



Les Chroniques de Mortras



Le Sel et le Sang
Les Règles



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 allez donc, le temps de quelques heures, incarner quelqu'un de totalement différent, les personnes 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 :

Votre présence est requise sur les lieux (Commanderie Templière d'Arville, 1 allée de la Commanderie, 41170 Couëtron-au-Perche) dès le vendredi 6 novembre 2026, à 13h00. Vos déplacements sur le site seront (légèrement) limités, afin de ne rien vous gâcher. Les briefs individuels, de groupe et checks commenceront dès 14h00, pour un brief général à 19 heures, et un début de jeu à 20 heures. L'arrivée n'est pas possible le samedi, préparez-vous en conséquence ! Le jeu devrait se terminer vers 13h30-14h00 le dimanche.

LOGISTIQUE :

Les repas seront fournis du vendredi soir au dimanche matin, petits déjeuners inclus (nous rappelons que les repas sont en jeu, et même si l'événementiel est plus calme à ce moment, c'est surtout le bon moment pour signer des contrats ou resserrer les liens de votre mesnie). Vous devrez ramener votre propre vaisselle, de style médiéval. Des boissons, chaudes, froides, alcoolisées ou soft seront disponibles contre de l'argent réel, à tarif très raisonnable, dans un endroit qui vous sera indiqué avant le début du jeu. **L'organisation se réserve le droit de refuser de vous servir si votre comportement amène un risque quelconque pour la sécurité.**

Votre couchage aura lieu dans des dortoirs de 4, 6 ou 8 personnes, qui vous seront indiqués à votre arrivée.

Afin d'accueillir ou de pouvoir magouiller à votre aise, il est indispensable de vous munir soit d'un barnum sans piquet (auquel cas, un 3x6 maximum, qui sera déposé sous la

Grange aux Dîmes, bâtiment couvert), soit pour les plus courageux, d'une tente médiévale ou d'un barnum (mais là avec les piquets) pour être dehors. Il n'y aura pas forcément assez de place pour tous les barnums sous la Grange aux Dîmes, premier arrivé, premier servi (dès 13 heures).

HYGIÈNE :

Les dortoirs sont équipés de douches et de W.C. Il y aura aussi des toilettes sur l'aire de jeu. Les points fumeurs seront indiqués sur le plan.

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, coupons représentant du cuir ou de l'acier, etc...). Tous les objets de jeu que vous pouvez trouver sont récupérables, sans compétence particulière, **SAUF** les poinçons de chasse/récolte. Faites également 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 même quand on le lèche, c'est du décor. Merci de le laisser tranquille, et de ne pas vous en servir comme ressource. Faites preuve de bon sens : que ferait un membre de la haute noblesse d'un rouleau à pâtisserie, ou un boucher d'un manifeste juridique ?

- 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... Seule contre-indication : 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 utilisées. Créer ou transformer un objet doit se faire dans le lieu adéquat (forge, atelier de tanneurs, laboratoire, etc...).
- Non, les armes des PNJ ne sont pas récupérables, laissez-les sur leur cadavre.
- Sur nos événements, il y a toujours beaucoup de choses à récupérer. Faites-le... En accord avec le rôle de votre personnage ! On ne pourra imaginer un noble vider les coffres ou un paladin se mettre à fouiner dans des gravats...

RECETTES :

Au début de l'aventure, un personnage peut connaître un certain nombre de recettes, matérialisées par des fiches. Elles seront fournies avec le personnage. De nouvelles recettes peuvent être acquises de différentes façons, que les personnages découvriront au cours de l'aventure.

Une recette peut être volée et ainsi récupérée sur un autre joueur (sauf indication contraire sur la recette elle-même).

ARTISANAT :

Réparer une armure, créer un objet ou distiller une potion nécessite une forge ou un laboratoire. La réalisation d'un objet, quel qu'il soit, doit se faire d'une seule traite. Si vous êtes interrompu (par un combat, un état anormal), vous devrez tout recommencer du début. En ce cas, les ressources utilisées ne sont toutefois pas utilisées. La réalisation de ces manœuvres est précisée dans le livret de création de personnage.

SERRURES ET PIÈGES :

FORCER 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 (ou la détruire, si la mention «force exceptionnelle» est présente sur ce que vous voulez ouvrir). 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.

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 !

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 pourra se libérer de son entrave après dix minutes, et aura cinq secondes d'avance.

- Une personne maîtrisée, 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.



Il est possible « d'attacher » une personne maîtrisée, assommée ou endormie. Pour cela, on fait **semblant** de la lier. Après vingt minutes, le personnage pourra avoir défait ses liens et aura la possibilité de s'échapper.



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.

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 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. Nous rappelons tout de même qu'un coup peut être douloureux.
- Un bouclier existe pour parer des coups ou dévier l'arme de son adversaire, pas pour frapper ou de repousser quelqu'un avec. 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. Rappelons nous qu'une épée bâtarde peut être véloce, mais qu'un marteau à deux mains sera toujours d'une lenteur inégalable...
- Un coup doit être armé à l'épaule afin d'infliger des dégâts. Une série de coups rapides à peine armés, dites « 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 aux pieds et aux mains comptent.
- De base, toutes les armes font UN point de dégât.
- Un PNJ à genoux qui lève le poing est considéré comme éliminé. Le frapper à ce moment là équivaldra à une riposte immédiate infligeant CINQ point de dégâts perce-armure sans moyen d'y éviter ! N'usez pas les PNJ trop vite, nous en avons tous besoin !
- 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.
- 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.
- Un joueur ne peut posséder plus de quinze points de vie et d'armures confondus ! Cette règle ne s'applique pas à certains PNJ.
- Pas de combat à l'intérieur du château ! Si vous agressez quelqu'un en ces lieux, vous vous retrouverez alors tous dans la cour, au sol. A ce moment, après vous être relevés, votre combat pourra commencer.

IMMUNITÉS :

- Quand un personnage annonce « immunité », il résiste à un effet spécial qu'il vient de subir (comme sommeil, peur, fracture, cécité, mutisme, ...). Immunité ne permet pas de se protéger de dégâts reçus, seulement d'effets.
- Les immunités se récupèrent toutes les six heures (midi, dix huit-heures...). Vous ne pouvez posséder plus de trois immunités.

ESQUIVES :

- Quand un personnage annonce « manqué » 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.
- Les esquives se récupèrent toutes les six heures (midi, dix huit-heures...). Vous ne pouvez posséder plus de trois esquives.

EFFETS SPÉCIAUX :

Ces effets peuvent être soignés soit par le breuvage ou le médecin adéquat.

Excepté lors de l'administration d'un poison, ajoutez donc un "Par Les Jumeaux (ou autre Divinité) je te XXX (terrorise, brise un membre, saigne comme un porc...).

Ces effets peuvent être évités en dépensant une immunité (sauf indication contraire). Annoncez alors "Ahah", ou quelque chose d'équivalent.

- **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).
- **Saignement** : vous perdez un point de vie toutes les trois minutes.
- **Choc** : vous reculez de cinq pas tombez et à la renverse pendant 5 secondes, incapable de vous défendre.
- **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.
- **Brise arme/bouclier** : votre arme ou votre bouclier se brise.
- **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. Porter un casque vous immunise naturellement à cet effet.
- **Désarmement** : vous devez lâcher votre arme (non, il n'existe pas d'antidote). **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 dans sa tête. 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 (*300 secondes*). 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 une heure 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 ne pourra plus être soigné ou ressuscité : il est définitivement mort. Des moyens exceptionnels existent pour retrouver ses points de vie perdus.



ACHEVER :

Pour achever quelqu'un, il est nécessaire que la victime agonise. Il suffit alors de passer dix secondes à simuler l'achèvement, à la main, au couteau ou au marteau, comme il nous plaît de le faire 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 qu'il défait au pugilat un autre, 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 a 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/ciseau 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 !

Vous ne pouvez arracher la page d'un livre si elle est collée dans un document, il faut prendre le livre en entier.

ADMINISTRER UN POISON :

De nombreuses manières d'administrer un poison seront proposées en jeu :

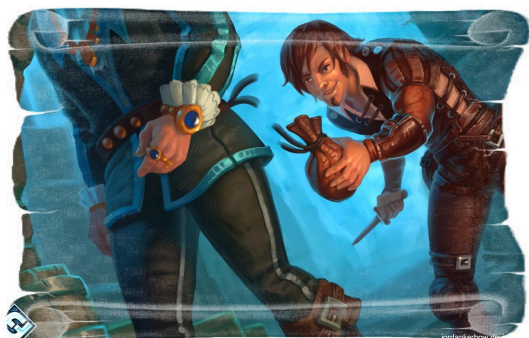
- La plus simple est, lorsque quelqu'un est « maîtrisé », inconscient, agonisant, ligoté ou endormi, quelqu'un peut lui administrer librement.
- Pour empoisonner la nourriture (ou la boisson) de quelqu'un, prévenez un orga de ce que vous allez faire.

Munissez vous d'une petite pincée de sel à mettre dans ce qu'il s'apprête à ingurgiter (ou de sucre si c'est le dessert, restons humains). S'il ne vous a pas repéré, l'orga surveillera qu'il consomme bien le poison, et ira lui en chuchoter les effets à l'oreille.

- Certains poisons peuvent être enduits sur une arme (cela est alors précisé). Ils infligeront un coup spécial le nombre de fois que leur posologie l'indique.



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 vos chausses, 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. C'est la micro-économie.

Si vous détenez une liste de ressources à échanger (en stères, en livres), vous ne POUVEZ PAS en faire don à qui que ce soit : vous pouvez seulement les échanger contre d'autres stères de ressources, par un contrat. Contrevenir à cette règle entraînerait la ruine de celui pour qui vous échangez des biens, la vôtre, si ce n'est pire. C'est la macro-économie. Ramenez vite au pc orga les contrats signés, il y a un retour très rapide sur investissement selon les quantités échangées.

De même, un contrat particulier (construction d'un manoir, établissement d'une route commerciale) peut comporter des sommes à dépenser, elles doivent l'être à cet usage seulement. C'est pareil pour le recrutement d'une personne, là aussi.



La micro-économie et la macro-économie sont donc l'une et l'autre étanches, cloisonnées, bref, n'interagissent pas. L'on n'échange pas une stère de pierre contre un lingot de fer !

CAMPEMENT :



Vous dormirez dans vos tente... un coffre de campement vous sera remis, où vous devrez déposer vos biens avant d'aller vous coucher, dans votre ambassade (tente apportée par vos soins, comme précisé au début). Vous pouvez le déplacer dans un périmètre qui vous sera indiqué. Ce coffre doit toutefois être visible (non enterré) et ne pas être déposé dans un endroit "dangereux". Vous n'avez que jusqu'à une heure et demi (du matin) pour le piller.

HORAIRES :

Les dernières actions sont lancées par les organisateurs entre 1h00 et 1h30 heures du matin. Après 3h, les orgas ne seront plus sur le pont : merci de limiter vos actions aux larcins et à la diplomatie jusqu'à 8h du matin. **Les petits déjeuners sont servis vers 8 heures 30 : ils sont en jeu, comme les autres repas.** Profitez de ces moments pour signer des contrats, passer des accords...

RÈGLE PROPRES AU JOUR DES REINES :

LE CANDIDAT : s'il n'est pas parmi vous, votre faction représente un religieux (voire autre chose) pour prendre la place vacante d'un cardinal... place qui serait en très bonne posture, vu qui l'occupait avant et les rapports qu'avaient votre protégé avec le défunt, et par ricochet nombre d'impériaux, pour accéder à celle de Saint Pontife : et oui, Roland de Castellame a fini par trépasser ! Autant les règles de désignation des Archevêques sont strictes, autant celles d'un cardinal le sont moins, et voici comment arrivez à faire en sorte que votre poulain arrive au pouvoir.

VOTES ET VOIX :

Un peu partout en l'Empire, l'on sait que le futur cardinal pourrait bien être pape. Pour cela, il va avoir besoin de soutiens puissants. Justement, de nombreux partis, factions et

groupes vont venir proposer leur voix pour vous soutenir, bref, se vendre au plus offrant. En leur rendant service, vous obtiendrez leur approbation. Veillez tout de même à ce qu'ils soient accompagnés correctement à la sortie des lieux, le Poing du Pardon les prendra ensuite en charge, veillant dans les environs.

BONNE ET MAUVAISE RÉPUTATION :

Il n'y a pas que des puissants qui vont venir vous voir. Autant de religieux, de Seigneurs, d'artisans... cela attire invariablement du monde. Selon votre comportement, votre réputation grandira, en bien comme en mal. Vous pouvez donc devenir célèbre en tant que monstre sanguinaire, ou tel un Saint naïf. Différentes mécaniques vous permettront de faire augmenter et diminuer les réputations, les vôtres, et bien sûr celles des autres !

FOI :

A venir...