

Un Jeu parmi les Ombres

Livret de Règles



Table des matières

[Table des matières](#)

[Zones et personnes hors-jeu](#)

[Le combat](#)

[Introduction : la sécurité avant toute chose](#)

[La résistance de votre personnage](#)

[Les armes](#)

[Les tournois](#)

[Les autres règles importantes](#)

[Temps de jeu et récupération](#)

[Objets de jeu](#)

[La mort](#)

[Le poison](#)

[Les coucheries](#)

[Le vol](#)

[Portes et serrures](#)

[Camouflage](#)

[Annexes](#)

[Récapitulatif des mots-clefs](#)

[Mots clef génériques](#)

[Mots clef de combat](#)

[Mots clef sociaux](#)



Zones et personnes hors-jeu

Les zones de jeu délimitées par de la rubalise (ruban blanc et rouge) sont des zones hors-jeu et/ou dangereuses, et vous ne devez pas y pénétrer. Une personne portant un bandeau en rubalise autour du bras ou de la tête est hors-jeu, vous ne la voyez pas.

Le combat

Introduction : la sécurité avant toute chose

Ce chapitre va traiter des règles qui régissent le combat armé. Posons quelques consignes indispensables pour que le jeu aie les meilleures chances de se passer sans mal (réel ; nous ne garantissons pas ce qui pourrait arriver à vos personnages !).

La sécurité des personnes doit être le premier souci lors des phases de combat. Si une situation vous semble dangereuse, pour qui que ce soit, utiliser la règle du « STOP » : si quelqu'un crie « STOP », tous les participants à proximité doivent arrêter de se battre et vérifier que tout va bien avant de recommencer à insérer deux pouces d'acier dans l'anatomie de leur voisin.

Parlons des coups autorisés, justement ; les seuls coups valables sont ceux portés de taille (portés en « coupant » avec la lame), sont donc interdits tous les coups d'estoc (portés en « plantant » la lame). Il est également interdit de frapper la tête, les parties génitales et, pour les femmes, la poitrine de ses adversaires, même si vous avez de bonnes raisons de vouloir que son personnage n'ait pas de descendance (reportez vous à la série pour de meilleures méthodes).

Pour finir l'indispensable chapitre sécurité, seules les armes validées par l'organisation pourront être utilisées sur le jeu et nous nous réservons le droit de refuser une arme qui nous semblera dangereuse. Elles seront identifiées à l'aide de d'un bracelet vert, toute arme ne portant pas ce signal ne devra pas être utilisée et pourra être confisquée si un organisateur en voit une utilisée sans le bracelet.

La résistance de votre personnage

Votre personnage a une faculté fort limitée à supporter les lames, les os brisés et les flèches. Cette capacité est simulée par le décompte de ses points de vie. Sans compétence particulière, chaque personnage en dispose de trois. Un personnage avec ses trois points de vie sera donc en forme.

A deux points de vie, le personnage est légèrement blessé, c'est douloureux mais sauf complication, il s'en remettra. A un point de vie, il est gravement blessé, il lui faut des soins sous peine d'aggravation à long terme. Un personnage qui tombe à zéro points de vie (ou moins ; qu'avez vous fait à vos ennemis pour mériter ça ?) est inconscient et mourant : il tombe à terre et ne s'en sortira pas sans l'attention d'un chirurgien compétent. On peut en finir définitivement avec un personnage inconscient en l'attaquant avec une arme en annonçant à voix haute « coup de grâce ».



Les points de vie se récupèrent avec du temps et du sommeil. A deux points de vie, vous récupérez tous vos points de vie manquant après une bonne nuit de sommeil. A un point de vie, vous récupérez un point et devenez légèrement blessé après une nuit de sommeil et des soins appropriés. A zéro, il vous faut des soins rapides dans l'heure, sans cela votre personnage décèdera de ses blessures. Le personnage sera inconscient pendant quelques minutes et pourra ensuite clopiner doucement après son réveil, il ne peut entreprendre aucune autre action qu'une conversation, et encore celle-ci sera douloureuse.

Pour éviter un destin funeste, un personnage peut porter une armure, qui lui conférera des points de vie supplémentaires, traduction de la protection de l'armure. Celle-ci protège également des coups portés par des armes légères telle que les bâtons. Les points de vie supplémentaires dépendent du type d'armure portée :

- ◆ Armure légère, en cuir ou matelassée : +1
- ◆ Armure intermédiaire, cotte de maille, plastron en métal : +2
- ◆ Armure lourde, harnois, armure de plates : +4

Une armure une fois endommagée nécessitera réparation par un artisan, bien souvent les forgerons sont capables de réparer tout type d'armure mais d'autres artisans pourront probablement vous aider. On considère également que certains lieux permettent de se changer en utilisant une réserve de matériel, ils seront indiqués en jeu et vous pourrez vous y changer en quelques minutes.

Les armes

Dans la noblesse guerrière de Westeros, la plupart des nobles portent des armes, et sont susceptibles de s'en servir pour le combat plutôt que pour l'apparat. Des compétences déterminent les armes dont vous pouvez vous servir en combat. Toute personne est considérée pouvoir utiliser un poignard, un couteau, ... hors d'une situation de combat (cible inconsciente, ou qui ne se défend pas).

Hors des coups interdits évoqués ci-dessus, tous les coups qui touchent le corps de l'adversaire sont valides et infligent des dégâts. Les dégâts sont les suivants : toutes les armes de corps à corps infligent un dégât (annoncer « Un » lors du coup). Les armes de jet (dagues, francisques, ...) infligent un dégât si elles touchent leur cible, les flèches et les carreaux d'arbalète en infligent deux.

Les armes sont définies en plusieurs catégories :

- Les armes courtes ou légères : ce sont toutes les armes de moins de 60cm, tout le monde peut les utiliser en combat
- Les bâtons de toutes tailles : ces armes sont utilisables par tous mais ne font aucun dégât aux cibles portant une armure
- Les armes longues : de 60 à 110cm environ (confirmer la nature de l'arme lors du check orga), elles ne sont utilisables qu'avec la compétence appropriée et bénéficieront de coup puissant 3, mais pas du niveau 2
- Les armes lourdes de plus de 110cm : toutes les armes de grande taille à l'exception des armes d'hast, elles ne sont utilisables qu'avec une compétence et bénéficient de coup puissant 2 ET 3
- Les armes d'hast ne sont utilisables qu'avec la compétence appropriée et bénéficieront de coup puissant 3 mais pas du niveau 2



- Les armes à distance, et notamment les arcs et arbalètes, nécessitent une compétence spécifique pour pouvoir être utilisées

Les tournois

En tournoi, vos personnages utilisent des armes émoussées, ils ne peuvent donc normalement pas se blesser gravement. Cependant les coups sont réellement portés et les blessures arrivent. Les blessures de tournois peuvent être récupérées rapidement à condition de se reposer et tous les points de vie perdus dans ces occasions sont récupérés dans l'heure. Les points d'armure nécessitent de faire réajuster son armure en quelques minutes (faites jouer la scène de manière à ce que quelqu'un vérifie que tout est bien en place).

Tomber à 0 points de vie en tournoi provoque l'évanouissement. La somme des coups reçus a été trop importante pour le personnage et il tombe à terre. Il n'est pas possible d'achever quelqu'un avec une arme de tournoi aussi facilement qu'avec une arme standard. Il faut s'acharner pendant plusieurs secondes et annoncer « coup de grâce », nous comptons sur vous pour que cela soit réaliste.

Les autres règles importantes

Temps de jeu et récupération

Vos personnages auront éventuellement des compétences diverses, certaines ont un nombre d'utilisation définie. Une session de jeu est divisée en deux périodes, l'après-midi et la soirée, à chaque période, ces utilisations seront remises à leur maximum quelque soit les utilisations dépensées ou non.

Objets de jeu

Concernant les documents en jeu, tous les documents sont par défaut en jeu et écrits en langue commune de Westeros. Si le document est dans une langue différente, elle devra être indiquée en haut à gauche de la feuille. Par défaut un document signé est considéré comme portant la signature du nom donné juste avant, à moins d'avoir une compétence appropriée, ne signez qu'en votre nom propre.

Attention : Tous les personnages ne savent pas lire et écrire, si votre personnage le sait, ce sera indiqué sur sa fiche de compétence explicitement.

La mort

La mort dans les Sept Couronnes peut être présente à tous les coins de rue. Votre personnage peut mourir de plusieurs façon, empoisonnement, achèvement, en se vidant de son sang, etc ...

Dans tous les cas, le meurtrier devra prévenir aussitôt que possible les organisateurs du décès et de l'endroit où se trouve le joueur. Nous prendrons alors les mesures nécessaires.



Si vous êtes mort, vous devez rester sur place tant qu'un organisateur n'est pas venu gérer la scène. Vous pourrez être fouillé, pillé et autre, au choix des joueurs vous pourrez effectuer la fouille réellement ou en désignant les poches, bourses et autre lieu fouillé.

Dans tous les cas, l'organisation a prévu des personnage de rechange pour les joueurs, prévoyez donc un second costume se distinguant bien du premier pour éviter les confusions au cas où vous mourriez.

Le poison

Malgré les principes d'honneur et de chevalerie, très répandus à Westeros, le poison reste une arme utilisée par la noblesse. Afin de simuler son usage, l'empoisonneur glisse une fève dans une boisson ou un plat. Lorsqu'une victime découvre la fève dans son plat et qu'elle n'y a ne serait ce que goûté, elle subit les effets du poison :

- ◆ Si la fève est blanche, rangez la, et signalez le aux organisateurs qui vous expliqueront les effets par la suite.
- ◆ Si la fève est brune, effondrez-vous, les organisateurs vont se pencher sur votre sort !

Si d'aventure la paranoïa vous a poussé à employer un goûteur et que vous découvrez une fève dans votre plat, si elle est blanche, vous et le goûteur en subissez les effets, si elle est brune, seul le goûteur est affecté.

Vous trouverez les explications des mécaniques d'empoisonnement précis dans l'addendum sur les règles d'afflictions.

Les coucheries

Les mariages sont célébrés jeunes dans la noblesse westerosi, et arrangés plus tôt encore, mais ils n'empêchent pas de nombreuses relations plus ou moins légitimes. Si vous souhaitez avoir une relation intime avec un autre personnage, voici la représentation en jeu :

- Des enveloppes seront disponibles au PC orga et au bordel, avant l'acte venez en chercher une.
- Une fois dans le lieu de votre choix, en compagnie de votre partenaire, ouvrez l'enveloppe. A l'intérieur se trouvent les paroles d'une chanson. Vous et votre partenaire devez alors chanter la chanson en question (si vous en connaissez l'air) ou tout du moins la réciter à haute voix. Si vous êtes surpris par quelqu'un alors que vous êtes en train de chanter, cette personne vient d'être témoin de votre coucherie.
- Une fois l'acte accompli, les amants doivent passer voir les organisateurs, afin de déterminer les conséquences éventuelles de l'acte.

Le vol

Si vous trouvez sur votre costume une pince à linge, votre personnage a l'impression d'avoir été l'objet d'une tentative de vol à la tire. Si la pince est sur votre bourse, cette dernière est vide. Si elle est sur vos vêtements, vos poches sont vides. Sur votre arme, elle a disparu, etc... Vous devez vous délester vous-même de vos possessions dans un casier vide qui sera mis à votre disposition au PC Orga. Accrochez la pince à linge numérotée sur les effets volés. Il sera ensuite traité par l'équipe organisatrice.



Si vous voyez des pinces à linge sur une autre personne, considérez les comme hors-jeu et votre personnage ne les voit pas.

Portes et serrures

Une serrure ou une porte fermée en jeu possède une étiquette ayant un identifiant. Vous ne pouvez l'ouvrir que si vous possédez la clé avec le même identifiant.

Vous pouvez également la crocheter si vous possédez la compétence crochetage à un niveau suffisant (premier chiffre de l'identifiant) et que vous avez vos outils de crochetage.

Il est toujours possible de fracasser le coffre ou la porte. Pour cela, la somme des niveaux de compétence « Fracasser » des personnes impliquées doit être supérieur ou égal au second chiffre de l'identifiant de la serrure. Cette action doit être jouée de façon réaliste et bruyante. Une fois l'action effectuée, déchirez ou froissez l'étiquette, afin d'indiquer le forçage.

Camouflage

Une personne portant un bandeau blanc autour de la tête est camouflée dans l'ombre, vous ne pouvez pas la voir tant qu'elle est immobile.



Annexes

Récapitulatif des mots-clefs

Mots clef génériques

Mot clef	Effet
Stop	Annonce de sécurité, peut être utilisé par n'importe qui, à ce moment, tous les joueurs dans la zone doivent s'arrêter et vérifier la sécurité dans leur environnement immédiat. Une fois la situation clarifiée et sécurisée, l'action peut reprendre

Mots clef de combat

Mot clef	Effet
Aveugle	Le personnage doit fermer les yeux pendant cinq secondes
Boite	Le personnage doit boiter de la jambe touchée jusqu'à être soigné
Désarmement	Le personnage doit lâcher son arme
Direct	Ajouté après une annonce de dégâts (« Un direct »). Ces dégâts ignorent l'armure
Duel	Le personnage est défié en duel et personne ne doit intervenir dans le combat durant 1 minute 30
Esquive	Le coup est esquivé et n'a aucun effet, même s'il s'agissait d'un coup spécial.
Fatal	Le coup infligé retire immédiatement tous les points de vie et rend inconscient
Recul un pas/trois pas	Le personnage doit reculer d'un (ou de trois) grands pas
Renversement	Le personnage tombe à terre
Un/deux/trois	Le personnage subit un, deux ou trois dégâts. L'annonce de "Un" est optionnelle.
Défense	Le personnage ne subit pas les dégâts dont il est la cible mais l'annonceur les prends à sa place



Mots clef sociaux

Mot clef	Effet
Autorité	Le personnage doit répondre par oui ou par non si l'annonceur a un statut social égal ou supérieur à lui
Charisme 1	Le personnage ne peut interrompre l'annonceur
Charisme 2	Un petit groupe avec lequel il discute ne peut interrompre l'annonceur
Charisme 3	Toutes les personnes ayant entendu l'annonce doivent prêter attention à ce que dit le personnage et ne pas l'interrompre
Empathie	Le personnage doit donner sa disposition vis à vis de l'annonceur
Garantie	Le personnage prend la parole de l'annonceur comme garantie
Menace	Le personnage doit répondre par oui ou par non sous la contrainte d'une menace physique réelle
Intimidation 1 X minutes	Le personnage ne peut utiliser aucune compétence contre l'annonceur pendant X minutes
Intimidation 2 X minutes	Le personnage doit éviter l'annonceur pendant X minutes
Perspicacité	Le personnage doit indiquer à l'annonceur à quel point il connaît réellement des informations sur le sujet de la conversation.
Pique	Le personnage doit se taire 1min ou quitter la conversation
Respect	Le personnage doit respecter le joueur. Si l'a offensé, lui faire des excuses
Séduction 1 / 2 / 3	Le personnage doit répondre par oui ou par non à 1, 2 ou 3 questions en fonction du niveau
Sincérité	L'affirmation suivant l'annonce par l'annonceur est vraie (dans la mesure de ses connaissances bien entendu)
Silence	Le personnage peut refuser de répondre à une question posée via une compétence de contrainte
Aveux	Par la torture, l'annonceur peut forcer le personnage à avouer ce qu'il lui demande (ça n'a pas à être vrai)

