

Au vieux chaudron



*16 personnes assemblées dans une taverne sombre
16 destins peu communs cachés parmi les ombres
16 histoires différentes et pourtant si semblables
16 routes tortueuses aux destinations improbables*

*Déjà, les regards se croisent et les doutes s'installent
Corps et cœurs s'enflamment dans un frisson fatal
Une question sans réponse s'est elle-même invitée :
Que leur restera-t-il une fois la nuit tombée ?*

*Le frisson des victoires ou l'amère défaite ?
La passion espérée ou une simple amourette ?
Leur honneur rétabli, une vengeance futile ?
Que dites-vous ? Leur combat est vain ? Inutile ?*

*Ils le savent. Et vous le savez...
Mais on ne se bat pas dans l'espoir du succès!
Non! non! c'est bien plus beau lorsque c'est inutile!
Même perdus d'avance, même à 16 contre mille...*

*Car il y a une chose qu'ils emporteront en entrant chez Dieu
Quand leur salut balaiera largement le seuil bleu
Quelque chose que sans un pli, sans une tache,
Ils emporteront malgré tout et c'est... leur panache !*

1 / A propos d'un grandeur nature

Un grandeur nature est avant tout un jeu d'ambiance, de roleplay et de fairplay. Les objectifs de votre personnage ne sont en rien des conditions de victoire. Il n'y a rien à gagner en les réalisant, rien à perdre en ne les faisant pas. Ces objectifs représentent d'ailleurs l'état d'esprit initial de votre personnage et en aucun cas des buts inamovibles. Il vous faudra sans doute en remettre certains en question en fonction des événements de la soirée. Mettez-vous dans la peau de votre personnage et tentez d'agir comme il l'aurait réellement fait.

2 / Règles de combat

Il se peut qu'à certains moments du jeu, un peu d'action soit nécessaire et prenne le pas sur la réflexion et la discussion. Le système de règles suivant détaille comment gérer ces scènes. Attention toutefois : l'usage de la force est à utiliser avec parcimonie.

Le duel

Deux personnes voulant régler des comptes peuvent s'affronter en duel. Chaque joueur possède un score de combat et les deux adversaires devront s'échanger discrètement leur score au début de l'affrontement, suite à quoi ils joueront la scène, le résultat étant connu des 2 joueurs à l'avance.

Les combats doivent être chorégraphiés : mimer les coups, crier, faire une esclandre, insulter, chambrer... À vous de voir ce qui est le plus adapté à la situation et à votre personnage. Le maître mot est le panache : peu importe le résultat du combat, c'est l'attitude des combattants qui prime !

Plus l'écart entre le score des deux combats est important, plus l'affrontement sera bref. À contrario, deux combattants de niveau quasi similaire se battront plus longtemps.

Le score de combat peut varier en fonction des armes : une personne combattant avec une rapière aura de fortes chances de l'emporter face à un combattant équipé d'une dague qui lui même se débarrassera aisément d'un combattant à mains nues.

À titre indicatif, les scores varient en général :

- à mains nues de 1 à 5
- avec une dague de 6 à 10
- avec une rapière de 11 à 15

En cas d'égalité :

- le combattant le mieux armé l'emporte par défaut
- si les deux combattants se battent avec le même type d'arme, alors ils n'arriveront pas à se départager. Au bout de 5 minutes, ils cesseront leur combat, exténués.

Le gagnant peut choisir à la fin du combat :

- *de désarmer son adversaire*
- *de fouiller son adversaire tout en le menaçant de son arme*
- *d'assommer son adversaire*
- *de le blesser légèrement (auquel cas le joueur blessé devra se faire poser un bandage au plus tôt et mimer la blessure pendant 1 heure – il ne pourra pas se battre durant ce laps de temps)*

Botte secrète

Certains combattants particulièrement doués possèdent une botte secrète. En jeu, après les échanges de scores de combat, les combattants peuvent annoncer l'usage de leur botte secrète et ajuster leur score combat en conséquence.

Attention toutefois :

- *il n'est possible d'utiliser une botte secrète qu'une seule fois par adversaire durant la partie (l'effet de surprise ne pourra se reproduire deux fois sur la même personne)*
- *certaines bottes secrètes exigent des conditions particulières pour être exécutées (ces conditions sont précisées dans les fiches de personnages)*

À plusieurs

Il est possible de se battre à plusieurs du moment qu'il s'agisse de plusieurs duels simultanés. Cela sera géré comme 2 duels indépendants.

En revanche, il n'est pas possible d'attaquer à plusieurs un seul adversaire, cela allant à l'encontre du principe de panache !

Dans le dos

Certains personnages peuvent assommer voire poignarder leur adversaire à condition de les prendre par surprise. Mais ce ne sont bien entendu que de sombres individus n'ayant aucun sens de l'honneur...

Ces actions doivent se faire de dos sans que l'adversaire ne vous voit venir.

N'importe qui peut assommer une personne à condition de la frapper avec un objet contondant en main (en jeu, il suffit de simuler le coup et d'annoncer : « compétence assommer »).

N'importe quel joueur ayant une dague en main peut poignarder une personne (en jeu, il suffit de simuler le coup et d'annoncer : « compétence poignarder »).

Une personne assommée s'écroulera au sol sans se souvenir de qui l'a assommée (soyez faire play). Elle se réveillera 5 minutes plus tard avec une grosse bosse.

Une personne poignardée s'écroulera au sol sans se souvenir de qui l'a poignardée (soyez faire play). Elle restera inconsciente tant qu'une personne n'aura pas pris soin d'elle en stoppant l'hémorragie avec un bandage.

Inconscience

Une personne inconsciente (assommée, poignardée ou endormie) peut être fouillée librement par les autres joueurs. Elle peut également être réveillée par les autres joueurs (une simple claque ou un cri pour réveiller une personne endormie ou des soins dans le cas d'une personne blessée).

Armes à feu

Certaines personnes possèdent un mousquet. Si elles décident d'en faire l'usage, elles devront :

- désigner clairement une cible (par son nom et en pointant l'arme sur elle)
- annoncer la localisation de la blessure (bras gauche ou droit, jambe gauche ou droite, torse), blessure qui devra être soignée par un bandage au plus tôt.

Un mousquet ne peut tirer qu'une seule balle à la fois et devra être rechargé avant de pouvoir tirer à nouveau. Recharger un mousquet prend 30 secondes.

Une balle touche forcément sa cible si l'arme est chargée. On ne peut pas esquiver une balle. Il faut toutefois tirer à une distance raisonnable (moins de 5 m) et en voyant parfaitement sa cible.

Les effets d'une blessure

Tout joueur blessé par une arme blanche lors d'un combat, poignardé par surprise ou bien touché par une balle sera fortement affaibli pendant 1 heure à compter du soin de la blessure. En terme de jeu, il devra mimer la blessure, porter un bandage et ne pourra plus se battre pendant 1 heure. Ensuite, il retrouvera tous ses moyens.

Achever un adversaire

Il n'est possible d'achever un adversaire qu'une fois celui-ci assommé, endormi ou blessé et à condition que personne ne vous en empêche. Il suffit alors de s'approcher de lui, de le préciser verbalement : « compétence achever » et de mimer la scène.

ATTENTION

La mort d'un joueur est irréversible. Votre personnage doit avoir de bonnes raisons pour supprimer quelqu'un. Si vous envisagez de tuer quelqu'un, il est impératif d'avertir les organisateurs.

Tuer un autre joueur est dans la plupart des cas à l'opposé du principe même de panache. Avant de décider d'achever un adversaire, demandez-vous si vous n'avez pas d'autres moyens de lui nuire (ruiner sa réputation, vous venger d'une manière plus subtile, le manipuler...).

3 / Compétences

N'importe quel joueur peut :

- *assommer quelqu'un par surprise avec un objet contondant*
- *poignarder quelqu'un avec une dague*
- *tirer avec un mousquet chargé*
- *achever un autre joueur*
- *se battre à mains nues (en revanche, combattre à la dague ou à la rapière nécessite des compétences spécifiques)*
- *lire et parler certaines langues (permet de lire tous les indices rédigés dans les langues indiquées sur les fiches de personnage)*
- *espionner les gens de manière standard (à jouer en réel).*
- *soigner une blessure à l'aide d'un bandage/d'un tissu*
- *voler les gens de manière standard (à jouer en réel) ou à l'aide de pince-à-linge (si un joueur arrive à accrocher une pince à linge sur votre costume sans se faire repérer, il a réussi à vous voler).*

Attention : concernant la règle des pinces à linge :

- *chaque joueur doit apporter 3 pinces à linge en début de partie*
- *le 1^{er} vol nécessitera d'accrocher 1 seule pince à linge sur la victime*
- *le 2^e vol nécessitera d'accrocher 2 pinces à linge sur la victime*
- *le 3^e vol nécessitera d'accrocher 3 pinces à linge sur la victime*

Les pinces à linge sont rendues au joueur via un organisateur après chaque utilisation. Il suffit de prévenir discrètement un organisateur qui ira récupérer l'objet volé et la pince à linge auprès de la victime.

Le nombre de vols maximum est volontairement fixé à 3 par personne. Si un joueur se fait prendre la main dans le sac, il ne pourra plus voler pendant le restant de la partie.

Le vol n'est pas une solution très glorieuse aussi n'en abusez pas et agissez toujours de manière cohérente avec votre personnage. N'oubliez pas qu'à l'époque, les voleurs pris sur le fait étaient en général marqués d'une fleur de lys au fer rouge.

À noter : il n'y a pas de règle de crochetage dans ce G.N.

Il existe d'autres types de compétences spécifiques à chaque personnage et précisées dans les fiches individuelles. Par exemple, la compétence « éloquence » permet de déclamer une tirade sans être interrompu et de s'assurer de l'attention de l'auditoire.

Si un joueur ou un PNJ vous annonce « résiste », c'est qu'il possède un moyen de résister à votre compétence qui est alors sans effet.

4 / Romance et amour

Les intrigues amoureuses font partie intégrante de ce G.N et constituent un élément important de l'ambiance générale.

Si deux personnes (ou plus) consentantes veulent un peu d'intimité, elles monteront dans les chambres à l'étage et continueront leur conversation à l'abri des regards indiscrets. Après avoir joué une scène de séduction, les joueurs s'échangeront des enveloppes.

La nature et le contenu des enveloppes varient selon les personnages. Il peut s'agir des enveloppes suivantes :

- | | |
|-----------------|---------------|
| - première fois | - fougueux |
| - tendre | - pervers |
| - raffiné | - grand amour |

Il est possible de choisir la nature de l'enveloppe mais il faudra en revanche tirer au hasard un papier contenu dans l'enveloppe de ce type et le remettre à votre partenaire. Par exemple, un joueur ayant accès à une enveloppe « raffiné » et une enveloppe « fougueux » pourra choisir l'une des deux catégories mais il devra tirer au hasard un papier dans l'enveloppe choisie.

Une fois le papier contenu dans une enveloppe de votre partenaire récupéré, il y aura 3 paragraphes à l'intérieur :

- le premier paragraphe est un texte à lire en votre for intérieur (votre partenaire ne doit pas l'entendre)
- le deuxième paragraphe est un texte d'ambiance à lire à voix haute, décrivant comment se sont passés les ébats pour votre personnage
- le troisième paragraphe est un effet à lire à voix haute et s'appliquant immédiatement à votre personnage

Un joueur ne peut jamais lire directement ses propres enveloppes.

Un papier lu doit être remis dans son enveloppe d'origine après usage.

Il est possible de refuser volontairement des ébats amoureux et donc une enveloppe (avant d'avoir lu le papier mais après avoir vu le type d'enveloppe). Certaines personnes peuvent toutefois se montrer très persuasives. Après les ébats amoureux, les partenaires peuvent décider de remettre le couvert à leur convenance (mais avec d'autres papiers/enveloppes).

Attention : les enveloppes « première fois » et « grand amour » sont un peu particulières.

- L'enveloppe « première fois » ne peut bien entendu être utilisée qu'une seule fois. Cette enveloppe doit être utilisée avant toute autre par son détenteur.
- Refuser une enveloppe « grand amour » aura des conséquences tragiques pour l'amoureux éconduit ayant le cœur brisé. Cela devra transparaître clairement en terme de roleplay. Chaque joueur possède une seule enveloppe « grand amour » et elle est à usage unique.

5/ Messages

Il est possible d'envoyer une missive à un contact sur Paris en passant par un messenger ou un garde. Ce genre de service se monnaie en général 1 écu. Il faut compter en moyenne 1 heure pour recevoir une réponse.

6 / Le coût des choses

Dans un souci de simplification, la plupart des choses courantes valent 1 écu : repas, bouteille, passe avec une fille de joie...

7 / Arrêts du temps

Quand vous entendez quelqu'un dire « Arrêt du temps », vous DEVEZ vous immobiliser et fermer les yeux. Il s'agira le plus souvent d'événements ou de capacités spéciales gérés par les organisateurs. Le temps d'attente peut être très variable, de quelques secondes à plusieurs minutes. Profitez de ces temps morts pour faire le point et réfléchir aux informations que vous avez découvertes. Durant un « arrêt du temps », vous êtes considérés « hors jeu » et il ne peut rien vous arriver.

Lorsque vous entendez « reprise du jeu », vous pouvez rouvrir les yeux et reprendre le jeu là où il s'était arrêté.

Un joueur peut crier « arrêt du temps » en cas de problème de sécurité, de santé ou en cas de demande urgente et importante à un organisateur pendant une scène (cette situation doit rester exceptionnelle).

8 / Ralenti !

Quand vous entendez quelqu'un dire « Ralenti ! », vous DEVEZ, sauf indication contraire des organisateurs, vous déplacer/combattre/parler au ralenti jusqu'à ce que l'on annonce la fin du ralenti.