



Invalidité aux combats

Bracelet vert — Règles d'engagement



L'organisation fournit gratuitement des bracelets papiers. Non-Lumineux Les lumineux coûtent autour de 6\$/la paire
Crédit/intérac acceptée

Mode de fonctionnement - Porteur de bracelet vert

Ce que le bracelet protège - et ce qu'il ne protège pas

Le bracelet vert n'est pas une garantie de protection. C'est un outil qui te permet de te désengager rapidement et clairement d'une situation de combat. Sa valeur dépend de ton implication active : c'est à toi de t'en servir pour te retirer, pas de compter sur lui pour te protéger passivement.

Le bracelet protège **uniquement du contact physique volontaire** en zone de combat. Il ne protège pas des conséquences narratives. Si un personnage te déclare « *Agonie- Bracelet vert* », tu tombes agonisant, c'est le fonctionnement normal du bracelet.

Rappel non négociable : peu importe les bracelets, le contact physique volontaire entre joueurs reste interdit en toute circonstance à Brumelance.

Ton rôle est actif, pas passif

Tu dois te retirer activement du combat - pas t'y lancer, pas y rester en périphérie en comptant sur tes bracelets pour te couvrir. Si tu te trouves dans une zone de combat, ta priorité immédiate est de t'en éloigner.

Si tu reçois un coup par inadvertance

C'est ta responsabilité de réagir immédiatement :

1. Dire clairement « Bracelet vert » ;
2. Te retirer de la zone ;
3. Tu es considéré à l'agonie dès cet instant.



Choisir un rôle compatible avec ta condition

Porteur permanent (bracelet récurrent à chaque événement)

Choisis un rôle qui ne te place pas naturellement au centre des conflits. C'est ta responsabilité, dès l'inscription. Ta condition implique que ton personnage est vulnérable à des attaques d'opportunités, d'où ta rapidité à tomber agonisant.e. si un combat éclate.

Porteur temporaire (blessure ou condition ponctuelle)

On comprend que tu n'as pas toujours l'option de changer de personnage. Si ton rôle te place habituellement dans l'action, intègre ta condition dans ton jeu plutôt que de l'ignorer : joue un personnage blessé, diminué, qui bascule temporairement en rôle de soutien (logistique, soin, commandement à distance).

Un chef de groupe ou un médecin de guerre, par exemple, garde toute sa pertinence en supervision ou en soin pendant qu'il est en bracelets. C'est un choix RP qui sert ta sécurité **et** qui reste cohérent avec ton rôle existant.

Mode de fonctionnement - Attaquant

Rappel non négociable : le contact physique reste interdit, bracelet ou pas. Cette règle ne change rien à ça.


Tu aperçois un porteur de bracelet vert. Pose-toi d'abord cette question :

Est-ce que mon personnage a une raison narrative valable de s'en prendre à ce personnage? Cibler un porteur de bracelet vert avec ce type d'attaque implique un jeu très limité de la part de la victime. Utilisez cette approche avec retenue.

Si non

- Ne pas engager le combat ;
- Laisser l'espace pour qu'il/elle se retire de la zone ;
- Continue ta scène.

Si oui - procédure à suivre

 **Annonce à voix haute, à portée de coup :**

« Agonie-Bracelet vert »

4. Le porteur se retire de la zone de combat ;
5. Il est considéré agonisant dès l'annonce ;
6. Continue la scène avec les autres joueurs ;
7. Une fois le combat terminé, la personne agonisante revient à l'endroit où elle est tombée.

** Peut aussi être utilisé si un porteur de bracelet vert est dans votre chemin pour attaquer d'autres individus.