

Grandeur nature

L'Armateur



30 janv. 2026
Version 1.9

Guide du joueur

Miguel Boulette et Audrey Cantin

Page 1 à 16





TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES 3

INTRODUCTION 4

DIFFÉRENCE ENTRE LES TROIS GUIDES 4

QU'EST-CE QU'UN GRANDEURS NATURE? 4

QU'EST-CE QUE L'ARMATEUR? 4

QUI FAIT PARTIE DE L'ORGANISATION? 5

CETTE ACTIVITÉ EST-ELLE POUR MOI? 5

UN CLIMAT INCLUSIF 5

PERSONNE ÂGÉE, MALADE OU À MOBILITÉ RÉDUITE 5

LE TERRAIN 6

LA CRYPTÉ 6

AIRE DE JEU 6

DÉCHETS 6

STATIONNEMENT 6

LIEU DE COUCHER ET LOCATION D'UNE CABANE 8

ÉTAPES POUR LA LOCATION D'UNE CABANE 8

DÉROULEMENT D'UN SCÉNARIO? 9

L'HORAIRE 9

LE JOUR J 9

PENDANT L'ACTIVITÉ 9

À LA FIN DE L'ACTIVITÉ 9

L'ÉQUIPEMENT À PRÉVOIR 10

L'HÉBERGEMENT 10

LES REPAS 10

LES COSTUMES ET ACCESSOIRES 10

LES ARMES, ARMURES ET BOUCLERS 11

LES ARMES DE MÊLÉES 11

ARCS ET AUTRES ARMES DE JET 11

ARMES À FEU 11

ARMURES 11

BOUCLERS 11

COMMENT JE FAIS POUR M'INSCRIRE? ... 12

CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE 12

LES TARIFS 12

CONSIGNES GÉNÉRALES 13

L'HONNÊTÉTÉ 13

LES CONTACTS PHYSIQUES 13

LES RISQUES ET BLESSURES 13

LES DROGUES, L'ALCOOL, LA CIGARETTE 13

LES ANIMAUX 13

LES POSSESSIONS MATÉRIELLES 14

LES COMPORTEMENTS INACCEPTABLES 14

LES CONCEPTS DE JEU 15

LE ROLEPLAY 15

LE HORS-JEU 15

LE DÉCROCHAGE 15

CE QUI NE FAIT PAS PARTIE DU JEU 15

LES ARRÊTS DE JEU 15

LES CAMPEMENTS ET LA NUIT 16

LES COMBATS 16

LA DOULEUR LORS DU COMBAT 16

SÉCURITÉ 16

COMMENT NOUS JOINDRE 16





INTRODUCTION

Bienvenue dans l'univers de L'Armateur, une expérience grandeur nature qui se déroule à l'âge d'or de la piraterie. Vous incarnez un pirate, un corsaire ou un simple matelot engagé dans un équipage qui voyage vers des terres oubliées où les légendes et la magie prennent forme.

Bien sûr, votre immersion dans notre univers ne se fait pas sans une bonne dose d'encadrement et de règles. Ce guide vous renseignera, pas à pas, sur l'ensemble des informations qui vous seront requises pour prendre la décision de participer et profiter de l'expérience.

Il existe de nombreux GN (Grandeurs nature) et il est possible que vous y ayez déjà participé auparavant. Mais que vous soyez un novice ou un joueur d'expérience, nous vous suggérons de prendre connaissance des grandes lignes de ce document afin de vous familiariser avec nos règles, clarifier les ambiguïtés et noter les divergences qu'il pourrait y avoir avec les autres GN.

DIFFÉRENCE ENTRE LES TROIS GUIDES

Nous vous suggérons aussi de consulter le [Guide du monde](#) et le [Guide des règles](#). Tandis que le présent guide survole les concepts généraux de l'activité, les 2 autres guides précisent les concepts spécifiques au GN L'Armateur. Le [Guide du monde](#) présente le monde fictif dans lequel votre personnage évoluera. Le dernier ouvrage suggéré, le [Guide des règles](#) est différent car il a un point de vue accentué pour la création d'un personnage, les talents disponibles et les différents effets... communément appelés : les «stats». Il est possible que certains concepts se répètent, ou soient réexpliqués d'un autre point de vue, mais vous ne serez que doublement averti.

QU'EST-CE QU'UN GRANDEURS NATURE?

Selon Wikipédia, le jeu de rôle grandeur nature ou simplement Grandeurs nature (abrégé GN) est une forme de jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent physiquement un personnage dans un univers fictif. Les joueurs interprètent leurs personnages par des interactions et des actions physiques, d'après des règles de jeu et l'arbitrage d'organiseurs.

Les Grandeurs nature en plein air mettent souvent en scène des aventures en continu où les personnages sont persistants d'un événement à l'autre. Ils évoluent constamment tant au niveau de leurs compétences qu'au niveau sociopolitique de l'univers, le tout dans des scénarios plus ou moins ouverts permettant une grande liberté d'actions et de choix présentés aux joueurs.

Dans la grande région de Québec, il y a des dizaines de GN, de toutes les tailles, et pour tous les goûts, le plus souvent ils gravitent dans des univers médiévaux fantastiques. Le but du joueur est de créer des liens, des conflits et des alliances avec d'autres personnages ou animateurs. De plus, le joueur est confronté à des quêtes, de façon individuelle ou en groupe, qui consistent à accomplir une tâche qui peut être aussi exigeante physiquement que mentalement. Les joueurs sont tous costumés et généralement équipés d'armes factices rembourrées de mousse.



QU'EST-CE QUE L'ARMATEUR?

L'Armateur se distingue de la plupart des autres événements du genre par l'ère dans laquelle les joueurs évoluent. Contrairement à la plupart des Grandeurs nature qui ont lieu à l'époque médiévale, nos scénarios se situent à l'âge d'or de la piraterie où l'exploration maritime est au premier plan. De plus, l'événement est réservé aux personnes de 18 ans et plus, cette obligation ouvre les portes à l'alcool et à des scènes un peu plus matures.

Sans encourager l'excès, les joueurs qui sont moins motivés par les quêtes peuvent trouver leur plaisir dans un banquet festif et arrosé. De plus, notre concept de jeu est moins axé sur le combat et les affrontements entre les joueurs. Notre système de règlement est minimaliste, et le jeu s'oriente davantage vers les énigmes, la politique et les jeux de pouvoir.

Lors de nos événements, vous incarnez les membres, enrôlés par le roi, qui composent l'équipage d'un navire corsaire affrété pour explorer et enquêter sur certains mystères. Les affrontements se tournent donc contre l'environnement et les créatures étranges et hostiles qui peuplent ces mondes oubliés. Mais au cœur de l'objectif commun partagé par les membres de l'équipage, des volontés individuelles se distinguent et les buts de chacune des factions qui tentent d'accroître leurs influences s'opposent parfois au bien commun. Vous vous retrouverez dans une grande toile où chacun tente de tirer, tant bien que mal, sa ficelle du jeu.

Pour les habitués des Grandeurs nature, vous ne serez pas médusé par des concepts qui se ressemblent d'un GN à l'autre, en revanche, vous serez conquis par le souci du détail de nos scénaristes et le dévouement de votre équipe d'animation. Vous devrez certainement faire face à des situations loufoques puisque nous aimons introduire des clins d'œil et un brin d'humour dans notre univers. Malgré cela, vous devrez faire face à des dilemmes profonds, des circonstances angoissantes et des moments épiques.

QUI FAIT PARTIE DE L'ORGANISATION?

Nous sommes des passionnés de grandeur nature tout simplement. Certains membres fondateurs ont à leur actif plus de 25 années de GN, et les bénévoles cumulent des dizaines de GN différents auxquels ils ont participé, qu'ils ont supporté ou même organisé.

Si vous êtes des fans de GN, vous avez peut-être participé, ou sûrement entendu parler des événements auxquels nous avons apporté notre tribut en tant qu'animateurs ou organisateurs:

La Crypte, Les Mystères de Thalamja, Abeas Corpus, Héritage, Mission Rh et L'Entremonde. Peut-être nous avez-vous croisé comme joueur dans l'un des scénarios suivants: Akyara, Terres sauvages, Décadence, Chimère, Dernière Alliance, Les Vestiges d'Obsidius, et j'en passe.

Aujourd'hui, quand nous regardons le passé, nous sommes fiers de nos contributions dans ces différents GN, et nous nous tournons maintenant vers un univers différent, une époque riche par sa littérature et ses légendes et séduisante par l'exubérance de ses habits et costumes.

C'est avec le support de «La Crypte» que nous commençons cette aventure, car nous partageons des valeurs comme l'entraide, l'inclusion, le dépassement de soi, l'exercice physique; et c'est dans ce contexte que nos deux organisateurs dynamiques et notre équipe expérimentée et passionnée d'animateurs bénévoles travaillent ensemble pour faire croître notre organisation et pour vous partager notre passion.

Ce magnifique projet ne pourrait pas voir le jour sans un appui formidable des animateurs bénévoles qui mettent en scène notre univers. Notre équipe est composée d'une multitude de personnes d'horizons variés. Nous avons eu la chance de collaborer avec eux par le biais de différents projets et nous leur faisons confiance pour représenter notre vision.

CETTE ACTIVITÉ EST-ELLE POUR MOI?

Contrairement à ce que plusieurs peuvent croire, le jeu de rôle grandeur nature n'est pas une activité réservée à une petite clique de personne, c'est un loisir qui s'ouvre à tout le monde. L'Armateur ne fait donc pas exception. Au contraire, que vous soyez passionnés de randonnée pédestre, d'intrigue et de performance théâtrale ou même de rassemblements festifs, vous arriverez à trouver votre bonheur dans notre folie.

Seul ou en groupe, notre univers vous permettra, le temps d'une fin de semaine, de quitter vos obligations quotidiennes et de venir incarner un personnage que vous aurez vous-même créé. C'est une activité unique qui plaît autant aux gens d'âge mûr qu'aux jeunes adultes. Vous n'avez aucun besoin d'avoir des habiletés particulières ni d'être dans une forme physique resplendissante. Nos activités sont ouvertes à tous, que vous soyez un habitué ou un novice. Si vous avez envie de jouer le jeu, vous enflevez votre costume et vous vous abandonnez complètement à un univers riche en émotions fortes, qui fera renaître l'enfant qui sommeille en vous.



UN CLIMAT INCLUSIF

Notre équipe d'animation s'efforce toujours d'être inclusif, nous ne faisons aucune discrimination envers le genre, la couleur de la peau, la nationalité, l'âge ou l'orientation sexuelle, les seules conditions : c'est d'avoir 18 ans ou plus, et de respecter nos règlements et nos valeurs.

Certaines situations pourraient être plus offensantes pour certaines personnes, par exemple, un vieux bougre de pirate pourrait prétendre que les femmes apportent la malchance dans un équipage... Mais soyez assuré que ce genre de propos fait partie du jeu et de l'époque, ce n'est pas la pensée réelle et soutenue de l'équipe d'animation. À un autre moment, cette même femme pourrait devenir indispensable, car c'est la seule qui résiste aux charmes maléfiques d'une sirène. Si vous avez l'impression d'être harcelés par un autre joueur ou si une situation vous perturbe, n'hésitez pas à ouvrir la discussion avec les organisateurs, nous corrigerons la situation.

PERSONNE ÂGÉE, MALADE OU À MOBILITÉ RÉDUITE

Si vous vous incluez dans de cette catégorie, l'organisation vous accueillera les bras grands ouverts, il y a certainement une place pour vous dans cette aventure. En plus, contrairement aux autres GN, vous pouvez vivre une bonne portion de l'activité à l'intérieur, ce qui facilitera peut-être votre intégration.

Il est cependant à noter que vu le nombre de participants, nous ne pourrions vous donner de traitement spécial ni être tenus responsables des difficultés encourues. Il est de votre responsabilité de prévoir vos commodités, vos médicaments ou votre aide de camp.

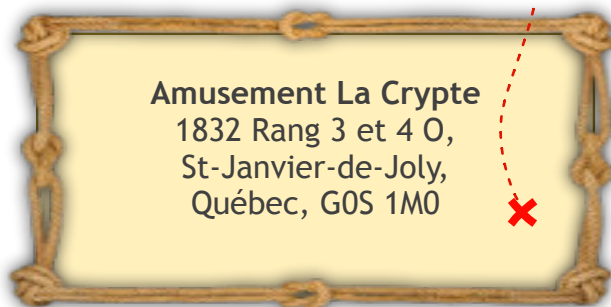
Il sera aussi nécessaire de nous avertir de toutes les dispositions qui doivent être prises à votre égard. Soyez à l'écoute de vos limites, ne vous lancez pas dans une quête impossible à terminer à cause de votre état, et choisissez vos combats.

Pour terminer, l'événement est dirigé en forêt et le lieu de rassemblement principal est un simple chalet. Bien qu'il soit facilement accessible en fauteuil roulant, il pourrait ne pas convenir à vos besoins d'adaptation. Nous vous suggérons de communiquer avec nous pour poser toutes vos questions avant l'événement, afin de vous assurer que vous pourrez jouir pleinement de l'activité malgré vos restrictions.



LE TERRAIN

À moins d'avis contraire, nos activités ont lieu sur le terrain de «Amusement La Crypte» à Joly. Le site se situe à 25 minutes de Québec à l'adresse suivante...



LA CRYPTÉ

«La Crypte» est une organisation qui possède un bagage de plus de 30 années d'expérience en animation d'évènement, principalement axé sur le jeu de rôle grandeur nature. Depuis l'achat de son terrain en 2010, elle supporte des événements comme le nôtre et aménage son terrain dans ce but. Son appui prend plusieurs formes, il va du partage des assurances, au prêt de matériel jusqu'à l'aide de certains bénévoles. Comme précisé antérieurement, nous partageons les mêmes valeurs, et souhaitons faire connaître ce loisir, qui a changé nos vies et celle de beaucoup d'autres.

AIRE DE JEU

Tout le terrain est aménagé pour le jeu, et la majorité des lieux sont accessibles pour le scénario. Les scénaristes peuvent exploiter l'ensemble de l'aire de jeu ou seulement une partie, mais, à moins d'avis contraire, vous avez toujours la chance d'explorer ou de fuir dans les zones moins exploitées.

On vous demande, le plus possible de rester dans l'aire de jeu tout au long du scénario, faites comme si le contour du terrain était délimité par une falaise abrupte ou l'océan, un lieu où votre personnage ne peut pas accéder. Si votre campement est hors de la zone, évitez d'y accéder si vous êtes poursuivi ou lors d'un moment stressant ou déterminant, attendez plutôt un moment de quiétude pour ne pas casser l'action.

Le terrain mesure environ 500 mètres de largeur sur deux kilomètres et se délimite au **nord** par l'autoroute, à l'**est** par un sentier mitoyen, au **sud** par la route et à l'**ouest** par des fossés et des champs de canneberges. Toute la partie au nord du bâtiment principal est en jeu. La partie sud est réservée pour l'animation, les déplacements en voitures et les tentes hors-jeux.



DÉCHETS

Nos événements ont lieu dans la nature, et nous sommes tous enchantés de profiter d'un terrain aménagé et bien tenu. C'est notre responsabilité à tous de garder les lieux intérieurs et extérieurs propres. Tout au long de la fin de semaine, prévoyez une pochette pour y glisser vos déchets quand vous êtes en déplacement. Gardez vos campements en ordre et ne craignez pas de ramasser les ordures des autres et de ramener à l'ordre les contrevenants.

À la fin de l'activité, un conteneur est à votre disposition à l'entrée du terrain. Merci d'apporter tous vos sacs poubelles à cet endroit. Essayer de limiter la quantité de déchets, d'ailleurs si vous pouvez quitter avec les plus encombrants, ce serait très apprécié, la capacité du conteneur est limitée pour le nombre de personnes. Si vous n'avez pas suffisamment de sacs, l'organisation se fera un plaisir de vous en fournir.

STATIONNEMENT

Un stationnement est aménagé sur le terrain en face, au sud. Dès que vous vous êtes délesté de votre matériel, déplacer votre véhicule dans ce secteur. Pour des questions de sécurité et d'accessibilité pour les véhicules d'urgence, aucune voiture n'est autorisée à stationner près du bâtiment principal, hormis quelques autorisations spéciales pour l'organisation.



1. Bâtiment principale
2. Remise
3. Zone de VR
4. Zone de tente hors jeu
5. Pont
6. Autoroute
7. Entrée sur le site
8. Champs de canneberges
9. Sentier, limite Nord-Est
10. Stationnement

- Limites du terrain
- Zoom sur zone aménagée
- Villages de chalets

LIEU DE COUCHER ET LOCATION D'UNE CABANE

Les scénarios de L'Armateur se déroulent généralement sur 24 heures, de 13h à 13h. Vous aurez donc certainement besoin d'aménager un coin pour dormir. Sans aucun frais supplémentaire, nous réservons une place pour installer votre tente. Il y a aussi des places pour les VR, mais dans ce cas, des frais minimes pourraient être exigé (selon les aménagements). Les abris décoratifs (qui respectent l'époque) pourront être installés n'importe où dans les limites du terrain, tandis que les autres seront confinés à un secteur précis, au sud-est du bâtiment principal, en dehors de la zone de jeu.

Pour la location de cabane, nous laissons les bénévoles de La Crypte s'en charger. Le prix est en fonction de la taille du chalet, et dû aux places limitées, les locations sont distribuées dans l'ordre du premier réservé, premier servi.



ÉTAPES POUR LA LOCATION D'UNE CABANE

1. Créer un compte sur le portail «[Mon GN.ca](http://Mon.GN.ca)» et naviguez vers la section «Louer une cabane» pour choisir celle qui convient à vos besoins. Ce répertoire est mis à jour régulièrement et devrait contenir le numéro des chalets, leurs positions sur la carte, leurs disponibilités, leurs coûts, et des photos.
2. Cliquez sur la cabane qui vous intéresse, un pop-up s'affiche; cliquez ensuite sur la date de votre choix et confirmez votre choix. Le système vous confirmera par courriel que la cabane vous est réservée. Vous devriez voir le statut de la cabane s'actualiser.
3. Sur réception du courriel de réservation, vous aurez 72 heures pour envoyer le paiement par virement *Interac* à vestigesobsidius@hotmail.com, sinon vous perdrez votre réservation. La location de la cabane n'est pas remboursable si vous ne vous présentez pas à l'événement. (Si vous nous avisez 24 heures à l'avance et que nous louons à un autre client, un crédit du montant sera applicable pour un prochain événement, moins 5\$ de frais d'administration).
4. Lors de votre arrivée sur place, l'emplacement de votre cabane vous sera indiqué sur une carte au besoin. Vous devez signaler votre arrivée avant de vous y installer, l'organisation se réserve le droit de vous changer d'endroit sans préavis.

LIEN POUR LOCATION DE CABANES





DÉROULEMENT D'UN SCÉNARIO?

L'HORAIRE

La plupart de nos événements se déroulent sur une période de 24 heures communément appelée un scénario. Ils commenceront vers 13h le samedi et se termineront vers 13h le dimanche. Chaque début et fin seront clairement annoncés par une cloche ou un klaxon.

Les scénarios sont tous précédés d'un rassemblement où l'équipe vous exposera le synopsis de l'événement auquel vous prendrez part. Il est important d'y participer puisque c'est le moment où vous pourrez poser vos questions, recevoir des mises au point de certaines règles et des informations uniques et pertinentes pour le déroulement du scénario. Il vous sera demandé d'arriver costumé et prêt au jeu lors du rassemblement de départ, puisque l'événement débutera quelques minutes plus tard. Dans notre événement de 24 heures, il n'y a pas de pause, aucun arrêt pendant la nuit... après tout, les pirates aussi dorment, consultez la section [Les campements et la nuit](#) pour plus de détails.

Durant les activités, vous incarnez votre personnage et interagissez avec les autres joueurs. Des missions et des mystères à résoudre vous seront proposés par l'équipe d'animation ou d'autres joueurs. Il vous sera aussi possible de faire autre chose de votre propre initiative, comme chercher des indices pour déchiffrer des hiéroglyphes anciens ou vendre vos services de médecin aux autres participants! Comme tout jeu de rôle, il est important d'utiliser votre imagination tout en restant dans la peau de votre personnage et en faisant preuve de gros bon sens.

LE JOUR J

Lors de votre arrivée sur le terrain, la première étape sera de vous présenter au bureau d'inscriptions afin de confirmer votre présence, vous faire assigner un emplacement de campement ou récupérer les clés de la cabane que vous avez loué, pour ensuite recevoir les possessions de votre personnage, monnaies, lettre de mission ou trésors de quêtes précédentes.

Les inscriptions seront ouvertes dès 10h le samedi matin et se termineront à 11h30. Nous vous suggérons donc d'arriver tôt (entre 9 h et 10 h idéalement) pour discuter avec vos amis, relire votre feuille de personnage, préparer votre hébergement, recevoir vos possessions et enfiler votre costume. Étant donné le nombre de participants, le jeu ne pourra pas vous attendre pour commencer. De plus, les véhicules seront interdits sur le terrain lorsque le jeu aura débuté. Si vous prévoyez arriver après le début de l'activité en raison d'autres obligations, veuillez communiquer avec l'organisation pour prendre des dispositions permettant de limiter les inconvénients.

Le scénario officiel débute à 13h le samedi pour se terminer à 13h le dimanche. Pour permettre à tous de profiter pleinement de la période de jeu, nous vous demandons d'être inscrit, installé et costumé pour le début du jeu à 13h.

PENDANT L'ACTIVITÉ

Laissez-vous imprégner par les décors qui vous entourent et apprenez à découvrir notre univers! Bien que vous pourriez trouver amusant de flâner dans l'auberge, à écouter les discussions et siroter votre coupe de vin, la plupart des interactions se passeront dans la nature.

Présentez-vous aux autres joueurs et aux animateurs, plusieurs missions vous seront offertes de toutes sortes de façons. Certaines auront de lourdes conséquences sur la réussite de votre aventure et votre survie. Certaines affecteront directement votre rang dans l'équipage, alors que d'autres pourraient affecter l'équipage tout entier ou même le monde dans lequel vous évoluez. Ce sera à vous de fixer votre but, vos limites et vos priorités, vous avez toujours le choix de vous impliquer ou pas, après tout, ceci n'est qu'un jeu.

Pour les nouveaux, vous pouvez remplir votre temps comme vous le souhaitez, mais restez dans la peau de votre personnage et dans les limites du contexte de l'expédition. Les opportunités se présenteront et vous comprendrez les enjeux et le plaisir de l'aventure.

À LA FIN DE L'ACTIVITÉ

À la fin de l'activité vers 13h, la première chose à faire est de rejoindre l'auberge pour le débriefing, c'est-à-dire, le récapitulatif des événements de la fin de semaine et la répercussion des nombreux choix que vous aurez fait. Suivant ce débriefing, il vous sera demandé d'aller immédiatement remettre vos possessions et tous les objets de l'Armateur à la personne responsable. Vous pourrez ensuite aller ranger vos campements et échanger de nouvelles stratégies pour la prochaine activité!

Comme nous sommes tous des bénévoles, nous vous demandons votre participation pour le nettoyage avant le départ.

- ⚓ Vider rapidement le bâtiment principal pour permettre aux bénévoles de le nettoyer;
- ⚓ Ramasser vos déchets et même les autres que vous trouvez en chemin;
- ⚓ Ranger, balayer et nettoyer les cabanes louées afin qu'elles soient aussi propres que lors de votre arrivée;
- ⚓ Aider l'équipe d'animation à nettoyer le bâtiment principal.

Le terrain fermera normalement ses portes vers 15h. Si vous devez quitter le jeu avant la fin, svp avisez l'équipe d'animation et remettez vos possessions, ça évitera des pertes de matériel, et surtout nous ne serons pas inquiets de votre absence.



L'ÉQUIPEMENT À PRÉVOIR

Notre activité demeure avant tout une fin de semaine loin de la maison. Il est donc important, avant de penser à ce dont votre personnage aura besoin, de penser à ce qui vous sera nécessaire pour fonctionner, beau temps, mauvais temps, à une fin de semaine dans une activité grandeur nature.

Apportez des vêtements chauds et légers pour parer à toutes les températures possibles. Ne vous fiez pas à la météo, mieux vaut en apporter plus que pas assez puisqu'il peut pleuvoir pendant toute la durée de l'activité. Cela n'empêchera pas le jeu ni les excursions à l'extérieur... et personne n'aimerait revenir à la maison malade.

Pour que tout se déroule sans encombre, vous devrez aussi apporter votre feuille de personnage (le message de confirmation par courriel sur votre appareil mobile fera l'affaire), et quelques dollars pour les achats de dernières minutes.

L'HÉBERGEMENT

Pensez ensuite à tout ce dont vous pourriez avoir besoin pour bien dormir. Les nuits de sommeil dans ce genre d'activité peuvent parfois être courtes, mais quand vous en aurez besoin, vous serez contents de vous coucher de manière confortable. Le lieu de l'événement propose de petites cabanes en location, cependant les places sont limitées et ce n'est pas sans un coup supplémentaire. Donc, si vous optez pour le camping, vous aurez besoin d'une bonne tente qui ne prend pas l'eau, d'un matelas, d'un sac de couchage, etc.

Pour plus d'informations sur la location de cabane, consultez la section *Le terrain* de ce présent guide.

LES REPAS

À L'inscription vous pouvez souscrire aux ripailles du samedi soir, dans ce cas vous n'avez pas à vous soucier du souper du samedi, mais pensez au petit déjeuner du dimanche matin, aux collations pour la nuit et aux boissons, alcoolisées ou non, pour les 24 heures de jeu.

De plus, nous ne pourrions répondre à tous les besoins spéciaux. Si vous pensez avoir besoin de plus de nourriture, êtes plus difficile ou avez des besoins particuliers, il est important de vous prévoir des collations et rafraîchissements en quantité suffisante. Il vous est demandé de garder un minimum de décorum, c'est-à-dire de tendre à avoir des casse-croûtes qui passeraient inaperçus au 18^e siècle. Dans le cas contraire, vous serez convié à les déguster discrètement dans votre campement.

LES COSTUMES ET ACCESSOIRES

Laissez à la maison ou dans votre campement, vos téléphones portables ou tablettes électroniques. Le costume est un prérequis pour participer à nos activités, mais bien qu'il peut être très élaboré, il n'a pas besoin de devenir un fardeau. L'idée c'est de ressembler à un pirate, à un soldat ou à un matelot de cette même époque. Inspirez-vous de la saga des *Pirates des Caraïbes*, de la série *Black Sails* ou du jeu *Black Flag*... ou d'autres films et séries qui racontent l'impérialisme britannique et la colonisation des Amériques.

Pour une première participation, ceux qui manquent d'inspiration peuvent se munir d'une chemise ample blanche et d'un chapeau tricorne, vous peaufinerez le tout, plus tard, en vous inspirant des autres joueurs. De plus, pour simplifier votre intégration, lors de votre inscription, nous mettons à votre disposition la location de costume ou l'achat d'éléments clés. Malheureusement, pour en bénéficier, vous devrez vous inscrire tôt, de plus, nos tailles sont très limitées, alors si vous ne respectez pas les grandeurs les plus communes, ne comptez pas trop là-dessus.

Vous pouvez aussi personnaliser votre accoutrement à l'aide d'accessoires, bijoux, gants, ceinture, etc. Un grand nombre d'outils pourraient vous être utiles, comme une loupe, une lanterne, un livre de note, une plume et de l'encre, tout ce qui cadre dans le rôle; mais il est conseillé d'éviter les instruments dispendieux ou fragiles puisque L'Armateur ne sera pas tenu responsable de la perte, du vol ou du bris de vos marchandises.

Votre personnage aura aussi besoin de ses armes : épée, dague, pistolets... ces articles sont faciles à trouver sur les sites spécialisés, consultez la section « Les armes, armures et boucliers » pour plus de détails.

Finalement certaines des habiletés que vous choisirez lors de la création de votre personnage requièrent que vous ayez sur vous ou en votre possession des équipements spécifiques. L'organisation ne fournit pas ceux-ci et il est de votre responsabilité de les apporter avec vous, ainsi que de personnaliser votre costume en conséquence. Ces articles sont décrits dans le [Guide des règles](#) ou dans l'[Annexe A](#), avec chaque talent.

Si vous souhaitez investir un peu plus dans votre costume, voici des boutiques en ligne reconnues qui offrent des vêtements et des accessoires parfaits pour incarner un pirate :

- 🔗 [Imaginaire](#)
- 🔗 [Les Artisans d'Azur](#)
- 🔗 [Dracolite](#)
- 🔗 [Coeur de Mithril](#)
- 🔗 [Etsy](#)





LES ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS

Comme la plupart des Grands Nature, nos scénarios sont parsemés de batailles et d'escarmouches. Les confrontations se font normalement à l'aide d'armes factices. Nous regroupons les armes en trois catégories bien distinctes, les armes de mêlée (épée, dague, bâton, masse), les armes de jet (arbalète, arc et couteau de lancer) et les armes à feu (pistolet, grenade). Vous pouvez retrouver les spécifications de chaque type d'arme dans le [Guide des règles](#).

Voici une liste de fabricants d'armes bien connus qui répondent habituellement à nos normes de sécurité :

- ⚓ [Calimacil](#)
- ⚓ [Ateliers Nemesis](#)
- ⚓ [Dracolite](#)
- ⚓ [IB3 Imagination studio](#)

LES ARMES DE MÊLÉES

Aujourd'hui, la grande majorité des armes utilisées sont achetées dans des commerces et fabriquées spécialement pour ce genre d'événement. Par contre, nous acceptons encore des fabrications maison généralement élaborées à l'aide de tuyaux de PVC, de mousse d'isolation et de *Duck Tape*. Dans les deux cas, l'arme doit être sécuritaire et en bon état. L'organisation se réserve toujours le droit de tester et de confisquer toute arme jugée dangereuse.

ARCS ET AUTRES ARMES DE JET

Pour des raisons d'assurance, toutes les flèches et carreaux doivent être achetés auprès de compagnies reconnues. Bien sûr, les flèches doivent n'avoir subi aucune modification et être en parfait état.

Pour toutes les autres armes de jet, celles-ci doivent être fabriquées de mousse, recouvertes de tape ou de latex et sans aucun ajout de tige ou de poids. Gardez à l'esprit que vous pourriez perdre vos projectiles et que l'organisation ne pourra être tenue responsable.

ARMES À FEU

Pour utiliser une arme à feu, votre personnage doit appartenir à une certaine catégorie, donc avant de dépenser pour cet article, assurez-vous que votre choix de personnage le permet.

Pour les pistolets, nous en acceptons deux types, les pistolets à pétard et ceux qui lancent des projectiles en mousse (style Nerf). Dans les deux cas, ils doivent prendre l'apparence d'un pistolet pirate. De plus, un dysfonctionnement ou un rechargement compliqué n'est pas une raison d'arrêt de jeu, cela fait partie du risque d'utiliser ces armes.

Les grenades sont aussi des projectiles en mousse. Vous pouvez, par exemple, peindre une boule antistress en noir et lui coller une petite ficelle en guise de mèche pour lui donner l'apparence d'un petit boulet. Le style est à votre choix, mais vous devez toujours vous assurer que votre bombe est sécuritaire, l'organisation se réserve toujours le droit de tester et de confisquer toute arme jugée dangereuse.

Il existe de nombreux tutoriaux en ligne qui peuvent vous aider dans l'élaboration de votre arme. Voici une liste de liens qui présentent des tutoriels simples pour la fabrication d'armes en mousse :

- ⚓ www.varesdant.com/GN/Trucs/Bricolage/eppee.html
- ⚓ www.youtube.com/watch?v=Oalh2sGZD8M
- ⚓ www.youtube.com/watch?v=CPM9vgUd5iY



ARMURES

Les règles de L'Armateur n'encouragent pas le port d'armure lourde car nous jugeons qu'elle ne fait pas bon ménage avec les voyages maritimes. Par contre, nous laissons le choix aux joueurs de porter l'armure qu'ils souhaitent pour rehausser l'allure de leur personnage.

BOUCLIERS

Vous pouvez aussi vous munir d'un bouclier. Mais malheureusement pour vous, nous sommes extrêmement restrictifs sur la taille des boucliers. Seuls les petits boucliers qui entrent dans un carré de 50 x 50 cm (20 pouces) sont permis.

Les boucliers peuvent être achetés dans les boutiques spécialisées ou fabriqués en bois, mais dans le deuxième cas, ils doivent avoir les rebords rembourrés de mousse.



COMMENT JE FAIS POUR M'INSCRIRE?

Avant de commencer l'aventure, vous devrez créer un compte dans notre système en ligne (<https://www.armateur.org/inscription>). Cette plateforme vous permettra de gérer votre profil personnel, vos inscriptions aux activités, vos achats et vos fiches de personnages.

Pour des raisons de préparation, d'efficacité opérationnelle et scénaristiques, toutes les inscriptions, paiements et mises à jour devront se faire en ligne. Aucune demande ne sera acceptée par courriel, téléphone ou sur place.

Si l'utilisation de notre plateforme vous pose problème, certains joueurs bénévoles se feront un plaisir de vous aider. N'hésitez pas à solliciter de l'aide sur notre communauté Facebook ou à nous contacter par courriel pour être mis en relation avec la bonne personne.

Veuillez noter qu'aucun remboursement pour les frais d'inscription ni d'achat ne pourra être accordé. Il est cependant possible de déplacer l'inscription payée pour une activité subséquente à l'intérieur de la même année, dans la mesure où la demande de report d'inscription est transmise par courriel au info@armateur.org avant 20h le samedi précédant l'activité (1 semaine avant).

CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez consulter le [Guide des règles](#), ce dernier vous informera sur les étapes de la création d'un personnage et sur les détails de tous les talents disponibles. Une fois que vous avez votre idée, vous devez créer votre personnage à partir de la plateforme d'inscription (<https://www.armateur.org/inscription>).

Le système vous guidera pas à pas, vous ne pouvez omettre rien d'essentiel. Néanmoins, prenez votre temps, vous ne pourrez pas revenir faire des changements par la suite.



LES TARIFS

Le tarif habituel est de 60\$ par personne pour les scénarios de 24h. Mais il y a des coûts supplémentaires pour la location de cabane, le repas ou la location de matériel. Voici un récapitulatif des tarifs généraux pour participer à nos activités.

Description	Coût
Activité de banquet	60\$ ¹
Scénario 24h - en pré-inscription	60\$ ²
Scénario 24h - inscription tardive	70\$ ³
Location d'un emplacement de repas	15\$ ⁴
Location de cabane	⁵
Location d'arme	10\$ ⁶
Location de costume	25\$ ⁷

1. L'activité de banquet est un événement à part entière qui dure de 8 à 10 heures et qui contient un repas gastronomique, un ménestrel et de l'animation.
2. Pour profiter du tarif de la pré-inscription, vous devez vous enregistrer 2 semaines ou plus avant l'activité. Ce montant comprend un accès au bâtiment principal (toilette), une place de camping et de l'animation pendant 24 heures. Aucun repas, ni matériel n'est fourni.
3. L'inscription tardive convient à tous ceux qui s'enregistrent à moins de 2 semaines de l'activité.
4. L'organisation ne fournit aucun repas, mais il existe une cuisine communautaire organisée par des joueurs. Vous pouvez réserver une place dans notre salle à manger lors des repas.
5. La location de cabane ou d'un emplacement pour votre VR est gérée par «La Crypte», consultez la section [Le terrain](#) pour les détails.
6. L'arme est au choix de l'organisation selon la disponibilité, ce sera habituellement une épée longue banale de fabrication maison.
7. Le costume est au choix de l'organisation. Pour en bénéficier, vous devrez vous inscrire en pré-inscription, de plus, nos tailles sont très limitées, alors si vous ne respectez pas les grandeurs les plus communes, ne comptez pas trop là-dessus. Un représentant vous contactera par courriel pour avoir une idée de vos mensurations et de vos besoins.



CONSIGNES GÉNÉRALES

L'HONNÊTETÉ

L'ensemble du système de règles et du jeu en général repose sur le principe que tous les participants jouent de manière honnête. Qu'ils s'agissent d'utiliser des talents que votre personnage ne connaît pas, ou d'omettre volontairement les dégâts qu'un monstre vous a fait subir précédemment, agir de manière malhonnête brise le jeu de tous les participants, y compris le vôtre. L'organisation se réserve donc le droit d'expulser sans délai et sans remboursement toute personne qui agit malhonnêtement ou triche.

LES CONTACTS PHYSIQUES

Pour garantir la sécurité et éviter tout malentendu, les interactions physiques entre participants doivent être préalablement consenties par les deux parties. Cela inclut tout contact corporel, comme les combats simulés ou les échanges lubriques.

En pratique :

- ⚔ Les affrontements doivent exclusivement se faire avec les armes factices prévues à cet effet.
- ⚔ Évitez les contacts imprévus, même dans des situations de jeu intense.

LES RISQUES ET BLESSURES

Bien que nos activités se déroulent dans un cadre sécuritaire et que les risques de blessure sont minimisés, nous ne pouvons exclure la possibilité d'un malheureux accident. Votre personnage sera confronté à des situations périlleuses comme une poursuite en forêt ou une expédition en pleine nuit. Puisque les dangers auxquels vous serez exposés sont à la hauteur de votre témérité, les organisations de «L'Armateur» et «La Crypte» ne pourront être tenues responsables de tout manque de jugement.

Pour cette raison, avant de participer à nos activités, vous serez priés de signer la Décharge de responsabilité que vous trouverez sur notre système d'inscription. Malgré cela, nous voulons vous assurer que «La Crypte» possède les assurances adéquates à la tenue de ce type d'événement, et nous ne recensons que des incidents mineurs dans les années précédentes.

LES DROGUES, L'ALCOOL, LA CIGARETTE

En accord avec les lois canadiennes, l'alcool et le cannabis sont tolérés lors de nos activités. Cependant nous encourageons la modération, et nous ne voulons pas transformer nos événements en beuverie. Pour éviter les débordements et les blessures, les personnes lourdement intoxiquées seront rapidement accompagnées à leur campement. Dans le cas où une personne ne voudrait pas collaborer, elle pourrait être expulsée sans remboursement et même bannie de l'événement.

Bien sûr, toutes autres substances illégales au Canada sont strictement interdites sur l'ensemble du site de nos activités. Le contrevenant sera alors expulsé, et les autorités pourraient être averties.

Aucun alcool n'est fourni ou vendu sur place, vous devez apporter vos consommations. En revanche, un service bénévole est offert dans l'auberge principale, identifiez et apportez vos bouteilles au responsable avant le début de l'événement, et les serveurs et serveuses se feront un plaisir de vous servir tout au long de l'événement. Il est interdit de circuler sur le terrain avec des bouteilles en verre pour éviter les blessures et limiter les déchets indésirables.

Que ce soit du cannabis, de la cigarette ou une vapoteuse, il est interdit de fumer à l'intérieur des bâtiments. Prévoyez un sac, un pot, etc. pour disposer des mégots de cigarettes. Si vous rejoignez un groupe de joueurs non-fumeurs, veuillez demander si votre consommation incommode quelqu'un ou tenez-vous à une distance raisonnable. Pour les vapoteuses, essayez de le faire discrètement, à la limite, quittez l'aire de jeu, car cela ne respecte pas l'époque visuellement.

LES ANIMAUX

Pour la sécurité des participants et des animaux nous n'acceptons pas la présence d'animaux domestiques lors de la tenue de nos événements. Les chiens d'assistance certifiée sont tolérés mais nous vous demandons de respecter le déroulement de l'activité et de juger les situations où votre chien pourrait mal réagir et vous retirer de la scène.

LES POSSESSIONS MATÉRIELLES

Il y a deux types de possessions matérielles; les possessions personnelles, et celles appartenant à l'Armateur. Les possessions personnelles sont les vôtres et regroupent votre costume, vos accessoires, bijoux, livres, armes. À moins d'exception, personne n'a le droit de vous les prendre, ils sont à vous et vous êtes le seul pouvant décider si vous les prêtez ou non. Néanmoins, nous vous demandons d'être bon joueur et, si l'on vous capture et que l'on vous retire vos armes, dites simplement à vos agresseurs de laisser vos effets personnels près de vous et qu'en échange, vous ne bondirez pas dessus pour les récupérer!

S'il advenait que vous teniez un livre rempli d'informations et que des curieux veulent le lire, prenez arrangement avec eux afin qu'il vous le redonne à la fin de l'événement, ou qu'il le laisse à l'équipe d'animation. Vous restez garant de ce que vous portez ou prêtez à d'autres joueurs. Soyez vigilant avec ce que vous apportez, l'équipe d'animation ne pourra être tenue responsable des pertes ou des bris de votre matériel personnel.

Les possessions de l'Armateur, quant à elles, sont des objets de mission, de la monnaie en jeu, ou des armes qui vous sont prêtées par l'organisation. Tous ces articles peuvent être volés à leur propriétaire, mais doivent obligatoirement être remis à l'organisation lors de la remise des possessions à la fin de l'activité. Toutes les possessions de l'Armateur doivent obligatoirement rester en jeu, soit en étant transportées sur vous, soit laissées dans l'auberge. Il est interdit de cacher votre matériel dans la nature, dans une tente, dans votre auto, etc. Faites aussi preuve de logique: Il existe certains articles, fournis par l'animation, qui ne pourront pas être volés ou partagés comme des costumes prêtés ou les armes des monstres. Informez-vous à un animateur en cas d'incertitude.

LES COMPORTEMENTS INACCEPTABLES

Sexisme, racisme, discrimination, harcèlement, agressions : l'organisme a une tolérance zéro sur les comportements discriminatoires, violents ou invalidants envers les joueurs et les joueuses. Notre Grandeur nature est une famille pour laquelle le sexe, le genre, l'origine ethnique, la couleur de la peau, etc. des joueurs ne définit en aucun cas les interactions sociales.

On vous demande par contre de faire la différence entre les interactions en jeu et hors-jeu, un personnage pourrait être misogyne, sans refléter les sentiments réels du joueur qui l'incarne et ça n'aura aucune répercussion sur le plaisir des joueurs impliqués, par contre, si une situation est ambiguë parlez-en aux parties concernées ou avertissez l'animation pour que des mesures soient prises.





LES CONCEPTS DE JEU

LE ROLEPLAY

Comme le décrit Wikipedia, au sein d'un jeu de rôle, l'interprétation d'un rôle (ou *role playing* en anglais) est l'ensemble des apports perceptibles d'un participant, pour le jeu du personnage qu'il interprète. L'interprétation résulte du choix de comportements que le participant manifeste pour le personnage et qu'il exprime aux autres participants. Le concept se rapproche de celui de jeu d'acteur. On utilise d'ailleurs aussi l'expression « jeu théâtral ». On utilise fréquemment l'anglicisme *roleplay* (abrégié RP) pour désigner l'interprétation. Il s'agit particulièrement d'interpréter comme un acteur les interactions sociales entre les personnages d'un jeu.

L'intensité que vous placez dans l'interprétation de votre personnage est propre à chacun de vous et vous êtes libre d'inventer et d'exprimer les comportements, les états et les pensées de votre personnage. Toutefois, on vous invite à définir sa personnalité et à mémoriser deux choses. Premièrement, question de crédibilité, vous devez conserver la même attitude tout le long de l'événement. Et deuxièmement, garder à l'esprit qu'il s'agit d'un jeu : si le capitaine vous injurie et vous traite de « rat de fond de cale », il ne le pense pas vraiment, ce n'est qu'un rôle; et dans le même sens, si vous voyez que votre comportement semble blesser réellement quelqu'un, faites le point en privé, où réduisez d'un cran votre virulence.

LE HORS-JEU

Pendant un scénario, vous devez rester en tout temps dans la peau de votre personnage, ou communément appelé le « en jeu ». Ce concept réfère au fait d'éviter les discussions à propos de votre quotidien, d'être complètement immergé dans votre personnage et notre univers. Vous devrez aussi nommer vos amis par leur nom de personnage et entrer au mieux dans les situations fictives qui vous sont proposées. Rappelez-vous que vous êtes dans une excursion maritime, au temps des pirates.

Le hors-jeu dans les GN peut représenter deux choses bien différentes; le décrochage et tout ce qui n'est pas « en jeu ».

LE DÉCROCHAGE

Le décrochage est le terme utilisé pour désigner les joueurs qui sortent du cadre du 18^e siècle. Pour vous donner un exemple simple, le joueur qui parlerait de son accident d'auto de la fin de semaine ferait du décrochage. Ce type de hors-jeu nuit beaucoup à l'ambiance générale. Bien que certaines scènes de décrochage soient cocasses (une blague d'actualité bien glissée pendant une scène tendue), gardez toujours à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Certaines personnes ont besoin de plus de concentration pour rester imprégné du jeu.

CE QUI NE FAIT PAS PARTIE DU JEU

L'autre aspect du hors-jeu est utilisé pour tout ce qui ne devrait pas être dans notre univers. Par exemple, une feuille sur une caisse où il est inscrit « HJ : La caisse est verrouillée ». Le terme peut également s'appliquer à quelqu'un que vous croisez, mais qui ne serait pas en jeu. Il est possible que vous remarquiez des animateurs en déplacement qui utilisent le signe standard du « hors-jeu », soit de de placer son bras, poing en l'air, au-dessus de sa tête. Lorsque la situation se présente, essayez d'ignorer au meilleur de votre capacité les personnes ou objets hors-jeu, et faites les actions ou jouer les aspects décrits par les notes H-J.

LES ARRÊTS DE JEU

Le terme « Time Stop » est utilisé pour avertir d'un arrêt de jeu. Si vous entendez quelqu'un criant ce terme pendant le jeu, arrêtez-vous et écoutez ce qu'il a à dire. Il pourrait expliquer un effet de masse, tout simplement rectifier une situation, ou informer les autres d'un accident. Une fois l'explication donnée et la situation sous contrôle, le jeu recommencera aussitôt.

Il existe très peu de raisons qui vous autorisent à utiliser le « hors-jeu », à l'exception d'une situation d'urgence, une blessure par exemple, qui requiert que le jeu soit arrêté pour aider la victime. Des exemples d'arrêt de jeu raisonnable seraient : Une blessure sérieuse, une situation de danger réel, une narration scénaristique qui affecte un grand groupe. Si possible, nous vous demandons d'éviter de sortir de votre personnage. Restez respectueux des autres lorsque vous le faites pour, par exemple, demander des clarifications de règles à un animateur ou un joueur.



LES CAMPEMENTS ET LA NUIT

Il n'existe pas à proprement dit de pause dans nos scénarios de 24 heures. C'est une expérience en continu, et il pourrait y avoir de l'animation et des attaques toute la nuit. Donc, il est de votre responsabilité d'organiser des tours de garde dans vos campements. Mais dans la réalité, tout le monde a besoin de dormir un peu et il est commun qu'il y ait un trou dans l'animation entre 3 et 8h le matin. Attendez-vous à ce que certains personnages ne soient pas disponibles à ce moment-là.

Malgré l'accalmie, essayez de rester en jeu, même dans votre campement. Vous ne savez jamais quand un groupe de joueurs est stationné non loin de votre tente. Et soyez prêt, si votre campement est attaqué, vous avez 1 minute pour sortir, le temps d'enfiler un pantalon et une paire de bottes. Il est interdit d'entrer dans les tentes ou les cabanes des autres si vous n'y êtes pas invité, c'est pourquoi vous devez sortir, sinon, faites comme si vous aviez perdu le combat et donnez vos pièces d'or et toutes vos possessions à vos assaillants.

LES COMBATS

Vous pouvez souvent vous en sauver, mais à un moment donné, votre personnage sera impliqué dans une bataille. Alors, comment se passe réellement un combat, quelles sont les principales données à retenir pour que l'affrontement se déroule dans le plaisir?

Les deux éléments essentiels sont les points de vie et les dégâts de l'arme. Simplement, à chaque fois que vous êtes touché par l'arme de votre protagoniste, vous soustrayez ses dégâts de vos points de vie. Lorsque vous n'avez plus de points de vie, vous êtes inconscient, et hors de combat. Les points de vie, les blessures, les défenses et les autres effets particuliers sont décrits plus en détail dans le [Guide des règles](#).

COMMENT NOUS JOINDRE

Vous avez à votre disposition plusieurs façons de joindre notre équipe. Nous vous invitons tout d'abord à nous suivre sur [Facebook](#), où notre communauté se fera un plaisir de répondre rapidement à toutes vos interrogations. Nous utiliserons ce média pour partager les nouvelles et les dates de nos événements à venir.

Pour des questions d'ordre plus personnelles, n'hésitez pas à en parler à l'organisation en écrivant à info@armateur.org. Nous nous assurerons d'acheminer votre demande à la personne responsable et d'assurer un suivi avec vous.

Si vous vous interrogez sur le lieu où se déroulent nos événements ou si vous cherchez la façon de vous rendre à une de nos activités, regardez plutôt la section [Le Terrain](#) de ce guide.

LA DOULEUR LORS DU COMBAT

Lors d'un affrontement, si vous recevez des dégâts, actez la douleur. Dites-vous que chaque coup entraînerait de graves blessures et pourrait être potentiellement mortel dans la vraie vie. Donc, il faut simuler la souffrance. Un petit truc pour bien jouer sa douleur : si vous recevez un coup sur une jambe, ne faites pas pendre votre bras, mais commencez à tituber, et traîner de la jambe. Ceci n'a aucune incidence sur le total de vos points de vie, mais tout le monde apprécie une interprétation de bon ton et dans les règles.

SÉCURITÉ

Bien que les armes soient construites pour être sécuritaires, certaines situations peuvent vite rendre un affrontement dangereux : l'environnement, la noirceur, le stress, la boisson, etc. Donc lors des combats, essayez toujours de retenir vos coups. Bien que vous soyez tenté de faire des coups rapides et puissants, essayez de les ralentir au dernier moment et de limiter la puissance de l'impact. Les quelques règles suivantes peuvent rendre le combat plus sûr et plus amusant :

- ⚔ **Les coups au visage sont interdits** et si cela arrive dans le feu de l'action, excusez-vous rapidement à votre victime pour désamorcer un conflit;
- ⚔ **Ne pointez pas avec les épées**, en plus de multiplier la douleur, l'arme est munie d'une tige solide à l'intérieur et des coups directs sur la pointe pourraient la perforer et exposer la tige, opter pour des coûts tranchant sur le côté de la lame même si à l'occasion c'est plus difficile d'atteindre la cible;
- ⚔ **Éviter les coups mitrailleuse**, c'est-à-dire de frapper très rapidement au même endroit. Ce genre de coup serait probablement bien moins efficace dans un véritable combat, et ça enlève le gracieux de l'affrontement. Faites de grand mouvement, jouer le poids de votre épée et transformer votre danse en moment exaltant;
- ⚔ **Bannissez les bousculades**, soyez bon joueur, ne poussez pas, n'utilisez pas le bouclier comme une arme, respectez l'espace de votre protagoniste.
- ⚔ **Surveiller votre environnement**, quitte à avertir votre ennemi d'un trou derrière lui ou tout autre danger. Regardez autour de vous, les branches, les faux blessés qui gisent sur le champ de bataille. D'ailleurs, si vous êtes vous-même tombé au sol, tout en jouant l'inconscience, essayez de rouler un peu à l'écart du combat.
- ⚔ **Respecter votre opposant**, même s'il joue le mécréant ou qu'il est costumé en monstre écoeurant, ce n'est qu'un rôle, derrière le masque c'est un humain comme vous qui ne souhaite pas se blesser.