

Les Terres du Souffle

Bienvenue à ma première OP roleplay « Les Terres du Souffle ».

L'événement se déroulera du samedi 6 juin, avec un accueil des joueurs entre 8h00 et 9h00 (possible de venir la veille et camper sur place et profiter d'une soirée convivial) début GAME 10h30 11h jusqu'au dimanche 7 juin, fin de l'OP entre 10h00 et 11h00.

PAF 45euros , comprenant , le patch , les billes BLS jusqu'à 0.30 (pour les traçante et les snip plus que 0.30 venir avec ses billes et mettre une étiquette dessus) , eau et gateau , café le samedi et dimanche matin et une soupe au oignons pour le samedi soir.

Paiement **OBLIGATOIRE** pour réserver.

Pour ceux qui veulent payer en PayPal (entre proche) : fanfan77130@gmail.com (mettre votre nom, équipe et escouade svp)

WERO (0685212290) (envoyer un mp des que c'est fait)

Les billes sont fournis (sauf traçante et billes supérieur a la 0.30)

Le matos que vous laissez au spawn est **SOUS VOTRE RESPONSABILITE**, le commandant surveille mais n'est pas responsable de votre matériel.

Une fois prêt RDV devant le CQB pour chrony briefing et café.

Chrony billes de jeux fournis Une fois sur le terrain, aucun retour dans votre voiture sans autorisation de votre commandant et accompagne.

Briefing vers 9h40 pour commencer le plus vite possible donc ne traitez pas.

Début Game 10h30 11h00.

Fin de Game dimanche fin de matinée. Si vous entendez une sirène pendant la Game ça ne veut pas dire fin de partie. La fin de partie sera annoncée par talkie sur les canaux vous ne pourrez pas louper la fin de partie.

12h-13h environ REPAS Convivial et débriefing

Pour les gens qui viennent le vendredi soir, l'arrivée se fera au portail principal. Dodo dans votre camp respectif. Aucune promenade possible sauf pour vous rendre dans la bergerie (ZN) sur le terrain pour ne pas spoil ...

Règles de jeux A LIRE.

Sécurité

- Bouchons d'oreille recommandés (fournis).
- Foulard de touche **OBLIGATOIRE**.
- Lampe rouge **OBLIGATOIRE** la nuit.
- Stroboscope OK, sauf si épileptique présent.
- Laser Autorisé.

Nuit

- 20h–8h : pas de détonantes(règle voisinage).
- Vous pouvez **dormir** : aucune attaque de camp.
- Jouer la nuit = **bonus surprise**.

RP

- Si malaise ou débordement → **STOP RP** (on s'explique).
 - Objets trouvés : **valider avec votre commandant**.
-

Fair-play

- **Respect** du jeu, des joueurs, de l'orga.
- Besoin de souffler ? → **Spawn / armurerie**.
- Signalez le moindre souci.

Règles importante à prendre en compte avant de s'inscrire:

Partie RP : tout est autorisé en termes d'angles de tir tirs entre palettes, libanaise, escaliers, grenades dans les escaliers, etc.

Sécurité stricte Interdit de **se pencher par les palettes** : seule **la moitié de la réplique** peut dépasser, interdit **d'escalader** murs, structures, toits.

Organisation des escouades

Escouade = 8 joueurs max (plus me contacter): 1 **Chef d'escouade** 1 **Opérateur radio** 1 **Médic** 1 **Sniper** 1 **Gunner** Reste des membres : **Assaut**

Role obligatoire dans escouade : **Chef escouade , Operateur radio et le medic.**

-MID CAP OBLIGATOIRE aucun hi cap ni drum autorisé sauf pour gunner sur m249 par exemple. **M4 avec drums= interdit.**

-Il y aura des Marshall dans plusieurs équipes qui seront mes yeux .

-Mission sur WhatsApp et talkie OBLIGATOIRE (les canaux et le qrcode sera envoyer par mail.) VOUS commencez sans communication (vous devrez construire votre antenne pour débloquent la communication)

-Operateur radio: son rôle est de rester en communication constante avec son commandant !

-Niveau emport, votre réplique est à déposer à **l'armurerie ZN après le chrony**, on vous passera une étiquette pour inscrire dessus votre nom prénom équipe), les chargeurs **VIDE** seront sur vous ou à votre spawn), vous commencerez avec un couteau (offert vous avez le droit d'avoir le vôtre) un **Pa VIDE** (sauf pour le chef escouade qui aura 5 billes).

-Les munitions seront à acheter à l'armurerie

-SEMI pour tous sauf BATTEUSE (3sec de tir puis 2 sec de repos)

-Seul le commandant peut vous autoriser à récupérer des items.

- Fumigènes : 1 fumigène par joueur au départ. Vous pouvez ensuite en **recupérer librement dans votre camp**, dans vos affaires personnelles(ou acheter a l'armurerie argent réel). **Aucune limite d'emport**, aucune restriction de couleur : vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez. (faite juste attention lorsque vous les lancer foret = risque incendie) .

-les **grenades GAZ ou détonante** sont à acheter(argent jeu) à l'armurerie pour les utiliser interdit de les recharger sauf à l'armurerie.

TAG IN INTERDIT (sauf fumigène)

REGLES TOUCHES + MEDICS

◆ **Quand vous êtes touché**, Vous restez au sol, sur place, foulard de touche ou lampe rouge la nuit, **RP obligatoire** : cri de douleur, posture blessée. Vous pouvez ramper très lentement (max **5 mètres**, pas pour traverser le terrain). Vous pouvez uniquement appeler un médecin, pas donner d'infos tactiques. **Durée d'agonie : 60 secondes**.

✂ **OUT couteau (kill silencieux)** Touché au couteau = mort directe. Vous êtes "Mort" **immédiatement**. Vous attendez 3 minutes sur place, puis retour spawn.

◆ **Première touche = Blessé**

Vous annoncez : « **Blessé ! Médic ! Je douille...** » Vous **ne pouvez plus tirer**. Vous avez **60 secondes** pour être soigné, sinon → mort.

Localisation RP : Bras touché → **bras inutilisable**. Main touchée → **main inutilisable**. Jambe touchée → **déplacement très lent en rampant**. Tête → **Aléatoire**.

◆ **Deuxième touche (avant soin) = Mort** Le joueur est **OUT**. Il attend 3 minutes puis retourne au spawn.

🏥 **Système Médic (Soins)**

Un médecin soigne en **2 étapes** : **Pression à deux mains : 10 secondes** (stabilisation). **Pose d'un scotch** sur le membre touché (sur place). Le médecin doit rester au contact — **si interrompu = soin annulé**.

Après soin : Le joueur revient en jeu normalement. Le membre touché reste handicapé RP jusqu'à la fin de la partie → **bras/main inutilisable OU déplacement lent (suivant localisation)**.

Retour au spawn : Le joueur retire le scotch (et le jette à la poubelle). Il récupère toutes ses vies.

👤 **Fouille & pillage RP**

1. **Joueur Touché (60 secondes)**

Lorsqu'un joueur est **touché**, il entame un compte à rebours de **60 secondes**. Durant ces 60 secondes, un autre joueur peut procéder à une fouille RP. Le fouilleur a le droit de **demandeur des indices** sur l'endroit

où se trouve la monnaie. Le joueur touché doit alors fournir **des indices RP** permettant de localiser la monnaie (ex. : “vers ma hanche gauche”, “ça se ferme au scratch”, “regarde vers mes chargeurs”...).

2. Joueur Mort

Une fois les 60 secondes écoulées, le joueur est considéré **mort**. Un joueur mort **ne retourne pas immédiatement à son spawn**. Il doit attendre **la fin complète de la fouille**, même si cela prend **10 minutes ou plus**. La fouille d'un joueur mort n'a **aucune limite de temps**. Une fois la fouille terminée, il retourne à son spawn.

3. Refus de Fouille

Si un joueur **refuse d'être fouillé**, il doit **immédiatement remettre toute sa monnaie RP** au joueur qui le fouille. Refuser = tout donner.

4. Emplacements autorisés pour ranger la monnaie

Il est **strictement interdit** de cacher la monnaie dans le slip, dans les sous-vêtements ou dans tout endroit non accessible RP

La monnaie doit être rangée **uniquement dans des zones accessibles RP**, comme poches de pantalon, poches de veste, poches de gear / gilet tactique, poches extérieures

Règles de Respawn

1. **Retour au spawn :**
 - Après une élimination, retour au respawn au bout de **3 minutes**.
 2. **Timer toutes les 10 minutes :**
 - Un signal sonne toutes les **10 minutes** pour réguler les cycles de jeu.
 3. **Le temps affiché est le temps officiel :**
 - Si le timer indique qu'il reste **10 secondes**, vous attendez ces 10 secondes.
 - On suit le timer **STRICTEMENT**.
-

Règles spécifiques Médics

- Pour rez un joueur : **2 mains / 10 sec + 1 scotch sur le membre touché**.
- Si la touche est à la **tête**, un **membre aléatoire** est considéré comme touché pour le handicap RP.
- **N'importe quel joueur peut rez un médic** → nécessite **4 mains / 10 sec** (donc deux joueurs).

Certaines pièces et accès seront fermer avec du scotch et rubalise avec une insigne, pour les ouvrir il vous faudra des explosif ou autre (**à débloquent pas avec votre équipement perso !!!**).

AUCUN RETOUR AU VOITURE POSSIBLE pendant la partie (demander à votre commandant pour un accord en cas de force majeur) tout joueur surpris au voiture pendant la Game sans accord aura un **AVERTISSEMENT**.

Consommable à vendre sur place gh2 10euros fumigène GD10, 10euros. **A VOIR (sera en vente a armurerie) mais devra aussi être acheter avec monnaie de jeux**

De l'eau et gâteaux seront à votre disposition dans votre spawn.

Toutes les répliques sont autorisées pour la journée

Aucune ouverture de terrain ne se fera avant dimanche 12h SAUF cas exceptionnel.

La Zone armurerie est une Zone non attaquable, non volable. **AUCUNE POSSIBILITE de braquer l'armurier, si le pnj se sent menacer il ferme la boutique pendant Xtemps.**

Les puissances:

< a 1j15 (350fps) pas de distance FULL (batteuse) 5m

>1j15 a 1j5 MAX AEG 10m ROUGE (interdit bâtiment sauf vers extérieur)

Jusqu'à 2 joules snip 20m

LORE – Les Crocs Noirs

cmd Julien et Che (Team Casquette – Survivants débrouillards, pragmatiques et flexibles)

Les Crocs Noirs viennent des anciens quartiers ouvriers de Delta, un endroit qui a survécu autant grâce à sa solidarité qu'à son inventivité.

À l'époque des Tempêtes Vertes, ils se sont regroupés dans les ateliers souterrains d'une vieille usine. Là-bas, ils ont appris à **réparer, recycler et troquer** pour éviter la famine et les conflits internes. Leur nom vient du symbole peint sur les machines de l'ancien atelier : une mâchoire mécanique noire, signe d'endurance et de ténacité.

Philosophie

Contrairement à la réputation qu'on leur attribue, les Crocs Noirs ne sont pas des brutes sans cervelle. Leur règle est simple :

“Mieux vaut un bon accord qu'une mauvaise bataille” . Ils se méfient, observent beaucoup, mais savent saisir une opportunité quand elle se présente.

Ce sont des **survivants réalistes**, pas des bandits sauvages.

Ils préfèrent : le troc intelligent, les deals équilibrés, et les ententes ponctuelles... tant qu'elles restent bénéfiques aux deux camps.

Leur casquette est devenue leur signe distinctif :

un rappel que les meilleures décisions sont souvent prises la tête froide.

Style de combat

- adaptables, opportunistes
- très bons en repérage, contournement et escarmouches rapides
- privilégient éviter les pertes inutiles
- savent battre en retraite pour mieux revenir
- excellents en négociations de terrain, deals de ressources, arrangements temporaires

Les Crocs Noirs veulent **assurer la survie de leur communauté**, rien de plus.

Ils cherchent à contrôler les ressources **pour stabiliser leur camp**, mais sont tout à fait prêts à : acheter, échanger, ou même partager temporairement des zones si cela les arrange stratégiquement.

Tenue : **Casquette obligatoire**, tenue sombre (gris, noir, marron, rouge, bleu) accessoire post apo pour plus de réalisme



LORE – Les Héritiers du Souffle

Cmd : Ricain (Team Casque – Faction spirituelle, mystique mais disciplinée)

Origines

Les Héritiers du Souffle sont le résultat d’une communauté née après la Chute, lorsqu’une série d’explosions toxiques força les survivants à vivre masqués pendant des années.

Un ancien chercheur, “le Premier Souffle”, enseigna que l’air pur n’était pas seulement une ressource... mais un symbole de renaissance.

À partir de là, les survivants se sont regroupés autour d’une croyance :
préserver ce qu’il reste de vie... et apprendre à guider le monde vers un souffle nouveau.

Philosophie

Les Héritiers croient que la Tempête Verte n’est que le début d’un cycle.

Selon eux, celui qui parviendra à maîtriser le “Nouveau Souffle” pourra reconstruire le monde.

Ils portent leurs **casques** non par peur, mais comme un symbole :
une barrière entre le chaos toxique et la clarté intérieure.

Style de combat

- discipliné, méthodique
- avancées lentes mais impossibles à briser
- excellents en défense de points et contrôle de zones
- utilisation réfléchie des ressources
- communication très stricte et hiérarchisée

Objectif dans l’événement

Ils veulent rallier les PNJ, purifier les zones toxiques, rétablir un réseau de survivants et **prendre le village pour y installer le “Nouveau Souffle”**, une structure d’ordre et de reconstruction.

Tenue : **Casque OBLIGATOIRE**, tenue de couleur forêt verte, beige, marron...) **FULL CAMO**
INTERDIT, pantalon ou veste camos autorisée. Accessoire Post apo pour plus de réalisme



ENEZ AVEC VOTRE BONNE HUMEUR ET VOTRE FAIRE PLAY, repartez avec le sourire et peut être un nouveau patch :)

Vous devez avoir une assurance civile

#fanfan