

# BARBEUK & BATTLE

Livret de regles V1.6.1



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

# Table des matières

I.Principe & univers...	4
Barbecue et bataille, c'est samedi, venez... en quelques mot.	4
En costume...	4
L'univers des guerres de Satan	4
Les joueurs	5
Le terrain	5
II.Règles de base	6
Préambule	6
Explication des termes	6
Durées	6
Coût	6
Annonce	6
Termes	7
Points de vie / Mana (PV / PM)	7
La base	7
Joueur à 0 PV	8
Joueur à terre	8
Principe	8
Fouille	8
Scalp	9
Chasse	9
Cannibalisme	9
Maudire	9
Armures	9
Armes	10
Pistolet et fusil à amorce	10
Limite d'équipement	10
Armes de siège	10
Duel	10
Le cimetière	11

III.Cartes B&B	12
Trouver les cartes	13
Echanger ses cartes	13
Conserver ses cartes à portée	14
Le mana (PM max)	14
Limitation des cartes équipées	14
Les cartes et leurs particularités	14
Les annonces	15
L'édition de nouvelles cartes	15
IV.Escouades (ou groupe de combat)	16
Carte de style	16
Le combat	17
La touche qui tue mais ne fait pas mal	17
Le beau geste	17
Le savoir mourir	17
Fair-play et sécurité	17
Le combat sécuritaire	18
Les trois pièges à connaître	19
V.Les missions annexes	21
Les chasseurs et la proie	21
Les scalps	21
VI.Le Kraft Maga	22
Principe	22
Le rôle de l'intendant	22
Ressources	22
Distributeur de ressources	23
Bâtiments	23
VII.Les hauts faits	24
Principe	24
VIII.La journée B&B	25
Déroulement d'une journée	25
Le repas	25
Les scénarios de bataille	26
Matériel à prévoir	26

# I. 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 monter une équipe 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 termes 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 infernaux.

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 triompheront 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...

Ne vous prenez pas trop la tête non plus, inutile d'en remplir des pages de toute façon personne de vous lira.

## 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€).

Le système de jeu est fait de tel façon qu'il est très facile pour un débutant de s'intégrer rapidement dans le 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 manèges 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.

# II. Règles de base

## Préambule

Les règles sont la convention que nous adoptons tous de manière à nous amuser ensemble. Gardez bien à l'esprit que de ne pas respecter les règles nuit au fun de chacun y compris de celui qui triche.

Si vous trouvez une association de cartes qui vous semble trop balèze (qu'on appelle également « combo de la mort ») venez nous en parler plutôt que d'exploiter les failles.

Les règles sont en perpétuelle évolution et nous nous efforçons de corriger les bugs.

## Explication des termes

### Durées

- Engagement : du moment où vous avez pioché une carte jusqu'à votre mort.
- Bataille : du lancement de la bataille jusqu'à sa fin.
- Renaître : désigne le moment où vous piochez une carte c'est-à-dire le début d'un nouvel engagement. A ce moment vous récupérez tous vos PV, mana et charges.

### Coût

- X mana : vous devez dépenser X manas pour pouvoir utiliser la carte
- X charges : vous pouvez utiliser la carte X fois par engagement
- X / bataille : vous pouvez utiliser la carte X fois durant la bataille
- Echange : Vous devez donner la carte à votre cible
- Au cimetière : la carte ne peut être utilisée une fois par engagement et uniquement au cimetière.

### Annonce

- Peur : oblige votre cible à s'enfuir terrifié.
- Recule : oblige votre cible à reculer d'au moins 3 pas
- Chute / au sol : la victime doit simuler une chute
- Séduction : la victime doit venir se battre à vos côtés jusqu'à sa mort puis renaître dans son camp d'origine.
- Fuite : vous rend insensible aux coups et aux injonctions durant le temps indiqué sur la carte à condition que vous fuyiez
- Invisible : poing au-dessus de la tête personne ne peut vous voir. Vous perdez ce statut si vous attaquez ou si vous touchez quelqu'un.
- Résiste : vous permet de ne pas tenir compte d'une injonction
- Ingérence : vous permet d'intervenir dans un duel

- Fouille : genou à terre, main sur la victime, vous lui prenez une carte au hasard. Une victime ne peut être fouillée plus de 3 cartes.
- Vision : permet de voir les invisibles
- Révélé : permet de rendre un invisible visible à nouveau
- Souffrance : la victime doit se tordre de douleur
- Duel forcé : la cible doit venir se battre avec vous. Jusqu'à la mort d'un des deux. Personne d'autre ne peut intervenir.
- Provocation : la cible doit attaquer l'annonceur jusqu'à ce qu'elle prenne au moins 1 dégât.
- Brise bouclier : la cible doit lâcher son bouclier, il ne pourra le reprendre qu'à sa prochaine renaissance
- Désarmer : la cible doit lâcher son arme
- Insensible : vous ne subissez ni blessure ni injonction.
- Agressivité générale : tous ceux qui entendent cette annonce doivent se battre avec les personnes à leur portée, qu'ils soient alliés ou ennemies, jusqu'à ce qu'ils aient tués quelqu'un ou qu'ils soient morts.

### Termes

- Cimetière : L'endroit où l'on renaît
- Projectile : désigne les flèches, carreaux et armes de lancer. Ne désigne pas les armes à feu.
- PV Max, Mana Max : la quantité maximum de PV et de mana dont vous disposez. Les soins et potions ne peuvent pas vous faire dépasser cette valeur.
- Capacité de PV / PM : Le nombre de PV max / PM max que vous pouvez atteindre au maximum quel que soit vos cartes équipées.
- Equiper : les cartes que vous pouvez utiliser en bataille. Vous pouvez en changer uniquement au cimetière.

## Points de vie / Mana (PV / PM)

### 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.

### Un peu de vocabulaire :

- PV : points de vie : le nombre de coups qu'il vous reste à recevoir avant de tomber.
- PV de base : Votre score de PV de début de journée.
- PV Max : Votre score de PV quand vous êtes complètement soigné.
- Capacité de PV : le score maximum de PV Max que vous pouvez atteindre quel que soit votre équipement.

Les PM fonctionnent sur le même principe mais sont utilisés pour les compétences. Certaines compétences ou action particulière ont un cout en mana. Les PV/PM de base et la capacité de PV/PM sont définis par le style que vous aurez choisi. On y reviendra quand on parlera des styles.

## 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 son cimetière (voir paragraphe 6) afin de réactiver son personnage.

La plupart du temps, il devra rejoindre son cimetière le plus proche.

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

Le joueur doit maintenant retourner au cimetière :

en titubant (interdiction de courir / trotter) et en signalant son état de fouille point lever si il a déjà été dépouillé de ses trois cartes, ou en levant le point arboré le signe des cornes (point fermé avec index et auriculaire lever) si il n'a pas été fouillé entièrement.

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

il peut parler (mais il peut aussi fermer sa gueule).

Une fois au cimetière il peut piocher une carte

## Joueur à terre

### Principe

Vous pouvez effectuer une seule action sur un joueur au sol.

Un joueur au sol ou en route vers le cimetière peut subir jusqu'à 3 actions effectuées par les joueurs encore debout. Le joueur au sol refusera toutes les actions après la troisième.

### Fouille

Le « fouilleur » doit mettre un genou à terre et poser sa main sur la personne pour annoncer « fouille ».

La personne fouillée devra tendre ses cartes, face cachée, à son adversaire qui pourra en piocher une au hasard et la garder.

Les cartes qui portent la mention « liée » ne sont pas volables et donc on ne les propose pas lors d'une fouille.

Il est donc recommandé de protéger ses alliés au sol.

Le fouilleur peut fouiller une même victime qu'une fois. Une victime peut être fouillée par au maximum 3 personnes.

## Scalp

Pour annoncer « scalp » le joueur doit posséder la carte « scalp ». La personne qui subit l'action doit donner toutes les cartes scalp en sa possession.

## Chasse

Seuls les joueurs ayant sur eux la carte chasseur peuvent annoncer « chasse ». Si la victime possède la carte « proie », elle doit la remettre au chasseur sinon, c'est le chasseur qui doit donner sa carte chasseur à sa victime.

## Cannibalisme

Action réservée au guerrier sanguinaire et au shaman sanguinaire. Cette action permet de récupérer des PV ou des PM en simulant le fait de « manger » sa victime.

## Maudire

Action réservée au sorcier. Cette action permet au sorcier de maudire sa victime.

## Important :

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

## Important 2 :

Les coups portés sur les alliés ne compte pas, il est cependant autorisé de fouiller ses alliés même si ce n'est pas joli-joli.

## Armures.

Les joueurs peuvent récupérer des cartes B&B représentant de l'équipement (armes, armure, potions etc.).

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 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.

### 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

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.

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

### Duel

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

Si le duel est accepté, les 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 duellistes, 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.

### Le cimetière

La plupart des scénarios font appel à des cimetières. 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 cimetière. Il peut se faire « dépouiller » sur le chemin du retour – voir paragraphe 1.

Une fois au cimetière le joueur doit :

- boire un coup (d'eau).
- tirer une carte B&B.
- lire la description de la carte, et se reposer s'il en a besoin.
- le cimetière 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.

### III. 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 champ 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, un non-sens ou un combo de la mort, 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).



Emplacement

Nom de la carte

Effet / coût en mana

Description

Prix à la vente (en boulasses)

Emplacement : Il en existe 9 différents :



Vous ne pouvez équiper qu'une carte de chaque emplacement.

Exemple : si vous avez deux cartes de type « armure torse » vous devez en choisir une et garder l'autre dans votre butin.

Ne commencez pas à venir me dire que les bagues ou les potions on devrait pouvoir en porter plus parce que ceci ou cela. C'est fait exprès pour limiter le grosbillisme !

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 : l'explication de la carte

Prix à la vente : le prix en bourse auquel les marchands vous reprendront cette carte.

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 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

## Echanger 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 que les cartes du jeu Magic The Gathering soit 63 x 88 mm.

Rangez toutes vos cartes, butin et équipement ensemble car lorsqu'on vous fouille vous devez toutes les présenter.

## Le mana (PM max)

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

- chaque joueur possède un nombre de point 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 point 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.

## 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 cimetière.

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.

## Les cartes et leurs particularités

Il existe des sets 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. 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 récompenses.

## 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,...). 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.

Si vous ne comprenez pas ce qu'on attend de vous, demandez à quelqu'un autour de vous.

## 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 contacté les orgas.

## IV. 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. Elle peut avoir un sergent, un nom, un étendard...

Chaque escouade peut avoir un look. Ce n'est pas obligatoire. 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 ou bandes de gobelins...

Barbeuk & Battle est axé dans un style de combat 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

Le style c'est la classe !

Chaque joueur a le droit de choisir, parmi la liste, un style. Le style détermine vos PV et PM de départ, ainsi que vos capacités de PV-PM. A chaque style est également associé un talent particulier. Tous ces éléments vont déterminer si votre personnage est plutôt support, fourbe ou bourrin.

Si à la fin de la journée vous disposez de 5000 Boulasses, vous pourrez acheter un style de rang supérieur ou un autre style de rang 1.

Attention : vous ne conservez pas vos boulasses d'une journée à l'autre. Accordez-vous avec vos alliés et choisissez qui mérite une amélioration de style.



PV de départ / Capacité de PV

PM de départ / Capacité de PM

Nom du style

Rang du style

Effet particulier

# Le combat

## 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 la tête (cou compris) ne sont pas prises en compte. Les touches d'estoc sont interdites (voir détail dans le paragraphe – Le combat sécuritaire)

## Le beau geste :

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

## 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.

## 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.

# Les trois 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

« Il est totalement interdit de courir, et de se battre sur les ponts. »

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 joueur 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.

## **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.

# V. Les missions annexes

## Les chasseurs et la proie

Une proie est tirée au hasard, la proie reçoit un signe distinctif qui peut être un comportement ou quelque chose à porter (exemple : elle doit aboyer à chaque fois qu'elle reçoit un coup ou bien elle doit porter un foulard moche). La proie reçoit la carte « proie »

5 chasseurs sont tirés au sort, ils reçoivent la carte « chasseur » et un indice sur la proie.

Quand un chasseur pense avoir repéré qui est la proie, il doit la tuer. Une fois qu'elle est au sol il doit lui annoncer « chasse ».

S'il a vu juste, il récupère la carte « proie »

S'il s'est trompé, il doit donner sa carte « chasse » à sa victime.

Le premier chasseur qui ramène la carte proie empoche une belle récompense. Une nouvelle proie est alors désignée au hasard avec un nouveau signe distinctif. Pensez à venir consulter régulièrement les orgas pour savoir si votre indice est toujours valable.

Le nombre de proies et de chasseurs peuvent varier suivant le nombre de joueurs.

## Les scalps

Chaque joueur démarre la journée avec une carte "Scalp"

Un joueur qui possède une carte scalp peut, à la place de fouiller, annoncer "scalp" à sa victime. La victime doit alors remettre toutes les cartes scalp en sa possession au joueur.

Le marchand de scalp échange les scalps contre des récompenses.

5 scalps : récompense rare

10 scalps : récompense épique

20 scalps : ressource rare

30 scalps : ressource épique

50 scalps : carte de bâtiment

Le marchand de scalp ne fait pas crédit. Arrivez avec 49 scalps et vous aurez droit à une ressource épique.

Les scalps ne peuvent pas être échangés, récupérés par une fouille classique ou vendus.

Vous ne pouvez pas scalper vos alliés.

La seule façon de prendre un scalp à quelqu'un c'est de scalper un ennemi

Le marchand de scalp vend des scalps aux joueurs qui n'en ont plus.

Les mobs distribuent des scalps aux joueurs qui n'en ont plus

A midi tous les joueurs récupèrent un scalp gratos.

# VI. Le Kraft Maga

## Principe

Des ressources apparaissent sur le terrain à des endroits stratégiques. Vous devez vous emparer des ressources et les ramener à votre intendant d'armée. Vous pourrez dépenser ces ressources pour construire des bâtiments qui donneront des bonus à votre armée.

## Le rôle de l'intendant

L'intendant est un personnage affecté à votre armée, c'est à lui qu'on s'adresse lorsqu'on veut construire un bâtiment.

Votre intendant aura en sa possession, au début de la journée, 3 cartes de bâtiment. Ces cartes représentent des plans à construire. Vous pourrez obtenir d'avantage de plans durant le jeu en remportant une bataille ou en accomplissant des quêtes.

L'intendant dispose de 3 PV + 1pv par bâtiment construit.

Attention : si votre intendant venait à être tué, vous perdrez un de vos bâtiment au hasard.

## Ressources

Il existe 4 ressources de base qui peuvent être raffinées si vous avez accès au bon bâtiment. Certaines ressources raffinées peuvent à leur tour être améliorées.

Brut	Raffinée	Améliorée
 Bois	 Planche	
 Argile	 Briques	
 Minerai	 Métal	 Alliage
 Cristaux	 Cristaux tallés	 Cristaux ether

Vous ne pouvez transporter qu'une ressource à la fois

## Distributeur de ressources

Bienvenu dans le GN 2.0 !

Nous placerons sur le terrain des distributeurs automatique de ressources (DAR). Ce sont des boîtes équipées d'un peu d'électronique qui distribuent des cartes à intervalle régulier (une toute les 5-10 minutes).

A vous de découvrir leurs emplacements et d'aller relever les ressources régulièrement avant que les ennemis ne s'en chargent.

Certains objets ont des effets particuliers sur les DAR à vous de découvrir en jeu quels objets et quels effets.

Vous n'avez par le droit d'ouvrir les DAR ni de les secouer ou de les maltraiter de quelque manière que ce soit.

## Bâtiments



Ressources nécessaires

Nom

Description

Les bâtiments confèrent des avantages à toute votre armée. En haut de la carte est affiché le type de ressources nécessaire à sa construction.

Nous annoncerons, au début de la journée, la quantité de ressources nécessaire. La quantité varie en fonction du nombre de joueurs.

Exemple : mettons que nous annonçons une quantité de 5, pour construire l'ossuaire vous devez dépenser 5 bois, 5 argiles, 5 minerais et 5 cristaux

Nous ajusterons la quantité nécessaire au cours de la journée pour ajuster la difficulté.

# VII. Les hauts faits

## Principe

Effectuer certaines actions vous permettras de remporter une décoration. Comme la maison ne recule devant aucun sacrifice, vos obtiendrez un magnifique pendentif que vous pourrez arborer sur votre plastron pour montrer à tous votre valeur.

Voir le livret des hauts faits

# VIII. La journée B&B

## Déroulement d'une journée

### **A partir de 8 h**

Mise en place du terrain (cimetières, 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 30 à 11h00**

Bataille role-play

### **11h00 à 11h15**

Pause

### **11h30 à 12h**

Premier mini jeux (scenario)

# VIII. La journée B&B

## Déroulement d'une journée

### **A partir de 8 h**

Mise en place du terrain (cimetières, 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, inscription et armes.  
Formation des dernières escouades

### **10 h**

Briefing et rappel des consignes

### **10h 30 à 11h00**

Bataille role-play

### **11h00 à 11h15**

Pause

### **11h30 à 12h**

Premier mini jeux (scenario)

### **12 h**

Barbecue / repas/échange de cartes/ tournois/coup sournois ...

### **14 h reprise**

2 à 3 batailles avec phases de repos.

### **17 h**

Débriefing et rangement

## 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.

## 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 José 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 champ de bataille : ce peut être un des champs, jusqu'à l'intégralité du terrain
- Localisation des cimetières : 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 : éviter d'en mettre trop
- Récompense en jeu
- Récompense fin de jeu

### 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...