

LES CHRONIQUES DE MORTRAS

Livre des Règles

Contes, vents et Marées

L'Appel du Marquis



AVANT-PROPOS :

Avant tout, nous tenons à rappeler une chose : ce n'est qu'un jeu ! Certes, vous allez progresser dans un univers plein de dangers où la mort rôde à chaque porte, mais n'oubliez pas que vous êtes là avant tout pour vous amuser !

Vous n'êtes probablement pas forcément familier avec l'univers du jeu de rôle. Vous allez donc, le temps de quelques heures, incarner quelqu'un de totalement différent, les gens autour de vous vont alors faire de même.

Il est donc logique que dans ce théâtre, vous puissiez vous faire insulter, menacer, mépriser, voire haïr. Mais n'oubliez surtout pas que c'est dans le cadre du jeu ! Chacun joue son rôle, parfois, cela implique d'être désagréable. L'avantage, c'est que vous pouvez réagir comme bon vous semble, et que chaque acte a ses conséquences (comme un bon coup de poignard dans le dos, en mousse bien évidemment, et pendant le jeu).

Néanmoins, même si nous jouons, tout n'est pas tolérable. Des propos qui visent le joueur et non le personnage ne sauraient être acceptés, tout comme n'importe quelle forme d'agression physique véritable.

INFOS PRATIQUES :

Vous pouvez arriver sur les lieux (Lieu-dit de l'Adezière, route de l'Adezière, 49240 Avrillé) dès 17 heures, vous aurez accès à la Chaumière du Bout des Rêves, une boutique vendant du matériel de GN, néanmoins vos déplacements sur le site seront limités, afin de ne rien vous gâcher. Un briefing individuel débutera vers 18 heures. Une heure plus tard, un briefing général précédera le début du jeu, estimé vers 19 heures. Le jeu se déroulera alors sans interruption jusqu'à tard dans la nuit.

LOGISTIQUE :

Un repas (de type buffet froid) sera fourni, et en libre service durant toute la soirée, ainsi que le petit déjeuner. L'organisation peut vous fournir de la vaisselle plastique, mais n'hésitez pas à emmener la vôtre si vous voulez davantage être dans l'ambiance. De l'alcool sera également disponible, mais devra être payé en monnaie de jeu. **L'organisation se réserve le droit de**

refuser de vous servir si votre comportement amène un risque quelconque pour la sécurité.

Une salle sera mise à disposition après le GN pour que vous puissiez dormir. Chauffée, elle ne comporte néanmoins pas de matériel de couchage, pensez aux matelas et aux couvertures !

HYGIÈNE :

Des toilettes sèches seront installées dans une tente en dehors de la zone de jeu. Sortez discrètement quand vous irez au petit coin.

Pour les fumeurs, merci de sortir de la zone de jeu pour allumer votre cigarette. Aucun briquet, allumette ou quelconque départ de feu ne doit être fait dans la zone de jeu !

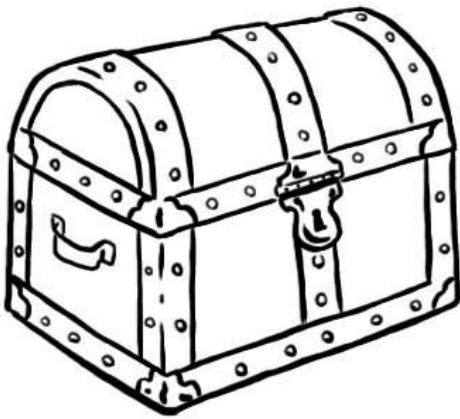


ANNONCES :

Parfois, un organisateur ou un PNJ va beugler quelque chose. Voilà une petite aide pour savoir pourquoi ces gens s'égosillent :

- **Time Freeze** ou **Freeze** : tout le monde ferme les yeux, arrête ce qu'il faisait et se bouche les oreilles. Le jeu est en pause.
- **Time Play** : le jeu reprend.
- **Stop** : tout le monde arrête ce qu'il faisait. Le jeu est interrompu. Si vous êtes particulièrement gêné par le comportement de quelqu'un, le « stop » lui ordonnera immédiatement de cesser.

RÉCUPÉRATION ET UTILISATION D'OBJETS :



Vous trouverez des ressources durant le jeu, et divers objets (plantes, pierres précieuses, etc...). Tous les objets que vous pouvez trouver sont récupérables, sans compétence particulière. Faites toutefois appel à votre bon sens : quand ça à l'air d'être du décor, que ça sent le décor, que ça a le goût du décor, c'est du décor.

- Un objet comportant une pastille rouge ne doit pas être déplacé (mais peut être quand même utilisé sur place).
- Si vous détruisez un objet, ne le faites pas « réellement », remettez le à un organisateur. Cela vous prendra une minute.
- Vous pouvez librement déplacer et cacher des objets, des coffres, etc... seul contradiction : la sécurité. Ne dissimulez pas un objet dans un endroit dangereux ! Si vous déplacez un coffre et le videz, merci de le rapporter aux orgas pour ne pas qu'il soit perdu. Vous pouvez laisser les coffres vides sur place.
- Lorsque vous créez un objet à partir d'une recette, merci de remettre à un organisateur ou à un Pnj les ressources utilisés.
- Votre fiche de personnage vous indiquera avec quelles ressources vous commencerez le GN, comme des fioles, des pierres alchimiques ou même du papier !
- Non, les armes des PNJs ne sont pas récupérables, laissez-les sur leur cadavre.

RECETTES :

Au début de l'aventure, un personnage peut connaître un certains nombres de recettes, matérialisées par des fiches. De nouvelles recettes peuvent êtres acquises de différentes façons, que les personnages découvriront au cours de l'aventure.

Une recette est volable et peut être récupérée sur un autre joueur (sauf indication contraire sur la recette elle même).



RÉPARATION D'ARMURES, CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES ET DISTILLATION DE POTIONS :

Réparer une armure, créer un objet ou distiller une potion peut se faire partout (à même le sol, au pire), tant que vous possédez les ressources et outils adéquats. La réalisation d'un objet, quel qu'il soit, doit se faire d'une seule traite. Si vous êtes interrompu (par un combat, un sort, un état anormal), vous devrez tout recommencer du début. Les ressources utilisées dans ce cas ne sont toutefois pas utilisées.

SERRURES ET PIÈGES :

CROCHETER DES SERRURES :



Lorsque vous souhaitez ouvrir quelque chose mais qu'un petit carton vous indique qu'une serrure est bien présente, vous devez soit avoir la clé adéquate, soit posséder une compétence spéciale pour crocheter la serrure. Si vous ne remplissez pas ces conditions, soyez fair-play, et n'ouvrez rien ! S'il y a un cadenas sur la porte, il vous faut impérativement trouver la clé.

- Une serrure peut être de niveau 1, 2 ou 3. Il faut alors utiliser le crochetage, cela dure respectivement 5, 10 et 15 minutes.
- Une serrure de type « magique » doit être ouverte par des moyens spéciaux, à trouver en jeu.
- Une serrure met une minute à être reverrouillée.
- Une serrure peut également nécessiter une « force exceptionnelle » pour être ouverte. Son ouverture exige deux minutes par niveau de force exceptionnelle. Tout le temps que dure l'acte, il faut « crier » pour simuler le boucan entrepris par l'action. La serrure ne peut être reverrouillée.

PIÈGES :

Rien n'indique qu'une serrure est piégée. Si un joueur n'a pas la compétence pour désamorcer les pièges et qu'il trouve une carte avec le mot « piège », il la retourne immédiatement et en subit l'effet ! Un piège peut également traîner sous un objet, ou n'importe-où. Dès que vous voyez le carton indiquant piège, vous venez d'en subir l'effet, soyez fair-play !

- Un joueur possédant la compétence adéquate peut inspecter un coffre, une porte ou quoi que ce soit pendant une minute. Il ne subit alors pas l'effet du piège, et peut décider de le désamorcer, ce qui lui prend cinq minutes. Il ne peut déplacer le piège, mais peut le réarmer, ce qui met également cinq minutes.
- Le joueur qui subit l'effet du piège peut au choix détruire le piège (il remet le carton « piège » aux orgas) ou le réarmer (il laisse l'enveloppe). Ces deux actions mettent chacune une minute à se réaliser. Il ne peut déplacer le piège.
- Certains pièges ne peuvent pas être désamorcés, vous les entendrez « exploser » si vous les déclenchez. Subissez alors un point de dégât perce-armure et cinq minutes d'état « assommer ».

SUR LA CONTRAINTE PHYSIQUE D'UN JOUEUR :

MAÎTRISE, CAPTURE ET DÉPLACEMENT D'UN PERSONNAGE :

Deux personnes peuvent, par surprise, maîtriser quelqu'un qui ne s'y attend pas. Il suffit pour cela qu'elles lui touchent chacune un bras en clamant « maîtriser ». La personne maîtrisée doit alors suivre ses deux ravisseurs. La personne maîtrisée se dégagera après dix minutes, et aura cinq secondes d'avance.

- Une personne maîtrisée ou capturée, ainsi que ses ravisseurs ne peuvent courir, seulement faire, tout au plus, de grandes enjambées, afin de simuler l'encombrement et la lutte qui gênent la progression.
- Si jamais un des ravisseurs cesse de toucher le bras de sa victime pour une raison quelconque, celle-ci peut s'enfuir. La victime ne peut toutefois à aucun moment se débattre pour faire lâcher prise à ses ravisseurs, afin d'éviter de réelles blessures.
- Une personne assommée, en train d'agoniser ou endormie peut être déplacée par deux personnes dans les mêmes conditions. Elle ne pourra toutefois commencer à compter le délai pour s'échapper qu'à partir du moment où l'effet néfaste qui la prend pour cible cesse.

FOUILLE :

Vous pouvez fouiller un joueur agonisant, inconscient, endormi ou encore maîtrisé. Cela vous prendra une minute. Passé ce délai, le joueur vous remet la monnaie, les objets de quêtes et de jeu que contenait ses poches et tous ses conteneurs apparents (bourse, sacoches, poches).

Si la fouille dure deux minutes, le joueur doit remettre tous les objets de quête, de jeu et la monnaie qu'il détient sur lui (sauf exception).



LES COMBATS, LA VIE, LA MORT :

RÈGLES DE BASE EN COMBAT :

- Les coups à la tête et au cou sont interdits.
- Les coups aux parties intimes sont interdits.
- Le corps à corps réel à mains nues est interdit (il peut être simulé lors d'un pugilat).
- Les coups d'estoc sont interdits.
- La puissance des coups doit être modérée, le joueur doit seulement sentir qu'il est touché, inutile de frapper comme une brute.
- Un bouclier existe pour parer des coups ou dévier l'arme de son adversaire. Il est interdit de frapper ou de repousser quelqu'un avec un bouclier. Il est également interdit de charger avec son bouclier en avant.
- Les boucliers en bois sont autorisés seulement s'ils sont recouverts d'un revêtement en mousse.
- Les armes possédant une poignée en bois sont autorisées. Seulement une poignée, pas un pommeau ou la garde.
- Quand quelqu'un porte un objet dangereux, on lui laisse le temps de le poser avant de l'attaquer.

- Le poids des armes est simulé. Nous vous demandons de frapper plus lentement avec une arme à deux mains qu'avec une arme à une main.
- Un coup doit être armé à l'épaule afin d'infliger des dégâts. Une série de coups rapides à peine armés, dite « mitraillette » est proscrite.
- Merci de pousser un beuglement de douleur enragé, ou du moins quelque chose d'approchant quand vous avez reçu un coup.
- Si votre arme se brise en combat, éloignez là immédiatement du lieu de la bataille, elle peut se révéler dangereuse.
- Si par mégarde, on frappe un joueur à la tête, on ne continue pas de se battre : on s'enquiert de son état et on ne reprend qu'une fois qu'on a la certitude qu'il n'est pas en danger.
- Si votre coup est paré, merci de ne pas « l'appuyer » afin de toucher votre adversaire. Réarmez et frappez de nouveau.
- Les touches au pieds et aux mains comptent.
- Les PNJs sont certes, parfois, de terribles ennemis à certains moments, mais sous leur costume, il y a un gentil petit cœur qui bat. Ne frappez pas les PNJs comme des déments ! Ils sont gentils !

DÉGÂTS :

- Toutes les armes, standards, de lancer et quelle que soit leur taille infligent un point de dégât. Si une arme inflige des dégâts différents, le porteur l'annoncera à haute voix.
- Un tir de fléchette Nerf ou un tir de pistolet à amorce inflige deux points de dégâts et un choc de 5 secondes. Un tir de fléchette peut être dévié.
- Lorsque vous subissez des dégâts, vous perdez vos points d'armure avant vos points de vie.
- Un coup « perce-armure » vous fait perdre directement vos points de vie, mais pas vos points d'armure.

IMMUNITÉS :

- Quand un personnage annonce « immunité », il résiste à un effet spécial qu'il vient de subir (comme sommeil, ou pétrification...).

ESQUIVES :

- Quand un personnage annonce « esquive » alors qu'un coup lui a été porté, il en réduit les dégâts à 0. Les autres effets du coup (sommeil ou peur, par exemple) sont toujours pris en compte.

Pour cette aventure, le système d'esquives et d'immunités à été changé. Vous disposez de davantage d'esquives et d'immunités, mais elles ne se régénèrent pas au fil du temps.

EFFETS SPÉCIAUX :

Ces effets peuvent être soignés soit par un antidote, sous forme de potion ou de sort.

Ces effets peuvent être évités en dépensant une immunité (sauf indication contraire).

- **Peur** : vous criez de peur et tentez, pendant le temps que dure l'effet de vous trouver un coin sombre, isolé de tout. Vous tentez d'éviter tout le monde.
- **Sommeil** : vous vous endormez pendant le temps que dure l'effet. Pour vous réveiller, on doit vous administrer un antidote, ou vous infliger une blessure. Dans cet état, même un seau d'eau ne vous réveillera pas.
- **Fracture** : votre membre est brisé et ne peut plus être utilisé. Vous devez lâcher l'objet que vous teniez dans la main si la fracture vise un bras et ne pouvez plus manier d'armes à deux mains. Vous devez vous mettre à boiter si elle vise une jambe (et ne pouvez plus que ramper si chaque jambe est fracturée). **Pas d'immunité !**
- **Assommé** : vous êtes inconscient pendant les cinq prochaines minutes. Un joueur qui vous secoue durant trois secondes, un seau d'eau ou une

blessure vous réveillera. **Pas d'immunité !** Porter un casque vous immunise naturellement à cet effet.

- **Choc** : vous reculez de cinq pas tombez et à la renverse pendant 5 secondes, incapable de vous défendre.
- **Désarmement** : vous devez lâcher votre arme (non, l'antidote ne fonctionne pas ici). **Pas d'immunité !**
- **Vérité** : vous oblige à répondre à une question posée (celui qui vous a lancé le sort en précisera les détails).
- **Fou furieux (Berserker)** : vous attaquez toute cible à portée tant que dure l'effet, ami ou ennemi. Vous gagnez également deux points de vie tant que dure l'effet.
- **Aveuglement** : vous êtes aveugle tant que dure l'effet. En cas de combat, éloignez vous de la zone dangereuse.
- **Mutisme** : vous ne pouvez dire un mot tant que dure l'effet.
- **Pétrification** : vous vous changez en statue de pierre tant que dure l'effet. Dans cet état, personne ne peut vous déplacer ou vous blesser.
- **Contrôle mental** : tant que dure l'effet, vous êtes sous le contrôle d'une personne. Vous ne pouvez toutefois vous suicider. **Pas d'immunité !**

AGONIE ET MORT :

- Lorsqu'un personnage perd son dernier point de vie, il tombe immédiatement sur le sol et commence à compter à voix basse. Il ne peut plus rien faire, que ce soit boire une potion, activer un objet magique ou quoi que ce soit d'autre.



- Il attend alors cinq minutes. S'il n'est pas soigné par une personne possédant la compétence de premiers secours avec le matériel adéquat, qu'une potion de soins ou qu'un sort de soins ne lui est pas administré, il meurt.

- Un sort de résurrection peut agir trois heures après la mort, si le corps est encore en état.

- Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie pour la première fois, il peut récupérer son total de départ de points de vie. Attention, dès la deuxième fois,

il perd un point de vie de son total de départ, et ainsi de suite à chaque fois, pour le reste de l'aventure. Un personnage dont le total de point de vie de départ est réduit à 0 meurt pour de bon.

ACHEVER :

- Pour achever quelqu'un, il est nécessaire que la victime agonise. Il suffit alors de passer dix secondes à frapper (délicatement) la personne qui agonise de son arme puis de déclarer « achèvement ». Certaines personnes ne sont pas soumises à ces règles, prenez garde !



PUGILAT :

Parfois, il est temps de s'échanger de viriles mandales à travers le faciès, sans vouloir s'entre tuer. Quand un personnage crie pugilat à un autre joueur, il y a déjà deux possibilités :

- Cela a été fait par surprise. Dans ce cas, chaque joueur déclare à haute voix sa valeur de pugilat. Celui qui détient la valeur la plus élevée l'emporte. Les deux adversaires doivent simuler un combat de quelques minutes (de quelques secondes, si la différence est de plus de trois points) au terme duquel celui qui à la valeur la plus basse en pugilat sera assommé (pour une durée de trente secondes, suivi d'un vilain mal de crâne).
- Cela n'est pas fait par surprise. Si le joueur accepte le pugilat, il faut se référer au paragraphe ci dessus. S'il le refuse, il doit alors sortir son arme, avec toutes les conséquences que cela implique.
- Si les deux adversaires ont le même score en pugilat, il s'ensuit un terrible tournoi de pierre/feuille/ciseaux en deux manches gagnantes.
- Il est possible de se mettre à plusieurs pour corriger une seule personne.

AUTRES :

LECTURE ET COMPRÉHENSION DES DOCUMENTS :

Votre background vous indiquera si vous savez lire et écrire. Toutefois, certains documents en tête, porteront la mention : « ce document est écrit en *telle* langue ». Merci de ne pas le lire si vous n'avez pas la compétence adéquate ! En bas de certains documents, il y aura une formule codée... cela indiquera si le document est un faux ou pas !

ADMINISTRER UN POISON :

De nombreuses manières d'administrer un poison seront proposées en jeu. La plus simple est, lorsque quelqu'un est « maîtrisé », inconscient, agonisant, ligoté ou endormi, quelqu'un peut lui administrer librement.



VOL :

Sont volables les objets « en jeu », comme la monnaie du jeu, les potions (vous devrez par la suite remettre les flacons à un orga qui le rendra à son propriétaire, une information vous sera communiquée ultérieurement pour que chaque fiole puisse facilement retrouver son possesseur), les ressources de jeu ou encore les objets de quête. Lorsque vous trouvez une pince à linge sur vos vêtements, vous venez d'être victime d'un voleur. Est alors volé ce que contient le contenant le plus proche de la pince à linge (par exemple, sur votre pantalon, c'est probablement votre poche qui vient d'être vidée, sur votre ceinture, c'est sûrement votre bourse). Si vous voyez quelqu'un en train d'essayer de vous accrocher une pince à linge, à vous de réagir comme il se doit face à ce malandrin !

Ne sont pas volables les objets personnels des joueurs, comme leur armes, leurs armures, leurs vêtements, etc... certaines armes, remises par l'organisation à des joueurs à certains moments pourront être volées. Les recettes ne peuvent pas non plus être volées ou récupérées sur un joueur (elles peuvent toutefois être trouvées).

Le non respect des règles de vol par la soustraction frauduleuse de la chose d'autrui pourra donner lieu à des poursuites pénales.

COMMERCE :

Vous pourrez vous servir de votre monnaie de jeu pour « acheter » des objets en jeu (que vous devrez rendre à la fin du jeu à l'organisation). Vous n'êtes pas obligé de détenir une compétence qui permet d'utiliser un objet pour l'acheter, mais vous ne pourrez alors pas vous en servir.

MENACE :

Si un joueur, par surprise, annonce « menace », à moins de 20 centimètres d'un autre joueur, le joueur menacé ne peut s'échapper, hurler ou faire tout action que ne lui autoriserait pas son ravisseur. S'il le fait, il perd automatiquement trois points de vie. La menace ne peut durer plus de cinq minutes.

LANCER UN SORT :

Il y a trois types de sorts : ceux qui font des dégâts, ceux qui infligent un malus et ceux qui permettent de bénéficier d'un bonus. Pour les premiers, il faut lancer une balle en mousse sur sa cible (attention, vous n'en avez qu'un nombre limité par combat). Pour les deuxièmes, il suffit de pointer la cible du doigt et d'annoncer l'effet. Pour les troisièmes, il faut toucher le bénéficiaire.



CRÉATION DE PERSONNAGE ET EXPÉRIENCE :

Vous devez choisir un archétype de personnage parmi les huit proposé, tout d'abord. Vous possédez la caractéristique inscrite tout en haut de l'arbre (part exemple, vol à la tire pour les voleurs). Pour gagner un niveau, il vous faut 10 points d'expérience pour passer du niveau 1 au niveau 2, 20 pour passer du niveau 2 au niveau 3, etc... L'expérience se trouve de toutes les façons : en résolvant des quêtes, en cherchant dans les recoins, en terrassant des bêtes, et même en soignant des camarades ! Sa distribution reste toutefois aléatoire.

Vous détenez également un point de compétence général à dépenser dans l'arbre adéquat. Vous gagnez un point de compétence général au niveau 2, puis au niveau 4.

