Les Règles du GN Mythes et Dragons

Bienvenue dans la Comté !
Comme à notre habitude, nous ne souhaitons pas un GN où les règles prennent le pas sur l'ambiance et le *jeu de rôles*, mais néanmoins, il faut avoir lu ce document avant de venir jouer. Nous voulons un système qui reste très simple dans sa logique.
Enfin, *toutes* les règles ne sont pas présentées ici, car il doit rester quelques mystères qui ne seront révélés que *pendant* le GN, mais soyez rassuré, rien de bien compliqué !

Bonne lecture et à bientôt, pour essayer de survivre à la fin des temps …

- Les Organisateurs des Mille Mondes -

SOMMAIRE:

1.Consignes de sécurité
2.Déroulement du temps
3.La Mort et l'Invisibilité
4.Caractéristiques et compétences des personnages
5.Le combat
6.Les Injonctions
7. De l'usage de la violence dans un monde pacifique…
8. Les règles de commerce
9.L'univers de Marmites & Dragons
10.Objectifs, jeu de rôles et ambiance

LES REGLES DE BASE

Dans cette partie, vous trouverez les règles qui s'appliquent à tout le monde. Elles *doivent donc être connues de tous*. S'agissant d'un GN, il faut évidemment interpréter les règles dans un esprit de fair-play, d'équité mais aussi d'amusement.

1. Consignes de sécurité

Le GN se déroule en extérieur, sur un terrain assez variable et accidenté, avec pas mal de zones à fortes dénivellations.
D'autre part, le jeu aura lieu près d'un fleuve, dont certains accès sont en bord de petites falaises.
Même si bien évidemment, le jeu comportera des phases d'action et de combat, ne faites pas des acrobaties, ne sautez pas, ne chargez pas dans une descente… Il serait dommage de garder une entorse de la cheville pendant quelques mois pour avoir voulu faire du « roleplay » quelques instants!

Bienvenue dans le Comté…

Si vous pensez que le terrain est dangereux, n'hésitez pas à crier « Temps mort! Terrain dangereux ! » et déplacer les scène d'action vers une zone plus sûre.
Il est permis de courir sur le site, mais attention à vos chevilles et genoux !
D'autre part, sauf **scène particulière lancée par un Orga et en sa présence**, aucun contact physique n'est permis: n'agrippez pas un autre joueur, ne tentez pas de le renverser. Il se peut que certains joueurs et/ou PNJ préalablement choisis par les Orgas *auront à « se battre » à mains nues dans le cadre d'une scène de jeu particulière* mais ce sera en présence des Orgas.
Des bandes de chantier éparpillées délimiteront les zones hors-jeu, que ce soit par raisons de sécurité ou parce qu'il s'agit d'une zone Orga où auront lieu certains préparatifs. Il est donc **totalement interdit de dépasser ces limites**. Le terrain étant très vaste et ouvert, nous n'allons évidemment pas tout pouvoir borner, mais un petit topo sera fait au briefing pour éviter que vous ne partiez pour une randonnée de vingt kilomètres parce que vous n'avez pas vu un morceau de bande sur un arbre…

Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement. On répète ici cette évidence, mais nous n'avons jamais eu de soucis avec aucun joueur depuis notre premier GN et on aimerait bien que cela continue ainsi…

Tiens, ça brille…

2. Déroulement du temps

Le jeu se déroule en temps réel. Aucune pause ne peut être demandée à moins qu'une situation de danger ou qu'un événement grave (blessures…) ne surviennent, auquel cas vous pouvez (et devez!) demander un « Temps mort! ». N'hésitez pas à aller chercher un Orga.

Nous prévoyons toutefois une « extinction » des feux entre 2/3 h et 9/10 h du matin – temps réel -, histoire de laisser les gens fatigués par une semaine de travail se reposer un peu le week-end :o).
Le jeu pourra bien entendu continuer en roleplay, mais sachez qu'il ne sera pas forcément évidement de trouver un Orga et qu'aucune scène importante n'est censé avoir lieu…

Les Orgas (et certains pouvoirs de PJ/PNJ) peuvent déclarer un « Arrêt du Temps ». Tous ceux qui entendent l'ordre doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux jusqu'à la reprise du jeu par « Fin de l'Arrêt du Temps ».
Cela permet de mettre en place certaines situations particulières.
Promis, cela restera suffisamment rare pour pouvoir l'apprécier – et pour éviter des interruptions nuisibles du jeu…

La Comté, comme elle est depuis toujours…

3. La Mort et l'Invisibilité

Quand un personnage meurt, il reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un évacue son corps.

Un personnage ***invisible*** est symbolisé en jeu par un **bandeau blanc autour de la tête**. On considère qu'on ne peut pas interagir avec lui sauf s'il vous parle.

4. Les Caractéristiques et compétences des personnages

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques et possède un certain nombre de Capacités et éventuellement des Pouvoirs.

La Vitalité: Il s'agit de l'état de santé général regroupant l'endurance, la vitalité et l'absence de blessures ou de maladie. Arrivée à 2 points, on est *sérieusement blessé (ou intoxiqué)*, ce qui signifie que l'on ne peut plus courir, mais on peut encore se défendre. A 0 point ou moins, on tombe dans *l'inconscience*, et si personne ne vous soigne dans le quart d'heure, vous mourrez (attendez un Orga, en n'oubliant pas de simuler avec conviction la mort).

La Résistance à la Magie : Elle représente la capacité à résister aux effets magiques. Tous les sorts/objets/charme doivent annoncer une Intensité Magique (que ce soit oralement ou sur un papier pour objets ou les zones enchantées). Si la Résistance est supérieure ou égale à l'Intensité, la cible résiste à l'effet et perd 1 point de Résistance à la Magie.

Les points de Résistance à la Magie sont récupérés après chaque nuit. Autrement dit, les compteurs reviennent au maximum samedi et dimanche matin à la reprise du jeu.

Il peut y avoir d'autres effets qui font perdre ou gagner des points de Résistance à la Magie.

La Corruption:

L'action se passe dans une région reculée de la Comté bien après la chute de Sauron. Il n'y a donc aucune raison que quelqu'un soit corrompu par le maléfique seigneur du Mordor.

Tous les personnages auront donc 0 dans cette caractéristique.

Oui, elle ne sert à rien.

Sauf si…

Dans le jeu, elle est symbolisée par des petites billes en bois noires. Evidemment, vous n'en aurez pas au début du jeu.

Sauf si…

Les Compétences:

Il s'agit de choses qu'un personnage sait mieux faire que les autres; à moins qu'il ne possède une aptitude particulière voire unique.
Il existe des compétences spécifiques au jeu, qui seront décrites clairement sur les feuilles de personnages concernés, mais certaines sont plus répandues.

Combattant de mêlée: Vous avez l'habitude de vous battre au corps à corps. Vous infligez les dégâts normaux avec n'importe quelle arme de contact.

Maîtrise des armes à distance: Vous savez vous servir efficacement de n'importe quelle arme à distance et infligez donc les dégâts normaux avec n'importe quelle arme à distance.
Remarque: il est interdit d'utiliser une arme à distance en mêlée. De plus, mis à part des dagues et des frondes, les autres armes ne sont quasiment jamais utilisés par des Hobbits.

Violence: Cette compétence rarissime n'est quasiment connue que des rares nains (et encore pas tous) que les hobbits fréquentent parfois. Elle permet de continuer un combat après la première blessure infligée à l'un des protagonistes (voir le paragraphe consacré aux combats).
Notez que toutes les créatures (animaux et monstres) possèdent automatiquement la compétence *Violence*.

Il existe des Hobbits courageux, si si !

Premiers Secours: Vous pouvez soigner un personnage en lui rendant 1 point de Vitalité. S'il est inconscient ou mourant, cela le sauve. On ne peut être soigné qu'une seule fois après avoir reçu des dommages.

Médecine Naturelle: Il existe de *rares* personnes qui possèdent cette compétence. Elle mêle le pouvoir des herbes et des pierre à un rudiment de magie ancienne. Elle permet de soigner efficacement une personne grâce à des potions et des onguents, qui rendent 4 points de vie après 1 heure.

Remarque: Ceux qui connaissent nos GN savent que l'ambiance et le roleplay priment sur les règles. Celles-ci ne sont là que pour donner un cadre au jeu, dont le but essentiel est l'amusement ! N'oubliez jamais cette règle !

Les compétences « inutiles »:
Les Hobbits ont de très nombreux talents. On peut citer par exemple *Maîtrise des potages*, *Fabrication de Cidre selon la recette du Grand Père Touc*, *Jouer de l'Harmonica allongé*, *Nourrir un oiseau avec des restes* (compétences rare, les restes étant peu nombreux…), etc.
Vous allez en avoir sur votre feuille de personnage.
Inutile d'aller voir un Orga pendant le jeu pour savoir si vous pouvez vous en servir.
Evidemment que oui, puisque vous avez la compétence ! Mais, il faut bien vous dire ***qu'en terme de jeu, cela restera parfaitement inutile***… Quoique. On ne sait jamais, les Hobbits ont toujours eu cette chance insolente et un Orga bien attentionné pourrait peut-être lui donner un peu coup de pouce… Par pure chance…

5. Le combat

Les armes sont classées en 4 catégories:

-Les *armes simples de petite taille* (couteau, pierre, armes improvisées, etc.) font **1 point de dégât**.

-Les *armes simples de grande taille* (bâton, massues…) ou les « vraies » *armes de mêlée* (masses, épées, lances font **2 points de dégâts**.

-- Les armes à distances simples (fronde, dague et haches de jet, javelots) qui font **2 points de dégâts et provoquent un « Recule! »**.

- Les *armes à distance de guerre* (arc, arbalète…) font **4 points de dégâts et provoquent un « Recule ! »**.

Remarquez que tout le monde peut se servir de toutes ces armes, mais sans efficacité réelle, si ce n'est le bénéfice de l'allonge des grandes armes.

-Il existe de rares *armes spéciales ou magiques* qui ont des effets spéciaux ou magiques (!) (voir un Orga en cas de doute).

REMARQUE IMPORTANTE SUR L'UTILISATION DES ARMES:

Comme presque plus personne ne doit se battre, notamment dans la Comté, plus personne ne sait vraiment se servir efficacement d'une arme**. Elles font donc toutes 1 point de dégât à moins d'avoir une compétence spéciale disant le contraire** (*Combattant de Mêlée* ou *Maîtrise des armes à distance*).

Remarques: Les combats se font de manière classique:

- Pas de coup à la tête ni aux parties génitales / poitrines
- Pas de coups « mitraillette »
- On annonce les dégâts quand on touche. C'est à la « victime » de gérer sa Vitalité et éventuellement annoncer des « Résiste ! »
- roleplay avant tout ! Nous ne sommes pas dans une compétition d'escrime !

Un exemple de héros des temps passés qui savait se battre, un peu…

Les armes de jet:

Les armes de jet ou de tir ne peuvent être utilisées qu'*avant* un combat, mais *pas lorsque la mêlée a débuté*.

La seule exception se présente lorsque quelqu'un s'enfuit d'un combat ***et*** que vous le poursuiviez ***et*** que vous ***et*** votre cible êtes éloignés au moins d'une dizaine de mètres de la mêlée.

6. Les injonctions

Les injonctions sont utilisées pour signaler un effet particulier (donné par une Compétence ou un Pouvoir).

Brise X: l'arme ou objet cité devient immédiatement inutilisable jusqu'à sa réparation par un artisan compétent.

Dégâts X: la cible encaisse automatiquement le nombre de dégâts spécifié.

Fuis !: la cible doit s'enfuir en comptant mentalement jusqu'à 30 secondes (rappel: aucune course sur le site de jeu, mais il ne s'agit pas non plus de se promener doucement !)

Paralysie !: la cible doit rester immobile en comptant mentalement 30 secondes.

Recule !: la cible doit reculer d'au moins 3 mètres.

Résiste !: indique qu'on ignore tout effet (coup, injonction, pouvoir…) que l'on vient de subir.

Ordre !: certaines Compétences provoquent des effets particuliers qui doivent être énoncés après avoir crié cette injonction. Si jamais la cible n'est pas affectée pour une quelconque raison qu'elle seule connait, elle dit simplement « Résiste ! »

Remarque: parfois, les durées peuvent être plus longues, ce qui doit être précisé lors de l'injonction (ex.: Paralysie 100 indique qu'il faut compter jusqu'à 100).

A ces injonctions de jeu, on ajoute les injonctions de sécurité et d'Orga (**Temps Mort – Terrain Dangereux!** et **Arrêt du Temps!/Fin de l'arrêt du temps!**, qui sont détaillés plus haut)

7. De l'usage de la violence dans un monde pacifique…

Les hobbits vivent dans un monde un peu à part. Plus personne ne se bat vraiment et les conflits se limitent à des rencontres avec des animaux dangereux ou des disputes de voisinage.
Tout combat entre hobbits s'arrête à la première goutte de sang versé (autrement dit, dès que l'un des protagoniste perd au moins un point de Vitalité).
Cela est valable également pour les combats de groupe.
Exemple:
Peremont Brandebouc a une violente altercation avec Fribou Taffin qui vient de lui dérober une herbe aromatique rare qu'il a cultivé soigneusement depuis des mois.
Excédé, il le frappe avec sa fourche.
Par malchance, il touche et blesse à la jambe Fribou.
Celui-ci s'écroule en hurlant de douleur après cette perte d'un point de Vitalité.
Peremont s'arrête aussitôt de combattre et, très gêné, lui demande si tout va bien.
Fribou lui répond évidemment que non, qu'il souffre, qu'il se vide de son sang, et qu'il faut vite aller chercher la guérisseuse tout en lui jetant à la figure les herbes dérobées dont il ne veut plus !
Peremont, un peu embêté, essaie d'expliquer l' »accident » aux voisins qui accourent déjà, ameutés par le raffut.

Notez que si Fribou avait été accompagné par son cousin Goromont Taffin, les trois protagonistes auraient cessé le combat.

Notez cependant que cette règle ne s'applique plus dès qu'un adversaire possède la compétence ***Violence***. Il peut l'annoncer à tout moment du combat (au début ou juste après avoir infligé un dégât).
Notez que les créatures (animaux, monstres) possèdent automatiquement la compétence *Violence* et n'ont pas à l'annoncer. Tous les hobbits savent qu'un loup affamé qui attaque ne va pas s'arrêter et peuvent donc se défendre de manière adéquate (en général en criant au secours et en s'enfuyant le plus vite possible !).

Dès qu'il y a une *Violence*, le combat continue normalement jusqu'à ce que les adversaires décident de l'arrêter, éventuellement par le KO ou la mort…

Les armes de jet:
Les armes de jet ou de tir ne peuvent être utilisées qu'*avant* un combat, mais *pas lorsque la mêlée a débuté*.
La seule exception se présente lorsque quelqu'un s'enfuit d'un combat ***et*** que vous le poursuiviez ***et*** que vous ***et*** votre cible êtes éloignés au moins d'une dizaine de mètres de la mêlée.

8. Les règles de commerce

Les hobbits vivent essentiellement pour bien manger et profiter des joies simples de la vie pastorales.
Néanmoins, ils connaissent les vertus du libre échange.
Dans le jeu, les possessions commerciales seront représentées par des objets réels (volables, échangeables, stockables, cachables).
Ceux qui étaient présents à notre **GN Dubaï** se rappelleront la joie de rechercher des composantes rares et néanmoins utiles.
A **Marmites et Dragons**, le commerce s'orientera évidemment à tout ce qui est nécessaire pour réussir un plat culinaire d'exception capable de faire emporter à sa famille le grand Concours !
Attendez-vous donc à trouver des poireaux, des pommes de terre et des carottes...
Mais pas seulement… Nous vous fourniront une liste d'objets commerciaux et leur valeur relative au début du jeu.

9. L'univers de Marmites et Dragons

Nous plaçons le jeu dans la **Comté** telle qu'elle est décrite par Tolkien. Mais dites vous que c'est encore « pire », puisque Sauron a été vaincu il y a bien longtemps…
Les joueurs recevront tous *un petit descriptif* de la région proche dans laquelle se déroulera le jeu avec leur personnage. La très grande majorité fera parti de la même communauté de hobbits, mais il y aura quelques rares voyageurs qui peuvent disposer d'informations différentes.

10. Objectifs, jeu de rôles et ambiance

Vous avez des objectifs personnels dans le jeu qui dirigent votre personnage. Vous devez essayer de vous y tenir, dans un soucis de cohérence, mais aussi parce que vos objectifs peuvent être mêlés/opposés à ceux d'autres joueurs.
A **Marmite et Dragons**, vous verrez vite que l'objectif principal de tout le monde est d'emporter le concours de cuisine ou s'amuser à la fête…
Bien sûr, il peut y avoir quelques petites surprises…
Vous aurez un long week-end pour essayer de comprendre au mieux se qui se trame vraiment … et d'essayez d'atteindre vos objectifs…

Le jeu de rôles:

Un jeu de rôles est un jeu où l'on incarne un personnage (on ne vous apprend rien sur ce coup…). Cela veut dire également que quels que soient vos objectifs, ne perdez pas à l'esprit qu'il s'agit surtout de vous amuser et de faire en sorte que tout le monde s'amuse en essayant d'interpréter un personnage cohérent…
Cela signifie également qu'il n'y a rien de particulier à gagner sinon passer un bon (très bon?) week-end. Cela ne sert donc à rien de tricher. Donc soyez fair-play et ne chipotez pas en discutant longuement pour un point de règles.
Au plaisir de vous voir dans la Comté,
Les Mille Mondes

Les objets personnels dans le jeu:

La règle de base est que tout ce que vous aurez sur vous (à part vos vêtements, les objets nécessaires comme des lunettes ou des vrais médicaments) est *en jeu*.
Cela signifie que vous ne pourrez avoir sur vous que ce qui sera indiqué sur votre fiche de personnage, et ce que vous trouverez en jeu.
Cela signifie aussi que tout sera confiscable et volable pendant le jeu.
Lors de l'attribution de votre personnage, vous pourrez discuter avec l'Orga responsable des backgrounds et le convaincre d'avoir un objet particulier. On vous l'autorisera par rapport à deux critères essentiels:
-l'objet est trop classe, bien pensé, et dans l'idée du jeu.
-Plus on sera éloigné de la date du GN, et plus les demandes seront accordées facilement. Inutile de venir avec des tas d'idées une semaine avant la date fatidique, on aura d'autres chats à fouetter !
Attention, sauf exception, les objets en jeu étant volables, il faudra accepter de « prêter » pendant le jeu vos affaires, avec les risques que cela comporte (casse, perte…). Si vraiment cela posait un problème, parlez en à l'Orga « background » en temps voulu.
Si votre personnage doit posséder un objet particulier, il sera de toute manière en principe fourni par les Orgas au début du jeu.
Evidemment, tous les objets latexés sont par définition des objets de jeu.

Les tentes:

La règle générale est que tout ce qui est dans une tente d'un joueur est un objet personnel.
Autrement dit, il est interdit d'entrer dans une tente sans l'accord du propriétaire.
Par conséquence, il est également INTERDIT de cacher un objet de jeu dans une tente…