

BARBEUK BATTLE v1.5

« *Barbecue et bataille, c'est samedi, venez...* »

ASSOCIATION SOMNIUM BELLATOR

Principe & univers...

Règles de base

1. Points de vie
2. [Armures](#)
3. Armes
4. Limite d'équipement
5. Duel
6. Respawn
7. [Cartes B&B](#)
8. [Fouille](#)
9. Prisonnier / kidnappeur
10. Escouades

Le combat

1. La touche qui tue mais ne fait pas mal
2. Le beau geste à la « française »
3. Le savoir mourir

Fairplay & sécurité

1. Le combat sécuritaire.
2. Les 3 pièges à connaître

La journée *B&B*

1. Déroulement d'une journée
2. Le repas
3. Les scénarios
4. Matériel à prévoir

Résumé des règles

Principe & univers...

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

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.

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 et rejoindre une escouade, ou réunir une équipe de 3 à 5 joueurs pour participer aux batailles qui peuvent opposer une centaine de personnes.

Des costumes et concepts particuliers peuvent être présentés aux organisateurs afin de pouvoir être intégrés en terme de jeu (ouvert à tout type d'idée).

L'univers des guerres de Satan

Les journées de Barbeuk & Battle sont composées de plusieurs batailles auxquelles vous allez participer. La thématique de l'univers est le fil conducteur entre toutes les batailles.

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 des 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...

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 tel 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 un aussi un lieu de rendez-vous pour les passionnés chevronnés qui leur permet de se retrouver et de pouvoir pratiquer et s'entraîner aux managements 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.

Règles de base

Les règles décrites dans ce livret permettent une base de jeu pour la plupart des parties de *B&B*. Elles encadrent les batailles et leur fonctionnement tout en permettant aux joueurs de simuler sans risque leurs actions. Elles fonctionnent sur le fair-play (franc-jeu) des joueurs. Si une interprétation de règle n'est pas claire, il est préférable de demander une précision aux organisateurs, ou d'utiliser l'interprétation de la règle à votre défaveur, si un organisateur n'est disponible de suite.

Ces règles peuvent être complétées ou tout simplement changées en fonction du scénario choisi.

Les cartes *B&B* récupérées en cours de partie et le texte indiquant leurs effets ajoutent de nouvelles possibilités aux règles de base.

1. Points de vie (PV)

Un joueur a 3 point de vie de base.

Les cartes *B&B* activées font augmenter votre nombre de points de vie maximum (PV max).

Les touches par arme pourront vous faire perdre vos points de vie.

Les touches à la tête et aux mains ne sont pas comptabilisées (les touches à la tête sont interdites – voir chapitre Fairplay et sécurité).

Lorsqu'un joueur atteint 0 PV, il tombe raide mort.

Joueur à 0 PV

Le joueur s'écroule dans un dernier rôle...

(si la zone n'est pas sécurisée pour s'allonger par terre, racine pointue, ou au beau milieu de la charge d'un troupeau viking, allez-vous écrouler plus loin en toute sécurité)

Suivant les scénarios, le joueur est ensuite soit éliminé de la partie, soit il doit rejoindre sa zone de « respawn » (voir paragraphe 6) afin de réactiver son personnage.

La plupart du temps, il devra rejoindre sa zone de respawn la plus proche.

Il se relève donc après être resté au sol le temps qu'il juge nécessaire.

Le joueur doit maintenant retourner à son respawn :

- en titubant (interdiction de courir / trotter).

- il ne peut que se défendre (interdiction de porter un coup d'attaque).

- il a 1 PV flottant.

- aucune carte ni soin ne fonctionne tant qu'il n'est pas passé au respawn.

- il peut être bloqué par un joueur tant que le joueur adverse le touche de son arme ou par la main (prisonnier voir chapitre 9).

- il peut parler.

Fouille

Le joueur peut donc être fouillé lorsqu'il est au sol (0 PV) ou s'il se rend. _

Le « fouilleur » doit mettre un genou à terre et poser sa main sur la personne au sol pour annoncer « fouille ». La personne au sol devra tendre ses cartes, face cachée, à son adversaire qui pourra en piocher une et la garder.

Il peut donc devenir intéressant de protéger les siens tombés à la bataille.

2. Armures. (une partie des règle d'armure est optionnelle)

Les joueurs peuvent récupérer des cartes B&B représentant des parties d'armure. Bien lire la carte, mais la règle est simple, les cartes armures augmentent votre nombre de points de vie maximum (PV max) et ce de façon indifférenciée.

Port du casque conseillé

Le port d'un casque permet d'obtenir + 1 PV max dès qu'il est porté. Il n'a pas besoin d'être activé, ni acheté, et ce afin de favoriser le port de cette protection durant les parties.

Acheter des armures (règle optionnelle)

Afin de pouvoir tester et de simplifier le système de jeu, ces règles optionnelles d'armure ne seront pas utiliser lors des premières parties, ou à titre occasionnel.

Les cartes B&B peuvent être vendues (un montant sur la carte indique leur valeur).
Ce montant permet d'acheter et d'équiper certains membres de votre équipe en armure.
Adressez-vous au marchand, c'est lui qui fixe les prix.

Ne peuvent être achetées que les pièces d'armure en cuir épais renforcé, maille et armure de plaque ou toute armure en prenant l'apparence.
Une armure doit être réellement portée sur cette localisation.

Le joueur paie et active ainsi une pièce d'armure de son costume.
Seule la partie recouverte de la zone est dite protégée.
Si l'attaque de l'adversaire touche la pièce d'armure, aucun dégât n'est encaissé.
Le joueur touché annonce « résiste ».

Le corps est divisé en 6 zones :
bras gauche, bras droit, torse, dos, jambe gauche, jambe droite.

- 1 ère zone protégée : prix accessible *
- 2 ème zone protégée : cher *
- 3 ème zone protégée : prix : indécent *

Prix à définir avec le marchand (principalement entre les batailles sauf annonce particulière dans un scénario). * Suivant l'armure portée, mais aussi le bon vouloir du marchand et vos talents de négociation, le prix peut varier.

Perce-armure (règle optionnelle)

Les coups "perce-armure" infligent des dégâts même s'ils sont portés sur une zone protégée par une armure active.
Les armes peuvent devenir perce-armure grâce à certaines cartes.
Les armes de trait (arc et arbalète) sont perce-armures.

Règle spéciale de protection contre les projectiles (règle optionnelle)

« Maille + plaque = 0 »

La combinaison de la maille sous une armure de plaque, activée par un achat, permet d'annuler aussi l'effet perce-armure et les dégâts des flèches et carreaux.

Si la maille et la plaque recouvrent l'emplacement de l'impact du projectile, vous êtes totalement protégé de l'effet perce-armure, mais aussi des dégâts.

Annoncez « Résiste ».

Cette combinaison de protection n'est pas valable contre une arme de contact qui aurait un effet perce-armure. Elle n'est valable que contre les perce-armure des flèches et carreaux.

Exemple :

Bjorn porte une maille intégrale. Ses parents lui offre un plastron en métal pour son anniversaire. Ses localisation d'armure au torse et au dos ont été activées après des achats chez le marchand. Il est touché par une flèche au torse. Il annonce « Résiste » et remercie l'investissement de sa famille dans le métal. Sa zone est active et protégée par de la maille + plaque donc aucun dégât même pour une flèche.

Plus tard, il est touché dans le dos par un carreau. Il perd alors 1 PV. En effet, sa maille n'est pas recouverte par du métal, et l'effet perce-armure du carreau est pris en compte.

Vous savez quoi offrir à Bjorn la prochaine fois, un dos de cuirasse.

3. Armes

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

Les armes doivent passer un check (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.

Les flèches et carreaux (projectiles) sont perce-armure.

Les points de dégâts sont directement retirés des PV de la cible, même si elle est protégée par une armure activée par un achat (règle optionnelle : sauf protection maille + plaque – voir paragraphe 2).

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 terme 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.

Attaque dans le dos – ou Backstab.

Une attaque dans le dos par surprise **avec une arme courte (pas plus de 50 cm) fait 2 point de dégâts, plus l'injonction au sol.**

Annoncez « 2. Au sol »

La victime perd 2 points de vie et chute immédiatement (attention de le faire dans une zone sécurisée et non pas au milieu d'une mêlée. Sinon décalez-vous dans la mesure du possible).

L'objectif est d'éviter des attaques de type « mitraillette ». Ce genre d'action est moche, et inutile. Une seule touche suffit pour faire perdre 2 PV et mettre au sol votre adversaire. Ensuite vous pouvez continuer le combat normalement.

4. Limite d'équipement (all stuff you want)

Pas de limite d'équipement.

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.

Ses capacités particulières et conditions sont à définir avec les organisateurs.

5. Duel

A tout moment, un joueur peut défier un autre en duel.

Si le duel est accepté, le deux adversaires s'affrontent jusqu'à ce que l'un des deux soit défait (0 PV).

Le duel peut être refusé, dans ce cas les combats continuent de la même façon.

Personne ne peut interrompre un duel ou venir gonfler les rangs d'un des deux combattants.

Certaines cartes peuvent bien sûr remettre en cause ces règles.

Le vainqueur pioche une carte au hasard dans le paquet du vaincu.

La mise de départ peut aussi être convenue par les deux duelistes, par exemple en misant une certaine carte ou en misant un tapis (c'est-à-dire toutes ses cartes). De même que les conditions du duel, premier sang ou à mort.

Le duel est un très bon moyen de faire de beaux combats simulés à la « française », mais aussi de récupérer des cartes, ou d'accomplir des quêtes.

6. Respawn (ou cimetière)

La plupart des scénarios font appel à des respawns. Ce sont des zones du terrain délimitées à l'avance. Dans ces zones, déposez vos bouteilles d'eau / gourdes et vos armes de rechange avant la partie.

Un joueur éliminé (0 PV) doit rejoindre son respawn. Il peut se faire « dépouiller » sur le chemin du retour – voir paragraphe 1.

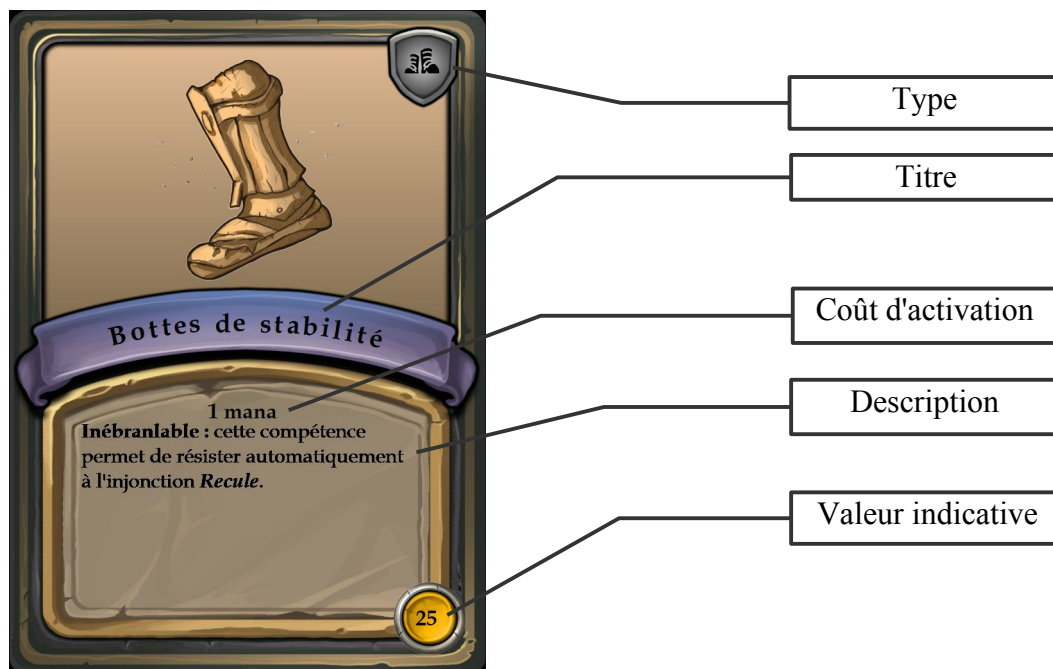
Une fois au respawn le joueur doit :

- boire un coup (s'hydrater).
- tirer une carte *B&B*.
- lire la description de la carte, et se reposer s'il en a besoin.
- **le respawn est le seul endroit où il est possible d'équiper ou déséquiper une carte.**

Il peut ensuite retourner au combat avec l'intégralité de ses PV max et PM max, sa nouvelle carte *B&B* en poche, frais et disponible pour la suite des hostilités.

7. Cartes *B&B*

Ce système de carte en jeu durant des combats avec armes en mousse a été créé spécialement pour les *Barbeuk & Battle*. Il est donc expérimental. Vous allez avoir la primeur de participer à sa mise en place et aux premiers réglages d'une nouvelle façon de concevoir le champs de bataille. C'est ensemble, joueurs et maîtres de jeu, que nous allons pratiquer et faire évoluer les possibilités de jeu qui nous sont offertes. Utilisez votre bon sens et votre fairplay et si vous découvrez une faille de jeu ou un non sens, participez et faites connaître votre découverte, votre avis ou une idée d'amélioration. Cela fait partie intégrante du jeu.



La description de l'effet d'une règle est simplement notée sur la carte.

Il suffit de la lire et de la jouer comme indiqué.

Elle permet une action de type compétence, bonus ou pouvoir.

Le nombre d'utilisation peut être limité (voir section Mana (PM max) de ce chapitre).

Note : chaque carte représente une pièce d'équipement qui procure un bonus. Vous n'êtes pas obligé de posséder réellement l'équipement pour obtenir le bonus ; la carte suffit.

Exemple : vous trouvez une carte « marteau » mais vous êtes équipé d'une épée, pas de problème vous pouvez bénéficier du bonus.

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 respawn.
- 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.

Echanger ses cartes

Les cartes peuvent être conservées d'une partie 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 respawn.

A la fin de la journée les cartes sont rendues. A chaque nouvelle journée, le joueur commence avec un deck de 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 que les cartes du jeu *Magic The Gathering* soit 63 x 88 mm.

Le mana (PM max)

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

- chaque joueur possède 1 à 3 points de mana. Les PM sont annoncés par les MJ avant la bataille.
- les cartes à compétences activables ont un coût en mana ou une limite d'utilisation par respawn.
- utiliser une compétence coûte le nombre de point de mana indiqué sur la carte.
- certaines cartes augmentent les point de mana maximum (PM max), une fois la carte activée au respawn.
- certaines potions (cartes) permettent de récupérer des points de mana.
- les joueurs récupèrent leurs manas quand ils repartent du respawn.

Limitation des cartes équipées

Un symbole se trouve en haut à droite des cartes.

Vous pouvez être équipés (utiliser le bonus) que d'une carte pour chaque symbole.

Vous pouvez équiper vos cartes, et les rendre actives, uniquement au respawn.











Les cartes que vous transportez mais que vous n'avez pas équipées constituent votre butin, vous les présentez avec les autres si vous subissez une fouille.

Vous pouvez également les vendre chez le marchand.

Vous pouvez vous équiper d'autant de cartes sans symbole que vous voulez.

Voici quelques exemples de symboles. Il peut en exister d'autres, la règle reste la même :

« équipé avec une carte par symbole maximum »

	Tête		Torse
	Collier		Bras
	Anneau		Tenu en main
	Gants		Bouclier
	Cape		Pieds

Les cartes et leurs particularités

Il existe des **set de cartes** ou **famille de cartes** qui, en plus du bonus qu'elles procurent seules, activent un nouveau bonus lorsque vous réunissez l'intégralité des cartes.

Il existe des cartes qui ont l'attribut **liée**. Il est interdit d'échanger, de donner ou de vendre ces cartes. Cependant il est toujours possible de se les faire voler après s'être fait tué (sauf bien sûr si le descriptif de la carte mentionne le contraire).

Il existe aussi d'autres types de carte, comme **les cartes de quêtes**, qui vous permettent si vous remplissez les conditions indiquées d'obtenir des cartes rares, et **les cartes de styles** (voir chapitre 10).

Les annonces

Certains types de carte peuvent être joués en annonce.

Le joueur annonce l'effet de la carte (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

L'édition de nouvelles cartes

Le système de *B&B* est bien sûr participatif et ouvert. Toute idée ou proposition de nouvelle carte sont les bienvenues. Il suffit de faire paraître un poste sur la page du jeu en précisant l'idée et les effets de cette nouvelle carte.

8. Fouille

Lorsqu'un joueur est mort ou inconscient, il doit ensuite rejoindre sa zone de respawn affaibli, c'est-à-dire avec 1 PV flottant et en titubant – voir chapitre 1.

Durant ce laps de temps le joueur peut être fouillé par un autre joueur. Soit après avoir perdu son PV correspondant à son statut affaibli, soit sous la menace, le joueur estimant qu'il ne sert à rien de se défendre.

Le joueur « fouilleur » doit mettre un genou à terre et toucher sa victime en annonçant « fouille ».

Le joueur éliminé lui tend ses cartes face cachée (cartes équipées et butin), le « fouilleur » pioche une carte au hasard.

Le fouilleur ne peut fouiller une même victime qu'une fois.

Une victime peut être fouillée par 3 personnes maximum.

Important

On ne peut équiper les cartes qu'au respawn. Tant que vous n'êtes pas passé par le respawn, vos nouvelles cartes font partie de votre butin.

9. Prisonnier / kidnappeur

Lorsqu'un joueur est au sol, ou a accepté de se rendre, il devient prisonnier si un joueur adverse le touche (arme ou main), le prisonnier ne peut plus rien faire ; il reste bloqué tant que le contact perdure.

Le prisonnier peut être déplacé et devra suivre son kidnappeur.

Un prisonnier peut parler s'il a été capturé conscient.

Kidnappeur et prisonnier ne peuvent pas courir.

Un kidnappeur peut bloquer jusqu'à 2 prisonniers (2 contacts, un par main).

10. Escouades (ou groupe de combat)

Si vous n'avez pas d'escouade, il suffit de vous inscrire en joueur unique et vous serez affilié à une escouade sur place de lors de la journée.

Les escouades permettent de répartir plus facilement les joueurs dans les armées, mais aussi pour faciliter le rapprochement de connaissances qui voudraient jouer ensemble, les joueurs se regroupent en unité - escouade.

Cela peut être prévu à l'avance ou directement décidé au hasard sur le terrain.

Une unité est composée de 3 à 5 combattants. Elle peut avoir un sergent, un nom, un étendard.

Chaque escouade peut avoir un look. Ce n'est pas obligatoire, mais permet de valider des cartes de style et du jeu. Soyez créatif sur votre unité. Par exemple 4 squelettes et un invocateur, c'est une unité qui déchire et ça permet plein de cinématiques à ajouter au combat, et de très belles photos de votre escouade. Paladins rutilants, seigneurs du chaos, unité de lansquenets, ou bandes de gobelins... *Barbeuk & Battle* est axé dans un style médiéval fantastique, mais reste ouvert à tout autre univers et look... Post-apo type *Mad Max*, steampunk, futuriste...

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

Carte de style

Chaque escouade peut se voir attribuer une carte de style adaptée au style de son groupe.

Cette carte permet d'avoir des capacités de fonctionnement spécifique.

Elles donnent un avantage, et un inconvénient.

Elles ne peuvent donc pas être volées, prises ou échangées.

Par exemple :

Le groupe de l'invocateur et des 4 squelettes peut se voir attribuer la carte de style correspondant à leur rôle et à leurs costumes.

Invocateur :

Le respawn de l'escouade de squelettes se fait sur l'invocateur (avantage de revenir plus rapidement en jeu)

L'invocateur n'a qu'un point de vie (et son point de respawn est normal)

Les squelettes qui respawnt sur un invocateur ne piochent pas de cartes à leur mort. Ils peuvent fouiller, mais ne peuvent pas utiliser de carte.

Le maximum est normalement une carte de style par escouade. A voir selon les idées.

Autre exemple de type de carte possible.

Soigneur :

S'il fait boire à sa gourde un membre de son escouade (à simuler), celui ci récupère 1 PV.

Les cartes qui augmentent les PV max augmentent sa capacité de soin mais pas ses PV max.

Le guérisseur a un seul point de vie qui ne peut être augmenté.

Des capacités spéciales de monstres, créatures et autres machine de guerre peuvent aussi être intégrées dans le système de jeu grâce aux cartes de style.

Merci de prévenir les organisateurs à l'avance en précisant votre idée et le costume mis en place pour l'illustrer, et ce afin qu'une règle puisse être validée.

Exemple : golems, géant, loup-garous, vampires, ents,... Plus tout ce qui vous passe par la tête.

Le combat

1. La touche qui tue mais ne fait pas mal

En bataille, les coups des armes ne sont pas réellement portés sur l'adversaire. Les attaques doivent être armées afin de simuler une vraie passe d'arme, mais la touche ne doit pas faire mal et rester légère. Il suffit de « toucher » ou de faire glisser l'arme pour que le dégât soit compté.

Les touches aux mains et à partir du cou ne sont pas prises en compte. Les touches à la tête et d'estoc sont interdites (voir détail dans le paragraphe – Le combat sécuritaire)

2. Le beau geste à la « française »

Les jeux de combats avec épées en mousse existent depuis la fin des années 80 en France. Au commencement, ces armes étaient fabriquées à partir de tubes de PVC, gaines d'isolation mousse et rouleaux de scotch.

L'activité a beaucoup évolué. Des armes en mousse avec une fibre de carbone sont maintenant proposées avec un niveau de réalisme et de maniabilité élevé.

Le style a lui aussi beaucoup changé se rapprochant des scènes d'actions de films ou de cinématique de jeu vidéo. Continuons dans cette direction. Les *B&B* sont faits pour cela. En plus d'être un jeu sportif, ces batailles sont aussi un spectacle immersif dans lequel vous êtes plongés. Continuons d'innover pour le style dans les combats et le rendu de nos actions de bravoure.

Armez vos attaques pour chercher le beau geste à la française, marquez les coups lorsque vous êtes touchés et devenez des héros.

3. Le savoir mourir

En effet, un joueur touché doit marquer le coup genre « acteur de cinéma ». Un petit cri, un genou à terre, ou une main à sa blessure permet de s'immerger un peu plus dans l'action d'une partie *B&B*. Jouez au maximum l'action, et donnez l'avantage à celui qui vous a touché en mettant un temps d'arrêt lorsque vous recevez une touche.

N'hésitez pas à tout donner sur votre dernier point de vie, et vivez la mort de votre héros.

Fair-play et sécurité

Le *Barbeuk & Battle* est un sport qui rejoint l'univers des jeux vidéos type *League of Legend*. Il se pratique cependant en conditions réelles, et des règles de sécurité sont donc nécessaires afin d'éviter tout type d'actions réellement à risque.

Voici les règles de base, et n'oubliez pas votre bon sens et votre fair-play.

STOP COMBAT !

Dès qu'une personne a vraiment, vraiment mal ou si vous avez un doute. Demandez-le lui et n'hésitez pas à crier STOP ! Le stop doit être relayé par les autres joueurs afin que les organisateurs puissent intervenir au plus tôt afin de gérer la situation.

Vous pouvez aussi mettre genou à terre en levant votre arme. L'arrêt durera le temps nécessaire à faire le point avec le joueur. Les combats reprendront au mot REPRISE ou CA JOUE dès que la situation aura été réglée.

1. Le combat sécuritaire.

SONT INTERDITES ET FORTEMENT A EVITER...

Les touches à la tête.

Parce que ça fait mal, jamais plaisir, et c'est potentiellement dangereux.

De plus cette zone, à partir du cou, n'est pas comptabilisée pour le jeu.

Aucun dégât n'est pris en compte.

Attention, lorsque vous esquivez une attaque, évitez de vous baisser ; surtout si votre adversaire est plus grand que vous. Car en général cela se termine par un coup à la tête.

Les touches aux parties sensibles.

L'entre-jambe, et pour les dames, la poitrine, sont à éviter.

Vous pouvez aussi protéger ses zones pour éviter tout problème (coquille, rembourrage,...)

Les attaques d'estoc (en pointe)

Les armes en mousse utilisées lors des parties sont constituées d'une tige interne rigide.

La surface de la pointe d'une arme est aussi plus petite, et la force de la touche beaucoup plus concentrée.

Les coups d'estoc sont donc interdits pour éviter tout risque.

Il faut donc attaquer avec le tranchant de l'arme, c'est-à-dire avec des attaques de taille.

Les attaques de haut en bas

Les coups de « haut en bas » sont déconseillés car ils ont beaucoup de chance de toucher à la tête, et de plus sont en général trop appuyés, voir trop forts... et donc sources de bobos, arrêts de jeu et mécontentement. Donc bof.

Les chocs physiques et la charge

Tout combat physique réel et engageant est proscrit.

On ne pousse pas avec son bouclier, raffut interdit, pas de croche-patte, bourrade de football américain interdite.

Il est possible de simuler certaines de ses actions. Le jeu se fait alors entre les deux joueurs consentants qui vont mimer l'action. Mais dans tous les cas, il est interdit de pousser réellement.

2. Les 3 pièges à connaître

Le terrain

Le terrain, même si il est entretenu, reste une zone naturelle.

Trous, bosses, racines sont autant de pièges lors d'un recul ou d'une course. Faites attention où vous mettez les pieds. Portez des chaussures montantes qui maintiennent vos chevilles.

Une foulure ou entorse font parties des risques premiers de combat en pleine nature.

Ne sautez pas dans les ravines (roubines).

Eviter de courir au maximum de votre vitesse sur terrain accidenté.

Attention lorsque vous reculez, un arbre, un trou, ou un joueur allongé peuvent vous faire chuter.

N'hésitez à prévenir un joueur qui serait sur le point de le faire.

Les ponts

« Ne pas courir, ne pas se battre sur les ponts. »

Toute forme de jeu ou de combat sur les ponts est interdite. Les ponts servent à traverser facilement les roubines. Ils ne sont pas assez solides pour supporter des combats, et des pas de charge.

Le mauvais coup

Port du casque conseillé

« Les autres joueurs ne se lèvent pas le matin avec un plan diabolique en tête pour vous faire mal. »

En effet, c'est un jeu. Cependant malgré toutes les consignes de sécurité et le fairplay, le combat simulé par des touches d'épées en mousse reste potentiellement dangereux.

Lors d'une esquive, d'une maladresse, ou tout simplement d'un coup hasardeux mal placé et/ou trop fort, une touche lors d'une bataille peut faire mal, et même vous laisser un hématome.

Ces répliques de simulation en mousse ne sont pas des jouets, cela reste de grands « bâtons » maniés à vive allure avec un nombre de combattants et d'attaques important.

Pour les yeux, les tempes, et d'autres parties sensibles, une touche peut déclencher une vive douleur allant de l'énerverment jusqu'à la blessure.

Il est donc conseillé par les organisateurs le port de protections (comme dans de nombreux sports) ; notamment un **casque protégeant la tête**, mais aussi des armures, gambisons, pour le torse (mesdames) et les zones sensibles.

Ces protections ne sont pas obligatoires, mais laissées à l'appréciation du joueurs en toute connaissance de cause. Certains joueurs jouent sans protection et sont donc « habitués » à recevoir les touches. Ce conseil reste donc au niveau du choix de chacun.

Des casques peuvent se trouver d'occasion notamment sur la page *Facebook* « *Larp second hand* » (entre 40 et 60 euros) et peuvent aussi être prêtés par d'autres joueurs.

Les casques vous protègent les tempes, les yeux et souvent le nez et la bouche. Ils permettent d'éviter un mauvais coup et de continuer à passer une journée sous le signe du jeu, de la détente et du sport.

Déshydratation et fatigue

L'enchaînement de plusieurs parties, ainsi que des conditions météo comme des journées de chaleur, fatiguent les joueurs.

Faites attention, buvez régulièrement des petites gorgées d'eau, et reposez vous.

Avant et pendant chaque partie posez-vous la question sur votre état de fatigue.

Vous pouvez facilement sauter une partie et vous reposer, afin de profiter de la partie suivante.

Les blessures arrivent plus facilement lorsque la fatigue et la déshydratation vous gagnent.

Reposez-vous à l'ombre et buvez régulièrement.

La journée B&B

1. Déroulement d'une journée

A partir de 8 h

Mise en place du terrain (respawn, déco,...) et des zones accueil et hors jeu.
Premières arrivées des joueurs.

De 9 h à 10 h

Arrivée des joueurs et mise en tenue.
Check de présence et inscription.
Check des armes
Formation des dernières escouades

10 h

Briefing et rappel des consignes

10h 15

Constitution des armées
Répartition des étendards de ceinture
Environ 2 battles avec phase de repos

12 h

Barbecue / repas
Echange de cartes

13 h 30 / 14 h

2 à 3 battles avec phases de repos.

17 h

Débriefing et rangement

2. Le repas

Chaque joueur amène de quoi boire et manger.
Amenez aussi choppes, couverts et assiettes.
Tout sera mis à disposition type « auberge espagnole ».
Prévoyez donc des plats faciles à partager.

En fonction des possibilités de feu sur le terrain, le barbeuk (barbecue) sera bien sûr mis en place pour grillades et compagnie.

3. Les scénarios de bataille

Un scénario de bataille est écrit par un maître de bataille (MB, et en argot un José), lui et son équipe vont ensuite présenter le scénario aux joueurs qui vont s'affronter suivant les règles et objectifs définis par le scénario.

Si vous avez un scénario ou des règles à tester, n'hésitez pas à contacter les organisateurs pour devenir le MB d'une bataille. Les propositions de batailles sont donc ouvertes à tous.

Recette indicative pour une bataille

Un nom

Une histoire

(pitch en rapport avec l'univers)

Point d'arrivée des troupes

(à préciser sur la carte du site / il peut y avoir par exemple plusieurs points de départs / ou des zones à protéger)

Limite du champs de bataille

(ce peut être un des champs, jusqu'à l'intégralité du terrain)

Localisation des respawns

(si cela est nécessaire / à préciser sur la carte du site)

Durée

(partie en temps limité ou estimation de la durée)

Objectifs

(les objectifs peuvent être principaux ou secondaires, c'est-à-dire qu'ils peuvent être des conditions de victoire, ou simplement débloquent des points, une récompense, une autre partie du jeu ou mettre en action des PNJ)

Règles particulières au scénario

Événements particuliers

(une action ou un timing qui peut déclencher un événement spécial)

PNJs et personnage spéciaux

Récompense en jeu

Récompense fin de jeu

4. Matériel à prévoir

- Eau (prévoyez large et de quoi en avoir toujours à portée de main, par exemple une outre ou gourde)
- Un pique nique
- Costume / protections
- Chaussures montantes
- Armes en mousse sécuritaire
- De quoi pouvoir porter et avoir accès facilement à vos cartes (besaces, bourse, cartouchière, poches,...)
Lampe pour le rangement si la nuit tombe plus tôt (hiver)
Et tout ce que vous voulez...

Résumé des règles

BARBEUK & BATTLE

Points de vie	3	(PV)
Points de mana	1 à 3	(PM)
Casque	+ 1 PV max	

Arme	Dégâts	Effets
Arme de base	1	
Arme à feu	0	Recul + chute
Projectile	1	Perce-armure *
Attaque dans le dos (arme de – de 50 cm)	2	Chute

Carte

A/ Vous pouvez être équipé avec une carte par symbole maximum
B/ Vous pouvez équiper vos cartes, et les rendre actives, uniquement à votre respawn.
C/ Les autres cartes constituent votre butin (inactives).

Fouille

A/ La fouille s'effectue un genou à terre et une main sur sa victime.
B/ La victime doit présenter toutes ses cartes, vous pouvez piocher une carte au hasard.
C/ Vous pouvez fouiller une victime qu'une fois
D/ Une victime peut être fouillée par 3 personnes maximum.

BARBEUK & BATTLE

Résumé des règles

V 1.5

Règles optionnelles d'armure

Armure

Corps divisé en 6 zones Les 2 bras, torse, dos et les 2 jambes.	
Zone protégée achetée au marchand	
1 ère zone	Prix accessible
2 ème zone	Cher
3 ème zone	Prix indéscent
La zone est protégée « Résiste » sauf perce-armure	

Rappels armure

* Maille + plaque zone achetée	« Résiste » aux projectiles sur la zone achetée
--------------------------------	---

Joueur à 0 PV

Reste au sol le temps qu'il juge nécessaire Puis retourne à son respawn
Interdiction de courir / trotter. Interdiction d'attaquer 1 PV flottant pour retourner au respawn Peut se rendre et donner ses cartes. Peut être fait prisonnier Ne peut pas utiliser cartes et soins

Respawn

1/ S'hydrater.
2/ Tirer une nouvelle carte B&B.
3/ Se reposer
4/ Equiper ses cartes pour les rendre actives
5/ Récupérer PV max et PM max
Si la pioche du camp de votre armée est vide, vous ne pouvez plus retourner au combat.

Capture

Pour capturer un joueur au sol ou qui se rend, il faut maintenir un contact.
Un kidnappeur peut bloquer jusqu'à 2 prisonniers (2 contacts, un par main).
Kidnappeur et prisonnier ne peuvent pas courir.

Duel

Si un duel est accepté, personne ne peut interférer dans le combat.
