

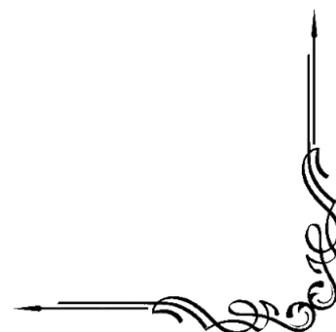
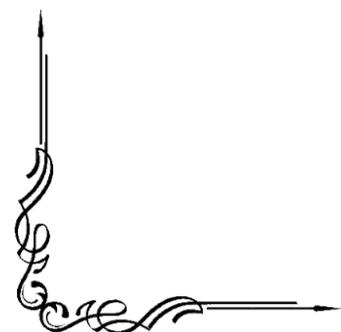


Les Chroniques de Mortras



Marche ou Crève

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 (domaine de la Boulaie, 85590, Treize Vents) dès le vendredi 11 novembre 2022, à 13h00. Vos déplacements sur le site seront limités, afin de ne rien vous gêner. Les briefs individuels, de groupe et checks commenceront dès 15h30, pour un brief général à 17 heures, et un début de jeu à 18 heures. L'arrivée n'est pas possible le samedi, préparez-vous en conséquence ! Le jeu devrait se terminer vers 13h le dimanche.

LOGISTIQUE :

Les repas seront fournis du vendredi soir au dimanche matin, petits déjeuners inclus. 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 le lieu de restauration, tenu par les propriétaires. **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 en dur, dans des lodges prévues pour 4 à 6 personnes, avec de vrais lits. Mais vous devez apporter votre propre couette, vos draps, oreiller, etc. Chaque chambre dispose du chauffage et d'une salle de bain privative. Cette zone du terrain sera Hors-Jeu. En jeu, vous pouvez vous déplacer avec une lanterne, mais pas une lampe-torche, afin de respecter l'ambiance du jeu.

HYGIÈNE :

Le site sera équipé de toilettes sèches et de toilettes véritables. Il y a des douches dans vos lodges, qui sont accessibles. Deux endroits comportant un cendrier seront disposés sur le site. Merci de ne fumer qu'à proximité (et surtout pas dans les bâtiments).

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 plantes et les poinçons de chasse. 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. Deux max s'il est occupé.
- 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 sort, 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 vélocité, 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 équivalra 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. Un égorgement ou un assassinat en règle, c'est autre chose...

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 « 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.
- 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 sort adéquat.

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).
- **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 !**
- **Contrôle mental** : tant que dure l'effet, vous êtes sous le contrôle d'une personne. Vous ne pouvez pas vous suicider. **Pas d'immunité ! Un remède spécial doit être trouvé (antidote et prières ne fonctionnent pas).**

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 défie 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 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/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.

Les documents en jeu sont écrits sur papier parcheminé (ou effet parcheminé). Le papier blanc est destiné aux notes hors-jeu (comme l'interdiction à une zone, les rappels d'un joueur ou son BG).

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

fiolle 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. C'est la micro-économie.

Si vous détenez une liste de ressources à échanger (en stères), 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.

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 !

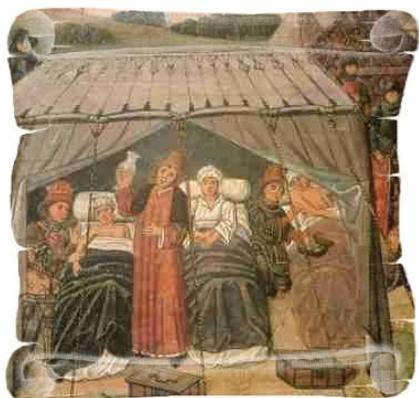
LANCER UN SORT :

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.

Les mages récupèrent automatiquement UN point mana par heure.



CAMPEMENT :



Vous dormirez dans des lodges... un coffre de campement vous sera remis, où vous devrez déposer vos biens avant d'aller vous coucher. 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". Si les PNJ partiront se coucher vers deux heures du matin, vous n'avez que jusqu'à deux heures pour le piller. 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.

RÈGLES PROPRES À MARCHE OU CRÈVE :

Satiété :

Les personnages doivent manger. Ils doivent prendre un repas le vendredi soir, deux le samedi et un le dimanche. Ils ne doivent pas dépasser, à chaque fois, un certain créneau horaire, sinon, ils sont considérés comme sautant un repas.

Créneau du vendredi : 19h-23h

Créneaux du samedi : 10h-15h

ET

15h-22h

Créneau du dimanche : 9h-12h30

Pour manger, il faut avoir trouvé des aliments. Un personnage a en général un score de satiété de 10 : il faut donc au minimum 10 points de nourriture pour faire un repas correct. Les aliments ont différents scores : une petite pomme ne vaut qu'un seul point de satiété, une grosse miche de pain peut en valoir 5. Dans la cuisine "en jeu" du château, il y aura des rappels sur un tableau.

Afin de valider le repas, on peut se rapprocher d'un fou, et lui échanger tout cela contre une carte de repas (qui sera un mauvais repas s'il comporte de la viande, du poisson ou des crustacés crus). Certains personnages, ayant des compétences propres à cet opus

(apprenti-queux, bouilleur de cru) peuvent préparer vos repas de façon à le rendre bien meilleur... mais ils ne peuvent le faire que dans un lieu adéquat, et avec des ustensiles ! Une fois les ressources remises et le temps écoulé, les fous, qui traînent toujours près des cuisines donnent alors le coupon de repas à l'apprenti-queux ou au bouilleur de cru... mais vous le rendra-t-il ? Faites-vous confiance à ces gens ?

Préparer un repas, pour qui que ce soit, prend dix minutes. S'il faut le "cuire", il faut se rapprocher d'une cheminée, d'un brasero... sinon, on peut le préparer n'importe où.

La nourriture peut également servir d'appât, pour les collets des veneurs et des pêcheurs... avec un peu de chance, vous attraperez quelque chose !

Attention, quelle que soit votre combinaison d'apprenti queux, de bouilleur de cru, et d'autres compétences, un repas est toujours représenté par 10 points de satiété. Pour CHAQUE repas, vous ne pouvez lui donner plus de trois points de "bonus" (même en combinant des tonnes de compétences, etc.).

P.S. : le cannibalisme est bien sûr possible. Il fait toutefois immédiatement descendre le score de moral à 1, sans possibilité que ce dernier ne remonte par la suite. Si le score de moral est à 1, le personnage ne peut assumer ses actes, et se suicidera dans la demi-journée suivante.

P.P.S. : un animal perché dans un arbre, même très bas, ne peut être récupéré que par quelqu'un possédant une compétence particulière. N'essayez pas de grimper ou de le faire tomber d'une autre manière si vous ne détenez pas cette compétence :

Endurance et moral :

Les pjs ont sur eux des jetons représentant leur endurance et leur moral. On ne peut en posséder plus de cinq de chaque (ce qui correspond à une forme déjà moyenne et à un moral légèrement vacillant). Perdre son dernier jeton signifie, au bout d'une heure, la mort. Les pjs ne commencent bien évidemment pas avec cinq jetons de chaque.

Sauter un repas fait perdre un point de moral et un point d'endurance. Manger de simples aliments ne fait ni perdre, ni gagner de jetons. Certaines nouvelles compétences, évoquées ci-dessus comme celles de bouilleur de cru ou d'apprenti-queux permettent d'améliorer ses repas (comme décrit dans le fichier compétence).

Si le repas comporte de la viande, des crustacés ou du poisson crus (aliments non-cuits), cela fait tout de même perdre un point de moral (il s'agit d'un mauvais repas)... Pour faire cuire sa nourriture, il faut une ressource de n'importe quel bois, et bien sûr trouver l'endroit adéquat (cheminée, braseros...).

Durant le jeu, il y aura des moyens de récupérer du moral... mais aussi d'en perdre. Pareil pour l'endurance (mais beaucoup plus rarement).

L'artiste peut rendre 1 point de Moral par ses chansons et autres œuvres.

Panonceaux :

De minis événements, dans un style davantage jeu de rôle papier, pourront être découverts par une personne. Il s'agit de panonceaux décrivant une situation : le pj qui la lit la subit immédiatement, et la rapporte au pc orga (cela peut être quelque chose de positif comme de négatif).

Exemple : Mais quelle idée avez-vous eu de boire cette eau croupie Perdez 1 point de Moral ET 1 point d'Endurance ! Ensuite, rapportez ce panonceau au PC Orga.

Autres :

Nous serons à la mi-novembre : il fera froid et pluvieux, prévoyez nombre de changes ! Également, si le thème de l'événement est plus "difficile" cette année, vous dormez également en dur : profitez de cela pour travailler votre maquillage ! Les repas marqueront, de même, un temps plus calme de près de deux heures (pas d'événements majeurs, mais les pnjs continueront de rôder). Vous pouvez profiter de ce temps pour vous retirer dans votre lodge. La nuit tombe tôt, prévoyez aussi votre lanterne, à LED si possible, car il faudra aussi vous déplacer quand l'obscurité sera tombée...

Certaines règles sont librement inspirées, avec l'accord de leur créateur, du jeu "Hécazombe", élaboré par l'association Faërie (<https://www.facebook.com/faerieGn>).