Barbecue et bataille, c'est samedi, venez... en quelques mots.

Les *Barbeuk & Battle (B&B)* sont des journées de batailles médiévales fantastiques dans lesquelles plusieurs groupes de joueurs vont s'affronter en pleine nature avec des règles et objectifs différents d'une partie à l'autre.

Les *B&B* pourraient s'apparenter à des parties live du jeu vidéo *League of Legend* avec de la vraie sueur et de réelles actions de ruse et de bravoure.

Ces différentes batailles aussi bien tactiques que sportives se déroulent une fois par mois le samedi avec un barbecue / repas de type « auberge espagnole ».

Les armes factices sont en mousse et répondent à des règles et normes sécuritaires (armes de Grandeur Nature - LARP).

Des cartes *B&B* peuvent être récupérées et vous permettent d'accéder à des compétences et des bonus.

Un système de règle de GN open source

Le système de règles que nous utilisons à Barbeuk and battle est open source, ce qui signifie que n'importe qui peut s'en servir pour créer son propre événement.

- Principe général
- Explication des termes
- Les factions
- Déroulement d'une bataille
- Les classes
- Les boulasses
- PV, PM et compétences
- Le matos
- Les cartes
- La liste des cartes
- Les batailles

Principe général

Sommaire

- 1 Principe général
  - 1.1 Son nom
  - 1.2 Comment est-il mort ?
  - 1.3 Pourquoi est-il aux enfers ?
  - 1.4 Les joueurs
  - 1.5 Le terrain

Principe général

Les *Barbeuk & Battle (B&B)* sont des journées de batailles médiévales fantastiques dans lesquelles deux factions de joueurs vont s'affronter en pleine nature avec des règles et objectifs différents d'une partie à l'autre. Les *B&B* pourraient s'apparenter à des parties live du jeu vidéo type "*League of Legend"* avec de la vraie sueur et de réelles actions de ruse et de bravoure. Ces différentes batailles aussi bien tactiques que sportives se déroulent une fois par mois le samedi avec un barbecue / repas de type « auberge espagnole ». Les armes factices sont en mousse et répondent à des règles et normes sécuritaires (armes de Grandeur Nature - LARP). Un système d'évolution vous permet d'accéder à des compétences et des bonus. *En costume...* Les *B&B* sont aussi l'occasion de revêtir l'apparence d'un personnage qui vous plaît. Et vous n'avez aucune limite d'équipement ou d'inspiration. Vous y êtes même encouragé. Vous pouvez venir seul ou en groupe vous serez intégrés à une faction afin de participer aux batailles qui peuvent opposer une centaine de personnes (voir chapitre faction). Les costumes et concepts particuliers peuvent être présentés aux organisateurs afin de pouvoir être intégrés en termes de jeu (ouvert à tout type d'idée).

L'univers des guerres de Satan les journées de Barbeuk & Battle sont composées de plusieurs types de batailles auxquelles vous allez participer. La thématique de l'univers est le fil conducteur entre toutes les batailles et épisodes. En effet, *B&B* se conçoit comme un jeu vidéo dans lequel vous auriez été plongé. Voici ce qui pourrait être marqué à l'arrière de la boîte de ce jeu :

« Vous le savez. ce que vous avez fait est impardonnable. Et c'est pour cette raison que votre âme se retrouve aujourd'hui plongée dans l'obscurité des abysses infernales. Votre terrible malédiction, vous pouvez encore la racheter. Et ce sera au combat. Le Grand Dragon accordera l'ultime récompense à ceux des champions qui vaincront lors des guerres de Satan, des batailles dans des univers et des mondes parallèles créés par les plus infâmes démons. Vous battre est votre dernière chance pour une place au paradis des âmes. »

Vous l'avez compris, vous êtes aux enfers et ça va chauffer.

Anciens membres des forces du mal, créatures, aventuriers ou paladins de la lumière qui n'a de blanc que le tabard, vous avez tous comme point commun un lourd passé, une vie arrêtée en plein vol dans des conditions brutales... et une véritable motivation pour trouver le chemin qui vous libérera des chaînes des enfers. A vous de créer maintenant le personnage qui se retrouvera plongé dans l'action de scènes épiques et de course poursuite au cœur des guerres de Satan. Voici les seules questions à vous poser avant de rentrer dans l'arène, prémices de l'histoire de votre personnage de B&B :

Son nom

(Kaxandra la vierge de feu, Vlad l'empaleur, Balrog le curé meurtrier, Météor la lumière du mal sont déjà pris, alors à vous de trouver le pire des noms, simple à retenir, pour votre personnage)

Comment est-il mort ?

(le moment où votre personnage a claqué la porte du monde des vivants)

Pourquoi est-il aux enfers ?

(ce qui fait de vous un bad guy / girl de l'enfer)

Et n'hésitez pas à en rajouter un maximum... Mais surtout ne nous l'envoyez pas on ne le lira pas...

Les joueurs

Cette pratique sportive et ludique qu'est le B&B s'adresse à tout type de joueurs. Les journées ont un prix accessible et des épées peuvent être louées pour la journée (avec une participation de 5 euros). Le système de jeu est fait de telle façon qu'il est très facile pour un débutant de s'intégrer rapidement au cœur du jeu et de pouvoir profiter pleinement de l'activité. C'est aussi un lieu de rendez-vous pour les passionnés chevronnés qui leur permet de se retrouver et de pouvoir pratiquer et s'entraîner au maniement des armes sécuritaires en mousse.

Le terrain

Le terrain utilisé est celui géré par l'association Somnium Bellator, et se situe à Uchaud (Gard) entre Nîmes et Montpellier. Ce site est habituellement utilisé par l'association pour l'organisation de jeux de rôles grandeur nature de type micro GN, c'est-à-dire des campagnes de GN d'une journée tous les mois, mais aussi pour le rassemblement des associations du sud de la France, l'assemblée du Soleil. Les B&B sont l'occasion pour les membres de l'association de continuer à se rassembler régulièrement tout en entretenant le

terrain.

Explication des termes

Sommaire

- 1 Durées
- 2 Coût
- 3 Annonce :
- 4 Termes

Durées

- **Renaître :** désigne le début d'un nouvel engagement. A ce moment vous récupérez **tous vos PV, mana et charges,** vous devez **prendre une boulasse** et vous devez **choisir une classe**.
- **Engagement :** de la renaissance jusqu'à votre mort.
- **Bataille :** du lancement de la bataille jusqu'à sa fin.

Coût d'utilisation des cartes.

- **X mana :** vous devez dépenser X PM pour pouvoir utiliser la compétence/annonce
- **X charges :** vous pouvez utiliser la compétence X fois par engagement
- **X / bataille :** vous pouvez utiliser la compétence X fois durant la bataille
- **Échange :** vous devez donner la carte à votre cible
- **Au cimetière :** la carte ne peut être utilisée qu'une fois par engagement et uniquement au cimetière.

Annonce :

- Une annonce sert a annoncer un effet de jeu, un joueur annonce un l'effet (par exemple, “chute”, “recul”, “résiste”, “2”, pour 2 points de dégâts,...) et si vous êtes la cible, vous devez jouer l'action. Si c'est “chute”, vous tombez ; si c'est “désarmé”, lâchez votre arme ; si c'est “2” vous prenez 2 points de dégâts. Les annonces sont faites pour être facilement compréhensibles

Termes

- **Cimetière :** L’endroit où l’on renaît (voir Cimetière)
- **Projectile :** désigne les flèches, carreaux et armes de lancer. **Ne désigne pas les armes à feu**.
- **PV Max, PM Max :** la quantité maximum de PV et de mana dont vous disposez. Les soins et potions ne peuvent pas vous faire dépasser cette valeur.
- **Équiper les** cartes que vous pouvez utiliser en bataille. Vous pouvez en changer uniquement au cimetière.
- **Investir :** Au moment où vous choisissez une classe, si vous possédez suffisamment de boulasses, vous pouvez choisir le rang de votre classe.

Les factions

Pour cette nouvelle édition nous rentrons dans la guerre des dieux, ce qui signifie que deux factions s'affrontent. Les attaquants, faction de Démon et les défenseurs, faction du dieu qui se fait attaquer (change à chaque saison).

Vous aurez 3 choix au moment des inscriptions : les rouges, les jaunes ou les vagabond

- **Les rouges** représentent la faction des Démons.Il vous sera demandé de porter au minimum un brassard de couleur rouge, visible, et de ne pas porter de jaune. Vous aurez la mission de faire gagner Satan et l'aider à agrandir son domaine et son emprise sur les autres dieux, en gagnant un maximum de jeux et défis tout au long de la saison.
- **Les jaunes** représentent la faction du dieu attaqué. Il vous sera demandé de porter au minimum un brassard de couleur jaune, visible, et de ne pas porter de rouge. Vous aurez la mission de défendre votre royaume en gagnant un maximum de jeux et défis tout au long de la saison.
- **Les vagabonds** ne choisissent pas de faction et se verront vendus au plus offrant. Des revendeurs vous escorteront jusqu'à votre nouvelle affectation. Il vous sera demandé de ne porter ni rouge, ni jaune, un brassard de la bonne couleur vous sera fourni. Si vous avez les 2 couleurs en stock vous pouvez les prendre et vous en équiper une fois affecté dans une des deux factions.
- Tout joueur qui commence après l'opus 1 de la saison en cours entrera en jeu comme vagabond.

Chaque faction peut avoir plusieurs looks, elle peut être constituée de multiples petits groupes œuvrant dans le même but. Ce n'est pas obligatoire, mais permet de créer du jeu et c'est toujours plus sympa pour les yeux : soyez créatifs, il n'y a pas de limite de race, monde ou de temporalité sur B&B. On peut croiser tout le monde ici et ça fait de très belles photos. Paladins rutilants, seigneurs du chaos, unités de lansquenets, ou bandes de gobelins... *Barbeuk & Battle* est axé dans un style médiéval fantastique, mais reste ouvert à tout autre univers et look... Du Post-apo type *Mad Max au* steampunk futuriste...

Un seul mot d'ordre... GO-GO-GO !

Déroulement d'une bataille en résumé

Chaque armée se regroupe à son cimetière auprès de son intendant.

Chaque joueur reçoit une boulasse de son intendant. Le joueur choisit une classe. Le rang de la classe est déterminé par le nombre de boulasse que le joueur possède.

Le combat commence

- Un joueur à 0 PV peut se faire fouiller et perdre ses boulasses.
- Si un joueur perd des boulasses (par fouille ou s'il en dépense), il met à jour immédiatement son rang.
- Si un joueur gagne des boulasses durant la bataille, il doit retourner au cimetière pour augmenter son rang.

Quand un joueur tombe à 0 PV, il doit retourner au cimetière où :

- Il doit prendre une boulasse
- Il peut choisir une nouvelle classe
- Il doit déterminer son rang
- Il peut repartir à la baston

Quand le temps imparti est terminé, la bataille prend fin. Une armée est déclarée victorieuse en fonction des conditions de victoire de la bataille.

Les classes

Les classes déterminent vos compétences, vos PV, et PM (si vous en avez) et éventuellement des règles spécifiques à votre personnage.
Elles ont toutes des spécificités, avantages et limites différentes.
Les classes évoluent en fonction des boulasses que vous possédez et investissez dedans.
Au moment de choisir votre classe, regardez combien de boulasses vous avez sur vous afin d'investir dans une classe. Chaque classe possède trois rangs le coût d'investissement est inscrit sur la classe .
Vous aurez le droit d'utiliser toutes les compétences de votre rang et des rangs inférieurs.
Si à n'importe quel moment vous perdez des boulasses, vous devez immédiatement mettre à jour votre rang.
Si en revanche, vous gagnez des boulasses, vous ne pourrez mettre à jour votre rang qu'en retournant au cimetière.

Les fiches de classes

Sur les fiches de classes il y a toutes les informations nécessaires pour interpréter et faire évoluer une classe. Dessus y figurent vos PV / PM / Compétences de base ainsi que celles gagnées lors de l'évolution de la classe choisie et le coup de son évolution. Vous pouvez trouver les fichiers de classe disponibles sur le tableau des classes.

Le tableau des classes

Le tableau des classes regroupe toutes les fiches de classes jouables pour la bataille actuelle ou à venir, voire pour la journée. Il y en aura un en zone neutre et un dans chaque cimetière.

Ci des classes sont débloquées en cours de jeu elles seront affichées sur le tableau de la faction qui l'aura déverrouillé (à son cimetière).

Les boulasses

Sommaire

- 1 Les boulasses
  - 1.1 Échanger ses Boulasses
  - 1.2 Fouille
  - 1.3 Conserver ses cartes et boulasses à portée

Les boulasses

"Attention ! les boulasses que tu possèdes finissent par te posséder."

La boulasse est la monnaie utilisée dans les battle and barbeuk.

Elles servent à bien des choses:

- déterminer votre rang de classe
- renforcer votre armée
- acheter des cartes
- acheter toutes sortes de choses et de services
- jouer à des jeux annexes
- faire des paris
- et bien plus encore ...

Vous l'aurez compris, elles sont très précieuses et très facilement volables.

Pour entrer en jeu il faut posséder au moins une boulasse. Si vous n'avez plus de boulasse votre intendant vous en fournira une au moment de renaître. Personne ne joue sans boulasse sur lui !!!

Échanger ses Boulasses

Les boulasses peuvent être conservées d'une bataille à l'autre au cours de la journée, Il est autorisé de s'échanger des boulasses à n'importe quel moment (du moment où vous êtes en vie).

Durant les batailles, vous ne pouvez échanger les boulasses qu'au cimetière.

A la fin de la journée les boulasses sont rendues. A chaque nouvelle journée, le joueur commence avec 1 boulasse (de quoi investir dans sont premier niveau).

Fouille

Chaque joueur peut "fouiller" un joueur ennemi mort (à 0 PV). Pour cela, il suffit de mettre un genou au sol, de poser une main sur le joueur à terre et d'annoncer "fouille". Le joueur fouillé doit donner toutes les boulasses en sa possession.

Conserver ses cartes et boulasses à portée

Il est très utile que vos cartes et boulasses soient rapidement ou facilement accessibles durant la partie, car les combats sont rythmés, et en cas de fouille, il vous faudra pouvoir les présenter prestement.

Si vous avez des talents d'artisanat en cuir ou en couture, n'hésitez pas à fabriquer des « cartouchières » de cartes ou des bourses / pochettes au bon format afin de pouvoir avoir facilement accès à vos cartes pendant la bataille.

Les cartes ont le même format que les cartes du jeu *Magic The Gathering* soit 63 x 88 mm.

PV et PM

Sommaire

- 1 La base
- 2 Les Compétences
- 3 La Mana (PM)
    - 3.1 Vampirisme
    - 3.2 Lien vampirique
- 4 Les annonces

La base

Les PV représentent le nombre de coups que vous pouvez encaisser avant de tomber. Chaque coup reçu vous enlève un PV, une fois le score à 0 jetez-vous au sol avec élégance. Vous ne pouvez pas être blessé par un allié.

Un peu de vocabulaire :

- **PV :** la quantité de PV que vous possédez, aucun soin ne peut vous faire dépasser ce nombre. On parle parfois de PV Max
- **+ X PV** : signifie que la cible est soignée de X PV
- **+X PV Max**: augmente le nombre de PV de X.

Les PM fonctionnent sur le même principe mais sont utilisés pour les compétences. Certaines compétences ou actions particulières ont un coût en mana.

- **PM :** Le nombre de points de Mana que vous possédez, on parle aussi de PM Max ou de mana max.
- **+X PM** : vous récupérez x PM
- **+X PM Max** : vous augmentez vos PM de X

Les PV et PM sont déterminés par votre classe.

Les Compétences

Chaque classe donne accès à des compétences spécifiques, Vous pouvez déverrouiller des compétences passives et/ou activables. Toutes les compétences utilisables sont visibles sur les fiches de classe . Pour les compétences activables il existe diverses conditions: coût en mana, RP ou actions particulières. Tous les détails sont inscrits sur les fiches de classe.

La Mana (PM)

La mana est l'énergie que vous utilisez pour activer certaines compétences ou effets de cartes.

Certaines classes possèdent un nombre de points de mana fixe par engagement, d'autres ont une réserve à remplir qui est généralement vide à l'incarnation de la classe. Toutes les classes disposent d'une limitation en mana qu'elles ne peuvent pas dépasser sauf si une carte vous augmente vos mana max.

Vampirisme

Est une compétence liée au mana.

Le principe est le suivant: une blessure infligée à un ennemi = 1 point de magie stocké. Vous ne pouvez pas gagner plus d'un PM à la fois et vous ne pouvez stocker davantage de mana que vos PM max. Une fois la mana stockée elle peut être dépensée dans vos compétences.

Lien vampirique

Le lien vampirique sert à capter de la mana à travers un allié. Cette compétence est généralement affectée aux classes qui ont une réserve de mana à remplir mais qui ne sont pas du tout adaptées aux combats. Il suffit de toucher un allié qui se bat et lorsqu'il blesse un ennemi vous aspirez l'énergie à travers lui. Tans que vous touchez un allié, il ne peut pas utiliser vampirisme ou d'autres compétences et il doit annoncer "vampirisme" à chaque blessure. Une seule personne peut être touchée à la fois.

Les annonces

Certaines classes et cartes peuvent vous procurer des compétences a annoncer. Le joueur annonce l'effet par exemple, “chute”, “recul”,” résiste”,” 2”, pour 2 points de dégâts,...et si vous êtes la cible, vous devez jouer l'action. Si c'est “chute”, vous tombez ; si c'est “désarmé”, lâchez votre arme ; si c'est “2” vous prenez 2 points de dégâts ainsi de suite... Les annonces sont faites pour être facilement compréhensibles. Les annonces ne sont pas cumulables (pas de “3” “ au sol” “ vampirique”) Voir chapitre annonces pour en avoir la liste non exhaustive.

Nom de la compétence	Annonce à dire quand vous utilisez la compétence	Description de la compétence
Adrénaline + X/PV	Tirade de 10sec puis annonce Adrénaline + X/PV	Permet après une tirade galvanisante de donnez à vos troupes + X/PV.
Assassinat	Assassinat	Permet de tuer en un coup. Vous devez, pour réussir votre coup, suffisamment surprendre votre cible, afin de réussir à lui placer une dague sans armature sous la gorge, la cible ne doit pas le voir venir et ne pas avoir le temps de réagir. Si votre cible réagit l’assassinat échoue et l'utilisation est perdue. Attention il ne sert à rien d'y aller en force si votre cible tente de vous parer, il réussit automatiquement il faut surprendre pour réussir . Votre ennemi meurt.
Au sol	Au sol	Permet de mettre au sol un ennemi.pas besoin de blessé pour mettre au sol mais il faut quand même toucher .Si vous blessez en plus votre ennemi il prend le dégât. Votre ennemi doit tomber les fesses au sol, genoux au sol au minimum.
Bab el jihad X/niveaux	renaissance	Permet de faire office de cimetière pour votre armée vous pouvez relever un allié au niveau X si vous possédez les boulasses nécessaires sur vous (1 boulasse rang 1 / 10 boulasses rang 2 / 20 boulasses rang 3) la dépense doit venir de vos propres boulasses. Vous ne pouvez pas récupérer les boulasses de vos alliés morts.
Bouclier	Bouclier	Permet de donner une annonce “résiste” à un allié. Voir résiste (cf tableau des compétences). Ne marche pas sur soi.

Brise X	Brise + cible	Permet de briser au choix : Arme, bouclier, membres. Votre ennemi doit ou lâcher l'objet brisé ou jouer la blessure subie jusqu'à être soigné ou mourir. l'équipement ou le membre brisé se répare / soigne quand vous renaissez
Câlin	Câlin	Permet de donner à votre ennemi une envie irrésistible de faire un câlin. Votre ennemi doit aller faire un câlin à la personne la plus proche (un mime à distance suffi ne soyez pas intrusif ne forcez personne à être touché.(le but est d'embêter gentiment 2 personnes)
Chiasse X secondes	Chiasse X secondes	Permet de donner la chiasse à votre ennemi. Votre ennemi dois interpréter un envie trop pressante pendant le temps annoncé
Camouflage	bras en croix sans bouger (Pas d'annonce)	Permet de vous camoufler dans le décor. Vous ne devez pas bouger et être contre un élément de décor crédible. Vous ne pouvez pas disparaître si quelqu'un vous voit vous cacher.
Dévorer	RP manger un cadavre (pas d'annonce)	Permet de récupérer des points de vie en mangeant un corps ennemi à la place de le fouiller. Vous pouvez dévorer un corps qui s'est déjà fait fouiller par un allié. Votre ennemi se fait dévorer. S' il n'a pas été fouillé, il reste sur place le temps nécessaire (voir cf 0 PV).
Enchantement X	Enchantement X	Donne +X dégâts à un allié pour son prochain coup. Ne fonctionne pas sur soi.
Encouragement	"Encouragement" puis cri, chant tirade ...	Permet de donner +1 dégât supplémentaire à tous les alliés qui entendent l'annonce "encouragement". Ce bonus persiste le temps de votre tirade et tans que vos alliés vous entendent. Vous ne devez pas faire de pause dans votre encouragement, toute pause ou dégât (sauf pour respirer rapidement) arrête l'effet.
Enracinement X/ secondes	Enracinement X/ secondes	Permet d'enraciner les pieds de son ennemi pendant X secondes . Votre ennemi ne peut plus bouger les pieds pendant le temps annoncé, tout le reste du corps reste mobile.
Fatal	Fatal	Besoin d'un dessin ? Tu es mort, étales toi au sol comme une larve tu es à 0 PV, appliques le protocole. Compétence réservée aux PNJ ou au gros Bill.
Feu X	X de feu (nombre de point de dégâts infligé)	Votre attaque inflige X dégâts. Fonctionne sur une attaque.
Fin de stase	Fin de stase	Permet de faire sortir d'une stase.

Fourberie	Poing levé (pas d'annonce)	Vous pouvez renaître où bon vous semble après être passé à votre cimetière. Rendez-vous sur le lieu souhaité le plus discrètement possible le poing levé comme si vous étiez mort. Cette compétence ne permet pas d'accéder aux zones interdites (vous ne pouvez pas entrer dans une instance comme ça).
Fuite	Fuite + décompte à voix haute	Vous permet de fuir à l'opposé du danger en ignorant toutes les annonces et les dégâts pendant 10 s
Invisibilité	Invisibilité	Permet de vous rendre invisible, croisez les bras pour le signifier. Toute action autre que de se déplacer casse l'effet de la compétence. Invisible ne veut pas dire que l'on ne vous entend pas vous déplacer. Invisible ne veut pas dire éthéré, vous ne passez pas à travers les gens ou objets.
Lien vampirique	Lien vampirique	Permet d'absorber des PM en touchant un allié qui occasionne des dégâts .Vous récupérez 1 PM par blessure. Vous ne pouvez pas gagner plus d'un PM à la fois. Tant que vous touchez un allié, il ne peut pas utiliser vampirisme ou d'autres compétences et il doit annoncer vampirisme à chaque blessure.
Paix	Paix X/ secondes	Permet de calmer toute agressivité. Votre ennemi n'a plus envie de se battre durant la période annoncée, l'effet prend fin si on l'attaque.
Paralysie	Paralysie 5/secondes	Permet de paralyser un ennemi durent 5 secondes . Votre ennemi ne peut plus du tout bouger, il est conscient de ce qui se passe autour de lui et reste sensible à toutes annonces et dégâts. Les dégâts et annonces subies ne délivrent pas de cet effet.
Peur	Peur	Permet de faire fuir votre cible à l'opposé de vous pendant 5 secondes Votre ennemi doit partir en courant le plus loin et vite possible de vous ,il est encore suffisamment lucide pour se défendre si on l'attaque durant sa fuite.
Provocation	RP + Provocation	Permet de faire venir à vous un ennemi après l'avoir provoqué verbalement . Votre ennemi n'a d'autre choix que de foncer droit sur vous. L'effet se dissipe au premier point de dégâts reçu.
Régénération morbide X/PV	Tuer un ennemi (pas d'annonce)	Permet de récupérer X PV(point de vie) quand vous tuez un ennemi.
Résiste	Résiste	Permet de résister à une annonce, un effet ou un dégât subi. Ne permet pas de résister à stase.

Silence X/seconde	Silence X/seconde	Permet de rendre muet un ennemi pendant X secondes. Votre ennemi ne peut plus parler donc pas d'annonce.
Soin X	Soin X	Permet de rendre un nombre (X) de PV (point de vie). Votre allié ce sent mieux
Souffrance X/secondes	Souffrance X/seconde	Permet de faire souffrir un ennemi. Votre ennemi doit se plier de douleur ,un genoux au sol pendant le temps annoncé.
Stase	Stase	Permet de figer un ennemi dans une temporalité. Rien ne résiste à stase (sauf si explicitement spécifié). Une personne dans cet état n'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui. Seule l'annonce “fin de stase” fait sortir de cet état. En état de stase, vous êtes insensibles aux dégâts et aux annonces.
Terreur	Terreur 10 s	Permet de faire fuir un ennemi pendant 10 sec. Votre ennemi doit partir en courant le plus loin et vite possible et il n’est plus assez lucide pour se défendre durant la fuite.
Vampirisme	Vampirisme	Permet d'absorber des PM en occasionnant des dégâts. Une blessure = 1PM (point de magie). Vous ne pouvez pas gagner plus d'un PM à la fois.
X/de masse	Annonce + de masse (+ couleur de l'armée si ça vient d'un joueur).	Permet de lancer une compétence sur plusieurs cibles. Toutes personne qui entend ,subi l'effet (négatif si c'est un ennemi ou positif si c'est un allié).
+ X dégâts	X (nombre de points de dégâts infligés)	Votre attaque inflige X dégâts. Fonctionne sur une attaque.

Le matos

Sommaire

- 1 Armures.
- 2 Armes
- 3 Pistolet et fusil à amorce
- 4 Limite d'équipement
- 5 Armes de siège

Armures.

L'armure portée physiquement ne fournit aucun avantage, sauf les casques.

Port du casque conseillé

Le port d'un casque sécuritaire permet d'obtenir +1 PV max dès qu'il est porté sans pour autant pouvoir dépasser la capacité de PV de son style. Il n'a pas besoin d'être activé, ni acheté et ce afin de valoriser le port de cette protection durant les parties.

Pour bénéficier du bonus, le casque doit protéger efficacement la tête. Ne venez pas réclamer un bonus de PV parce que vous avez mis un bonnet ou un bandana.

Armes

Toutes les armes lorsqu'elles touchent un adversaire font un point de dégât (sauf annonce particulière liée à un bonus).

Les armes doivent passer un contrôle et être validées par les organisateurs avant de pouvoir être utilisées durant une partie. Elles doivent en effet répondre à des conditions sécuritaires et de bon sens pour le jeu.

Pistolet et fusil à amorce

Il est possible de s'équiper avec des répliques de type pistolet et mousquet. Ces répliques ne tirent aucun projectile réel. Elles doivent être chargées avec des amorces (rouge ou jaune). Quand l'amorce claque, l'adversaire situé face au canon de l'arme dans la dizaine de mètres subit un recul, suivi d'une chute.

Ce tir ne provoque aucun dégât en termes de point de vie.

Ces armes permettent d'enrichir les possibilités de combinaisons d'actions en bataille.

Si vous êtes la cible, jouez l'esquive ou l'impact **(recul + chute).**

Dans le doute, n'hésitez pas à jouer l'action. Si vous êtes plusieurs à tomber, tant mieux, c'est encore plus drôle.

Limite d'équipement

Seul limite, les nerfs, ils sont réservés aux PNJs et tirent à “fatal”.

Il n'y a pas de limite d'équipement : si tu arrives à le manier alors tu peux jouer avec !

Si vous savez utiliser une arme à deux mains, tant mieux pour vous.

Aucune compétence particulière n'est nécessaire en jeu.

Vous pouvez donc prendre une hache, une cotte de mailles, un arc, une autre hache, un bouclier, des armes de jets, un pistolet, vos six dagues de secours, etc... Il vous suffit de les avoir physiquement sur vous (ou d'en changer entre, ou pendant les parties).

Armes de siège

Vous pouvez aussi avoir des armes de sièges dans votre équipement.

Ces capacités particulières et conditions d'utilisation sont à définir avec les organisateurs.

Les cartes

Sommaire

- 1 Principe
- 2 Description
- 3 Trouver les cartes
- 4 Échanger ses cartes
- 5 Conserver ses cartes à portée
- 6 Le mana (PM max)

Principe

Barbeuk and battle utilise un système de compétences à cartes. Chaque carte représente une pièce d'équipement. Vous devez constituer deux paquets de cartes

- un paquet "équipé" qui représente l'équipement que vous portez. Seules les cartes de ce paquet ont un effet sur vos compétences. Vous ne pouvez mettre dans ce paquet qu'une carte de chaque "emplacement".

- un paquet "butin" qui représente les objets que vous transportez dans votre sac à butin. Les cartes dans ce paquet n'ont pas d'effet sur vos compétences.

Lorsque l'on vous fouille, vous présentez les cartes des deux paquets.

Vous n’êtes pas obligés de posséder réellement l'équipement pour obtenir le bonus ; la carte suffit.

Exemple : vous trouvez une carte « marteau » mais vous vous battez avec une épée, pas de problème vous pouvez bénéficier du bonus.

Description

Emplacement

L'emplacement de la carte, on ne peut équiper qu'une seule carte par emplacement.

Nom de la carte

ben c’est comme ça que la carte s’appelle quoi !

Effet / coût en mana

- Pour les cartes qui augmentent les PV ou PM, le bonus est écrit en gros.
- Pour les compétences, cette zone indique le coût à dépenser pour l'utiliser. Ce peut être :
    - Le coût en mana
    - Le nombre de charges (ex : 2 charges). Cela indique le nombre de fois que vous pouvez utiliser la compétence. Les charges reviennent si vous mourrez.
    - Un nombre par bataille (ex : 1/bataille). Indique une compétence qui ne peut s'utiliser qu'une fois par bataille.

Description

le texte qui décrit la carte

Prix à la vente (en boulasses)

La valeur de la carte en boulasses

Trouver les cartes

Il y a plusieurs manières de récupérer des cartes *B&B* :

- prévues par le scénario sur le terrain pendant la partie (par exemple lors d'une « chasse »).
- au cimetière.
- suite à un duel.
- en réalisant des échanges avec d'autres joueurs.
- par hasard, par terre, tombée d'une poche ou dans une cache, type trésor.
- en les achetant au marchand.
- en fouillant un homme au sol

Échanger ses cartes

Les cartes peuvent être conservées d'une bataille à l'autre, ou échangées.

Il est autorisé de s'échanger des cartes à n'importe quel moment.

Durant les batailles, vous ne pouvez échanger les cartes « équipées » qu'au cimetière.

A la fin de la journée les cartes sont rendues. A chaque nouvelle journée, le joueur commence avec 0 cartes.

Conserver ses cartes à portée

Il est très utile que vos cartes soient rapidement ou facilement accessibles durant la partie, car les combats sont rythmés, et en cas de fouille, il vous faudra pouvoir les présenter prestement. Si vous avez des talents d'artisanat en cuir ou en couture, n'hésitez pas à fabriquer des « cartouchières » de cartes ou des bourses / pochettes au bon format afin de pouvoir avoir facilement accès à vos cartes pendant la bataille.

Les cartes ont le même format poker soit 63 x 88 mm.

Rangez toutes vos cartes, butins et équipements ensemble car lorsque l'on vous fouille vous devez toutes les présenter.

Respectez les cartes : ne les cachez pas dans vos chaussures ou contre votre peau. Les cartes doivent pouvoir resservir, ne nous rendez pas des boulettes de papier mâché.

Le mana (PM max)

Certaines cartes permettent d'avoir des compétences. Pour les activer :

- Chaque joueur possède un nombre de points de mana max et une capacité de mana déterminé par son style.
- Les cartes à compétences activables ont un coût en mana ou une limite d'utilisation par engagement.
- Utiliser une compétence coûte le nombre de points de mana indiqué sur la carte.
- Certaines cartes augmentent les points de mana maximum (PM max), une fois la carte activée au cimetière.
- Certaines potions (cartes) permettent de récupérer des points de mana.
- Les joueurs récupèrent leurs manas quand ils repartent du cimetière.

De la même manière qu'on ne fait pas de coups d'épée mitraillette, **on ne fait pas d'annonces mitraillette !**

Vous pouvez consulter la liste des cartes sur le wiki
https://barbat.fandom.com/fr/wiki/Liste_des_cartes