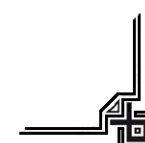




Règlement Stratégie 2026

Association GN Azoria



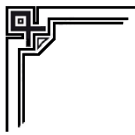
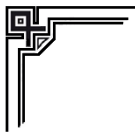


Table des matières

1. Introduction.....	2
2. Stratégie	2
2.1 Perte de pts	2
2.2 Gain de pts.....	3
2.2.1 L'Escorte des Ressources.....	3
2.2.2 Pierres d'âmes :	4
2.2.3 Les Reliques du Borgne :	4
2.2.4 La Voie du Guerrier	5
2.2.5 Informations complémentaires :	5





1. Introduction

Le présent règlement a été rédigé par l'association GN Azoria dans le cadre de ses jeux de rôles Grandeur Nature (GN).

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association info.azoria@gmail.com.

Les termes Comité, Organismes et Orgas utilisés dans ce document désignent les mêmes personnes : le Comité de l'Association GN Azoria.

2. Stratégie

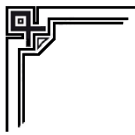
Chaque action faite individuellement ou par le Clan engendre un gain ou une perte de pts de stratégie, à la fin du GN ceux-ci sont additionnés. Le Clan ayant comptabilisé le plus de pts de Stratégie remporte l'Acte en cours.

Dans ce présent tableau, vous pouvez voir une partie des actions principales apportant des gains et pertes de points au Clan durant le déroulement de cet Acte.

2.1 Perte de pts

Attaque d'un des Astraux	- 500 pts	Mort du PJ Baron	- 30 pts
Attaque un membre du Clergé des Clés	- 150 pts	Mort du PJ Général	- 20 pts
Attaque d'un artisan au sein du Comptoir	- 100 pts	Mort du PJ Arconte	- 20 pts
Mort définitive du personnage du PJ	- 50 pts	Mort du PJ Diplomate	- 20 pts
Perte d'une compétence supérieure	- 10 pts	Mort du PJ Initié	- 10 pts
Mort du Haut Baron	-100 pts pour chaque clans		
Mort par contrat (carte d'OR)	Pas de malus	Mort par assassinat (carte de couleur selon clan)	Pas de malus
➤ Les pertes de pts liées aux morts s'additionnent, exemple : Mort d'un initié = -10pts de malus pour le Clan / mort d'un Baron -30pts de malus pour le Clan. ➤ D'autres actions non décrites sur ce document peuvent bien entendu faire perdre des pts au Clan. ➤ Les Orgas se réservent le droit de ne pas attribuer une perte de pts si un abus est constaté.			





2.2 Gain de pts

2.2.1 L'Escorte des Ressources

Dans ces terres, les Clans savent que la survie ne dépend pas seulement de la force brute, mais de leur capacité à protéger et acheminer les ressources qui nourrissent l'Alliance. Lorsque les réserves s'amenuisent ou qu'un besoin stratégique se fait sentir, il revient au Haut Baron, accompagné des Généraux ou des Diplomates des trois Clans, de se présenter auprès du Borgne pour déclarer officiellement : « Nous avons besoin de ressources. »

Ce simple acte déclenche l'Instance : L'Escorte des Ressources.

Déroulement de l'Instance :

Une fois l'Instance activée, un charriot de ressources est préparé au Comptoir. Ce charriot doit parcourir un circuit défini, et c'est sa progression qui active les récompenses finales.

Objectifs principaux :

- Protéger le charriot jusqu'à la fin du circuit.
- Assurer l'escorte en coopération... ou en compétition.
- A l'arrivée les Gains de pts ainsi que les ressources seront répartis équitablement entre les Clans.
- Possibilité d'obtenir davantage de points en éliminant les escortes des autres Clans.

Conflits entre Clans : Règle Mystique :

Bien que les Clans soient alliés, la région est marquée par une magie ancienne. Dans cette Instance, les morts ne se souviendront jamais clairement de qui les a tués. Ils seront persuadés d'avoir été abattus par les membres du Kulte, une force obscure qui rôde autour du charriot.

Ainsi :

- Aucune accusation entre Clans n'est possible.
- Les affrontements internes sont permis, mais n'entraînent pas de conflit RP en dehors de l'Instance.
- Cette règle protège l'Alliance tout en permettant une compétition martiale.

Combat & Points :

- Les escortes peuvent être attaquées par les autres Clans.
- Le Clan qui élimine un participant adverse augmente ses chances de gagner plus de points et plus de ressources.
- Le charriot doit impérativement être protégé : si celui-ci est détruit ou immobilisé par le Kulte, tous les Clans perdent des points.

Récompenses :

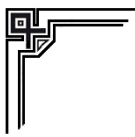
À la fin du circuit, le Borgne délivrera une récompense proportionnelle à la réussite de l'Instance.

Fin de l'Instance & Comptage :

Une fois le charriot arrivé à destination :

- Le Borgne comptabilise les points.
- Les points sont répartis entre les Clans
- Les récompenses sont remises dans un délai court (gestion par le Borgne).





Règles Importantes :

- Il est strictement interdit d'introduire des objets dans le charriot ou dans les caisses associées à l'Instance.
- Tout objet glissé dans une caisse ou dans le charriot sera perdu pour le jeu.
- Le Borgne est l'unique autorité responsable de la validation des ressources et du comptage.

Résumé :

- Instance déclenchée uniquement lorsque le Haut Baron + Généraux/Diplomates viennent voir le Borgne.
- Un charriot part du Comptoir et doit effectuer un circuit.
- Les Clans doivent protéger le charriot, mais peuvent s'affronter pour obtenir plus de points et plus de ressources.
- Les morts croient avoir été tués par le Kulte, empêchant toute accusation entre Clans.
- Le Borgne délivre une récompense.
- Aucun objet ne doit être glissé dans les caisses ou le charriot.

2.2.2 Pierres d'âmes :

Sous l'influence des Astraux, le Sénéchal de la Région a reçu la mission de récupérer des pierres d'âmes qui sont dispersées sur le terrain du GN. Ces pierres représentent la mort des âmes enlevées par le Kulte. Les Astraux veulent les analyser afin de comprendre comment ces personnes sont mortes et ainsi être plus fort contre le Kulte.

Les pierres d'âmes peuvent être ramassées par n'importe qui et doivent être ramenées auprès du Sénéchal.

Gains de points :

- Rapporter une pierre d'âme rapporte 15 points.
- Peut rapporter un indice pour « Les Reliques du Borgne ».

2.2.3 Les Reliques du Borgne :

Il existe trois Reliques du Borgne par Acte, chacune étant liée à l'un des Clans. Brisées et dispersées à travers la région, leurs fragments ont été éparpillés sur les terres de Meldur'Sey.

Nul ne sait exactement comment ces reliques ont été brisées, ni pourquoi le Borgne semble accorder autant d'importance à leur reconstitution. Une chose est cependant certaine : chaque Clan possède une relique qui lui est propre, et celle-ci devra être reformée avant la fin de l'Acte en cours.

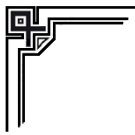
Chaque Clan doit rechercher et récupérer uniquement les fragments appartenant à sa propre Relique. Il est interdit de prendre, déplacer ou dissimuler les fragments destinés aux autres Clans. Sous peine de sanction par les Orgas.

Au début de l'Acte, les Barons et les Diplomates de chaque Clan devront se présenter auprès du Borgne, qui leur transmettra les informations nécessaires pour commencer leurs recherches.

Gains de points :

Les Clans seront récompensés selon l'ordre dans lequel ils rapportent leur Relique entièrement reconstituée au Borgne :





- 1er Clan à rapporter sa Relique : 500 points
- 2e Clan à rapporter sa Relique : 400 points
- 3e Clan à rapporter sa Relique : 300 points
- Si le Clan ne rapporte pas sa Relique : 0 point

2.2.4 La Voie du Guerrier

La Voie du Guerrier est une épreuve mystique et martiale. Bien que l'Alliance entre les Clans soit solide, les anciens enseignent qu'elle doit être éprouvée régulièrement pour rester vivante. Dans cette région, une force ancienne veille, elle exige que les Clans se mesurent, non par haine, mais pour maintenir l'équilibre spirituel et la vigueur de leurs forces.

En entrant dans l'instance, chaque participant franchit un seuil et rejoint une partie du voile où le monde extérieur ne peut plus les percevoir. Seuls les porteurs du sautoir et certains PNJ liés au rituel peuvent se percevoir.

But et Fonctionnement de l'Instance :

- Match à mort par équipe : les Clans s'affrontent dans une lutte totale.
- 12 participants par Clan maximum.
- Toutes compétences autorisées (l'épreuve n'est pas réservée aux seuls guerriers).
- Abattre un adversaire permet de ramener son sautoir auprès du Borgne pour comptabiliser les points.

Une fois mort, le participant doit se présenter au Borgne et effectuer le processus de résurrection standard.

Accès à l'Instance :

Pour rejoindre l'épreuve, chaque participant doit se présenter au portail, à l'heure, auprès du Borgne.

Chaque participant recevra un sautoir marqué de la couleur de son Clan. Ce sautoir est obligatoire pour pénétrer dans l'instance.

Le passage se fait par le Portail :

- En le franchissant, le participant entre dans une partie du Voile.
- Les non-porteurs ne peuvent ni voir ni interagir avec ceux qui sont dans l'instance

Horaires des Instances :

Les passages sont stricts et doivent être respectés :

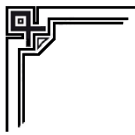
- Samedi : 14h30 – 15h15
- Samedi : 17h30 – 18h15
- Dimanche : 10h30 – 11h15

Les retardataires ne seront pas admis dans l'instance et pénaliseront leur Clan par une perte de points.

2.2.5 Informations complémentaires :

- De nombreuses autres quêtes importantes, comme par exemple la destruction d'Octolythe du Kulte présent sur la table de pouvoir permette de rapporter des pts au Clan.





Association GN Azoria

- D'autres actions peuvent bien entendu rapporter des pts au Clan.
- Des bonus peuvent s'accumuler.

Compétences Supérieures	+ 20 pts	Assassinat d'un adversaire (carte de couleur selon clan)	+ 30 pts
		Mort par contrat (carte d'OR)	+ 40 pts

Les Orgas se réservent le droit de ne pas attribuer de gains de pts si un abus est constaté.

