

**Activités Médiévales et fantastiques en Grandeur Nature**  
**LA DERNIÈRE ALLIANCE**

[www.dernierealliance.com](http://www.dernierealliance.com)



**CODE DE CONDUITE**  
**LORS DES ÉVÉNEMENTS**

**VERSION FINALE pour la 11<sup>e</sup> Saison**  
**Été 2009**

## **Préface**

Dans les activités de Dernière Alliance, il est attendu de la part de tous, participants, animateurs et organisateurs que certaines règles de conduite soient observées pour améliorer l'expérience de jeu de chacun, l'ambiance, la sécurité des individus et le plaisir personnel et collectif.

Le document qui suit est donc une liste de conseils, de suggestions et de perceptions suggérées aux participants pour vivre une expérience palpitante et mémorable.

Bien que certaines des règles de conduite et des suggestions s'y trouvant puissent parfois sembler simple et relevant du gros bon sens, dites-vous qu'un rappel ne peut pas faire de mal à personne.

### **LA RÈGLE D'OR :**

***SOYEZ GÉNÉREUX. ON NE GAGNE PAS UN GRANDEUR NATURE EN ACCOMPLISSANT SES QUÊTES ET EN VAINQUANT SES ADVERSAIRES, ON LE GAGNE EN AYANT DU PLAISIR ET EN PROCURANT DU PLAISIR AUX AUTRES.***

## Sécurité :

1. **Ne jamais laisser de flamme sans surveillance.**
2. **Ne jamais introduire de flamme dans une tente de camping standard.**
3. **Ne jamais s'introduire dans la tente d'un autre participant** sans une autorisation claire de sa part. Les suppositions ne sont pas des autorisations.
4. **Ne jamais prendre de matériel, de nourriture ou de biens hors-jeu appartenant à un autre participant** sans son autorisation claire.
5. **Sortir immédiatement toute arme, bouclier ou armure du jeu lorsqu'il y a bris ou usure rendant l'item dangereux.** Placer ces objets dans vos tentes ou les apporter au donjon sont de bonnes façons de les sortir.
6. **Ne jamais donner de coup de bouclier ou de coups avec du matériel non remboursé.**
7. **Retenir la force de ses coups en tout temps**, ne pas se laisser enivrer par le feu de l'action
8. Ajuster ses coups à la hauteur du soleil dans le ciel, **plus il fait sombre, plus il faut frapper bas pour éviter les coups à la tête.**
9. Lorsqu'il y a de rudes combats, de grandes batailles ou des batailles dans la pénombre, **ne pas rester au milieu du chemin ou du champ lorsqu'on tombe.** Se rouler ou se déplacer avec le point dans les airs sur les côtés du chemin ou du champ et ce, rapidement.
10. **Ne pas se battre accroupi lorsqu'un a un bouclier**, votre tête est à la hauteur des armes et est souvent la seule partie de votre corps qui dépasse. Tenez-vous droit et apprenez à manier votre bouclier.
11. **Éviter à tout prix le combat physique, avec les mains.**
12. **Éviter de courir dans le bois la nuit.**
13. **Faire attention aux falaises, caps, ruisseaux, trous.**
14. **Ne pas consommer l'eau des cours d'eau du terrain et éviter de s'y tremper.** Ce sont souvent des eaux stagnantes bourrées de virus et de bactéries.
15. **Bien s'hydrater et se sustenter** même si le temps semble manquer.
16. **Ne pas être en état d'ébriété.**

17. **Ne pas être sous l'influence de drogues.**
18. **Utiliser les toilettes prévues à ces fins lorsque nécessaire.** Le bois n'est pas un endroit approprié pour faire vos grands besoins.
19. **Ne pas éteindre les torches ou les déplacer.**
20. **Respecter en tout moment les lois et règlements municipaux, québécois et canadiens.**

#### **Respect des règlements de Dernière Alliance :**

1. **Respecter les règlements** en tout temps et ne pas y déroger.
2. **Ne pas arrêter le jeu**, revenir sur une situation ou décrocher lorsqu'on ne comprend pas un règlement ou que l'on doute de la marche à suivre. Agissez au meilleur de vos connaissances et lorsque vous hésitez, prenez la situation qui vous avantage le moins. Les organisateurs pourront par la suite réajuster le tir avec ce qui vous est arrivé si vous avez perdu ou gagné plus que vous n'auriez dû.
3. **Soyez généreux avec les autres joueurs.** Soyez heureux pour eux lorsqu'un règlement les avantage par rapport à vous dans une situation. Ils en feront de même avec vous.
4. **N'employez pas une compétence ou un sort si vous n'êtes pas sûr** de son fonctionnement.
5. **Réviser vos sorts et vos compétences** avant chaque activité et apportez-vous des aides mémoires.
6. **Faites toujours confiance aux autres joueurs** lorsqu'ils vous expliquent un sort ou une compétence. Dans le doute, jouez ce que la personne vous dit et consultez l'organisateur responsable par la suite qui ajustera le tir selon le cas. Conseillez aussi à la personne subtilement et à l'écart d'aller consulter l'organisateur responsable pour qu'elle ait des éclaircissements sur les règlements.

## **Décorum et ambiance :**

1. **Ne pas décrocher de son personnage** dans les périodes de jeu, cela brise l'expérience des autres participants.
2. **Rester costumé** tout au long de l'activité.
3. **Cacher, masquer tout le matériel de camping** qui n'est pas décorum.
4. **Boire dans des contenants décorum** et non dans sa bouteille de plastique.
5. **Manger dans des plats décorums** et non dans des sacs de croustilles.
6. **Laissez le temps aux personnes que vous frappez de souffrir**, de jouer la douleur et la beauté du combat avant de frapper de nouveau. Comptez 2-3 secondes entre chaque coup que vous lancez. N'oubliez pas non plus de toujours tenir fermement votre arme en frappant et de passer vos mains derrière votre corps avant chaque coup.
7. **Jouez la douleur, les émotions**, l'étonnement qui vient avec des situations. Ne restez pas de glace quand on vous frappe, vous menace ou quand vous voyez quelque chose de vraiment hors du commun.
8. **C'est un personnage que tous veulent voir, pas une réplique du vrai vous**. Un petit accent, une petite démarche, un vocabulaire différent, des pensées différentes sont nécessaires pour réellement avoir un personnage qui apporte une ambiance.

## **Conduite en général :**

1. **Arrivez sur le terrain au maximum à 19 heures** le vendredi pour que le rassemblement puisse se faire à 21 heures et que le jeu puisse commencer avant 22 heures.
2. **Ne le prenez jamais personnel lorsque quelqu'un, ami ou autre vous trahi en jeu** ou fait échouer vos plans. Ce n'est qu'un jeu et vous aurez amplement l'occasion de prendre une douce revanche. Riez plutôt avec cette personne et félicitez-la pour son succès à se jouer de vous. Profitez aussi de cette expérience pour prendre quelqu'un d'autre à votre tour ou pour ne plus vous faire prendre. Offrez un beau *roleplay* de désespoir et de déception lorsqu'on vous trahira et une belle mort si on vous tue, les gens

qui vous auront roulé auront bien du plaisir si vous leur donnez ce petit bonus quand ils passeront à l'action et ils garderont en mémoire votre *fair play* et la belle scène que vous aurez offert.

**3. Lorsque vous vainquez un ennemi, faites-le avec *fair play*** et en lui offrant un beau moment. Assurez-vous aussi que les gens que vous tuez sachent pourquoi vous le faites. Un petit commentaire en jeu tel que « Le patron sera content que ce contrat soit accompli » ou « Il était rude celui-là, dommage qu'il n'était pas mon ami » pendant que vous disposez d'un corps rendra la mort tellement plus agréable que « 4-4-4-4-4, té mort, ton bloc pis ton cash! ».

**4. Partagez vos informations**, ne soyez pas trop avares. Des gens dépendent des informations qui circulent pour accomplir leurs quêtes et objectifs. Un Grandeur Nature où tous gardent tout pour eux ne même nulle part. Prenez des risques aussi en divulguant parfois des informations à des gens hors de votre groupe, votre jeu n'en sera que rehaussé par un peu plus de stress et de variables inconnues.

**5. Lorsque vous vous demandez si vous devriez agir ou attendre, agissez!** Vous avez plusieurs vies, plusieurs chances en GN, servez-vous en. Le pire qui peut vous arriver est de mourir dans une belle bagarre stimulante.

**6. Évitez de tuer tous ceux qui ne sont pas d'accord avec vous** ou qui ne vous obéissent pas. Casser quelques membres, dépouiller, menacer, extorquer, ignorer des gens sont plein de façons de passer des messages. Tuer ne devrait être employé que dans le feu de l'action ou en dernier recours quand quelqu'un ne saisit pas les messages. Une lettre anonyme d'avertissement peut tellement apporter plus à la partie et au plaisir collectif qu'un « 4-4-4-4-4, té mort, ton bloc pis ton cash! ».

**7. Évitez l'emploi de violence avec les personnages non-violents** sauf pour faire une belle scène de *roleplay* avec eux. Les massacres gratuits n'apportent généralement rien au jeu.

**8. Lorsqu'un ennemi est vaincu, ne lui remettez pas une raclée tant qu'il n'aura pas commis de nouvelles actions** néfastes à votre endroit et cela, pour éviter les interminables vendettas. Un ennemi dépouillé, humilié ou tué doit être considéré comme largement puni pour ses crimes et pardonné jusqu'à l'offense suivante.

**9. Il est par ailleurs permis à un joueur de changer de mentalité** lorsqu'il est battu par

ses adversaires. Lorsque vous vivez un échec dans la vie, il arrive que vous changiez d'approche, de buts, de mentalité.

10. **Affichez vos convictions, votre personnalité et soyez constants** dans votre jeu.

Donnez des codes de conduite, des codes moraux, des façons de réagir à votre personnage.

11. **Allez vers les autres joueurs**, faites connaissance avec les autres, profitez de leur présence et faites-leur profiter de la vôtre.

12. **Profitez des personnages, des donjons, des quêtes, des objets, des lieux, des intrigues, des pistes, des ambiances que l'organisation vous donne.** Laissez aussi les autres joueurs en profiter pleinement.

13. **Ne basez pas votre plaisir uniquement sur les objets et possessions de votre personnage.** Ruiner votre GN parce qu'on vous a enlevé un objet n'est pas vraiment une belle façon de voir les choses. Essayez plutôt de retrouver votre bien perdu ou passez à autre chose. Après tout, ce ne sont que des objets dans un monde imaginaire. Plutôt que de vous époumoner contre la personne qui vous a dépouillé auprès de vos compagnons, discutez des milles et une tortures qui l'attendent si vous lui mettez la main dessus.

14. **Il arrivera à un moment où à un autre que votre personnage mourra définitivement. Cela fait partie du jeu et tous y sont sujets. Ne voyez pas ce moment comme le comble du désespoir mais plutôt comme l'occasion de faire un nouveau personnage,** d'essayer un concept différent, de passer le flambeau de certaines quêtes pour en reprendre de nouvelles, de jouer avec de nouveaux joueurs. Les personnages viennent à passer, c'est comme ça que le scénario évolue et que les intrigues changent, laissez une belle marque, un souvenir de votre passage puis entreprenez de nouveaux défis avec un nouveau personnage qui vous passionnera tout autant.

15. **Ayez du plaisir, simplement,** il n'y a rien de personnel en GN et que des passionnés comme vous qui veulent s'amuser. Soyez honnêtes, *fair play* et plein de bonnes intentions. On récolte souvent ce que l'on sème.

ET PUIS FINALEMENT... BONNE ACTIVITÉ AVEC NOUS!