

# G.N.E.

GRANDEUR NATURE ENGINE

# LIGHT

## Hors Jeu et roleplay

Le Hors Jeu, annoncé à la voix par n'importe quel participant, vise avant tout à signaler aux joueurs alentours qu'il n'est plus en train de jouer, ceci principalement pour assurer la sécurité ou la dignité d'un joueur, ce qui ne peut en aucun cas être modifiable par une quelconque règle ou situation. Une fois un joueur hors jeu en sécurité, le personnage de ce joueur ne l'est pas forcément pour autant et cette règle doit être utilisée uniquement pour la mise en sécurité des participants. Utilisée autrement, les organisateurs sont libres d'émettre un jugement sur ce qui se produit en jeu et d'aviser les fautifs sur les intérêts capitaux de cette pratique commune à tous les GNs.

Certains GNs utilisent d'autres annonces, comme « Time In/ Time Out », ou simplement « Out ! ». Toutes ces annonces ont le même but et doivent être respectées à la lettre. Le RP - ou roleplay - est l'interaction en jeu consistant à simuler l'intégralité des réactions de son personnage face à son environnement imaginaire et les autres personnages en jeu. Le HRP - hors roleplay - comprend tout ce qui ne peut être pris en compte dans le RP (discussion à propos des règles du jeu, vie extérieure, matériel HRP).

## Document/Argent/Consommable

Les objets spécifiquement édités par les organisateurs que sont les documents de jeu, la monnaie du jeu et les consommables prévus par le jeu en font parties intégrantes et peuvent être subtilisés par des compétences, échangés ou vendus dans le cadre du jeu uniquement. Tous les objets n'entrant pas dans ces catégories appartiennent à leurs propriétaires légitimes et ne peuvent être ciblés par un quelconque effet ou volonté de la part d'un autre joueur.

## Securite et homologation

Les événements GNistiques, qu'ils soient affiliés au Paintball, à l'Airsoft, l'Archery game ou sans affiliation sportive conservent toujours un risque d'accident au travers du terrain ou du matériel utilisé :

- les coups d'estoc et à la tête sont très généralement interdits,
- tout matériel de jeu doit être vérifié par un organisateur,
- en Paintball, Airsoft et Archery game, le port d'un masque de protection homologué est obligatoire,
- les marqueurs Paintball sont limités à 275 fps,
- les répliques Airsoft sont limités à <2 joules,
- les armes de traits sont limités à <30 livres de tension,
- toutes les munitions tirées doivent respecter les normes de sécurité imposées par les assureurs et les organisateurs.

## Sommaire

Le jeu de rôle Grandeur Nature	1
Règles de base	2
Création de personnage	4
Expérience et compétence	4
Compétences de combat	5
Compétences magiques	6
Compétences diplomatiques	7
Compétences artisanales	8
Compétences de contrôle	10
Règles Synthétiques de Trollball	11
Composition d'équipe	12
Phases de match	12
Arbitrage	14
Signaux d'arbitrage	15
Règles en jeu de rôle sur table	16
Lexique	17

**Retrouvez le Grandeur Nature Engine complet  
sur [www.grandeurnatureengine.com](http://www.grandeurnatureengine.com)**

## Mises en garde

G.N.E. Light est une version allégée, gratuite et printer friendly du moteur de règle Grandeur Nature Engine dédié au jeu de rôle Grandeur Nature. Les règles complètes du Grandeur Nature Engine supplantent toujours les règles du G.N.E. Light. Seules les adaptations et errata des organisateurs supplantent celles du Grandeur Nature Engine.

Ce livre ne peut aucunement permettre de déroger aux habituelles chartes et décharges de responsabilité, ni pallier aux assurances à contracter par les joueurs et organisateurs auprès des organismes agréés, et ne saurait être tenu en aucun cas responsable pour d'éventuelles mauvaises utilisations.

## Credits

Auteur, logotypes et maquette : Olivier Lopez  
Fonts : Kevin King et [fonts-lab.com](http://fonts-lab.com) 2011

## Version

G.N.E. Light v4

## REGLES DE BASE

Un GN où les règles savent devenir instinctives est assuré d'être un minimum cohérent et stable, chaque joueur étant alors à même de déterminer naturellement ce qui lui est possible de faire ou pas.

### Aucun doute

Les rappels vous permettront d'éviter certaines hésitations en jeu :

- le chiffre 3 est le plus utilisé, en tant que valeur de base,
- le chiffre 7 est représentatif des limitations classiques,
- le changement de cycle est déclaré au matin, au lever du soleil, sauf mention contraire des orgas,
- la défense est toujours prioritaire sur l'attaque.

### Frappe volontaire et Touche

Toucher un joueur avec une arme d'une frappe franche et volontaire lui cause la perte de 1 point de vie (action appelée Touche), ainsi que l'invalidité de la zone touchée jusqu'à être soigné. Les bras touchés peuvent être ballants sur le côté ou recroquevillés sur le torse. Une jambe touchée, le joueur doit être genou à terre, endolori par l'estafilade ou le choc et ne peut avancer que de manière lourde et limitée.

### Points de vie et Blessures

Les points de vie (abrévés PVs) représentent l'énergie, la vitalité et la santé d'un personnage. Tous les joueurs en possèdent 3 sans localisation qui est gérée par le système de compétence.

Une Blessure (différente d'une Touche) causée par une compétence est si violente et douloureuse qu'elle empêche la victime d'utiliser ses propres compétences au travers du membre touché jusqu'à ce qu'il soit soigné par l'effet approprié.

Une Blessure au torse cause une agonie (voir plus loin) et empêche toute utilisation de compétence quelle qu'elle soit et quel qu'en soit le biais.

### Localisation des touches

Les touches reportées suivant leurs localisations ne prennent pas en compte l'utilisation des armures et des compétences.

### Tete/d'Estoc

**INTERDIT** : touche annulée.

Paintball/airsoft : les touches de réplique valent un KO/Out voir une mort automatique, suivant les organisations.

### Tronc

Perte de 1 PV et KO/Out automatique ;  
Agonie en cas d'effet de compétence.

### Arme/bouclier

Aucun effet sans annonce.

Paintball/airsoft : les touches peuvent invalider une réplique, suivant les organisations.

### Bras/jambe

Perte de 1 PV et membre inutilisable jusqu'à être soigné par l'effet approprié.

### Tomber KO

Une deuxième touche sur un membre déjà atteint ou une première touche au torse, le personnage ne peut plus agir et est considéré KO : le joueur se met à genou et lève son arme au-dessus de sa tête pour déclarer son état. Il se réveillera naturellement au bout de 3 minutes mais peut être réveillé par des soins.

### Mort

La mort peut être définitive dans de nombreux GN, mais ce n'est pas toujours un impératif. Ainsi, si un personnage est tué, il devra arborer un signe distinctif unique et reconnaissable comme tel, dont les organisateurs devront aviser les participants. Tout joueur décédé devra contacter les organisateurs soit pour créer un nouveau personnage, soit pour être redirigé vers un PNJ dédié à la résurrection prêt à lui négocier une nouvelle vie.

En obéissant à ce signe distinctif, le personnage mort est considéré comme un Spectre, inexistant, invisible et est incapable d'interagir avec le monde matériel. Dès lors, les autres joueurs ont l'obligation de le considérer comme le fantôme qu'il est et d'ignorer sa présence.

### 0 PV : Inconscience

A 0 PV, un personnage tombe inconscient, ne pouvant plus agir du tout. Il se réveillera au bout de 3 minutes et ne récupérera aucun PV à son réveil, ni des autres dégâts subis. Il est vulnérable et peut être fouillé, capturé, blessé ou achevé.

### -1 PV : Agonie

En déficit de PV, un personnage agonise. Tant qu'il n'est pas soigné par l'effet approprié, il perd l'usage de ses compétences ainsi qu'1 PV toutes les 3 minutes.

### -3 PVs : Mort

Exsangue, le personnage décède immédiatement. Il endosse alors le rôle d'un spectre (voir ci-après) et doit contacter les organisateurs pour connaître la démarche à suivre.

Lors des scènes de combat ou des situations demandant un respect maximal des règles de sécurité, il est strictement **INTERDIT** de feindre un KO, la mort ou tout autre état de règle. Un tel comportement peut être sanctionné par les arbitres, même si cela peut sembler RP, et ils sont les seuls juges à même de prendre en compte le contexte de jeu si cela leur semble pertinent.

### Les annonces

Les annonces sont directement issues des compétences prévues pour être les plus évidentes possible et forment le cœur du système de compétence : c'est par ces annonces que les compétences sont effectives.

Annoncer Blessier pourra tuer ou amputer sa victime, l'annonce Fouiller servira à dénicher ou fouiller un joueur, et ces annonces peuvent s'accompagner d'une valeur servant dans un jeu d'annonce et de contre-annonce visant à récompenser le joueur le plus spécialisé.

Le joueur qui annonce la plus haute valeur applique les effets de sa compétence, les annonces en défense étant prioritaires sur l'attaque en cas d'ex aequo. Une annonce sans valeur est considérée de niveau 1.

*Deux joueurs s'affrontent à l'épée, l'un d'eux tente de désarmer son adversaire en annonçant « Désarmer 2 ! ». Si son adversaire possède la compétence appropriée à un niveau équivalent, il l'annonce pour s'en protéger, sinon il dépose son arme derrière lui.*

Une erreur dans l'annonce (niveau réel inférieur à celle appelée) signifie que le personnage a présumé de ses forces et a échoué, ce qui résulte en un échec comme s'il n'avait fait aucune annonce.

### Se protéger

Les armures sont accessibles à tous, sans avoir à posséder la compétence Armure, qui apporte l'avantage de pouvoir éviter les effets de la compétence Blessier en cas de touche sur une zone couverte par une pièce d'armure. Évidemment, pour qu'un personnage soit considéré comme portant une armure, il faut que le joueur porte effectivement une armure.

### Les soins

Pour récupérer ses points de vie perdus, il suffit à un joueur possédant la compétence Soigner d'appliquer un bandage sur la zone touchée pour que ce soit immédiatement effectif.

Le personnage récupère ainsi de la Touche subie ou se réveille d'une Touche au torse, ainsi qu'1 PV. Le joueur soigné pourra retirer le bandage au cycle suivant, mais des soins ne permettent pas de dépasser le maximum de PVs autorisés.

Les bandages peuvent se cumuler sur un membre, ce ne sont pour la plupart que des blessures légères, a contrario des blessures occasionnées par des compétences. Si un bandage qui tenait mal fini par tomber, la blessure se rouvre et le joueur perd 1 PV, ce qui peut se révéler grave si plusieurs bandages se retrouvent arrachés d'un coup.

### L'entretien d'armure

L'entretien d'armure est le pendant matériel des soins et intervient quand une armure a été détruite suite à une annonce réussie.

La compétence Artisan permet d'entretenir et de réparer des armes ou des armures, qu'elles soient enchantées ou non. La pièce à réparer doit être enlevée et la réparation simulée RP pendant 3 minutes minimum.

### Balistique

Les munitions de jeu dites balistiques (simulant flèches, carreaux, balles ou cartouches) causent l'agonie au torse ou empêchent l'usage d'un membre touché jusqu'à être soigné par l'effet approprié.

Les dagues de lancer et affiliés causent les mêmes effets à condition de toucher une zone couverte par aucune armure ou bouclier, en cas inverse la touche est simplement annulée.

### Protections de la tête

Un casque annule l'inconscience causée par l'annonce Blessier dédiée aux frappes dans le dos, même porté seul, et permet donc globalement de ne jamais être assommé.

Une camail, une bavière ou gorgerin porté en plus d'une armure de torse annule l'agonie causée par l'annonce Blessier dédiée aux frappes dans le dos, évitant ainsi les assassinats intempestifs.

### Boucliers

Les frappes sur un bouclier ne bénéficiant d'aucun effet de compétence sont annulées et avec la compétence Bouclier, le porteur peut éviter les effets des compétences Blessier et Tirer portés sur ce même bouclier, s'il possède un niveau suffisant. S'il ne peut pas éviter ces effets, son bouclier est détruit et devra être réparé par un artisan.

### Armures

Si le tronc du joueur est entièrement recouvert par une ou plusieurs armures, cet ensemble lui octroie +1 PV qui (s'il est perdu) peut être recouvert par les soins et l'entretien d'armure.

Si un joueur est blessé par un effet de compétence malgré son armure, elle est détruite et devra être réparée par un artisan.

Un bonus de compétence n'est effectif que si le personnage possède la compétence ainsi améliorée.

Suivant les armes de tir du jeu, les armures peuvent cumuler des effets ou être soumises à diverses limitations ou minima (un gambison ne sera d'aucune utilité face à une réplique de M16).

#### Armure de cuir

Une armure de cuir n'apporte rien de supplémentaire que les effets d'armure initiaux et l'opportunité d'utiliser la compétence Armure.

#### Gambison

Un gambison ou une armure balistique ou d'écaillés métalliques ne subit aucun effet de la compétence Tirer, si ce n'est la perte d'1 PV due à la touche franche et volontaire de la munition.

#### Armure majoritairement métallique

Une cotte de maille, une brigandine lamellée ou majoritairement métallique offre +1 à la compétence Armure.

#### Armure de plates

Les armures de plates, énergétiques ou d'intervention, offrent des avantages considérables. En plus de tous les effets précédents, elles octroient 2 PVs au lieu d'un en couvrant le torse du porteur et ne sont pas détruites en cas de défense ratée (sauf mention contraire).

## CREATION DE PERSONNAGE

Lors du choix des compétences, il faut garder en tête les limitations imposées à la création des personnages en plus des suivantes :

- une compétence peut atteindre au maximum le niveau 7,
- un personnage peut avoir au maximum 7 compétences,
- une annonce sans valeur est considérée de niveau 1,
- seule la plus haute valeur applique ses effets de compétence,
- la défense est prioritaire sur l'attaque en cas d'ex aequo,
- les compétences qu'un joueur souhaite délaissier pourraient être revendues selon des conditions variables auprès de certains PNJs éventuellement prévus par les organisateurs,
- les compétences peuvent être marquées d'une \*, auquel cas il faut se référer aux limitations indiquées en match de Trollball.

### Naissance

À la création, un personnage dispose de 3 niveaux à distribuer librement dans les compétences décrites au chapitre éponyme, pouvant être utilisés autant pour acquérir une seule compétence au niveau 3 que trois compétences au niveau 1, ou une niveau 2 et deux au niveau 1, ou seule niveau 3. Il peut aussi lui arriver d'avoir à choisir une population affectant ses capacités ou son roleplay, mais ce genre de données est présenté par les organisateurs eux-mêmes. À la création, tous les personnages possèdent donc :

- les attributs d'une population (ou race, classe, clan...),
- 3 PVs,
- 3 niveaux à assigner dans leurs compétences.

Référez-vous aux attributs disponibles du GN auquel vous vous êtes inscrit.

## EXPERIENCE ET COMPETENCES

Quand un personnage s'entraîne ou tire les leçons d'une situation complexe, il acquiert plus de pouvoir et de talent. Les points d'expérience (abrégés Pex) simulent en jeu le fait qu'un personnage évolue et s'améliore.

### Acquerir des Pex

Les Pex s'obtiennent de cinq manières différentes et peuvent être par commodité représentés par des cartes de 3 Pex, ou notés entre organisateurs et PNJs. Ces Pex ne peuvent et ne doivent pas être échangés entre joueurs (ceci n'aurait que peu de sens RP) mais peuvent être utilisés auprès des organisateurs pour faire évoluer les compétences de son personnage.

### Enseignement

Enseigner une nouvelle compétence à un joueur dans un GN le permettant rapporte 3 Pex directement de la part du joueur formé. Cette manière d'acquérir des Pex est soumise à l'approbation des organisateurs.

### Match

Terminer un match de Trollball rapporte 3 Pex par match.

### Participation

Terminer une édition du GN rapporte 3 Pex à la remise des fiches de personnage et du matériel de jeu. Cela représente tout ce que le personnage a appris sur l'univers de jeu et durant le temps qui s'écoule entre deux éditions du GN.

### Quête et objectif d'équipe

Terminer une quête sans être un spectre (qu'elle soit acquise pendant un GN ou imposée par les organisateurs) rapporte 3 Pex (variant positivement suivant la difficulté et les impacts de ladite quête). Les objectifs d'équipe apportent ce gain à tous les membres de l'équipe.

### Service militaire

Terminer une bataille rangée rapporte 3 Pex par bataille, si un personnage du joueur y survit.

### Fonctionnement des compétences

Une compétence permet à un joueur d'utiliser l'annonce associée durant l'intégralité du jeu. Tout joueur peut porter n'importe quelle arme (sauf armes de tir) ou n'importe quelle armure sans avoir à prendre de compétence attenante. Toutes ses compétences peuvent être acquises et simulées par les joueurs d'un point de vue roleplay, à partir du moment où cela n'enlève rien à la dignité et l'intégrité des joueurs, ou à l'évidence des règles et du niveau de compétence.

### Acheter une nouvelle compétence

Si un joueur veut acquérir une nouvelle compétence, il devra trouver un personnage (PJ ou PNJ) capable de lui faire suivre un enseignement et dépenser 3 Pex auprès de son professeur, et 3 autres Pex auprès des organisateurs. Tout acte d'acquisition de compétence doit être accompagné d'une simulation RP adéquate, à la discrétion de l'enseignant.

### Améliorer une compétence

Pour améliorer une compétence connue, il faut dépenser auprès des organisateurs un montant de Pex égal au niveau à atteindre puissance deux. Ainsi, si un joueur veut faire évoluer sa compétence *Crypter* au niveau 5, il devra dépenser 5 x 5 soit 25 Pex.

## COMPETENCES DE COMBAT

### Armure

- Utilisable en défense de : *Blesser*.

Permet, en annonçant une valeur en défense suffisante, d'éviter les effets causés par une annonce *Blesser* lors d'une touche sur une partie du corps effectivement couverte par l'armure du joueur, hors effets de compétence ayant attiré au port d'un casque ou d'une camail.

En cas d'échec, la pièce d'armure est détruite et devra être réparée par un artisan et le joueur est effectivement blessé.

### Bouclier\*

- Utilisable en défense de : *Blesser, Tirer*.

Les touches sans annonce sur un bouclier sont annulées.

Cette annonce permet d'éviter les effets des compétences *Blesser* et *Tirer* données sur un bouclier. En cas d'échec, au lieu de subir les effets de ces compétences, le bouclier est détruit et devra être réparé par un artisan.

### Blesser

- Ces effets sont altérés par : *Armure, Bouclier*.

Cette annonce permet d'infliger au corps à corps :

- l'agonie en touchant le torse,
- une blessure sur le membre touché,
- la destruction du bouclier touché,
- l'inconscience ou l'agonie en cas de frappe dans le dos.

Les effets de frappe dans le dos sont effectives à condition que :

- la cible ne porte pas de casque ou de bavière/gorgerin/camail ;
- soit elle est inattentive et n'a pas repérée l'assassin,
- soit elle est ligotée, KO, endormie et/ou inconsciente, auquel cas les touches de front comptent de la même manière.

**Notes** : si spécifié, les organisateurs peuvent imposer aux joueurs de porter des attaques ostensiblement puissantes ou franches en apparence pour que l'annonce soit effective.

### Désarmer

- Ces effets sont altérés par : *Désarmer*.

Un joueur peut désarmer son adversaire si celui-ci utilise son arme avec autant ou moins de main que lui (entourant entièrement la poignée), en frappant son arme lors de son annonce.

Si la cible à désarmer est dans l'incapacité de s'en défendre, elle dépose son arme derrière ses pieds, au sol. Si l'attaquant est contré par une valeur de *Désarmer* supérieure, c'est à lui de déposer son arme dans son dos. Une seule main suffit à pouvoir s'en défendre et un bouclier n'est pas une arme.

### Endurer

- Ces effets sont altérés par : *Blesser, (se) Sacrifier, Tirer, Torturer*.

Permet de gagner 1 PV par niveau et de ne pas être mis KO lors de touches successives et/ou au torse, en annonçant :

« *Endurer* + les PV restants au travers cette compétence »

Le joueur touché doit annoncer le nombre de PV qu'il lui reste au travers *Endurer* à chaque coup reçu, même s'il lui en reste zéro. Ces PVs perdus, *Endurer* ne s'applique plus jusqu'à ce qu'ils soient intégralement récupérés par des soins classiques.

Si le joueur n'annonce pas sa valeur de compétence quand il subit une touche, ou s'il subit des effets de *Blesser, (se) Sacrifier, Tirer* ou *Torturer*, il ne peut plus annoncer de valeur *Endurer* et perd dès lors les PVs bonus qui en sont issus jusqu'à ce qu'il recouvre de toutes ses touches reçues et de ses blessures.

En tant que valeur d'esquive et d'endurance, un adversaire peut évaluer cette énergie au cours du temps et voir l'endurant se fatiguer petit à petit, à moins qu'un coup bien placé ne mette fin au combat.

### Tirer\*

- Ces effets sont altérés par : *Bouclier, l'équipement de la cible*.

Cette compétence est obligatoire pour utiliser une arme de tir. En touchant la cible et en lui annonçant HRP votre niveau de *Tirer*, vous lui infligez les effets de balistique :

- l'agonie en touchant le torse,
- une blessure sur le membre touché,
- la destruction du bouclier touché.

Une munition tirée peut éventuellement être récupérée par son possesseur mais pas être réutilisée immédiatement (les munitions de paintball sont à usage unique). Si récupérée, elle doit être entretenue par un artisan avant réutilisation.

Le nombre de munition initiale d'un tireur au début du GN peut être limité suivant son type (en paintball et airsoft, ces limitations sont beaucoup plus rares).

Suivant l'armure portée, ces effets peuvent être remplacés par une touche classique (notamment les gambisons et armures de plates).

Les dagues ou haches de lancer, shurikens, fléchettes ou tout autre dispositif peu puissant sont inefficaces face à toutes les armures et boucliers et sont alors annulés quelque soit les niveaux de compétence annoncés.

Toutes les armes de tir doivent correspondre aux normes de sécurité, marques et types autorisés par le GN.



## COMPETENCES MAGIQUES

### Anti-magie\*\*

Cette compétence fait partie des sujets du chapitre Magie et Artisanat du livre Grandeur Nature Engine.



- Utilisable en défense de : *Incanter*.

Un seul type d'anti-magie peut être possédé en même temps par un même personnage. Une compétence d'anti-magie ne peut être apprise que par un personnage ayant préalablement acquis une compétence *Incanter* ainsi qu'un domaine de magie conditionnant le type d'anti-magie choisi (voir section II : magie et artisanat).

Au début du GN, un personnage qui a investi des points dans cette compétence obtient gratuitement l'équivalent de 1 PM par niveau acquis.

Par la dépense de 1 PM, le magicien doit annoncer le niveau et le type d'anti-magie qu'il a appris pour espérer en appliquer l'effet, s'il atteint l'annonce d'*Incanter* de son adversaire.

Les types d'*Anti-magie* sont consultables en encart de cette page.

### Incanter\*\*

Cette compétence fait partie des sujets du chapitre Magie et Artisanat du livre Grandeur Nature Engine.



- Ces effets sont altérés par : *Anti-Magie*.

À l'achat, cette compétence doit être liée à un domaine de magie (voir section II : magie et artisanat) et au début du GN, un personnage qui a investi des points dans cette compétence obtient gratuitement l'équivalent de 1 PM par niveau acquis.

Permet de lancer les sorts de puissance égale au niveau dans cette compétence au maximum, à condition que ce sort appartienne au domaine de magie que ce mage connaît. Un joueur n'est pas limité quant au nombre de sort qu'il peut connaître (si ce n'est uniquement dans ses domaines de magie connus).

### Magistere\*\*

Cette compétence fait partie des sujets du chapitre Magie et Artisanat du livre Grandeur Nature Engine.



Cette compétence peut être acquise uniquement si les organisateurs l'ont préalablement spécifié, car elle demande une logistique particulière.

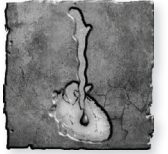
Le personnage connaît la lecture et l'écriture d'un domaine de magie par niveau, celui-ci étant lié définitivement à cette compétence. Permet de traduire les Tomes GN grâce à une capacité qui leur est spécifique, la *Traduction Magistère* (voir section II : magie et artisanat, chapitre Magistère).

Cette compétence ne permet pas de lancer de sort des domaines de magie connus, si un joueur veut lancer un sort issu d'un domaine dont il connaît le langage, il devra acheter la compétence *Incanter* liée au sort en question.

Cette compétence peut être utilisée pour simuler les connaissances en adéquation avec l'univers de jeu (physique-chimie, autopsie, histoire, cultes et mythes, langues anciennes).

### (se) Sacrifier

En perdant de 1 à un maximum de PV égal au niveau de *(se) Sacrifier*, le joueur peut participer à la réalisation d'un sort nécessitant cette compétence.



De la même façon, *(se) Sacrifier* permet d'assister n'importe quel magicien en lui octroyant +1 maximum à sa compétence *Incanter* pour sa prochaine annonce.

#### Anti-magie Renvoyer

Si l'anti-magicien est la cible directe d'un sort, il renverra les ondes magiques à son agresseur qui perdra 1 PV.

#### Anti-magie Absorber

Si l'anti-magicien est la cible directe d'un sort, ce dernier est absorbé et sans effet et le mage gagne 1 PM à utiliser immédiatement.

#### Anti-magie Annuler

Annule simplement le sort si :

- l'anti-magicien est une cible potentielle (sort à effet de zone),
- et s'il connaît le sort de son adversaire et peut le lancer.

*Annuler* peut également affecter tous les sorts à effets persistants si leur niveau est connu et inférieur, et si l'anti-magicien est dans sa zone d'effet.

## COMPETENCES DIPLOMATIQUES

### Baratiner

- Utilisable en défense de : *(en) Déduire, Persuader (charme)*.



Quand un joueur tente de trier le vrai du faux dans le discours du baratineur, ce dernier peut annuler les effets de la compétence *(en) Déduire*. Permet également de contrer les tentative de *Persuader (charme)* usées à son encontre.

### (en) Déduire

- Ces effets sont altérés par : *Baratiner*.



Ne peut pas être utilisé avant la fin d'une discussion.

Un joueur voulant vérifier les dires d'un diplomate adverse peut lui annoncer une valeur de *(en) Déduire*. Si le diplomate est dans l'incapacité de fournir une valeur de *Baratiner* suffisante, il doit chuchoter dans l'oreille du fin limier s'il a sciemment menti ou pas, même par omission (et seulement s'il a menti ou pas, la déduction ne rapportant qu'un aspect bancal révélateur du discours).

### (s') Obstiner

- Utilisable en défense de : *Persuader (aspect choisi) ou Torturer (si aspect torture)*.



Annule les tentatives de persuasion en cas de défense réussie.

En cas de torture, le supplicié ne perd pas l'usage de *(s') Obstiner (torture)* en étant en agonie, uniquement si le nombre de PVs perdus durant les tourments dépasse son niveau de compétence.

À l'acquisition, cette compétence doit être liée à un des aspects suivants afin d'altérer les effets des compétences attenantes :

- peur,
- charme,
- corruption,
- torture.

### Négocier

- Utilisable en défense de : *Négocier, Persuader (corruption)*.



Cette compétence ne vaut qu'en cas de litige sur le roleplay.

Permet de négocier le prix d'un produit ou d'un service avec son vendeur, à raison d'une unité de la même valeur de monnaie induite, par niveau de valeur annoncé (minium de prix 1 unité).

*Un produit vendu à 5 pièces d'or ne varie qu'en pièce d'or, un autre vendu en pièce d'argent ne varie qu'en pièce d'argent.*

En opposition, le personnage qui obtient l'effet le plus haut change le prix à son avantage, à raison d'une unité par niveau d'écart. L'initiateur ne peut alors pas augmenter ses prix au-delà de ceux qu'il a annoncé à l'origine. En cas d'ex aequo, les prix ne varient pas.

**Corruption** : un personnage peut utiliser la compétence *Négocier* en défense de *Persuader (corruption)*. Si la personne à corrompre possède la meilleure valeur, il augmente d'autant sa prime par niveau d'écart, qu'il doit accepter si elle payée.

### Persuader

- Ces effets sont altérés par : *(s') Obstiner (aspect identique), Négocier (corruption), Baratiner (charme)*.



À l'acquisition de la compétence *Persuader*, celle-ci doit être affiliée à un des aspects suivants : peur, charme ou corruption.

Permet de manipuler sa cible qui ne pourra ni attaquer, ni influencer négativement sur le bénéficiaire de la persuasion tant que :

- la cible ne n'a pas de preuve que le bénéficiaire le fait contre elle,
- si justifié (aspect/chantage/scène, RP et en contexte concordant);
- le bénéficiaire n'est pas diplomatiquement compromis,
- rappel : les organisateurs sont libres de statuer en cas de litige.

Dans le cadre de la corruption, les modalités qui permettent les effets de la persuasion sont limitées à une seule tentative par situation et décrites plus avant avec la compétence *Négocier*.

## COMPETENCES ARTISANALES

### Alchimie\*\*

Cette compétence fait partie des sujets du chapitre Magie et Artisanat du livre Grandeur Nature Engine.



Le joueur alchimiste peut réaliser les potions dont il possède les recettes, à condition qu'il en possède également les ingrédients demandés ainsi qu'un niveau de compétence au moins égal au niveau de la potion, en réalisant la méthodologie propre à chaque recette.

Il est conseillé aux alchimistes de tenir un grimoire pouvant contenir leurs recettes, herbiers et toute information utile.

### Artisan\*\*

Cette compétence fait partie des sujets du chapitre Magie et Artisanat du livre Grandeur Nature Engine.



Permet d'effectuer l'entretien d'armure, mais également d'une arme, d'un bouclier et plus encore. La pièce à entretenir doit être retirée et la réparation simulée pendant 3 minutes + 3 par niveau de l'enchantement (si elle en possède un). De la même façon, un artisan peut rendre une munition balistique usée réutilisable.

Pour chaque niveau dans sa compétence, l'artisan réduit le temps de simulation de 3 minutes (minimum : 3). Suivant les GNs, un artisan peut être obligé de consommer des ressources pour effectuer son travail (dégrevées selon son niveau jusqu'à un minimum prédéfini), ou de travailler sur une zone de jeu spécifique ou un atelier dédié.

### Crypter

• Ces effets sont altérés par : *Crypter*.



Un personnage peut décrypter un document dont le niveau de cryptage est toujours en défense. Suite à une simulation d'autant de minutes que le niveau de cryptage à accomplir par le cryptographe, ce dernier pourra demander aux organisateurs de lui dicter le contenu du document original.

Un personnage peut aussi crypter un document sensible en confiant aux organisateurs le document original avec son niveau de compétence, contre un document crypté lambda référencé. Le cryptage peut également être considéré comme un Domaine de Magie vis-à-vis de la traduction des Tomes GN (voir section II : magie et artisanat, chapitre magistère).

Les signatures et sceaux ne se cryptent pas, ce qui peut amener un organisateur à demander au signataire de reposer une griffe sur le document crypté.

Le piratage informatique peut être simulé par cette compétence ou par une nouvelle instance dûment renommée.

### Serrurier

• Ces effets sont altérés par : *Serrurier*.



Permet de crocheter des cartes Serrures, avec une simulation de crochetage nécessitant des outils pendant autant de minute que le niveau de la Serrure à ouvrir, qui est toujours en défense.

Pour chaque niveau dans cette compétence, le joueur commence le GN avec une carte Serrure de chacun des niveaux qu'il a atteint. Il peut en racheter auprès des organisateurs à un niveau maximum identique à son propre niveau de compétence pour les placer sur un coffre ou une porte en jeu, qui ne pourra alors plus être ouvert (sauf mention contraire).

L'utilisation de piège réel (mine paintball) peut être simulée par cette compétence ou par une nouvelle instance dûment renommée.

### Torturer

• Ces effets sont altérés par : (s') *Obstiner (torture)*.



Permet de retirer 1 PV à une cible ligotée RP en lui posant une question à chaque fois ou en la forçant à répéter une phrase. Autant de PVs peuvent être enlevés pour poser une question par niveau dans la compétence *Torturer*, ce nombre exprimant le niveau d'annonce appliqué à l'instant T.

La victime, sous la torture, est obligée de répondre avec véracité. De plus, elle n'est soumise à l'inconscience, l'agonie ou la mort qu'une fois que les bourreaux ont terminés leur sombre ouvrage.

Un personnage survivant peut, suivant les organisateurs, en devenir instable psychologiquement et développer une Souffrance (voir section V : compendium, au chapitre éponyme).

Il convient de rappeler à l'organisation que les séances de tortures peuvent ne pas convenir à toutes les intrigues et si un joueur ne désire pas jouer le roleplay d'une personne torturée, il peut s'en dédouaner naturellement bien qu'elle soit toujours obligée de répondre avec véracité aux questions qui lui sont posées.

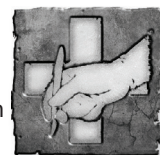
A contrario, si un joueur peut jouer la torture avec grandiloquence, il y sera sûrement vivement invité.



### Soigner\*

Cette compétence débloque une nouvelle capacité à chaque niveau de compétence jusqu'au niveau 3.

Permet de soigner les personnages blessés, que ce soit par touche classique ou grâce à un effet de compétence, en posant un ou plusieurs bandages.



Si un bandage posé tombe avant le début du cycle suivant, la blessure se rouvre et tous les effets de la touche se ré-appliquent immédiatement, dont la perte de PV (attention à l'accumulation des bandages et leur serrage). Seul un soigneur peut remettre un bandage en place.

Il est fortement conseillé aux soigneurs de prévoir un stock de bandage conséquent, divers sabliers ainsi que des poches à potion, bien que le nombre de bandage initial puisse être limité.

<u>SOIGNER - NIVEAU 1</u> « Premiers soins ! »	<u>SOIGNER - NIVEAU 2</u> « Soignez les blessés ! »	<u>SOIGNER - NIVEAU 3</u> « Sauvez les mourants ! »
<p>En appliquant un bandage sur une partie du corps ayant subi une touche simple (sans annonce), le patient récupère 1 PV, et peut immédiatement réutiliser son membre ou se remettre d'un KO. Le bandage pourra être retiré au début du cycle suivant.</p> <p><b>Notes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Le bandage doit être posé là où la touche est localisée ou à la tête s'il n'y a pas déjà un bandage.</li><li>• Un soigneur en état d'agir peut s'appliquer à lui-même ces effets s'il lui reste un bras valide.</li></ul>	<p>Pour soigner une blessure (touche accompagnée d'une annonce), il faut surpasser le niveau de compétence annoncé en figolant le roleplay pendant autant de minutes que ce niveau.</p> <p>Le patient récupère alors l'usage de son membre et de ses compétences par son biais et pourra retirer ses bandages au début de cycle suivant.</p> <p><b>Notes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Plusieurs soigneurs peuvent se succéder. L'effet de <i>Soigner</i> du premier opérant gagne +1 à chaque fois qu'un autre confrère opère le patient. Si ce nombre de médecin atteint le nombre de PVs restants du patient, son membre blessé doit être amputé (RP parlant).</li><li>• Si une armure couvrait la blessure, le membre ne peut pas être amputé.</li><li>• Une armure doit être enlevée pour pratiquer ces soins.</li><li>• Un soigneur en état d'agir peut s'appliquer à lui-même ces effets s'il lui reste un bras valide.</li><li>• Les organisateurs sont libres d'inventer des moyens de remplacer un membre amputé (prothèse mécanique ou magique, sortilège...).</li></ul>	<p>Pour soigner un joueur en agonie, il faut surpasser le niveau de compétence annoncé en figolant le roleplay pendant autant de minutes que ce niveau (où la cible continue d'agoniser).</p> <p>Le patient récupère alors de l'agonie et l'utilisation de ses compétences et de sa partie touchée et pourra retirer ses bandages au début du cycle suivant.</p> <p><b>Notes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un seul soigneur conscient de son incapacité à sauver le mourant peut à la place stopper temporairement l'agonie pour autant de minutes que son niveau de <i>Soigner</i>, tant qu'il réalise sans s'arrêter un roleplay agréable à regarder (sans être convaincant pour éviter toute confusion), pendant qu'un autre soigneur tente d'arrêter l'hémorragie.</li><li>• Un seul assistant qualifié (soigneur) peut octroyer un bonus de +1 aux médecins opérants le patient, tant qu'il participe activement au roleplay.</li><li>• Une armure doit être enlevée pour pratiquer ces soins.</li><li>• Un soigneur ne peut pas s'appliquer à lui-même ces effets et l'utilisation des deux mains est obligatoire pour ce type de soin.</li></ul>

## COMPETENCES DE CONTROLE

### Dissimuler

- Utilisable en défense de : *Fouiller, Voler.*

La cible de la compétence Fouiller peut omettre d'annoncer tout **Document, Argent ou Consommable** caché dans ses vêtements et pouvant entièrement tenir dans la paume de sa main, à raison d'un objet de ce genre par niveau de différence à l'avantage du dissimulateur.

*Dissimuler* permet également de se protéger de *Voler* au moment de l'annonce inférieure ou égale du larcin, auquel cas le vol est un échec et le voleur est prit la main dans le sac en étant considéré de facto *En Jeu*, et ce même malgré un KO unique-ment.

### (s') Éclipser

- Utilisable en défense de : *Fouiller.*
- Ces effets sont altérés par : *Ligoter.*

En restant immobile et silencieux dans une zone d'ombre, un feuillage ou une autre cachette, un joueur qui se fait repérer grâce à la compétence *Fouiller* peut rester indétectable en annonçant une valeur de *(s') Éclipser* suffisante, HRP aux yeux des fouilleurs. Un joueur visible en toute évidence ne peut pas être caché.

Un joueur peut également se libérer s'il est ligoté RP, le niveau de ligotage étant toujours en défense.

### Fouiller

- Ces effets sont altérés par : *Dissimuler, (s') Éclipser.*

Un joueur dans l'incapacité de se défendre (arrêté, KO, ligoté, etc.) peut être fouillé lors d'une courte simulation (dans les limites du respect de la dignité du joueur fouillé, ce qui peut se limiter aux mains et aux pieds). La victime doit alors annoncer tout ce qu'elle possède comme **Document, Argent et Consommable**. *Fouiller* permet également de mettre en évidence un joueur ou un indice caché dans la zone fouillée (toujours en défense).

### Ligoter

- Utilisable en défense de : *(s') Éclipser.*

Permet de ligoter RP un joueur KO, inconscient ou endormi, aux pieds et/ou aux mains uniquement et de manière lâche et non-invasive, celui-ci étant alors à la merci de son kidnappeur, sans espoir de s'échapper.

Un joueur ligoté avec une corde peut être libéré RP par un compagnon équipé d'une épée, d'une dague ou d'une autre lame.

### Voler

- Ces effets sont altérés par : *Dissimuler.*

Le voleur, avant d'annoncer son larcin, doit d'abord toucher sa cible sans être repéré avant d'aller se cacher.

Le voleur peut alors, HRP, annoncer son vol à sa victime, avant de retourner se cacher. Le voleur peut lui réclamer l'objet ciblé (un document ou un consommable précis et nommé, ou le contenu d'une bourse de monnaie).

Si l'objet demandé n'existe pas dans l'inventaire de la victime, le vol ne rapporte rien. *Voler* permet de la même façon de rajouter dans les poches de sa cible (si elle en a) des **Documents, Argent ou Consommables**.

**Annuler la tentative de vol** : il suffit à la cible, quand elle est touchée par le voleur, de le repousser (calmement) en lui faisant remarquer de ne pas s'approcher ou de s'éloigner. Le voleur repoussé ne commet aucune infraction et rien ne peut lui être reproché.

### **Notes**

- En terme de roleplay, la cible ne peut se rendre compte de l'acte qu'au moment où elle doit effectuer un dépaquetage (sur ordre d'un milicien, au repas, au coucher ou lors d'une fouille).
- Un accessoire HRP à placer sur sa cible peut servir de signature ou de preuve pour étayer de la réussite d'une approche, mais pas d'impératif à cette réussite.

# REGLES SYNTHETIQUES DE TROLLBALL

Le Trollball est un sport collectif opposant deux équipes de 5 joueurs sur un terrain gazonné. L'objectif de chaque camp est de mettre le ballon dans la basse-touche adverse, en utilisant seulement les mains, l'équipement et les compétences prévus durant l'événement.

## Terrain et surface de jeu

La surface de jeu doit être incluse au sein d'un terrain accessible uniquement par les participants, séparant les joueurs et le reste de leur équipe des spectateurs.

Les matchs doivent être joués sur des surfaces naturelles couvertes d'herbe rase, délimitées par un marquage rectangulaire de lignes blanches ou de terre retournée faisant parties intégrantes de la surface de jeu et larges de 20 cm maximum vers l'intérieur de la surface.

La surface de jeu est divisée en deux parties égales par une ligne médiane, marquée d'un point en son centre.

À chaque ligne de but et au centre de chacune d'elle est tracé un cercle entier de 1m de diamètre en comptant le bord extérieur du marquage, appelé cercle de basse-touche et faisant partie intégrante de la surface de jeu.

## Basses-touches

Les basses-touches sont posées au centre de chaque cercle de basse-touche. Elles sont constituées d'un panier rond pouvant contenir au moins deux ballons et dont l'ouverture est suffisamment large pour en laisser entrer deux accolés, tout en étant moins large que le cercle de basse-touche. Les basses-touches peuvent être surélevées jusqu'à un maximum de 1m50 de hauteur au point le plus haut du panier. Les deux basses-touches doivent être strictement identiques.

## Maillot et numero de joueur

Le maillot peut être réduit à un brassard, un tabard ou tout autre moyen permettant de numéroter le joueur en rapport à sa place d'enregistrement sur la feuille de match de son équipe, utile lors de la remise des salaires et de la comptabilisation des fautes et des statistiques.

Les numéros peuvent être attribués définitivement à un joueur si son équipe possède ses propres maillots.

## Ballon

Le ballon ne peut pas être considéré comme une arme et il est vivement conseillé, afin de conserver un maximum de sécurité et de facilité de jeu, de subvenir aux spécifications suivantes :

- être d'un poids de 400 g maximum,
- être d'une circonférence maximale de 77 cm en son point le plus large sans compter les éventuelles décorations,
- être long de 35 cm maximum,
- être ovale ou en forme de crâne ou de tête de troll,
- être constitué principalement de mousse, ne pouvant inclure que du latex et du tissu pour les décorations (piques...),
- peut arborer, en cas de forme de crâne ou de tête de troll, une crinière ou une housse de saisie longue de 30 cm maximum, si elle ne déroge pas aux spécifications précédentes.

Un ballon dégradé peut être changé par l'arbitre durant un arrêt de jeu, le match reprenant par une balle à terre.

## Dimensions

La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

## **Longueur**

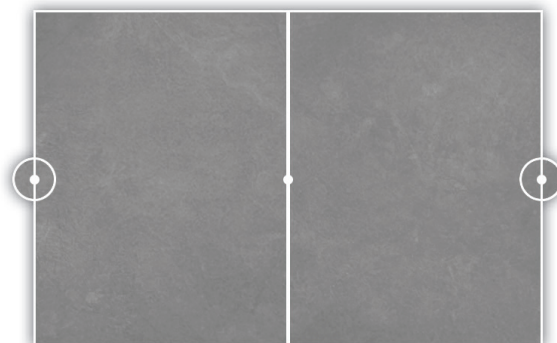
La longueur de la surface est délimitée par les lignes de touches et doit être de 20m minimum, 30m maximum.

## **Largeur**

La largeur de la surface est délimitée par les lignes de but et doit être de 13m minimum, 20m maximum.

## **Compétition**

En cadre compétitif, les matchs sont joués sur un terrain long de 30m exactement et large de 20m exactement.



FORME DES TERRAINS DE TROLLBALL

## Postes en surface de jeu

Les postes que peuvent tenir les capitaines d'équipes, joueurs et remplaçants sur la surface de jeu sont limités. Aucun de ces postes n'est obligatoire en jeu.

## **Soigneur**

Un seul soigneur par équipe peut participer au match simultanément. Il peut quitter la surface comme bon lui semble sans être mis KO par un arbitre de touche et soigner ses coéquipiers. Un soigneur peut porter une arme de corps à corps de moins de 60 cm, destinée avant tout à sa défense en lui permettant de conserver sa mobilité.

## **Défenseur**

Un seul joueur par équipe sur la surface de jeu est habilité à utiliser soit un bouclier soit une arme nécessitant l'utilisation des deux mains pour être maniée correctement.

## **Tireur**

Un seul joueur par équipe sur la surface de jeu peut utiliser une arme de tir, dont la cadence ne peut excéder l'exécution au coup par coup et que d'une seule munition à la fois, chargement, emmagasinage et tir compris.

## COMPOSITION D'ÉQUIPE

Si une équipe ne parvient pas à réunir au minimum 3 joueurs dont un capitaine, elle ne peut pas participer à un match de Trollball. Une équipe enregistrée ne compte sur sa feuille de match que l'ambassadeur, 5 joueurs dont un capitaine d'équipe ainsi que jusqu'à 5 remplaçants au maximum. L'ambassadeur et les remplaçants sont postés sur le banc de touche, zone où aucune arme portée en main n'est autorisée. Les joueurs sont gradés comme indiqué en page suivante.

### Ambassadeur

Il est le seul personnage d'une équipe qui ne soit pas un joueur pouvant entrer sur le terrain de jeu bien que la surface de jeu lui reste interdite durant l'intégralité du match.

L'ambassadeur est le leader de l'équipe et est en charge de la gestion des feuilles de match, des stratégies et du salaire touché par l'équipe. Il tient les rôles d'entraîneur et de propriétaire, même si l'équipe appartient originellement à la faction employant l'ambassadeur.

### Capitaine d'équipe

En tant que second de l'ambassadeur, il détermine avec lui les stratégies, fait la jonction entre les joueurs et l'ambassadeur et peut l'accompagner aux Consuls ou le remplacer pour tout ce qui concerne les matchs et la gestion de l'équipe. L'ambassadeur peut désigner un nouveau capitaine si le précédent n'est plus en mesure de tenir son poste.

Le Capitaine d'équipe obéit aux mêmes réglementations que les joueurs et est considéré comme l'un d'eux.

### Soigneur

Seul le soigneur indiqué par l'ambassadeur peut aller sur la surface de jeu en portant une arme de corps à corps de moins de 60 cm, et être remplacé par un autre joueur en suivant les limitations de poste et les procédures de remplacement.

### Joueurs

Ils participent activement sur la surface de jeu et peuvent tenir les postes décrits ci-dessus. Un joueur ne peut pas quitter la surface de jeu en dehors d'un remplacement sous peine d'immédiatement subir un KO automatique de la part d'un arbitre.

### Remplaçants

Assis sur leurs bancs de touche, ils attendent de prendre la place d'un joueur à la demande de leur ambassadeur ou capitaine d'équipe. Ils peuvent remplacer un poste spécifique s'ils en sont capables et équipés et touchent un salaire de la même manière que les autres joueurs.

Les soigneurs remplaçants ne peuvent soigner que les joueurs remplaçants, aucunement ceux en jeu.

## PHASES DE MATCH

Tous les matchs, même amicaux, doivent respecter cet enchaînement. Les procédures sont décrites pour chaque étape, des préparatifs à la sortie du terrain en fin de match. Le temps que doit prendre une partie, des préparatifs à la sortie du terrain, ne devrait pas dépasser 30 minutes. Dès le coup d'envoi effectué, les joueurs peuvent se mouvoir sur la surface de jeu comme bon leur semble et attaquer leurs adversaires afin de récupérer le ballon et marquer.

### Préparatifs

Les ambassadeurs des équipes en lice doivent se présenter à l'entrée du terrain afin de remettre aux arbitres leur feuille de match. Une fois celles-ci validées, les arbitres ouvriront le terrain aux joueurs.

### **Accès**

Pendant que l'arbitre-en-chef détermine les camps des ambassadeurs par un lancé à pile-ou-face, les joueurs entrent une équipe après l'autre, joueurs après joueurs, en donnant leur nom à l'arbitre assesseur qui les validera en leur donnant leur maillot numéroté avant de rejoindre le banc de touche de son équipe. Si un joueur arrive en retard, il ne peut plus entrer sur le terrain.

### **Prise de camp**

Une fois que tous les joueurs ont rejoint leur banc de touche respectif, les capitaines d'équipe s'avancent au centre du terrain où les attend l'arbitre-en-chef accompagné du ballon qui tire au hasard le côté de terrain alloué à chaque équipe.

Les côtés sont échangés à chaque mi-temps, les bancs de touche ne sont jamais échangés et attribués par les arbitres.

### **Tirage au sort**

Quand l'arbitre-en-chef pose le ballon à terre, un duel au KO s'engage entre les capitaines d'équipe. Le vainqueur peut récupérer le ballon pour son équipe qui entamera le match avec le coup d'envoi. Le capitaine KO doit aller récupérer auprès de ses soigneurs, ce qui peut éventuellement lui faire manquer le coup d'envoi.

### **Engagement**

Quand les deux équipes sont convenablement positionnées sur leur banc de touche et le Toss décidé, le match commence.

### **Coup d'envoi**

Les deux équipes se positionnent sur leur moitié de terrain respective, l'équipe possédant le ballon pour le coup d'envoi désigne un joueur pour l'effectuer. Le ballon est positionné sur le point au centre du terrain et le joueur qui envoie doit poser sa main dessus, au moment où il effectue sa première passe, le coup d'envoi est lancé.

### **Balle à terre**

La plupart du temps, l'arbitre-en-chef signera les remises en jeu par une balle à terre. Si la reprise ne doit pas se faire à la première passe du joueur désigné, le jeu redémarre dès que l'arbitre lâche le ballon.

### Périodes de jeu

Chaque match est disputé en deux périodes de jeu durant 5 minutes chacune plus la fin de l'action en cours. Les périodes ne peuvent pas durer plus de 7 minutes.

#### **Prolongations**

Les prolongations servent à palier le temps perdu durant les arrêts de jeu et varient en temps selon la durée totale des arrêts de jeu des précédentes périodes. Les prolongations ne peuvent pas durer plus longtemps qu'une période classique, soit de 5 à 7 minutes.

#### **Action**

Une action est le moment où une équipe possède le ballon sans le perdre ou jusqu'à marquer une basse-touche.

#### **Fin du match**

La fin du match est sifflée par l'arbitre-en-chef à la fin de toute prolongation. Les joueurs doivent remettre leur maillot à l'arbitre assesseur contre récompenses, un joueur après l'autre, et sortir immédiatement une fois fait. La rencontre est terminée.

#### **Victoire**

À la fin des périodes de jeu et des prolongations, l'équipe ayant marqué le plus de point gagne la rencontre et est déclarée victorieuse. Les participants sont invités à saluer les efforts de leurs adversaires par une poignée de main respectueuse.

#### **Bain de sang**

Si au sifflement de fin de match il peut être constaté une égalité de score, le ballon est retiré de la partie et les joueurs devront mettre KO l'équipe adverse à la reprise du jeu pour se départager.

### Gestion

Les actions altérant les temps de jeu et ces derniers.

#### **Mi-temps**

À la fin d'une période de jeu, les équipes changent de camp et ont 3 minutes maximum pour se soigner, récupérer, gérer les remplacements.

#### **Temps-mort**

Chaque ambassadeur peut appeler un unique temps-mort de 30 secondes maximum par match, seulement pendant un autre arrêt de jeu. À la fin du temps imparti, tous les joueurs du match doivent retrouver leur position initiale avant le temps mort ou selon la reprise à jouer.

#### **Basse-touche**

Si le ballon est enfoncé dans une basse-touche et y reste, un point est marqué par l'équipe à laquelle la basse-touche n'appartient pas et le prochain engagement sera à l'avantage de l'équipe qui était en défense. Si la basse-touche est renversée, mord son marquage ou que le ballon ressort, le point est refusé est un coup franc à l'avantage des attaquants est tiré.

### Arrêts de jeu

Les arrêts de jeu signés par un arbitre ne sont pas décomptés du temps de jeu mais cumulés par les arbitres pour déterminer la durée de la troisième mi-temps. Bien que décrites comme telles, les sorties de joueur n'entraînent pas d'arrêt de jeu.

### Sortie

Toutes les sorties de terrain sont gérées par ces paragraphes.

#### **Sortie du ballon**

Si le ballon sort même partiellement du marquage de la surface de jeu, il est confié à l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie du ballon (qui ne l'a pas touchée en dernier), au joueur désigné par son équipe ou par l'arbitre s'il juge la prise de décision trop lente. Le joueur prend pied au niveau de la bordure intérieure du marquage où la sortie est indiquée par un arbitre qui met balle à terre, le jeu reprenant à la première passe de ce joueur.

#### **Sortie de joueur**

Les sorties de joueur n'entraînent pas spécifiquement d'arrêt de jeu mais tout joueur non-soigneur sortant de la surface de jeu, ne serait-ce que d'un pas, est mis KO automatiquement par les arbitres de touche. Il peut néanmoins revenir en jeu dès qu'il est soigné.

#### **Remplacement**

Un ambassadeur peut signaler à l'arbitre-en-chef via un arbitre de touche un remplacement de joueur. Un arrêt de jeu est signé et les deux joueurs signalés échangent leurs places respectives sur le terrain et le banc de touche s'ils sont dans la capacité de le faire, sinon les soigneurs en banc de touche peuvent être appelés pour retirer du jeu le joueur à remplacer.

### Reparation

Ces règles s'appliquent en cas de contrevenance au jeu.

#### **Faute**

Quand une faute est sifflée par l'arbitre, tous les joueurs doivent s'arrêter. Quand l'arbitre signale la reprise du jeu, les joueurs peuvent à nouveau se déplacer. Les fautes et les sanctions sont décrites au chapitre Arbitrage.

Le temps de jeu dépendant de la réactivité des participants, un joueur contestant l'arbitrage peut être sanctionné par une peine de prison supplémentaire, voir d'un carton rouge.

#### **Coup franc**

Si une basse-touche est refusée, un coup franc est tiré :

- tous les défenseurs non-KO doivent toucher du bout d'une de leurs armes leur cercle de basse-touche,
- les attaquants non-KO peuvent se positionner partout sur la surface de jeu, tant que chaque adversaire est hors de portée de son arme à bout de bras.

L'arbitre met la balle à terre auprès du joueur désigné par son équipe ou par lui-même s'il juge la prise de décision trop lente pour jouer le coup franc, le jeu reprenant à la première passe de ce joueur.

# ARBITRAGE

L'arbitrage est obligatoire durant tout match de Trollball. En entraînement, cela permettra aux joueurs habitués à l'arbitrage de participer activement tant à l'amélioration technique des joueurs qu'en aidant les organisateurs d'un GN s'ils en ont besoin.

## Equipe d'arbitrage

L'équipe d'arbitrage est toujours constituée d'au moins deux personnes :

- l'arbitre-en-chef qui s'occupera de la surface de jeu,
- l'arbitre assesseur qui s'occupera de l'administratif, de gérer les sanctions de prison, amendes et le temps de jeu.

Cependant, des joueurs extérieurs au match peuvent y participer en tant qu'arbitre de touche, gérant les sorties de ballon en relevant sa position et des joueurs en les mettant KO d'une frappe et en leur annonçant leur sortie, ce qui facilitera le travail de l'arbitre-en-chef ; les arbitres de touche seront rémunérés comme des joueurs, ce qui peut leur procurer une manne financière intéressante.

## Philosophies

Un arbitre étant différent d'un autre, il aura l'occasion de choisir sa façon d'appliquer l'arbitrage du match à sa convenance. Les arbitres très portés sur le roleplay pourront être prompts à la corruption et au chipotage, les adeptes de la fluidité et de la précision de jeu favoriseront les sanctions d'emprisonnement.

## Materiel

Le matériel peut varier selon l'univers de jeu, mais outre un uniforme uni propre aux arbitres, l'attirail d'arbitre sera au minimum constitué d'un sifflet (ou d'une corne), de cartons jaunes et rouges, d'une arme personnelle et d'un moyen de décompte du temps, comme des sabliers ou des montres. Les arbitres de touche peuvent être équipés de leurs armes qui leur permettront de signaler et marquer les sorties de ballon ou l'aperçu des fautes.

## Rappel : passes courtes uniquement

Seules les passes de main à main sont autorisées, les passes longues sont prohibées, mais un arbitre est invité à être laxiste sur les passes qu'il n'est pas en mesure de pouvoir juger, de par son positionnement ou si la partie est déjà trop ralentie par les arrêts de jeu.

## Sanctions

Toutes les sanctions qui peuvent être appliquées en cas d'inconduite par un joueur ou une équipe.

### **Amende a l'équipe**

En cas de problème principalement administratif, l'équipe toute entière risque de prendre une amende, qui réduit le salaire monétaire de tous les joueurs et de l'équipe de 1 unité. À double tranchant, les amendes à l'équipe qui suppriment l'entièreté des salaires aux joueurs peut provoquer un laxisme auprès de ces derniers, puisqu'ils n'auront plus d'argent à perdre.

### **Emprisonnement**

En cas de faute portant peu de conséquences au jeu ou la sécurité des joueurs, celui qui est condamné à une peine de prison doit rester auprès de l'arbitre assesseur pendant 1 minute minimum, temps durant lequel il ne pourra pas être remplacé par un autre joueur de son équipe. Il ne reviendra en jeu uniquement lors d'un arrêt de jeu.

### **Carton jaune**

Pour les fautes qui présentent une prise de risque injustifiée en jeu, le carton jaune est un avertissement pour le joueur avant d'être expulsé par un carton rouge.

### **Carton rouge**

Dédié uniquement aux fautes graves ou récidivistes, les cartons rouges signent une expulsion définitive du match du joueur qui ne pourra pas être remplacé par son équipe.

### **Forfait**

Si l'équipe ne se présente pas au match au moment prévu, elle est déclarée forfait.

## SIGNAUX D'ARBITRAGE

### FAUTE

Indiquée à tous, main en l'air en tenant le type de carton.

### FAUTE (arbitre de touche)

Indique le camp à l'arbitre-en-chef qui jugera, selon la réaction des joueurs ou la répétitivité des signalements de l'arbitre, si un arrêt de jeu est nécessaire. L'arbitre de touche, assuré de s'être fait remarqué par l'arbitre chef, peut à nouveau suivre le jeu normalement.

### SORTIE DE BALLON

Indique de la main la position à prendre lors de la reprise du jeu.

### COUP FRANC

Indique le refus de basse-touche et la mise en place du coup franc en levant les mains au-dessus de sa tête ou en les mettant en croix.

### VALIDATION DE L'AVANTAGE

Indique la validation de la basse-touche ou l'avantage en tenant les mains vers le camp de l'équipe bénéficiaire.

### SIGNAUX DE SHEPHERD

- **1 coup** : réclamation de l'arbitre de tous les joueurs, accompagnement ou arrêt de jeu.
- **1 coup long** : signale une fin de période.
- **3 coups en tout** : signale la fin du match.



FAUTES DE JEU	FAUTES GRAVES	FAUTES ADMINISTRATIVES
Toutes ces fautes sont sanctionnées par un carton jaune ou un emprisonnement suivant les circonstances.	Toutes ces fautes sont sanctionnées par un emprisonnement voir un carton rouge suivant les circonstances.	Toutes ces fautes sont sanctionnées par une amende à l'équipe incriminée, voir par un forfait.
<p><b>Atteinte au ballon</b> Un joueur altère ou endommage le ballon, le dissimule, se couche dessus ou réalise une passe longue.</p> <p><b>Bousculade</b> Si un joueur bouscule un autre joueur ou tente d'arracher le ballon des mains du porteur.</p> <p><b>Coup V.R.E.T.</b> Un joueur qui - par mégarde - met un coup violent, en rafale, d'estoc ou à la tête à son adversaire.</p> <p><b>Dissimulation de blessure</b> Un joueur ne respecte pas une blessure qu'il a subie ou ne compte pas ses PV.</p> <p><b>Equipement non-réglementaire</b> Si un joueur utilise du matériel illégal (du point de vue des lois du GN), non-homologué, inadéquat ou en mauvais état.</p> <p><b>Erreur de jeu</b> Un joueur utilise une compétence ou un effet de jeu de façon erronée ou agit hors des règles.</p> <p><b>Feindre un KO</b> Un joueur feint d'être KO, pour quelque raison que ce soit, afin de tromper ses adversaires.</p> <p><b>Délit</b> Un joueur commet un délit prévu dans la magistrature du GN.</p>	<p><b>Conduite antisportive ou dangereuse</b> Un joueur manque de fair-play, s'énerve ou joue dangereusement.</p> <p><b>Déni d'arbitrage</b> Nier l'arbitrage, attaquer un arbitre, le contredire, négocier ou échouer à le rompre.</p> <p><b>Récidive</b> Le joueur préalablement assigné pour faute, quelle qu'elle soit, en commet une nouvelle.</p>	<p><b>Défaut de présentation</b> Une équipe arrive en retard ou présente une feuille de match incomplète ou manifestement mal remplie, ou encore si l'équipe se montre irrespectueuse envers les arbitres ou leurs adversaires.</p> <p><b>Erreur médicale</b> Un bandage de soigneur est retrouvé sur la surface de jeu et aucun soigneur ne le remet en place. Un arbitre favorisant la fluidité de jeu peut simplement confisquer le bandage en attendant de sanctionner celui qui voudra le récupérer de la façon qui lui plaira.</p> <p><b>Intrusion</b> Une personne qui ne doit pas être sur la surface de jeu y fait une intrusion injustifiée. En plus de l'amende à l'équipe, l'envahisseur est immédiatement neutralisé et mis KO.</p>

## REGLES EN JEU DE ROLE SUR TABLE

Il arrivera parfois aux organisateurs de devoir réaliser des séances de jeu de rôle sur table de quelques dizaines de minutes pour conclure une mission. Avec un seul D6, le maître de jeu pourra faire l'essentiel des tests dont il aura besoin, à partir du moment où il préfère rester narratif plutôt que simulationniste afin de conserver plus facilement la cohérence du jeu.

### Les compétences a zero

Si un joueur doit tester une compétence qu'il ne possède pas, il est confronté à deux alternatives :

- **Compétence innée** : la compétence est globalement connue par tous de manière innée (les compétences de Combat - dont Tirer pour lancer un objet - de Contrôle et de Diplomatie).

Le joueur peut effectuer son test avec un seul D6 sans rajouter un seul bonus quel qu'il soit.

- **Compétence acquise** : la compétence demande une réelle étude (compétences Magiques et Artisanales) et doit être acquise pour pouvoir être testée.

### Tour par tour

À moins qu'il en décide autrement ou suivant les dons et sorts en cours, un maître de jeu n'accordera d'ordinaire qu'une seule action par joueur et par tour, en gardant en tête que cette règle concerne les actions proactives des personnages, selon le rythme et valeur temporelle du tour défini par le MJ.

Un héros effectuant un test en réponse à une action à son encontre n'utilisera pas son action avant que ne vienne son tour, bien que cette réaction puisse influencer sur son action à venir.

### Initiative

L'initiative détermine la rapidité et l'ordre d'actions des personnages durant une confrontation. Chacun d'eux établira son initiative au début de l'affrontement en tirant 1D6 et en rajoutant ce résultat à la valeur de sa plus haute compétence. Le personnage ayant la plus haute initiative agira en premier, les suivants étant désignés par degré de gravité.

### Tester une compétence

Pour effectuer un test, il suffit d'utiliser celles déjà existantes avec leurs capacités d'attaque contre celles de défense (ou de la difficulté choisie par le MJ), en ajoutant le résultat d'1D6 au niveau des compétences testées. Comme durant le GN, chaque attaque fait perdre 1 PV (si l'attaque peut causer des dégâts) ; cependant, il faut au préalable déterminer à quel point celle-ci porte :

- **Attaque > Défense** : celle-ci atteint sa cible et lui cause la perte d'1 PV tout en appliquant les effets de la compétence,
- **Égalité** : une défense est toujours prioritaire sur les effets d'une compétence, mais l'attaque en elle-même atteint sa cible qui subit la perte de 1 PV,
- **Attaque < Défense** : celle-ci échoue à atteindre sa cible,
- plus la différence entre les résultats est grand, plus les effets peuvent être interprétés comme tels par le MJ s'il le souhaite.

### Exemples d'interprétation

#### **Sous Blessé**

- 3 : l'arme tombe au sol !
- +1 : l'attaque touche.
- +3 : la cible tombe.
- +5 : le membre est tranché !

#### **Sous (en) Déduire**

- 3 : convaincu !
- +1 : il ment, mais où ? ...
- +3 : cette phrase est fautive...
- +5 : la vérité, c'est que... !

### Définir la difficulté

Certaines compétences ne nécessitant habituellement pas de l'être (lancer un sort, se défaire d'un ligotage) doivent néanmoins être testées contre une difficulté définie par le MJ selon les circonstances ou en faisant un jet pour la défense. Un MJ cherchant la fluidité pourra calculer une difficulté classique en considérant le niveau de base +3 et selon le contexte, il est libre de baisser ou d'augmenter la difficulté arbitrairement, afin de coller aux événements.

### Niveaux de difficulté

- 2 : très facile - réalisable par tous
- 4 : accessible - complexe
- 6 : technique - très difficile
- 8 : maître - irréalisable sauf pour un expert
- 10+ : épique - difficile même pour un expert

### Difficulté invariable

- 2+ : au calme/tir à bout portant
- 4+ : affronter un égal/tir à moyenne portée
- 6+ : en grande difficulté/tir à longue portée

### Variations du résultat

- +1 au résultat : attaque de flanc
- 1 au résultat : attaqué de flanc
- 2 au résultat : attaqué de dos
- 4 au résultat : assailli de partout

### Les tests de caractéristique

En cas de test de caractéristique pur (résister à une maladie, combat à mains nues, attaquer sans compétence), le joueur comptera les compétences du même type qu'il possède pour obtenir une valeur à ajouter à son D6. Les tests de compétence sont effectués sous la caractéristique inhérente à leur type mais le narrateur est libre de choisir quelle caractéristique est la plus représentative du test à réussir et peut accorder au joueur d'utiliser sa compétence attenante la plus élevée pour son test.

### Caractéristiques des compétences

- de Combat = Force,
- Magiques = Volonté,
- Diplomatiques = Sociabilité,
- Artisanales = Endurance,
- de Contrôle = Dextérité



### Les compétences culturelles

Les compétences culturelles (géographie, navigation, cuisine, culture) sont acquises de facto par le personnage selon son background ou indexées sur les connaissances du joueur lui-même (sait-il conduire une voiture? L'équitation peut-il la remplacer?).

### Guerir de ses blessures

Un personnage ne peut pas récupérer de PV autrement qu'en étant soigné de manière habituelle au GN mais fort heureusement, ils peuvent rencontrer un grand nombre de soigneur sur leur chemin : rebouteux, kit de soins, etc. Les blessures graves quant à elles (causées par les effets comme ceux de la compétence Blessé) mettent beaucoup plus de temps à guérir et le MJ doit interpréter les temps de convalescence suivant les événements de la partie.

Tout joueur survivant revient des sessions de jeu de rôle avec l'intégralité de ses PV et ayant récupéré de ses blessures non handicapantes, sauf mention contraire du maître de jeu.

### Faire un effort

Le MJ peut demander à un joueur de « faire un effort » pour réaliser une action. En dépensant 1 PV quel qu'il soit (simulant l'effort physique ou mental), le joueur lance un D6 avant son test.

- **sur un 1** : il obtient un effet négatif que le MJ incorporera aux événements résultants du test,
- **sur un 6** : le joueur obtiendra un effet bénéfique,
- **entre ces deux résultats** : le MJ est libre d'interpréter le résultat comme un bonus, un malus ou une absence d'effet,
- **le choix** : un joueur peut également choisir de faire un effort et dépenser 1 PV afin de bénéficier d'une relance sur son prochain jet de dé, afin de maximiser ses chances de réussite. Le PV ainsi dépensé est perdu mais le joueur n'est pas obligé d'utiliser sa relance, auquel cas elle est perdue,
- **récupérer** : les PVs perdus en faisant un effort comptent comme une touche classique mais en prenant un court repos, le personnage peut récupérer ces PVs, reprenant son souffle après l'intense effort.

Si le personnage est en mesure de réaliser RP l'action entreprise mais que cela lui paraît impossible au vue des règles, il revient au MJ de choisir si l'effort du personnage lui permet de réaliser l'action in extremis ou non, afin de conserver la cohérence du jeu.

• **Annonce** : effet affectant le jeu.

• **BG** : de l'anglais *background* et synonyme de *lore*, historique d'un personnage, d'un organisme ou de l'univers de jeu.

• **Briefing** : séance d'explication des organisateurs aux joueurs avant le début du jeu.

• **Cycle** : temps définissant les affectations d'effets aux PJs. Par défaut, un cycle dure d'un matin jusqu'au suivant, à l'apparition du soleil.

• **D6** : dé à 6 faces, utilisé en jeu de rôle sur table.

• **EJ** : en jeu, annonce pour signifier la reprise du jeu ou tout ce qui entre dans le cadre du jeu.

• **FD** : Faveur Diplomatique, les points représentant les relations d'un ambassadeur.

• **GNiste** : pratiquant du jeu de rôle grandeur nature.

• **HJ** : hors jeu, annonce signifiant que l'on ne joue plus ou ce qui sort du cadre du jeu.

• **HRP** : hors roleplay, qui sort du cadre de l'interprétation.

• **LVL** : de l'anglais *level*, niveau d'une compétence ou d'un personnage.

• **MJ** : Maître de Jeu, le conteur en séance de jeu de rôle sur table.

• **Orga** : organisateur, personne couvrant l'organisation du GN dans tous ses aspects, autant comme auteur que trésorier, arbitre, cuisinier ou administrateur.

• **Pex** : Point d'expérience, simulant l'affinage technique et mental d'un personnage.

• **Perso** : personnage, le rôle fictif à interprété par les joueurs.

• **PJ** : Personnage-Joueur, à la fois un personnage de l'univers et un joueur en train d'en interpréter le rôle.

• **PM** : Point de Magie, le nombre de ressource magique et mental utile à un magicien.

• **PNJ** : Personnage-Non-Joueur, un personnage du jeu participant non-joueur au service des organisateurs pour subvenir à plusieurs rôles utiles.

• **PV** : Point de Vie, le nombre de touche que peut subir un personnage avant de s'évanouir.

• **RP** : roleplay, qui entre dans le cadre de l'interprétation.

• **Tabletop** : de l'anglais *sur table*, soit les séances de jeu de rôle sur table.