

Règles – GN jeu de guerre

L'idée est de proposer une journée de GN ouvert à tou.te.s, organisé par Entremonde ASBL et le Fort Rhum (Rêve Emotion ASBL)) qui consiste à un jeu de combat de GN par équipes, avec de petites activités et jeux pour ceux que le combat intéresse moins. Ce sera l'occasion de profiter du retour du beau temps pour sortir les armes, se décrocher, et se retrouver entre amis. Cet évènement est ouvert entre autres à un public assez jeune, merci de prendre cela en compte dans le choix de votre équipement, votre fair-play et la force de vos coups.

En fin d'après-midi un bar (soft/bières) sera disponible sur place pour ceux qui souhaitent rester discuter un peu.

Infos pratiques :

- Le jeu se déroule Rue de Franquénies 114, à Louvain la Neuve
- Une contribution de 5€ est demandée, la billetterie est sur le groupe Facebook de l'évènement.
- Les personnes ayant aidé durant la journée de construction ou les jeunes ayant participé au stage cabane 2025 d'Entremonde peuvent venir gratuitement.
- L'âge minimal d'inscription est de 14 ans.
- Il y a 40 places PJ et 5 places PNJ.
- Le jeu commence à 13h et termine à 17h, venez avec de l'eau et l'estomac plein.
- La zone de jeu dispose de sanitaires et d'un local si vous avez besoin de vous poser un moment hors du jeu.

Situation :

Le roi et la reine se font vieux, leurs 2 héritier.e.s ont ramené leurs 20 plus fidèles suivants et serviteurs pour défendre leurs intérêts. Chaque héritier a reçu du couple royal une bannière, un symbole de légitimité.

Au centre de la zone de jeu se trouve un fort en bois, la « zone royale », on y trouve des marchands et des gardes neutres. Ces 5 PNJ peuvent donner des potions de magie (marchands) ou accepter d'aider temporairement une équipe (gardes) en échanges de services non combattants : mini jeux, au choix des PNJ.

De temps en temps, des monstres (PNJ) peuvent apparaître sur le terrain, ils sont neutres et possèdent également une bannière. Ils attaqueront les personnes qui s'approchent d'eux.

Comment gagner : vers milieu-fin de l'après-midi, le premier camp à avoir réunis au moins 3 bannières dans son camp gagne, si aucun camp n'y parvient, le premier à 2 bannières gagne.

Rq : il se peut qu'après les premières 30 minutes, un rééquilibrage des équipes ou des règles soit fait, c'est notre premier test de cette formule.

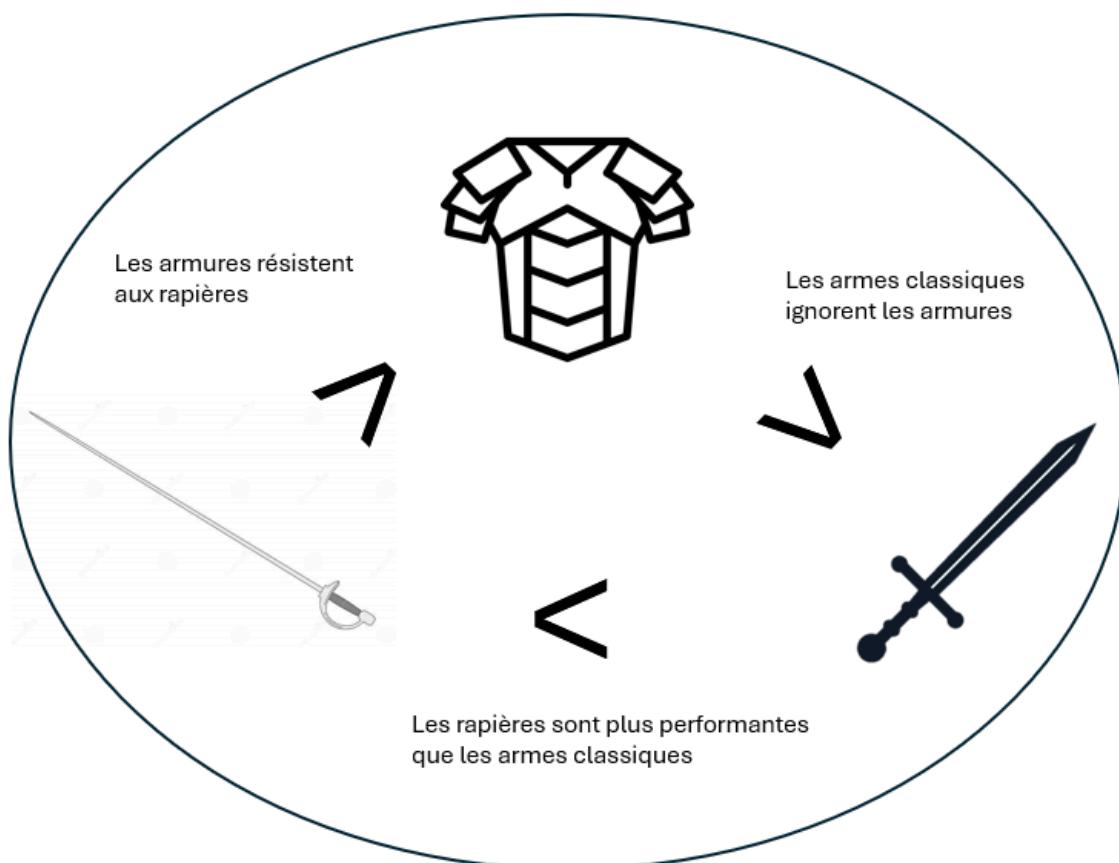
Règles :

Mort et point de vie :

- Chaque personnage a 2 points de vie par localisation (jambes, bras torse) – coup à la tête interdits. Perdre le torse ou 3 membres cause la mort.
- Une fois mort, on se déplace avec un poing fermé au-dessus de la tête. Cela signifie qu'on est hors-jeu.
- Un personnage mort doit se rendre à la zone royale (centrale) pour se recueillir 1 minute sur un autel divin, puis peut retourner à son camp. Une fois de retour à son camp il peut retourner au combat.

Armes et armures :

- Les armes de + d'1m10 doivent être tenues à 2 mains
 - Toutes les armes médiévales sont autorisées (pas les fusils / pistolets / nerfs).
 - Les armures (tous types) sont autorisées, et bloquent complètement les dégâts des rapières. Une rapière étant une épée légère d'1m10 avec une protection de main*.
- Ce qui donne les avantages suivants :



**Si vous avez un doute, on vérifiera les armes avant le jeu de toutes façons, pour la sécurité et pour valider si il s'agit de rapières ou non.*

Sort et annonces :

-Les seuls sorts qui existent seront donnés par des PNJ, voici les quelques annonces qui pourront être utilisées et leurs effets :

Time in / time out	Début / fin du jeu
« choc »	La personne recule de 10 mètres
« glue »	La personne a les pieds collés au sol 10 secondes
« terror »	La personne courts 10 secondes dans la direction opposée
« soin » + prénom de la cible	La cible récupère tous ses points de vie

Si un sort n'est pas entendu ou ignoré par sa cible, on considère qu'il n'a pas été lancé et qu'il peut être réutilisé par le lanceur.