



Livre des règles

Introduction

Savoir-vivre

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

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

Fairplay et Rôleplay

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

Sécurité

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

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

Nous serons vigilants sur le respect par tout le monde des règles de sécurité.





1) La vie du joueur en jeu

Le couchage

Le GN va se dérouler dans le fort de Montbré. Celui-ci comprend de grandes salles dans lesquelles l'ensemble des joueurs vont pouvoir se loger durant le GN. Les PJ peuvent créer un espace hors-jeu pour dormir, mais ils devront dans ce cas prévoir de quoi cacher cet espace (tenture, etc).

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

La nourriture

Les repas sont à la charge des joueurs. Il n'est pas possible d'allumer de feu sur le site.

La taverne : Il est possible d'acheter et de consommer de quoi boire et manger avec des "Jetons-taverne" ou de l'argent. De l'eau sera également disponible gratuitement.

Les sanitaires

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

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

Vous n'avez pas besoin de ramener votre papier toilette.

Les phases de jeu

Le GN sera organisé en phases de jeu qui rythmeront le temps roleplay.

- * Phase 1 : vendredi 19h00 - samedi 2h00
- * Phase 2 : samedi 8h00 - samedi 16h00
- * Phase 3 : samedi 16h00 - dimanche 2h00
- * Phase 4 : dimanche 8h00 - dimanche 14h00

Nous précisons que le jeu est INTERDIT durant les phases de nuit (2h à 8h), pour des raisons de sécurité et surtout pour vous permettre de vous reposer.

Création

PJ

Il n'y a pas de PJ solitaires, vous appartenez forcément à une faction. Si vous êtes seul ou un petit groupe, allez sur le Discord, peut-être qu'il manque des joueurs pour remplir une faction (qui va de 6 à 10 membres).

Sinon voici le petit tuto :

- * Avec votre groupe, choisissez une faction proposée sur le site.
- * Contacter l'orga référent pour échanger sur le sujet (FB, mail, discord)
- * La faction sera réservée quand au moins cinq joueurs seront inscrits (sur Helloasso)
- * Enfin allez sur le Discord de l'association, présentez-vous et les zorgas vous donneront accès à votre serveur de faction (et au lien drive avec vos documents de jeu).
- * Le Discord et le drive seront les seuls médias de référence dans nos échanges.

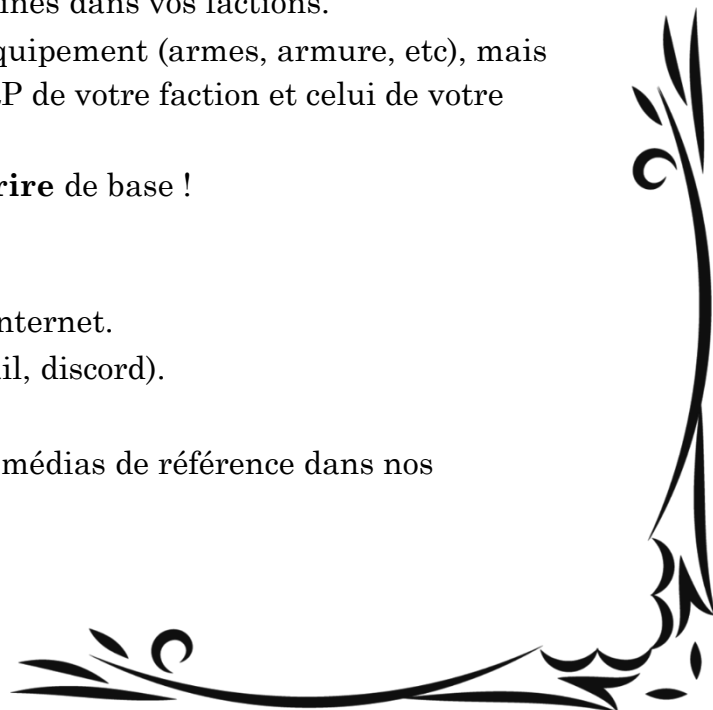
Puis choisissez une **espèce** liée à votre faction (plus d'infos dans le Livre du Monde) Pour les non-humains, dans l'intérêt du roleplay et du "réalisme" merci de respecter les conditions de la « fiche casting ».

Chaque faction peut avoir 5 compétences noires à distribuer parmi ses membres. Le livre des compétences vous aidera (attention les compétences en **rouge** ne sont pas accessibles à la création)

- * A noter que vous ne pouvez pas créer de personnage ayant des pouvoirs (prêtre, magicien, druide) à la création de votre personnage. Cependant vous pourrez le devenir en jeu. A noter que cela ne vous empêche pas de créer un RP de novice dans ces disciplines dans vos factions.
- * Il n'y a pas de restrictions sur votre équipement (armes, armure, etc), mais essayez d'être le plus en lien avec le RP de votre faction et celui de votre personnage.
- * Attention vous ne savez **ni lire ni écrire** de base !

PNJ récurrent

- * Choisir un rôle disponible sur le site internet.
- * Échanger avec l'orga référent (FB, mail, discord).
- * S'inscrire (sur Helloasso).
- * Le Discord et le drive seront les seuls médias de référence dans nos échanges.





PNJ mobile

- * Échanger avec l'orga référent (FB, mail, discord)
- * S'inscrire (sur Helloasso)
- * Le Discord et le drive seront les seuls médias de référence dans nos échanges.

Tenue vestimentaire

Le Val-Oublié est un univers médiéval fantastique. N'hésitez pas à envoyer des photos de vos costumes aux organisateurs pour des conseils.

Nous nous gardons le droit de vous interdire des pièces de costumes s'ils nuisent à l'immersion ou à la sécurité. Il est de même obligatoire de respecter l'apparence correspondant aux origines de votre personnage.

En jeu et hors-jeu

Une ou plusieurs zones hors-jeu seront mises à disposition à cet effet et pour vous permettre de souffler un peu. Elles seront précisées au briefing.

Si vous êtes hors-jeu (vous êtes mort, vous allez aux toilettes, etc) merci de lever le poing pour signaler que vous n'êtes pas en jeu.

Si vous vous faites mal, vous et non votre personnage, ou que quelque chose vous indispose réellement, vous pouvez également dire "**vraiment vraiment**" pour indiquer que vous n'êtes pas en train de simuler. ("J'ai vraiment vraiment mal")

Par défaut, on considère que vous êtes hors-jeu lorsque vous êtes dans votre lit ou lorsque vous êtes aux toilettes.

Fiche PJ

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

Vous devez avoir constamment votre fiche avec vous. En cas de perte, allez au stand orga.

2) La vie du personnage en jeu

La Santé

Votre personnage se définit par son état physique et son état mental. Ainsi même si votre corps est en bonne santé, votre esprit peut être brisé par ce que vous avez vécu dans le Val-Oublié.

SANTÉ PHYSIQUE

En bonne santé

Votre personnage évolue librement.

Blessé

Vous avez subi un coup. La partie du corps atteinte est inutilisable jusqu'à guérison.

À terre

Vous subissez un second coup (quelle que soit la partie du corps). Votre personnage perd son autonomie de déplacement et passe à terre. Il doit trouver un support sur lequel s'appuyer pour évoluer (un mur, un ami, un accessoire, etc.) et peut continuer à se défendre tant bien que mal.

Coma

Vous subissez un troisième coup (quelle que soit la partie du corps). Votre personnage est inconscient. Il meurt s'il n'est pas stabilisé (compétences "premiers soins") à la fin de la scène.

Mort

N'importe quel coup sur un personnage déjà dans le Coma. Votre personnage meurt.

SANTÉ MENTALE

Sain

Votre personnage évolue librement.

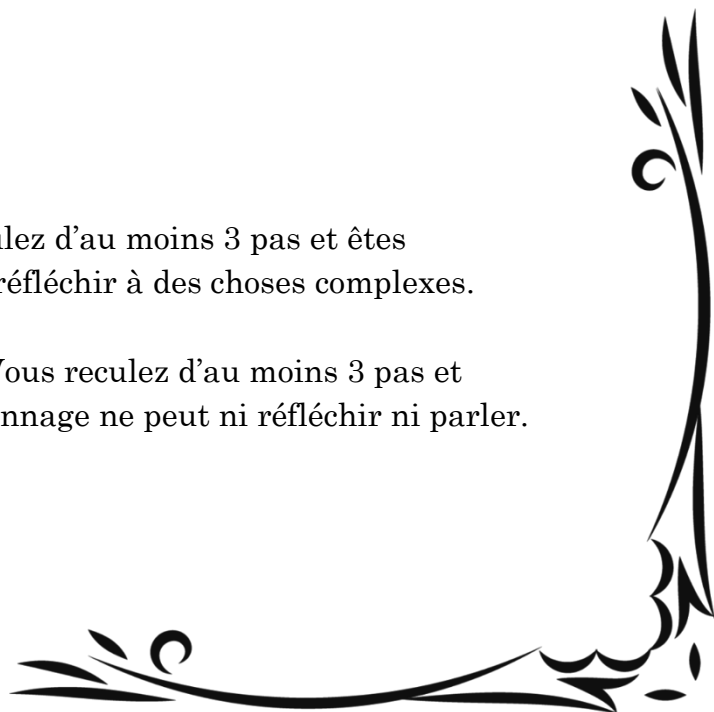
Apeuré

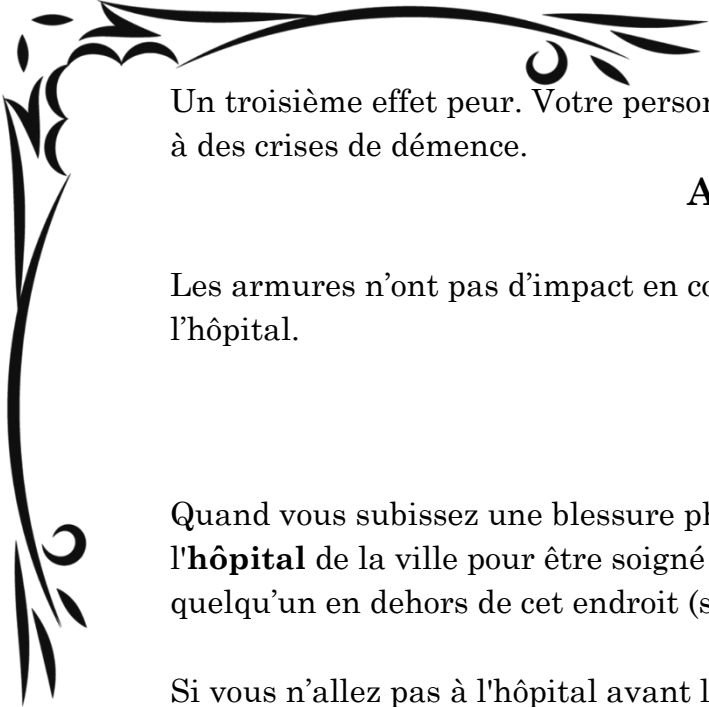
Vous subissez une annonce "peur". Vous reculez d'au moins 3 pas et êtes hésitant. Votre personnage est incapable de réfléchir à des choses complexes.

Détraqué

Vous subissez une seconde annonce "peur". Vous reculez d'au moins 3 pas et lâchez ce que vous avez en main. Votre personnage ne peut ni réfléchir ni parler.

Aliéné





Un troisième effet peur. Votre personnage est dément. Il passe d'état catatonique à des crises de démence.

Armures

Les armures n'ont pas d'impact en combat, mais elles vous sauveront la vie à l'hôpital.

Soins

Quand vous subissez une blessure physique ou mentale, vous devez aller à l'**hôpital** de la ville pour être soigné par un **Médecin**. On ne peut pas soigner quelqu'un en dehors de cet endroit (sauf grâce à des **Élixirs**).

Si vous n'allez pas à l'hôpital avant la fin de la phase de jeu, votre blessure s'aggrave et vous mourez. (Plus d'infos sur dans le "Livre de la médecine")

Mort

Si vous mourez, rendez-vous sur le Funeste Banc (à la taverne), attendez que la Mort vienne vous chercher pour recréer un personnage.

Nous vous conseillons d'être très polie et courtois avec la Mort pour votre réincarnation....

Règles du combat

Dans le Val-Oublié, le combat est létal et jamais sans conséquence. Mesurez toujours le danger avant de vous engager.

Les combats sont aussi rapides que sanglants, accentuant le stress. Nous resterons vigilants à l'esthétique des combats, au respect des règles et à votre sécurité.

N'oubliez pas : vous allez mourir, mais c'est à vous de décider comment vivre.

Notions clés :

- * *Zones interdites* : pas de coup à la tête, aux parties intimes, à la poitrine des femmes.
- * *Pas d'estoc* : on ne frappe pas avec la pointe de son arme.
- * *Simuler la douleur* : lorsque vous avez subi un coup, vous devez simuler la douleur à la zone ciblée pendant un instant pour bien montrer que vous avez été touché. Votre adversaire ne peut vous frapper à ce moment-là.
- * *Pas de mitrailleuse* : un coup doit être porté, on ne peut pas "enchaîner" des coups sur une personne alors qu'elle simule la douleur.

* *Un coup doit être porté* : Le mouvement doit être exécuté avec un grand mouvement, il faut armer votre bras.

*

Mauvais coup

Nous invitons les participants à **stopper toute action** en cas de problème qui pourraient les mettre en danger.

Dans ce cas annoncez en levant les bras **“TIME FREEZE”**

Assommer

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

Frappes simultanées

Vous ne pouvez subir qu'une blessure à la fois. Si plusieurs personnes vous frappent en même temps, vous ne prenez qu'une seule blessure. Vous pouvez ignorer les touches le temps de jouer votre douleur RP.

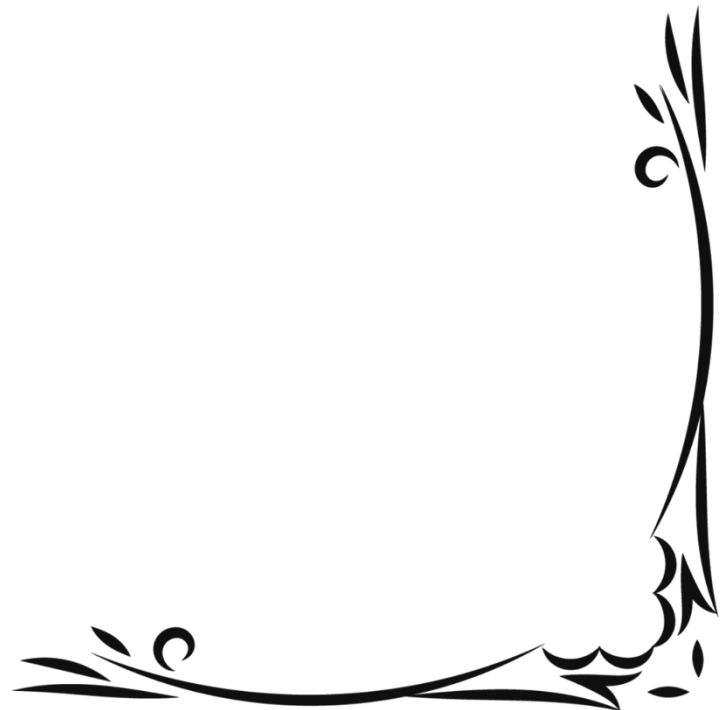
Bagarre

Votre score de base est de 1 (vous pouvez obtenir un +1 en argumentant lors du check orga).

Si deux personnages lancent une bagarre, ils vont se chuchoter leurs scores de bagarre respectifs. Celui qui a le plus gros score gagne, jouez le combat de façon RP.

Le perdant passe à **A terre** ou **Blessé** (au choix du vainqueur).

En cas d'égalité, les deux passent **Blessés** et ça se termine sur un nul.





3) Les compétences

Dans le Val-Oublié, vous pourrez développer des compétences. Pour ce faire, des maîtres pourront vous proposer des épreuves, des quêtes à accomplir. Ces compétences sont de véritables atouts mais les acquérir nécessitera du temps, de l'argent et du RP.

Au début de votre aventure, votre faction commence avec cinq compétences à répartir entre ses membres. Si les compétences en noir sont puissantes, celles en rouge le sont encore plus.

Vous ne pouvez pas avoir plus de huit compétences par personnage, il vous faudra en oublier une pour en apprendre une autre (aller au stand orga dans ce cas)

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

4) Les pouvoirs

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

Vous ne pouvez pas créer un personnage ayant des pouvoirs, cependant il pourra en acquérir durant le jeu.

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

Les rituels.

Quelle que soit l'origine des pouvoirs du personnage, il peut accomplir des **rituels**. Ceux-ci peuvent être déjà prévus dans sa liste de sort ou alors être plus créatif.

Pour chaque rituel, un orga doit être présent, celui-ci va déterminer les chances de réussite du rituel (autres ritualistes, pas de perturbations, environnement favorable, etc) et lancer un d20. Puis il va annoncer le résultat.

5) Annonces

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

« **Amitié** » : La cible considère que vous êtes son ami pendant la durée de la scène.

« **Annésie** » : la cible oublie les 2 dernières minutes.

« **Assomme** » : la cible tombe au sol, inanimée, elle est inconsciente durant 2 min.

« **Brise X** » : Détruit le bouclier/arme touché (n'est plus utilisable pour ce combat).

« **Brûle** » : la cible prend feu et doit mimer la chose (se roule par terre, court en hurlant). Elle meurt rapidement si elle n'est pas sauvée RP par quelqu'un d'autre. Dans ce cas, elle est "*Blessé*".

« **Désarme** » : la cible lâche son arme aussitôt.

« **Drogué** » : vous êtes immunisé pendant une heure aux effets mentaux, mais pendant l'heure suivante vous cherchez **ACTIVEMENT** une nouvelle dose

« **Immun** » : Se dit quand la cible est immunisée de façon permanente à cette annonce/ce coup.

« **Maladie X** » : vous passez directement à l'état décrit (par exemple "Maladie Coma", vous passez directement à l'état physique mentionné en partie 3), la cible doit simuler de manière **ROLEPLAY** la maladie (toux, vomissement, etc), la maladie est transmissible au toucher (sauf si vous avez une compétence de soins).

« **Mass...** » : mot complémentaire à une annonce qui la rend de zone et affecte toutes les cibles visibles et face au lanceur.

« **Paralyse** » : la cible est immobilisée pendant 2 min. L'effet s'estompe si la cible subit une blessure.

« **Peur** » : vous subissez un dégât mental (voir partie 3)

« **Résiste/esquive** » : se dit quand vous résistez à cette annonce/ ce coup.

« **Sommeil** » : La cible s'endort pendant 2 min.

« **Tombe** » : la cible se jette au sol aussitôt. En cas de zone à risque (foule, mur, etc.) déplacez-vous un peu plus loin.

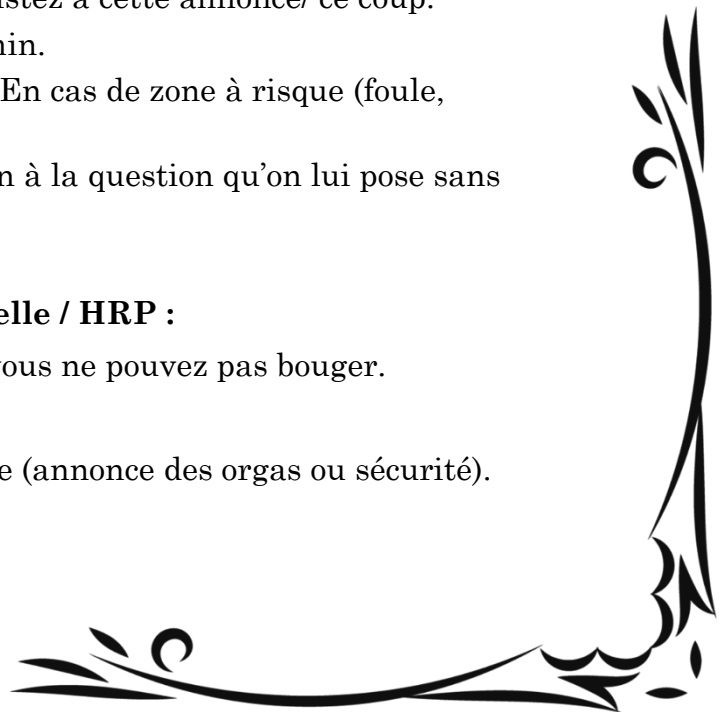
« **Vérité** » : La cible doit répondre oui ou non à la question qu'on lui pose sans mentir.

Annonce corporelle / HRP :

Invisibilité : bras en croix sur la poitrine, vous ne pouvez pas bouger.

Hors-jeu : vous avez le poing levé.

« **TIME FREEZE** » : Tout le monde s'arrête (annonce des orgas ou sécurité).





6) Économie

La monnaie

La monnaie est divisée en trois types :

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

La valeur entre les monnaies respecte les règles suivantes :

100 pièces de bronze = 10 pièces d'argent = 1 pièce d'or

Les ressources

Toutes les ressources sont physiques et peuvent être transportées : à la main (à raison d'une ressource par main) ou dans un sac de jute (dispo en stand orga). Plus d'infos dans le **livre des ressources**.

Si vous pouvez trouver des ressources dans la nature ou sur vos ennemis, le plus sûr sera de d'acheter chez les marchands ou de collecter des ressources sur les sites de production où selon votre compétence, le niveau du lieu et votre jet de dé, vous gagnerez plus ou moins de ressources.

Objets en jeu

Les objets IN-GAME sont identifiés par des vignettes blanches numérotés.

Les Impôts

Le système d'impôt va représenter à la fois l'entretien de vos factions (la nourriture, l'hébergement, etc) mais aussi les "vrais" impôts que vous devez à votre seigneur.

Le paiement devra se faire au niveau de la banque.

Si vous ne payez pas dans le temps imparti, la banque préviendra le conseil de vos impayés et surtout des créanciers pourront venir s'en prendre à vous...