

LES AVENTURIERS DE LA CHROMA

LES REGLES

. NOTE D'INTENTION .

En premier lieu, nous ne tenons qu'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 coin de rue... mais n'oubliez pas que* ***vous êtes là avant tout pour vous amuser !***

Vous n'êtes probablement pas 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 faire de même.

Il est logique que dans ce théâtre, vous puissiez vous faire aimer, admirer, aduler ***mais aussi insulter, menacer, mépriser, haïr...*** *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 à 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.

Nous souhaitons avant tout vous offrir un cadre de jeu agréable, bon enfant, ou nous l'espérons, chacun arrivera à trouver son plaisir.

. RAPPELS GENERAUX .

MATERIEL A PREVOIR

- De quoi vous loger : une tente et un sac de couchage.
- Votre matériel de toilette (pour les plus propres).
- De quoi vous éclairer (une lampe de poche pour les déplacements inopinés la nuit).

LIMITES DU TERRAIN

Le terrain est limité par un grillage barbelé. Vous ne devez le franchir sous aucun prétexte.

Il est **absolument interdit de se soulager en dehors des endroits prévus à cet effet,** ainsi que de franchir les limites du terrain ou de dégrader le site.

ANNONCES GENERALES

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

- ***« Time Freeze »*** : Non, on ne crie pas le nom de l'association sans raison : tout le monde ferme les yeux, arrête ce qu'il faisait et se bouche les oreilles. Le temps est arrêter, le jeu reprendra à l'annonce ***« Time in »***.

- ***« Stop »*** : Tout le monde arrête ce qu'il fait. Cette annonce peut être prononcée par un joueur en cas de risque immédiat de sécurité.

- ***« Carton jaune »***: un orga vous montre du doigt en prononçant cette phrase. Mettez-vous à l'écart de l'action, pour des raisons de sécurité, jusqu'à ce qu'il vous autorise de nouveau à rentrer en jeu.

- **« Zéro »** ou **« Nul »**: annoncé juste après un coup, un orga/Arbitre/référent juge que ce dernier n'est pas valable. Le coup n'inflige donc aucun dégât et n'a jamais existé (que voulez-vous, les orgas sont des salauds aux pouvoirs discrétionnaires!).

. RECUPERER- FABRIQUER- REPARER .

RECUPERER ET UTILISER DES OBJETS

Vous trouverez des coupons de ressources durant le jeu. Sur chacun d'eux est inscrit les compétences nécessaires pour s'en emparer. Si vous ne détenez pas la compétence, vous ne pouvez pas ramasser ce coupon. Ils serviront à créer des objets à partir de recette.

Les objets de quêtes divers sont signalés par une petite pastille de couleur, ou par le sceau des orgas s'il s'agit de documents.



RECETTES

Au début de l'aventure, un personnage peut connaître un certains nombres de recettes, matérialisées par des fiches. Même s'il entend parler de la composition d'une nouvelle recette, il ne peut la composer tant qu'il ne détient pas la fiche adéquate.

De nouvelles recettes peuvent êtres acquises de différentes façons, que les personnages découvriront au cours de l'aventure.

Une recette n'est pas volable et ne peut pas être récupérée sur un autre joueur, même mort.

Lorsque vous créez un objet à partir d'une recette, merci de remettre à un orga ou à un Pnj les coupons de ressources utilisés.

REPARATION - CREATION DISTILLATION

Réparer une armure, créer un objet ou distiller une potion doit se faire dans une zone spéciale qui vous sera indiquée en début de jeu.

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 dépensées.

NB : Echappe à cette règle l'élaboration de poisons, la construction d'un piège ou l'assemblage d'une serrure. Ils peuvent pour leur part, être réalisé n'importe tout, tant qu'on ne vous dérange pas.

. DES SERRURES ET DES PIEGES .



OUVRIR UNE SERRURE

*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 !*

*Un joueur possédant la compétence adéquate pourra s'occuper de la serrure. Il peut ensuite **détruire la serrure** (il remet le carton aux orgas) ou **verrouiller de nouveau la serrure**. Chacune de ces actions dure une minute.*



DESAMORCER UN PIEGE

*Un piège est matérialisé par une enveloppe situé derrière la porte ou dans le coffre concerné. **Rien n'indique qu'une serrure est piégée depuis l'extérieur**. Pour désamorcer un piège, un joueur doit passer **cinq minutes à inspecter la serrure** avant de l'ouvrir.*

S'il y avait un piège, le joueur l'a désamorcé, et n'ouvre donc pas l'enveloppe qui contient le piège. S'il n'y avait pas de piège, il a seulement perdu du temps.

*Le joueur peut au choix **détruire le piège** (il remet l'enveloppe aux orgas) **ou le réarmer** (il laisse l'enveloppe). Ces deux actions mettent chacune une minute à se réaliser.*

FABRICATION

Créer une serrure coûte une ressource de métal.
Créer un piège coûte une ressource de métal ou de bois, au choix du joueur.

*Quand vous venez de finir de créer un piège ou une serrure, allez voir l'organisation. Elle vous remettra une enveloppe qu'elle **frappera de son sceau pour valider ce piège ou cette serrure**. L'enveloppe qui contient le piège **doit être placée derrière les portes piégées et dans les coffres piégés**.*

*S'il n'est pas désamorcé, le piège sera **automatiquement déclenché**. Le joueur malchanceux devra ouvrir l'enveloppe et lire ce qui va lui arriver... Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas déplacer un piège ou une serrure.*

On ne peut placer qu'un seul verrou et qu'un seul piège par endroit. Les endroits où on peut placer les pièges sont :

- *Toutes les portes du jeu. (Les entrées des tentes en jeu sont considérées comme des portes).*
- *Les coffres, boîtes, meubles qui ont un tiroir, bref, tous les contenants.*

Les pièges et les serrures ne peuvent êtres volés, mais peuvent être vendus, donnés ou échangés.

. CAPTURE ET FOUILLE .

MAITRISE CAPTURE ET DEPLACEMENT 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.*

FOUILLER UN PERSONNAGE

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, même dans les conteneurs non apparents comme les poches intérieurs, les chaussettes…etc. (sauf exception).



.COMPETENCES GENERALES.

VOLER ET ETRE VOLER

*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). Un orga viendra vous voir pour que vous lui remettiez vos possessions et pour pouvoir les transmettre (en toute discrétion) au voleur en question.*

Si vous voyez quelqu'un en train d'essayer de vous accrocher une pince à linge... il est pris la main dans le sac ! A 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 jour (elles peuvent toutefois être trouvées).*

NB : Le non-respect des règles de vol par la soustraction frauduleuse de la chose d'autrui pourra donner lieu à des poursuites pénales. En d'autres termes, le vol qualifié des affaires d'une personne en dehors du cadre du jeu vous soumet à la législation française en vigueur.





LIRE ET ECRIRE

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 !

. COMBATTRE, VIVRE ET MOURIR .

REGLES DE SECURITE ET DE ROLEPLAY DE BASE

- ***Les coups à la tête et au cou ainsi qu'aux parties intimes sont interdits***.
- *Le corps à corps réel à mains nues est interdit.*
- *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 revêtus 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, comme une lanterne, 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 coup rapide 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. (Bah oui… Ça fait mal !)*
- *Lorsque votre arme inflige plus d'un point de dégâts ou détient un effet particulier, merci de l'énoncer à voix haute.*
- *Si **votre arme se brise en combat, éloignez là immédiatement du lieu de la bataille**, elle peut se révéler dangereuse.*
- *Les armes de plus de 1 mètre 50 n'étant ni une lance ou une hallebarde (arme d'hast) sont interdites. Si vous souhaitez manier une arme de ce type, merci de contacter un orga.*
- *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 à 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.*
- *Si un joueur **utilise une arme sans posséder la compétence adéquate**, à chaque touche sur un adversaire, il ne lui infligera qu'un point de dégât, sans aucun effet supplémentaire mais surtout, **il s'infligera un point de dégât à lui-même à chaque touche réussit**.*
- *Les touches aux 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** ! Cessez immédiatement de frapper un pnj/brigand/monstre qui tombe à genoux et s'apprête à s'allonger. Il n'a déjà plus de points de vie et agonise tranquillement. S'il doit se relever pour une autre raison RP, le cogner comme un sourd ne changera rien.*
- *Une arme est considérée comme une arme à deux mains dès qu'elle fait plus de 110 centimètres et comme longue dès qu'elle fait plus de 69 centimètres.*

. COMBATTRE, VIVRE ET MOURIR .

AGONIE ET MORT

Votre personnage a un certain nombre de point de vie indiqué sur sa fiche personnelle.

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 sans l'assistance d'une tierce personne. Il est à l'agonie.

Il attend alors cinq minutes. S'il n'est pas soigné par une potion de soins, de grands soins, un sort de prière de soins ou par un chirurgien dans ce délai, il meurt.

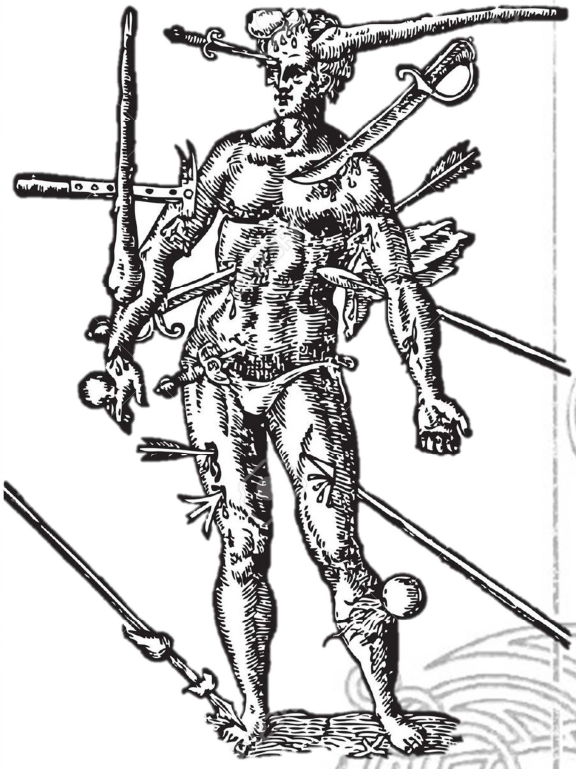


ESQUIVE ET IMMUNITE

Une esquive permet de réduire à 0 les dégâts d'une attaque *magique ou non magique directe infligeant des dégâts. Elle* ***ne permet pas d'éviter un empoisonnement ou un assassinat.*** *Le total d'esquives dont dispose un personnage se* ***régénère à minuit****. Juste après avoir subi l'attaque, le personnage crie « esquive » afin de l'utiliser.*

Lorsqu'un joueur annonce ***« immunité »*** *dans des circonstances particulières, c'est qu'il bénéficie d'une* ***protection spéciale contre un effet qui lui a été infligé*** *à ce moment. Il ne subit alors aucun des effets néfastes qui lui étaient destinés. Les immunités se régénèrent à minuit.*

On ne peut pas cumuler une immunité et une esquive.
Cela veut dire que si vous résister a un effet, vous prenez les dégâts du coup porté (si l'effet est associé à un coup), si vous esquiver le coup, vous prenez tout de même l'effet associé.



. COMBATTRE, VIVRE ET MOURIR .

DEGAT SUBIS ET ANNONCES D'EFFETS

*Chaque touche que vous encaissez ou que vous donnez inflige, par défaut **un point de dégât**.*

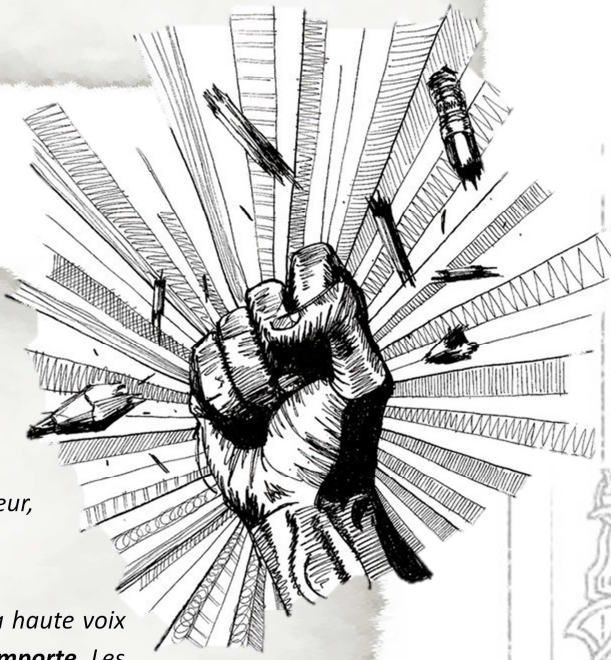
Si jamais votre coup détient des effets spéciaux ou fait plus qu'un point de dégât, vous devez les prononcer comme cet exemple : « 2 - Peur 5 secondes » signifiera que la cible subit deux points de dégât et devra tourner les talons durant 5 secondes. (Voir liste des effets)

Vos coups ne peuvent pas avoir plus de deux effets spéciaux simultanés (mais vous pouvez les alterner).

ACHEVER

Pour achever quelqu'un, il est nécessaire que la victime agonise. Il suffit alors de passer trois secondes à frapper (délicatement) la personne qui agonise de son arme puis de déclarer « achèvement ».

Ceci est un acte fort peu charitable qui pourrait vous valoir d'être honnis par les proches de la victime… Mieux vaut donc avoir de bonnes raisons pour achever quelqu'un !



PUGILAT OU BAGARRE DE TAVERNE

(ce qui compte, c'est les valeurs)

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, suivit 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/feuilles/ciseaux en deux manches gagnantes. Il est **possible de se mettre à plusieurs** pour corriger une seule personne. Les combattants additionnent alors leur score de pugillat.*

. EFFETS EN COMBATS .

POISONS ET SORTILEGES

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. ***Tous ces poisons peuvent êtres soignés soit par un antidote, soit par une prière de purification.***

Utiliser une « immunité » permet de résister à ces effets.

- ***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.*
- ***Mutisme :*** *vous devez vous taire tant que dure l'effet.*
- ***Fou furieux (berserker) :*** *vous attaquez immédiatement la cible la plus proche. Si elle s'enfuit et qu'une autre peut être touchée à proximité, vous l'attaquez derechef. Cela dure tant que le poison fait effet. Vous êtes insensible à la peur et aux chocs dans cet état.*
- ***Sommeil :*** *vous vous endormez pendant le temps que dure l'effet. Pour vous réveiller, on doit vous administrer un antidote, une prière de purification ou vous infliger une blessure. Dans cet état, même un seau d'eau ne vous réveillera pas.*
- ***Paralysie :*** *votre personnage est incapable de bouger, de s'exprimer tant que l'effet dure. La paralysie peut être sélective (bras, jambes)*



AUTRES EFFETS

La façon dont ces effets se soignent est décrite à côté de la description de l'effet.
Vous ne pouvez PAS utiliser « d'immunité » pour résister à ces effets*.*

- ***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). La fracture peut être soignée par un chirurgien.*
- ***Choc :*** *vous tombez à la renverse pendant 10 secondes, et ne pouvez agir.*
- ***Aveuglement :*** *vous devez fermer les yeux tant que dure l'effet. Toutefois, dans une situation dangereuse « simulez » l'aveuglement en vous éloignant de la zone à risques. Peut être soigné par un antidote.*
- ***Perce armure :*** *Ces dégâts sont déduits directement de vos points de vie, que vous possédiez une armure ou non.*
- ***Recul :*** *vous reculez du nombre de pas que la personne indique.*
- ***Désarmement :*** *vous devez lâcher votre arme.*
- ***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.*

. FAIRE EVOLUER SON PERSONNAGE .

GAIN DE NIVEAU

Si vous commencez votre carrière à moitié nu avec seulement un couteau, ne vous inquiétez pas, vous serez bientôt un adversaire redoutable, bardé d'acier et lançant des boules de feu comme des cacahuètes. Néanmoins, avant cela, il vous faudra ***accumuler de l'expérience****.*

Représentée par ***des petits cristaux****, l'expérience peut être gagnée lorsque vous* ***accomplissez des quêtes, que vous terrassez des monstres*** *ou encore lorsque vous parvenez à créer certains objets.*

Vous commencez l'aventure au niveau 1 (ce qui vous permet de sélectionner la première compétence de l'arbre de compétences que vous avez choisi).

Après avoir ***accumulé un certain nombre de points d'expérience vous gagnerez un niveau*** *(les paliers seront précisés sur votre fiche). A chaque fois que ce sera le cas, vous pourrez* ***sélectionner une nouvelle compétence*** *sur l'arbre de compétences de votre personnage (en suivant les flèches).* ***Allez voir un orga qui cochera sur votre fiche de personnage votre nouvelle compétence en échange de vos cristaux.***

Vous gagnez également un point de compétence à dépenser dans l'arbre commun à tous les joueurs, mais tous les 2 niveaux seulement (à partir du niveau 2... bref au niveau 2, 4, 6., ect...).