacun respecte les limitations de jeu (interdiction de zone, etc).

1) La vie hors-jeu.

Le couchage

Le GN va se dérouler dans le fort de Laniscourt, celui-ci comprend de grandes salles dans lesquelles les groupes PJ vont pouvoir se loger durant le GN.

Les PJ peuvent créer un espace hors-jeu pour dormir, mais ils devront dans ce cas prévoir de quoi cacher cette espace (tenture, etc).

Les températures devraient être très clémentes à cette période néanmoins nous vous conseillons de prévoir de quoi vous tenir au chaud sachant que les salles ne sont pas hermétiques.

La Nourriture

Les repas sont à la charge des joueurs. Il est possible d'allumer un feu dans les endroits prévus.

La taverne : Il est possible d'acheter des boissons, de la bière, du cidre et des amuse-gueules avec des "Jetons-taverne" ou de l'argent. De l'eau sera également disponible gratuitement à la taverne.

Les sanitaires

Des toilettes seront mises à disposition lors du GN, nous comptons sur vous pour participer au respect de l'hygiène de ce lieu.

Il n'y aura pas de douche sur le site.

Les phases de jeu

Le GN sera rythmé par des phases de jeu qui rythmeront le temps roleplay.

- Phase 1 : vendredi 20h30- samedi 2h00
- Phase 2 : samedi 7h00-samedi 16h00
- Phase 3 : Samedi 16h00 – dimanche 2h00
- Phase 4 : dimanche 7h00- dimanche 14h00

2) Le personnage (PJ)

La création

Vous allez pouvoir créer votre personnage directement sur votre fiche d'inscription, mais avant cela il vaut mieux décider de votre faction, votre race et de votre compétence initiale !

- ❖ Pour votre **faction**, il vous suffit de vous mettre d'accord sur une idée avec votre groupe et de contacter l'orga référent pour confirmer la faction (le livre du Monde pourra vous aider dans votre choix).

- ❖ Puis choisissez une **race** liée à votre faction.
Dans l'intérêt du roleplay et du "réalisme" il est nécessaire de respecter certaines conditions:
Humains : pas de restrictions
Petites-gens: être plutôt de petite taille (en dessous de 1m60 idéalement)
Elfes: oreilles pointues, être glabre.
Orques: visage masqués et peaux vertes.
Nains: être plutôt de petite taille (en dessous d'1m70 idéalement), barbes fournies (pour les mâles).
Drakéides: stature forte (en taille et/ou en largeur), masque intégral de dragon-lézard, queue écailleuse, peaux couvertes ou écailleuses.
Worgs: masque intégral (lupin ou félin), queue, peaux couvertes ou fourrures.

- ❖ Enfin choisissez une **compétence**, le livre des compétences vous aidera (attention les compétences en **rouge** ne sont pas accessibles à la création)
De plus si vous incarnez un runiste (mage) ou un prêtre, il faudra le spécifier lors de votre inscription.

NB : si vous avez des questions précises, contactez l'orga !

Matériel

Le PJ est défini par **une fiche PJ** qu'il doit posséder sur lui. Sur cette fiche seront inscrites les informations spécifiques au personnage (nom, races, etc) ainsi que ses évolutions (compétences, etc).

La Vie et la mort

Les personnages n'ont pas de "point de vie", mais sont caractérisés par un "état" Role Play. Vous pouvez être "Sain", "Blessé", "À terre", "Coma" et "Mort".

1) Lorsque vous êtes touché vous êtes "Blessé", vous devez simuler la blessure :

- Bras : vous perdez l'usage du bras et le plaquez contre votre corps.
- Jambe : vous ne pouvez pas courir et vous devez boiter de cette jambe.
- Torse : Vous plaquez votre main contre votre blessure.

2) Si vous êtes touché une deuxième fois (quelque soit la zone), vous êtes "À terre", vous passez au sol et vous devez ramper pour votre vie. En cas de danger, utilisez le "Hors-Jeu" pour vous mettre en sécurité.

A la fin du combat vous ne pouvez vous déplacer seul.

3) Si vous êtes touché une troisième fois, vous tombez en "Coma".

Si vous êtes en "coma", vous avez **2 min** pour être pris en charge par un soigneur. Sauf si vous êtes achevé. Si personne ne vous sauve vous êtes définitivement mort.

4) Si vous êtes touché dans le coma, vous êtes "Mort", rendez-vous **IMMEDIATEMENT** à la taverne pour la suite de votre aventure (priez qui vous voulez pour tirer la bonne carte).

Les armures (pas bouclier) vous permettent d'encaisser des coups avant de passer à l'état "Blessé".

Attention, le niveau de votre armure est décidé au moment du check orga. L'aspect visuel prime !

- +1 encaissement = armure légère (cuir et métal léger)
- +2 encaissements = armure lourde (armure de plate)

ATTENTION : Les coups encaissés doivent être simulés également (simuler un choc).

Règle du combat

Le GN du Val gris respecte bien évidemment les **règles générales du combat GN** (interdiction des coups à la tête, interdiction des coups d'estocs, ...), nous invitons les participants à **stopper toutes actions** en cas de problèmes qui pourraient les mettre en danger.

Dans ce cas annoncer en levant les bras "**TIME FREEZE**"

Les coups reçus doivent être **simulés roleplay** par une douleur sur la zone ciblée, durant ce temps, le personnage est "intouchable" par celui qui l'a touché, l'adversaire doit désengager un instant avant de repartir à l'assaut, **PAS DE COUP « MITRAILLETTE » ET LE COUP DOIT ETRE PORTÉ.**

Tout le monde peut assommer quelqu'un pourvu que l'action soit RP, **sauf** si la cible a un casque.

« La bagarre »

Il peut arriver que des bagarres RP aient lieu : par exemple un faux combat d'ivrognes... Dans ce cas, c'est celui qui a le **plus grand score de bagarre** qui gagne. Celui-ci sera décidé au check orga. Donnez vos scores discrètement à l'autre et simulez l'action tout en restant vigilant à la sécurité.

3) Les compétences

Dans le monde de Gaia, vous pourrez développer des compétences. Pour ce faire, des maîtres de classes pourront vous proposer des épreuves, des quêtes à accomplir.

Ces compétences sont de véritables atouts mais les acquérir nécessitera des sacrifices (c'est cheaté mais vous allez en chier).

Pour plus d'informations sur les compétences pouvant être débloquées, rendez-vous dans le **Livre des Compétences**.

4) Les pouvoirs

Le monde de Gaia est animé par de nombreuses sources de pouvoirs (dieux, pierres runiques, Nature...).

Pour plus d'informations, rendez-vous dans le **Livre de la Magie** et **Livre Divin**.

5) Annonces

Les annonces sont là pour représenter les actions surnaturelles ou les effets de combat :

- « **Amitié** » : La cible considère que vous êtes son ami pendant une phase de jeu.
- « **Amnésie** » : la cible oublie les 2 dernières minutes.
- « **Assomme** » : la cible tombe au sol, inanimée, elle est inconsciente durant 2 min.
- « **Brise** » : Détruit le bouclier touché (le bouclier n'est plus utilisable pour le combat)
- « **Brûle** » : la cible prend feu et doit mimer la chose (se roule par terre, court en hurlant). Elle meurt rapidement si elle n'est pas sauvé RP par quelqu'un d'autre.
- « **Désarme** » : la cible lâche son arme aussitôt.
- « **Maladie** » : la cible doit simuler de manière ROLEPLAY la maladie (toux, vomissement, etc), la maladie est transmissible au toucher, vous mourez à la fin de la phase de jeu si vous n'êtes pas soigné
- « **Mass...** » : mot complémentaire à une annonce qui la rend de zone et affecte toutes les cibles visibles et face au lanceur.
- « **Paralyse** » : la cible est immobilisée pendant 2 min. L'effet s'estompe si la cible subit une blessure.
- « **Perce** » : Vous ignorez l'armure adverse
- « **Peur** » : la cible doit simuler la peur durant 10 secondes (courir, se mettre en boule,..).
- « **Résiste / Esquive** » : se dit quand vous résistez à un effet/coup.
- « **Sommeil** » : La cible s'endort pendant 2 min.
- « **Tombe** » : la cible est jetée au sol aussitôt. En cas de zone à risque (foule, mur, etc.) déplacez vous un peu plus loin.
- « **Vérité** » : La cible doit répondre oui ou non à la question qu'on lui pose sans mentir.

Annonce corporelle/HRP :

- **Invisibilité** : bras en croix sur la poitrine. Une annonce physique met fin à l'invisibilité.
- Le hors jeu est représenté par le poing levé.
- « **TIME FREEZE** » : Tout le monde s'arrête (annonce des orgas ou sécurité).

6) Économie et Ressources

La monnaie est divisée en trois types :

- Les pièces de bronze (ou Pièces) : la monnaie des classes populaires.
- Les pièces d'argent (ou Écu) : la monnaie des classes moyennes et aisées.
- Les pièces d'or (ou Couronnes) : la monnaie de la noblesse.

La valeur entre les monnaies respecte les règles suivantes :

- 10 pièces = 1 Écu
- 10 Écus = 1 Couronne

Ressources :

Toutes les ressources sont physiques et doivent être transportées à hauteur d'une par main ou dans un sac de jute (dispo en stand orga).

Les objets IN-GAME sont identifiés par des pastilles de couleur.

Plus d'infos dans le livre des ressources.