

Les Joyeux Chaotiks Présentent :
Un jeu de rôle Grandeur Nature à Fort les Bancs (01300).



1227 ANNÉE HERÉTIQUE

Les 6, 7 et 8 Aout 2010

Lioret de règles

Version 1.3

Toutes les informations sur :

WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG



Introduction

Le Grandeur Nature est un jeu, et comme tous les jeux, il doit être structuré afin de permettre, grâce aux règles, son bon déroulement. Pour les respecter au mieux nous vous invitons à lire ATTENTIVEMENT ces pages et à consulter les explications des Orgas. Le joyeux forum est à votre disposition pour poser toutes vos questions : www.joyeuxchaotiks.org/forum

Bien que nous ayons attaché beaucoup d'attention à la rédaction de ces règles il se peut que certains cas puissent prêter à diverses interprétations. Dans de tels cas, soyez pragmatiques, faites preuve de bon sens et de fairplay. Ne cherchez pas à gagner à tout prix, nous sommes entre joueurs adultes.

Personnages

Vous trouverez sur votre fiche de personnage les informations suivantes. Notez bien que vos personnages pourront/devront évoluer en jeu (voir l'enseignement).

Numéro de Joueur

Chaque joueur est identifié par un numéro (« Big Brother is watching you »). Votre numéro vous sera communiqué dans votre fiche d'inscription. Souvenez-vous-en. Lorsque vous accomplissez une action qui doit rester anonyme en jeu, vous devez « signer » votre acte avec ce numéro. Par exemple, celui qui vole dans un camp ou achève un autre joueur pendant la nuit, doit inscrire son Numéro de Joueur. Ceci est impératif. En terme de roleplay, il est impossible de reconnaître un joueur en fonction de ce numéro, il s'agit d'une information purement logistique utile aux orgas (cette info est donc hors-jeu).

Nom

En 1227, en dehors de la noblesse, les noms de familles ne sont que très peu usités. Le plus souvent, chacun est connu dans son village ou dans son milieu, par un prénom et un qualificatif ou une courte description. L'appellation fait souvent référence à une origine géographique (ex : « Louis le Lombard »), au métier exercé (« Hugues l'escrivain »), à un trait de caractère (« Justine la douce ») ou à une particularité physique (« Auguste le grand »).

Traits de caractère

Il s'agit du tempérament, des vices, des vertus, des signes particuliers de votre personnage. Ils sont là pour vous guider et vous aider à interpréter votre rôle.

Liens

Il s'agit des relations fortes de votre personnage avec d'autres personnages. Dans cette partie, seuls les liens familiaux ou les liens très forts seront décrits (Ex : « Epoux de..., fille de..., amant de... »)

Points de Vie (PV)

Il s'agit de la santé physique. Ces points peuvent fluctuer en fonction de vos blessures, et des soins reçus. Ils ne peuvent pas dépasser le nombre indiqué dans votre fiche de personnage (sauf si c'est explicitement précisé). Si vos points de vie descendent à 0 alors votre personnage tombe au sol et agonise (voir le paragraphe à ce sujet). En fonction de la condition physique, de l'hygiène de vie, de l'âge,... votre personnage sera plus ou moins endurant. A titre d'exemple, une vieille femme malade survivant dans une cave humide aura 1PV, alors qu'un noble chevalier entraîné et vivant dans d'excellentes conditions aura 5PV. La moyenne se situe à 3PV. Vous devez connaître à tout moment votre nombre de points de vie.

Minimum : 0 PV (Coma), Maximum : Score indiqué dans votre fiche.

Volonté (VOL)

Il s'agit de la santé mentale. Elle reflète la détermination de votre personnage, sa faculté à faire face aux tragédies, à surmonter ses émotions fortes, à résister à la torture, à s'accrocher à la vie, à garder la raison... Pour les croyants, la volonté reflète aussi la foi. Votre score de Volonté peut fluctuer (sans jamais dépasser 6) en fonction des événements vécus par votre personnage. Par exemple, un échec cuisant, un choc violent ou un drame personnel peuvent vous faire perdre un point de volonté. Au contraire, une grande joie, une sublime réussite ou une très heureuse surprise peuvent vous en faire regagner un. Chaque personnage étant différent et réagissant différemment aux événements. Vous trouverez dans votre fiche de personnage une liste personnelle d'exemples d'événements qui influent sur votre Volonté. Cela dit, votre score de volonté peut augmenter/diminuer selon ce que vous vivez : A vous de juger, selon les principes de votre personnage. Vous devez connaître à tout moment votre score de Volonté.

Minimum : 0 VOL (Crise de folie), Maximum : 6.

Bagarre (BAG)

Il s'agit de votre aptitude à faire usage de la force, sans armes, pour affronter un adversaire à main nue, avoir le dessus lors d'une rixe, enfoncer une porte,... Une victime ambulante aura un score de 1, alors qu'un bucheron bagarreur aura un score de 5. Ce score ne varie pas, vous devez toutefois le retenir. Le score de bagarre ne peut pas changer. Vous devez connaître à tout moment votre score de bagarre (en cas d'oubli ou dans le doute, tombez si on vous agresse).

Compétences

Il s'agit des aptitudes particulières de votre personnage lors du début du GN. Généralement ces compétences sont directement liées au background de votre personnage. Reportez-vous aux paragraphes décrivant chaque compétence pour en savoir plus. Dans ce GN, la progression des personnages est une dimension importante du jeu et c'est pourquoi vous pourrez acquérir de nouvelles compétences et/ou améliorer vos compétences initiales en cours de jeu. D'autre part, il y a des compétences universelles et gratuites, que tout le monde connaît.

Equipement

Il s'agit de la liste des armes et armures que votre personnage peut posséder en début de jeu, donc des rubans rouges/jaunes auxquels vous avez droit en début de GN. Posséder une arme et savoir s'en servir sont deux choses différentes. Votre personnage pourra obtenir des armes/armures en cours de jeu. En effet, par la suite, si vous faites fabriquer en jeu ou que vous achetez d'autres armes et armures vous pourrez faire entrer en jeu d'autres objets personnels (armes/armures).

Voir les paragraphes au sujet des armes/armures et des compétences de combat.

Vie et mort

La résistance physique de chaque personnage est représentée par des Points de Vie. Tant qu'il en possède, tout va bien.

Coma et agonie

Un personnage tombe dans le « coma » lorsqu'il perd tous ses points de vie (OPV). Il doit alors tomber au sol et y rester immobile durant au moins 5 vraies minutes. Faites un réel effort de roleplay dans la mort : ne

bougez plus, fermez les yeux (il n'y a rien de plus insupportable que de voir des morts assis, les yeux grands ouverts et discutant avec leurs voisins !). Pour éviter de vous faire piétiner, déplacez-vous légèrement en dehors de la zone de combat si des joueurs se battent encore.

Une fois 5 longues minutes passées et si personne ne semblent s'intéresser à votre cadavre, alors sous l'effet de la douleur votre personnage reprend très légèrement conscience et commence une très douloureuse agonie. En terme de roleplay, cela signifie que vous vous tordez de douleur, vous rampez péniblement, vous vous traînez lentement. Gardez à l'esprit que vous souffrez terriblement (grognez, gémissiez,...). Vous ne pouvez ni parler distinctement, ni marcher, ni utiliser un objet et encore moins utiliser la moindre compétence : vous agonisez ! Durant cette période vous restez à 0PV (et votre armure ne vous protège pas) : le moindre coup vous replonge immédiatement dans le coma.

Achèvement

Un personnage dans le coma ou agonisant est une cible facile. Un mince fil le sépare de la mort définitive. L'achèvement consiste à couper ce fil ! Cet acte entraîne la mort de la victime. Tout le monde peut achever une personne qui est dans le coma ou à l'agonie. Achever son adversaire demande un minimum de temps. Nous vous demandons de faire un signe (dessinez une croix avec une arme sur le torse de la victime), et d'annoncer « Achevé ! ». Le fait d'achever une personne est un acte cruel et cela entraîne la perte d'un point de Volonté chez celui qui commet cet acte. Toutefois, certaines rares personnes peuvent achever sans perdre de Volonté (Ex : un bourreau dont c'est le métier ou un assassin professionnel), dans ces cas ceci sera explicitement précisé dans votre fiche de personnage (si rien n'est précisé, alors perdez un point de volonté lorsque vous achevez).

Un personnage « achevé » n'est plus qu'un corps inerte et mort (là encore soyez très roleplay !). Durant 15 minutes le mort doit rester immobile et placer une main serrée sur son cœur (signe qu'il est définitivement mort). Passé ce laps de temps le joueur doit se rendre directement au local orga, sans passer dans son camps, et sans parler à qui que ce soit. La victime étant morte, ne sait bien sûr pas qui l'a achevée (soyez très fairplay sur ce point ! Même si sur le moment vous êtes contrarié- souvenez-vous qu'il ne s'agit que d'un jeu - ne dites rien à vos camarades de jeu).

Encore une fois on rappelle qu'un personnage achevable ou achevé, NE PARLE PAS et NE BOUGE PAS !! Vous devez donc rester immobile au sol.

Feindre la mort

Si vous décidez de feindre le coma, l'agonie ou la mort vous vous mettez vous-même dans une situation où vous êtes achevable. C'est-à-dire que vous vous retrouvez temporairement à 0PV et cette situation vous empêchera d'agir pendant 10 minutes. Après ces 10 minutes réglementaires, vous pourrez toutefois repartir avec les points de vie que vous aviez au moment où vous avez décidé de « feindre la mort ».

Combat

Dans les Jeux de Rôles Grandeur Nature, le combat prend une place importante dans l'animation du jeu. Les joueurs ne pourront se battre qu'avec des armes homologuées par les orgas : ces armes doivent être inoffensives.

Sécurité

A lire, même pour ceux qui ont fait 50 GN cette année et jouent depuis 1927 !

Nous ne voulons pas d'armes sans pommeaux de protection en mousse, des fibres de verre affleurant (trop proches des bords), une mousse trop rigide, une pointe d'épée qui se décolle et peut faire apparaître la fibre de verre. Des masses, haches, marteaux ou armes d'hast avec des manches qui ne sont pas en mousse. De manière générale, bannissez toutes les armes que vous ne voudriez pas voir dans les mains de vos adversaires ! De la même façon, soyez vigilants pour vos armures. Nous ne voulons pas d'arrêtes d'armure tranchantes ou piquantes. Des boucliers sans pourtour de mousse et sans panneau central fait en cette même matière.

Pour des raisons évidentes de sécurité, il est formellement interdit de donner des coups à la tête ou dans des parties sensibles (entre-jambe et poitrine des filles), de frapper d'estoc (c'est-à-dire avec la pointe de l'arme pour planter son adversaire), de frapper avec violence ou en donnant des coups répétitifs « mitraillette ».

Ne vous battez pas dans des endroits potentiellement dangereux (escaliers, pentes fortes,...) : interrompez le combat un instant pour vous déplacer de quelques mètres avant de reprendre. Certaines zones seront interdites au combat et vous seront signalées en début de jeu lors du briefing, mais de manière fiez-vous à

vos bon sens. Votre principale préoccupation doit être votre propre sécurité ainsi que celle des autres joueurs.

Les arcs sont limités à une puissance de 20 livres à l'allonge de l'archer. Les flèches doivent être empennées (avec des plumes) et les « pointes » doivent être mouchées avec de la mousse latexées ou enveloppées de tissus. Les mouches doivent avoir un diamètre de 5 ou 6 cm.

Déroulement des combats

Chaque coup reçu (sauf certaines bottes qui ont un autre effet) occasionne des dommages (annoncé par celui qui porte le coup) : vous devez déduire ces points de dommage de votre total actuel de PV (Points de Vie). Les dégâts doivent être annoncés par les combattants (même si vous tapez à 1).

Un combat dure tant qu'il n'est pas géré. Nous entendons par géré : une fuite évidente du ou des adversaires, la mort de ceux-ci, le fait que plus personne ne combatte aux alentours (portée de voix), une trêve. Ainsi tant que ces conditions ne sont pas remplies, le combat n'est pas fini... et vous ne pouvez pas réutiliser de bottes ou de compétences qui ne sont utilisables qu'une seule fois par combat.

Certaines compétences peuvent augmenter le nombre de points de dommage sur un coup ou un combat. Les dommages reçus demeurent jusqu'à ce qu'ils soient soignés. Il n'y a pas de « récupération spontanée » entre deux combats !

D'autre part, il n'est pas possible de cumuler des bonus, des effets positifs de potions ou autre ensemble. Ainsi, un personnage ne peut bénéficier que d'un seul « boost » à la fois. Tout nouveau « boost » remplace l'éventuel « boost » actuel.

Concernant le roleplay pendant les combats : Lâchez-vous ! Nous vous invitons à jurer, cracher, hurler, bref donner vie au combat. Nous sommes entre joueurs adultes. Sachez créer et profiter de belles situations de jeu plutôt que de rechercher la victoire/l'efficacité à tout prix.

Armez vos coups quand vous combattez, n'oubliez pas que vous êtes sensés manier des armes faisant plusieurs kilos. Ne tapez pas comme un frénétique mais comme le ferait quelqu'un armé d'une vraie arme. D'autre part, marquez le recul et l'impact, car se faire frapper par une lame d'acier de 14 kilos, quand ça touche, le corps le ressent dans son ensemble... Les combats n'en seront que plus beaux.

Armes

Armes improvisées

Les armes improvisées regroupent tous les objets inoffensifs agréés par l'organisation et vérifiés avant le jeu, qui sont destinés au combat. Les armes improvisées sont toutes les objets du quotidien, les outils de toutes tailles, les lames inférieures à 45 centimètres, les curiosités issues de votre imagination fertile qui ne ressemblent pas à des armes : vaisselle, petits couteaux, rouleau à pâtisserie, hachette de bûcheron, pelle, râteau, jambon, bouteille, roue de chariot, etc.

Tout élément de mobilier factice saisi par un protagoniste ne peut plus lui être pris sans son accord. En aucun cas nous ne voulons voir des joueurs se disputer des éléments de mobilier en tirant dessus, au risque de les abîmer ou de les casser. Premier arrivé, premier servi. Évidemment, un protagoniste dans le coma lâche tout objet tenu en main. Tout protagoniste ne peut utiliser (et donc tenir) qu'une seule arme improvisée / élément de mobilier à la fois.

Tout le monde peut s'en servir, sans compétence particulière. **Les armes improvisées occasionnent 1 point de dégât** (ces armes sont donc sans effet sur les armures lourdes)

Il n'y a pas de limite de taille pour les armes improvisées, en dehors des lames. En effet, les couteaux, hachettes, dagues de moins de 45 cm sont toujours considérées comme des armes improvisées. Au-delà de 45 cm, une lame/hache/masse est forcément une arme de guerre. Donc une épée de 46 cm c'est une arme de guerre, mais un rouleau à pâtisserie de 80 cm c'est une arme improvisée qui permet aussi de faire des megas tartes aux fruits ! De même, un bâton de pèlerin de 120 cm, c'est une arme improvisée.

Les armes de jet (par exemple : dagues de lancé ou pierres) entrent dans la catégorie des armes improvisées. Tout le monde peut s'en servir, sans compétence particulière. Ces armes occasionnent elles aussi 1 point de dégât (là encore elles sont donc sans effet sur les armures lourdes).

Armes de guerre

Cette catégorie regroupe toutes les armes d'aspect militaire : épées, haches, lances, armes d'hast. Il est nécessaire d'avoir la compétence « Martial » pour utiliser une arme de guerre. **Les armes de guerre occasionnent 2 points de dégât.**

Les armes de guerre en jeu sont identifiées par un ruban rouge (fourni par les orgas). On considère qu'une arme sur laquelle il n'y aurait pas de ruban n'existe pas (vous devez poser l'arme dans votre camp si cela vous arrive).

Concernant la taille des armes de guerre, dans un souci de réalisme :

- une arme à 1 main/bâtarde : moins de 120 cm
- une arme à 2 mains se tient à 2 mains
- une hallebarde c'est grand...

D'autre part, toutes les armes de guerre occasionnent les mêmes dégâts, on considère que l'allonge d'une arme à 2 mains est déjà un avantage significatif. La taille des armes n'influe donc pas sur les points de dégâts infligés. Cela dit, gardez à l'esprit qu'une arme longue est sensée être bien plus lourde, tenez en compte lorsque vous vous battez : après quelques passes d'armes, la fatigue commence à se faire sentir, les mouvements deviennent plus lents et moins précis. D'autre part, une arme longue sera bien moins maniable en intérieur ou dans un couloir étroit.

D'un point de vue roleplay, souvenez-vous qu'il s'agit d'arme de guerre, et que donc un paysan, un moine ou une servante avec une telle arme à la main aura l'air étrange...

Boucliers

Il est nécessaire d'avoir la compétence « Martial » pour utiliser un bouclier. La taille maximale des boucliers est de 150 cm sur 70 cm. Les boucliers en jeu sont identifiés par un ruban rouge (fourni par les orgas). On considère qu'un bouclier sur lequel il n'y aurait pas de ruban n'existe pas (vous devez poser le bouclier dans votre camp si cela vous arrive).

Note : Concernant les boucliers, pour le roleplay en combat, notez que plus un bouclier est grand, plus il est lourd, et donc moins il est devrait être maniable.

Armes à distance

Cette catégorie regroupe toutes les armes à distance, à savoir les arcs principalement. Il est nécessaire d'avoir la compétence « Archerie » pour utiliser une telle arme. **Les armes à distance occasionnent 3 points de dégât.**

Les armes à distance en jeu sont identifiées par un ruban rouge (fourni par les orgas). On considère qu'un arc sur lequel il n'y aurait pas de ruban n'existe pas (vous devez poser l'arc dans votre camp si cela vous arrive).

Résumé des armes

| | Restrictions | Les effets | Ruban | Exemples, remarques |
|-------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|-------------|--|
| Armes improvisées | Aucune | 1 point de dégât | Aucun | Objets du quotidien, outils, vaisselle, lame de moins de 45 cm,... |
| Armes de jet | Aucune | 1 point de dégât | Aucun | Petites dagues de lancé, pierres en mousse |
| Armes de guerre | Requière la compétence « Martial I » | 2 points de dégât | Ruban rouge | Armes d'aspect militaire : épées, haches, lances, armes d'hast. |
| Boucliers | Requière la compétence « Martial II » | Interdit de frapper avec un bouclier | Ruban rouge | Taille maxi 150 cm sur 70 cm. |
| Armes à distance | Requière la compétence « Archerie » | 3 points de dégât | Ruban rouge | Arcs principalement |

Armures

Les robes, les chemises et autres vêtements de tissu ou de cuir fin, ne protègent pas des coups.

Armures légères

Les armures légères (cuir léger, cuir épais, cuir clouté, brigandine, gambison,...) procurent un bonus selon les parties du corps qui sont effectivement protégées :

- Que le torse : de +1 PV à +2 PV
- Le torse, les bras, les jambes : de +2 PV à +3 PV

Tout le monde peut porter une armure légère, sans compétence particulière.

Casques

Un casque protège contre les assommements.
Tout le monde peut porter un casque, sans compétence particulière.

Armures lourdes

Visuellement les armures lourdes doivent être facilement reconnaissables : cottes de mailles, gros cuirs lourds,... elles procurent un bonus selon les parties du corps qui sont effectivement protégées :

- Que le torse : +2 PV
- Le torse, les bras, les jambes : +3 PV

De plus ces armures réduisent les dégâts reçus de 1 point (le porteur soustrait 1 aux dégâts annoncés). Ainsi un coup porté avec une arme improvisée occasionnant normalement 1 point de dégâts sera sans aucun effet sur une armure lourde. Un coup porté avec une arme de guerre occasionnant normalement 2 points de dégâts fera 1 point de dégâts sur une armure lourde.

« Oui, un porteur d'armure lourde peut moissonner des champs entiers de paysans sans souci ». Ceux-ci seraient bien avisés de fuir, disperser les forces ennemies, d'utiliser la ruse et de tendre de belles embuscades, plutôt que de faire front et de mourir anonymement et stupidement. « Non, soyez rassurés, les combattants en armures lourdes ne courent pas les bois » et d'ailleurs ils ne courent pas du tout vu que c'est interdit avec une armure lourde.

Il n'est pas possible de courir ou grimper avec une armure lourde. Savoir bouger et se battre avec une armure lourde ne s'improvise pas, c'est pourquoi il faut la compétence « Martial Niveau III » pour cela. De plus, là encore il faut aussi que votre personnage possède une telle armure !

Les armures lourdes en jeu sont identifiées avec un ruban jaune. On considère qu'une armure lourde sur laquelle il n'y aurait pas de ruban n'existe pas (vous devez poser l'armure si cela vous arrive).

Résumé des armures

| | Restrictions | Les effets | Ruban | Exemples, remarques |
|---------------------|--|--|-------------|--|
| Vêtements en tissus | Aucune | +0 PV | Aucun | Vêtements de tissu ou de cuir fin. |
| Armures légères | Aucune | +1 PV à +3 PV | Aucun | Armure de cuir léger ou clouté, brigandine, gambison,... |
| Armures lourdes | Requière la compétence « Martial III » | +2 PV à +3 PV Réduit les dégâts reçus de 1 point. Impossible de courir ou grimper. | Ruban Jaune | Armure lourdes: Cottes de mailles, gros cuir rigides,... |
| Casques | Aucune | +0 PV Protège contre assommer | Aucun | Casque rigide en cuir ou en métal. |

Réparations des armures

Après un combat durant lequel vous êtes tombés au sol (coma), on considère que votre armure et votre casque ont été lourdement abîmés et qu'il est donc nécessaire de les réparer. Tant que l'armure et le casque ne sont pas réparés, ils ne vous protègent plus des coups (ou des assommements). Pour les réparations, il vous faudra trouver un artisan qualifié.

Équipement

Matériel libre

Tout le monde peut avoir des armes improvisées, une armure légère ou un casque, sans restriction (en dehors de l'adéquation roleplay avec le personnage). Potentiellement tous les objets de la vie quotidienne peuvent servir d'arme improvisée. Il serait donc bien difficile de les interdire. D'autre part, ces armes ne se volent pas, principalement du fait du manque d'intérêt qu'elles présentent. Il n'y a pas de ruban sur les armes improvisées, armures légères et casques.

Matériel restreint

Posséder une arme de guerre, un bouclier, un arc et/ou une armure lourde n'est pas à la portée de toutes les bourses. En principe, ce sont les seigneurs qui équiper les soldats, quand aux gens du peuple c'est rare qu'ils possèdent une arme digne de ce nom. Cela dit, il existe de nombreuses opportunités d'acquérir des armes/armure en jeu : les acheter, les fabriquer, les voler, les récupérer sur des cadavres,...

Sur votre fiche de personnage, dans la partie « Équipement », il est indiqué si votre personnage possède ce genre de matériel en début de GN. Les rubans vous seront remis sur site, avant le début du GN :

- armes de guerre, bouclier, arc : ruban rouge.
- armures lourdes : ruban jaune.

Une arme de guerre, un bouclier, un arc et/ou une armure lourde, sans ruban est considéré comme brisé, détruit, volé, évaporé : il n'est pas possible de s'en servir. Déposez rapidement l'objet dans votre campement.

Pour l'aspect roleplay, sauf mention particulière dans votre background, libre à vous d'imaginer comment et pourquoi votre personnage possède une arme/armure : grâce à son métier, suite à un héritage ou à de la récupération sur un champ de bataille,...

Important :

Si vous avez quelques armes de guerre/armures lourdes dans votre stock de matériel de GN, même si votre personnage n'en possède pas en début de jeu, n'hésitez pas à les apporter sur site (elles devront passer la validation avant le début du GN). Ainsi, par la suite, si votre personnage parvient à acquérir du matériel restreint en jeu (un ruban), alors vous pourrez utiliser l'une de vos armes/armures personnelles. Donc, même si votre personnage ne dispose pas d'arme de guerre, de bouclier ou d'arc dans votre fiche de personnage, n'hésitez pas à en apporter sur site.

Acquérir du matériel restreint

Côté roleplay, seuls les nobles, les templiers et quelques privilégiés ont l'autorisation sociale/morale de porter des armes en temps de paix.

Cela dit, pour acquérir une arme de guerre, un bouclier, un arc ou une armure lourde en jeu, il existe grossièrement deux méthodes : l'achat ou le vol (mais il paraît que c'est puni par la loi).

Il est possible de payer en monnaie sonnante et trébuchante votre matériel auprès d'un artisan compétant. Cela dit, le plus souvent, il est plus rentable de fournir la matière première à l'artisan et de ne payer qu'une commission pour la main d'œuvre. Les artisans pourront vous indiquer les denrées nécessaires à la confection de chaque élément de matériel. Après paiement, l'artisan vous fournira un ruban qu'il fixera lui-même sur votre arme ou armure personnelle.

D'autre part, il est possible de voler les armes de guerres, boucliers, arcs et armures lourdes d'autres personnages. Mais compte tenu de la valeur pécuniaire et/ou sentimentale de ces objets pour leurs propriétaires légitimes, le vol est symboliser en jeu par le vol du ruban attaché à l'objet, et non pas de l'objet lui-même. Détachez délicatement les rubans.

Dans tous les cas, **IL EST FORMELLEMENT INTERDIT D'UTILISER une arme QUI NE VOUS APPARTIENT PAS.** En aucun cas nous ne voulons voir des joueurs se disputer des armes en tirant dessus, au risque de les abîmer ou de les casser.

Pour voler une armure portée par quelqu'un ou récupérer une armure sur un cadavre : il faut que le porteur de l'armure soit inconscient, dans le coma, achevé ou consentant. Ensuite, il faut 5 minutes, sans être dérangé (sinon recommencez) pour retirer l'armure du corps. Enfin seulement il est possible de prendre le ruban qui matérialise l'armure. Souvenez-vous que si le porteur de l'armure est tombé au combat, alors son armure doit être réparée avant de pouvoir être utilisée et que dans tous les cas, il faut passer chez un fourgue/forgeron avec le ruban et une de vos armures personnelles.

Si vous êtes en possession d'un ruban volé : vous devez immédiatement vous rendre chez un fourgue ou un forgeron pour qu'il vous prépare une arme/armure adaptée : techniquement il fixera le ruban sur votre arme/armure personnelle. Seul un forgeron professionnel ou un fourgue ont le droit d'attacher un ruban sur une arme/armure.

Bagarre

Cette compétence est gratuite, tout le monde peut l'utiliser. La bagarre est l'arme des faibles unis pour venir à bout d'un soldat encombrant. C'est aussi l'art de se foutre sur la gueule avec ses voisins de comptoir, tard au tripot...

Bagarre simple

Tout le monde peut commencer un combat de type « bagarre » contre un adversaire à condition qu'aucun des protagonistes ne soit armé (c'est-à-dire, pas d'armes tenues à la main : ni armes improvisées, ni armes de guerre). Cette action roleplay simule un bon coup de poing ou une ruade violente et brève (pas de combat à rallonge à la Bud Spencer et Terence Hill, on est rarement d'aplomb après une bonne mandale bien placée).

Pour cela, l'agresseur doit s'approcher de la cible et simuler un coup de poing ou autre joyeuseté et dans la foulée annoncer « Bagarre X » (où X est la valeur de bagarre de l'agresseur, indiquée dans votre background).

- Si la valeur de Bagarre du défenseur est plus faible que celle indiquée par l'agresseur alors le défenseur perd le combat et tombe au sol inconscient pendant 5 minutes - l'agresseur a gagné.

- Si par contre la valeur de Bagarre du défenseur est plus élevée que celle de l'agresseur alors il peut riposter et donc annoncer son score de Bagarre puis simuler également une frappe qui étourdit l'agresseur pendant 5 minutes. le défenseur a gagné.

- En cas d'égalité, c'est l'agresseur (celui qui a attaqué) qui l'emporte. La cible tombe inconsciente pendant 5 minutes.

L'échauffourée doit être brève et fulgurante (maximum quelques secondes). Après le délai d'inconscience de 5 minutes, le perdant se relève un peu sonné, mais avec le même nombre de PV qu'avant la rixe. Il se souvient par qui il a été agressé.

Bagarre à plusieurs

Plusieurs personnes peuvent s'associer pour une bagarre contre un seul adversaire, à condition qu'aucun des protagonistes ne soit armé (c'est-à-dire, pas d'armes tenues à la main : ni armes improvisées, ni armes de guerre). Le score de bagarre à prendre en compte est le score de bagarre du leader de l'action, plus le nombre

de personne qui participent avec lui. On ajoute donc le nombre de personne et non pas leur score de bagarre.

Exemple 1 :

Louis (Bagarre : 3) veut rosser Pierre. Pour mettre plus de chance de son côté, Louis se fait aider de Jacques et Jules (peu importe leur score de bagarre). Louis, Jacques et Jules doivent donc encercler Pierre et Louis doit simuler un coup et annoncer « Bagarre 5 » ($5 = 3 + 2$). Pierre (Bagarre 4) perd et finit inconscient, au sol pendant 5 minutes.

Exemple 2:

Louis (Bagarre : 3) veut maintenant rosser Hugues. Pour mettre plus de chance de son côté, Louis se fait aider de Jacques et Jules (peu importe leur score de bagarre). Louis, Jacques et Jules doivent donc encercler Hugues et Louis doit simuler un coup et annoncer « Bagarre 5 » ($5 = 3 + 2$). Hugues (Bagarre 6) encaisse le coup et répond d'une bonne droite (simulée) en annonçant « Bagarre : 6 ». C'est Hugues qui aura le dessus sur Louis, Jacques et Jules, lesquels doivent tous les trois tomber inconscients pendant 5 minutes !

Personne ne peut intervenir une fois la bagarre déclenchée, on considère l'action très brève et surprenant ceux qui ne l'ont pas initiée. Mais dans l'instant qui suit, rien n'empêche une tierce personne d'intervenir, en bagarre ou l'arme au poing.

Important : Les véritables combats à mains nues sont bien sûr formellement interdits (en aucun cas nous ne voulons voir des gens se saisir, se pousser, se tenir, s'entraver, se heurter, se bousculer) : Simulez la scène.

Compétences universelles

Assommer

Cette compétence est gratuite, tout le monde peut l'utiliser. L'assommement se fait avec une arme contondante de petite taille (45 cm maxi), de dos et par surprise. Il n'est pas possible d'assommer avec le plat d'une épée ou avec le pommeau d'une arme. La cible tombe au sol et y reste pendant 30 secondes sans bouger ni parler. Elle peut être réveillée par un coup ou avec quelques baffes roleplay. La victime ne se souvient pas par qui elle a été agressé.

Egorger

Cette compétence est gratuite, tout le monde peut l'utiliser. L'égorgement s'effectue de dos, par surprise, uniquement avec une dague fournie par les orgas (encore faut-il que votre personnage en possède une). Le joueur doit poser la dague sur la gorge de la victime, la main sur son épaule et dire « Egorger » (ou

« Backstab ») quand l'attaque est portée. La victime tombe directement à 0PV. Cette compétence fonctionne également en situation de combat.

Important : Le fait d'égorger une personne est un acte violent qui entraîne la perte d'un point de volonté chez celui qui commet l'égorgement.

Note : En termes de roleplay, les dagues fournies par les orgas (volables) représentent de simples couteaux et il est très courant de voir des villageois avec un couteau sur eux. Autrement dit, un tel objet n'est pas considéré comme une arme par les gardes par exemple.

Copuler

Il ne s'agit pas exactement d'une compétence. L'acte sexuel, est symbolisé en jeu par un massage mutuel. Si vous surprenez deux personnes (ou plus) en plein massage mutuel, il s'agit en fait d'une partie de jambes en l'air. N'hésitez pas à faire du bruit ! :)

Note : Un massage mutuel ou une vraie séance de massage symbolisent l'acte sexuel. Par contre, passer dernière son pote à la taverne et lui masser vite fait les épaules, ne symbolise rien.

Compétences sociales

Il n'y a pas de compétences sociales (séduction, charme, marchandage, jeu,...) dans les règles, en effet nous comptons sur le roleplay pour ce genre de choses.

Compétences

Chaque personnage commence le jeu avec certaines compétences, en lien avec son background et définies par les orgas. Il n'est donc pas possible avant le GN de choisir vos compétences. En cours de jeu, votre personnage pourra apprendre de nouvelles compétences ou se perfectionner. Cela se passera le plus souvent par l'apprentissage auprès d'autres joueurs, et parfois suite à un exploit ou à l'accomplissement d'objectifs (ce genre d'octroi se fera sur l'initiative des orgas uniquement).

Certaines compétences sont divisées en niveaux. La connaissance des niveaux inférieurs est requise pour apprendre un nouveau niveau (on ne peut pas directement maîtriser le Niveau III sans connaître préalablement les niveaux I et II, et donc un personnage qui maîtrise une compétence Niveau III connaît obligatoirement les aptitudes décrites dans les niveaux I et II). Le dernier niveau d'une compétence permet d'enseigner les niveaux inférieurs de cette compétence (voir « L'enseignement des compétences »)

Nombre de compétences

Un personnage ne peut pas maîtriser plus de 5 compétences (en tout et pour tout). Un personnage ne peut maîtriser qu'UNE SEULE compétence de Niveau III ou IV. Chaque niveau de compétence vaut 1 point. Un personnage ne peut pas cumuler plus de 8 points de compétences.

En fonction de l'historique des personnages, tout le monde ne commence pas avec le même nombre de compétences, ni même avec le même nombre de points de compétence utilisés. Ainsi, certains personnages savent faire plein de choses dès le début du GN (mais que ce sont les orgas qui ont choisit les compétences), alors que d'autres ne savent quasiment rien faire (mais que vous pourrez décider vous-même ce que votre personnage apprendra en jeu) : Prêt à porté ou sur mesure.

Exemple 1 : « Jean le Forgeron » commence le jeu avec les compétences Forge IV (= 4 points), Martial I (= 1 point), Bretteur I (= 1 point) : Total 6 points utilisés. En cours de jeu, il peut apprendre pour 2 points de compétence. Donc par exemple, il peut apprendre (avec un maître) la compétence Faussaire I (+1 point) et perfectionner sa compétence Bretteur (avec un maître là encore) pour devenir Bretteur II (+1 point). Il finira donc le GN avec 8 points de compétence utilisés. D'autre part, en tant que Maître forgeron, il peut former d'autres personnes à son art.

Exemple 2 : « Louis le Scribe » commence le jeu avec les compétences Lettré II (= 2 points), Médecine II (= 2 points), Herboriste II (= 2 points) : Total 6 points utilisés. En cours de jeu, il peut progresser de 1 niveau (+1 point) dans une de ces compétences jusqu'au Niveau III (avec un maître) : En effet, il ne peut avoir qu'une seule compétence de Niveau III ou IV. En plus, il peut apprendre une nouvelle compétence au Niveau I (+1 point).

Exemple 3 : « Henri la Bouse » commence le jeu avec les compétences Artisanat II « Elevage de cochons » (= 2 points) : Total 2 points utilisés. En cours de jeu, il apprend jusqu'à 4 nouvelles compétences (le maxi est de 5), pour un total de 6 points de compétence. Cela dit, il ne peut apprendre qu'une seule compétence au Niveau III.

Exemple 4 : « Jacques la Flèche » commence le jeu avec les compétences Archerie II (= 2 points), Bretteur II (= 2 points), Martial II (= 2 points), Lettré I (= 1 point) et Meneur I (= 1 point) : Total 8 points. Il ne peut rien apprendre de plus en jeu.

Nombre d'utilisation

Certaines compétences sont utilisables de façon limitée : X fois par jour ou X fois par combat. On considère que l'on change de jour chaque matin au levé du jour. On considère qu'un combat dure tant qu'il y a des protagonistes. D'autre part, une compétence qui n'est utilisable qu'une fois par combat ne peut jamais être réutilisée moins de 10 minutes après sa dernière utilisation, même si un nouveau combat commence dans la foulée.

Enseignement des compétences

Il est possible, en cours de jeu, d'apprendre de nouvelles compétences. Pour cela, vous devez trouver un maître dans la compétence en question et suivre son enseignement (généralement les maîtres se font rétribuer sous forme de services, de biens ou d'argent). Un maître dans une compétence est celui qui connaît le dernier niveau de la compétence en question : il en maîtrise tous les secrets et peut donc l'enseigner. Il ne pourra cependant pas enseigner le dernier niveau de cette compétence en cours de jeu. Autrement dit, un maître ne peut pas former d'autres maîtres,... seul le temps et l'expérience le peuvent.

En termes de jeu, le maître vous remettra un document attestant votre nouvelle compétence (avec votre nom, son nom, la compétence apprise et le niveau).

Il est possible d'apprendre une nouvelle compétence ou de perfectionner une compétence connue. Dans tous les cas, l'élève doit apprendre niveau par niveau, et ne peut donc pas apprendre directement le Niveau III d'une compétence ; il faut commencer par apprendre les Niveaux I, puis II et ensuite III. De plus, il faut que s'écoule un certain entre deux niveaux d'une même compétence. C'est-à-dire que si vous voulez apprendre le Niveau I et II de Matial, entre les deux niveaux vous aller boire un verre ou faire autre chose, avant de revenir pour le Niveau II.

En termes de roleplay, l'enseignement d'une compétence dure « Niveau à apprendre » x 15 minutes :

- Apprendre le Niveau I prend 15 minutes.
- Passer du Niveau I au Niveau II prend 30 minutes.
- Passer du Niveau II au Niveau III prend 45 minutes.

Durant l'enseignement, l'élève doit s'exercer sous le regard et avec les conseils du maître. Profitez des moments de formation pour faire du beau roleplay : faites transpirer vos élèves ! Un maître peut former au maximum 5 élèves à la fois.

Il n'est pas possible « d'oublier » une compétence pour en apprendre une autre.

Liste des compétences

| | | | | |
|---------------|---|----|-----|----|
| Martial | I | II | III | IV |
| Bretteur | I | II | III | IV |
| Archerie | I | II | | |
| Armurerie | I | II | III | IV |
| Médecine | I | II | III | IV |
| Torture | I | II | III | IV |
| Endurance | I | II | | |
| Sans cœur | I | II | | |
| Crochetage | I | II | III | IV |
| Larcin | I | II | | |
| Escalade | I | II | | |
| Herboristerie | I | II | III | IV |
| Alchimie | I | II | III | IV |
| Artisanat | I | II | | |
| Lettré | I | II | III | IV |
| Fausseur | I | II | | |
| Stratégie | I | II | | |
| Meneur | I | II | | |
| Subordonné | I | | | |

Compétence « Martial »

Niveau I

Permet d'utiliser une arme de guerre (encore faut-il que votre personnage en possède une en jeu)

Niveau II

Permet d'utiliser un bouclier (encore faut-il que votre personnage en possède un en jeu).

Permet de manier votre arme, d'une main ou de l'autre. Vous pouvez aussi manier deux armes longues (entre 60 cm et 1,20 mètre). (Souvenez-vous qu'au moyen-âge, la gauche est la main du diable...)

Niveau III

Permet de porter une armure lourde (encore faut-il que votre personnage en possède une en jeu). Savoir bouger et se battre avec une armure lourde ne s'improvise pas, c'est pourquoi cette compétence existe.

Niveau IV

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Bretteur »

Niveau I

Donne droit à une esquive une fois par combat.

Niveau II

Donne droit à la botte « Maîtrise » une fois par combat.

Niveau III

Donne droit à la botte « Brise » ou « Brise Bouclier » une fois par combat.

Niveau IV

Donne droit à la botte « désarmer » une fois par combat. Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Archerie »

Niveau I

Permet d'utiliser une arme à distance, tel qu'un arc (encore faut-il que votre personnage en possède une en jeu)

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Armurerie »

Toute armure ayant épuisé ses points d'armure (PA) lors d'un combat doit être réparée pour le prochain combat. C'est le travail du forgeron et il nécessite du matériel (fils, cuir, marteau, enclume, voir une forge).

Note : Les joueurs concernés par cette compétence recevront le livret de l'armurier.

Niveau I

Permet de réparer les armures légères.

Niveau II

Permet de réparer armures lourdes.

Niveau III

Permet d'adapter une arme ou une armure à son porteur : concrètement en terme de jeu, il s'agit là de recèle d'armes ou d'armures, permettant aux clients du forgeron d'échanger une arme/armure volée contre le droit de porter leur propre matériel. Une fois le ruban de l'arme/armure volée remise au receleur, le client est autorisé à se servir de sa propre arme/armure à la place : on considère que le forgeron propose une adaptation ou un échange de l'arme/armure volée contre une arme du choix du client (en l'occurrence une arme/armure personnel qui appartient au client).

Niveau IV

Permet de fabriquer des armes et des armures. Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Médecine »

En fonction des origines, de la classe sociale, du caractère de votre personnage, nous vous invitons à adopter un roleplay très marqué lors de vos soins. Par exemple, un moine vous demandera de réciter des prières pendant qu'il appliquera des onguents, une rebouteuse de campagne crachera sur la plaie en la frottant avec des herbes, un médecin érudit appliquera des sangsues pour extraire le mal ou pratiquera des saignées,...

Après des soins, la cible reste très faible et doit jouer la convalescence durant au moins 30 minutes. C'est-à-dire qu'elle ne pourra pas engager un combat (sauf si elle est attaquée), ou entreprendre d'action éprouvante.

D'autre part, la médecine n'étant pas une science exacte (surtout à l'époque), pour tous les soins de Niveau II, III ou IV, des effets secondaires peuvent survenir. Pour connaître les effets secondaires en question, le soigneur fait piocher une carte au hasard au patient. Les effets secondaires sont indiqués sur les cartes (le jeu de carte est fourni par les orgas et les cartes peuvent varier d'un médecin à l'autre. Les jeux de carte de médecin ne sont pas volables).

La médecine soigne le corps, mais pas les maux de l'âme, donc ne permet pas de regagner de la Volonté.

Niveau I

Permet de stabiliser une victime, et ainsi de lui faire regagner 1 PV (et 1 seul) lorsque la cible est dans le coma ou à l'agonie et uniquement dans ces cas-là. Il faut 3 minutes et quelques ustensiles de soin pour stabiliser quelqu'un. Ces ustensiles purement roleplay ne sont pas volables.

Aucuns effets secondaires.

Niveau II

Plus soignée, plus compliquée, plus lente, permet seule de retaper réellement quelqu'un. Permet de soigner les blessures au rythme d'1PV toutes les 3 minutes. Permet aussi de soigner les membres brisés, il faut 5 minutes par membre brisé.

Pour tous les soins de Niveau II, le médecin doit utiliser un « cataplasme » (objet de jeu fourni par les orgas. Les cataplasmes sont volables). Le cataplasme est détruit lors de la séance de soins.

Effets secondaires : Faire piocher une carte au hasard au patient.

Niveau III

Permet de diagnostiquer un patient en 5 minutes et donc d'identifier les raisons d'une mort, d'un empoisonnement ou d'une infection (demander au joueur concerné ou aux orgas). Dans le cas d'un

empoisonnement, le médecin peut identifier le poison utilisé.

Permet de soigner les poisons, les infections et les maladies : il faut 5 minutes pour annuler les effets d'un poison ou d'une infection.

Pour tous les soins de Niveau III, le médecin doit utiliser une concoction adaptée au mal à traiter (parmi les potions qui existeront en jeu. Les potions sont volables). La concoction est détruite lors de la séance de soins.

Effets secondaires : Faire piocher une carte au hasard au patient.

Niveau IV

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Torture »

La torture est l'art de faire craquer mentalement une victime pour qu'elle livre des informations. Pour cela le bourreau doit « battre » le score de Volonté de la cible. Il est bien sûr possible de tenter d'affaiblir mentalement la victime avant de la torturer ou d'enchaîner les séances de tortures... (mais souvenez-vous qu'une capture n'exède pas plus de 30 min).

On ne peut torturer qu'une victime à la fois et elle doit être sous contrôle (un prisonnier généralement). La séance de roleplay doit durer 10 minutes. Pendant cette séance, la victime souffre beaucoup (donc hurle) et perd 1 point de Volonté (sauf si elle dispose de la compétence « Endurance à la torture »). Après la séance de torture, annoncez votre niveau de torture à la victime et posez-lui une question dont la réponse doit pouvoir tenir en quelques mots (Ex : un lieu ou une cachette, un nom ou la description d'une personne, un aveu, oui/non,...). La cible doit comparer mentalement (sans l'annoncer donc) son actuel score de Volonté (en ayant décompté le point éventuellement perdu pendant la torture) et votre score de torture. Si elle dispose de moins de Volonté que votre niveau de torture, alors elle doit répondre le plus honnêtement possible sans chercher à ruser (même si la question est mal formulée). Si la cible dispose d'autant ou de plus de Volonté que votre niveau de torture, alors elle résiste et peut donc refuser de répondre ou simplement mentir. On compare toujours la Volonté de la cible et le score de Torture du bourreau après la perte éventuelle d'un point de volonté due à la scène de torture.

Note : Si la séance de torture fait passer la victime à 1 ou 0 point de Volonté, elle sombre alors dans la folie (voir « Volonté ») avant de répondre à la question : selon la folie en question, la formulation de la réponse peut-être « originale », mais il doit toujours s'agir de la vérité.

Niveau I

Votre niveau de Torture est de 1, donc une cible avec une volonté de 0 (après la torture) doit vous dire la vérité.

Niveau II

Votre niveau de Torture est maintenant de 2, donc une cible avec une volonté de 1 ou moins (après la torture) doit vous dire la vérité.

Niveau III

Votre niveau de Torture est maintenant de 3, donc une cible avec une volonté de 2 ou moins (après la torture) doit vous dire la vérité.

Niveau IV

Votre niveau de Torture est maintenant de 4, donc une cible avec une volonté de 3 ou moins (après la torture) doit vous dire la vérité.

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Endurance »

Niveau I

Endurance à la torture. Évite de perdre un point de volonté lorsque vous êtes torturé. Attention, cela ne vous immunise pas à la torture et si votre bourreau a un score de Torture supérieur à votre Volonté vous devez quand même répondre à sa question.

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Sans cœur »

Niveau I

Permet d'égorger ou d'achever une personne sans perdre de point de volonté. Si cette compétence est associée à « Meneur », alors elle permet de ne pas perdre de point de volonté en ordonnant un massacre ou des horreurs.

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Crochetage »

Il faut jouer le crochetage et y passer le temps nécessaire (au moins 5 minutes). Il est aussi possible de refermer une serrure crochetée.

Niveau I

Cette compétence permet de crocheter les serrures Niveau I.

Niveau II

Permet de crocheter les serrures de Niveau II.

Niveau III

Permet de crocheter les serrures de Niveau III.

Niveau IV

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Larcin »

Niveau I

Cette compétence permet de subtiliser une bourse, un parchemin, un bijou... ou un autre objet porté par un autre joueur. Pour cela il faut placer 3 pinces à linges de taille standard (non fournies par les orgas) sur la personne que vous avez l'intention de voler et le tout sans se faire remarquer. Les pinces à linges doivent être placées près des poches ou sur le sac de la victime, jamais sur la cape ou les épaulettes d'une armure. L'objet volé ne peut pas être tenu par la victime et ne doit pas être plus grand qu'une dague. Une fois les pinces placées, le pick-pocket pourra demander à la victime l'objet convoité ou l'intégralité de sa bourse (la plus grosse, s'il en a plusieurs). Celui-ci devra alors faire un effort de role-play et accepter en faisant comme s'il n'avait rien vu (prendre un tiers comme intermédiaire est possible). Cette compétence ne permet pas de voler une arme (sauf une dague par exemple) et encore moins une armure.

Celui qui surprend une personne entrain d'accrocher une pince à linge et en droit de hurler : « au voleur ! »

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Escalade »

Niveau I

Permet d'escalader une falaise ou un haut mur. Pour cela, vous devez vous munir d'une corde d'au moins 5 mètres, puis contourner l'édifice de façon « hors jeu ». Prenez le temps de simuler le franchissement des obstacles. Vous ne pouvez toutefois pas gripper avec une armure lourde. Ne vous mettez jamais en danger !

Niveau II

Permet d'escalader sans corde ou alors de grimper en armure lourde avec une corde.

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Herboristerie »

Cette compétence regroupe la connaissance des végétaux ainsi que le savoir-faire pour préparer quelques potions et remèdes à base de plantes.

Note : Les joueurs concernés par cette compétence recevront le livret d'herboristerie.

Niveau I

Permet d'identifier et de cueillir des plantes très communes.

Niveau II

Permet d'identifier et de cueillir des plantes communes, ainsi que de préparer certaines potions.

Niveau III

Permet d'identifier et de cueillir des plantes rares, ainsi que de préparer certaines potions.

Niveau IV

Permet d'identifier et de cueillir des plantes très rares, ainsi que de préparer certaines potions.
Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Alchimie »

Cette compétence couvre les connaissances liées pour la préparation de potions, poisons, remèdes divers et variés. Un mini-laboratoire est requis pour faire de l'alchimie.

Note : Les joueurs concernés par cette compétence recevront le livret d'alchimie.

Niveau I

Permet de fabriquer des concoctions de Niveau I.

Niveau II

Permet de fabriquer des concoctions de Niveau II.

Niveau III

Permet de fabriquer des concoctions de Niveau III.

Niveau IV

Permet de fabriquer des concoctions de Niveau IV.
Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Artisanat »

Niveau I

Permet d'exercer un artisanat: Charpentier, chasseur, paysan, tailleur...

Niveau II

Permet d'enseigner un artisanat connu.

Compétence « Lettré »

Rares sont ceux qui savent lire et écrire ! Concrètement, en jeu, la plupart des documents seront rédigés en français, mais sur chaque document en jeu, la langue sera précisée en en-tête. En l'absence de précision quant à la langue, si votre personnage est lettré, considérez qu'il peut lire ce document.

Niveau I

Permet de lire/écrire des documents dans la langue natale de votre personnage. De plus, par défaut, on considère que tous les personnages lettrés connaissent la langue d'oïl (nord de la France) et la langue d'oc (sud de la France).

Niveau II

Permet de lire/écrire le Latin.

Niveau III

Permet de lire/écrire le Grec et/ou d'autres langues (explicitement spécifiées dans votre background).

Niveau IV

Permet de lire/écrire d'autres langues (explicitement spécifiées dans votre background).
Permet d'enseigner une langue connue.

Compétence « Faussaire »

Niveau I

Permet de contrefaire des documents, sur la base d'originaux servant de modèles ou de sources d'inspiration. Consulter les orgas.
Permet de reconnaître des documents contrefaits. Consulter les orgas.

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « Prêtrise »

Niveau I

Permet de connaître une partie des saintes écritures et les cérémoniaux catholiques communs (Moines) : dire les messes, bénir l'eau, consacré les hosties, entendre les confessions,...

Permet de lire/écrire le Latin (comme lettré II, mais ne donne pas la compétence Lettré I).

Niveau II

Permet de faire des cérémonies catholiques courantes (Prêtres) : donner les sacrements du baptême, de la confirmation, de la pénitence, de l'eucharistie, du mariage, de l'extrême onction, de pratiquer un exorcisme,...

Niveau III

Permet de faire des cérémonies catholiques rares (Evêques, Cardinaux) : Consacrer un prêtre, bénir le saint chrême, excommunier,...

Niveau IV

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « **Stratégie** »

Niveau I

Permet de commander des troupes et des convois marchands. Une table de commandement stratégique vous permettra de gérer des convois, des caravanes, des douanes et des troupes. Les règles vous seront remises sur site.

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « **Meneur** »

Niveau I

Vous êtes capable de commander aux hommes, qui vous obéissent par devoir, habitude ou respect. Lorsque vous criez « Au nom du Roi/Pape (ou de qui il vous plaira) : ralliez-vous à moi ! », pendant toute la scène qui suit (en général un combat mais aussi un mouvement de troupe ou une assemblée), tous les personnages dotés de la compétence Subordonné sous vos ordres ignorent les pertes ou gains de Volonté. Ils suivent les ordres, sans état d'âme, ils font leur métier. L'effet prend fin à la fin de la scène (à vous de juger, n'en abusez pas), si vos hommes vous perdent de vue ou si vous êtes mis hors de combat ou tué. Néanmoins vous subissez la perte d'1 point de Volonté par recours à cette injonction (sauf avec la compétence « Sans-Cœur »). En effet, commander des massacres ou des horreurs, même sans se salir les mains soi-même ne laisse pas pour autant indemne.

Permet d'enseigner la compétence « Subordonné » à des personnes prêtes à vous obéir loyalement.

Niveau II

Permet d'enseigner cette compétence.

Compétence « **Subordonné** »

Niveau I

Lorsque vous obéissez loyalement à votre officier/supérieur/chef (voir la compétence « Meneur »), et lorsque celui-ci prononce la phrase « Au nom de XXX : ralliez-vous à moi ! » vous suivez ses

ordres, sans état d'âme, et ignorez les pertes ou gains de Volonté qui découlent des ordres. L'effet prend fin à la fin de la scène (à vous de juger, n'en abusez pas), si vous perdez de vue votre meneur ou s'il est mis hors de combat ou tué.

Note : Dans le cadre d'ordres écrits précis (une action ponctuelle explicite), le subordonné n'a pas besoin d'être en vue de son meneur.

Compétences Hors Jivret

Certaines compétences et certains effets comme par exemple les potions, les poisons,... ne sont volontairement pas expliqués ou détaillés dans les règles. En effet, ces sciences restent mystérieuses pour les profanes et seuls les joueurs concernés connaîtront les détails. Ils devront informer les autres joueurs concernés par les effets en jeu. Faites confiance à ces joueurs pour ces effets spéciaux, mais dans le doute consultez les organes. De notre côté, nous serons intransigeants avec les tricheurs. N'abusez pas de notre confiance.

Volonté

La Volonté représente votre force de caractère et votre santé mentale. Sa valeur en début de GN est précisée sur votre fiche de personnage, elle s'échelonne entre 0 (fou à lier) et 6 (moral d'acier). Chaque personnage a une psychologie différente, donc chaque feuille de personnage contient des instructions précises sur les événements qui vous feront gagner/perdre des points de Volonté.

Vous gagnez de la Volonté lorsque que votre personnage vit quelque chose qui raffermir sa confiance en lui-même et/ou en sa foi. Il peut s'agir d'événements précisés dans votre background (confession, mariage heureux, bonne affaire,...), ou quand vous le jugez bon (victoire significative sur votre ennemi juré, promotion sociale importante,...). Dans tout les cas, vous ne pouvez jamais avoir plus de 6 points de Volonté.

Vous perdez de la Volonté si votre personnage subit un événement traumatisant (des exemples d'événements vous concernant seront précisés dans votre background, par exemple la perte d'un proche, de vos cultures,...), un événement décrit par les règles (égorgement, achèvement, torture,...), ou tout événement que vous jugez choquant pour votre personnage (à votre libre interprétation).

Circonstances explicites de gain/perte de volonté :

| | |
|----------|---|
| -1 +1 | Voir votre background. |
| -1 | Achever un autre personnage (sauf avec la compétence « Sans cœur ») |
| -1 | Etre victime de torture (sauf avec la compétence « Endurance ») |
| -1 | Egorger un autre personnage (sauf avec la compétence « Sans cœur ») |
| -1 | Ordonner un massacre ou des horreurs avec la compétence « Meneur » (sauf avec la compétence « Sans-Cœur »). |

Lorsque votre score atteint 1, vous commencez à sombrer dans la folie, à ce moment là vous devrez ouvrir l'enveloppe fournie par les orgas en début de GN et jouer de manière "soft" le trouble mentale décrit. Si vous atteignez 0 de Volonté vous sombrez complètement dans l'aliénation et vous devrez alors vous laisser guider par celle-ci dans le moindre de vos actes : laissez libre place à votre imagination !! Une crise de folie dure 1 heure (sauf indication particulière dans l'enveloppe). Après la crise, vous remontez automatiquement à un score de 1 en volonté (pendant la crise vous ne perdez, ni ne gagnez, des points de volonté)

Note : Comme vous pouvez le constater, ces règles reposent beaucoup sur votre libre interprétation, nous sommes entre adultes et nous comptons donc sur vous pour être le plus roleplay possible, et ne pas privilégier la "Win" avant tout...

Niveau de volonté :

| | |
|----------------|---|
| Volonté > 1 | Tout va plutôt bien. |
| Volonté = 1 | Votre personnage commence à sombrer dans la folie, ouvrez l'enveloppe fournie par les orgas et jouer de manière "soft" le trouble mentale décrit. |
| Volonté = 0 | Votre personnage est en crise. Vos nerfs lâchent. Reportez-vous à votre enveloppe pour connaître le comportement à adopter, car ceci varie en fonction de chacun. La crise dure normalement 60 minutes (ni perte ni gain de point de volonté pendant ce temps). |

Sensibilité religieuse

Cette section décrit l'obédience religieuse sous laquelle votre personnage s'est placé, et dans quelle mesure sa foi (ou son absence de foi) ont une influence importante

sur son raisonnement et son comportement. C'est une donnée fondamentale de votre personnage et c'est le seul trait psychologique qui ne peut pas être contourné ou ignoré, ni délibérément, ni sous la contrainte, aussi longtemps que votre Volonté est > 0.

Simuler l'appartenance à une autre foi (pour éviter des ennuis) est possible. Toutefois, chaque passage à l'acte (c'est à dire accomplir ou assister sans intervenir à une action prohibée par votre vraie sensibilité religieuse) vous coûte 1 point de Volonté à chaque fois que pareille occasion se produit. Si votre Volonté descend à 0, alors la sensibilité religieuse n'a plus d'influence sur votre raisonnement ou votre comportement, puisque vous êtes désormais en crise.

La conversion sincère à une autre religion est laissée à votre appréciation, elle doit reposer uniquement sur la qualité du roleplay et votre ressenti personnel. Restez toutefois cohérent avec votre personnage, en effet certains esprits très forts et/ou intégristes préféreront mourir plutôt que de renier leur foi, même s'ils vivent des situations qui les amènent à douter.

En 1227, officiellement tout le monde est catholique (et ceux qui ne le sont pas font tout pour dissimuler aux yeux de la communauté leurs singularités). Ne pas être (ou ne pas paraître) catholique est un acte quasi suicidaire (risque d'être rejeté de la communauté, d'être torturé voir brûlé comme hérétique).

Annonces spéciales

Voici un certains nombre d'annonce que vous pourrez entendre pendant ce GN.

« **Assommé** » : La cible tombe au sol et y reste pendant 30 secondes sans bouger ni parler. La cible peut être réveillée par un coup ou avec quelques baffes roleplay. L'assommement se fait avec une arme contondante de petite taille (45 cm maxi), de dos et par surprise. Un casque protège de l'assommement.

Note : En cas de bagarre le perdant tombe inconscient au sol durant 5 minutes pas 30 secondes.

« **Egorgé** » : La cible tombe au sol à 0PV. L'égorgement s'effectue de dos et par surprise, uniquement avec une dague fournie par les orgas. Le joueur doit poser la dague sur la gorge de la victime, et la main sur son épaule. Cette capacité fonctionne également en situation de combat. Un gorgerin ne protège pas de l'égorgement.

« **Brise** » (avec une arme de mêlée) : La cible perd l'utilité du membre touché, jambe ou bras (un coup à « brise » dans le torse est sans effet). Le membre brisé ne peut plus être utilisé jusqu'à ce que la cible reçoive des soins adaptés (voir Médecine).

« **Brise Bouclier** » (avec une arme de mêlée) : le bouclier est brisé et désormais inutilisable. Il doit être immédiatement abandonné sur place, au sol.

« **Maitrise** » : Le coup porté (avec une arme de mêlée) est d'une grande violence et inflige 2 points de dégât supplémentaire. Celui qui porte le coup ajoute donc 2 à sa frappe lorsqu'il annonce les dégâts.

« **Esquive** » : Permet d'éviter un coup reçu. Celui qui utilise cette botte doit annoncer « Esquive » au moment où il reçoit le coup.

« **Coma** » : La victime est immédiatement dans le Coma (0PV).

« **Meurt** » : La victime est immédiatement morte, achevée, même si elle n'était pas dans le coma.

« **Désarmé** » : Annonce valable quand un coup (avec une arme de mêlée) est porté sur l'arme de la victime. Celle-ci doit immédiatement lâcher son arme au sol, derrière elle. Aucune lanière, aucune dragonne pour contrer ceci.

« **Achevé** » : La cible est morte. Le mort doit rester immobile et placer une main serrée sur son cœur. Voir le paragraphe « Achèvement ».

« **Hors-jeu** » : Il ne s'agit pas vraiment d'une annonce. Nous souhaitons voir le moins possible de « hors-jeu », cela dit si c'est vraiment nécessaire, levez le poing pour signaler que vous êtes hors-jeu. Des personnes avec des bandeaux verts sont hors-jeu (il peut s'agir d'une personne de la logistique ou d'un photographe par exemple).

Faire prisonnier

Il est possible de capturer une personne assommée, «achevable», ou consentante (on ne sait jamais). La capture est symbolisée par des liens aux poignets (inutile de les serrer) et la victime peut être bâillonnée en utilisant une bande de tissu placée sur la bouche (mais pas dans la bouche). La capture ne pourra excéder 30 min (sauf si le roleplay y gagne vraiment). Après ce délai, trouvez une raison justifiable en jeu pour permettre à votre prisonnier de s'évader.

Fouiller

Pour fouiller quelqu'un, la cible doit être soit consentante soit achevable. La fouille se pratique partie du corps par partie du corps. Il existe 6 zones distinctes plus les possessions annexes : la tête, le tronc (avant du corps, dos et ceinture), main et bras gauche, main et bras droit, la jambe et pied gauche, la droite et pied droit, les possessions annexes (sac, bourses, sacoches...). Pour effectuer la fouille, il suffit de passer la main 15cm au-dessus de la zone appropriée tout en disant que l'on fouille la telle ou telle zone. Cette phrase est obligatoire puisqu'elle détermine le temps de fouille (si elle est dite à toute allure ça sera perçut comme de la triche). Pour fouiller quelqu'un il faut être réellement à côté (non vous ne pouvez pas fouiller votre pote en restant à 5 m de lui et en disant la zone fouillée tout bas ! Soyons roleplay : une fouille est en théorie longue et certainement pas discrète !!).

Serrures et portes

Au début du GN, vous recevrez de la part des orgas de quoi symboliser les éventuelles portes de votre logement. Une porte sans serrure peut être ouverte par tout le monde (même si c'est mal vu d'entrer chez les gens sans y être invité).

Concernant les fenêtres, on considère qu'elles sont verrouillées à partir du moment où les portes de la pièce le sont. En effet, personne ne prendrait la peine de verrouiller sa porte en laissant sa fenêtre ouverte juste à côté. Il est donc inutile de passer par la fenêtre si la porte est verrouillée.

Pour forcer une porte ou une serrure vous avez deux solutions :

- soit utiliser la compétence Crochetage
- soit tenter d'enfoncer la porte à grands coups d'épaule, pour cela c'est votre score de Bagarre (ou Bagarre à plusieurs) qui est comparé contre la résistance de la porte. Par défaut, les portes ont un score de 6. Les règles de la bagarre s'appliquent : tenter d'enfoncer une porte peut vous sonner pendant 5 minutes.

Coffres individuels

Chaque joueur doit apporter sur site un petit coffre pour y stocker pendant la nuit ses affaires de jeu (argent, parchemin, objets,...). Ce coffre devra être en évidence dans votre camp pendant votre sommeil, et il doit y avoir une croix blanche sur le coffre pour identifier qu'il s'agit d'un objet en jeu et non d'effets

personnels. D'autre part, vous devez aussi laisser en évidence (pas derrière une tente ou sous des sacs) vos armes de guerres, boucliers, arcs et armures lourdes avec les rubans en vue.

Tout le monde peut dérober le contenu d'un coffre d'un autre personnage dans son camp. Cela dit, un coffre muni d'une serrure devra être crochétée SUR PLACE avant d'en connaître ou d'en voler le contenu. Il est interdit de regarder le contenu des coffres sans avoir préalablement forcé la serrure. Il est interdit de voler le coffre lui-même, de le déplacer ou de le sortir du camp pour le crocheter (considérez qu'il est trop lourd ou fixé).

Au moment du vol, celui qui vole au moins un objet dans le coffre DOIT IMPÉRATIVEMENT indiquer son Numéro de Joueur dans le coffre. Cette information n'est destinée qu'aux orgas, qui n'ont malheureusement pas encore les moyens de géolocaliser en temps réel tous les objets de jeu.

Attaques de camps

Le jeu ne s'arrête pas pendant la nuit. On demande toutefois de respecter au mieux le sommeil des autres joueurs, sans non plus bloquer une scène capitale parce que untel dort.

Pour achever en douce un dormeur, vous devez rentrer dans son campement, attendre 5 minutes sur place, à proximité du dormeur, sans être repéré. Puis indiquer dans le coffre du joueur qu'il a été achevé. Au moment du meurtre, l'assassin DOIT IMPÉRATIVEMENT indiquer son Numéro de Joueur dans le coffre. Les règles de perte de Volonté s'appliquent de façon normale (sauf avec la compétence « Sans cœur »).

Pour attaquer de façon sauvage un campement en réveillant les occupants : Les agresseurs doivent crier « Attaque de camps » et laisser 3 minutes aux agressés (le temps d'enfiler une paire de bottes et de se préparer rapidement, pas d'enfiler une armure complète !). Si certains occupants du camp ne souhaitent pas se lever, ils sont à la merci des agresseurs.

Au petit matin, tout le monde doit vérifier le contenu de son propre coffre, ses rubans d'armes/armures et les morts doivent se rendre au local orga.

Matériel de jeu

Les Joyeux Chaotiks fourniront aux participants « le matériel de jeu » : les composantes de compétences (alchimie, poisons, soins...), les objets particuliers au jeu (objets précieux), certains parchemins, livres, les

denrées, l'argent de jeu,... (il est interdit d'apporter ce type de matériel).

Des objets spéciaux sont généralement très recherchés par les joueurs. Pour connaître leurs effets, regardez l'étiquette qui est fixée à l'objet ou adressez-vous à un orga. Seul le matériel fourni par les orgas peut être volé durant le jeu, ou échangé (sauf ce qui représente le savoir du personnage). De plus, le matériel que nous fournissons doit rester dans le jeu et jamais être caché ou enterré, donc soit vous l'avez sur vous, soit il est dans votre coffre personnel.

Rappel : Ne volez pas tout ce qui traîne, car vous avez de grandes chances de tomber sur des éléments de décoration. Vous ne souhaitez pas voir disparaître vos chandeliers, votre coffre, votre tapis, votre vaisselle, votre déco, vos bijoux personnels : alors ne volez pas ceux des autres. Dans le doute, focalisez-vous sur ce qui est fourni par l'organisation et qui a une valeur en jeu.

Monnaie

La monnaie officielle et les valeurs des pièces vous seront présentées en début de GN. La monnaie sert à se nourrir dans les auberges, à acheter des renseignements ou des services, à marchander des objets, etc. A cause (ou grâce) aux croisades et aux commerce avec d'autres royaumes, il est courant de voir circuler des pièces étrangères. La plupart des personnages n'en connaissent pas trop les valeurs et s'en méfieront le plus souvent.

Les pièces, seront les Livres, les Sous et les Deniers. Sachant que :

- 1 livre = 20 sous

- 1 sou = 12 deniers

Vous recevrez, sur site, l'argent que possède votre personnage, en monnaie sonnante et trébuchante. Selon votre background cela fluctuera entre, rien du tout (voir même des dettes), de maigres économies, d'un pécule, de richesses ou d'une véritable fortune.

Potions

Concernant les potions, seuls les alchimistes ou herboristes compétant peuvent reconnaître une potion. Si votre personnage n'a pas ces compétences, vous n'avez le droit de lire l'effet d'une potion qu'après usage. Surprise !

Denrées

Il existe plusieurs types de biens communs qui s'échangent de la main à la main ou qui se vendent. Ces

biens (bois, cuir, nourriture,...) seront présentés en début de GN. Les artisans qui savent transformer ces biens recevront un descriptif sur site.

Documents et parchemins

Il existe deux types de papiers : Les documents hors-jeu (les règles, les backgrounds, votre liste de courses,...) et les documents en-jeu (des parchemins, des plans, écriteaux,...). Pour différencier du premier coup d'œil les uns des autres, les documents hors-jeu sont imprimés sur du papier blanc, alors que les documents en-jeu sont imprimés sur du papier beige (genre parchemin).

Un document en-jeu, peut être rédigé dans diverses langues (même si concrètement le texte sera généralement en Français). Commencez toujours par vous assurer que votre personnage sait lire et connaît la langue en question avant de lire le document. La langue sera normalement indiquée en haut de la page. En l'absence d'indication de la langue, considérez qu'il s'agit d'un document que votre personnage peut lire, s'il est lettré.

Lorsque vous rédigez un document en jeu (un accord commercial, un message secret,...) faites-le sur du papier beige (spécialement prévu à cet effet, il sera présenté au briefing). Vous pouvez en trouver au local orga. Indiquez la langue dans laquelle est rédigé le document en haut de chaque page.

Note : Vous pouvez envoyer des messages vers d'autres villes à l'aide de pigeons voyageurs. Ceci vous sera présenté sur site.

Matériel à votre charge

- Les costumes, les armes, les boucliers, le maquillage et les petits accessoires décoratifs.
- Un petit coffre personnel marqué d'une croix blanche, pour y ranger vos possessions de jeu (parchemins, argent, objets,...) pendant la nuit.
- Des couverts, assiettes, verre en bois ou métal, réalistes pour l'époque.
- Un peu de décoration pour votre campement.
- Vos affaires personnelles, couchages, coupe-faims,...

Repas

Les repas sont prévus ainsi : Soupe chaude avec repas froid le vendredi soir. Repas chaud le samedi soir. Nourriture à disposition à l'auberge pour de petits encas pendant tout le GN (quand l'auberge est ouverte). Les P'tit-déjs seront servis le samedi et dimanche matin. Cela dit, prévoyez de quoi grignoter pour vous couper la faim et de l'eau. Apportez vos propres couverts,

aussi médiévaux que possible (bols ou assiettes en bois, en grès, ou tout autre matière qui ne nuise pas à l'ambiance du jeu).

Roleplay

C'est la clef du succès alors nous comptons sur vous. Soignez votre roleplay, notamment votre vocabulaire : on ne souhaite jamais entendre d'insultes «modernes». Réalisez un lexique, apprenez avec d'anciens joueurs ou encore payez-vous les services d'un pamphlétaire. Apprenez par cœur les chorégraphies médiévales pour une démonstration ou alors préférez-lui une scène de Princess Bride... C'est par ce biais que les GN deviennent passionnants et réalistes !

Sécurité

- Ne polluez pas le site, il y aura des sacs poubelles disponibles au local PNJ.
- Respectez la végétation (surtout les espèces protégées, sous peine d'amende !).
- Utilisez les toilettes prévues à cet effet.
- Ne prenez pas de risques inconsidérés, évitez le bord des falaises, escaliers et autres pour vous battre.
- Ne frappez pas comme des brutes, il s'agit nous le rappelons d'un jeu et pas d'une boucherie.
- Evitez de saccager les campements, jouez plutôt à côté.
- N'utilisez que des armes 100 % inoffensives (attention aux bords des boucliers, rembourrez bien !).
- En cas d'accident, ne bougez pas le blessé et prévenez-nous (ne le laissez pas seul). Une infirmerie sera disponible.
- Apportez de l'eau et de la nourriture, en cas de petite soif, l'auberge ne sera pas ouverte en permanence.
- Pas de prise de risque (escalade, fuite aveugle)
- Evitez d'«appuyer» les coups d'épée, vous n'annoncerez pas pour autant des dégâts plus importants !
- L'usage de lampe de poche est autorisé afin d'éclairer UNIQUEMENT VOS PIEDS (idéalement customisez vos lampes), il est interdit de s'en servir pour éclairer les sous-bois, le visage d'autres joueurs, etc.. L'usage d'une lampe à pétrole / à bougie est préférable, mais là encore prudence : n'allez pas mettre le feu partout !
- L'usage et la consommation de stupéfiants sont strictement interdits. D'autre part, évitez de fumer des cigarettes et préférez la pipe ou des roulées et prévoyez quelque chose pour accueillir vos mégots.
- Pas de feu, sans accord des orgas.
- Les lampes et les torches installées pour votre sécurité, ne doivent JAMAIS être déplacées
- Les animaux ne sont pas acceptés sans accord préalable des orgas.

Remerciements

Comme il est de coutume et surtout parce que cela nous tiens vraiment à cœur, nous souhaitons remercier les gens ayant donné de leur temps, de leur énergie et même de leur personne pour donner naissance à ce GN « 1227 Année Hérétique » !

Tout d'abord les machiavéliques et imaginatifs scénaristes :

- Fabrice Chatelain (Mouss' - Vice président et Secrétaire) : Hyperactif et péremptoire coordinateur multitâches.
- Pierre Morel (Poussmouss) : Intarissable et proluxe grand maître historien.
- Nathalie Savioz (Tulipe) : Prolifique et talentueuse scribe.
- Thibault Antoine Milhomme (TAM) : Jeune et imaginatif pionnier du scénario.
- Jérémie Moncozet (Jim) : Artisan de l'imaginaire et défenseur de la « vieille école ».
- Anaël Martin (Le Gob) : Infatigable globetrotteur et fertile créateur d'intrigues.
- Nico Levy : Amateur d'intrigues à poulpes

Tenons en particulier à remercier très chaleureusement ceux qui ont œuvrés pour ce projet :

- Emmanuel Dannenmuller (Manu - Président) : Passionné gourou et omnipotent créatif.
- Jérôme Rosaire (Jé - Trésorier) : Grand Argentier, logisticien hors pair et collectionneur d'étagères.
- Karelle Dufrene : Émérite consultante, aubergiste en chef et grand soutien.
- Nicolas Dufrene (Nico) : Chevronné agitateur multitâche et estimé conseiller.
- Sebastien Gaspard (XSeb) : Grand maître stratège, spécialiste de la tichette de 21.
- Estelle Lebrun : Dévouée scribe et dresseuse de poules sauvages.
- Alex Jacquet : Génial bricoleur multitâche, de l'acier au bois en passant par les câbles.
- Adrian Iacovelli (Iaco) : Orchestrateur sons et lumières, master of the jelly.
- Alexandra Boronad : Couturière aux doigts de fée.
- Cyril Ciminera (Goupilus) : Consultant expert des effets de bords des règles et bricoleur habile.
- John Gassilloud (John) : Comboteur professionnel qui a 5 en bagarre !

D'avance nos papilles salivent grâce à nos talentueuses aubergistes :

Nous tenons tout particulièrement à remercier les aubergistes et nombreux travailleurs de l'ombre venus pour rassasier vos estomacs, menées par Karelle Dufrene : Carol Asselineau, Alexandra Boronad, Nathalie Savioz (Tulipe) et Estelle Lebrun.

Une spéciale dédicace à nos informaticiens de génie :

- Matthieu Billon Lanfrey (Mechkurt) : Maître Geek, doctor php, DomXml & Parsing
- Orion Perraudin (Yon) : Grand créateur d'outils informatiques associatifs
- Fabien Magnin (Fab) : Administrateur réseau et nécromancien d'antiquités informatiques

Merci à notre photographe de génie Sylvain Thomas (Mouchoir) et à notre ingénieur graphiste Emmanuel Dannenmuller (Manu) pour l'affiche du GN.

L'associatif :

Toujours derrière nous, tout au long du périple, les membres de l'association qui nous soutiennent pendant cette belle aventure, et ceux sans qui rien n'aurait été possible, pour leur soutien et leurs amitiés de longue date ou leurs anciennes passions associatives : Adrien Corfu, Amélie Rageau, Arnaud Velten, Benjamin Delouve, Benoit Bartiaux, Cédric Augel, Cédric Hippeau, Cedrik Pinturier, Céline Rosset, Charley Lacagoule, Christophe Ciminera, Christophe Guerard, Christophe Mariet, Damien Boronad, David Brosselin, David Espic, Dominique Bouchardy, Floran Avrillon, Frédéric Mogli, Frédéric Moncozet, Gael Alix, Gael Chevillot, Gaëlle Roussel, Gilles Asselineau, Gregory Carrier, Jérôme Rosé, Jessica Lecoeur, Jocelyn Refauvelet, Julie Lamouille, Julien Valour, Karine Tosco, Kethel le forgeron, Laëtitia Merrier, Laurence Mogli, Laurent Jourdan, Lionel Jon, Lionel Masson, Luc Vibert-Vallet, Ludovic et Noémie Sperer, Lyse Clottes, Maxime Antoine, Melkior et Amandine Vernhet, Michel Aiello, Mickael Calatraba, Nicolas Barthélémy, Nicolas Goncet, Noémie Henry, Pascal Romanens, Pierre Antoine, Raphaël Vaillant, Sandrine Gaido, Sébastien Antoine, Sébastien Richard, Serge Brandolin, Severine Gratia, Sonia Annebicque, Stéphane Colmire, Sylvain Katosh, Sylvain Thomas, Tibault Frère, Xavier Rick, Yann Bauzin, Yannick Lemarchand, Yves Decoux, ... F.C et A.F. Sans oublier nos amis du 5ème éléphant, auxquels nous avons piqué quelques répliques dans ce livret !

Nous remercions aussi celles et ceux qui ne sont encore confirmés à l'heure actuelle. Merci d'avance pour la sueur et l'implication que vous allez mettre dans ce GN.

Pour finir :

Merci enfin à toi ami joueur et lecteur passionné, car se taper tous les remerciements, chapeau ! Maintenant si tu n'as lu que cette page nous te prions de revenir au début du présent livret afin de te concentrer un peu plus sur la substantifique moelle de ce document ! :)