

L'univers proposé par l'équipe DEUS est une dystopie d'inspiration historique. Ainsi, notre monde et certains personnages que vous allez rencontrer sont inspirés de faits historiques, mais cela reste une création originale librement inspirée. Vous le constaterez rapidement, nous avons pris quelques libertés avec la grande Histoire pour écrire la nôtre, en espérant que vous prendrez plaisir à vous y immerger.

1. Remarques générales concernant le time-in, le time-out et le stop-time

Le time-in marque le début du jeu. Dès 22h, nous lancerons le début du jeu.

Afin de le fluidifier, il n'y aura pas de briefing général pour les joueurs. Nous comptons sur votre lecture attentive de ce document et sur un court briefing situationnel à votre arrivée. Le début du jeu se fera après le repas, selon les indications de l'organisation. Anciens et nouveaux joueurs auront une arrivée différenciée. Le jeu se poursuivra jusqu'à 13h le dimanche.

Durant cette période, vous êtes « en jeu » et, sauf indication contraire d'un référent ou d'un organisateur, vous n'avez aucune raison de sortir de ce mode. Ceux qui, pour une raison ou une autre, seront temporairement retirés du jeu, seront identifiés par un bandeau time-out approprié.

À l'exception de la salle PC et des dortoirs PNJ, aucun lieu n'est hors-jeu. Même les auberges et dortoirs joueurs sont considérés comme des zones de jeu. Vous pouvez donc y être empoisonné, égorgé ou dépossédé de vos maigres biens.

Nous insistons sur le roleplay : quelle que soit la personne que vous rencontrez, elle est en jeu. Tous les PNJ's ont un rôle à jouer et des interactions à proposer.

2. Remarques générales concernant la sécurité et l'aire de jeu

Sur le site, certaines zones sont délimitées par des bandes de chantier (rouge et blanche ou jaune et noire). Ces zones sont considérées comme dangereuses et il est interdit d'y passer ou d'y séjourner. Le non-respect de cette règle vous vaudra une croix rouge, sanction qui conduit après accumulation de trois croix à l'exclusion de l'ASBL.

Lors des combats, nous insistons sur le respect des règles et du fair-play. Les coups à la tête sont formellement interdits. Un accident peut arriver, mais une personne répétant les coups à la tête sera sanctionnée par une ou plusieurs croix rouges en cas de récidive.

Nous attirons votre attention sur le fait que certains lieux TO pourront avoir un double usage TI, que vous découvrirez en jeu. Ces lieux peuvent faire l'objet d'un briefing spécifique.

3. Remarques concernant la cigarette

Conformément à la législation, il est interdit de fumer ou de vapoter dans les dortoirs et dans l'auberge. En fonction de la configuration de chaque site, les lieux où il est interdit de fumer peuvent varier.

Des cendriers seront placés à l'entrée des espaces non-fumeurs pour que vous puissiez y jeter vos mégots.

Chaque organisateur a le droit de signaler à un joueur l'interdiction de fumer. Les avertissements seront notés sur la feuille de personnage. Un certain nombre d'avertissements peuvent être convertis en croix rouge.

4. Remarques générales concernant les substances illicites

Ce qui est interdit par la loi l'est également sur le lieu du live. Les substances illicites sont strictement interdites sur le site. Les personnes surprises en possession de telles substances (liste disponible dans n'importe quel commissariat) sont passibles d'une croix rouge, voire d'une exclusion du live et de l'ASBL DEUS.

De même, ceux qui se trouveraient en état d'ébriété avancé et qui causeraient des problèmes durant le live sont passibles des mêmes sanctions.

Rappel : l'assurance ne couvre pas les accidents causés par une personne en état d'ivresse.

5. Remarques générales concernant le fair-play

Durant ces trois jours, vous participerez à plusieurs combats. Il est possible que, dans l'excitation, certains coups soient violents ou mal placés. Restez fair-play : signalez-le à la personne concernée et, si nécessaire, à un organisateur qui interviendra en cas de problème. De manière générale, conservez votre calme. Ne cédez pas à la panique ou à la colère : cela rendra l'expérience plus agréable pour tout le monde.

6. Propreté du site

Quelques règles simples s'appliquent :

- Ne jetez pas vos mégots par terre, même dans la zone camping.

- Dans les dortoirs, les chaussures doivent être laissées dans le vestibule. Prévoyez des chaussures d'intérieurs ou des sur-chaussures.
- Nous vous demandons de prévoir un drap ou un sac de couchage, ainsi qu'une taie d'oreiller pour protéger les couchages mis à disposition.
- Évitez de laisser couler la cire des bougies sur les tables, cela engendre des frais supplémentaires.
- Ne laissez rien traîner au sol : pensez à tout jeter dans une poubelle. Nous vous demandons également de reprendre avec vous, vos vidanges en verre.
- Des verres sont à votre disposition à l'auberge, ils ne doivent pas quitter le bar et doivent être rendus après utilisation.

7. Les règles de jeu

« *Autant en emporte Milan* » est le second opus de la saga proposée par l'équipe DEUS. Le système de règles pourrait rencontrer quelques ajustements ou bugs en cours de jeu. La dernière version est disponible sur notre site. En cas de problème d'interprétation des règles, l'arbitre ou l'organisateur a le dernier mot. Il tranchera immédiatement afin de ne pas bloquer le déroulement du jeu. Les éventuels ajustements ou discussions sur les règles se feront uniquement après le GN, une fois l'événement terminé.

Toute question relative aux règles sera traité en salle PC afin de favorisé la fluidité du jeu des éventuels référents en rôle.

8. Rappel concernant la mort, les dégâts et les armures

8.1. Les points de vie et les dégâts

Chaque personnage possède un capital de **points de vie (PV)** qui détermine son état de santé en jeu. Lors des combats, ces points sont réduits en fonction des coups reçus. Une fois les points d'armure absorbés (voir section 8.3), c'est le capital de PV qui commence à diminuer.

- Si un personnage tombe à **zéro point de vie**, il perd conscience, mais son état reste stable. Il peut être soigné pour reprendre conscience immédiatement.
- Si un personnage tombe à un total de PV **inférieur à zéro** (par exemple, après avoir encaissé plus de dégâts que son capital de PV), il tombe dans le **coma**. Le coma dure jusqu'à ce que les PV soient ramenés à un nombre positif. Il est alors crucial de soigner le personnage dans les **15 minutes** suivant la fin du combat, sans quoi il meurt.

8.2. La mort en jeu

Un personnage meurt s'il subit l'une des situations suivantes :

- Il reçoit un **effet de mort** direct (un sort ou une compétence particulière infligeant la mort immédiate).
- Il tombe à un nombre de **PV négatif égal ou inférieur à son capital de PV** initial.

Dans ces cas, il existe très peu de moyens de revenir à la vie :

- Une injection d'**adrénaline** ou le sort de **souffle de vie** peut ramener le personnage à **0 PV** dans les **5 minutes** qui suivent le combat. Le personnage revient alors à la vie mais reste extrêmement affaibli.
- Passé ce délai de 5 minutes, la mort devient définitive, sauf si un **élixir de vie** ou un **miracle** intervient. Même avec ces solutions, le personnage devient « **hors combat** » pendant une heure, ce qui signifie qu'il ne pourra ni combattre, ni lancer de sorts, ni utiliser d'objets magiques pendant cette période.

8.3. Les armures

Les armures jouent un rôle important dans la réduction des dégâts subis lors des combats. Elles fonctionnent selon un système de **points d'armure délocalisés**, c'est-à-dire que chaque coup reçu retranche d'abord des points à l'armure avant d'affecter les points de vie du personnage.

- Une fois que les **points d'armure** sont réduits à zéro, les coups commencent à affecter directement les points de vie du personnage.
- Il est important de noter que les **armures physiques** ne protègent pas contre les dégâts infligés par des sorts magiques, et les **armures magiques** ne protègent pas contre les dégâts physiques.

Les armures disposent également de **points de structure**. Après chaque combat, même si l'armure n'a subi aucun dégât direct (par exemple, si tous les coups ont été absorbés par l'armure sans affecter les PV), elle perdra un point de structure. La valeur d'armure, en revanche, reste la même jusqu'à ce que les points de structure soient réduits à zéro.

- **Réparation d'armure** : Lorsque les points de structure atteignent zéro, l'armure devient inutilisable et doit être réparée par un **forgeron** (un personnage avec cette compétence) pour être de nouveau opérationnelle.
- Si une armure ne tombe pas à zéro point de structure après un combat, elle peut être **rafistolée** par un métallurgiste, prolongeant ainsi sa durée de vie pour un combat supplémentaire.

8.4. Types d'armes et d'armures

Les armes et armures existent en plusieurs niveaux de qualité :

- **Armes** :
 - Simple
 - Supérieure (résiste à 1 bris)

- Exceptionnelle (résiste à 2 bris)
 - De maître (résiste à 4 bris)
 - Magique permanente (résiste à tous les bris)
- **Armures :**
 - Les armures physiques protègent contre les attaques physiques et ont des points de structure, mais elles ne protègent pas contre la magie.
 - Les armures magiques protègent contre les attaques magiques, mais sont inefficaces face aux attaques physiques.

8.5. Puissance des coups

La puissance des coups est influencée par plusieurs facteurs tels que la spécialisation du personnage, la force magique, l'utilisation de sorts ou de poisons, et d'autres éléments que vous découvrirez en jeu. Il est important de noter que la **puissance maximale** d'un coup avec une arme est limitée à **10 points de dégâts**, quels que soient les bonus, spécialisations ou effets magiques.

Les **poisons de contact**, par exemple, ne peuvent être utilisés qu'avec la compétence **backstab**.

9. Remarques concernant la magie

Lors des combats, des sorts peuvent être lancés. Il est de votre responsabilité de jouer les effets des sorts, qui sont en général assez explicites. La portée de base d'un sort est de 15 mètres, sauf indication contraire.

Un mage a besoin de plusieurs composantes pour lancer un sort :

- Une composante verbale : une formule d'au moins 7 mots.
- Une composante gestuelle : pointer la cible du doigt pour un sort à distance ou poser la main sur la personne pour un sort de contact. Une main libre est nécessaire pour lancer un sort.
- Une composante matérielle : un focalisateur (objet de votre choix ou symbole divin pour les dévots) et parfois une composante extérieure.

Les protections magiques peuvent se cumuler sur quatre emplacements : le corps, l'arme, l'armure et une composante permanente. Vous pouvez donc avoir un maximum de quatre sorts actifs simultanément, un sur chaque emplacement.

Les points de puissance sont entièrement récupérés au début de chaque cycle (de 8h à 20h). Vous pouvez aussi vous recharger avec des potions ou élixirs, dans la limite de 10 potions par cycle.