

ANTRE-JEUX 2006

LES REGLES (1.10)

Les règles sont là pour aider à simuler la réalité. Mais seul le bon sens et le fair-play des joueurs permettent fluidité et logique dans le jeu. Si vous avez des questions ou hésitations, contactez un organisateur.

1/ Les points de vie:

Chaque joueur recevra selon sa vocation un nombre de points de vie (PV) qui va varier au fur et à mesure de ses blessures. Ce sont les points de vie qui déterminent l'état global de votre personnage, il faut veiller à toujours avoir un minimum de 2 PV pour ne pas s'évanouir.

Chaque joueur récupère un point de vie toutes les heures de façon naturelle. Sinon, certains lanceurs de sorts ou des potions vous permettront de récupérer de la vie. Il faut savoir que l'on ne peut pas dépasser son total de points de vie initial.

2/ Les armes et leurs dégâts:

Tous les joueurs possèdent de base la compétence armes à une main.

Les armes sont classées en 5 catégories:

- Les armes à une main (moins de 1.10 m) infligent **3** points de dégât. (Épée, bâton, marteau, hache de bataille, gourdin).
- Les armes de jet (arcs, arbalète) infligent **5** points de dégâts, et la cible est étourdit pendant 5 secondes. On peut parer les flèches et les carreaux avec un bouclier.
- Les bâtons (mesurant plus de 1.10 m et moins 1.80 m) infligent **3** points de dégât.
- Les armes à deux mains (mesurant plus de 1.10 m et moins 1.80 m) infligent **4** points de dégât (hallebarde, hache, masse, épée).
- Les armes de siège tuent instantanément (balistes, catapultes).

Les coups portés sur **les mains, les genoux et en dessous, la tête et les "parties sensibles"** ne comptent pas.

Lors de votre arrivée sur le site du jeu, nous essayerons vos armes avant qu'elles soient acceptées. Les armes dangereuses ou de taille disproportionnée ne seront pas acceptées.

3/ Les combats

Les combats sont avant tout une affaire de "fair-play".

Lorsque vous combattez, n'oubliez pas de décompter vos points de vie dans votre tête en tenant compte de vos pièces d'armures.

Les points de vie sont attribués selon la classe du personnage :

- Mages/Prêtres/Shamans/Druides → 6PV
- Assassins/Eclaireurs/Archers/Bardes → 8PV
- Guerriers → 10PV

Les différents types d'armure protègent d'un certain nombre de points de dégât sur la surface du corps qu'ils couvrent :

- Cuir : 1 point
- Mailles et plates : 2 points

Cependant, le porteur d'une armure de plates reçoit un point de vie supplémentaire par zone couverte. On compte **4 zones** de protection : torse, bras, cuisses et épaules.

Porter un casque ou un camail ajoute 1 PV et protège de l'assommage (et de l'assassinat dans le cas du camail).

Exemples :

Un éclaireur couvert de cuir qui porte en plus des spallières de plates recevra un point de vie supplémentaire (pour les épaules). Il aura donc 9 PV.

- S'il reçoit un coup de masse à deux mains sur le torse → -3PV
- S'il reçoit une flèche sur l'épaule → -4PV (et il tombe et se relève après 5 secondes)
- S'il reçoit un coup d'épée à une main sur l'épaule → -1PV

Un guerrier muni d'un haubert (avec bras) et d'une jupe de mailles, d'une paire de spallières de plates et d'un casque aura 12 PV (+ 1PV pour les épaules et + 1PV pour le casque).

- S'il reçoit une boule de feu, où qu'elle le touche → -4PV
- S'il reçoit un coup de hache à une main sur la jupe (au dessus du genou) → -1PV
- S'il reçoit un coup d'épée à deux mains sur l'épaule → -2PV

Remarque : Selon l'aspect général de l'armure et la classe du personnage, il se peut qu'un bonus de PV soit accordé.

Les différentes formes de boucliers acceptées :

- Targe : maxi 30cm x 20 cm
- Ecu : maxi 70cm x 50 cm
- Rondache : maxi 70 cm de diamètre

N'annoncez pas les dégâts que vous causez. Sauf les coups spéciaux (une arme magique, l'état berserk...)

Il est interdit de :

- Combattre à mains nues.
- Viser la tête et les "parties sensibles".
- Frapper d'estoc (attaque avec la pointe en avant).
- Charger à l'aide d'un bouclier, toutefois, il est autorisé de pousser un adversaire qui bloque un passage si les conditions de sécurité s'y prêtent (pas dos à un escalier).
- Les coups à répétition, pas réalistes. Comptez 1 coup les coups mitraille.

4/ Compétences spéciales

Assassiner : La victime de ce coup meurt sur le coup. L'agresseur doit faire glisser sa dague (40 cm maximum) sous le cou et lui dire « **assassinat** » à l'oreille.

L'agresseur doit faire un **trait de rouge à lèvres** sur le coup de sa cible afin que les autres joueurs connaissent la raison de la mort. Si l'agresseur oublie de faire le trait, la victime devra s'en faire un lui-même (si possible).

Si vous êtes protégé au cou (camail, gorgerin), vous êtes insensible à l'assassinat.

Il faut avoir la compétence « Assassinat » pour pouvoir utiliser cette technique.

Assommer : L'agresseur doit simuler avec un objet contondant en assommant par derrière sa victime et lui dire « **assommé** ». L'objet sera d'au moins 30 cm. La victime doit se laisser faire pendant 10 minutes ou se faire porter quand cela ajoute de l'intérêt au jeu.

Si vous portez un casque, vous êtes insensible à l'assommage.

Si vous êtes victime d'assassiner ou d'assommer, pensez à rester silencieux, ne poussez pas un cri !!

Pendant que la victime est inconsciente, vous pouvez la ligoter. Liez-lui un bout de corde à une main seulement.

5/ L'inconscience

A 0 ou 1 PV, vous tombez dans un état d'inconscience, vous vous réveillerez au bout de 5 minutes **et ne pouvez marcher**, combattre ou effectuer tout effort physique ou mental avant d'avoir reçu des soins. Vous êtes faible donc n'hésitez pas à le jouer ainsi, faites le mort si vous ne voulez pas attirer l'attention et être achevé. **Rampez** si vous devez vous déplacer.

6/ La mort

Lorsque vous tombez à **moins de 0 PV**, votre personnage est mort !

Si vous mourez au combat ou que vous venez d'être victime du coup spécial assassinat : Vous restez immobile et attendez d'être tranquille pour vous rendre au QG des organisateurs (sans perturber le jeu) pour connaître votre sort.

7/ Les points de destins

Les points de destins représentent le nombre de fois que vous pouvez échapper miraculeusement à la mort (choisi initialement par les organisateurs). **Chaque « miracle » coûte 1 point de destin.** Aucun joueur ne connaît le nombre exact de ses points de destin. **Un personnage assassiné ne peut être ressuscité grâce aux points de destin.**

8/ Les potions

Plusieurs sortes de potions existent. **Seul un herboriste** fabricant des potions connaît éventuellement leurs propriétés et la méthode qui permet de les concevoir.

L'effet des potions n'est pas cumulable, seule la dernière potion absorbée est à prendre en compte. Une fiole contient une seule dose.

Pour faire une potion, le personnage possédant la compétence « herboristerie » doit utiliser des plantes qui recèlent des propriétés spécifiques.

Vous pouvez trouver ou acheter ces composants pour faire ou vous faire faire des potions auprès d'un herboriste. Ils sont nombreux et certains sont plus rares que d'autres.

Si vous avez un **talent d'herboriste**, les noms des plantes que vous connaissez seront indiqués sur votre fiche de personnage.

Types de potions :

Vie : Le personnage récupère ses points de vie jusqu'à son maximum.

Sommeil : Le personnage tombe dans un sommeil profond pendant 5 minutes.

Cécité : Le personnage devient aveugle pendant 5

minutes.

Mort subite : Le personnage meurt en 1 minute (très douloureuse).

Antidote : Neutralise l'effet néfaste de toute potion ingérée (mise à part Mort subite).

Coma : Le personnage tombe dans le coma. Seule l'ingestion d'un antidote vous fait sortir de cet état.

Résistance : Le personnage voit son nombre de point de vie augmenté de 2 jusqu'à ce qu'il les perde (en dépassant son maximum).

Spirituelle : Le personnage peut lancer 2 sorts de plus dans la journée.

Si, par exemple, vous voulez utiliser une potion (Sommeil, Cécité, Mort subite, Coma) contre un autre joueur sans être pris, vous devez ajouter à la boisson de votre cible un liquide ayant un goût particulier qui symbolisera et permettra à votre cible de se rendre compte qu'elle est sous l'effet d'une potion. Il vous suffit de passer nous voir au QG pour obtenir un échantillon de liquide.

Dans le cas où vous découvrez une potion pendant le jeu, vous pouvez soit la boire puis lire l'effet provoqué indiqué sur le papier fixé avec un élastique, soit la faire analyser par un herboriste.

9/ La magie

Les lanceurs de sorts connaissent un certain nombre de sortilèges. Les composantes de sorts ne se volent pas sur un magicien.

Les sorts connus sont indiqués sur la fiche de personnage.

Pour un jeu fluide, voilà la liste des sorts que **tous les joueurs se doivent de connaître** pour la rapidité du jeu. Nous laissons libre les incantations pour ne pas vous forcer à toutes les apprendre. Vous devez seulement connaître les effets des sorts.

Les lanceurs de sort doivent improviser leurs incantations de manière à ce que l'effet du sort soit bien compréhensible. « Que le courroux de Xlitlokhbâr s'abatte sur ta géniture » manque quelque peu de précision, alors que « Que ta Chair soit Pierre, par les noms secrets des Dieux ! » sera plus efficace en terme de jouabilité. Précisez toutefois l'effet du sort après l'incantation (ex : « Pétrification ») ou bien prononcez le nom du sort dans l'incantation.

Pendant l'incantation si vous êtes interrompu, le sort n'est pas lancé, et cela ne compte pas comme

un sort lancé (contrairement au contre-sort).

Les mages, les druides, les prêtres et les shamans peuvent lancer de 8 à 12 sorts par jours (remise à zéro au réveil).

Lorsque vous mourrez, votre compteur de sorts n'est pas remis à zéro.

Novice : 8 sorts par jour

Expérimenté : 10 sorts par jour

Maître : 12 sorts par jour

10/ Les sorts

Pétrification : Le magicien doit lancer sur sa cible une poignée de farine (fournie par les joueurs). La victime touchée s'immobilise et se transforme en pierre 5 minutes, la victime est alors insensible aux attaques magiques et physiques, mais peut être transportée. (A portée de farine).

Remarque : En cas de contre-sort, la cible se fait pétrifier sans être recouvert de farine.

Glisse : La victime met les deux genoux à terre et se relève. (A portée de voix).

Désarmer : La cible doit lâcher son arme au sol puis la ramasser. (A portée de voix).

Danse frénétique : Tous ceux qui entendent l'incantation ne peuvent rien faire de cohérent (parler, se battre, lancer des sorts) et doivent danser d'un pied sur l'autre tels des forcenés tant que le lanceur frappe des mains. (1 minute maximum).

Poule : Le joueur ciblé se prend pour une poule pendant 30 secondes (A portée de voix). La cible doit bouger les bras comme les ailes d'une poule. Ce sort est en fait un sort de dispersion, la cible doit s'éloigner du lanceur est non s'en rapprocher volontairement. Un coup vous redonne votre apparence normale.

Terreur : Les joueurs situés dans un rayon de 5 m du lanceur doivent fuir pendant 10 secondes.

Poison : Inocule un poison ou une maladie à sa victime par contact direct de la peau : la victime perd 1 PV toutes les dix minutes jusqu'à ce qu'un prêtre le délivre de la maladie (Toucher la peau de la cible).

Contre-sort : Le lanceur de ce sort doit prononcer « contre-sort ». Le sort se retourne vers son lanceur. Un sort contré ne peut pas être re-contré. Limité à 1 par jour, renouvelable au réveil. Le sort contré compte comme un sort lancé.

Exemple : Un mage (M1) lance une boule de feu sur un autre mage (M2). Au même moment ou même quelques instants après avoir ou non été

touché par la boule, M2 dit « contre-sort ». M1 se fait toucher, il reçoit les 4 points de dégâts.

Strangulation : La cible ne peut plus bouger, elle suffoque. Elle perd 3 PV toutes les 10 secondes (A portée de voix).

Hypnose : Le lanceur doit recouvrir la bouche de sa cible et lui murmurer « hypnose » à l'oreille. La cible se laisse faire docilement pour tout ce que lui fait faire le lanceur. Elle ne peut ni parler ni agir de son propre chef. Toute action violente à l'encontre de la cible ou du lanceur, ou la perte du contact visuel avec l'hypnotiseur annule l'effet de l'hypnose.

Les Prêtres ne peuvent connaître que certains des sorts ci-dessous :

Boule de feu : La victime touchée par le projectile perd 4 PV immédiatement (le projectile sera un pompon de 10/15 cm de diamètre fourni par les joueurs). Une boule de feu peut être parée par un bouclier.

Remarque : En cas de contre-sort, la cible subie les dégâts sans être touchée par la boule.

Sommeil : Le personnage tombe dans un sommeil profond pendant 3 minutes.

Soin léger : La cible gagne 2 PV sans dépasser son maximum (Apposition des mains).

Soin intensif : La cible gagne 5 PV sans dépasser son maximum (Apposition des mains).

Bouclier : La cible est protégée du prochain coup qu'elle reçoit (Apposition des mains).

Dissipation de la magie : Vous supprimez les effets d'un de ces sorts : Poison, pétrification, poule (Apposition des mains).

Vraie-foi : Certaines personnes possédant la vraie-foi peuvent réaliser exorcismes et conjurations si les conditions le permettent. Parlez à un organisateur hors jeu pour savoir si les conditions sont réunies avant d'agir.

Les lanceurs de sorts (mages, druides, prêtres et shamans) ne peuvent pas porter d'armure, juste du tissu.

11/ Le barde

Le barde connaît 2 talents : Chant de guerre (illimité) et Danse frénétique (limité à 3 par jour).

Chant de guerre : Pendant la bataille le barde entonne un chant, une musique ou un rythme demandant grâce à sa déité d'accorder 3 PV de plus à tout son groupe. Le groupe doit bien entendre son barde de sorte d'être informé si le barde est interrompu, le groupe perd alors ses 3 PV supplémentaires.

Danse frénétique : Tous ceux qui entendent l'incantation ne peuvent rien faire de cohérent (parler, se battre, lancer des sorts) et doivent danser d'un pied sur l'autre tels des forcenés tant que le lanceur frappe des mains, (1 minute maximum).

12/ Accessoires

Il se peut que vous trouviez des objets sur lesquels il y a un message fixé par un élastique. Quoi qu'il en soit, si vous décidez d'agir sur l'objet, lisez le message ensuite pour savoir si cela induit un changement sur vous ou dans le scénario.

13/ Les portes et serrures

Il existe des portes cadenasées qui barrent des passages, des couloirs, des entrées de salle, des coffres. Chaque cadenas a sa propre clef (symbolisés par des papiers « clef » et « serrure » numérotés).

Pour pouvoir agir sur un verrou, vous devez posséder un kit de crochetage (symbolisé par de petits outils fournis par les joueurs) et avoir la compétence crochetage. Si votre niveau de compétence est supérieur à la valeur indiquée sur le verrou, vous pouvez l'ouvrir en silence. Si la valeur indiquée est égale à votre niveau de compétence, vous pouvez le forcer. Pour cela vous devez faire du bruit pour simuler la destruction du verrou. Si votre niveau de compétence est inférieur à la valeur indiquée sur le verrou, vous êtes impuissant.

Bien sûr, vous pouvez refermer un verrou crocheté mais pas un verrou forcé. Après avoir forcé le verrou, prenez le papier et apportez-le à un organisateur.

Quand une porte est incrochetable, cela est précisé.

14/ Les points libres

Tous les joueurs disposent de 2 points libres. Ils sont échangeables contre 2 compétences parmi celles qui vous seront proposés sur votre fiche de personnage.

15/ Les handicaps

Si vous êtes pris à commettre un vol, il se peut que vous vous fassiez couper une main. Dans ce cas, vous devez vous emballer la main et la moitié de l'avant bras de tissus pour faire un moignon. Vous ne pouvez plus rien attraper de cette main.

COMPETENCES

1/ Combat

Ambidextrie : Le personnage peut utiliser deux armes à une main simultanément.

Bouclier : Le personnage peut utiliser un bouclier.

Armes à 2 mains : Le personnage peut utiliser une arme à 2 mains.

Armes de jet : Le personnage peut utiliser une arme de jet (arcs, arbalètes).

Berserk : Le personnage peut trois fois par jour rentrer dans cet état. Cela provoque une augmentation des dégâts de son arme de +1 pendant un combat (le joueur doit jouer cet état de sorte qu'il soit compris par ses adversaires, de plus il doit annoncer ses dégâts).

Brise bouclier : Il faut crier « Brise bouclier » et au même instant taper le bouclier de son adversaire. Il doit alors le lâcher jusqu'à la fin du combat. Il faudra le faire réparer auprès d'un forgeron.

2/ Artisanat

Forge : Le personnage peut renforcer les armures en utilisant certains éléments. Ainsi, si avant la bataille votre armure est passée chez le forgeron (il sait travailler le cuir, la maille et la plate), les 2 premiers coups encaissés au corps à corps sur l'armure sont sans effet sur vous. Cependant, il faudra lui apporter un élément (également appelé Nephtis par certains alchimistes) et y mettre le prix pour qu'il soit en mesure de travailler. Le forgeron doit avoir un marteau et être dans une forge pour pouvoir travailler.

Herboristerie : Le personnage sait faire des potions à partir des plantes. Les potions et les plantes connues sont indiquées sur la fiche de personnage. L'herboriste peut avoir un pilon pour préparer ses potions, mais il faut obligatoirement apporter des fioles et des colorants alimentaires.

3/ Adresse

Assassinat : Le personnage peut égorger selon les règles présentées au chapitre 4.

Esquive : Le personnage peut une fois par bataille annuler l'effet d'un coup en criant « esquivé ».

Evasion : Le personnage peut s'évader s'il n'est pas surveillé pendant 5 minutes.

Crochetage : Le personnage peut essayer d'ouvrir une serrure s'il possède un kit de crochetage (voir règles).

Novice : Niveau 1

Expérimenté : Niveau 3

Maître : Niveau 5

Torture : Le tortionnaire, selon son niveau de maîtrise, porte en permanence dans sa besace un certain nombre de billes colorées (toutes différentes et fournies par l'organisation). Lors d'une séance de torture, il donne ses billes à sa victime, qui en choisit une. Le tortionnaire doit alors deviner la couleur de la bille choisie. S'il réussit sa victime répond honnêtement à une question précise, dans le cas contraire, elle perd 3 PV.

Novice : 4 billes

Expérimenté : 3 billes

Maître : 2 billes

Séduction : Sur le même principe que la torture, le (la) séducteur (trice) possède un certain nombre de billes et doit deviner la couleur de celle choisie par sa « victime ». Ce sont les effets qui sont différents : s'il (elle) réussit, il (elle) pourra alors poser une question à la victime, ou par exemple lui demander d'effectuer une tâche si elle n'est pas contraire à la morale du personnage. Ainsi un homme loyal à son roi ne l'assassinera pas par amour, mais il protégera tant que possible l'être aimé si son roi veut sa tête. L'amoureux (euse) restera dévoué à son amant (te) jusqu'à la fin du jeu, mais sera très fortement jaloux (ouse) si son (sa) séducteur (trice) charme d'autres personnes. On n'a droit qu'à une seule tentative de séduction sur chaque personne pour toute la durée du GN (si sa tentative a échoué, le séducteur ne peut plus tenter de séduire la personne qui a résisté). De même, une personne déjà séduite ne peut plus être séduite à nouveau.

Résistance à la torture : La victime peut, si la tentative de torture réussit, mentir à son tortionnaire. Si le mensonge est plausible et bien ficelé, le tortionnaire n'aura pas de raison de ne pas croire ce qui lui est dit, ainsi cette compétence n'a pas à être annoncée.

Resistance à la séduction : La « victime » d'un ou d'une séducteur (trice) n'est pas affectée par cette compétence. Elle n'a pas à dire qu'elle résiste, et le (la) séducteur (trice) ne s'en rend pas nécessairement compte. Cette compétence n'a donc pas à être annoncée.

Dissimulation : Cette compétence permet de cacher un objet sur soi, non détectable par une simple fouille. Cela est simulé par une pochette fournie par les organisateurs de trois tailles possible, destinée à recevoir ce que l'on veut dissimuler sur soi, correspondant à trois niveaux de maîtrise : Novice, Expérimenté, Maître. Lorsque le personnage meurt, il peut être fouillé

et perdre ainsi les objets dissimulés (même s'il renaît grâce à ses points de destin). Mais, si le personnage mort n'est pas fouillé, il peut garder ses objets s'il renaît grâce à ses points de destin.

Remarque : On peut dissimuler des objets dans la forêt, à condition de prévenir un organisateur et d'avoir son accord. On ne peut garder un objet caché dans la forêt plus d'une heure

4/ Connaissances

Alphabétisation : Le personnage sait lire et écrire sa langue natale.

Linguistique : Le personnage connaît les langues anciennes.

Médecine : Le personnage peut soigner en mettant un bandage sur une blessure. Au bout d'une heure, son patient récupère 3 PV s'il a gardé le bandage. On ne peut porter qu'un bandage à la fois. Le médecin a un nombre de bandages limité, mais réutilisables. Par exemple s'il a 2 bandages, il ne peut soigner que deux personnes à la fois, et devra les récupérer sur ses patients avant d'en soigner d'autres.

Novice : 2 bandages

Expérimenté : 3 bandages

Maître : 4 bandages

Vous devez apporter vos bandages, des morceaux de tissu de 10 cm de large et de 1 m de long.