

REGLES MINIGN

Nous cherchons à faire un GN dont les règles seront les plus légères et rapides en jeu. Il faudra donc faire confiance aux autres joueurs quand il vous donnera des indications de jeu. Car il sera peut être le seul à connaître les effets de certaines actions. A vous de découvrir en cours de jeux qui peut faire quoi et quelles en sont les conséquences.

Le monde dans lequel vous évoluerez n'est pas manichéen. Il n'y a pas les méchants et les gentils. Chacun aura des raisons d'agir comme il agit. Donc référez-vous à votre background et pactisez avec qui vous semblera utile pour votre quête. Il n'y aura donc pas d'alignement.

Armes :

Toutes les armes de main tapent à 1 dégât
Tous les projectiles font 2 dégâts

Les armes et projectiles enchantés +1 dégât
Les armes possédant une rune font soit +1 dégât, soit sont indestructible.
Dans ces deux cas à chaque touche annoncer « 2 magique » ou « 2 runique ». Car certain personnage ne seront pas sensible à la magie ou au rune et ne compteront donc que 1.

Les armes empoisonnées +1 dégât sur X coups. X étant donné par la puissance du poison.
Lors d'une touche annoncer « 2 poison ».

Trois longueurs d'arme possible :
Petit : Max 40cm (de la garde à la pointe)
Moyen : Entre 40cm et 1,20m
Long : Plus 1,20m

Les bâtons de mage ou de combat doivent être au maximum de 1,70m. Ils infligent 1 dégât et seul les bâtons de combat peuvent être enchantés ou recevoir une rune.

Toutes les armes et projectiles devront tous être capitonnés. Ils seront examinés par les organisateurs et seul eux autoriseront l'utilisation des armes ou projectiles.

Protections :

- Les boucliers

Ils peuvent être de trois tailles :
Petit : rond et de 50cm de diamètre maximum
Moyen : rond et de 80 de diamètre maximum
Grand : rond ou rectangulaire (pointe arrondie) limite 1m10 sur la plus grande mesure.

Ils devront tous être capitonnés c'est à dire être entièrement entourés de mousse de protection et ne pas comporter de parties saillantes (vis, clous...) susceptibles de blesser l'adversaire. Ils seront examinés par les organisateurs et seul eux autoriseront l'utilisation du bouclier.

- Les armures

Elles devront être de mousse et de matières souples. Les armures de métal sont prohibées. Seul les cotes de mailles sont tolérées.

Liste des Armures possibles :

- Veste de cuir : Valeur de protection +1 PV. Elles peuvent être en vrai cuir, simili cuir ou du tissu imitant le cuir. Elles peuvent être à manche longue ou courte. Les couleurs ne sont pas imposées.

- Veste de cuir Cloutée : Valeur de protection +2 PV. Description identique à la veste de cuir mais avec des incursions de métal ou assimilé.

- Mailles : Valeur de protection +3 PV. Elles peuvent être en véritables mailles ou en « tricot ». De préférence grise (couleur fer) voire noire.

- Armure : Valeur de protection +4 PV. Généralement le torse et des gants. Elles seront exclusivement en mousse et latex. Pas de véritable armure en fer !!!

- Plate totale : Valeur de protection +6 PV. Obligatoirement le torse, les bras, les jambes et des gants. Il est impossible de courir ou charger en plate totale.

Un bonus de 1 PV pour un heaume (a condition qu'il soit porté durant le combat).

Un bonus de 1 PV pour un cache sexe si on utilise une armure ou plate totale.

Les Combats :

Pour éviter tout incidents tous les coups à la tête sont proscrits. Si jamais un coup arrivait par inadvertance à la tête il ne serait pas comptabilisé par la victime. De plus l'attaquant devra marquer un retrait significatif pour laisser le défenseur reprendre ses esprits voire son calme. ;)

Les coups d'estoc sont interdits.

Les coups ne peuvent être parés que par une arme ou un bouclier et non pas par une armure.

Après qu'un coup fut donné avec succès on marque un léger temps de retenue. Cela pour éviter les coups à répétition. On peut par contre donner des coups simultanés si l'on utilise 2 armes.

Nous faisons confiance à votre fair-play et votre intelligence pour que tout se passe pour le mieux. Si une quelconque question vous trotte dans la tête n'hésitez pas à en faire part à un organisateur.

La Mort et la Vie :

Les inconscients : (au sol sur le dos)

On tombe inconscient quand on est assommé ou que l'on vient d'arriver à 1PV.

- Possibilité de revenir conscient au bout de 3 minute (sauf assommé de 2 à 1 minute suivant les races).
- Possibilité de revenir conscient par l'absorption d'une potion. Etant inconscient on ne peut s'opposer à l'administration d'une potion. (Réveil immédiat si c'est la bonne potion ;))
- Les inconscients restent sur place sauf si bien sûr leur position leur semble dangereuse. Mais ils doivent rester au sol. Ils peuvent regarder les scènes mais ne pas y intervenir. Il reste le maximum au sol en simulant leur inconscience jusqu'à qu'un joueur ou un organisateur ne vienne les voir ou que le temps se soit écoulé. Ceci pour rester un maximum "rôleplay". Lors du réveil il faudra au moins 1 minute pour que la personne soit partante pour quelque action que ce soit. Il lui est seulement permis à son réveil de fuir un lieu de combat pour se mettre à l'abri.

NOTE : Ne pas oublié que l'on tombe inconscient à 1PV lors d'un combat. On peut simuler un replis et tombé à l'arrière du combat pour éviter de se faire piétiner.

Les morts : (au sol sur le ventre)

On meurt suite à une attaque sournoise fatale suivie par un coup de l'assaillant ou quand nos points de vie sont arrivés à 0.

- Possibilité de faire un retour à la vie dans les 10 minutes après la mort pour un prêtre possédant "Portes de la mort". (Spécial prêtre)
- Possibilité de résurrection si rituel d'une durée d'une heure par au moins 2 prêtres. (-1PV définitif). (Spécial prêtre)
- Possibilité que le mort fasse appel au Gardien une fois par GN pour qu'il le ramène à la vie avec un minimum de 1PV et impossibilité de se battre jusqu'à récupération complète. (-1PV définitif) (Tous)

Les morts restent sur place sauf si bien sûr leur position leur semble dangereuse. Mais ils doivent rester au sol. Ils peuvent regarder les scènes mais ne pas y intervenir. Il reste le maximum au sol en simulant la mort jusqu'à qu'un joueur ou un organisateur ne vienne les voir. Ceci pour rester un maximum "rôleplay".

NOTE : Ne pas oublié que l'on tombe mort à 0PV lors d'un combat. On peut simuler un replis et tombé à l'arrière du combat pour éviter de se faire piétiner.

Habillement :

Les chaussures hors contexte sont à proscrire. Sont toléré des chaussures de marche marron ou noire avec un maximum de cuir ou imitation, des rangers ou assimilé en cuir ou de tissus. Sont toléré d'autres chaussures si elles sont camouflées par un dispositif adéquat. L'organisation peut vous donner des conseils ou accord pour du camouflage de pompe. ;)

La tenue devra être de type médiéval et en concordance avec votre personnage. Difficile de voir un Hobbit en pagne et un Barbare habillé avec une grande robe richement d écorée. Idem que pour les chaussures veuillez contacter les organisateurs pour des conseils ou approbation. Il vaut mieux s'y prendre tôt que de demander le matin du GN si votre slip kangourou ne se voit pas trop sous votre pagne en peau de lapin de Russie...

Equipement :

Un sac pour transporter votre nécessaire. Il devra être camouflé au maximum avec du tissu ou un vieux sac de jute. S'il est en cuir ou tissus (vieux) avec lanières cuir pas besoin de camouflage. Mais pensé aux embouts de plastique qui dépassent. L'organisation peut mettre à disposition des bouts de tissus pour ces différents camouflages.

Une gourde pour boire quand vous aurez soif. De même essayez de l'habiller un maximum pour l'immersion maximale dans le GN.

Une trousse de premier soin. Des pansements (ampoules, coupure avec le couteau à saucisson), bafine (soleil torride), des désinfectants, ciseaux, sparadrap, etc...

REMARQUE : Malgré tout, si vous avez des problèmes physiques particuliers (asthme, allergies...) dites-le nous.

Nous veillerons à ce qu'il en ai une de disponible mais ça ne coûte rien de se promener avec la sienne.

REMARQUE : elles ne seront vraiment utilise que pour les vrais bobo les fictif devront passer par une trousse GN. ;D

Objets :

Lors de la création de votre personnage, il vous faudra donné l'équipement qui devra transporter. Mais aussi les objets que vous souhaitez qu'il possède.

- Des parchemins : préparé vos parchemins. Si vous ne savez pas comment faire, on peut vous l'expliquer c'est très simple.
- Des potions : a préparer aussi avant le GN. Vous pouvez trouver facilement de petites bouteilles en vente pour pas trop cher dans des magasins de déco. Si vous n'en trouvez pas on peut vous indiquer où vous adresser. Le détail des potions et autres poisons sera donné dans une annexe spéciale et aux joueurs possèdent les compétences nécessaires.
- Des livres : Pour les livres de magie essentiellement. Il vous faudra en faire un comme bon vous semble. Il existe plein de façon de faire. Quitte à agraffer de feuille entre elle et cacher les agrafes avec un bout de tissu collé...
- Bourse a Herbes : Pour tous ceux qui auront cette capacité. Une simple bourse de cuir ou de tissus suffit.

Capacités communes :

Chaque race ou classe possède différentes capacités qui seront communes à tous en voici la liste.

- **Attaque sournoise :** Il sera possible à tout un chacun de faire une attaque dans le dos d'un autre personnage. Il suffira seulement de ne pas avoir été découvert avant l'action ou arrêté par un tiers. Contrairement à une attaque sournoise fatale cette attaque de base cause 50% de dégât à la victime. C'est à dire d'un Barbare possède 12 PV subit une telle attaque tombe à 6 PV ou pour un mage qui ne possède plus que 4 PV il tombe à 2 PV. On ne peut pas descendre en dessous de 1 PV de cette façon. Par contre une telle attaque fait s'effondrer la victime. Mais elle reste consciente à condition qu'elle soit à plus de 1 PV dans le cas contraire elle est dans le coma (Sauf Barbare et Huruk Haï). Comment faire cette action ? On approche doucement de sa victime et on dessine avec une dague ou une arme courte une croix en haut du dos. La croix doit être finie c'est à dire que la deuxième branche doit être entamée pour que ce soit réussi. Si la victime se retourne avant la fin de la première branche l'action est avortée. Ne nécessite pas d'être hors de vue avant de passer à l'action.
- **Assommer :** On peut assommer quiconque ne possède pas de casque et à condition que la taille le permette. Les Hobbits et les gobelins ne pourront que s'assommer mutuellement. Les nains ne pourront pas assommer un Barbare ou un Huruk Haï. Cette action n'inflige pas de dégât par contre la victime tombe inconsciente durant 2 minutes (sauf barbare et Huruk Haï 1 minute). Comment faire cette action ? On approche doucement de sa victime et on pose la base d'un pommeau d'arme pour d'un objet contondant à la base de la nuque. De la même façon que pour l'attaque sournoise cette action sera valide si l'attaquant n'a pas été repéré par sa victime ou s'il n'a pas été arrêté par un tiers.
- **Savoir-vivre :** Respectez les sites dans lesquels le jeu va se dérouler. Il est absolument interdit de laisser vos déchets dans la nature. Des sacs plastiques faisant office de poubelle seront ramenés par les organisateurs.

Détails importants :

Toutes personnes prenant un traitement médical devra le signaler au préalable à l'organisation.

Devra être aussi signalé des allergies possibles à certains médicaments ou produits.