

RÈGLES DU JEU

NIKKA - ÉPISODE 2 : SÉDITION

TABLE DES MATIERES

RÈGLES DU JEU.....	1
1. EN JEU / HORS JEU.....	2
2. SIGNALÉTIQUE DE JEU.....	3
3. COMBATS, POINTS DE VIE & MORT.....	4
4. COMPÉTENCES.....	6
5. ÉCONOMIE & LANGUES.....	8

Un évènement organisé par Le Châtelain – GN

1. EN JEU / HORS JEU

Un GN est une fiction vivante. On y joue un personnage dans un monde imaginaire. Pour que tout se passe bien, il faut distinguer ce qui se passe "dans l'histoire" de ce qui relève du quotidien ou de l'organisation. Le début du jeu sera annoncé à tous les joueurs. A partir de ce moment-là, vous serez donc dans la phase dite « En jeu ».

EN JEU

Quand tu es **en jeu**, tu es **entièrement dans ton rôle** : tu parles et agis comme ton personnage. Tu fais comme si tout était réel : les monstres, la magie, la politique du royaume, les conflits...

Tout ce que tu dis ou fais alors a des conséquences dans l'univers du jeu. Un mot de trop peut provoquer un duel. Un pacte peut changer le destin d'un autre personnage. Tu es responsable de ce que ton personnage fait.

HORS JEU

Tu peux à tout moment sortir de ton rôle pour des raisons pratiques, de sécurité ou de bien-être. C'est ce qu'on appelle être **hors jeu**. À ce moment-là, tu **ne joues plus ton personnage** & les autres joueurs doivent **t'ignorer** comme si tu n'étais pas là.

Il existe deux zones toujours considérées « hors jeu » :

1. **Le PC Orga** est le point de ralliement pour les organisateurs et le pôle secours. Il est là pour permettre la gestion du jeu et régler les soucis externes à l'histoire du GN (Blessure, remonter un cas de triche, changer de personnage après une mort, *etc*).
2. **La taverne** est une zone de repos et de discussion entre joueurs. Si tu souhaites rester dans ton personnage, tu le peux. Mais tu ne pourras pas imposer à un autre joueur de l'être s'il ne le souhaite pas. On peut y boire un verre, poser des questions à l'organisation, ou faire une pause sans pression.

Enfin, tu peux te mettre hors jeu, via le système du poing levé, expliqué dans la partie suivante.

LE « META GAME »

On appelle « Méta game » ou « Méta » tout comportement en jeu d'une personne qui se servirait d'informations obtenues en dehors du jeu donc « Hors Jeu ». Cela représente un usage abusif des informations qui ont été fournies et il est alors logiquement interdit d'être « Méta » sur pendant le jeu.

Par exemple : Martin et Lucas sont amis dans la vie et Martin annonce avant le jeu qu'il a un pouvoir lui permettant de voler les bourses des moins prudents. Lucas, n'ayant pas envie de perdre ses pièces, décide alors de ne jamais avoir de pièces sur lui de peur que son ami le détrouse pendant le jeu. Son personnage n'était pas censé avoir cette information. C'est un comportement « Méta ».

2. SIGNALÉTIQUE DE JEU

LE POING LEVÉ

Le poing levé est un signal « hors jeu » : tu peux te mettre temporairement hors jeu en levant le poing fermé au-dessus de ta tête. Ce geste indique clairement aux autres : *"Ignorez-moi, je ne suis pas dans la partie."*

Ce signal est utile par exemple pour aller aux toilettes en urgence ou se rendre au PC Orga en cas de problème, blessure, etc. **Utilise ce signal avec bon sens et modération afin de préserver l'immersion du jeu pour les autres.**

LE CODE "VRAIMENT VRAIMENT"

Lors du jeu, il peut arriver que des situations te mettent mal à l'aise, te posent problème, ou qu'un malentendu se glisse dans la partie. Ce code te permet de passer un message sérieux et personnel sans casser totalement l'immersion. Il sert à mettre une limite claire, exprimer un besoin, ou prévenir un danger ou un inconfort, sans sortir complètement du jeu.

Comment ça marche ? Il suffit de dire à haute voix le « vraiment vraiment » afin de faire comprendre à tes interlocuteurs que ce que tu dis concerne la réalité et non le discours de ton personnage. Par exemple : « J'ai vraiment, vraiment besoin de faire une pause. », « Vraiment vraiment, je n'aime pas ce type de scène, je préfère m'éloigner. »

Tous les autres joueurs doivent **immédiatement respecter ce besoin, sans discuter ni questionner.**

RUBANS NOIRS

Rubans portés par les organisateurs et PNJ. Cela permet aux joueurs de repérer facilement quelqu'un qui aura plus de chance de répondre à leur question. Si vous n'en voyez pas dans les parages, rendez-vous au PC Orga.

RUBANS ROSES

Rubans portés par certaines personnes pour des motifs liés au handicap, à des blessures, ou sensibilités particulières. **Il est formellement interdit de toucher les parties recouvertes d'un ruban rose pendant le jeu.**

Si une personne porte un ruban rose sur l'épaule, une entrée en combat contre elle se fera par une demande orale plutôt que par une approche physique en tapotant son épaule.

Vous pouvez demander le ruban rose et spécifier vos contraintes à tout moment avant le début du jeu.

RUBANS BLANCS

Rubans portés par les entités immatérielles (Esprit ou objet). Un joueur, PNJ, ou objet qui porte un **ruban blanc n'est pas sur le plan matériel**. Il est visible par tous et peut parler avec tous. Mais on **ne peut ni le toucher, ni l'attaquer, ni le retenir** à moins d'être également sur le plan immatériel.

3. COMBATS, POINTS DE VIE & MORT

GÉNÉRALITÉS

Le système de combat utilisé est celui du combat de cartes à jouer. Vous vous battrez donc à l'aide de cartes, tout simplement ! Ce système a été choisi pour garantir l'équité entre débutants et habitués, tout en supprimant les risques liés aux coups mal placés des combats physiques classiques.

Les joueurs souhaitant s'affronter selon les règles classiques de combat GN peuvent le faire s'ils le souhaitent, à condition d'un accord mutuel clair entre les adversaires. Néanmoins, nous sommes pas tenus responsables des conséquences matérielles ou physiques que peuvent engendrer ce type de combat.

Un combat peut être lancé en **touchant l'épaule** d'un joueur et **en annonçant un combat**. *Rappel* : Si votre adversaire porte un ruban rose, n'utilisez que l'oral pour lancer le combat.

Chaque joueur commence avec un paquet de **4 cartes**, numérotées de **1 à 4**. Certaines cartes ont des effets spécifiques, propres à une guilde, à une compétence, etc. D'autres cartes peuvent être obtenues en jeu.

Un joueur dispose de **3 points de vie (PV) de base** (parfois plus ou moins selon ses capacités ou objets). Perdre une manche fait perdre **1 PV**. Atteindre 0 PV équivaut à la **Défaite** ; le perdant devient inconscient.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

1. Chaque joueur choisit une carte en secret.
2. Révélation simultanée des cartes choisies.
3. La **carte de valeur la plus haute** remporte la manche, sauf le 1 qui bat le 4. L'adversaire perd alors 1PV.
 - Les **effets spéciaux** s'activent s'il y en a sur la carte.
 - Si deux effets s'activent en même temps, celui de la **carte la plus haute** est appliqué en premier.
 - En cas d'**égalité**, chaque joueur perd 1 PV.
4. On répète jusqu'à ce qu'un joueur **atteigne 0 PV**. (Il se peut que les adversaires perdent en même temps, auquel cas, ils tomberont inconscients tous les deux)
5. A l'issue de ce combat, les adversaires se concertent pour mettre en scène le combat qu'ils viennent de mener par les cartes pour rendre le moment vivant. Puis, le perdant tombe à terre en état dit **Inconscient**.

INCONSCIENCE, STABILISATION & MORT

- À 0 PV, le joueur **s'effondre au sol et devient inconscient pour 1 minute complète** (il compte dans sa tête). Il peut appeler à l'aide en gémissant, car il est trop faible pour cela.

- Pendant ce temps, il peut être **dépouillé** par son adversaire ou d'autres joueurs (sauf effets contraires). Dépouiller signifie que l'on peut prendre au joueur inconscient **UNIQUEMENT** ses pièces d'or ainsi que des objets de quêtes, **JAMAIS** ses affaires personnelles.

- Un joueur inconscient peut être **stabilisé** par n'importe quel autre joueur sur le même plan que lui (matériel ou immatériel). Celui pratiquant les soins imitera des gestes de premiers secours pour aider le joueur inconscient à se rétablir et ce dernier redeviendra alors conscient en ayant 1PV. Il devra trouver un moyen de se soigner pour remonter ses PV à 3 (en trouvant une potion, un soigneur...).

- Si personne ne vient stabiliser le perdant, il **meurt**. Avant de quitter le lieu du combat, il pourra mettre en scène ses dernières paroles, profiter d'un moment tragique si ses proches

sont dans les parages. Puis, il devra se rendre le poing levé auprès du PC Orga pour pouvoir incarner un nouveau personnage.

ENCHAÎNER DES COMBATS

Il se peut que plusieurs joueurs décident de vous attaquer en même temps. Si vous êtes plusieurs à être attaqués, répartissez-vous les combats. Mais si vous êtes seul, alors, vous devrez affronter vos adversaires les uns après les autres, sans pouvoir récupérer vos PV entre les combats. Si vous arrivez malgré tout à gagner, cela vaudra la peine d'en faire une belle scène de jeu à l'issue du combat de cartes.

4. COMPÉTENCES

COMPÉTENCES CLASSIQUES

Tout joueur possède des compétences classiques qui lui permettent d'effectuer différentes actions dans le jeu et face auxquelles il doit pouvoir réagir correctement pour le bon déroulé du jeu. Les voici :

- **Stabilisation** : Vous pouvez rétablir un joueur inconscient en mimant des gestes de premiers secours pour lui éviter de mourir. Cela permettra au soigné de passer de 0 à 1PV.
- **Dépouille** : Vous pouvez dépouiller un joueur **inconscient** en lui disant le mot « Dépouille ». Le joueur dépouillé vous fournira alors les pièces d'or en sa possession, ainsi que les objets de quête qu'il a obtenu (objets spécifiés à l'aide d'une gommette).
- **Lecture & Écriture** : Vous pouvez écrire un texte dans la langue de votre guilde ou votre race. Pareillement, vous pouvez lire un texte portant la mention « Écrit en X » si X correspond à la guilde à laquelle vous appartenez ou à votre race.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Chaque personnage peut avoir des **capacités spéciales** indiquées sur sa fiche. Ce sont ses compétences personnelles (savoir-faire particuliers, liés à sa guilde, son vécu...). Elles sont inscrites sur la fiche personnage du joueur. Même si vous n'avez pas ces capacités, vous devez les connaître pour pouvoir réagir à ces cas de figure... Ou si vous obtenez la compétence au cours du jeu !

- **Soins** : Une personne utilisant une compétence de soin peut rétablir des PV, ou guérir d'un poison. Le joueur utilisant cette compétence précisera de quoi il guérit la victime.
- **Vérité** : Lorsqu'une personne vous dit « Vérité » vous êtes obligé de répondre par la vérité

à 1 et 1 seule question que cette personne, et uniquement cette personne, vous pose.

– **Aveuglement** : Tout personne entendant ceci devient aveugle pendant 1 minute (en comptant dans sa tête).

– **Fuite** : Vous pouvez réagir aux sorts d'entrave et situation où l'on peut vous capturer par le mot « Fuite ». Vous partez alors de l'endroit.

– **Poison/Empoisonné** : Certains objets portent l'inscription « Poison » ou l'on peut vous chuchoter « Empoisonné » lors de la consommation/utilisation de quelque chose. Votre personnage ne peut pas le savoir s'il n'a aucune compétence pour le détecter et agira comme s'il ne se doutait de rien. Vous devrez donc simuler votre empoisonnement. Vous tomberez à terre inconscient, comme lorsque vous avez OPV en combat.

– **Assassinat** : Tout comme l'empoisonnement, lorsque vous entendez ce mot chuchoté à votre oreille, vous tombez à terre inconscient et sans faire le moindre bruit.

– **Entrave** : Lorsque vous entravez quelqu'un, celui-ci ne peut plus bouger ailleurs que là où vous lui imposez d'aller. L'entrave est levée quand le joueur qui a lancé l'effet est attaqué et perd le combat.

– **Envoûtement** : Lorsqu'un joueur vous dit le mot « Envoûté », vous êtes sous l'emprise de la personne qui vous a lancé le sort et devez effectuer les actions qu'elle vous demande. Pour perdre son emprise sur vous, l'envoûteur doit être attaqué et perdre le combat.

– **Pétrification** : Vous êtes immobilisé en croisant le regard de la personne qui dit cela. Vous ne pouvez alors plus bouger mais toujours parler. La pétrification est levée quand le lanceur du sort est attaqué et perd le combat.

– **Silence** : Si l'on vous dit « Silence » vous êtes affecté par un sort qui vous force à vous taire. Vous ne pourrez plus communiquer avec votre bouche. Le sort est levé quand le lanceur est attaqué et perd le combat.

5. ÉCONOMIE & LANGUES

ÉCONOMIE

L'économie du jeu repose sur des **pièces physiques fournies par l'organisation**. Chaque joueur peut acheter, vendre ou échanger tout ce qui a une valeur en jeu : objets, informations, services... Le **troc** est vivement encouragé, surtout pour ceux qui manquent de monnaie. Les **contrats** écrits entre joueurs sont valides et ont force de loi dans le jeu, notamment dans les sphères d'influence Orzhov où les dettes et engagements sont sacrés.

Les joueurs sont libres de bâtir leur fortune ou d'en faire un outil de pouvoir. Seuls **les pièces et objets marqués d'une gommette** (objets de quête, artefacts spécifiques...) peuvent être volés en jeu lors d'une dépouille par exemple.

Aucun véritable argent ne doit être utilisé, à aucun moment. Le vol est strictement interdit en dehors du cadre des règles du jeu (interdiction de dérober des objets sans gommette ou des affaires personnelles hors-jeu). L'économie repose avant tout sur l'interprétation, la négociation et l'élégance du jeu : soyez *fair-play*, inventifs, et jouez pour enrichir l'univers de chacun.

LANGUES

Par simplicité, tous les personnages parlent la même langue qui est le commun. Par ailleurs, il existe des langues spécifiques à chaque Guilde et à chaque Race jouable. Mais nous n'allons pas inventer toutes ses langues. Le jeu se déroule entièrement en français. Il suffira que le joueur précise, oralement ou par écrit, lorsqu'il utilise une langue spéciale.

Par exemple, si vous souhaitez parler dans une langue spécifique, annoncez-le au début de votre phrase « **En langue Zizzet**, bla bla bla ». Également, si vous souhaitez faire passer des messages, vous pouvez les rédiger dans la langue de votre Guilde ou votre Race en précisant au début du texte « **Écrit en langue Gobeline** ». Sans précision, cela est en langue commune. Enfin, vous ne pouvez donc comprendre ou lire que les paroles et textes correspondant soit à votre Race, soit à votre Guilde, soit au langage commun.