

LES RÈGLES ESSENTIELLES

On le rappelle, le Grandeur Nature est un jeu de simulation. Pour que tout se passe bien, il convient d'énoncer un certain nombre de règles, de consignes de sécurité, etc.

Le Respect du Site Qui Nous Accueille

- Merci de ne pas jeter vos déchets sur le site par respect pour le propriétaire qui accepte de nous louer le lieu. Prévoyez plutôt un sac poubelle pour tous vos déchets.
- Vous pouvez fumer à l'extérieur mais nous vous demandons de ne pas jeter vos mégots. Les fumeurs doivent se prémunir de cendriers portables. Des Bornes Cendriers seront signalés sur le site.
- Vous ne pouvez faire de feu en dehors des zones délimitées par les organisateurs et sous réserve du respect des arrêtés préfectoraux.
- Interdiction de dégrader le Site d'une quelconque manière.

Les Règles de Sécurité :

- Concernant votre consommation d'alcool, soyez responsable. L'ivresse peut provoquer des nuisances, voire des mises en danger envers autrui et vous même. Songez-y
- Si vous êtes témoin d'un accident, merci d'avertir aussitôt les organisateurs, même si vous pensez que la situation est sous contrôle.
- Merci d'identifier votre matos de jeu afin qu'il vous soit rendu si perdu ou "dérobé en jeu". Les objets HORS JEU doivent aussi être signalés.
- Toute arme est testée en début de GN et dans le cas d'armes dangereuses, elles seront confisquées par les orgas et rendues à la fin du GN.
- Attaquer l'intérieur d'un camp de joueurs est interdit par mesure de sécurité.

Les Règles de Jeu :

Nous demandons que lors des combats, chacun se montre vigilant à la sécurité et au fairplay. LA PREMIÈRE RÈGLE : soyez fairplay ! Acceptez de perdre autant que de gagner !

- Lorsqu'un Pnj ôte son masque ou lève un poing en l'air, il est immédiatement HORS JEU.
- Pour votre sécurité, tout combat dans une zone à risque doit être stoppé et déplacé. Aucune exception à cette règle. Votre sécurité d'abord, la beauté du jeu ensuite !
- Les lancers d'objets réels ne sont pas autorisés. Les seules armes de jet autorisés sont factices et sans armature intérieure.
- Toute personne peut porter une armure légère en cuir qui offre une protection d'un point. Rappel : le port d'armure mi lourde ou lourde sans la Technique est autorisée MAIS vous subissez l'effet "Ralenti"
- Un joueur qui ne serait pas naturaliste ne peut en aucun cas récupérer les Éléments dans un coffre réservé aux naturalistes.
- Des Annonces ou Effets de jeu, non indiqués ici peuvent apparaître durant le jeu. C'est normal.

Pour les armes blanches :

- **Obligation de désengager après avoir touché son adversaire en combat à l'arme blanche.** Cette première consigne est là autant pour la sécurité des combattants que pour le plaisir du joueur.
- **Aucun coup ne doit être porté au dessus des épaules ou dans les parties sensibles.** Tout individu ayant porté ce genre de coup devra immédiatement déposer les armes et s'excuser tout en s'informant de l'état de santé de son adversaire. En cas de blessure réelle, prévenez l'orga.
- **les coups d'estoc sont interdits.** Seules les frappes de taille sont autorisés.
- **Aucune touche multiple ou « mitraillette » ne sera considérée ou comptabilisée.** Seule la première touche sera comptée.

- L'arme blanche doit être aux normes de sécurité : mousse ou latex ; minimum de 5 cm de mousse sans support dur à la pointe de l'arme.

Pour les armes à feu, les armes lourdes type gatling :

- ❑ Les armes à feu ou lourdes sont simulés par des nerfs. Les balles sont des fléchettes en mousse.
- ❑ Les balles au sol sont des douilles vides Il est interdit au joueur de ramasser une douille vide. Les pnjs sont les seuls habilités à pouvoir ramasser ces douilles. Un joueur peut les aider mais devra leur remettre ce qu'il a ramassé.
- ❑ **Les ingénieurs peuvent aisément fabriquer des lots de balles dans un atelier d'ingénierie.**
- ❑ Aucun tir ne doit être porté à la tête, en particulier dans les yeux.
- ❑ Une arme lourde de type gatling est obligatoirement sur trépied pour compenser son poids important. Aucune arme lourde ne peut se porter à 1 ou 2 mains
- ❑ Les balles "Méga" de la gamme nerf ne sont utilisés que par les armes lourdes. Les armes à feu 1 ou 2 mains utilisent des balles de taille "Elite"

3-LA VIE, LA MORT : Comment ça marche !

La vie d'un personnage est la somme de ses points de vie (PV) et éventuellement de ses points de protection (PT) apportés par une armure. Les dégâts reçus sont d'abord soustraits à l'armure puis, lorsque l'armure est à 0, les dégâts sont soustraits au total de points de vie.

Prendre des blessures :

Au cours d'un combat, un personnage perdra des points de vie, au fur et à mesure des coups qu'il reçoit. Tant que le personnage n'atteint pas le seuil de 0 PV,, il est considéré comme conscient à moins qu'une Annonce lui indique le contraire.

Un médecin peut soigner aisément une personne consciente à l'aide de son matériel médical (voir les règles sur la médecine-chirurgie)

La Mort en Jeu :

Lorsque votre total de PV tombe à 0, il est dans le coma. Le personnage est donc inconscient.

Si dans les 10 minutes qui suivent, aucune aide chirurgicale n'est venu stopper l'hémorragie interne et le coma, le personnage meurt. (pour plus de précisions, voir le chapitre sur la médecine-chirurgie)

A votre mort, merci de vous présenter à un orga.

4-LES ANNONCES EN JEU

Durant le GN, le joueur sera confronté à des annonces pour indiquer un changement d'état, à des annonces de combat ou à des annonces sociales. Ces annonces sont suivis d'effets que le joueur doit prendre en compte dans son roleplay et son jeu. Voici la liste des annonces que vous pourrez entendre en jeu :

Annonces sur une seule cible :

Les états :

Assommé : n'importe qui peut assommer une victime à partir du moment où vous avez surpris votre cible. L'annonce « assommé » vous rend inconscient, aucune perte de points de vie n'est à déplorer.

Paralysé : vous ne pouvez plus bouger un membre luxé, voir le corps entier sous l'effet d'un coup, d'un empoisonnement, etc.

Aveuglé + "durée" : Annonce qui indique que vous perdez la vue durant un temps annoncé après ce terme.

Douleur + "durée" : vous êtes plié de douleur durant le temps annoncé. Cela peut être dû à des vapeurs toxiques, des électrochocs, etc.

Ralenti + "durée" : vous devez faire toutes vos actions au ralenti. La durée est indiquée lors d'effet temporaire. Sinon, c'est permanent.

Égorgé : un individu vient de vous assassiner. Vous tombez silencieusement au sol. Vous êtes inconscient et avez 0 points de vie. Il vous reste une chance d'être sauvé durant les 10 minutes qui suivent sinon... vous êtes mort. Allez voir un orga.

Infecté: Vous venez d'être infecté par un virus, une bactérie au contact d'un organisme porteur. Vous souffrez d'une maladie. Les effets vous seront donnés par le personnage qui vous a infecté. Seul un médecin sera peut être capable de stopper les conséquences de cette maladie et de vous soigner. Enfin, peut être...

Peur + "durée" + "trauma": Vous voici face à une situation qui provoque une peur plus ou moins importante. Cela va de la peur à l'épouvante mais pour simplifier, voici un système simple. Lorsque "Peur" est annoncé, vous devez fuir ce qui vous effraie durant le temps indiqué dans l'annonce. Certaines situations sont si effrayantes qu'elle provoque la prise de points de trauma qui seront aussi annoncés après la durée.

Camouflé : annonce indiquant que vous ne pouvez pas voir la personne que vous croyez avoir vu dans les ombres.

Annonces de combat

Sans Armure : annonce qui indique que la protection de l'armure n'est pas prise en compte lors de l'impact.

Recul (armes blanches ou arc uniquement) : Vous devez reculer de deux mètres suite au coup porté par un adversaire

Coup puissant (armes blanches uniquement): annonce qui indique que les dégâts portés sont augmentés de 1 point.

Esquive (armes blanches uniquement) : le coup a été esquivé par votre adversaire ou par vous si c'est vous qui faites l'annonce.

Membre Brisé : annonce arme blanche faite avant le tir. Si réussi, provoque une annonce « paralysé » pour le membre touché.

Choc : annonce qui indique que **vous devez tomber au sol** suite à un tir ou à une explosion. Cette annonce est parfois précédée des dégâts subis.

Provocation en Duel : Cette annonce vous oblige à venir affronter seul la personne qui vous défie.

Annonces sociales :

Résiste séduction : annonce qui permet de résister à une annonce « séduction »

Résiste injonction ou bobard : annonce qui permet de résister à une annonce « injonction » ou "bobard"

Séduction : annonce qui indique que vous êtes séduit et obligé de rendre service au séducteur ou séductrice durant 1 h avec le sourire. Existe en version « séduction générale »

Éloquence : annonce qui vous oblige à répondre avec véracité à Une Question !

Injonction : Annonce qui vous oblige à exécuter une action dans la limite de la loi et de la bienséance. Durée 1 quart d'heure.

Intimidation : cette annonce vous oblige à partir ou fuir durant un quart d'heure.

Négociation forcée : annonce qui influe sur le prix négocié d'un contrat (voir la compétence)

Élégance : Vous devez applaudir et apprécier l'action élégante du joueur ayant fait l'annonce. Vous pouvez huer son adversaire ridicule.

Les annonces pour plusieurs cibles :

Les annonces concernant un groupe ou une zone spécifique utiliseront souvent l'adjectif « générale » lorsque tout le monde est concerné ou bien « sur X mètres » lorsque cela n'affecte qu'une zone précise. Nous ne reprenons pas toutes les annonces déjà vus et susceptibles de rentrer dans cette catégorie. Par contre, en voici des complémentaires :

Provocation de masse : Cette annonce oblige un groupe à venir affronter la personne qui le défie.

Résiste séduction générale : annonce qui permet de résister à une annonce « séduction générale »

5- PUGILAT

Les personnages débutent avec un score de pugilat de 0 ou plus selon les études et l'ethnie du personnage.

Il arrive que certains individus veulent en découdre autrement qu'avec une arme, noblesse oblige. Le vrai combat au corps à corps est interdit. Néanmoins, nous vous proposons une alternative ludique pour simuler ces échanges musclés : le pugilat.

Pour simuler ces bagarres, voici comment cela va se dérouler.

En premier, on recherche qui a l'initiative du combat. En général, dans un combat de rue, c'est l'attaquant qui a l'initiative. Dans un combat organisé ou d'attaques simultanées des deux antagonistes, style combat de boxe, c'est un tirage à pile ou face qui indiquera qui a l'initiative du combat. On nomme Attaquant, celui qui a l'initiative et Défenseur, celui qui ne l'a pas.

Une fois l'initiative fixé, les participants au combat prennent des postures de boxeur et simulent le combat. Après une ou deux minutes de RP, le Défenseur ouvre l'une de ses mains. L'Attaquant frappe alors la main (et que la main). Puis c'est au tour de l'Attaquant d'ouvrir une main et au Défenseur de taper dedans.

Chaque frappe dans une main ouverte diminue le score de pugilat de celui dont la main est frappée.

Lorsque le score de pugilat d'un des adversaires tombe à 0, il est considéré comme KO et doit tomber au sol.

En cas de combat multiple, cela reste identique. Un camp aura l'initiative, et deviendra Le(s) Attaquant (s) et le camp adverse, le(s) Défenseur(s).

La simulation de bagarre ou boxe par mesure de sécurité se fera à un contre un. Toutefois, on règle le pugilat jusqu'à qu'un des protagonistes ou groupe de protagonistes soit au sol. En clair, soit l'Attaquant (ou groupe attaquant), soit le Défenseur (ou groupe défenseur) est KO. Mais il restera toujours quelqu'un debout en fin de combat. Fatigué mais debout.

Lorsque le combat est terminé, les points de pugilat se restaurent à la valeur de 1 point par minute de repos.

6- LE VOL précisions.

Les objets involables sont mentionnés "Hors Jeu" ou "Involables". En cas de doute, se référer à l'orga.

Il est possible de subtiliser tout objet de jeu (GN), dans le respect du matériel, ainsi que l'argent (crédits du jeu). Il est possible de subtiliser les inventions des autres, mais cela ne signifie pas que vous êtes capables de les utiliser. Veuillez cependant respecter le matériel d'autrui, il ne vous appartient pas, le propriétaire doit pouvoir récupérer ses objets intacts.

L'argent peut se voler à tout moment.

7- La Fouille des corps - Détroussage

Vous pouvez fouiller une personne inconsciente, dans le coma ou morte - possible de provoquer la prise d'un point de Trauma dans ce dernier cas. Vous pouvez fouiller en vrai ou demander au joueur qu'il vous donne ce qu'il a sur lui.

Soyez fair-play.

Détrousser un individu en le menaçant est possible.

8- L'EGORGEMENT :

Cette technique répréhensible fait de vous un meurtrier. L'égorgement est une **attaque surprise hors combat, dans le dos de l'adversaire à l'aide d'une lame courte**. Effet : fait tomber la cible à 0 pv immédiatement. Si dans les 10 minutes, un médecin intervient, il peut tenter de la sauver.

L'égorgement nécessite un geste mesuré : poser une main sur l'épaule tandis que l'autre passe une dague en mousse au niveau de la gorge (inutile d'appuyer).

L'assassinat : Cette Technique est une connaissance des membres de l'ombre pour égorger un ennemi de face, hors combat.

Par contre, certains experts de l'assassinat ont des capacités bien supérieures.

9- LE SEUIL DE TRAUMA :

Votre personnage a un Seuil de Trauma (voir Création de Personnage). Des points de Trauma peuvent être subi par votre personnage. Si ces Points de Trauma atteignent votre Seuil, vous prenez une folie.

Quand prend-on des Points de Trauma ?

- ★ Vous venez de TUER un individu d'ethnie jouable. *1 point de trauma*
- ★ Vous venez de subir une Peur. *Variable*
- ★ Vous venez de vivre une situation choquante, horrible ! *Variable*
- ★ A cause d'un aliéniste ! *Effet annoncé par l'aliéniste*

Comment récupérer votre Seuil de Trauma ?

- ★ Vous faites une séance avec un Aliéniste droit et honnête. (Résultat variable)
- ★ Vous allez parler avec un chef spirituel de votre croyance (retirer un point de trauma de votre total) 1 fois par jour
- ★ Vous pouvez passer quelques heures dans une maison close ou un bordel pour restaurer un point de trauma.
- ★ Vous avez atteint votre seuil de Trauma en Points de Trauma et pris une folie ? Supprimer la totalité des points de Trauma pris. Cette Folie est dorénavant une part de vous. Un aliéniste pourra vous aider sur plusieurs séances mais... En avez vous vraiment envie ?

Augmenter son seuil de Trauma?

- ★ Certains entraînements augmentent le Seuil de Trauma
- ★ par divers processus (Voir Etudes)
- ★ Certaines ethnies sont plus résistantes que d'autres.
- ★ Survivre à de nombreuses situations à risque ou choquantes sans prendre de Folies. En fin de GN, prévenez l'orga afin que sur le prochain volet, votre personnage soit plus endurant.

10- Les dégâts dans le GN : liste non exhaustive

attention, si l'arme dispose d'une annonce, nul besoin de l'annoncer. Tout joueur se doit de connaître l'effet et de l'interpréter

Types d'armes	Dégâts
Arme blanche tout type	1
Arc	2 « Recul »
Arme à feu 1 main/ armes à feu 2 mains	3
Arme lourde type gatling	5 « Choc »
Bombe	Selon type de bombe
Armes Gadget	Voir la description de l'arme gadget

11 - Éléments, Composantes

Sont nommés Éléments, les matières brutes que SEUL LE NATURALISTE peut récolter. Les Éléments seront durant le jeu, placés dans des coffres dédiés, parfaitement identifiés et que seul un naturaliste peut ouvrir afin de récolter les Éléments présents à l'intérieur.

Sont nommées Composantes, les Éléments dûment récoltés par un naturaliste et conditionné pour leur transport et utilisation, soit brut, soit raffinés par la Manufacture. Le conditionnement d'un Éléments se fait à l'aide de fioles, boîtes hermétiques, conteneurs spéciaux, et parfois même outils de récoltes pour éviter tout contact potentiellement mortel.

Tout Éléments ou Composante présente des risques lors de son transport et de son utilisation. Les Naturalistes, Chimistes et Ingénieurs peuvent connaître le niveau de dangerosité d'une matière, ainsi que des Équipements de Protection Individuelle (EPI), nécessaires à son transport ou son utilisation.

Ne pas utiliser les bons EPI ou manipuler une matière n'importe comment peut provoquer de sérieux dommages, voir la mort de l'individu inconscient ou incompetent.

Certaines matières sont sujettes à autorisation avec formulaire officielle.

Certains EPI seront louables à la Manufacture.

Le vol des Composantes :

Pour rappel, les Éléments ne sont récoltables que par le Naturaliste et donc, tant qu'ils sont dans le coffre de récoltes, personne hormis un naturaliste peut en récupérer.

Toutefois, une fois conditionnée, l'Éléments devient une Composante. Et une Composante est volable.

Mais attention aux risques. Même conditionnée, une Composante peut rester potentiellement dangereuse. Voler une Composante sans connaître les risques à son exposition est risquée.

Lorsque cela survient, merci de voir un orga rapidement pour voir si votre personnage s'en sort sans séquelle.

La vente des Composantes:

Un naturaliste ou un autre individu en possession de Composantes peut les vendre sur le marché ou à la Manufacture.

De même, la Manufacture vend certaines Composantes ou en raffine pour les transformer en Points de Traitements(Médecine), Points de Réparations(Ingénierie), Points de Préparations (chimie).