

Livret de Règles.

Sommaire

I) Qu'est-ce que le Jeu de Rôle Grandeur Nature.

- 1) Si vous ne connaissez rien au Jeu de Rôle !
- 2) Maintenant que vous savez tout sur le Jeu de Rôle !

II) Les Règles.

- 1) Vie et Mort d'un personnage.
- 2) Le Combat.
- 3) Fouiller un Personnage.
- 4) Les compétences, ces petits plus qui vous font rester en vie.
- 5) La Réputation.

III) Organisation et Sécurité.

- 1) Le Matériel de Jeu.
- 2) La Symbolique des Couleurs.
- 3) Règles concernant la Sécurité.

IV) Déroulement des opérations.

- 1) Avant Jeu.
- 2) Après Jeu.

V) Remerciements.

I) Qu'est-ce que le Jeu de Rôle Grandeur Nature.

1) *Si vous ne connaissez rien au Jeu de Rôle !*

Le Jeu de Rôle est un sous-ensemble des jeux de société. La principale différence avec les jeux de société classiques, tient dans le fait que les joueurs ne cherchent pas à s'affronter pour gagner, mais à coopérer pour faire évoluer le jeu. En cela, le jeu s'inspire du théâtre improvisé, sauf qu'on ne se prend pas très au sérieux. Chaque joueur incarne un personnage (rôle), sauf un joueur (appelé maître de jeu) qui met en scène et interprète les personnages secondaires (appelés Personnages Non Joueur, car ils ne sont pas incarnés physiquement autour de la table).

Le maître de jeu (M.J.) a, en plus, la charge de créer une histoire à faire vivre au joueur en s'inspirant de livres, films ou B.D.s qu'il a lu. Le M.J. peut s'inspirer de livre de règle (vendus dans le commerce) décrivant des univers de jeu tout prêt. Ces ouvrages contiennent tout le nécessaire pour agrémenter les parties et, des règles de simulations pour résoudre les actions entreprises par les joueurs. Bien que le nombre de joueurs ne soit pas limité, ce genre de jeu se pratique, le plus souvent, avec un maximum de 7 participants. Les séances de jeu durent de 2 h à 8 h pour les plus chevronnés. Ces soirées/après-midi sont l'occasion de se retrouver entre amis et, le temps d'une partie, de vivre des aventures hors du commun.

2) *Maintenant que vous savez tout sur le Jeu de Rôle !*

Le Jeu de Rôle Grandeur Nature se base sur le même principe (un jeu, une histoire et des joueurs-acteurs), mais en augmentant la taille du cadre, la durée et le nombre de participants.

- Le cadre : Au lieu de jouer dans une pièce, on investit un décor naturel : une forêt, un château ou pourquoi pas, un quartier. On l'appellera le site. La taille du site dépendra du nombre de participants et de la durée.

- La durée : Du fait qu'il mobilise un grand nombre de participants, le G.N. se doit de durer au moins cinq heures (pour les G.N. appelées Soirées Meurtre - ambiance Agatha Christie) à 3 jours voire une semaine. Entre ces deux extrêmes, on peut trouver une durée raisonnable : un week-end de moins de 48 H de jeu effectif afin de laisser au participant le temps de s'installer, de se reposer et de voyager.

- Le nombre de participants : Neuf participants (dont un organisateur) est le format choisit par SPSR pour ces Soirées Enquêtes. Néanmoins, on trouvera plus généralement quatre-vingt participants avec un nombre d'organisateur égal à cinq. Là encore, pas de limite pour peu qu'il y ait suffisamment d'organisateur assez fous pour s'y investir.

L'Uchronique d'Ascandor « Entre Chien et Loup », débutera le samedi 29 mars à 08H00 pour se terminer 18 heures plus tard.

Il est demandé d'arriver sur site le vendredi 28 mars en début de soirée, le briefing ayant lieu à 22H00. Le départ, quand à lui se fait à votre discrétion, le dimanche.

Il y aura une quarantaine de joueurs (mais on ne vous parkera pas dans un enclos), les organisateurs scénarios, les organisateurs terrains et les PNJ (une équipe de plus de vingt personnes), seront présents sur le site pour que vous puissiez jouer dans des conditions idéales.

II) Les Règles

1) Vie et Mort d'un personnage.

a) Les Points de Vie (PV).

La résistance physique de chaque personnage est représentée par des points de vie.

Un humain normalement constitué possède 3 PV (Cran 3). Il n'y a pas de système de localisation des blessures et tout dégât infligé par une arme provoque une perte de 1 PV.

Il est à noter que le port d'une armure rajoute des PV à son possesseur seulement si celle-ci est effectivement portée et si ce dernier en possède la compétence.

Armure	Légère	Moyenne		
Bonus PV	+1	+2		

Les bonus liés aux armures se rajoutent systématiquement au total des PV, quelque soit les crans. Cependant, au Cran d'Arrêt (0 PV), l'armure ne confère pas de bonus.

b) Inconscience.

Dès que le solde de PV atteint 0, le personnage s'écroule au sol, inconscient.

Cet état prend fin dès qu'il n'y a plus de combat actif à proximité, et après un délai minimum de 6 minutes. Une fois ces conditions effectuées, la victime se relève avec son maximum de PV -1.

Concrètement :

« Ilyän possède 3 PV (Cran 3). Désigné pour effectuer son Grand Voyage, son chemin l'entraînera rapidement à la rencontre d'une meute de loups. Mauvaise rencontre... »

Son inconscience passée, Ilyän a désormais 2 PV (Cran 2), et décide de passer la nuit dans une grotte. Mauvaise intuition et l'ours qui habitait les lieux n'eu pas de mal à le lui rappeler. Nouvelle inconscience.

Ilyän, après avoir retrouvé ses esprits, cherche un abri. Il a maintenant 1 PV (Cran 1).

L'Extérieur est infesté de danger et la lame d'un Marauder aura raison de lui. Il est seul et se vide de son sang. »

c) Agonie.

Cet état fait suite à la perte de son unique PV au stade « Cran 1 ».

Après avoir respecté les contraintes de l'inconscience, il ne reste que peu d'espoir de survie.

0 PV (Cran d'Arrêt). Le joueur possède un délai supplémentaire de 6 minutes qui symbolise ses derniers souffles de vie. Il ne peut se déplacer mais a suffisamment de force pour signaler sa présence, en demandant de l'aide.

Passé ce laps de temps, si la victime n'est pas soignée, elle meurt.

d) Mort.

Dans cet état, le joueur doit, le plus rapidement possible, contacter un organisateur.

Il ne doit pas y avoir d'interaction entre les vivants et les morts.

2) Le Combat.

Au cours du GN, les combats peuvent prendre une place importante et donner ainsi une autre dimension à l'animation du jeu. Les joueurs ne peuvent se battre qu'avec des armes inoffensives qui seront agréées par l'association avant d'être admises. Toutes les armes dangereuses ou de tailles démesurées sont interdites. De plus, les coups d'estocs (c'est-à-dire en pointe), et les combats à mains nues sont formellement interdits.

Lors des combats, il est demandé à chaque protagoniste un très grand fair-play sinon nous verrions vite une escalade dans le syndrome du " Il ne perd pas ses points de vie, alors moi non plus... ". Toutefois, si vous voyez ce genre de comportement se produire, désintéressez-vous de votre adversaire et ne tenez pas compte des agressions qu'il peut vous faire. Nous sommes tous là pour nous amuser, inutile d'attacher plus d'importance à ce genre d'énergumènes.

Rappel :

Il est interdit de donner des coups d'estocs, de frapper à la tête et plus généralement, dans les parties sensibles de l'anatomie de votre adversaire. De même, il n'est pas nécessaire de lâcher toute votre puissance en donnant vos coups.

a) Dommages et Protections : Les Armes.

Dès qu'une partie du corps est touchée par une arme celui-ci perd immédiatement 1 PV.

Toutes les armes, quelque soient leurs tailles, infligent 1 dégât. Il n'est donc pas utile de faire d'annonce.

Arme Très Courte*	Arme Courte	Arme Longue	Arme à 2 Mains
Moins de 50 cm	De 50 à 79 cm	De 80 à 109 cm	De 110 à 139 cm

(*): Les Armes Très Courtes ne nécessitent pas de compétence pour être utilisées.

Il est important de signaler que les dommages superficiels ne font pas perdre de points de vie. Sont considérés comme dommages superficiels les coups à répétition (La célèbre mitraillette....), ceux qui frôlent à peine le joueur ou ceux qui sont évidemment parés.

b) Dommages et Protections : Les Armures.

Le port d'une armure est toujours lié à une compétence et procure à son détenteur un bonus de PV. Les armures sont divisées en 2 catégories :

Armure légère :

Un personnage portant une armure légère voit ses PV augmenter d'1 point. Sont considérés comme armure légère, les fourrures et les cuirs légers.

Les vêtements ne sont pas considérés comme étant une armure.

Armure moyenne :

Un personnage portant une armure moyenne voit ses PV augmenter de 2 points. Sont considérés comme armure moyenne, les cuirs épais et les cuirs cloutés.

3) Fouiller un Personnage.

Après un combat, ou plus généralement en présence d'une personne inconsciente, il est possible de fouiller. Deux actions sont alors envisageables :

- Prendre **un** objet visible.
- Nommer **un** objet.

Si la première solution est retenue, la seconde ne peut être exécutée.

Si la nomination est choisie, il suffit juste d'indiquer à sa victime ce que l'on recherche.

Il s'agit bien de nommer ou décrire un objet (Rondelle en métal, peau de cuir avec des inscriptions, clef dorée, etc...), et non d'un contenant (Bourses, poches, bottes, sacs, etc...).

Si la victime ne possède pas l'objet indiqué, la fouille est considérée comme infructueuse et cesse immédiatement.

Il est interdit de détruire des possessions et de les dissimuler ailleurs que sur soi et seul le matériel de jeu peut être dérobé.

4) Les compétences, ces petits plus qui vous font rester en vie ...

Certaines personnes ont accès à des compétences, qui ne peuvent être utilisées par les autres joueurs qui ne les possèdent pas. Elles sont inscrites sur votre feuille de personnage. Voici la description exacte de toutes les compétences utilisées durant le GN.

Arme :

La maîtrise d'une arme permet à son possesseur de la porter et de s'en servir. Les armes doivent respecter la longueur définie dans le paragraphe « Combat ». Elles occasionnent 1 point de dégât.

Armure :

Voir paragraphe « Combat ».

Charme :

Cette compétence permet de se faire apprécier de quelqu'un et de s'attirer ses bonnes grâces. Il s'agit d'un sentiment amical et le genre de la personne n'a pas d'incidence sur l'utilisation de la compétence.

La personne charmée restera par la suite favorable aux idées et aux suggestions de l'utilisateur, sauf si elles desservent fortement ses intérêts ou sa survie. Une scène de RP est indispensable avant l'utilisation de cette compétence. Utilisable une fois par GN.

Endurant :

Le détenteur de cette compétence est habitué à prendre des coups. Une fois par GN il peut, lorsqu'il sort de l'inconscience, ignorer la perte d'un Cran.

Intimidation :

L'utilisateur provoque une forme de peur chez la cible, ce qui peut permettre d'impressionner quelqu'un, de le faire taire, de le faire renoncer à combattre ou encore de le forcer à s'éloigner des lieux.

La personne intimidée sera par la suite toujours méfiante et prudente vis-à-vis de celui qui a utilisé cette compétence sur elle. Une scène de RP est indispensable avant l'utilisation de cette compétence. Utilisable une fois par GN.

Lire et Ecrire :

Permet à son possesseur de savoir lire et écrire.

Piège :

Permet au détenteur de cette compétence de piéger une zone, un lieu, un contenant. Le piège est matérialisé par un carton significatif (qui est bien entendu considéré invisible). La première personne qui découvre le piège, perd immédiatement un Cran.

Un piège est actif qu'une seule fois, la victime est chargée d'enlever le carton.

Seule la personne qui a posé **son** piège peut le retirer et passer dessus sans le déclencher.

Poche Secrète :

Le détenteur de cette compétence possède une poche secrète, invisible au regard des pilleurs. Ce contenant ne peut donc être désigné.

En revanche, si un objet contenu dans la poche secrète est nommé lors d'une Fouille, il doit être cédé.

Pouille :

Permet au détenteur de cette compétence de prendre tous les objets contenus d'un contenant lors d'une phase de fouille. Si le contenant nommé est vide, le pilleur peut immédiatement renommer un contenant. Dès qu'un objet est trouvé, la pouille cesse.

Dans un lieu ou une pièce, seul les personnages possédant cette compétence peuvent ouvrir un contenant (coffre, meuble, etc...). Là encore, dès qu'un objet est trouvé dans la pièce ou le lieu visité, la pouille cesse.

Premier Soin :

Le détenteur de cette compétence distille ses premiers soins lors de la phase d'inconscience du bénéficiaire et cela jusqu'à la reprise de connaissance de ce dernier.

Celui-ci ne perd pas de Cran. Une scène de RP est indispensable pendant l'utilisation de cette compétence. (3 minutes minimum)

Rebouteux :

Le détenteur de cette compétence a l'habitude de soigner les bêtes. Parfois, c'est également efficace sur les hommes. Une fois par GN, permet de restituer un Cran au bénéficiaire, autre que soit même, de la compétence. (Scène RP de 3 minutes minimum)

Sagacité :

Le détenteur de cette compétence est clairvoyant est peu, à raison d'une fois par GN, demander à une personne si elle a menti ou non.

5) La Réputation.

Pour avoir une idée de la personne que l'on a en face de soit, certains joueurs portent un ruban de couleur de façon visible sur son costume.

- Ruban Bleu : Chef d'un village.
- Ruban Noir : Chef de famille.
- Sans Ruban : Grouillots.

Evidemment, cette description est non exhaustive et n'est pas du tout générale.

III) Organisation et Sécurité

1) Le Matériel de Jeu:

L'association « En quête de Rêves » fournira aux joueurs, tous les objets particuliers utilisés durant ce GN.

A la charge des participants :

- Le costume.
- Les armes qui seront vérifiées avant le GN.
- Le couchage (duvet et lit de camp).
- La boîte à mégots.

2) La Symbolique des Couleurs.

Il est important, pour le déroulement du jeu de connaître les différentes couleurs utilisées pour représenter des situations spécifiques.

- **Pastille Rouge** : Objet ne pouvant être déplacé.
- **Pastille Jaune** : Lieu ou objet fermé.
- **Bande de chantier** : Zone interdite ou dangereuse.

3) Règles concernant la Sécurité.

Lors de toute activité de plein air, il peut arriver des incidents, voire des accidents, qui risquent de compromettre grandement le déroulement de cette activité. Il appartient donc à chacun de nous de veiller à prendre un maximum de précaution pour les éviter.

a) Les Combats et le Fair-Play.

Comme déjà évoqué le jeu peut comporter des affrontements à l'épée de mousse/latex. L'intérêt des combats est l'amusement de tous. Tout d'abord par le défoulement qu'ils apportent, puis par la résolution de celui-ci peu modifier le déroulement du jeu.

Et surtout, il ne faut pas négliger l'aspect spectaculaire auprès des observateurs. Un combat ponctué de gestes amples, de roulades, d'esquives et de bottes bien interprétées, constitue une scène mémorable elle toute seule.

On n'aimerait pas plus d'une touche toutes les trois secondes et des coups convenablement armés. **Ne lésinez pas sur les efforts théâtraux.**

Une belle mort vous vaudra des applaudissements et fera plaisir à vos adversaires.

Sachez-vous faire plaisir et faire plaisir. En règle générale, pensez à votre adversaire. S'il vous arrive de frapper fort ou de toucher la tête par erreur, excusez-vous. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu et que chacun est là pour s'amuser.

La prudence doit aussi vous guider. Ne combattez pas dans des endroits dangereux (au bord d'un ravin, dans un escalier, sur un tronc d'arbre). Si une telle situation se produisait, demandez à votre adversaire de se déplacer et de reprendre le combat dans un autre lieu. Redoublez de prudence la nuit où la moindre racine peut devenir un piège pour vous faire tomber.

Il est **strictement interdit** de porter des armes véritables, même non affûtées. En effet, il arrive souvent qu'on se prenne les pieds dans les pans de son costume/cape, il serait malheureux de vous blesser en effectuant une mauvaise chute sur de telles armes.

b) Hygiène et Ecologie.

« **Dans Grandeur Nature, il y a... Nature !!** »

Ne prenez pas la nature pour une poubelle. En effet, un *kleenex*, un mégot, des coquilles d'œufs ou même du papier toilette (et ce qui l'accompagne habituellement) sont fait de matières naturelles/biodégradables.

Mais combien de temps faut-il à *mère nature* pour faire disparaître ces déchets ?

Combien de temps, les promeneurs auront à subir la vision d'un mégot/ kleenex/ œuf/ m... se désagréant ?

Pour palier à ces inconvénients, évitez de jeter n'importe quoi n'importe où, des sacs poubelles seront à votre disposition ; et pour ce qui est du reste, faites un trou avec votre pied, et tel un chat, recouvrez le tout en partant. Quant aux mégots, vous avez déjà préparé votre petite boîte pour les récolter.

De plus, si tout le monde se tient à cette discipline, une certaine confiance de la part des propriétaires peut s'installer en vue d'un futur GN.

c) Itinérance.

Lors de ce GN, vous allez passer un long moment à marcher, arpentant, la plupart du temps, des chemins de randonnée. Quelques règles élémentaires sont à respecter.

- Soyez polis et courtois avec les personnes que vous seriez susceptibles de croiser.
- Soyez vigilants si vous devez traverser ou longer des routes.
- Ne franchissez pas de barrière et restez dans les zones balisées.
- N'hésitez pas à reprendre votre souffle après un effort soutenu.
- Buvez régulièrement.
- Ne forcez pas. **Au moindre souci, arrêtez-vous. On viendra vous chercher.**

d) Comportement.

L'abus d'alcool, ainsi que la consommation de drogues, sont évidemment proscrits. L'association se réserve le droit d'exclure ou d'isoler du jeu toutes personnes ne respectant pas ces règles.

IV) Déroutement des Opérations.

1) Avant jeu :

Rendez-vous au château de Puyferrat, le vendredi 28 mars, à partir de 17H00. Après avoir signalé votre présence, vous pourrez déposer vos affaires près de votre couchage et participer à la décoration de la place du village.

Un rapide briefing aura lieu vers 22H30 et il est fortement conseillé de ne pas se coucher trop tard, car le réveil sonnera un peu avant 07H00 le samedi.

Rappel : Le repas du vendredi soir est à votre charge.

2) Après jeu :

Il y aura un débriefing où l'on abordera, sans trop rentrer dans les détails, le scénario de cet opus. Dans la mesure du possible, nous serons présents le reste de la nuit pour refaire le monde avec vous.

Cependant, merci de respecter le sommeil de ceux qui voudront dormir. Le silence devra toujours être respecté dans les dortoirs (y compris le vendredi soir).

Le départ se fera le dimanche, à votre convenance.

V) Remerciements

Les GN Ascandor sont au paysage périgourdin ce que la truffe est à l'omelette. Une pépite brute où pas mal d'œufs ont été cassés et je serais incapable de citer un GNiste de Dordogne qui n'a pas un jour, joué, organisé, collaboré, aidé, phantasmé, critiqué ou idolâtré un GN Ascandor.

Ceux sont tous ces gens là que je voudrais remercier.

Les joueurs, les anciens, qui ont eu un coup de cœur pour cet univers et qui, lors des veillées hivernales, racontent leurs souvenirs qui stimulent l'envie d'organiser.

Les organisateurs, les anciens, qui ont proposé pendant près de dix ans des aventures dans le monde d'Ascandor. Dix ans d'une vie, ce n'est pas rien.

Un Maître de Jeu, Emmanuel Oriot, qui a imaginé, développé et façonné, avec la complicité de ses joueurs, cet univers lors d'épiques parties de jeu de rôle, il y a plus de vingt ans.

Les joueurs, les nouveaux, qui ont l'audace de venir tester ce concept particulier. Pas d'impatience, pas de harcèlement, de la bonne humeur. Merci.

Les chinois, les nègres et les roumains qui ont spontanément proposé de précieux coups de mains pour soulager les organisateurs. Respect.

Les organisateurs, les nouveaux, qui travaillent dès qu'ils ont un peu de temps. Le temps de maintenant n'est pas celui d'il y a vingt ans. Bravo.

Les truffes, on aime ou on n'aime pas, mais dans tous les cas elles laissent une saveur particulière.

Bon jeu à toutes et tous.

Historique des GN Chroniques d'Ascandor et affiliés :

Été 1996 : Prélude aux chroniques d'Ascandor.

Stormbringer, « La Prophétie de Lamsar », 80 participants, dans la forêt de Cornille.

Été 1997 : Acte I, scène 1. Les Chroniques d'Ascandor.

« Seules les Larmes seront Comptées... », 120 participants, dans la forêt de la Double.

Été 1998 : Acte I, scène 2. Les Chroniques d'Ascandor,

« L'Ecume emportera les Rêves », 130 participants, au Château Delage au Sceau Saint Angel.

Été 1999 : Acte II, scène 1. Les Chroniques d'Ascandor,

« Le Temps apportera l'Oubli », 130 participants, au Château Delage au Sceau Saint Angel.

Été 2000 : Acte III, scène 1. Les Chroniques d'Ascandor,

« Jusqu'à ce que la mort vous sépare... », 130 participants, au Lèches.

Printemps 2001 : Interlude aux chroniques d'Ascandor. Les Légendes d'Ascandor.

« Sombre Destinée », 70 participants, dans la forêt de la Double.

Été 2002 : Acte III, scène 2. Les Chroniques d'Ascandor.

« L'éveil », 110 participants, au château de Puyferrat.

Été 2003 : Acte IV, scène 1. Les Chroniques d'Ascandor.

« Des Cendres aux Flammes », 120 participants, au château de Puyferrat.

Été 2004 : Acte IV, scène 2. Les Chroniques d'Ascandor.

« Le festival s'enflamme », 190 participants, au moulin de Lavaure.

Été 2005 : Acte IV, scène 3. Les Chroniques d'Ascandor.

« Retour de Flamme », 250 participants, au château de Puyferrat.

Printemps 2014 : Uchronique d'Ascandor.

« Entre Chien et Loup », 60 participants, au château de Puyferrat.