



présente

L'ARÈNE ROYALE

L'Arène Royale est un évènement ludique pour 30 joueurs. Elle est destinée à des personnes majeures, certaines scènes choquantes pouvant heurter la sensibilité des plus jeunes. La prestation comprend la participation au jeu, le prêt de matériel de jeu, l'assurance et le repas du dimanche soir.

BANDE-ANNONCE :

Dans un futur proche, afin de remédier à la surpopulation carcérale et de satisfaire aux exigences d'un public toujours plus voyeuriste, une nouvelle émission télévisée a vu le jour.

Trente prisonniers participent à un jeu vidéo intitulé « Arène Royale ».

Les règles sont simples : avoir le plus grand nombre de morts à son actif.

Retransmise en direct à travers tout le pays, la compétition dure 4 heures au bout desquelles un vainqueur unique se verra remettre son prix, la liberté.

Cette année, vous faites partie de la sélection !

REGLES DU JEU :

Point Sécurité

La sécurité est l'affaire de tous. Quoi qu'il vous arrive de faire pendant le GN, ne faites rien qui ne vous mette en danger. Si vous êtes témoin d'une situation potentiellement dangereuse, ou qu'un accident survient, allez prévenir un organisateur !

La prudence minimise toujours les risques !! De manière générale, le fairplay et le civisme sont à garder en permanence à l'esprit. Les règles de sécurité qui suivent ne sont pas exhaustives et il est indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toute situation.

Feu

Le jeu se passe sur un site boisé, donc l'allumage d'un feu est strictement réglementé. L'allumage d'un feu est restreint aux endroits suivants : braseros, cheminée. De plus, il est interdit de faire des torches enflammées. Il en va de même pour toute utilisation de matériel susceptible d'être dangereux (pyrotechnie par exemple), cela doit être autorisé par les orgas.

Balisage du site

Le site de l'évènement sera balisé et les limites du terrain vous seront communiquées. Aussi veillez à bien respecter ces limites. Les endroits susceptibles d'être dangereux seront signalés par de la rubalise blanche.

Déroulement du jeu

Arrivée sur site :

L'Arène Royale se jouera le dimanche 5 avril 2015, de 14h00 à 18h00 dans un lieu proche de la commune de Saint-Just, près d'Ambert (63).

Coordonnées GPS :

45° 28 09 Nord 3° 47 21 Est / 45.4691666667, 3.7891666667

Le lieu de rendez-vous est le village de Saint-Just.

Cependant, l'accueil des joueurs se fera dès le matin (repas de midi non fourni). Le jeu commençant à 14h, vous êtes invités à arriver tout de même un peu à l'avance, le temps d'arriver sur le lieu du jeu et d'assister à quelques explications et quelques rappels d'usage.

Vous avez la possibilité de planter votre tente si vous désirez passer la nuit sur place.

Matériel fourni :

Les sacs à dos, les sacs pour matériel usagé et les armes pour le jeu sont fournies. Vous devez cependant venir au jeu avec une dague de GN sans âme.

Si vous n'en avez pas, vous pouvez jeter un œil ici pour en confectionner une :

<http://trollsdefarfadets.probb.fr/t243-tuto-gn-couteau-a-lancer>

Une vérification rapide sera faite sur les dagues des participants pour des raisons de sécurité.

Le début du jeu et à chaque réapparition :

Chaque joueur dispose d'un tag, du sac à dos fourni par les orgas et d'une arme tirée au sort, en plus de sa dague.

Chaque personnage a 4 points de vie.

Les armes :

Toutes les répliques d'armes à feu (Nerf) infligent 2 points de dégâts par fléchette qui touche effectivement l'adversaire.

Seules les fléchettes contenues dans des boîtes portant le logo de l'Arène de l'Oubli peuvent servir à recharger les répliques d'armes à feu.

Ce qui implique que les fléchettes tirées ne peuvent pas être réutilisées et doivent donc, dans la mesure du possible, être ramassées et placées dans le sac présent à cet effet dans le sac à dos de chaque participant.

Si vous trouvez des fléchettes au sol, vous ne pouvez donc pas les utiliser mais **par contre vous pouvez les ramasser !**

Les armes de corps-à-corps infligent 1 point de dégât par coup, à l'exception de la dague. Les règles classiques de sécurité pour le combat de GN s'appliquent. Par conséquent :

- pas de coup d'estoc ;
- pas de coup dans les parties intimes ou dans la poitrine des demoiselles ;
- pas de coup à répétition (dit mitraillette), imaginez que l'arme en mousse que vous avez en main est en métal, ça devrait vous donner une idée de la plus basse vélocité des coups qu'avec une arme en mousse.

La dague ne fait pas de dégâts mais permet de descendre les points de vie d'un adversaire à 0 en une action. Pour cela, le joueur doit s'approcher de son adversaire sans être repéré, appuyer sa dague sur le torse ou dans le dos de son adversaire et annoncer « **Assassiné !** ». L'adversaire est réduit à 0 point de vie.

La sarbacane ne fait pas de dégât mais permet d'endormir un adversaire touché par le cotillon. La victime doit fermer les yeux et se coucher au sol (ou se poser contre un arbre/une pierre) pendant 2 minutes. La victime se réveille avant la fin de l'effet si elle prend au moins un point de dégât. Lorsque l'adversaire est endormie, il est possible d'effectuer l'échange de la sarbacane contre l'arme de l'adversaire endormi. Il n'est pas possible « d'assassiner » un adversaire endormi.

La mort :

La mort survient lorsque le nombre de points de vie d'un personnage tombe à zéro.

Le joueur dont le personnage est mort donne son tag au joueur qui l'a tué, attend de savoir si son adversaire échange son arme avec la sienne, laisse son adversaire fouiller son sac à dos et enfin retourne au point de départ voir les organisateurs pour pouvoir réapparaître. Le "mort" peut profiter que son adversaire réfléchit à l'échange ou fouille son sac à dos pour ramasser les éventuelles fléchettes de Nerf qui aurait été tirées.

Pour revenir au point de départ, le "mort" doit tenir l'arme qui lui reste (après échange ou non) à deux mains au-dessus de sa tête.

Les tags :

Quand un joueur est mort, il doit donner un tag et un seul au joueur qui l'a abattu.

Les tags ne sont pas volables.

S'il le souhaite, un joueur peut poser ses tags au PC orga avant le respawn.

L'échange :

A la mort d'un adversaire, le joueur qui l'a tué a la possibilité d'échanger son arme avec celui-ci. S'il choisit l'échange, il ne peut pas revenir en arrière et ne pourra donc pas reprendre son arme.

La fouille :

En plus de l'échange, le joueur ayant tué son adversaire peut aussi récupérer du matériel, hors arme et matériel usagé, dans le sac à dos de sa victime. Il doit cependant laisser le sac à dos à son adversaire.

Le kit de soin :

Les kits de soin sont à usage unique et rapportent un point de vie par utilisation. Après utilisation, vous devez placer les objets représentant le kit de soin dans le sac à cet effet présent dans le sac à dos de chaque participant.

Les annonces :Immunisé

Quand un PNJ annonce "immunisé", cela signifie qu'il n'est pas tuable avec une arme

Bugué

Quand un joueur ou un PNJ annonce "bugué" en touchant un autre joueur, ce dernier se retrouve dans l'impossibilité de combattre ou de fouiller jusqu'à ce qu'il touche lui-même un autre joueur en annonçant "bugué".

Il est alors débarrassé du virus.

Déflagration :

Quand un joueur déclenche un pétard à cotillons, toute personne touchée est tuée.

Les victimes doivent se rendre au départ et annoncer qu'elles ont subi une déflagration

Les objectifs :

Un certain nombre d'objectifs sera dévoilé au fur et à mesure de la partie.

La fin du jeu :

Le jeu prend fin à 18h. Les organisateurs ne pouvant pas ratisser la zone de jeu à la recherche des joueurs, chaque participant doit se diriger vers le point de départ peu après 18h. Le jeu ayant pris fin, plus aucune action de jeu (utiliser une arme, donner un tag, échanger son arme, fouiller un sac) n'a d'effet passé 18h.