



Table des matières

<u>SECTION 1 – REGLES GENERALES</u>	1	LES LANCES.....	7
CONNAISSANCE DES RÈGLES.....	1	LES ARMES D'HASTS.....	8
COMPORTEMENT DES JOUEURS.....	1	LES ARMES DE TIR.....	8
DROIT DE L'ORGANISATION.....	1	LES JAVELOTS.....	8
FEU, SOURCE DE		LES ARMES BRUNES.....	9
CHALEUR ET FLAMME VIVE.....	1	<u>SECTION 5 – LES PROTECTIONS</u>	10
ACCIDENT, INCIDENT ET		LES ARMURES.....	10
PROBLÈME DE SANTÉ.....	2	LES BOUCLIERS.....	10
LAMPE ÉLECTRIQUE		<u>SECTION 6 – LES CONSTRUCTIONS</u>	11
ET DISPOSITIF LUMINEUX.....	2	SÉCURITÉ.....	11
AMBIANCE MÉDIÉVALE.....	2	SPÉCIFICATIONS	
DÉCHETS.....	2	DES CONSTRUCTIONS.....	11
INFORMATION SUR LE TERRAIN.....	2	ASSIÉGER UNE CONSTRUCTIONS.....	11
<u>SECTION 2 – LE JEU DE RÔLE</u>	3	LES ROCHERS.....	11
LE FRANC JEU.....	3	LES BÉLIERS.....	12
LES QUÊTES ET		<u>SECTION 7 – CIRCONSTANCES SPÉCIALES</u>	13
LES ÉVÉNEMENTS.....	3	EXEMPLES.....	13
LE HORS JEU.....	3		
LES ORGANISATEURS.....	3		
LES MONSTRES.....	3		
LES VOLS ET LA FOUILLE.....	4		
LE VOL DANS LES BÂTISSSES.....	4		
LES SOINS NATURELS.....	4		
LES ÉLÉMENTS DE QUÊTE.....	4		
<u>SECTION 3 – LE COMBAT</u>	5		
LA TOUCHE.....	5		
LES POINTS DE VIE.....	5		
LES BLESSURES.....	5		
LA MORT.....	5		
LA MAGIE.....	6		
<u>SECTION 4 – LES ARMES</u>	7		
HOMOLOGATION ET			
SÉCURITÉ DES ARMES.....	7		
RESTRICTION DE FABRICATION.....	7		
LES ÉPÉES, MASSES ET HACHES.....	7		

Section 1 – Règles générales

Cette section dresse la liste des règles générales qui s'adressent à tous les joueurs (y compris les organisateurs) qui participent aux événements de l'Organisation Mystère. Les règles de cette section favorisent la qualité du jeu, veillent à maintenir un climat de camaraderie entre les joueurs et assure la sécurité de tous et du terrain.

Ces règles doivent être respectées à la lettre et plusieurs d'entre elles sont imposées suite à des négociations avec le propriétaire du terrain sur lequel se déroule nos événements

CONNAISSANCE DES RÈGLES

Tous les joueurs ont la responsabilité de prendre connaissance du contenu du présent manuel dans son ensemble avant de participer à nos événements. Si des mises à jour subséquentes du document sont faites, ils doivent en prendre connaissance.

En signant la décharge légale, tous les joueurs s'engagent à respecter dans leur ensemble les règles contenues dans le présent document lors des événements de tous les événements chapeautés par l'Organisation Mystère.

COMPORTEMENT DES JOUEURS

Tous les joueurs doivent se comporter adéquatement avec les autres joueurs pendant le jeu. L'attitude des joueurs les uns envers les autres est très importante et elle est directement proportionnel à la qualité de jeu et l'appréciation de l'événements.

Soyez courtois et polie avec vos ennemis et vos amis. Ce n'est qu'un jeu et il est important de faire la différence entre les propos échangés en jeu et ceux échangé hors jeu.

DROIT DE L'ORGANISATION

Les membres de l'organisation qui sont témoin d'un infraction aux présentes règles avertiront les contrevenants immédiatement et exigeront qu'il se conforme aux règles. En cas de récidives trop fréquentes, les contrevenants se verront jugée par le conseil.

Les membres de l'Organisation Mystère se réservent le plein droit d'expulser sans remboursement tout joueur qui contreviens aux présentes règles ou adopte une attitude inacceptable pendant le jeux.

FEU, SOURCE DE CHALEUR ET FLAMME VIVE

Pour les fumeurs, le seul endroit où il est permis de fumer est à la taverne et autour du feu. Parcontre, vous pouvez toujours fumer dans votre véhicule dans la mesure ou vous ne jetez pas la cendre par la fenêtre mais bien dans le cendrier.

Le seul endroit où il est permis de faire un feu, suivant l'approbation d'un membre de l'organisation, est au village à l'emplacement prévu à cet effet. Il est interdit d'user d'une flamme vive partout ailleurs sur le terrain.

Aucun réchaud ne sera toléré, si vous avez besoin de faire chauffé vos plats, utilisez le feu dehors en face de la taverne ou encore demandez au tavernier(ère) de le réchauffer pour vous.

Aucune chandelle, lanterne, chasse moustique que l'on allume et autres dispositif dégageant de la chaleur ou nécessitant une flamme vive pour fonctionner ne sera toléré en dehors de la taverne.

ACCIDENT, INCIDENT ET PROBLÈME DE SANTÉ

Dans l'éventualité d'un accident, si vous êtes blessé et nécessitez une aide immédiate, utilisez la convention internationale « MAYDAY », qui n'est pas connue dans le monde fantastique de Mystère.

De plus, si vous nécessitez une aide immédiate mais que vous êtes dans l'impossibilité de parler (étouffement), placer vos deux bras en « X » sur votre poitrine et frapper la à plusieurs reprises afin de signaler aux joueurs alentour que ce n'est pas votre jeu de rôle et que vous nécessitez de l'aide.

Pour des fins de sécurité, tous les joueurs qui utilisent ces deux conventions sans aucune nécessité réelle se verront expulsés sur le champ sans remboursement, sans discussion ni jugement préalable.

LAMPE ÉLECTRIQUE ET DISPOSITIF LUMINEUX

En règle générale, les lampes de poche conventionnelles ou tout autre dispositif d'éclairage sont interdits en tout temps dans la zone en jeu. Ils sont néanmoins tolérés dans la zone hors jeu s'ils sont utilisés avec modération.

Par contre, suivant l'approbation préalable d'un organisateur, une lampe électrique adéquatement camouflée et imitant l'éclairage ainsi que l'apparence d'une torche tel que l'on retrouvait à l'époque seront tolérés. Par exemple, les imitations plastiques de lampes à l'huile comportant une ampoule de faible luminosité pourraient faire l'affaire.

AMBIANCE MÉDIÉVALE

Afin de garder une ambiance la plus médiévale possible, nous demandons aux joueurs de laisser les objets qui n'ont pas de liens avec l'époque à leur tente. Nous entendons par là des objets tels que : (canettes, sac de chips, bière, etc.) Nous vous

suggérons de transvider vos consommations dans des bouteilles à l'allure médiévale telle que des bouteilles de vin ou des pots à fleur. Pour les chips ou autre, utilisez un sac de gutte, une boîte en bois, des paniers d'osiers ou simplement une couverture.

DÉCHETS

Afin d'assurer la propreté du terrain et économiser le ramassage des ordures aux organisateurs après l'événement, nous demandons à tous d'être courtois et de ramasser leurs ordures pendant le jeu. Des poubelles seront disponibles à la taverne et dans la zone hors jeu. Veuillez les utiliser.

Les guildes qui s'installent à des endroits éloignées sur le terrain pourront se procurer des sacs à ordures auprès du(de la) tavernier(ère). À leur départ, le responsable de la guilde devra s'assurer de la propreté de leur lieu de campement.

Ceux qui laissent leurs ordures à leur emplacement lorsqu'ils quittent se verront refuser le droit d'établissement en zone en jeu lors de leur retour et seront contraints de dormir en zone hors jeu.

INFORMATION SUR LE TERRAIN

Le terrain est une longue bande de terre délimitée, en haut, par la route de laquelle vous arrivez et en contre-bas par une rivière. De chaque côté, le terrain est délimité par une clôture de métal qui le sépare des deux terres voisines.

Aucun bâtiment ne doit être construit sur le terrain sans l'approbation préalable d'un organisateur. De plus, il est interdit de prendre part à des travaux de construction pendant un événement.

Si vous voyez des endroits ceinturés de ruban orange, ne pas vous en approcher: ce sont des endroits comportant des risques.

Section 2 – Le jeu de rôle

LE FRANC JEU

L'esprit et l'ambiance de la bataille appartiennent à chacun, le franc jeu et le respect sont les deux premières règles à adopter pour que les combats soient équitables. Afin d'avoir une idée commune du franc jeu voici les principes directeurs à adopter lors d'un combat.

- s Compte les coups que tu reçois et laisse à l'autre le soin de compter ceux que tu donnes.
- s Dans le doute de l'arme qui t'a touché compte au moins un point de dégât.
- s Honore ta propre mort par 15 minutes de silence.
- s Grandis ta nature ce n'est qu'un jeu.
- s La mort n'est aucunement une honte, mais une partie du jeu.
- s Quand une bataille est intense et que tu profites d'une armure, il n'est pas toujours évident de compter les points de dommage que tu as subis. Donc, si tu es complètement mélangé, pour avoir une « belle » mort, au prochain coup reçu, meurt.

LES QUÊTES ET LES ÉVÉNEMENTS

En tant que joueur vous avez le droit d'agir comme bon vous semble tant que vous ne contrevenez ni aux règles de vie, ni aux règlements.

LE HORS JEU

Il peut vous arriver de voir un personnage non-joueur avec le poing droit dans les airs : il est hors jeu. En levant le poing droit, ils deviennent hors-jeu, donc invisible et inexistant. Cette règle existe seulement pour les personnages non-joueurs pour qu'ils puissent s'introduire en jeu sans être embêtés avant d'être à l'endroit prévu.

Si vous vous blessez pendant une bataille et que vous devez cesser de jouer, levez le poing le plus haut possible, expliquez-vous et dites au gens de ne plus vous attaquer. Ne l'utilisez qu'en cas de nécessité.

LES ORGANISATEURS

Les organisateurs sont les arbitres de l'affrontement, ils sont là pour rappeler aux distraits de retrouver leur juste jeu. Si une personne ne respecte pas les règles, les constructions et l'esprit de MYSTERE ils pourront imposer l'expulsion du jeu. (Il n'y aura alors aucun remboursement). Toutefois, si vous respectez les règles, vous n'aurez rien à craindre d'eux. En cas d'accident c'est aussi à eux que vous vous adressez.

LES SPECTRES

De plus, si vous rencontrez un joueur ou un organisateur tout de blanc vêtu, c'est qu'il incarne un spectre et seul ceux qui ont préalablement su qu'ils pouvaient les voir le peuvent. En cas contraire, ignorez les. Il va de soit qu'un costume fait d'une tige blanche seulement vous sera refusé, vous devrez y apporter quelques modifications afin de ne pas être pris pour un spectre.

LES MONSTRES

Les monstres sont des créatures jouées par des organisateurs ou PNJ. Les points de vie d'un monstre sont inconnus et les dégâts dépendent de l'arme utilisée (dans certain cas le monstre ne peut être tué que par un objet ou une magie quelconque). Attention, malgré les apparences, les monstres sont des humains; ne soyez donc pas plus violent avec eux qu'avec les autres joueurs.

LES VOLS ET LA FOUILLE

Seuls les éléments appartenant à l'Organisation Mystère peuvent être pris à leur propriétaire. Lorsque celui-ci est mort, ou d'un mouvement fort subtil. Les objets appartenant à l'organisation sont identifiés lors de leur introduction en jeu.

Lors d'une fouille, un joueur doit tenter de conserver un minimum de jeu de rôle. De ce fait, chaque partie doit être fouillée indépendamment et le temps accordé à chacune doit être raisonnable et se retrouver entre cinq et dix secondes.

Celui qui se fait fouiller doit déclarer tous les objets de quête et les objets magiques qu'il possède ainsi que la moitié de son argent. Le joueur qui effectue la fouille prendra alors ce qu'il désire.

Certains objets seront clairement identifiés comme ayant besoin d'être demandé lors de la fouille. Dans ce cas, si le joueur ne recherche pas spécifiquement cet objet et ne le demande pas, la personne fouillée doit le conserver.

LE VOL DANS LES BÂTISSSES

Le vol dans les bâtisses est permis. Par exemple, un pot de pourboire peut traîner sur une table et un joueur peut décider de le voler. Évidemment, un voleur surpris en plein délit peut en subir les conséquences. Le réalisme lors d'un vol est un élément intéressant.

LES SOINS NATURELS

Tous les joueurs qui désirent apprendre à soigner par les herbes le peuvent bien, si leur rôle leur permet. Ceux qui veulent posséder cette capacité devront l'apprendre en jeu par quelqu'un qui est en mesure de l'enseigner.

LES ÉLÉMENTS DE QUÊTE

ARMES ET OBJETS MAGIQUES

Les armes et objets magiques sont facilement reconnaissables et sont puissants. Certains objets magiques connus dans la région sont identifiés et expliqués au début du jeu. Dans le cas contraire, vous devez aller les faire identifier par quelqu'un qui a la possibilité de le faire.

Un papier suivra chaque objet magique pour déterminer sa nature. Par contre, les joueurs ne sachant pas son effet devront jouer leur ignorance et l'intégrer à leur jeu de rôle.

LES POTIONS

Il peut vous arriver de trouver des potions ou de les acheter. Si vous décidez de les boire videz les par terre et ensuite regarder la couleur du papier collé au fond de la bouteille. Ces potions sont identifiables par quelqu'un qui en a la compétence.

Vert : indiquera un poison mortel, qui vous tuera en 5 minutes si vous n'absorbez pas de contre-poison.

Rouge : indiquera une guérison complète (vous reprenez tous vos points de vie, et non pas vos points d'armure).

Jaune : contre-poison, sauve de la mort les empoisonnés (ne guérit que le poison).

Bleu : donne un point de vie supplémentaire à chaque membre, si vous mourrez, la potion ne fait plus effet.

Noir : Guéris si vous êtes un orque, un goblin ou une autre créature maléfique et vous tue si vous êtes autre chose.

Aucun papier : aucun effet.

N.B. Rapportez toutes les potions vides à la taverne le plus vite possible. Si les potions disparaissent ou restent dans les bois leur distribution sera immédiatement stoppée.

Section 3 – Le combat

LA TOUCHE

Le but est de toucher l'adversaire avec son arme d'une touche belle et franche. Tout contact corporel est interdit, de même que toute violence ou force excessive dans les coups portés avec une arme. Vous ne pouvez pas porter d'attaque en direction de la tête et du cou de votre ennemi. Par contre, l'égorgeage est permis. En cas de coup involontaire au visage, le coup est ignoré, et les excuses acceptées.

LES POINTS DE VIE

Le corps est divisé en partie qui ont chacune un point de vie. Si vous portez une armure, celle-ci ajoute des points de vie à la partie qu'elle protège. Pour une description complète du fonctionnement des armures, se référer à la section 5.

Le corps comporte les parties suivantes :

- Bras. se compose de la main, de l'avant-bras, du coude, du bras et de l'épaule.
- Jambes. se compose du pied, du mollet, du genou, de la cuisse et de la hanches.
- Torse. se compose de toutes les autres parties du corps sauf la tête et le cou

LES BLESSURES

Si vous perdez tous vos points de vie à un membre c'est-à-dire, un bras ou une jambe, celui-ci devient inutilisable tant qu'il ne sera pas régénéré par des soins.

Un bras blessé ne pourra plus tenir ni arme ni aucune autre forme d'objet. De ce fait, une arme à deux mains devient logiquement « plus lourde » et doit être utilisée à une main et avec difficulté.

Une jambe blessée vous force à mettre le genou par terre. Si vous perdez les deux jambes, vous ne pouvez vous tenir à genoux, vous tomber à plat ventre, sur le dos ou assis.

LA MORT

Vous êtes mort si l'une des situations suivantes se produit :

- Si vous perdez tous vos points de vie au torse.
- Si vous perdez trois membres, vous êtes mort après 5 minutes.

COMPORTEMENT D'UN MORT

Lorsque vous êtes mort, étendez-vous au sol et ne bougez plus pour une période de 15 minutes. Placez votre arme perpendiculaire au sol pour qu'on vous distingue d'un blessé grave et si vous n'avez pas d'armes, tenez votre bras plié à 90 degrés.

Lorsque vous êtes mort, votre seul droit est celui de respirer, ce qui est déjà beaucoup pour un mort. Les morts ne marchent pas et ne parlent pas. Vous ne pouvez pas vous relever en position assise. Si vous le faites les joueurs devront vous attaquer à nouveau pour vérifier votre état.

LA VIE APRÈS LA MORT

Après la période de mort vous ne pouvez vous relever et attaquer par surprise, vous devez vous éloigner du combat et ensuite vous reprenez conscience et vous êtes confus.

En revenant à eux les morts oublient tout ce qui entoure la cause et les circonstances de leur mort.

Si la bataille dans laquelle vous êtes mort se prolonge sur plus de 15 minutes, vous ne pouvez pas revenir à la vie. Vous devez attendre la fin de la bataille.

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

Pour transporter un mort, il faut être fort ou nombreux

Il est possible de feindre la mort. lors de la feinte, on ne peut pas lever son arme.

Si vous mourrez à un endroit insoutenable tel un endroit mouillé ou une route rocailleuse, vous pouvez vous déplacer dans un endroit plus approprié.

Un personnage mourant trop de fois ou dans des circonstances historiques flagrantes cessera d'exister. Dans une telle circonstance, vous serez avertis par un organisateurs.

LA MAGIE

Seul les joueurs apprenant la magie en jeu pourront en connaître son fonctionnement.

SORTS D'ATTAQUES

Ces sorts comportent un élément très visible qui doit atteindre les joueurs et qui peut être évité. Ex : Projectile magique : 1 dégâts

SORTS PASSIFS

Ils sont également très visibles et expliqués par le mage lorsque vous tombez dessus. (Ex : armure magique (invisible), point de vie pour allié...)

SORTS PERSONNELS

Ils ne font de l'effet qu'au magicien et celui-ci ne l'expliquera qu'en cas de confusion. N.B. Les joueurs prenant l'initiative personnelle de lancer des sorts sans avoir été formé mage par un maître de jeu se verront sévèrement réprimandé!

Section 4 – Les armes

HOMOLOGATION ET SÉCURITÉ DES ARMES

Toutes les armes doivent être homologuées à l'entrée du site. Lors de ce processus, un ruban adhésif spécial sera placé au bout de l'arme pour signifier qu'elle est conforme et sécuritaire.

Si pendant le jeu, une arme se brise ou se retrouve dans un état qui pourrait rendre son utilisation dangereuse pour son manipulateur et/ou les joueurs alentour, Le ruban d'homologation doit être retiré immédiatement et le porteur de l'arme doit cesser son usage.

Les armes brisées doivent être retirées du jeu ou réparées. Une fois la réparation effectuée, l'arme doit être homologuée de nouveau avant d'être réutilisée.

RESTRICTION DE FABRICATION

Nous n'acceptons que les armes de forme et de couleur réaliste par rapport au temps médiéval.

Les rubans adhésifs de couleur arc-en-ciel sont interdits sur la partie causant des dommages car ces derniers servent à identifier les armes magiques. Les couleurs que vous pouvez utiliser sont l'or, l'argent, le noir et le blanc. Dans le doute, contactez-nous.

Les parties causants des dégâts doivent être recouvertes de ruban adhésif gris pour mieux paraître dans le noir. Si vous avez des armes sombres vous devrez les utiliser seulement le jour.

Ceux qui traînent des bâtons de marche en bois ne doivent pas les utiliser pour bloquer les coups.

Les fléaux doivent avoir une corde de 15 cm et moins et être conçu de façon à assurer la sécurité des joueurs

LES ÉPÉES, MASSES ET HACHES

Ces types d'armes sont les plus conventionnellement rencontrées sur le continent. Elles sont simples, faciles de manipulation et demeurent extrêmement efficace contre tous types de menace.

UTILISATION

Les dégâts qu'elle cause sont inscrits dans le tableau 1

TABLEAU 1 : Dégâts des épées, masses et haches. Varient selon la longueur de l'arme et la façon dont elle est tenue.

Longueur (cm)		< 90	90-110	110-140
Manier à	1 main	1	1	1*
	2 mains	1	2	2

* L'arme doit être maniée de façon lourde et lente puisqu'elle requiert normalement 2 mains.

Les armes de ce type ne peuvent pas être utilisés en estoc (Coup avec la pointe).

LES LANCES

SPÉCIFICATIONS ET FABRICATION

Pour être règlementaire, une lance doit avoir une longueur comprise entre 182 cm (6 pieds) et 274 cm(9 pieds). Le corps de la lance doit être constitué d'une tige de bambou rigide ou d'un tube de PVC rigide. Le bambou devrait tout de même être privilégié de par sa rigidité supérieure et sa légèreté.

Une lance doit comporter une marque à 50 cm de la base, une seconde à 110 cm de la base et une troisième en son centre.

Elles doivent avoir une épaisseur de mousse autour du manche sur une longueur de 100 cm à partir de la pointe. Ainsi que sur une longueur de 50 cm à partir de la base. Cela dans

le but d'éviter de blesser les joueurs alentour lors de sa manipulation.

La pointe de la lance doit être constitué d'un minimum de 15 cm de mousse.

UTILISATION

Les lances sont des armes spécifique qui ne peuvent être utilisées qu'en estoc, c'est-à-dire les coups pointé. Les mouvements coulissants comme les coups d'une épée ou d'une hache sont permis mais ne cause aucun dommage.

Elles peuvent être tenues à 1 ou 2 mains. Pour l'utiliser à 1 main, il faut la tenir au centre et elle cause 1 point de dégâts.

Lorsqu'utilisée à 2 mains, elle fait 2 points de dégâts. Une main doit être au-dessus de la marque à 50 cm de la base et l'autre au-dessus de celle visible à 1m10 de la base.

LES ARMES D'HASTS

SPÉCIFICATIONS ET FABRICATION

Les armes d'hast tel les rapières et les halebardes suivent les même spécifications et règles de fabrication que les lances. À la différence qu'en plus d'une pointe pour les coup en estoc, les armes d'hasts comportent un tranchant qui se conforme aux règles de fabrication d'une hache.

UTILISATION

Doit être tenue à 2 mains en tous temps et fait 2 points de dégâts. Une main doit être au-dessus de la marque de 110 cm et l'autre au dessus de la marque de 50 cm. Pas de mouvement coulissant. S'utilise en estoc ou en coup de hache.

LES ARMES DE TIR

SPÉCIFICATIONS ET FABRICATION

Parmis ce type d'arme, l'on retrouve les arcs et les arbalettes.

Les couteaux de jets, fronde, lance pierre, sarbacane et autre ne constituent pas des arme de jet

valide. Rien ne vous empêche de l'utilisé mais elle ne cause aucun dégât.

Afin d'assurer la sécurité de tous, la pression maximale permise pour un arc ou une arbalette est de 25 livres.

Plus important que l'outil : le projectiles. Les flèches et carreaux doivent être convenablement fabriqué afin d'éviter les blessures.

Deux méthodes existent pour la confection de flèches et carreaux. De ce fait, leur fabrication fait partie d'un document à lui seul. Veuillez vous référer au site web pour de plus amples instructions.

UTILISATION DES ARMES DE TIR

Les flèches et les carreaux font 2 points de dégâts.

Les joueurs assez rapide sont autorisé à dévier les flèches qui sont dirigées vers eux. Parcontre, ne la frappez pas trop fort avec votre épée, contentez-vous de la faire dévier car les flèches sont fragiles.

Lors de votre tir, contrôlez la force de votre tir en fonction de la distance.

LES JAVELOTS

SPÉCIFICATIONS ET FABRICATION

Les javelots comportent les mêmes règles de fabrication que les lances mais doivent avoir une longueur comprise entre 92 cm (3 pieds) et 137 cm (4½ pieds). Un javelot doit comporter une marque en son centre.

Seul les tiges de bambou sont autorisées pour la fabrication des javelots de par leur légèreté et leur rigidité.

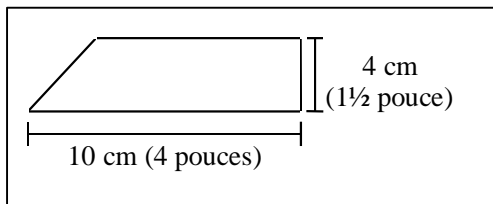
Afin de l'empêcher de pivoter lors du tir, les javelots doivent être muni de trois ailerons de mousse. Les ailerons doivent avoir les dimension minimale Tel que mentionnée à la Figure 1.

UTILISATION

Les javelots sont des armes spéciales qui sont les seules à pouvoir être

utilisées comme arme de mêlé et arme de jet. Seul les joueurs ayant la capacité d'utiliser les javelots comme arme sont autorisés à lancer des javelots et aucun joueur n'est autorisé à relancer les javelots qu'il reçoit. S'il le fait, tous les dommages causés sont ignorés.

FIGURE 1 : Dimensions minimales des ailerons.



Les javelot peuvent être utilisé comme arme en corps à corps et cause 1 point de dégât. Dans ce cas, ils sont utilisés exactement comme des lances à une mains. Si un joueur l'utilise comme une lance à deux mains, le javelot ne cause qu'un seul point de dégât.

Lorsque lancé, les javelots cause 1 points de dégât dans la mesure ou la touche est belle et franche.

Les joueurs assez rapide sont autorisé à dévier les flèches qui sont dirigées vers eux.

LES ARMES BRUNES

Les armes dites « de bois, en tape brun », plus souvent utiliser pour l'entraînement ou le « troll ball » ne font perdre aucun point de vie, sauf si cette arme est tenue par un Personnage non joueur, tel un monstre.

Par contre, un violent coup de bâton fait toujours mal et vous vous devez de jouer la douleur si vous êtes frapper par ce type d'arme.

Aucune armes brunes ne peuvent être utilisées le soir et la nuit pour des questions de visibilité.

Section 5 – Les protections

Toutes les armures et tous les boucliers doivent être homologués aux douanes de Mystère à votre arrivé sur le terrain. A ce moment, un organisateur vous indiquera quelle protection votre armure vous confère car elles sont propre à chacune et dépendent de la conception.

LES ARMURES

Chaque armure que vous faites homologuer se verra attribuer un nombre fixe de points de protection. Ce nombre dépend du matériel utilisé, de son épaisseur et du réalisme de sa conception. Des exemples de niveau de protection figure dans le tableau 2.

Le nombre de points de protection offerts par une armure se traduit en points de vie supplémentaires pour le membre que l'armure protège.

Comme par exemple, si vous porter un bracelet de cuir clouté possédant un niveau de protection de 2, votre avant-bras pourra subir 2 point de dégât supplémentaire avant que vous le perdiez, ce qui lui confère 3 points de vie.

Il peut arriver qu'une armure donne moins de point de protection qu'elle ne le devrait normalement, du fait qu'elle ne couvre pas entièrement le membre protégé ou encore parce que sa conception en fait une armure moins solide. Un exemple serait une armure de cuir molle cloutée qui

donnerait seulement 1 point d'armure au lieu des 2 attendus.

Seule la surface du corps réellement protégée par la pièce d'armure bénéficie de sa protection.

Les points d'armure ne sont pas cumulables dans le cas où deux types d'armure protégerait la même partie du corps. La protection maximale offerte à un membre donné par une armure ne peut donc jamais aller au-delà de 4 points. Cela n'empêche pas cependant d'ajouter à la protection par d'autre moyen tel que des runes, des sorts de protection ou des potions magique.

Les armures ne doivent pas être dangereuses, ainsi les armures avec des protubérances dangereuses (pics, arrêtes tranchantes, etc) ne sont pas autorisées

LES BOUCLIERS

Les boucliers ne confèrent aucun point de protection mais bloque toutes les attaques normales. S'il est attaché au lieu d'être tenu, comme une targe, il donne un certain nombre de points de vie selon le matériel utilisé. Mais attention lorsque le bouclier perd son point de protection et qu'il reçoit un autre coup c'est le membre en entier que vous perdez. Si vous le pouvez vous devez laisser tomber le bouclier en perdant ce membre.

TABLEAU 2 : Exemple de protections offertes en fonction des types d'armures

PROTECTION	TYPE D'ARMURE
0	Fausse armure, armure de latex, équipement de hockey peinturé
1	Armure de cuir épais et assez rigide
2	Armure de cuir épais et clouté serrés
3	Cotte de mailles, brigandine, cotte d'écailles, armure de plaque
4	Armure de plaques articulée (offrant une couverture complète du membre)

Ces exemples s'appliquent en règle générale, mais il peut arriver qu'une armure donne plus ou encore moins de point de protection, dépendamment de sa conception. Les organisateurs demeurent les juges de la situation.

Section 6 – Les constructions

SÉCURITÉ

Afin d'assurer la sécurité des joueurs, aucun combat, chamaillage, poussage ou autre forme d'altercation en jeu ou hors jeu ne sera toléré dans une constructions.

Si la nécessité d'une altercation entre deux personnages à l'intérieur d'une construction est inévitable, les joueurs en cause cessent leur jeu de rôle, se rendent à l'extérieur et poursuivent leur jeu en toute sécurité.

SPÉCIFICATIONS DES CONSTRUCTIONS

Tous les bâtiments se composent des éléments suivants :

- Murs et charpente
- Porte

Ces parties possède chacune un certain nombre de point de vie qui dépend de la solidité de sa construction et de sa composition.

En règle générale, les murs et la charpente possède plus de point de vie que les portes.

Le tableau 3 regroupe tous les points de vie des constructions présentes sur le terrain.

TABLEAU 3 : Spécifications des constructions.

Bâtiment	Point de vie	
	Mur et charpente	Porte
Taverne	6	0
Forge	8	4
Magasin	8	4
Hutte orque	4	0

ASSIÉGER UNE CONSTRUCTIONS

Les constructions ne sont pas des abris imprenables où l'on peut se cacher pour éviter la mort. Afin d'offrir une protection à ses occupants contre les envahisseurs, une construction doit avoir toutes ses parties et elles doivent être en bon état, c'est-à-dire qu'elle possède au moins 1 point de vie.

Une constructions sans portes ne confère aucune protection à ses occupants et ceux-ci doivent sortir immédiatement si un ennemi prend d'assaut le bâtiment.

Il est possible à tous de prendre d'assaut une construction afin de mettre à mort ses occupants. Pour ce faire, les assiégants doivent utiliser une ou des armes de sièges afin de détruire l'une ou l'autre des parties d'une construction (la porte ou un mur)

Lorsque la porte ou un mur de charpente cède sous les attaques, les occupants ont 10 secondes pour sortir et poursuivre le combat à l'extérieur. À défaut de sortir, ils sont considéré comme morts.

LES ROCHERS

Constitués par de gros blocs de mousse teint, ils seront en quantité limitée et fabriqué seulement par les DM. Un rocher en mousse fait 1 pied de long sur 1 pied d'épaisseur minimum. Aussi, des petites roches de mousse seront acceptées, mais elles ne causeront aucun dommage, elles seront seulement agressantes.

UTILISATION DES ROCHERS

Ils sont jetés soit à la main, portés par 2 hommes pour simuler leur poids ou soit à l'aide d'un levier de bois. Quiconque est touché par un rocher meurt écrasé, même sous son bouclier ou son armure. Les rochers

doivent être projetés du haut d'une construction.

LES BÉLIERS

SPÉCIFICATIONS ET FABRICATION

Les béliers ne nécessitent aucune fabrication car ce ne sont que des troncs d'arbre qui se trouvent sur le terrain afin de servir au siège des bâtiments. Par contre, l'efficacité d'un bélier dépend de ses dimensions. Ces spécifications se retrouvent dans le tableau 4.

TABLEAU 4 : Spécifications des béliers

Longueur (pied)	4	8	12
Nombre d'opérateurs	2	4	6
Dégât	1	2	4

UTILISATION DES BÉLIERS

Les béliers ne peuvent être utilisés que contre les portes des structures. Il faut cependant, nous ne faisons évidemment que sembler frapper les bâtiments.

Au début du jeu, chaque construction se voit attribuer le nombre de coups qu'elle doit recevoir pour être défoncée. Lorsque la porte est défoncée s'il n'y a pas d'espace pour se battre à l'intérieur, les occupants ont 10 secondes pour sortir, ceux qui n'ont pas le temps sont morts. Une fois ces dix secondes écoulées ceux qui sont sortis peuvent essayer de se défendre. (Si vous défoncer la porte d'un marchand, il serait illogique de prendre tout ce qu'il a à vendre à l'intérieur du magasin... vous pouvez tout de même le tuer pour prendre ce qu'il possède sur lui)

Section 7 –Circonstances spéciales

Si vous faites face à une situation qui n'a pas été traité dans les règlements ayez un bon jeu de rôle et jugez la chose de la manière la plus réaliste et respectueuse possible.

EXEMPLES

Si vous trouvez un joueur embusqué ou caché dans un arbre, vous n'avez pas le droit de monter à votre tour pour vous battre en ce lieu périlleux. Si vous ne pouvez l'attaquer d'en bas vous devrez couper l'arbre (pas pour vrai évidemment) ce qui prend au moins 5 minutes et un objet approprié (hache)

Même si les coups à la gorge et à la tête sont interdits il serait très peu dans l'esprit du jeu de faire appel à

cette règle après s'être bien fait égorger de dos en surprise et sans violence. Seul une cottes de maille ou un casque peut vous protéger. Soit dit en passant, quand on a la gorge coupée, il est très difficile de crier : «ICI TOUT LE MONDE LES ENNEMIS SONT ICI!!!!!!», et mourir ensuite...

Les armes qui ont des manches de bois peuvent être saisies en ces endroits par votre adversaire mais il faut tout de même faire attention à l'arme qu'on saisit. La violence excessive demeure interdite. Alors vous ne pouvez pas essayer de faire tomber votre adversaire ou de lui arracher son arme. Vous la saisissez sans violence.