

— Guerre Féodale —

RÈGLES 2018

Règles de combat	_____	page 1
Objectifs stratégiques	_____	page 2
Ordres hiérarchiques	_____	page 3
Gains et pertes de points	_____	page 4
Procédure recrutement	_____	page 5
Protocole capture	_____	page 6
Protocole rançon	_____	page 7
Archerie	_____	page 8

RÈGLES DE COMBAT

« MORT À L'ESTIMATION PERSONNELLE »

A Guerre Féodale, il n'y a pas de point de vie ni de point d'armure. Chaque joueur est responsable de lui-même. Les règles d'engagement appellent un Fair-Play de la part de chaque joueur. C'est la condition indispensable pour que l'événement se déroule correctement.

Nous avons décidé de mettre en place un système original que nous avons appelé la « mort à l'estimation personnelle ».

Durant un combat, quand un joueur estime que le coup qu'il a reçu le tuerait ou le mettrait hors combat, il tombe de lui-même. Il est considéré comme MORT et il reste au sol jusqu'à la fin du combat. Cependant si la situation présente un danger, il s'éloigne de la zone en rampant pour se mettre à l'abri. IL NE PEUT PLUS COMMUNIQUER.

Une fois le combat terminé, ceux qui sont MORT retournent au campement. Pour être de nouveau opérationnel, un joueur MORT doit suivre la *Procédure de Recrutement* indiquée en page suivante.

ARC

Si un joueur est touché par une flèche il est considéré comme MORT sauf si la flèche touche un endroit du corps protégé par de la maille. Les tirs accidentels tête/cou ne sont pas comptabilisés et les archers doivent faire attention à ne pas viser au-dessus du torse. *cf. Règles archerie*

Attention : les civils peuvent être également pris pour cible. Ne restez pas à découvert sur le campement si le danger se rapproche !

PRIX DU SANG

Si un noble (chevalier, écuyer) est tué durant un combat (même par accident), sa famille réclamera une compensation, c'est ce qu'on appelle le **prix du sang**. Le camp qui a tué un noble devra payer le prix du sang à la famille du défunt. Il perdra la somme relative au rang du noble qu'il a tué (200 deniers pour un écuyer, 300 pour un chevalier). Le camp du noble décédé ne récupère pas cet argent contrairement à une rançon.

RANÇON

Il est possible de rançonner un noble, et cela commence par sa capture.

Pour capturer un noble, il faut l'immobiliser OU le menacer avec une dague sous le cou et signaler la fin du combat en criant. Cette action met fin au combat. *cf. Protocole Capture*

Un protocole diplomatique se déclenche afin de réclamer la rançon. *cf. Protocole Libération*

Le montant de la rançon réclamée est libre mais nous vous fournissons des valeurs indicatives (200 deniers pour un écuyer, 300 pour un chevalier). S'ensuit une négociation entre les différentes parties pour arriver à s'accorder sur le montant final à payer.

JEU DE NUIT

La nuit, le jeu continue. Pour des raisons de sécurité évidentes, les règles sont différentes par rapport à la journée et seules certaines armes sont autorisées :

- Armes autorisées en défense = lance, dague/couteau en bois
- Armes autorisées en attaque = dague/couteau en bois (lance interdite).

Si un garde se fait tuer, il ne peut plus communiquer. Après un temps, il va se coucher sans réveiller les autres joueurs (il est mort, il ne peut donc pas réveiller la relève). Si un attaquant se fait tuer, il retourne à son campement. Il doit suivre la *Procédure de Recrutement*. Si aucun noble n'est réveillé, il va se coucher et reprendra la *Procédure de Recrutement* le lendemain matin.

OBJECTIFS STRATÉGIQUES

Chaque chevalier a engagé pour sa guerre une certaine somme financière (2000 deniers). Un des buts de la guerre est de faire perdre le plus d'argent à son ennemi, tout en défendant ses deniers. Pour cela, divers objectifs stratégiques s'offrent aux chevaliers. A chacun de mettre en place la stratégie qu'il juge la plus pertinente. A la fin de la partie, chaque équipe fera l'état de ses comptes (nombre de soldats tué/recruté, campement détruits, rançons données ou récupérées etc.).

RAVAGE DE CAMPAMENT

Ravager le campement ennemi lui fait perdre énormément de deniers (600).

Les combats étant interdits à l'intérieur des campements (pour raison de sécurité), le ravage du campement est matérialisé par la mise à terre du fanion de campement de l'ennemi. Celui-ci est situé à l'entrée du campement.

Il n'est pas nécessaire de gagner le combat pour mettre le fanion à terre, cela représente le déplacement du combat à l'intérieur du campement. Ainsi, des stratégies peuvent être mises en place pour ravager le campement sans forcément gagner le combat frontal.

Cette action n'est pas limitée mais l'attaquant doit revenir à son campement avec toutes ses troupes avant de pouvoir repartir ravager le campement ennemi. Un noble doit mener l'attaque personnellement.

Prérequis : Pour ravager un campement, il faut minimum 2 soldats dirigés par 1 noble (si moins à l'issue d'un combat, impossible de ravager le campement).

RAVAGE DE CHAMPS

Chaque équipe dispose en début de jeu de 3 champs (matérialisés par un piquet). Chaque champ possède initialement une valeur de 1000 deniers. Cela représente le potentiel de richesse de production du champ. Mais si un champ se fait piétiner, ravager, piller etc. il produira moins et rapportera donc moins de deniers. A la fin du jeu, en fonction de l'état des champs, ces derniers rapporteront au maximum 1000 deniers par champ s'ils sont intacts, au minimum 0 deniers s'ils sont complètement détruits.

Pour ravager un champ adverse il faut nouer une cordelette autour du piquet. Cela symbolise la destruction partielle des récoltes. Ravager un champ lui fait perdre 100 deniers. On ne peut donc ravager que 10 fois chaque champ.

Exemple : A la fin du jeu, un champ a été ravagé 7 fois (il y a 7 cordelettes nouées autour du piquet du champ). La valeur de ce champ est désormais de $1000 - 700 = 300$ deniers.

Prérequis : Pour ravager un champ, il faut minimum 2 soldats dirigés par 1 officier (noble ou client) (si moins à l'issue d'un combat, impossible de ravager le champ).

ATTAQUE DE NUIT

Deux objectifs s'offrent à vous : tuer le chevalier (-300 deniers) ou détruire les provisions du campement ennemi (-200 deniers).

Pour ce faire, il "suffit" de nouer une cordelette au piquet situé devant la tente en question. Chaque action n'est réalisable qu'une seule fois.

ORDRES HIÉRARCHIQUES

Chaque campement est structuré par une hiérarchie militaire. Au sommet se trouvent les nobles : le chevalier en premier puis son écuyer. Ensuite viennent les officiers, militaires (client) et civil (Intendant) qui tirent leurs ordres de la noblesse. Enfin, les soldats et les aides de camp constituent la base de cette pyramide.

Pour que l'expérience fonctionne, il faut que chaque joueur respecte le rôle et le rang de son personnage et agissent en fonction. Vous trouverez ci-dessous les champs d'action de chaque rôle.

NOBLES (CHEVALIER, ÉCUYER)

A eux reviennent les prises de décisions, que ce soit pour organiser le camp, planifier la stratégie militaire globale ou le lancement d'opérations offensives. L'écuyer est directement sous les ordres du chevalier et a un pouvoir de commandement.

Le noble peut déléguer une partie de ses prérogatives de commandement à ses subalternes directes : Clients (pour le militaire) et Intendant (pour le civil). Nous allons ici nous concentrer sur la partie militaire.

Les nobles sont LES SEULS AUTORISÉS à mener une attaque sur un campement (*cf. ravage de campement*). Ils peuvent également mener une attaque sur un champ (*cf. ravage de champ*), mais ils peuvent aussi déléguer cette action à un Client. Ils peuvent donner un ordre ou un enchaînement d'ordre aux clients concernant la poursuite d'objectifs stratégiques. Les ordres doivent être précis.

Exemple : Va ravager le champ du haut.

Ou : Va ravager le champ du haut, puis ravages celui du milieu et reviens en laissant des sentinelles.

En revanche, il ne peut PAS dire : Va ravager le champ du haut, puis essaie de faire ce que tu veux si tu vois qu'il y a des champs sans surveillances.

CLIENT

Le Client est sous les ordres des nobles (chevalier et écuyer). Il est en charge de la surveillance et de la défense du campement. Il a la responsabilité d'encadrer les soldats et de faire appliquer les décisions des nobles.

Il est l'intermédiaire entre les nobles et les soldats. En opération, il doit tenter de tenir informé ses supérieurs dans la mesure où cela lui est possible. Sur le terrain, il peut prendre des initiatives sur tout ce qui concerne les « dégâts humains » (attaque d'une patrouille ennemie, embuscade, aider ses alliés, capturer un noble ennemi etc.). En revanche, il ne peut pas prendre d'initiatives sur les « dégâts matériels » (ravage de champ).

Exemple : Envoyé en mission pour ravager le champ du haut, le Client se rend compte que celui du milieu est à sa merci. Il doit envoyer une estafette pour avertir un noble sur le campement et lui faire un rapport de la situation. Il doit attendre le retour de cette estafette qui lui transmet les instructions du noble. Il agit en conséquence.

SOLDAT

Il ne peut prendre aucune initiative, sauf si les ordres l'y autorise ponctuellement et dans un contexte précis. Il ne peut ravager de champ ou de campement de lui-même. Ils peuvent être amené à faire sans officiers des mission d'éclairage, de harcèlement, de guets etc.

GAINS ET PERTES DE POINTS

Chaque chevalier a engagé pour sa guerre une certaine somme financière (2000 deniers). En fonction des actions entreprises, il perdra ou gagnera des deniers. Chaque action effectuée ou subit impactant ses finances doit être immédiatement consigné à l'intérieure des tablettes de cire qui seront fournies. Cette action ne peut être effectuée que par un noble ou un clerc. A la fin du jeu, un décompte de tous les gains et perte de deniers est effectué et donne la trésorerie finale de chaque équipe.

RÉCAPITULATIF

	Gain (+) ou perte (-) en denier
Trésorerie de départ	+2000
RECRUTEMENT	
Soldat	-10
Client	-30
PAYER LE PRIX DU SANG	
Ecuyer	-200
Chevalier	-300
RAVAGES	
Valeur de départ d'un champ (x3)	+1000 (x3)
Ravage de champ (par action et par champ)	-100
Ravage de campement	-600
ATTAQUE DE NUIT	
Chevalier mort	-300
Provisions détruites	-200

Exemple : de retour d'opération, le client annonce à son chevalier qu'il est tombé dans une embuscade et qu'il a perdu 3 soldats. Le chevalier est ainsi informé qu'il va devoir recruter 3 nouveaux soldats. Il doit attendre le retour des joueurs MORTS, et attendre qu'ils se présentent à lui. A ce moment-là, il consigne sur la tablette qu'il engage 3 soldats (3 x 10 deniers).

Exemple N°2 : le chevalier a subi une action offensive sur son campement. Au cours de la bataille il a perdu 4 soldats, un client, son campement a été ravagé mais il a finalement réussi à capturer l'écuyer. Il doit consigner dans ses archives qu'il a perdu un campement (600 deniers). Puis il doit attendre que les soldats et le client viennent à lui pour se faire recruter à nouveaux (4x10 deniers puis 1x30 deniers). Le protocole de libération est déclenché et il envoie un émissaire dans le camp ennemi pour annoncer les termes de la rançon de l'écuyer (cf. protocole libération). Au terme de la négociation, il indique dans ses tablettes le montant reçu pour la rançon.

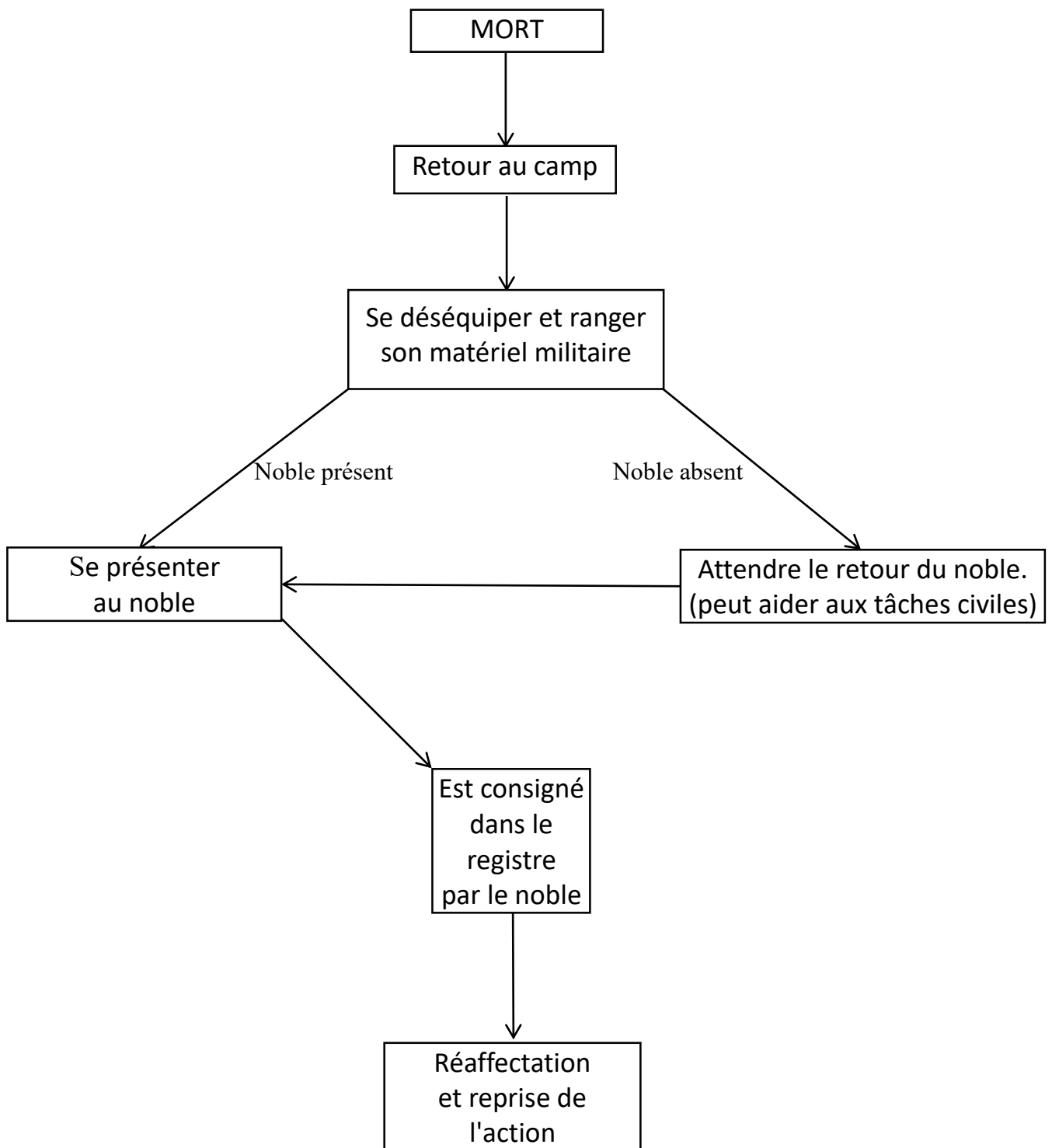
L'HONNEUR

Le comportement (= toutes paroles, décisions, actions etc.) des NOBLES est observé et évalué en permanence par l'équipe Orga. Cette évaluation donne lieu à un gain ou à une perte de « Points d'Honneur ». Ces Points d'Honneur viennent à la fin du jeu multiplier la trésorerie finale de chaque équipe. Le résultat obtenu donne des « Points GF » qui déterminent l'équipe victorieuse.

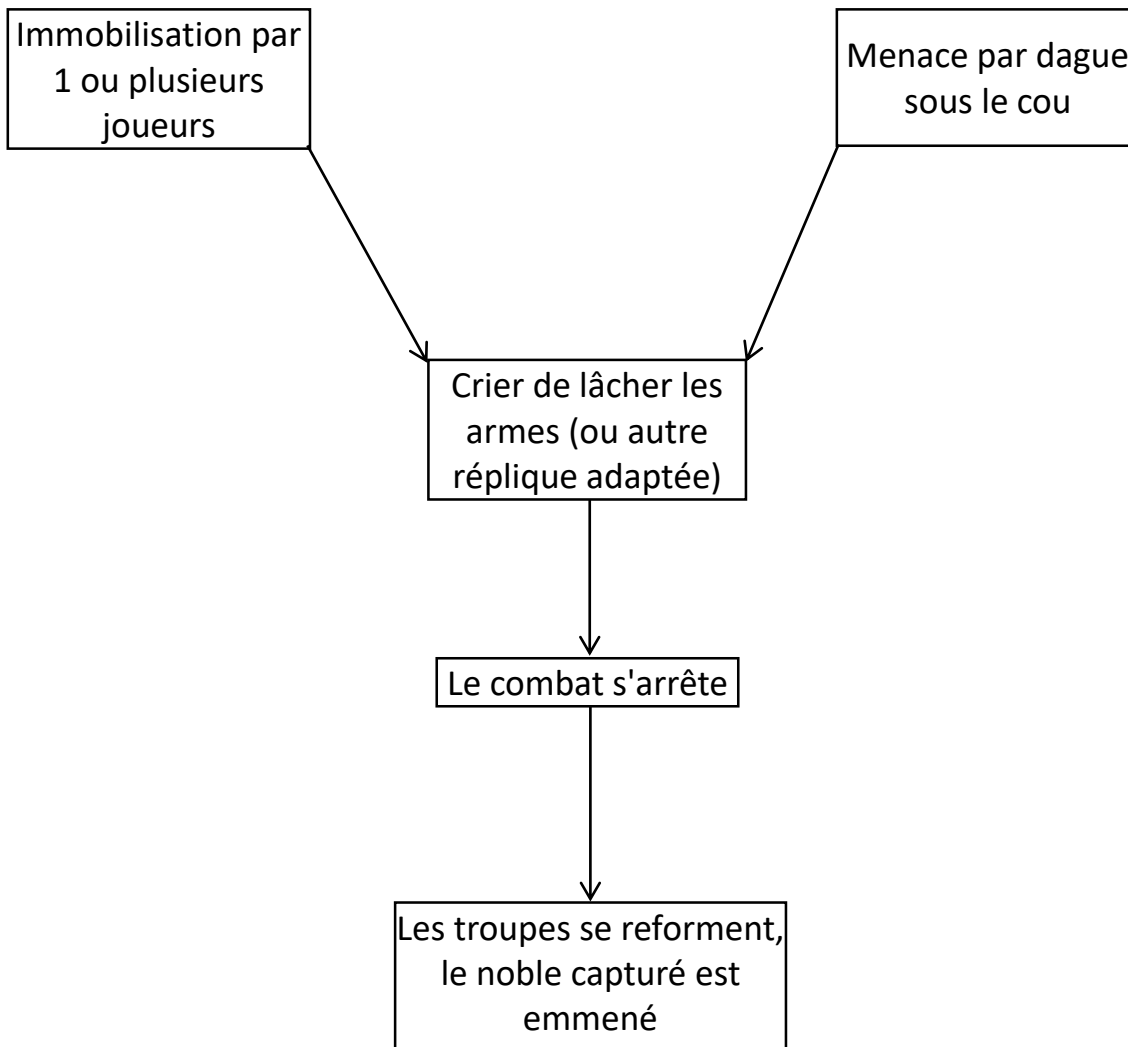
Les nobles devront tenter d'adopter un comportement se rapprochant de l'idéal chevaleresque décrit dans les romans courtois, les chansons de gestes et les chroniques historiques du XIIIe siècle.

Conscient que cela revêt une part de subjectivité et d'interprétation, le but de ces Points d'Honneur n'est pas de brider ni de sanctionner les personnages nobles mais bien de les inciter à essayer de se mettre « dans la peau » d'un noble du XIIIe siècle.

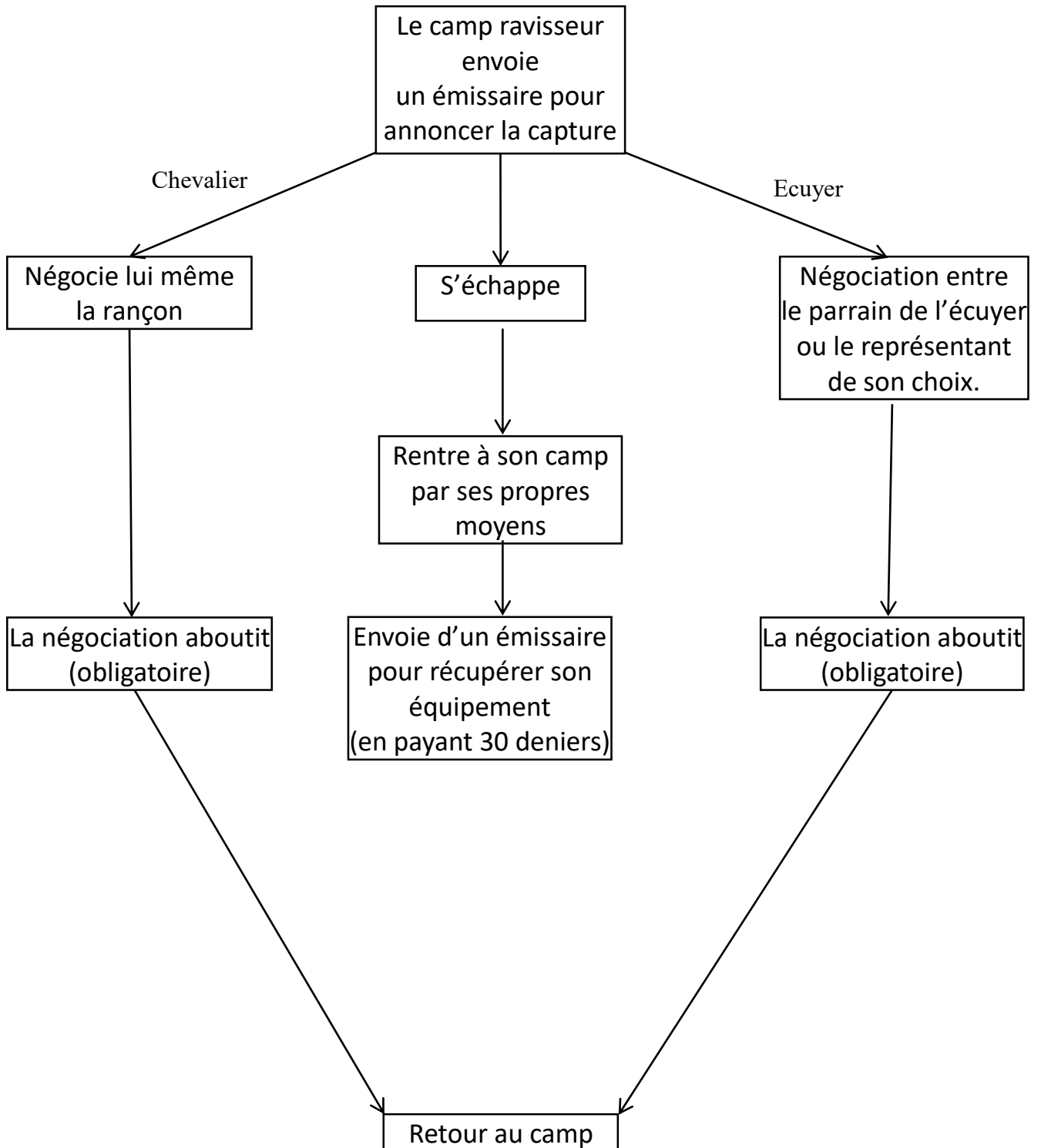
PROCÉDURE DE RECRUTEMENT



PROTOCOLE CAPTURE D'UN NOBLE



PROTOCOLE LIBÉRATION D'UN NOBLE



L' ARCHERIE À GUERRE FÉODALE

Chaque soldat peut amener son arc sous réserve qu'il sache déjà tirer à l'arc et qu'il se soumette à quelques règles de sécurité. Des tests pourront éventuellement être réalisés.

L'équipe d'organisation, via son référent archerie, se réserve le droit d'interdire unilatéralement et à tout moment à un joueur l'utilisation de son arc/flèches si elle estime que les règles de sécurité ne sont pas respectées. Le joueur ne saurait contester cette décision.

Ce sont les officiers militaires qui décideront si un soldat doit plutôt s'équiper de son arc ou de son matériel de corps à corps. Par conséquent, un soldat qui amène son arc ne l'utilisera pas forcément (hors projets spéciaux validés au cas par cas à l'inscription).

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Pas de tir volontaire au-dessus du torse (tête/visage/épaules)
- Ne tirer que si l'on est sûr de soi
- Le meilleur archer à GF n'est pas le plus précis mais celui qui sait quand « ne pas tirer ».

MATÉRIEL

- Arc « historiquement compatible » (pas de bois exotique ni de matière synthétique)
- Puissance max 35lbs
- Corde naturelle préférée
- Plumes naturelles
- Fût bois
- Encoche taillée dans le fût
- Blunt GF

« BLUNT GF »

Pour des raisons de sécurité, nous avons décidé de n'accepter qu'un seul type de blunt que nous avons développé nous-mêmes afin d'en maîtriser tous les aspects.

Le cahier des charges que nous nous sommes fixé est le suivant :

- **Sécurisé** : le choc doit être ressenti mais sans occasionner de blessures
- **Biodégradable** : quelques flèches seront perdues, il faut qu'elles se dégradent assez vite pour ne pas polluer le terrain
- **Standardisé** : tous les blunts doivent être identiques pour avoir les mêmes propriétés
- Les défauts doivent être visibles en un coup d'œil

Si vous êtes intéressés par l'archerie à Guerre Féodale, nous vous invitons à nous contacter afin de discuter plus en détail avec nous sur la conception de ces blunts.