



Phénix a.s.b.l
Confrontation
~
Manuel de Règles

Table des matières :

I. Introduction	3
A. Pourquoi Confrontation ?	3
B. Qui organise et qui joue ?	3
1. Les orgas	3
2. Les joueurs	3
C. Quelques concepts de base du GN	3
1. Time-In, Time-Out, Time-Freeze	3
2. Le fairplay	4
II. Présentation du concept	5
A. Les deux camps	5
B. Les personnages	5
C. Le « Quand y'en a plus, y'en a encore »	6
D. Les campements	6
E. Le nexus	6
III. Généralités	7
A. Le fil de vie	7
B. Les affrontements	7
C. Les blessures	7
D. Les compétences génériques	8
1. Les armes	8
2. Les armures	8
3. La fouille	9
4. L'achèvement	9

1. Introduction

A. Pourquoi Confrontation ?

« Confronter : qui vient du latin *confrontare*, de *frons* : front. Mettre des personnes en présences pour comparer leurs dires. » A Phénix : Confrontation, le problème, c'est que tu dis être le plus fort, et que l'autre camp, est le plus nul. L'autre camp dit le contraire (si tu me suis toujours). Bref, vous n'êtes pas d'accord. Et comme la Belgique a un déficit judiciaire, on va régler ça d'une autre manière. Donc, on se tape dessus.

Le principe en fait, c'est de pouvoir faire du GN dans un cadre qui n'est pas prise de tête (autant pour les joueurs que pour les orgas). Enfin du GN, c'est un bien grand mot. Nous allons plutôt parler de batailles scénarisées (ça fait joli tout de même !). Le tout pour pas cher.

B. Qui organise et qui joue ?

1. Les orgas

Ce sont eux qui organisent le GN. Ils doivent faire la danse du soleil pour éviter qu'il pleuve le jour de l'événement. Ils remplissent également les rôles de PNJ (personnage non joueur, donc : pas vous). Ils s'occupent de l'arbitrage pour voir si tu ne tapes pas trop fort sur la tête de ton voisin.

Liste des orgas :

- Kyrsos, aussi appelé Pierre « Le président » Portelange
- Nightshadow, aussi appelé Thomas « Le webmaster/secrétaire) Portelange
- Althazir, parfois appelé Alex(andre) « feu chevelu » Peeters
- Nox (voire Frost pour les intimes), jamais appelé Mickaël (parfois Mike) Gainsbury.

Pour nous contacter :

Web : <http://www.phenix-asbl.be/>

Mail : info@phenix-asbl.be

Téléphone : 0486.101.151 (Kyrsos) ou 0473.216.473 (Night)

2. Les joueurs

Ça, c'est toi. Tant que tu suis la divine parole des orgas, tout ira bien.

C. Quelques concepts de base du GN

1. Time-In, Time-Out, Time-Freeze

Derrière ces dénominations obscures se cachent des concepts simples :

- ❖ Time-Out : tu ne le sais pas, mais tu es en permanence en Time-Out. En gros, non tu n'es pas Brazak le boror berzerker mais juste Jean Vandemeulemeester. Bref, le TO réfère à tout ce qui est « hors jeu ».

- ❖ Time-In : le contraire.
- ❖ Time-Freeze : quand tu entends Time-Freeze : tu fermes les yeux, tu chantes une chanson débile, et tu attends qu'on te dise « Time-In » pour reprendre tes activités normales (à tchao bonsoir).

2. Le fairplay

Phonétiquement il y a « fer » et « plaie ». Mais ça n'a aucun rapport. En pratique, cela veut dire que l'on est pas là pour rechigner, dire « oui mais je l'ai tapé 2 fois et demi et il est pas tombé ». Peu importe, ce n'est qu'un jeu (comme le monopoly). Au final, c'est de toute façon l'orga qui peut trancher en cas de conflit (gnerk gnerk). Soyez peace and love mes frères.

II. Présentation du concept

A. Les deux camps

A chaque partie de Confrontation, les orgas décident que deux camps du monde de Phénix s'affrontent. Par exemple, pour PC1 (Phénix Confrontation 1) ce sera : Légion vs Borors (les barbares de l'ouest, et pas du nord).

A Confrontation, on prévoit en général une vingtaine d'inscriptions dans chaque camp.

Chaque camp a bien sûr ses spécificités. On ne joue pas un barbare de la même façon qu'un légionnaire. On compte sur toi pour jouer dans l'esprit du personnage. Si on voit des lignes de boros organisées, on crise. Alors évite nous ça, crie comme un barbare, et charge dans le tas.

Remarquons qu'un orga sera responsable de chaque camp (que l'on nommera le Veilleur). Il aura un rôle semi-TI (c'est-à-dire un personnage emblématique mais qui stagne au camp et qui n'intervient pas en cas d'attaque). Il faut s'arranger avec lui pour toute action entreprise dans le camp.

Lors de ton inscription, il te faut donc choisir un des deux camps en fonction de tes préférences. Quand tu as choisi ton camp, n'oublie pas d'aller chercher l'addendum de règle spécifique à l'épisode de Phénix Confrontation auquel tu t'es inscrit.

B. Les personnages

Par défaut, quand tu t'inscris, tu es un personnage de base de ton camp (niveau 1). Exemple : un légionnaire. Parfois, nous laissons le choix entre différents profils de base. Donc, pas besoin de te casser la tête à créer ton perso : on le fait pour toi. Bonne affaire !

Et si tu es assoiffé de puissance ? Ah là, j'espère que tu as des amis. Car ici, on vit en démocratie (hein ?). Donc, tu peux te faire élire « chef », « grand nadar », « big boss », bref tu peux devenir un personnage spécial (niveau 2). Pour cela, il faut que trois de tes potes votent pour toi (et il faut que tu votes pour toi-même, donc à moins d'être schizophrène, ça devrait aller). Pour voter, il faut faire ça via le forum sur notre site internet. Au pire, tu pourras toujours téléphoner à un orga pour donner ton vote. Tu auras alors le choix parmi de nouveaux profils.

Là, tu vas remarquer un détail de grande importance : les personnages spéciaux ne sont pas nécessairement plus bourrins (pas de bol pour toi qui étais assoiffé de puissance). Ils ont surtout des compétences qui les rendent indispensables à leur camp : soin, réparation d'armure, magie, etc.

Finalement, il y a aussi un « chef de camp » (niveau 3). Alors là, c'est un peu comme le gros lot. Il y aura un système d'élection pour élever un personnage de base au rang de chef. Donc, si tu veux être chef, il ne faut pas que trois de tes amis votent pour toi. Non non, il faut faire une campagne électorale et convaincre tous les personnages spéciaux de voter pour toi.

Une caisse de vin envoyée aux orgas influence toujours les votes positivement dans ton sens. Tout à coup, tu auras 250 personnes qui auront voté pour toi, c'est impossible, mais radical.

C. Le « Quand y'en a plus, y'en a encore »

N'en déplaise aux anglophobes, nous utiliserons le terme « respawn » pour qualifier ce phénomène bien connu des joueurs de doom/quake-like en tout genre. Le concept de base, c'est que quand vous mourrez, vous revenez. Les niveaux 1 reviennent presque immédiatement. Les niveaux 2 mettent un peu plus de temps. Et les niveaux 3, il faut un effort collectif du camp en plus du temps nécessaire.

On revient avec les points de manas que l'on avait au moment de sa mort mais bien sûr avec l'intégralité de ses points de vie et de son armure.

D. Les campements

Physiquement parlant, chaque camp aura un campement (que l'on espère joli, donc n'hésitez pas à apporter du matériel !). C'est dans celui-ci que se font différentes actions de récupération, régénération, réparation, entraînement, rituels, etc.

E. Le nexus

Autre zone particulière à remarquer dans le site : le nexus. Il n'est pas la propriété d'un camp en particulier et se trouve en général au beau milieu du jeu de quilles. On peut y entreprendre les actions que l'on devrait faire à son campement, ou certaines actions magiques (rituels, récupération de mana) avec plus de facilité. En général, le nexus est une zone qui pourra avoir un rôle point de vue scénaristique.

Un arbitre surveillera en permanence le nexus.

III. Généralités

A. Le fil de vie

Pour ceux qui connaissent Avatar, c'est un peu le même concept. Chaque personnage d'un camp a un fil (de couleur spécifique à son camp ou spécifique à son état) qu'il doit attacher à sa ceinture de façon à ce qu'on puisse lui enlever facilement. Donc interdiction de cacher son fil ou de faire un quadruple nœud. Allez consulter les règles d'Avatar (www.larp.be) pour plus d'informations là-dessus.

Afin d'achever un personnage, il faut lui retirer son fil de vie. Mais ce n'est pas tout ! Collectionner les fils de vie du camp adverse permet d'avoir des récompenses (auprès du Veilleur) ou d'accomplir certaines actions spécifiques. Tout l'intérêt est donc d'essayer de récupérer les fils de vos alliés pour éviter qu'ils tombent dans les mains adverses. Un fil a une existence qui est bel et bien time-in. On peut donc vous les voler (mais bien sûr, pas le fil de vie d'une personne qui n'est pas au sol), etc.

Il est possible de stocker les fils de vie chez votre Veilleur.

B. Les affrontements

Pas de secret, il va y avoir des combats. On entend par combat toute situation où des membres de camps différents sont à proximité (compter une zone assez large, pas de mauvaise foi ici). Le combat est considéré comme fini lorsqu'il n'y a plus d'ennemi dans cette zone. Cette notion est surtout importante pour certains sorts qui durent le temps d'un combat. Précisons également que les sorts de distance ont une portée maximale de 15 mètres.

C. Les blessures

« Car quand on tape, ça fait mal ». Ton personnage possède un certain nombre de niveaux de vie (NV). Ceux-ci indiquent le nombre de points de vie qui dispose chacune de ses localisations : les bras, les jambes, la torse (épaules comprises) et la tête (car oui on tape à la tête aussi, mais on évite le visage). Quand une localisation est touchée, retranscrit simplement les dégâts annoncés aux points de vie de ta localisation, ça te donne tes points de vie actuels dans la localisation.

Quand une localisation tombe à 0 (on ne compte pas en négatif), c'est moche pour vous car :

- ❖ Si c'est un bras : il est inutilisable (et tu lâches ce que tu as en main)
- ❖ Si c'est une jambe : tu es à genou au sol. Tu ne peux donc te déplacer que comme une larve anémique. Si tes deux jambes sont à 0, tu es sur ton cul (surprenant hein !).
- ❖ Si c'est le torse ou la tête : tu tombes dans l'inconscience.

Dans tous les cas, avec une localisation à 0, tu meurs après 5 minutes (c'est fou comme les blessures s'infectent vite de nos jours).

D. Les compétences génériques

1. Les armes

[mode copier/coller ON]

Arme de contact	Taille Min ¹	Taille Max ¹	1 Main	2 Mains	Dégâts
Dague	10cm	50cm	Oui	Non	1
Arme courte ²	51cm	80cm	Oui	Non	1
Arme longue	81cm	100cm	Oui	Non	1
Arme bâtarde	101cm	120cm	Oui	Oui	1 ou 2 ³
Arme à deux mains	121cm	150cm	Non	Oui	2
Bâton long ou Arme d'hast ⁴	150cm	240cm	Non	Oui	1
Bâton court ⁴	150cm	180cm	Non	Oui	1

(1) Les tailles minimales et maximales considèrent l'arme **garde comprise** !

(2) Peut se présenter également sous la forme de griffes. Les mains utilisant les griffes peuvent être considérées comme libres pour le lancement de sorts suivant la configuration des griffes.

(3) 1 à une main, 2 à deux mains (l'arme doit être tenue à deux mains lorsque la blessure est infligée pour causer 2 points de dégâts).

(4) Il est interdit d'utiliser ces armes en les tenants à leur bout pour faire du balayage.

Arme de tir	Dégâts
Arc, Arbalète (28 livres de puissance maximum)	2
Arbalète de poing	1
Couteau de lancer, shuriken	1
Javelines ¹ , grosses pierres	2

(1) Une javeline doit faire au moins 80 cm (et ne peut pas être confondue avec une flèche). Il est interdit d'utiliser des flèches comme des javelines.

[mode copier/coller OFF]

Ci-dessus vous retrouverez donc les généralités, qui sont similaires aux règles de Phénix. Posséder une compétence d'arme permet de manier l'arme correspondante. C'est pas plus compliqué que ça.

2. Les armures

Permettent d'encaisser des coups. Ce sont comme des pv supplémentaires par localisation. On retranche d'abord les dégâts des points d'armure (pa), puis des pv. Quand une armure est endommagée, il faut la réparer.

Type d'armure	PA
Tissu très épais, fourrure	1
Gambison	1
Cuir souple	1
Cuir souple clouté	1
Cuir dur	1
Targe fixée	3
Écailles	2
Mailles légères	2
Cuir dur clouté (max. 4 cm entre les clous)	2
Mailles lourdes+ gambison	3
Armure de plaques	3
Rondache fixée	3

3. La fouille

Quand on te fouille, tu sors toutes tes possessions et les donne à la personne qui te fouille. Jusque là, tout va bien. Après, les choses se compliquent un petit peu. En effet, il est interdit de cacher des objets au fin fond de la forêt, enterrés 5 pieds sous terre. **Les objets Time-In ne peuvent se trouver qu'à deux endroits : sur un personnage ou dans le camp.** Il existera un coffre dans chaque camp où entreposer les objets. Ce coffre ne peut pas être verrouillé d'un quelconque façon de manière Time-Out. Les opposants mettent cependant 5 minutes, arbitrées par le Veilleur, pour ouvrir le coffre.

4. L'achèvement

On peut retirer le fil de vie d'une personne au sol. Celle-ci dépose ses possessions par terre avant de disparaître pour se rendre au respawn.