

FRONTIÈRES

Les Règles

La vie et la mort	<p>La vie d'un personnage est représentée par un <i>Ruban d'Allégeance (RA)</i> d'une couleur différente pour chaque armée, attaché par un nœud d'alouette. Le <i>RA</i> ne peut être retiré que sur un personnage <u>COMA</u>. Il est fourni par l'organisation.</p> <p>Plus de ruban ? Direction le cimetière.</p> <p>1 <i>PV</i> (point de vie) par localisation de base et maximum 6 <i>PV</i> par localisation.</p> <p>0 <i>PV</i> à un membre = membre inutilisable (jouez la perte du membre)</p> <p>0 <i>PV</i> torse = <i>COMA</i> = mourant pendant 5 min ⇒ cimetière pendant 15 min</p> <p>Localisations : bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite et tronc.</p> <p>!!! La tête n'est pas une localisation !!!</p>
Le soin	<p>Le rôle de <i>soigneur</i> permet de soigner une localisation complètement le temps d'un sablier fourni par l'organisation. Le soin nécessite l'utilisation des deux mains.</p> <p>Une armée recevra 4 rôles de <i>soigneur</i> et le général d'armée pourra en "acheter" durant la journée. Un <i>soigneur</i> est reconnaissable par sa besace de soin.</p> <p>... Il existe également le "sort de soin" ...</p>
Les armures	<p>Les armures offrent des <i>PV</i> supplémentaires</p> <ul style="list-style-type: none">- une armure légère (cuir souple, gambison et fourrure) : +1 <i>PV</i> à la localisation couverte- une armure moyenne (cuir dur) : +2 <i>PV</i> à la localisation couverte- une armure lourde (cotte de mailles ou plate) : +3 <i>PV</i> à la localisation couverte- armure méga lourde (cotte de mailles ET plate) : +5 <i>PV</i> à la localisation couverte <p>Un casque ajoute +1 <i>PV</i> au torse et la résistance au <i>KO</i>. Le maximum de <i>PV</i> est de 6 <i>PV</i>/loc. Une armure doit couvrir au minimum les 3/4 de la localisation.</p>
Les armes	<p>Les armes à une main (- de 110 cm) et à deux mains (+ de 110cm) font perdre 1 <i>PV</i> à la localisation touchée.</p> <p>Les arcs et arbalètes font perdre 2 <i>PV</i>.</p> <p>Les autres armes de jet font perdre 1 <i>PV</i>.</p> <p><u>Les armes de siège et les "NERF" sont interdits</u></p> <p>Il n'y a pas de compétence d'armes, chacun utilise l'arme qu'il souhaite.</p> <p>Les joueurs sont responsables de leurs armes. L'organisation se réserve le droit d'en refuser si des problèmes de sécurité sont à constater. Les estocs sont interdits.</p> <p>Frappe <i>KO</i> : pour qu'elle soit valide, parcourir d'un seul geste, un trait dans le dos, de l'épaule à la hanche opposée, avec une arme de moins de 60 cm.</p>
La magie	<p>Un sort est représenté par une carte à usage unique à déchirer (et à ne pas jeter à terre !). Les cartes s'achètent et sont accrochées à un collier pour être chargées. L'effet du sort et la formule à hurler sont écrits sur la carte. Exemples de sorts : "<i>Spell : Strike Down !</i>"; "<i>Spell : Terror, 30 seconds !</i>".</p> <p>Les sorts ne peuvent être chargés et lancés que par les porteurs d'armures légères maximum. Un sort se lance avec les deux mains libres et une seule carte à la fois.</p>

<p>Les amulettes</p>	<p>Elles offrent des capacités spéciales et sont représentées par un pendentif à porter obligatoirement autour du cou pour être en fonction. L'amulette est volable et/ou peut être détruite, sauf celle du général d'armée. Exemple d'amulette : Endurance, frappe <i>bonus</i>, ...</p>
<p>La fouille</p>	<p>La fouille dure 30 secondes par objet. Les objets sont : la totalité de la monnaie, un sort non chargé, une amulette ou un objet <i>Time In</i>. Pour fouiller, il faut s'accroupir à côté de sa cible et qu'elle soit dans le <i>COMA</i> ou <i>KO</i>.</p>
<p>Les annonces</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>HEAL x</i> : soigne de x <i>PV</i> manquant à la cible ● <i>BONUS</i> : 2 points de dégât lors d'une frappe ● <i>SPELL</i> suivi d'un ordre, et éventuellement un temps : la cible exécute l'ordre. Quelques exemples ci-dessous : <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>SPELL : PARALYSE 10 SECONDS</i> = immobilise la cible x secondes ○ <i>SPELL : STRIKE DOWN</i> = la cible tombe sur le dos puis se relève ● <i>KO</i> : la cible est inconsciente pendant 1 minute. ● <i>COMA</i> : la cible est mourante pendant 5 minutes avant de se rendre au cimetière ou de se faire soigner. Elle ne peut que gémir légèrement. ● Annonces organisationnelles : <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>TIME IN</i> : début de jeu. ○ <i>TIME OUT</i> : fin du jeu. ○ <i>TIME FREEZE</i> : le jeu se fige, les joueurs n'écoutent pas, ne regardent pas et ne se déplacent pas. Le jeu reprend à l'annonce <i>Time in</i>.
<p>Les armées</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Engagez-vous ! Chaque personne inscrite <u>DOIT</u> s'engager dans une armée pour participer à Frontières. Les armées se veulent ouvertes et sans contraintes scénaristiques. Par exemple : des orcs et des elfes pourraient être dans la même armée qui serait dirigée par un nain ! ● Désertier Il est possible de désertier de votre armée afin d'en rejoindre une autre, mais sous certaines conditions : Il faut d'abord prévenir l'arbitre d'armée et lui déposer toutes vos possessions, signaler votre nouveau statut au bureau orga, puis rejoindre une armée qui n'est pas complète. ● Mais qui commande une armée ? Il est important pour une armée de désigner un(e) général(e) et d'en faire part à l'organisation. Sans commandement, l'armée ne recevra pas de rôles de soigneur, des pouvoirs, et évidemment, plein d'autres choses ! L'amulette de pouvoir est le symbole du commandement d'une armée et offrira un pouvoir à son porteur Elle ne peut pas être récupérée par un personnage d'une armée adverse. Elle peut être, soit donnée, soit prise par un personnage de l'armée associée. ● Le Bazar Il sera possible d'acheter des amulettes, des rôles de soigneur, et d'autres bonus grâce aux points d'armées gagnés lors de batailles.