

Livret de Règles Holocauste



*Organisé par l'association des Sang-Liés de Kornouaille
Référéncé FDGN et Guilde de Bretagne*

Sommaire :

Présentation du GN Holocauste
(Lieu, date, thème, programme, contactez nous.) p. 1-2

Fiche d'inscription p. 3

Le combat p. 4
(costume, armes et blessures)

Les escouades p. 5

Les Lieux p. 6

Les objets
(Soins, forge, combat) p. 7-8

Les compétences P. 9

Les duels p. 9

Résumé bonus/malus p. 10

Les points de victoires p. 10

Présentation du GN Holocauste

Avant propos :

Le GN Holocauste est un gn format champ de bataille organisé par l'association Les Sang-Liés de Kornouaille en partenariat avec la guilde de Bretagne et la Fédégn.

Cette activité aura lieu à Lizio, à proximité de Rennes, le samedi 22 Avril 2017 de 10h du matin à la nuit tombée.

La paf de 40€ comprend le jeu du samedi, le repas du soir...et de la nuit, ainsi que le petit déjeuner du dimanche.

Ce jeu est prévu pour 30 joueurs (3 groupes de 10).

Il s'agit d'un prologue d'une future campagne.

Thème :

Pour l'ambiance, vous êtes en 1178.

Une faction représente l'ordre des Templiers, la seconde un tout nouvel ordre s'orientant vers l'inquisition nommé l'Ordre du Juste Chatiment, la dernière une race maudite, sauvage, vomie par les enfers et les steppes.

Tous présents sur un territoire vierge, abandonné de toute civilisation depuis près de 6 siècles, situé dans la chaîne de montagne des Carpates, en pays Slavons.

Vous aurez votre campement à défendre, une ligne de front à sanctifier, des ressources à récupérer afin d'entretenir votre corps, votre âme et votre équipement.

Programme :

Accueil des joueurs à partir de Vendredi à 19h

Début du jeu prévue à 10h le samedi matin

Fin du combat à la nuit tombée

Soirée : Cochon grillé + soirée taverne

Dimanche matin : Petit déjeuner à partir de « pas trop tôt le matin »

Dimanche : soule sanglante en armure libre

Départ, le terrain doit être libéré pour 14H00 grand maximum.

Commodités :

Des sanitaires sont à la disposition des joueurs.

Une partie du terrain sera consacrée au campement pour vos tentes. Le campement est hors jeu pour dormir.

Rappelez vous :

Un terrain de GN c'est comme les latrines à la maisonnée, c'est mieux de les laissez propre pour pouvoir y retourner !

N'oubliez pas de prendre vos couverts, gobelets et gamelles !

Comment venir ?

Adresse : 119 Landes du Govery 56460 Lizio

Coordonnées GPS : 47.866173,-2.516339



Nous contacter :

Kilian tel : 07.86.14.73.89

Mail : sldkbzh@gmail.com

Site : <http://sang-lies.svartalfson.fr/index.php>

Votre orga référent prendra contact avec vous lors de votre inscription.

Fiche d'inscription au GN (et au site) Holocauste :
(TOUS LES CHAMPS SONT OBLIGATOIRES !)

Prénom :

Nom :

Téléphone :

E-Mail :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Date de Naissance :

Numéro de FédéGN :

Quelles sont vos compétences en matière de Secourisme :

Quels sont vos allergies, traitements et antécédents médicaux :

Quelles sont vos restrictions alimentaires :

Avez-vous de véritables phobies :

Personne à contacter en cas d'urgence :

Dans quel Groupe souhaiteriez-vous jouer :

- Templier
- Ordre du Juste Chatiment
- Envahisseurs impis

Envoyez votre chèque à l'adresse suivante :

moulin beauchamp, 29400 lampaul guimiliau

à l'ordre : les Sang-Liés de Kornouaille

vos cartes fédégn seront demandées à votre arrivée sur le terrain de jeu par les organisateurs.

Le combat :

Tous les joueurs commencent avec 2 points de vie (PV) de base.

Chaque touche neutralise le membre touché.

Ex : une touche au bras = bras blessé.

La douleur doit être jouée. (touche au tronc = vous poser la main sur le ventre pour retenir les organes et le sang... sur une jambe, vous boitez etc..)

La mort: à 0 PV vous êtes mort. Vous devez la jouer tant que vous avez un ennemi dans votre angle de vision, et/ou pendant 5 min.

Ensuite vous devez rentrer à votre camp afin d'y être ressuscité. A votre arrivée, vous signalerez à l'orga quelle faction vous a tué.

Nous comptons sur votre fair-play pour vous rappeler de votre meurtrier.

Les coups à la tête et les parties génitales sont interdits.

Costume :

Pour les armures, nous estimons par rapport à l'époque où se déroule ce GN (1178), que la plate est technologiquement trop avancée, la maille étant la protection maîtresse de cette période ou brigandine, broigne, cuir..

Toutefois, le heaume, casque métal, sont de mise.

Votre équipement sera validé par un orga afin de confirmer les sauvegardes.

La cote de maille :

Elle ajoute une sauvegarde par membre recouvert . Bras, tronc, jambes.

Soit 5 sauvegardes maximum.

Exemple : 1 touche au bras= la manche de maille est endommagée. Seconde touche= vous perdez votre bras.

Les armures de cuir :

Elles seront validées par un Orga et devront être réalistes et efficaces pour rapporter une sauvegarde.

Exemple : un équipement trop léger ne protégera pas d'un couteau à beurre !

Les Armes :

Le joueur peut utiliser toutes les armes de son escouade.

Toutes les armes seront vérifiées par les organisateurs. Nous nous réservons le droit de refuser une arme ou un bouclier sur les critères sécuritaire et esthétique.

Type d'armes :

– Bouclier classique : rond (max 70cm diamètre) et écu (max 80x50cm)

– Pavois : 1,20x60cm maximum

– Arme à 1 main : 1m10 max (épée, fléaux, gourdin, hache, masse etc...)

– Arme à 2 mains : 1m40 maximum (épée, hache, masse, bardiche)

– Lance : 1m40 minimum.

– Arme de tir : pas de restriction de taille (on vous fait confiance pour ne pas abuser sur la puissance de votre matériel). Arc, Arbalète.... Flèche à valider avec les orgas. (quantité de flèches et de carreaux non limitée)

– Bannière : Fournie par les Organisateurs.

Les escouades :

Une escouade se compose de 10 joueurs .

Vous ne pourrez changer d'équipement qu'à votre retour au camp mort ou vivant.

Les personnages :

Le sergent :

Il peut utiliser toutes les armes en faisant fi des prérequis de l'escouade .

Le prêtre/Le fanatique païen :

C'est le seul à connaître la **prière de bataille** et la **prière de sanctification** .

Le porte-étendard :

C'est le troupiers qui porte la bannière à l'instant T.

Celle-ci lui confère la **foi**.

Il a la possibilité d'avoir en plus une arme à 1 main.

Le troupiers :

Il a été choisi pour son talent et ses compétences, il peut, tout comme le sergent et le prêtre :

- forger,
- ramasser les objets,
- donner les premiers soins,
- distiller les potions,
- nettoyer les bandages,
- porter la bannière.

Composition d'une escouade selon les groupes :

Envahisseurs impis :

4 Troupiers classiques: arme à 1 main + bouclier

4 Troupiers spéciaux: Lance et/ou arme de tir (il s'agit du maximum autorisé, un groupe s'il le souhaite ne peut prendre que des troupiers classiques par exemple)

1 sergent

1 porte-étendard (parmi les troupiers classiques)

1 prêtre (parmi les troupiers classiques)

Templier :

4 Troupiers classiques: arme a 1 main + bouclier

4 Troupiers spéciaux : arme a 2 mains (-1m40) et/ou pavois (il s'agit du maximum autorisé, un groupe s'il le souhaite ne peut prendre que des troupiers classiques par exemple)

1 sergent

1 porte-étendard (parmi les troupiers classiques)

1 prêtre (parmi les troupiers classiques)

Ordre du Juste Châtiment :

4 Troupiers classiques : arme a 1 main + bouclier

4 Troupiers spéciaux : soit arme de tir et/ou pavois (il s'agit du maximum autorisé, un groupe s'il le souhaite ne peut prendre que des troupiers classiques par exemple)

1 sergent

1 porte-étendard (parmi les troupiers classiques)

1 prêtre (parmi les troupiers classiques)

Les Lieux en jeux :

Dans la forêt, vous trouverez divers lieux où se dérouleront les actions.

Bivouac :

Il y aura une tente, 4 barricades, une table, un banc, de l'eau en bouteille et en jerrycane, des dames jaunes et le matériel que vous souhaitez apporter pour l'ambiance.

C'est le point de repop des personnages.

Il y aura un orga référent présent sur chaque bivouac.

L'intérieur de la tente n'est pas hors combat.

Attention aux cordages si vous décidez d'exploiter cette zone pour vous battre.

Le havre :

C'est le "Quatrième" camp.

La zone sous la tonnelle sera "hors-combat" et ne pourra accueillir que des membres d'une même escouade. Il n'est pas pour autant un refuge.

Sous le havre se trouve le nécessaire d'alchimie ainsi que le matériel de forge et le point d'eau.

Un orga référent restera à votre disposition.

Lieux à sanctifier :

Vous êtes en terre sauvage, afin de répandre votre foi, il vous faudra sanctifier des zones matérialisées par des points fixes disséminés sur le terrain de jeu.

Un lieu se sanctifie à l'aide d'une prière et d'un rituel effectué par le prêtre/fanatiqu Païen accompagné de la bannière.

Un système de tableau pour le décompte sera mis en place.

Objets :

Tous les objets sont volables sur toute la zone de jeu. (Le bivouac, le hâvre etc...)
Dans le hâvre, les objets sont également volables.

Les Bannières :

La bannière procure la **foi** à son porteur.
Elle est indispensable lors des **prières de bataille** et de **sanctification**.
La bannière est une arme spéciale de 2m40 qui vous sera fournie par l'organisation.

« Capture the fucking flag »:

Voler la bannière de l'ennemi rapporte des points de victoire lorsque vous la rapportez à votre camp,
Uniquement si vous êtes encore en possession de la votre.

Objets de soins :

Les champignons :

Il existe deux types de champignons trouvable en jeu :

– Certains produisent la toxine style amphétamine "**Tantrum**" dont l'effet est « l'insensibilité à la douleur » (pas de localisation des coups).

– Certains servent à produire le désinfectant (obligatoire sur le pansement compressif).

Le Tantrum :

Représenté par une fiole de menthe cachée dans les champignons.

Recette alchimique : à effectuer au hâvre.

Le temps d'action : le prochain combat.

Le désinfectant :

Grosse fiole de gouache rouge cachée dans les champignons .

Recette alchimique : à effectuer au hâvre.

Les bandages compressifs :

Pour soigner. Doit être porté jusqu'à la mort.

Fonctionne avec le désinfectant , doit être nettoyé dans le "havre".

Permet de récupérer immédiatement 1PV.

Ils seront fournis par l'organisation.

Les attelles :

Pour soigner. Elle est réutilisable. Doit être portée jusqu'à la mort.

Permet de récupérer immédiatement 1PV.

Fournies par les Orgas.

Objets de forge :

Le fer :

C'est la ressource qui servira pour concevoir du métal.

Il faut le rapporter au hâvre pour le transformer.

Il sera en quantité limitée.

Les cuillères :

Elles sont le résultat de la transformation du fer en métal.

Elles servent à réparer les armures (de métal comme de cuir).

Pour réparer, il faut aplatir la cuillère sur l'enclume (fournies par l'orga).

Quand la cuillère s'ouvre en deux lors de la frappe, la réparation ne compte pas.

La quantité est limitée.

Le gros marteau :

Cette massette confortable vous fera gagner en efficacité à la forge (fourni par les orgas).

Objet de combat :

Le bélier :

Il est indispensable pour défoncer les palissades.

(fourni par les orgas, ceux-ci se réserve le droit de le retirer du jeu à tout moment).

Les compétences

Les soins:

Tout le monde peut apporter les premiers soins.

Il existe deux types de soins fournis par l'orgas :

- les pansements compressifs.
- les attelles.

Assommer :

Tout le monde peut assommer.

Pour que l'acte soit effectif, il doit être dans le dos de la victime et lui donner 3 petits coups sur la tête.

Le casque protège de l'assommage.

L'effet dure 5 min.

Achever :

Tout le monde peut achever.

Pour achever, il faut simuler une belle mise à mort. (avec tout type d'arme...)

La fouille :

Tout le monde peut fouiller.

Un mort peut être fouillé.

La fouille réelle doit être consentie par les deux parties.

Dans le cas contraire, le personnage fouillé devra donner tout les objets volables qu'il possède.

Forger/ Lire et Ecrire/ Alchimie :

Compétence réelle (Si vous avez deux bras gauches et que vous êtes aveugle, alors vous ne pourrez rien faire de tout cela !)

Les duels :

Les convocations aux duels seront annoncées par les orgas, via l'intermédiaire d'un messager.

Pour plus de réalisme, les coups de bouclier et les coups à la tête seront tolérés lors des duels.

Les duellistes ont le choix de prendre l'arme qu'ils veulent.

Les armes seront considérées comme émoussées, c'est à dire que vous ressortez du combat dans l'état de santé où vous y êtes entré.

Le joueur peut utiliser la bannière pour se battre.

La bannière n'est pas volable dans ce cas exceptionnel.

Résumé Bonus/malus :

– **Tantrum :**

Bonus de 1PV pour le prochain combat uniquement.

– **Le pansement compressif :**

Doit être utilisé impérativement avec une dose de désinfectant . Permet de récupérer 1PV immédiatement

– **l'attelle :**

Permet de récupérer 1PV immédiatement ,

– **Prière de bataille :**

Ne prend pas en compte la localisation des coups, pour le prochain combat uniquement.

– **Prière de sanctification :**

Celle-ci consiste à énoncer une prière (fournie par l'orga), le prêtre doit être accompagné de deux alliés (minimum) dont le porte étendard. Une fois achevée, la zone sera considérée sous l'emprise de votre faction. Un système de tableau récapitulatif sera mis en place.

De plus, cette prière aura cet effet sur les personnages présents :

« Ne prend pas en compte la localisation des coups, pour le prochain combat uniquement. »

S'estompe au bout de 10 minutes.

Un retour au bivouac est obligatoire entre chaque sanctification de lieu.

– **La foi :**

Permet de ne pas prendre en compte la localisation des coups : « Immunisé contre la douleur ». (un coup ne neutralise pas le membre, mais retire le point de vie)

Les points de victoire

1 mort = 1 point de victoire

La victoire :

La victoire s'acquiert par la mort de votre adversaire et par la résolution d'événements types :

- La réparation d'armure
- Le vol de bannière
- La récupération de minerais de fer
- l'alchimie
- la sanctification
- le duel