



The GN né in the country of Crotin de Chavignol !

DE REGULIS LIBRUM

CODEX

ANO 2017

Points particuliers et changements

Armes / Armures / Compagnie

VÉRIFICATION DES ARMES & ARMURES

La vérification des armes et des costumes est une étape obligatoire. Il est interdit de jouer avec du matériel non vérifié par des arbitres. Un joueur attrapé durant le jeu avec une arme non vérifiée ou abîmée sera sanctionné. À tout moment du jeu, un arbitre peut vérifier vos armes, et vous demander de les ranger si elles ne répondent plus aux normes de sécurité.

Quand ?

Vous devez vous présenter au point check dès que vous êtes prêt, en costume avec vos armes, afin de les faire vérifier et de vous voir attribué vos points de résistance.

Le point check de chaque campement sera ouvert de **18 à 21h** le jeudi soir, et de **8 à 9h** le vendredi matin.

Comment ?

Nous vous demandons de vous présenter en costume, armure, casque et avec vos armes (arcs et flèches aussi).

Venez par compagnie au complet si possible, cela facilitera l'estimation de vos armures, par comparaison.

Chaque joueur ne pourra faire vérifier que deux armes afin d'éviter que les arbitres ne soient monopolisés par des arsenaux interminables. Vous pourrez faire examiner une autre arme en cas de remplacement au cours de la partie par un arbitre de terrain.

Quoi ?

Dans les règles suivantes, vous trouverez les critères d'homologation, mais nous contrôlons les costumes, les armures (avec l'attribution potentielle d'un jeton en plus pour le jeu), les armes et boucliers.

Nous rappelons la mise en place d'une consigne pour les armes et boucliers non-conformes.

À tout moment du jeu, un arbitre peut vous demander de revoir votre costume (couleurs de peuple pas assez visibles, tenue non « roleplay », baskets colorées apparentes, etc.).

COMPOSITION DE LA COMPAGNIE

Une compagnie est formée de 6 à 10 combattants et d'un capitaine, et peut comprendre jusqu'à deux suivants non-combattants (musiciens, cuisiniers, etc.).

Jusqu'à deux des guerriers peuvent être des tireurs (archers ou javeliniers), et un autre peut jouer le rôle de briseur de ligne.

Tireurs

Nombre de projectiles : les javeliniers sont limités à 2 javelines, alors que les archers peuvent emporter autant de flèches qu'ils le souhaitent.

Les projectiles doivent être fabriquées de manière sécuritaire pour le GN, et selon les fiches techniques présentes sur le site d'Invasion dans le cas des javelines.

Armure et boucliers : les archers peuvent au mieux porter une armure légère, alors que les javeliniers peuvent être des guerriers moyens.

Les javelines ne peuvent pas être ramassées pour être relancées pendant une bataille.

Briseurs de ligne

Une fois par bataille, un briseur de ligne équipé d'une arme lourde (masse, hache, épée) peut briser le bouclier d'un adversaire en le frappant et en annonçant « **Brise !** ». Celui-ci doit alors immédiatement se débarrasser de son bouclier pour la durée de la bataille, quitte à laisser un trou dans sa ligne pour aller le poser.

ARMES DE MÊLÉE

Pour être admise sur le jeu, une arme doit répondre aux conditions suivantes :

- être recouverte de mousse ;
- **respecter les dimensions de sa catégorie**, une marge de 2cm est tolérée ;
- la mousse ne doit pas présenter de déchirure apparente ou interne et non réparée sérieusement ;
- ne pas présenter de tige affleurante ;
- les parties métalliques ne sont tolérées que dans la garde ou la poignée de l'arme, et doivent être non tranchantes. Les poignées en bois sont autorisés pour les épées à une main.
- les fléaux doivent avoir une chaîne d'une longueur maximale de 30cm, en mousse renforcée ou en tissu.

Arme	Dimensions	Dégâts
Armes à une main et fléaux	Jusqu'à 100 cm	1 point de dégât
Armes d'hast	Plus de 180 cm	
Armes lourdes	De 110 à 150 cm	2 points de dégât

INVASION n'homologue la production d'aucun vendeur en particulier, quel qu'il soit : toutes les armes passeront entre les mains des arbitres pour homologation ou non. En cas d'achat sur place, vous pouvez faire vérifier les armes au préalable.

ARMES DE JET

Une fiche technique sera présente sur le site d'Invasion pour la fabrication des flèches et des javelines.

Armes de trait

- Les flèches feront 80cm de long au maximum, les carreaux 40cm ;
- La tête de flèche doit être constituée de mousse scellée au fût, et sa surface de choc plate ou sphérique doit être d'un diamètre minimal de 5cm ;
- L'empennage des flèches doit comporter au moins 3 plumes, celui des carreaux 2 ;
- L'arc sera d'une puissance maximale de 25 livres ;
- **Une flèche tue directement tout joueur touché, sauf les guerriers lourds dotés d'un bandeau rouge sur le casque.**

Javelines

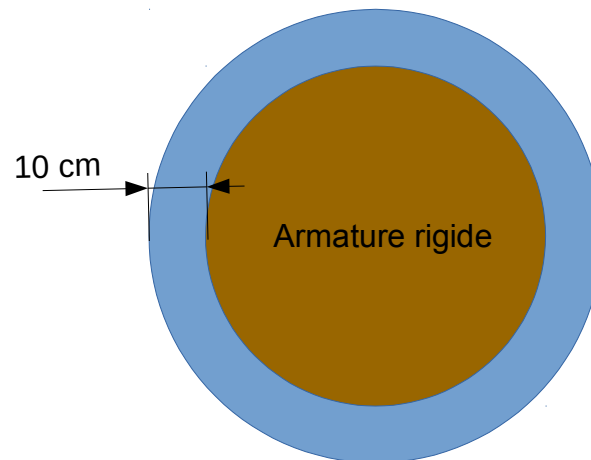
- Les javelines mesurent entre 110 et 150 cm;
- La tête de javeline doit être constituée de mousse scellée au fût, et sa surface de choc plate ou sphérique doit être d'un diamètre minimal de 5cm ;
- La hampe est constituée d'une armature rigide recouverte de mousse ;
- L'empennage des javelines n'est pas obligatoire ;
- **Une javeline tue directement tout joueur touché, sauf les guerriers lourds dotés d'un bandeau rouge sur le casque.**

BOUCLIERS

Cette année voit l'apparition de deux types de boucliers, déterminés par la classe d'armure du joueur. Des gabarits seront présents lors de la vérification des armes, et les boucliers hors norme consignés, comme les armes.

Type de guerrier	Bouclier autorisé	Taille maximale
Sans armure ou léger	Petit	50×60 cm ou Ø 60 cm
Moyen ou lourd	Grand	60×80 cm ou Ø 75 cm

Ils doivent impérativement être fabriqués en mousse, même si une armature rigide est autorisée au centre pour fixer la poignée. Les garnitures extérieures doivent être d'une largeur minimale de 10 cm.



COSTUME ET ARMURE

Un costume réussi est un costume coordonné. Pensez aux guêtres qui cachent vos chaussures et brisent la monotonie d'un pantalon trop simple, aux pantalons de toile sans poche plus esthétiques d'un simple falzar de ville. C'est aussi un costume confortable : de bonnes chaussettes, de bonnes chaussures à l'épreuve des ronces et qui tiennent les chevilles pour éviter les entorses... Songez aux accessoires qui agrémentent le costume : gourdes, besaces, cors, lanternes (sans flamme vive), ceintures...

Le costume doit :

- être soigné et en cohérence avec le peuple joué ;
- être de la couleur spécifique de votre camp, sans ambiguïté. 50 % de la surface couverte est un bon objectif ;
- en cas de port de chaussures « modernes » : pensez à prévoir de quoi les dissimuler (guêtres...).

Un costume parfaitement cohérent avec le peuple du joueur sera récompensé d'un jeton supplémentaire.

Les armures ne doivent pas présenter d'arêtes coupantes et être en cohérence avec le peuple joué. Le port du casque est obligatoire pendant les combats, pour tous les joueurs.

LES POINTS DE RÉSISTANCE

Les points d'armure (PA) et des points de vie (PV) sont fusionnés en points de résistance (PR). La pièce d'armure la plus efficace du torse fixe la catégorie du joueur, et sa base de PR. Des bonus et des malus sont ensuite distribués selon la protection de ses membres. Pour être prise en compte, une pièce d'armure doit couvrir au moins 50 % de la zone concernée.

Classes d'armure	
Légère	Gambison, cuir > 3mm
Moyenne	Maille, écailles, broignes, cuir > 6mm
Lourde	Plaques, lamellaires acier, brigandines

Protection du torse	PR
Aucune armure	2
Armure légère	4
Armure moyenne	6
Armure lourde	8

Les guerriers très lourds (9 ou 10 PR) se verront octroyer une immunité aux projectiles, représentée sur le terrain par un bandeau rouge (qu'ils auront amené) porté autour du casque. Les levées paysannes (2 PR) et les fantassins lourds (8 PR et plus) auront un jeton de bonus. Les levées paysannes ne peuvent obtenir de bonus de PR.

BONUS ET MALUS sur le PR

Les malus ne peuvent pas amener un joueur à avoir moins de 2 PR

Protection des membres	Bonus/malus
Aucune protection sur les bras	-1 PR
Bras ou avant-bras couverts	-
Bras et avant-bras couverts	+1 PR
Aucune protection sur les jambes	-1 PR
Cuisses ou tibias couverts	-
Cuisses et tibias couverts	+1 PR

Les protections doivent être au minimum de la classe d'armure inférieure à celle du torse pour être prises en compte pour l'obtention d'un bonus.

Classe du torse	Classe minimale des protections de membres
Aucune	Tous
Léger	Tous
Moyen	Tous
Lourd	Moyenne

MACHINES DE GUERRE

Dégâts infligés : Un joueur touché par une arme de guerre tombe, mort, même si c'est son bouclier qui est touché.

Manœuvre et cadence de tir : les machines sont manœuvrées par au moins 3 servants, dont l'un veille uniquement à la sécurité du tir. Un tir peut être effectué toutes les 30 secondes. L'utilisation d'un sablier est fortement conseillée.

Homologation des projectiles :

- Aucune partie en métal n'est acceptée ;
- le poids d'un projectile ne doit pas dépasser 500 g ;
- le lest des projectiles doit être granuleux (grains, sable...) ;
- la conception doit être en mousse, bien amortie ;
- la flèche d'une baliste devra avoir une surface de choc plate, en mousse et d'un diamètre minimal de 5 cm ;
- le fût recevra au minimum un empennage de 2 plumes ;
- la dangerosité de la machine sera vérifiée en tirant sur son concepteur.