

JEUX OLYMPIQUES DE FAUCONGRIS

I – Un peu d’histoire

Lorsque en l’an 386, les nations du plan Matériel fêtaient le 5 000 000 000 000^{ème} tué au cours des guerres interraciales, on commençait à se demander si on allait pouvoir continuer très longtemps à ce rythme là. Une délégation constitué d’émissaires des huit races majeures du monde se réunit, dans l’espoir de trouver une solution. Ils se mirent alors d’accord pour que, une fois toute les quatre ans, chaque race envoie une équipe de champions qui, en sortant victorieux des différentes épreuves, devait prouver au monde la supériorité de leur peuple. Les Jeux Olympiques étaient nés.

Tout de suite, de nombreuses difficultés se posèrent. Citons pour mémoire la fin tragique des JO de l’an 390, dont tout les concurrents furent massacrés par un dragon éméchés, ou bien la prise d’otage de l’équipe gobeline au cours des JO de l’an 402 par la délégation naine, qui les accusaient d’avoir forgé la médaille de mithril dans une cotte de mailles (qui fut en réalité volée par Wellby Baggins, un membre du l’équipe halfeline.

Au fur et à mesure, les épreuves changèrent – on a donc progressivement abandonné le lancer de gnome ou le 100 mètres nage libre dans la Mer Astrale au profit du tir à l’arc ou du duel – ainsi que les règles (manger son adversaire est désormais pénalisé).

Aujourd’hui, en l’an de grâce 786 se tiennent les JO de Faucongris, la 100^{ème} édition.

Et ça va chier.

JEUX OLYMPIQUES DE FAUCONGRIS

II – La conception d'une équipe

Chaque joueur doit créer une équipe de participants. Cette équipe contient 4 personnages. La création de chaque personnage se fait selon les règles suivantes :

- Les caractéristiques sont identiques pour chaque personnage, dans un souci d'équité. Elles correspondent à un « tirage d'élite », soit 8, 10, 12, 14, 14, 16. Ces valeurs ne prennent pas en compte les modificateurs raciaux.
- Les classes disponibles sont celles décrites dans le MdJ (barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, moine, paladin, prêtre, rôdeur, roublard...).
- Les magiciens ne sont pas disponibles, parce ce serait trop chiant de déterminer combien de sorts ils ont, et très fastidieux pour que tout soit équilibré. Après si vous voulez passer des heures en partie tests, allez y, et envoyez moi les résultats ^^)
- Les races disponibles sont celles décrites dans le MdJ (elfe, demi elfe, humain, nain, demi orque, halfelin, gnome).
- Tous les personnages sont créés en étant de niveau 5.
- Les compétences, dons, sorts, et caractéristiques spéciales de classes ne peuvent provenir que du MdJ.
- Les restrictions d'alignements sont les suivantes :
 - o Chaque équipe possède un *alignement global*. (exple : chaotique bon)
 - o Aucun personnage de l'équipe ne peut avoir plus « d'un cran » de différence avec l'alignement global. (suite de l'exple : les alignements possibles sont : CB, NB, CN).
- L'équipement des personnages ne peut provenir que du chapitre VII du MdJ
- L'équipement de chaque personnage ne peut excéder une valeur totale de 500 po.
- Cette somme accordé uniquement au *personnage*, et ne peut être partagée avec les autres membres de l'équipe.
- Les sommes sont assez faibles pour éviter que la compétition ne tourne autour de « qui a le meilleur objet magique ».
- Les PV se calculent comme si le résultat maximal avait été tiré sur le DV à chaque niveau. (Ainsi un ensorceleur avec 12 en constitution – modificateur +1 – aurait $4*5 = 20$ pv grâce à son niveau, $+1*5$ grâce à sa constitution, pour un total de 25. En contrepartie, un barbare avec 16 en constitution – modificateur +3 – aurait $5*12 = 60$ pv dus à son niveau, $+3*5$ grâce à son endurance, pour un total de 75).

JEUX OLYMPIQUES DE FAUCONGRIS

III – Déroulement de la compétition

- Il y a 10 épreuves :
 - o Le duel (1vs1)
 - o Le duel par équipe (4vs4)
 - o Affrontement en arène (4vsMonstres)
 - o Concours de tir
 - o Lutte
 - o Rugby
 - o Course d'obstacle
 - o Joutes
 - o La Quête
 - o La Cour de la Reine de Marbre
- Une épreuve rapporte un nombre de points et de médailles, selon le classement des athlètes.

Classement	Nombre de points	Médailles
1 ^{er}	8	Mithril
2 ^{ème}	7	Platine
3 ^{ème}	6	Or
4 ^{ème}	5	Argent
5 ^{ème}	4	Bronze
6 ^{ème}	3	//
7 ^{ème}	2	//
8 ^{ème}	1	//

- A la fin des Jeux, le champion qui a rapporté le plus de médailles rapporte 8 points à son équipe.
- L'équipe qui possède le plus de point à la fin des Jeux est déclarée grande gagnante.

JEUX OLYMPIQUES DE FAUCONGRIS

IV- Comment fonctionne chaque épreuve...

1) Le duel

- Chaque équipe présente un participant dans un tournoi à élimination directe.
- L'initiative se tire à chaque round.
- Les adversaires commencent à 10 mètres de distance, et la pièce est dénuée de mobilier.
- Au bout de 10 rounds, est déclaré vainqueur celui qui a tué son adversaire, l'a fait sombrer dans l'inconscience, ou lui a fait perdre plus de PV qu'il n'en a lui même perdu.

2) Le duel par équipe

- Chaque équipe s'affronte dans un tournoi à élimination directe.
- L'initiative se tire à chaque round.
- Les adversaires commencent à 18 mètres de distance.
- Au bout de 25 rounds, est déclaré vainqueur l'équipe qui a perdu le moins de membres.

3) L'affrontement en arène

- Toute l'équipe est présente.
- L'initiative est tirée une fois.
- Des vagues successives de monstres sont envoyées face au groupe. La délégation qui repousse le plus de vagues triomphe. La première vague est de FP1, la seconde de FP2 etc...
- Entre deux vagues, une pause de deux rounds est accordée.

4) Concours de tir

- Chaque équipe choisit un personnage pour le représenter.
- Chaque participant va tirer une flèche (par ordre aléatoire). Quand tous les participants ont tiré une fois, on recommence, jusqu'à ce que chacun ai tiré trois flèches.
- A la fin de l'épreuve, on comptabilise les points de chaque participant. On établit un classement.
- Ne pas oublier les malus de portée !

Couleur	CA	Points
Blanc (quatrième cercle)	8 (13)	1
Bleu (troisième cercle)	12 (17)	3
Jaune (deuxième cercle)	16 (21)	5
Rouge (premier cercle)	22 (27)	9

- En cas d'ex-æquo, la cible est reculée (de 18 mètres à 45 mètres) et les deux ex-æquo disposent de deux nouvelles flèches pour se départager. Les CA augmentent de 5 (le chiffre entre parenthèses)
- Les arcs, des arcs long de maître, sont fournis, de même que les flèches.

5) Lutte

- Chaque équipe présente un participant dans un tournoi à élimination directe.
- Les combats se font à mains nues.
- L'initiative se tire à chaque round.
- Les adversaires s'affrontent dans un cercle de 9 mètres de diamètres. Sortir du cercle revient à être disqualifié.
- Est déclaré vainqueur celui qui fait sombrer dans l'inconscience son adversaire, ou l'a fait sortir du cercle.
- Aucun moyen magique n'est toléré.

6) Rugby

- Chaque équipe participe à effectif complet.
- Il s'agit d'un tournoi à élimination directe.
- Les règles de passe sont les mêmes qu'au rugby.
- Pour passer le ballon, le tireur et le receveur doivent réussir un jet de dextérité (DD 10 + 1/3m). Si le tireur échoue, le ballon tombe à mi chemin, si le receveur échoue, le ballon tombe à côté de lui.
- Quand deux joueurs se rentrent l'un dans l'autre, on fait un jet de force opposé. Le gagnant pique le ballon à l'autre (ou le garde selon les cas).
- On peut faire une attaque de contact (pas d'attaque à outrance) sur le possesseur du ballon. En cas de réussite, le défenseur tombe à terre, et le ballon tombe à 3 mètres dans la direction vers laquelle le défenseur courrait.
- Quand un joueur arrive dans la zone de but, il doit réaliser une attaque à distance pour envoyer la balle sur un « gobelin but ». Le ballon, s'il touche, inflige 1d6 dommage. Un gobelin but à une CA de 16 et 3 PV.
- Le premier camp qui assomme trois gobelins but gagne la partie.

7) Course d'obstacle

- Chaque équipe envoie un participant
- Les participant se font une course (sans dèc ?) à travers une zone que l'arbitre ne dévoilera pas. Les obstacles sont divers et meurtriers. Le premier à être arrivé gagne la partie.
- La magie est tolérés seulement si elle est lancé par le champion en lice, et après le coup d'envoi.

8) Joutes

- Chaque équipe envoie un participant
- Il s'agit d'un tournoi (chevaux et lance d'arçons fournis) à élimination directe.

9) La Quête

- Chaque équipe participe à effectif complet
- L'arbitre dévoile un objectif commun à toutes les équipes (ex : ramener une fleur sauvage très rare qui ne pousse que chez les Super Méchants, ou capturer un morpion de dragon noir sans le consentement du morpion, ni du dragon).
- Tout le monde part en même temps.
- Durée illimitée
- Tous les coups sont permis.
- Le premier à revenir a gagné.

10) La Cour de la Reine de Marbre

- Chaque équipe envoie un participant.
- Les champions sont isolés dans une antichambre. Un à un, ils sont appelés. Dans la pièce suivante se trouve une sculpture de marbre représentant une reine assise sur un trône (le tout très grand, très gros, très impressionnant).
- Ceux qui se présentent devant la reine de marbre doivent l'impressionner... Ils font ce qu'ils veulent (de la cuisine, de la forge, de la peinture, du jokari...) mais ils doivent l'impressionner.
- En fait, ça se joue au test de compétences : le gagnât est celui qui a fait le plus grand résultat.