

L'association Malakaa présente :

MALAKAA V :

La fin du début



LIVRE DE REGLES

-

SOMMAIRE

1 - REGLES GENERALES	3
1.1 - Points de vie et d'armure	3
1.1.1 - Attribution et récupération des points.....	4
1.1.2 - Les different types de dégâts	4
1.3 - Poisons	7
1.3 - Poisons	7
1.4 - Apartés	7
2 - LES COMPETENCES	8
2.1 - Compétences sociales	9
2.2 - Compétences de survie	9
2.3 - Compétences de combat	10
2.4 - Compétences magiques	11
2.5 - Compétences de religions.....	11
3 - L'ALCHIMIE	12
3.1 - Les ingrédients	12
3.2 - Les potions.....	12
4 - LA MAGIE	13
5 - RECOMMANDATIONS	14
5.1 - Sécurité, propreté, savoir vivre.....	14
5.2 - Commodités	15

1 - REGLES GENERALES

Pour l'association Malakaa, le jeu a pour but de favoriser l'ambiance et l'intrigue ; on ne rappellera donc jamais assez que les règles sont présentes pour permettre une représentation de vos actions de façon fluide et naturelle. Elles ne doivent donc en aucun cas compromettre le RolePlay (RP ou TI pour *Time-In*), qui prévaudra toujours (sauf pour des raisons de sécurité) sur le hors-jeu (HRP ou TO pour *Time-Out*).

1.1 - Points de vie et d'armure

Ayant confiance en le RP de chacun, un système délocalisé a été choisi. C'est-à-dire que les points d'armure du personnage se cumulent avec les points de vie pour former une protection globale délocalisée (toutes les zones du corps, membres et tronc, sont protégés par ses points de protection); les coups à la tête et aux parties intimes sont évidemment strictement interdits : une touche accidentelle ne comptera pas et une excuse avant de reprendre le combat s'imposera.

Chaque touche fait perdre un point de protection (quelque soit la zone autorisée touchée). Lorsque le personnage tombe à zéro point de protection, le personnage est inconscient, il ne peut plus rien dire d'important (les rôles sont les bienvenus).

Si un personnage reste inconscient plus de 10 minutes, son destin est entre les mains de Morr et doit aller voir un orga qui lui expliquera ce que lui réserve son avenir.

Il est aussi possible d'achever un personnage via l'annonce « *Crève* » qui doit être accompagnée d'un simulacre d'exécution de 30 secondes (placer la victime à genoux et la décapiter, lacérer le corps, le faire brûler... votre imagination est la seule limite !)

On insiste sur le RP ; un joueur qui a subi de nombreuses blessures, sans spécialement être inconscient n'est pas aussi pimpant que celui qui entre tout juste dans le combat. Armez vos coups, boitez, crachez au sol, adoptez une allure essoufflé et courbée... Vous le verrez, cela vous aidera dans votre immersion du personnage et vous en ressortirez bien plus heureux de cette scène de combat qui si vous ne la jouez que pour gagner, en virevoltant dans tous les sens et en frappant comme une mitrailleuse.

1.1.1 - Attribution et récupération des points

L'attribution des points de protection de l'armure se fait lors de l'homologation, par l'équipe de l'organisation (qui est seul juge). Pour donner une idée, les points vont, en général, de 2 à 10. Ne demandez pas si on a beaucoup plus en rajoutant une paire de grève au dessus de sa cote de maille, et faites au plus beau.

Les points de vie peuvent varier en fonction de la race du personnage, de compétences spéciales ou encore d'enchantelements ou sortilèges. Ne vous préoccupez pas de savoir si votre adversaire compte bien ces points et continuer de l'attaquer jusqu'à ce qu'il morde la poussière.

Les points de protections sont récupérables par les compétences chirurgie, premiers soins, par magie et par potion.

1.1.2 - Les different types de dégâts

Pour un souci de fluidité, toutes les armes (1 main ou deux mains de corps à corps, arme à feu ou de trait etc...) font le même nombre de dégâts, c'est-à-dire qu'elles retirent 1 point de protection (sauf annonce particulière)

La seule exception étant les machines de guerre, qui font des dégâts en fonction du type de machine. Soyez donc attentif à l'annonce qui peut aller jusqu'à *coma*.



1.2 – Annonces

Par défaut, toutes les frappes causent un point de dégât. En revanche, certaines frappes ou incantations (le lanceur pointe alors du doigt la victime en l'interpellant) ou potions peuvent augmenter ces dégâts ou être suivies d'un effet particulier (représentation des sorts ou utilisation de compétences) :

Bonus : Si le coup porte, la frappe est de 2 points de dégâts.

Magique : La frappe est d'origine magique. (Remarque : les sorts lancés par certaines frappes sont considérés comme tels même s'il n'y a pas l'annonce "Magique !", par exemple si un mage guerrier frappe un démon mineur en lançant "Terreur !", le démon ne compte pas de PV en moins mais subit bien la terreur). Certaines créatures sont plus sensibles à ces frappes que d'autres.

Venin : La frappe reçue est empoisonnée. Tous les quarts d'heure, la victime perd un point de protection, jusqu'à ce qu'elle obtienne un antidote (ou qu'elle tombe inconsciente puis décède dans d'affreuses souffrances)

Brise [Objet] : La victime ne peut plus se servir d'un de ses objets (explicité par l'annonce : brise Arme, Bouclier) et doit le faire réparer.

Résiste : L'auteur de l'annonce ne subit pas la dernière frappe / annonce / sort (selon le contexte et la compétence invoquée) qu'il vient de recevoir.

Immune : L'auteur de l'annonce ne subit pas la dernière frappe / annonce / sort et indique ainsi que ce genre de coup ne peut pas l'atteindre.

KO : La victime de cette annonce est inconsciente pendant 2 minutes, mais ne perd pas ses PV

Coma : La victime de cette annonce perd tous ses points de vie et tombe directement inconsciente.

Folie : La victime s'attaque à la personne la plus proche (alliée ou ennemie) et ne s'occupe de plus rien d'autre. Ceci jusqu'à l'inconscience de l'un des deux, ou s'il y a une course-poursuite d'au moins dix secondes.

Terreur : La victime doit fuir pendant 15 secondes en simulant la terreur

Paralyse [X secondes] : La victime ne peut exécuter aucun mouvement pendant le temps annoncé

Drain de mana : un Mage peut drainer des PV à une personne consentante pour récupérer des manas

Boum! : Annonce qui accompagne un tir d'arme à feu. La cible, touché par le projectile doit simuler le recul, l'étonnement voire la douleur qu'inflige une telle arme. Le personnage ne doit plus bouger ces pieds pendant 3 secondes. Une fois de plus, le roleplay prime sur la règle : vous pouvez vous jeter au sol, poser genoux à terre, tituber quelques pas (et donc bouger vos pieds). Ce qui compte c'est l'idée de jouer l'impact d'une arme à feu pendant 3 secondes.

Crève : cette annonce, précédée d'un simulacre d'exécution de 30 secondes, permet d'achever définitivement un personnage inconscient (cf. règles sur les points de vie)

Et bien sur d'autres annonces peuvent exister, mais seront assez explicites et ont de fortes chances d'être lancées par un PNJ (p. ex. : *Terreur de masse*)

1.3 - Poisons

Lorsqu'un joueur se rend compte d'un goût anormalement salé ou sucré dans une boisson, il est victime de poison. Pour être soigné, il faut d'une part connaître la cause et d'autre part obtenir un antidote.

Aliénation (Goût salé) : La victime perd peu à peu la raison. Au bout d'une demi-heure, elle n'est même plus capable de parler. Si au total, cela dure une heure, la victime meurt.

Putréfaction (Goût sucré): La victime s'affaiblit. A la découverte de l'empoisonnement, la victime voit tous ses points de vie descendre à un. Cinq minutes plus tard, elle tombe inconsciente et elle meurt un quart d'heure après la prise plus tard.

Venin: Se référer à l'annonce *Venin*

1.4 - Apartés

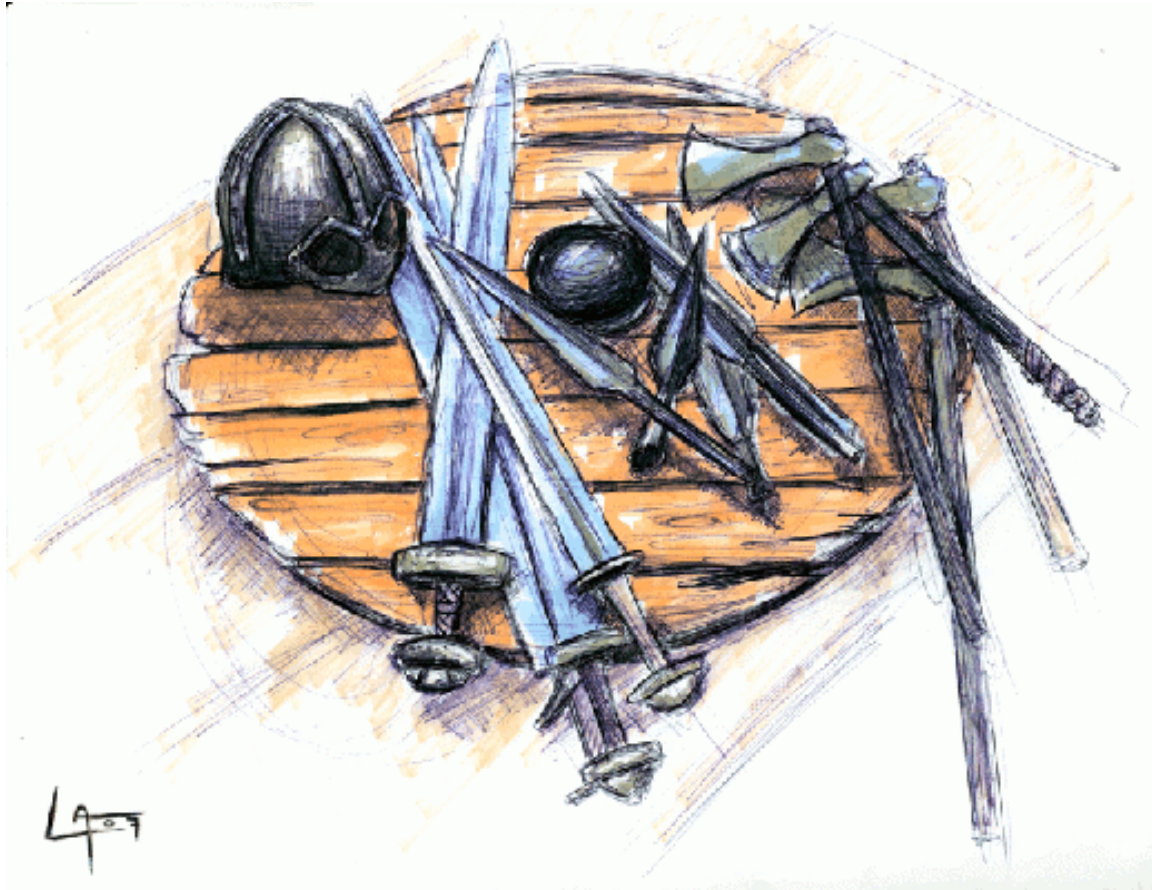
Pour des raisons de simplicité, un animateur ou un joueur peut glisser discrètement une information HRP dans l'oreille de la victime, pour expliciter une incidence RP. Les effets sont infinis jusqu'à nouvel ordre, si aucune durée n'est donnée pendant l'aparté.

Par exemple, un sort de charme peut être utilisé pendant un repas, alors le lanceur doit séduire pendant cinq minutes la victime et ce de façon ininterrompue, ensuite si cela est bien réalisé, il lui glisse en HRP les effets du sort. Un aparté peut être utile lors de la torture ou lors de l'absorption d'une potion ou de l'utilisation d'une compétence nécessitant l'intervention d'un orga.

A la différence d'une annonce, un sort / potion de type aparté ne peut pas être utilisé dans une situation de combat.

Une fois de plus, nous demandons à chacun d'être le plus roleplay possible. Si un joueur vous prend en aparté pour vous expliquer que ce n'est pas le repas qui est trop salé mais qu'il a bel et bien été empoisonné, merci de jouer comme si vous ne saviez pas qui en était l'auteur.

2 - LES COMPETENCES



Les compétences dites communes, présentées dans le livre de règle, sont accessibles à tous. Il existe des compétences dites de carrière attribuées à chacun en fonction de l'histoire, du rôle ou encore de la race du héros et qui vous sont transmises avec votre fiche de personnage. Celles-ci peuvent proposer deux niveaux de maîtrise.

Cependant, nous vous faisons confiance pour ne les utiliser que de manière logique avec votre histoire: ainsi un sauvage ne devrait savoir ni lire ni écrire, un noble n'est pas censé fouiller un corps, un moine ne se balade pas en armure de plaques et épée à deux mains...

Les compétences de carrières, les talents innés ou magiques, les propriétés de certains savoirs ne sont pas décrits ici. Ils seront donnés dans la feuille de personnage suivant l'histoire de celui-ci. Le joueur

pourra bien sûr en discuter avec l'organisation. Un large panel de compétences est déjà prêt mais d'autres peuvent être créées sur-mesure. Et comme la création du BackGround, si vous vous y prenez assez tôt, n'hésitez pas à proposer des idées.

2.1 - Compétences sociales

Compter, écrire et lire : Sauf souhait de votre part, votre personnage sait écrire/compter/lire dans le langage commun de l'empire ou dans son dialecte local.

2.2 - Compétences de survie

Premiers soins : Cette compétence, permet de se soigner intégralement une localisation ou celle d'un autre joueur. Toutefois le soin est actif tant que le bandage reste en place. De plus, cette compétence ne permet de soigner qu'une victime CONSCIENTE ! Si la personne n'a plus de point de vie, seules la chirurgie, la magie et l'alchimie (ou la nécromancie dans une certaine mesure...) peuvent faire quelque chose à son état.

S'il vient à être retiré ou à tomber, on considère que la plaie se réinfecte et le personnage reperd les points de vie gagnés dans les 15 minutes qui suivent. Cette compétence n'a de limite que le nombre de bandages dont vous disposez (rappel : les bandages sont à fournir par vos soins : pas de bandages = pas de premiers soins).

Bien entendu, un bras déjà bandé qui se prend une nouvelle blessure ne sera pas automatiquement soigné par le premier bandage. Le joueur doit s'en appliquer un second. (Si à la fin du GN vous ressemblez à une momie, envisagez de changer de carrière et/ou d'arrêter le combat!)

Fouille: Offre la compétence fouille, qui permet de repérer des objets dissimulés ou indices sur un corps inconscient/mort. Une simulation doit être faite pendant 30 secondes. Pour des raisons de fair-play, vous ne devez pas fouiller réellement la personne, mais celle-ci vous donnera ses possessions en jeu au bout des 30 secondes.

2.3 - Compétences de combat

Armure : Tout personnage peut porter une armure du type qu'il souhaite tant que cela ne va pas en complet désaccord avec son historique. Un elfe sylvain ne se baladera pas avec une épaisse armure de plaque par exemple. Une trop grosse incohérence peut entraîner l'interdiction de l'utilisation de la pièce d'armure en question durant l'homologation.

Maîtrise des Armes : Tout comme l'armure, un joueur peut utiliser l'arme qu'il désire. Et une fois de plus, les seules restrictions sont les cohérences visuelles et de BG.

Armes à feu : Les armes à feu sont comprises dans la Maîtrise des Armes. Cependant, une fois de plus, on vous demande d'être cohérent avec votre background (Pas de Druide armée comme dans un Western Spaghetti!). Dans la mesure du possible, pensez à contacter l'orga avant le jeu si vous souhaitez vous munir d'une telle arme. De plus, nous serons intransigeants sur le grimage de l'arme. Elles sont de type [Nerf](#) et doivent être en accord avec la cohérence visuelle de l'univers de Warhammer (le modèle Maverick s'y prête merveilleusement bien. Les autres modèles sont possible, mais attention au maquillage concordant.)

Les armes à feu sont naissantes dans l'univers de Warhammer. Elles coûtent cher et leur entretien et munitions encore plus. Leur mécanisme rudimentaire rend leur utilisation aléatoire et encombrante. Mais leur précision et l'effet terrifiant qu'elles peuvent procurer sur leurs cibles les rendent cependant de plus en plus populaire.

Pour représenter ceci, une arme à feu retire un point de protection par touche. Elle ne peut tirer que par à-coups, c'est-à-dire que le joueur doit insérer la munition entre chaque tir (+/- 30 sec de chargement) et est limité en munitions au début du GN (en fonction du Background, des ressources du personnage etc). Cependant, l'arme à feu dispose de l'annonce *Boum!*. Cela représente, le recul que subit la cible à l'impact ou encore la surprise que le bruit de cet arme peut provoquer. Il ne s'agit pas de rester figé 3 secondes, mais plutôt de venir mimer l'étonnement que peut subir votre personnage après avoir été blessé par une telle arme.

2.4 - Compétences magiques

Assistant : Tout le monde peut assister un mage. Que ce soit un aide-laborantin pour un alchimiste, un zélote pour un rituel ou un canaliseur pour un incantateur... Les effets varient suivant le rôle de l'assistant et l'action en cours (à déterminer avec l'orga)



2.5 - Compétences de religions

Chaque personnage peut être adepte d'un des Dieux du Panthéon. Si c'est le cas, il doit suivre les dogmes de sa religion et dispose par conséquent de compétences qui symbolisent son degré d'investissement.

Un adepte compte dans le degré d'influence d'un dieu sur le GN. Plus un culte est dominant, plus ces adeptes s'en retrouve renforcés.

3 - L'ALCHIMIE

Contrairement aux compétences citées précédemment, l'alchimie n'est pas accessible à tous (sauf pour assister un alchimiste). Il s'agit d'une carrière à part entière.

3.1 - Les ingrédients

Pour réaliser une potion, l'alchimiste doit mélanger des ingrédients. On distingue trois types d'ingrédients, selon leur origine : animale, minérale ou végétale. Les ingrédients prendront la forme de carte représentant le type d'ingrédient ; certains ingrédients uniques pourront eux être trouvés au cours de vos pérégrinations dans les environs.

Pour gagner des ingrédients, le joueur doit prévenir un orga qu'il part en mission pour chercher des ingrédients. L'orga lui désigne alors une zone où le joueur devra aller les chercher, pendant un temps donné. Une fois ce temps écoulé, l'orga lui donne un certain nombre de cartes, dépendant du temps, d'une compétence mineur, chasseur ou herboriste... Evidemment le commerce permet aussi d'obtenir des ingrédients.

3.2 - Les potions

L'alchimiste sait faire un certain nombre de potion et de poison, il ne peut réaliser qu'un type de potion à la fois. Il peut réaliser autant de potions qu'il a d'ingrédients durant la durée de préparation. Lorsque l'alchimiste découvre une recette, il est considéré qu'il la connaît. Libre aux curieux d'essayer de nouvelles recettes.

Pour obtenir sa potion, l'alchimiste doit, après préparation, aller voir un orga qui validera la recette et lui donnera en échange une fiole ou une carte représentant la potion. Comme toute compétence, l'alchimie est divisée en deux niveaux, on distingue alors l'apprenti du maître. Les effets sont systématiquement décrits en aparté. (cf. apartés). Pour les effets négatifs, un système de goût est mis en place (cf. poisons).

4 - LA MAGIE

Au même titre que l'alchimie, la magie n'est pas une compétence accessible à tous. La magie se traduit de différentes façons en jeu, afin de favoriser le RolePlay : par les annonces ou les apartés.

Il existe différents collèges de magie. Comme toute compétence, chaque école est divisée en deux niveaux, on distingue alors l'apprenti du maître. Les sorts sont soit lancés par une annonce alors ces sorts prennent effet instantanément; l'enchanteur doit lancer l'annonce correspondante, dans la limite où le joueur et sa cible puissent savoir quel sort est lancé sur quelque personne.

Soit les sorts sont décrits en aparté. En effet, certains sorts ne sont pas visibles directement et les effets de ceux-ci sont effectifs après la simulation en aparté (cf. apartés). Les apartés peuvent se faire directement à la cible ou auprès de l'un des orgas qui passera l'information en aparté à la cible.

Un mage doit avoir à disposition 2 contenants bien distincts (bourse, petites pochettes, grimoires, etc.) et devra les présenter les 2 contenants à l'homologation. Un contenant viendra représenter les nombre de cartes mana restantes et l'autre, le nombre de cartes utilisés. En effet, dans un souci de respect de l'environnement, et pour éviter de se retrouver en fin de GN à ramasser les bouts de cartes déchirées, les joueurs disposant de compétences de magie devront ainsi auto-réguler leur stock de Mana. Le stock de mana se régénère à chaque demi-journée (7h, 12h et 20h).



5 - RECOMMANDATIONS

5.1 - Sécurité, propreté, savoir vivre...

On rappelle que chaque joueur se porte garant de ses faits et gestes (ou son responsable pour les mineurs) et en assume les conséquences. On rappelle aussi l'importance du civisme et du fair-play lors d'un événement de ce genre.

En outre, le terrain sur lequel les joueurs évolueront est un site historique, il sera donc à rendre à ses propriétaires au moins aussi propre qu'à l'arrivée.

Ce site comporte des endroits dangereux (notamment des douves de plusieurs mètres de hauteur). Si le RP prime sur les règles de jeu, la sécurité prime sur le RP. N'hésitez pas à rompre un combat pour le déplacer de quelques mètres. Pensez à vous munir de lampe torche pour la nuit et les galeries).

Un briefing avant le lancement du jeu viendra rappeler les mesures de sécurité et accès interdits (L'accès aux surélévations du fort et le passage derrière le balisage).

Une séance d'homologation se fera aussi avant le lancement du jeu. Nous rappelons que seul l'équipement validé par l'équipe d'organisation est accepté. Le seul fait d'amener son arme, son bouclier, ou tout élément de décor ne garantit en rien que cela soit toléré en jeu. Les critères sont avant tout de sécurité mais aussi, parfois, d'esthétique et de cohérence d'univers et de personnage.

En cas de comportement dangereux, abusif ou intolérable, l'organisation de réserve le droit de faire partir tout participant ne respectant les règles évidentes de civisme.

5.2 - Commodités

Le couchage pourra se faire soit en zone RP soit en zone HRP (merci de le signaler avant le jeu) :

- La zone RP se situera dans des salles du forts. Les salles sont en dure, donc il est préférable de prévoir des tonnelles ou des tentes qui ne nécessitent pas de planter des sardines ou piquets pour être stable.
- Une zone HRP servant aussi de parking pour les voitures sera aménagée à l'intérieur du lieu où se déroule le jeu.

Les repas du samedi matin, midi et soir et celui du dimanche matin sont assurés. Pensez à ramener de quoi vous sustenter le vendredi soir et du grignotage pendant le week-end.

De l'eau potable en bouteille sera disponible et distribuée. Une taverne sera organisée dans une des salles du fort où de l'eau, de l'alcool (bière et cidre) et des boissons fraîches seront disponibles gratuitement (il faudra payer en jeu le tavernier, mais il va de soit qu'un personnage sans argent pourra quand même s'hydrater)

D'autres recommandations arriveront d'ici le week-end du GN, donc passez régulièrement sur le forum ; des solutions de co-voiturage pour se rendre sur le site y seront sûrement organisées par exemple.

<http://forum.malakaa.fr>

En espérant que ce jeu sera un agréable moment de convivialité, l'équipe organisatrice lance un grand MALAKAAAAAAAAA !



Crédits Images : Alexandre Lantoing - <http://www.alexandrelantoing.com/>

Association Malakaa - Livre de Règle - Edition Malakaa 5 – www.malakaa.fr