

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

Règles du jeu
Grandeur Nature
-
Halloween au
Château de La Napoule
2025

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

Sommaire

I. VOTRE FICHE DE PERSONNAGE.....	3
• <i>Qui tu es, en quelques mots.....</i>	3
• <i>Background.....</i>	3
• <i>Soirée du 25 Octobre 2025</i>	3
• <i>Relations / Ce que tu sais des autres races.....</i>	3
• <i>Compétences / Pouvoirs</i>	3
II. QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE.....	4
A. LE JEU DE ROLE EN GRANDEUR NATURE !.....	4
• <i>Généralités.....</i>	4
• <i>Comment rentrer dans votre rôle</i>	5
B. LES REGLES DE SECURITE.....	6
• <i>Un orga à toujours raison.....</i>	6
• <i>Pas d'armes pour le jeu.....</i>	6
• <i>Le Fair-Play</i>	6
• <i>Sécurité des personnes et des biens.....</i>	6
• <i>Environnement.....</i>	7
• <i>Ambiance.....</i>	7
C. DEROULEMENT DES OPERATIONS	7
• <i>Briefing</i>	7
• <i>Le buffet.....</i>	8
• <i>Zones de jeu.....</i>	8
• <i>Les fouilles.....</i>	8
III. RÈGLES DE COMBAT.....	8
A. LES COMBATS	9
B. L'ARENE DE COMBAT	9
C. LA DEFAITE / LA VICTOIRE.....	10
D. COMMENT TUER QUELQU'UN	10
IV. LES COMPÉTENCES.....	10
A. LES COMPETENCES GENERALES	10
• <i>Combat</i>	10
• <i>Charisme.....</i>	10
B. LES POUVOIRS DES RACES	10
• <i>Mages :</i>	10
• <i>Loups Garous :</i>	11
• <i>Vampires :</i>	11
• <i>Pirates.....</i>	11
• <i>Religieux.....</i>	11
C. DE FAÇON GENERALE	12

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

I. Votre Fiche de Personnage

Comment lire sa fiche :

- Qui tu es, en quelques mots

La description de votre personnage, nom, traits de caractères principaux.

- Background

Le background vous donne des éléments de votre passé et la raison de votre venue au château. Toutes les informations contenues sont utiles. A vous de les mémoriser. Vous pouvez faire un pense-bête si vous avez peur d'oublier. Notez surtout les gens dont vous avez croisé la route. Si par chance, ils sont présents sur le GN vous aurez sûrement des choses à leur raconter, des informations à échanger, etc...

- Soirée du 25 Octobre 2025

Indique la première mission / action que le joueur devra faire en arrivant sur le jeu. Il s'agit d'un conseil et en aucun cas d'une obligation. Si vous pensez que vous avez autre chose à faire de plus urgent, n'en tenez pas compte.

Souvent les groupes partagent le même objectif, à vous de le résoudre ensemble.

Tout aussi important que l'objectif de groupe, vous avez également vos objectifs personnels à atteindre. A vous de voir à quoi vous donnez la priorité. Bien sûr, vous pouvez décider que l'objectif d'équipe passe avant le vôtre, ou le contraire.

- Relations / Ce que tu sais des autres races

Nous avons essayé de vous indiquer quelques relations quand vous en aviez, cette liste n'est pas exhaustive et le background est plus complet.

- Compétences / Pouvoirs

Ce que vous savez faire, voir plus loin leurs descriptions.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

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

A. Le Jeu de Rôle en Grandeur Nature !

- Généralités

Le Jeu de Rôle Grandeur Nature (ou GN) se base sur le principe du Jeu de Rôle et s'inspire du théâtre improvisé. Chaque joueur campe un personnage ou Rôle qu'il doit incarner le mieux possible, en évoluant dans un univers défini le temps d'une aventure.

À la différence du théâtre ou du cinéma, les joueurs ne connaissent pas la fin de l'histoire ni le rôle des autres joueurs, si ce n'est dans leurs grandes lignes. L'histoire naît de l'interaction de chacun avec les intrigues prévues par les organisateurs dans le scénario. Le but d'un GN n'est pas de gagner ou de perdre, mais de retirer du plaisir de jouer et de partager une aventure collective.

Chaque joueur interprète un personnage avec des compétences et une histoire qui évolue dans l'aventure créée par des organisateurs afin de tenter de résoudre des énigmes. Le jeu se déroule en temps réel, costumé et sur un espace de jeu (ici, Le château de La Napoule).

Le joueur doit s'imprégner de son personnage et dans chaque situation, essayer de se comporter en lien avec lui : Un capitaine sera capable de gérer une situation de crise, alors qu'un simple matelot pourra chercher à sauver sa vie en premier. Les joueurs ne cherchent pas à s'affronter pour gagner, mais à coopérer pour faire évoluer le jeu.

Quelques définitions :

PJ (Personnage Joueur) : Se dit du personnage incarné par un joueur. Par extension et abus de langage, se dit aussi du joueur lui-même.

PNJ (Personnage Non-Joueur) : Se dit d'un personnage incarné par un organisateur ou un complice des organisateurs renonçant à la liberté d'action du joueur et se mettant au service du jeu. Une même personne peut, durant le jeu, interpréter à travers différentes apparences, plusieurs PNJs. Par extension et abus de langage, se dit aussi de la personne elle-même. Un PNJ peut être affiché plus ou moins ouvertement ou dissimulé aux yeux des joueurs.

Orga (Organisateur) : Ils gèrent les participants et veillent au bon déroulement du jeu. Les Orgas sont de fait, les référents du jeu.

Time freeze : À tout moment, si vous entendez « Time Freeze » prononcé par un organisateur, arrêtez-vous, fermez les yeux et chantonner (dans votre tête).

Time In : Lorsque les organisateurs annoncent « Time In », le jeu reprend comme si rien ne s'était passé. Si certaines personnes ou objets ont disparu au moment où vous ouvrez les yeux, vous pouvez jouer l'étonnement.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

En-Jeu : Se dit d'un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui existe dans l'univers du jeu, donc au regard des personnages joués.

Hors-jeu : Se dit d'un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui n'existe pas pour les personnages et ne fait donc pas partie du jeu et de son univers, mais qui existe réellement aux yeux des joueurs.

Fiche de personnage : Ensemble des instructions fournies à un joueur pour qu'il puisse entrer dans la peau de son personnage en parfaite adéquation avec celui-ci. Elle contient notamment tout ce que sait le personnage de son univers, de son entourage, de son passé, de sa psychologie, et se garde bien de mentionner tout ce qui n'est pas à sa connaissance.

Roleplay : Art d'agir en accord avec son personnage, ses intentions, sa psychologie, ses manières. Synonyme de "Jeu d'acteur", se dit de la crédibilité apportée au personnage dans son comportement.

- Comment rentrer dans votre rôle

Tout d'abord, en ayant une idée claire sur les motivations et le vécu du personnage (en lisant bien la fiche de personnage fournie par l'organisateur). Quelles sont les intentions du personnage au début de la soirée ? Quelle est sa personnalité ? Quels types de relation entretient-il avec les autres personnages ?

Ensuite, en adoptant une apparence en adéquation avec le scénario et le rôle que vous jouez. Là aussi, rien que le fait de passer le costume que vous avez prévu pour votre personnage devrait vous aider à entrer dans sa peau, à vous sentir plus proche de lui. Un peu de maquillage le cas échéant, et vous voilà métamorphosé pour l'occasion

Enfin en soignant votre langage : votre personnage ne s'exprime probablement pas de la même façon que vous. Jouez sur le registre de langue et demandez-vous quelles tournures de phrases ou expressions pourraient lui correspondre.

Si vous êtes à l'aise avec ces trois points, vous êtes prêt à jouer.

La seule chose réellement importante que vous devrez faire le jour J c'est : jouer votre personnage. C'est vraiment la seule chose qui pourrait nuire au jeu si vous ne le faites pas. Et quand on dit "jouer votre personnage" on n'exige pas de vous une interprétation digne d'un Oscar. Non, ce qu'on attend de vous, c'est de ne pas sortir du jeu : en racontant vos dernières vacances par exemple. Rester dans le rôle, tout simplement.

C'est vous à chaque instant qui décidez de ses intentions, vous qui décidez de sa vie future. Il n'y a pas de choix attendu qui serait à faire plutôt que d'autre ; il n'y a que vos choix. Vous pouvez orienter sa vie d'une façon ou d'une autre. Vivez votre personnage. Imprégnez-vous de ses dilemmes, de ses émotions, laissez-vous guider toujours logiquement par elles, et prenez dans chaque situation, les décisions que VOUS, vous imaginez pouvant être les siennes, dans son plus grand intérêt. Sachant que finalement tout va se résumer à la durée du jeu. Tout ce qui n'aura pas eu lieu pendant le jeu, n'aura jamais lieu. Vous devez vous marier, vous venger ou vous engager dans l'armée, ne remettez pas à demain, faites-le !

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

B. Les règles de sécurité...

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

• Un orga à toujours raison

- Règle n° 1 : Un Orga a toujours raison
- Règle n° 2 : Un Orga a toujours raison
- Règle n° 3 : Au cas où un joueur pense avoir raison, se reporter à la Règle n°1 😊

• Pas d'armes pour le jeu

Aucune arme ne peut pénétrer sur le site du château. Elles devront rester à l'extérieur, donc n'en apportez pas.

Toutes les armes sont inutiles pour ce GN. Seuls des accessoires de costume (non utilisés et si en latex ou matériaux sans risques : voir orgas) sont acceptables. Bien sûr, les éléments ou objets de quêtes fournis par les organisateurs seront eux en jeu en tant qu'objet.

• Le Fair-Play

Soyez fair-play et respectez le jeu, les joueurs et les organisateurs : ne cherchez pas à tricher, cela ne pourrait que nuire à l'ambiance et au jeu.

Jouer les scènes à fond sans **lésiner sur les efforts théâtraux**. Une dispute, un rituel réalisé, une attaque sournoise, etc... sont autant de spectacles pour les autres joueurs.

• Sécurité des personnes et des biens

Il y a des objets de valeurs un peu partout (intérieur et extérieur), nous sommes dans un lieu privé très décoré, et aussi une résidence d'artistes, avec des œuvres en intérieur et extérieur.



Ne pas courir ou se bousculer dans l'enceinte du château !



Il est demandé aux participants de ne pas courir ni se bousculer dans l'enceinte du château (intérieur et extérieur). **Ce GN est un jeu de situation et non une épreuve physique.**



Munissez-vous d'une lampe de poche et attention aux moustiques !



Dans la pénombre la nuit nous risquons des accidents. Les joueurs doivent se munir d'une lampe de poche afin de se déplacer à l'extérieur en toute sécurité. Et faites attention aux moustiques.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025



Attention à la fraîcheur d'automne, prévoyez un dessous chaud



Le jeu se déroule à la fois en intérieur et en extérieur, et les soirées d'automne peuvent être fraîches, même sur la côte d'Azur... Prévoyez de quoi rester au chaud sous votre costume (dessous thermique). Un vestiaire est prévu si vous avez besoin d'y laisser des affaires personnelles (affaires hors-jeu).

- **Environnement**

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

Ne prenez pas la nature pour une poubelle.



Il est strictement interdit de fumer dans l'enceinte du château !



De même, rapportez aux organisateurs tous les objets ... qui vous ont été remis ou que vous avez découverts durant le jeu. Ils pourront resservir. Ne laissez rien traîner.

- **Ambiance**

Évitez l'utilisation de votre téléphone portable et coupez en la sonnerie (ça ne fait pas ambiance). Dissimulez votre montre par un simple bracelet de tissu/cuir, vous verrez, ça fait un effet "bracelet de force" pas négligeable.

Un photographe prendra, en toute discrétion, des photos pour immortaliser les moments forts de la soirée. Ne vous en préoccupez pas... jouez !

C. Déroulement des opérations

Vous reconnaîtrez facilement les **Maîtres du jeu** (organisateur régissant le jeu) car ils seront habillés en queue de pie avec un masque d'animal. Ils ne font pas partie du jeu, mais sont l'autorité divine à laquelle vous pouvez vous référer pour toute question, soucis durant la soirée. Vous y retrouverez entre autres, les organisateurs attachés à votre groupe.

La décision d'un Maître du jeu est sans appel et votre personnage doit s'y plier pour l'intérêt et la cohérence du jeu. Il n'est pas nécessaire d'en contacter un second, ils ont le don d'ubiquité et tous parlent d'une même voix.

- **Briefing**

En fonction de votre convocation, rendez-vous au lieu de votre départ et présentez-vous à votre orga. Merci de prévenir votre orga de référence en cas de désistement ou de retard. Pour tout le monde ne soyez pas en retard, car la soirée va être courte. Prévoir du temps pour se garer et arriver jusqu'au lieu de votre départ.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

- Le buffet

Le buffet est accessible à tous, dans la grande salle du rez-de-chaussée du château.

- Zones de jeu

Dans le château seules les salles indiquées « Soirée Halloween » sont en jeu. Les salles en jeu sont toutes au rez-de-chaussée, **les étages sont hors-jeu et leurs accès sont interdits**. A l'extérieur ou à l'intérieur du château, respectez les zones indiquées « Hors-Jeu », ce sont des zones privées du château. Certaines de ces zones hébergent des artistes résidents. Merci de les respecter.

Respecter également les balises interdisant l'accès.

Toutes les affaires sont en jeu excepté vos sacs individuels contenant vos affaires personnelles qui devront être déposés au vestiaire. Les sacs personnels sont donc Hors-Jeu et ne peuvent pas être fouillés. Ils ne doivent pas contenir des objets du jeu. Si un joueur souhaite cacher un objet en jeu dans le château, il doit en informer un orga.

- Les fouilles



Ne fouiller pas réellement – **Stands de fouilles à l'intérieur du château !**



Nota : Il n'est pas possible de fouiller réellement à l'intérieur ou à l'extérieur du château, Nous sommes dans un musée et une résidence d'artiste ! Les fouilles sont donc simulées. Alors, un peu d'imagination...

Après la mort de Marie, le château a été vidé et tous les objets trouvés ont été regroupés dans les grandes salles du rez-de-chaussée. Mais les gardiens du château ne laisseront surement pas n'importe qui s'emparer de ces objets précieux...

Vous avez décidé de fouiller, 5 stands sont disponibles représentant chacun une pièce ou un lieu du château. Si le stand est ouvert, un gardien vous proposera une épreuve.

III. Règles de combat

L'intérêt des combats est l'amusement de tous. Tout d'abord par le défoulement qu'ils apportent, puis la résolution de celui-ci va modifier le déroulement du jeu. Et surtout, il ne faut pas négliger l'aspect spectaculaire auprès des observateurs. Un combat ponctué de gestes amples, de roulades, et d'esquives bien interprétées, constitue une scène mémorable à lui tout seul.

Ne lésinez pas sur les efforts théâtraux. Une belle défaite vous vaudra des applaudissements et fera plaisir à vos adversaires. Sachez faire plaisir et vous faire plaisir.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

En règle générale, pensez à votre adversaire, coconstruisez le combat. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu et que chacun est là pour s'amuser.

A. Les combats

Les combats se déroulent à mains nues. Les combats sont basés sur un système de points de combats. Sans indication particulière, vous êtes de Niveau 1 avec 1 point de combat.

Niveau 1 = 1pt : vous êtes aussi fort qu'un humain normal mais pas plus,

Niveau 2 = 2pt : vous savez vous battre, vous êtes l'équivalent d'un combattant humain exceptionnel,

Niveau 3 = 3pt : vous êtes en dehors des normes, un vrai super héros.

Au début d'un combat un contre un, chacun annonce son nombre de points de combat discrètement (entre eux ou via un orga si à proximité). Dès lors le combat est réglé, celui qui a le niveau le plus élevé gagne.

Si les deux personnes annoncent le même score, il n'y a pas de gagnant. La mise en scène du duel se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un intervienne pour l'arrêter.

Votre nombre de points de combat peut être boosté par des objets ou des sorts.

Les combats à plusieurs sont possibles, les points des combattants s'ajoutent. Par contre l'arène de combat sera limitée à 6 joueurs maximum. Il est donc possible par exemple de combattre à 3 contre 3 ou bien à plusieurs faibles de battre un plus fort jusqu'à 5 contre 1.

Une fois un combat déclaré, il est impossible pour un extérieur d'intervenir sauf pour l'interrompre. On ne peut pas ajouter sa force à l'un des combattants en cours de combat.

B. L'arène de combat

Tous les combats se déroulent dans un endroit unique situé dans la cour du château.

C'est le moment de vous mettre en scène, Rappelez-vous du rôle-play, vous êtes dans votre personnage. Vous êtes un acteur et produisez un spectacle. A vous de rendre le combat le plus intéressant et crédible (visuellement possible) sachant que l'issue est déjà réglée.

Bien sûr, un combat entre un Niveau 2 et un Niveau 3 sera toujours un peu plus long et intéressant qu'un combat entre un Niveau 1 et un Niveau 3, à vous de jouer sur la durée pour indiquer la difficulté du duel.

Un orga sera toujours là afin de solenniser l'évènement, de lancer le combat (gong) d'ajouter du jeu et de le stopper en cas de match nul (score identique).

Attention, rappelez-vous, un orga a toujours raison. Alors soyez au niveau pour crédibiliser votre résultat.

Il est possible que l'arène soit fermée à certains moments du jeu. Un panneau l'indiquera. Aucun combat ne pourra se dérouler pendant ce temps-là.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

C. La défaite / La victoire

Si vous avez perdu un combat à main nue, vous êtes humilié et vous respectez votre adversaire. Vous ne pouvez plus participer à un nouveau combat contre lui pendant 1h.

Le perdant reconnaît sa défaite. Si le gagnant le souhaite, il peut poser une question au perdant ou réclamer un objet, le perdant doit alors répondre de bonne grâce ou donner l'objet s'il le possède. (N'oubliez pas le fairplay et la théâtralisation).

D. Comment tuer quelqu'un

C'est impossible sur ce jeu.

Mais, bien évidemment, comme toute règle il peut y avoir des exceptions, surtout si cela fait partie d'une quête ou si nécessité fait loi 😊. Les orgas seront là afin de vous orienter.

IV. Les Compétences

A. Les compétences Générales

- Combat

*Le combat n'est pas une compétence particulière et tout le monde peut se battre, à condition de le faire dans l'**arène de combat** (et avec la contrainte de 6 joueurs maximum en même temps dans l'arène).*

- Charisme

C'est bien connu, certains personnages en imposent. Ils porteront un badge particulier avec des étoiles. Si vous voyez un tel badge, vous ne pouvez pas vous empêcher d'admirer la personne qui le porte.

Alors jouez-le.

B. Les Pouvoirs des races

- Mages :

Le pouvoir principal des mages est leur capacité à invoquer un mort.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

Certains mages possèdent un pouvoir appelé "la clé des voleurs". Une force magique qui impose de donner un objet sans résistance.

Il se peut que les mages possèdent d'autres pouvoirs, potions et filtres pour améliorer ou transformer. N'hésitez pas à aller leur demander.

- Loups Garous :

Les loups garous peuvent hurler :

Si plusieurs loups hurlent à l'unisson, ils peuvent immobiliser un autre joueur afin de lui voler un objet.

Les loups garous peuvent griffer :

Si cela vous arrive vous risquez de devenir un loup garou vous-même.

- Vampires :

Certains vampires ont la possibilité d'effectuer la Morsure. Si cela vous arrive, vous risquez de vous transformer en vampire.

Un vampire peut vous hypnotiser. Dans ce cas, il peut vous demander de répondre à une question ou d'accomplir une action. Vous ne pouvez refuser, vous êtes sous hypnose.

- Pirates

Deux pirates qui s'associent, l'un ayant une compétence de Diversion, l'autre une compétence d'Escamotage, peuvent voler un objet appartenant à un autre joueur sans se voir opposer de résistance.

Le roi des pirates possède un sabre qui peut transformer ceux qui le souhaitent en pirates.

- Religieux

Il paraît que la Foi de certains Religieux leur permet de Questionner sans résistance possible.

Certaines incantations accordent à des religieux particulièrement croyant le pouvoir de démultiplier la force au combat.

Une intervention divine peut provoquer l'immobilisation d'un autre joueur et le forcer à donner un objet sans résistance.

Règles GN - HALLOWEEN AU CHATEAU 2025

C. De façon générale

Vous pouvez utiliser une compétence, seulement si elle est inscrite dans votre fiche de personnage. De plus, certains pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'en nombre limité de fois durant la soirée.

*Dans ce cas, le joueur possède un nombre limité de **Cartes de Pouvoir** à usage unique. La Carte de Pouvoir décrit l'action du sort ou de la compétence utilisée. La carte est détruite après utilisation.*

Pour plus de détails sur l'un ou l'autre des pouvoirs, demandez à celui qui l'utilise sur vous et faites-lui confiance. Le fair-play est important pour le jeu.

En cas de doute, demandez à un organisateur d'arbitrer.

*Durant la soirée, chaque race sera identifiée par un **Badge** spécifique (fourni).*

-- Fin des règles --