



**GN MALAVOS**

**Livre de règles**

## RAPPEL

Quelque soit la situation, tout cela n'est qu'un univers fictif dans lequel vous incarnez un personnage, comme dans un théâtre d'improvisation permanent.

Votre personnage peut donc tout à fait se faire détester, aimer, insulter ou même tuer !

**Mais pas d'inquiétude, tout cela n'est qu'en jeu !**

Si ces divers événements se produisent à l'encontre du joueur et non de son personnage, ce comportement serait immédiatement sanctionné à minima par une exclusion du terrain.

## SÉCURITÉ

Tout participant à la manifestation doit éviter les situations dangereuses, pour lui mais aussi pour les autres. En cas de réel danger, le jeu est stoppé immédiatement par une annonce orga "**TIME-FREEZE !**", le jeu reprendra sur une annonce orga "**TIME-IN !**".

### Les règles à suivre :

- **Les feux de camp :** Tout feu de camp doit à minima être hors-sol et validé au préalable par un orga. L'organisation générale se réserve le droit de demander à ce qu'un feu de camp soit éteint s'il présente un risque à leurs yeux.  
En cas de forte sécheresse ou de risques liés à la météo, l'organisation générale se réserve le droit d'interdire les feux de camp sans justifier d'un délai de prévenance et même si cela entre en contradiction avec une précédente information.
- **Les décors :** Les décors sont des constructions qui sont mises à disposition des joueurs afin d'assurer leur immersion et leur donner des opportunités de jeu.  
Il va de soi qu'il est nécessaire d'en prendre soin et qu'en cas de souci (casse involontaire par exemple), un organisateur doit être prévenu afin de faire remonter l'information.  
Toute détérioration volontaire d'un élément de décor sera sanctionnée à minima par une exclusion immédiate du terrain.
- **Tentes et tonnelles :** Les tentes et tonnelles, qu'ils appartiennent aux joueurs ou aux PNJ, se doivent d'être arrimées afin de garantir la sécurité de leurs occupants mais aussi des personnes qui circuleraient autour.  
Par défaut, les tentes et tonnelles des joueurs sont hors-jeu. Si vous souhaitez néanmoins qu'il y ait du jeu à l'intérieur, il vous faudra y accrocher bien en évidence un fanion/drapeau blanc. **Ce choix est définitif et vaut pour tout l'opus.**
- **Sécurité alimentaire :** Une taverne est ouverte sur le terrain afin de vous proposer une restauration faite sur place. Si vous souhaitez néanmoins apporter vous-mêmes votre propre nourriture, n'oubliez pas de la conserver dans des glacières si les produits concernés le nécessitent. Concernant les repas servis à la taverne, en cas d'allergies, n'hésitez pas à consulter la liste des allergènes, celle-ci sera affichée en permanence.
- **Hygiène générale :** ImaLARP a à cœur de vous offrir la possibilité d'avoir des douches et des sanitaires en dur sur le terrain. Cela nécessite néanmoins que chacun respecte les règles les plus élémentaires de savoir-vivre en communauté. L'organisation générale vous remercie par avance de laisser les lieux tels que vous souhaiteriez les trouver.

- **Check armes** : Afin de pouvoir participer aux événements, un check armes obligatoire sera réalisé à l'entrée du terrain.. L'organisation générale ne tient pas à fouiller les voitures de chacun des joueurs pour vérifier que toutes les armes ont bien été présentées, et compte donc sur l'honnêteté et le bon sens de chacun. L'organisation peut librement contrôler l'état de votre équipement à tout moment pendant l'événement, quel que soit l'endroit. Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer qu'il suit les règles de sécurité standard. Vous pouvez le présenter à l'organisation si vous souhaitez un avis extérieur et si une pièce de votre équipement ne vous semble pas totalement sûre, sortez-là de la zone de jeu. Il va de soi qu'une arme non-conforme apportée sur le terrain entraînera à minima une exclusion immédiate de son propriétaire. L'organisation générale attire votre attention sur le fait que vous êtes responsable de la mise en danger de la vie d'autrui en cas de non-respect de ces règles.
- **Les armes de tir** : Les armes de tir seront uniquement représentées par des NERF.
- **Les armes de mêlée** : Les armes de mêlée seront uniquement représentées par des armes de GN. Les sabres laser doivent également être de la même matière que les armes de GN.
- **Les armes réelles** : Les armes réelles sont interdites sur le terrain (même dans un but décoratif). Cependant les ustensiles de cuisine nécessaires pour vous restaurer sont acceptés mais doivent rester hors-jeu et sortis uniquement pour votre restauration.

Ne pas respecter ces règles entraîne une exclusion automatique et permanente du jeu. Si vous avez un doute, vous DEVEZ en parler à un orga, même si cela ne concerne pas votre matériel.

## **LES OBJETS DE JEU**

Durant le GN vous pouvez être amenés à rencontrer et interagir avec des objets de jeu. Ils sont reconnaissables grâce à une gommette de couleur posée à un endroit discret sur l'objet, généralement en dessous.

Les objets de jeu sont « *volables* » en jeu (et uniquement ces objets). Donc si l'objet ne porte pas de gommette, laissez-le sur place ou ramenez le au PC orga.

Si vous souhaitez détruire un objet de jeu ne **LE FAITES PAS RÉELLEMENT**, confiez-le simplement à un orga qui vous validera la destruction de l'objet après la scène RP nécessaire.

*“Si cela ressemble à du décor, c'est du décor, inutile de chercher à le déplacer ou l'emporter”.*

**Tous les objets de jeu doivent être redonnés aux orgas à la fin du GN (y compris la monnaie de jeu).**

Vos objets de jeu ainsi que votre fortune seront crédités sur votre compte de joueur afin qu'ils vous soient redonnés au prochain opus.

## L'ARTISANAT

Les artisans sont l'ensemble des spécialistes pouvant récolter des ressources, créer ou modifier des objets en jeu.

Les artisans peuvent effectuer des créations grâce à des recettes qui sont des objets de jeu et sont donc « *volables* ».

### CRÉATIONS ARTISANALES

Il existe plusieurs métiers d'artisanat possédant chacun leur particularité propre.

La création d'objets de jeu doit impérativement se faire avec une scène et un délai RP immersif.

Les objets créés deviennent alors des *objets de jeu* qui peuvent être « *volés* ».

Il est à noter que l'objet de jeu ainsi créé ne comportera pas de gomme, bien qu'il soit un objet de jeu. Si vous récupérez un objet de jeu matérialisé par un bien qui est la propriété d'un joueur (et ne possédant du coup pas de gomme) alors ne le prenez pas ! Informer un orga dans les plus brefs délais afin qu'il vous confie un autre objet pour le représenter.

Rendez-vous dans le livre *artisanat et ressources* pour plus de détails sur cette mécanique de jeu.

### LES RACES EN JEU

Star Wars est un univers comportant de nombreuses races et civilisations différentes.

Si vous souhaitez incarner une race non-humaine, nous vous invitons à contacter un orga afin de le valider avec lui et ainsi que cela soit pris en compte dans votre background.

## LA FORCE

La Force est omniprésente dans l'univers, mais rares sont ceux capables d'être sensibles à cette puissante énergie.

Maîtriser la Force est un art qui demande de longues années d'étude et d'entraînement. Nombreux sont ceux qui dédient leur vie entière à suivre cet enseignement sans jamais obtenir le moindre résultat.

La mécanique de jeu de la **Force** est une science complexe qui est détaillée plus spécifiquement dans le *livret de la Force*, qui sera transmis directement aux joueurs concernés.

La Force se manifeste en jeu grâce à un système de gestes et d'annonces. Ces dernières sont des mots simples visant à prévenir un joueur qu'il subit un effet dû à la Force. Si vous êtes la cible d'une de ces annonces, vous **DEVEZ** jouer l'effet subi.

**Poussée !** : Vous êtes projeté en arrière. Vous devez reculer de 5 mètres en simulant que vous êtes déséquilibré et repoussé par une force qui vous dépasse, puis tomber au sol sur le dos. Vos deux épaules doivent entièrement toucher le sol avant que vous puissiez tenter de vous relever.

**Attraction !** : Vous devez faire le plus grand bond possible vers l'utilisateur du pouvoir.

**Désarme !** : Si vous êtes victime d'une telle annonce, alors vous devez jeter l'arme que vous avez en main (ou les deux si vous en avez une dans chaque main), à **PLUS** de 1 mètre de vous.

**Étranglement !** : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous devez immédiatement simuler le fait qu'une main invisible vous étrangle au point de ne plus pouvoir respirer et parler. L'utilisateur devra vous étrangler à distance (**aucun contact permis !**). Tant qu'il reste ainsi, vous aurez 30 secondes d'étouffement avant de simuler un évanouissement (vous subissez alors l'effet **assommé**). Si l'utilisateur de la force cesse avant ces 30 secondes, vous êtes libéré mais sous le choc.

**Immunité !** : Si vous possédez une compétence ou un effet vous permettant de résister à une annonce, vous devez ignorer son effet et crier bien fort "**immunité !**" pour que l'utilisateur de l'annonce puisse comprendre que son effet n'a pas pu se réaliser grâce à une règle et non à une triche.

**Influence** : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, vous devez changer votre avis ou votre conviction pour être en accord avec le lanceur de l'effet. Vous n'avez alors aucune conscience d'être la cible de cet effet. De plus, les autres personnes témoins de l'action doivent ignorer l'annonce (mais peuvent toujours considérer le geste qui l'accompagne).

**Blessure !** : Si vous êtes la cible d'une telle annonce, alors vous perdez 1 état de santé, sans prendre en compte votre armure.

**Assommé !** : Si vous êtes assommé, vous devez simuler un effet d'inconscience pendant une dizaine de minutes. Vous pouvez reprendre conscience avant ce délai si vous êtes malmené.

# LES COMBATS

## 1. LES FONDAMENTAUX

- Les coups à la tête et aux parties génitales sont interdits.
- Les coups d'estoc sont interdits.
- Les coups à mains nue sont interdits (sauf scène RP de pugilat).
- Seul les éléments d'armure ou boucliers sécurisés peuvent être utilisés.
- Le poids des armes DOIT être simulé.
- Frapper plus fort n'inflige pas plus de dégâts, il est donc inutile de violenter l'adversaire.
- Si un coup semble avoir réellement fait mal à l'adversaire, vérifiez que ce dernier va bien avant de poursuivre le combat.
- Chaque coup reçu DOIT être simulé.
- Pour des raisons évidentes de sécurité, les coups portés avec la tranche d'un bouclier sont interdits.

## 2. LES BLESSURES

Lorsque vous prenez un coup lors d'un combat, vous subissez des blessures, ce qui se traduit par des états de santé.

Lorsque vous subissez une blessure, alors votre *état de santé* décroît.

Votre corps possède de base trois états de santé :

- **Indemne** : Vous n'avez subi aucune blessure, vous êtes donc en pleine forme physique.
- **Blessé** : Vous devez jouer le handicap de la douleur.
- **Agonisant** : Vous vous écroulez au sol, inconscient.

**SEUL LES COUPS BIEN ARMÉS, DONT LE POIDS EST BIEN SIMULÉ, ET DONT LA FRAPPE EST DONNÉE AVEC RÉALISME ET PERTINENCE COMPTE.**

Les coups « *en mitraille* » ne comptent pas et devront être ignorés par leur cible, les coups en « *touches d'escrimes* » également.

## 3. LES DÉGÂTS DES ARMES

Chaque arme qui touche un joueur portant par une armure détériore l'état de celle-ci, diminuant ainsi sa *durabilité* et donc sa capacité à protéger son porteur.

Si votre adversaire ne possède pas d'armure ou que celle-ci est *détruite*, alors chaque coup subi affecte directement son *état de santé*.

De plus, les coups portés avec des sabres lasers font passer la *durabilité* d'armure directement à *détruite*. Une touche de sabre laser contre un personnage sans armure ou possédant une armure détruite fait automatiquement basculer l'*état de santé* à *agonisant*.

Une arme touchée par un sabre laser est considérée comme détruite. Sur un sabre laser ou une arme énergétique (vibrolame, électrobâton, etc...), il faut que ce soit la poignée du sabre ou de l'arme qui soit touchée pour être considérée comme détruite.

**PUGILAT** : Les combats à mains nues en jeu sont appelés *pugilat*. Le combat est un *pugilat* tant qu'aucune arme n'est utilisée.

Le combat à mains nues est joué en scène RP, les coups ne sont pas réellement donnés.

L'issue des **pugilats** est gérée comme n'importe quel combat.

#### 4. LES PROTECTIONS

Il existe deux types de protections : les protections *légères* et *lourdes*.

En fonction de votre costume et de votre armure, les organisateurs vous informeront de quel type de protection vous bénéficiez.

Lorsque vous subissez une blessure, alors la *durabilité* de votre armure décroît.

Les *états de durabilité* des armures *légères* sont les suivants :

- *Intacte*
- *Endommagée*
- *Détruite*

Les *états de durabilité* des armures *lourdes* sont les suivants :

- *Intacte*
- *Endommagée*
- *Très endommagée*
- *Détruite*

Le port d'un casque vous donne une *immunité* à l'annonce *assommé*.

Le port d'une armure complète (*légère* ou *lourde*) vous immunise contre les armes de jet (mais pas contre les armes de tir !).

Lorsque votre armure est détruite, il faut la réparer auprès d'un artisan pour pouvoir bénéficier de nouveau de sa protection.

### LES CHAMPS DE FORCE

Les champs de force permettent d'ignorer le premier coup reçu à chaque combat, même si infligé par un sabre laser.

#### 5. LA MORT

Une fois que vous vous effondrez au sol après que votre personnage soit tombé en *agonie*, un chronomètre s'enclenche. Vous disposez d'un délai de 10 minutes avant de succomber définitivement si personne ne vous a apporté de soins durant ce laps de temps.

Vous pouvez *achever* un adversaire au sol en simulant un coup décisif (décapitation, égorgement, etc...). Vous devez annoncer "*meurt*" en donnant ce coup décisif.

Une fois fait, le personnage victime de l'*achèvement* passe de l'état *agonisant* à *mort* sans que le décompte de 10 minutes ne s'applique.

## L'ASSASSINAT

N'importe quel joueur peut assassiner un autre personnage en simulant une scène RP d'égorgement. Cela ne nécessite aucune compétence en particulier, uniquement du talent.

Vous devrez cependant remplir l'**ensemble** des conditions suivantes :

- Être dans le dos de votre cible.
- La surprendre (elle ne doit pas être en combat).
- Vous ne devez pas courir pendant l'assassinat (privilégiez le beau jeu et les belles actions).
- Le tranchant de votre lame doit entièrement et délicatement passer sur la gorge de votre cible.