

# Règlement du jeu

## I/ A prévoir pour chaque joueur

### 1) Vêtements & Matériel

- Une sacoche, ou sac, ou banane solide et non-encombrante
- Une bonne paire de chaussures (imperméable si possible)
- Des vêtements qui ne craignent pas et de maille épaisse (avec pantalon et manches longues)
- Pull et K-way (sait-on jamais)
- Une paire de gants (pour se protéger les mains lors des combats) Optionnel
- Tente, Sac de couchage et matelas pour la nuit
- Lampe torche ou frontale si possible
- Une ceinture qui ne craint pas (la lanière de la sacoche peut suffire)
- Une gourde ou bouteille d'eau réutilisable
- Un ou plusieurs plats à partager (à manger froid) Optionnel
- Toute votre bonne humeur !

### 2) Costume

Évoluer en sécurité en forêt reste la priorité, aussi aucune exigence esthétique ne sera demandée au niveau des chaussures. De plus, il peut y avoir des tiques, ronces et orties, c'est pourquoi nous recommandons de se couvrir les bras et les jambes.

En revanche, afin de favoriser l'immersion de chacun tout au long du jeu, il est demandé à chacun d'adopter une tenue cohérente avec son personnage. Afin de vous orienter, plusieurs points sont à prendre en compte :

***-Le thème est celui du médiéval-fantastique.***

De fait, certains vêtements sont à éviter, comme les jeans et la plupart des t-shirt. Par exemple, préférez les pantalons noir ou marron.

***-Respectez le thème de votre faction.***

N'hésitez pas à échanger avec vos camarades de faction ou avec les maîtres du jeu en cas de doute.

***-Arrangez vous pour que votre tenue évoque éventuellement votre classe.***

Un noble sera d'avantage crédible dans une belle tenue joliment décorée que dans une guenille faite avec une taie d'oreiller.

Toutefois cela n'est pas obligatoire. Si un guerrier sera fier d'afficher sa nature, en revanche un bon voleur ne cherchera pas forcément à afficher par son apparence qu'il en est un !

***-Personnalisez votre personnage !***

La création d'une identité en vu du jeu de rôle peut être une activité passionnante si c'est abordé avec sérieux.

Vous incarnerez votre personnage pendant un peu plus de trois jours, faites en sorte de l'aimer !

### 3) Équipement

Il sera aussi pertinent d'adapter votre matériel dans la mesure du possible.

Par exemple, il est possible d'envelopper sa gourde (élément indispensable à tout aventurier) avec des bandes de cuire ou autre afin de lui donner un aspect plus médiéval.

De la même façon, dans la mesure où il est difficile de déguiser un sac à dos ou une sacoche, évitez au moins les couleurs trop flashy (dixit les petits sacs à dos rose à paillette ou autre du même genre).

#### ***A propos de l'armement :***

Des armes de GN en mousse fabriquées de nos mains malhabiles vous seront proposées en cours de partie. Toutefois, nous vous recommandons de prévoir les vôtres.

En effet, en plus d'être bien plus immersives, les armes de GN homologuées seront en jeu considérées comme des armes uniques et impossible à soustraire à leur propriétaire.

Afin d'éviter certains abus, une réglementation concernant les armes que les joueurs peuvent apporter est mise en place :

-Les armes doivent être en mousse (pas trop dure), homologuées pour le GN.

-Les boucliers sont autorisés, mais ne doivent pas dépasser les dimensions suivantes :

Pas plus large que la largeur des épaules de son porteur, et pas plus que la distance épaules/mi-cuisse pour sa hauteur.

-Les armes de jets : => Les armes de tir à répétition sont interdites.

=> Les armes de tir au coup par coup (arc, couteau de lancer...) sont autorisés, mais se verront limités en terme de munition (Voir II/ Armement).

Si il n'existe pas de limite quant au nombre d'arme de GN qu'un joueur peut apporter, le port de celles ci seront réguler (CF II/ Armement).

Les joueurs sont autorisés à se prêter des armes de GN, même personnel.

Les membres du staff ne seront pas tenu responsables en cas de casse ou de perte.

Chaque arme apportée par les joueurs sera vérifiée par les maîtres du jeu. Ceux ci se réserveront le droit d'en interdire ou non l'utilisation.

### 4) Développement du personnage

Carte d'identité

## **II/ Armement**

### 1) **Les armes**

Chaque joueur est responsable de l'arme qu'il détient.  
Le staff ne sera pas tenu responsable en cas de casse ou de perte.

*Il existe plusieurs classifications d'armes :*

-Armes à deux mains (épée longue, arme d'hast...). Nécessite l'utilisation de deux mains pour être manipulées.

-Armes à une main (Glaive, massue, dague, épée bâtarde...). Peuvent être manipulées à une seule main, autorisant l'utilisation d'autres objets ou armes en complément.

-Armes de jet (couteaux de lancé, arc...). Armes pouvant être lancées. Pas de limite de distance.

Les couteaux de lancé peuvent être utilisés au corps à corps.

*En plus de ces classifications, les armes sont divisées en plusieurs catégories, qui définissent leurs effets en cas de coup porté :*

-Tranchantes : Létale. Provoquent l'état « à l'agonie » lorsqu'elles amènent la vitalité d'un joueur à zéro.

-Contondante : Non létal, Provoquent l'état « assommé » lorsqu'elles amènent la vitalité d'un joueur à zéro.

-Enchantées : Inclue l'une des catégories précédentes, dispose en plus d'un effet de type magique, permanent ou non. L'utilisation d'un pouvoir est souvent sujet à condition

L'attribution d'une arme n'a rien de définitif. Le troque d'arme entre joueur est tout à fait autorisé  
Divers moyen de se procurer de nouvelles armes existent en jeu.

Il est possible de voler les armes des joueurs de l'équipe adverse, à condition d'en avoir capturé le porteur et de l'avoir ramené au camp de base.

Les couteaux de lancé peuvent être dérobés sous cette condition, si effectivement le joueur cible en possède sur lui.

Il est en revanche impossible de voler une arme unique (Par exemple une arme apportée par un joueur).

## 2) Port d'arme

Chaque arme du jeu se voit attribué une valeur de poids, appelé Poids d'Arme (PA).

Cette valeur permet de définir le poids d'une arme et permet donc de fixer une limite à la capacité de port de chaque joueur.

En plus de leur poids, chaque arme se voit attribuer une limite d'emport, afin d'éviter les abus.

Celles ci sont réparties selon le tableau ci-dessous :

Catégorie de poids d'arme (PA)	Armes concernées (liste non exhaustive)
1 PA (Max 5)	Flèche (munition d'arc)
2 PA (max 5)	Couteau de lancer
3 PA (Max 2)	Dague, Arc
4 PA (Max 2)	Fauchon, glaive, wakizashi, épée courte, bâton
5 PA (Max 2)	Épée bâtarde, épée une main
6 PA (Max 2)	Masse d'arme, hache courte, lance, bouclier léger
7 PA (Max 1)	Lame double, bouclier
8 PA (Max 1)	Hallebarde, bouclier lourd
9 PA (Max 1)	Épée longue, espadon
10 PA (Max 1)	Hache longue, marteau de guerre
Hors catégorie (Max ?)	Certaines armes magique ou de quête, poids défini par les maîtres du jeu

### ***Plusieurs exemples :***

-Un joueur d'une capacité d'emport de 6PA :

=> Celui ci pourra avoir sur lui deux dagues (2x3PA), ou un glaive et un couteau (4+2PA), ou encore une simple épée bâtarde (5PA<6PA).

-Un joueur d'une capacité d'emport de 10 PA :

=> Celui ci pourra transporter deux épées bâtardes (2x5PA), ou un marteau de guerre (10PA) ou encore un arc (3PA), 5 flèches (5x1PA, la limite d'emport pour les flèches étant fixé à 5) et un couteau de lancer.

La limite d'emport pour une arme concerne uniquement l'arme elle même, en non toute sa catégorie. Par exemple, si même avec 20 PA il est impossible de transporter deux marteaux de guerre, il est en revanche possible de transporter un marteau de guerre et une hache longue.

Chaque arme apportée par les joueurs sera vérifiée par les maîtres du jeu. Ceux ci se réserveront le droit d'en définir la classification ainsi que le poids d'arme correspondant.

### **III/ Généralités et exploration**

#### 1) Règles de vie

L'intégralité du jeu se déroulera dans la forêt. Certaines zones du jeu sont privées, notamment les campements, mais la grande majorité de la zone de jeu est publique, et assez vaste.

***Aussi, afin d'assurer une expérience aussi agréable que possible à chacun, certaines règles sont à respecter :***

\_Sauf exception ; Interdiction de sortir des limites du jeu jusqu'à la fin du déroulement de celui ci.

\_Respect des passants, de la faune et de la flore.

\_Il incombe aux joueurs de ne pas se mettre en danger. La forêt étant un environnement sauvage, au terrain parfois instable. Si vous voyez ou entendez un animal sauvage, laissez le tranquille et allez vous en.

De même, si l'accès à une énigme vous semble périlleux, prenez du recul et réfléchissez.

Tous les éléments du jeu sont prévus pour être accessible de façon sécuritaire.

\_En cas de doute sur l'alinéa précédent ou de blocage dans l'avancement du jeu, il est possible de prendre conseil (de façon RP) auprès des maîtres du jeu (MJ) ou à défaut, auprès des personnages non-joueurs (PNJ).

N'en abusez pas, ils sont ultra ronchons.

\_Les interactions avec les joueurs des différentes factions sont autorisé (négociation, combat...).

\_En cas de résolution d'une énigme, les joueurs présents sur place sont priés d'en informer le PNJ le plus proche, qui leur indiquera la marche à suivre.

Les combats sont interdits dans les zones dites « Sanctuaire ».

Ses limites seront présentées avant le début de la partie.

Chaque équipe dispose d'un camp de base, celui ci cumulant plusieurs rôles :

\_Lieu de repos et de repas

\_Zone de craft de potion et d'enchantement d'équipement

\_Entrepôt

## 2) Quêtes et événements

Afin que chacun puisse progresser et réaliser ses divers objectifs tout le long du jeu, Certains événements scénarisés apparaîtront en cours de partie. Bien que facultatif pour certains, les récompenses seront souvent importantes (Lié à l'intrigue ou non).

A chaque événement son scénario. Il s'agira parfois de bataille, mais parfois de réflexion ou de recherche...

Les objectifs et règles sont très variables d'un événement à un autre, les subtilités seront systématiquement présentées par les PNJ avant leur commencement.

De la même façon, il arrivera aux PNJ de proposer des quêtes annexes.

Celles ci se présenteront la plupart du temps sous la forme d'un service, qui donnera lieu à une récompense ou non. Sa négociation est souvent possible.

Notez que les PNJ n'ont pas le monopole de la quête, il est également possible à des joueurs de proposer à d'autres joueurs (de leur faction ou non) d'effectuer une quête pour eux.

Dans ce cas ci les joueurs établiront eux même les objectifs et conditions de la quête, ainsi que la récompense prévue.

La présence d'un PNJ en tant qu'arbitre est possible selon le bon vouloir des joueurs, mais pas obligatoire.

La présence de tous les joueurs n'est pas nécessairement requise pour les événements. Il est possible pour une partie de l'équipe de poursuivre sont exploration ou d'effectuer d'autres quêtes ou événements en simultanée. Soyez organisés !

## IV/ Affrontements et conséquences

### 1) Combats

\_Présence du « tir allié », autrement dit les armes de vos alliés représentent aussi un danger pour vous

\_Le corps est un point vital (ventre, poitrine, flancs et le dos), le frapper peut entraîner la défaite, mortel ou non, de la cible

\_Les bras et les jambes sont utilitaires (mouvement), si la cible n'a plus qu'un point de vie, les frapper peut entraîner des handicaps (interdiction d'utilisation du membre touché).

\_Les coups à la tête, l'entre-jambes, ainsi que les coups trop appuyés sont interdits.

\_Il est interdit de se servir de ses membres ou de sa tête pour frapper un adversaire, seul les armes du jeu permettent cette action.

A l'exception des armes de jet, il est interdit de jeter son arme. Il est toutefois possible de la poser au sol à côté de soi pour réaliser une action particulière.

\_Une attaque est considérée comme valable si elle est portée en coupe (estocade non-valable) et que la surface de frappe touche franchement sa cible. Autrement dit, si ça frôle ça ne compte pas : l'arme doit clairement être bloquée par le corps adverse et ne pas pouvoir poursuivre son mouvement. Le coup doit être armé, et le poids de l'arme simulé.

Pour se défendre d'une attaque, plusieurs moyens existent :

-L'esquive

-La parade : Celle-ci « annule » la validité de la frappe adverse. Donc si vous bloquez une frappe de votre arme mais que l'arme de votre adversaire vous atteint quand même, la frappe est considérée comme nulle

-Les sortilèges : Certains ont des effets d'invulnérabilité, de silence, d'incapacité...

-Les buffs : Armures ou enchantement peuvent procurer plusieurs pdv à son utilisateur, plusieurs coups au corps sont donc nécessaires pour le vaincre.

\_Les joueurs sont responsables de leurs projectiles. Une fois celui-ci lancé il est préférable de garder un œil dessus afin de ne pas l'égarer à terme.

Pour cette raison, il est interdit de ramasser un projectile qui n'est pas de son équipe.

Il est en revanche possible de ramasser et d'utiliser le couteau d'un allié. Celui-ci en conservant la responsabilité, veillez à avoir son accord.

\_Il est possible en combat d'effectuer diverses actions autres que la simple lutte au corps à corps ou à distance. Il est en effet possible d'utiliser de la magie (cf Magie), à rôle offensif ou en soutien (soin, enchantement...)

Il est également possible de capturer un adversaire, plusieurs conditions sont requises :

La cible doit être assommée (arme ou sortilège incapacitant)

Il faut ensuite attacher ses mains avec de la corde, qui sera fournie à chaque équipe.

Le joueur capturé doit alors suivre son geôlier, à partir du moment où celui-ci tient la corde

\_Rien n'oblige le combat frontal en 1 contre 1. Les attaques en surnombre, par derrière (assassinat),

embuscade et autres filouteries sont tout à fait autorisées.

## 2) États

Lors d'un combat par les armes, une frappe au corps fera perdre par défaut 1 Point de Vie (PdV) à la cible.

Il en sera de même pour les frappes aux jambes et aux bras, si la cible possède plusieurs PdV.

### ***Sur une cible ne possédant qu'un seul PdV :***

-Une frappe au corps avec une arme létale provoquera l'état « à l'agonie »,

-Une frappe au corps avec une arme non-létale (masse...) provoquera l'état « assommé »,

-Une frappe aux membres (bras ou jambes) n'enlèvera pas de PdV, mais provoquera l'état « hémorragie ».

Dans ce cas ci, un membre blessé ne peut être utilisé : un bras blessé ne peut plus rien porter, une jambe blessé ne peut plus servir d'appuis.

### ***Description des états :***

**-A l'agonie :** Un joueur à l'agonie (PdV à 0 par arme létale) est inconscient, il ne peut plus bouger de lui même mais est transportable par les autres joueurs.  
Il meurt au bout de 10 minutes s'il n'est pas soigné.

**-Assommé :** Un joueur assommé (PdV à 0 par arme non létale) est inconscient, il ne peut plus bouger de lui même mais est transportable par les autres joueurs.  
Il reprend ses esprits au bout de 5 minutes, si personne ne le réveille avant.  
Il récupère automatiquement 1 PDV à son réveil.

**-Hémorragie :** Un joueur sous hémorragie (1 PdV restant, ainsi qu'au moins un membre touché) est conscient, peut se mouvoir selon les membres valides qui lui restent.  
Toutefois, il meurt au bout de 10 minutes si son état n'est pas soigné.

Un joueur blessé peut se soigner seul, à partir du moment où il dispose d'au moins une main valide pour le faire.

## 3) La mort

### **Pour occire un joueur, deux conditions sont nécessaire :**

-La cible ne doit plus avoir de PdV (donc l'action n'est possible uniquement sur une cible à l'agonie ou assommée),

-Il faut maintenir son arme (tranchante ou contondante) sur la cible pendant une minute entière sans interruption.

En cas d'interruption, la manœuvre est à reprendre du début.

### ***Toute mort d'un personnage est définitive.***

Mais un joueur mort ne sort pas du jeu pour autant. Il doit aller voir un maître du jeu, qui lui attribuera un rôle de PNJ jusqu'à la fin de la partie.