



LES RÈGLES



LES LAMES DU CARDINAL



Les principales règles à respecter sont la bonne humeur et le fair-play total. Dans nos jeux votre but n'est pas de « gagner » mais de vous amuser avec les autres joueurs en racontant une histoire dans laquelle vos personnages accomplissent leur destin héroïque, romanesque, tragique. Ce sont vos propres capacités de réflexion, de baratin, de vol, de course...etc. qui interviendront dans le jeu. Cependant par souci de réalisme et de sécurité certaines rares actions seront codifiées. Ces quelques règles étant simples et donc faciles à assimiler elles devront être strictement respectées pour le bien-être de tous.

Les États de santé :

Votre personnage ne peut se trouver que dans trois états de santé : normal, inconscient ou mort. Ces états sont fonction de votre nombre de points d'inconscience (PJ). La plupart des personnages en bonne santé ont 4 PJ.

• L'état normal :

Vous possédez tout ou partie de vos PJ. Lorsque vous possédez tous vos PJ, vous êtes en pleine possession de vos moyens et vous ne souffrez d'aucune altération physique. La perte de quelques PJ vous amène à ressentir de la fatigue.

• L'état inconscient :

Certains événements peuvent vous faire tomber dans l'inconscience (lorsque vous arrivez à 0 PJ). Vous devez alors tomber au sol, fermer les yeux et cesser d'interagir avec votre environnement le temps de compter lentement jusqu'à 100 avant de pouvoir vous relever en titubant et d'aller voir un médecin. **Il vous est interdit de vous relever tant qu'un combat en cours n'est pas fini.**

Avant d'être soigné, guéri ou rétabli, vous ne pouvez faire aucune action physique (pas d'autre combat même en cas de défense). Vous n'avez alors que 1 PJ et retombez donc inconscient au premier coup. Vous pouvez parler mais difficilement.

• La mort :

Votre Personnage est mort, la mort est définitive (même si avec la magie des dragons on ne sait jamais...). **Achever ou tuer quelqu'un est un acte spécifique qui nécessite une compétence spéciale.**

La mort devra toujours être confirmée par un organisateur

• Les soins :

Tout le monde peut sortir une personne de l'état d'inconscience avant la fin du décompte en lui administrant les premiers secours. Cependant, seules les personnes disposant de la compétence Médecine peuvent vous faire revenir à 4 PJ à la sortie de cet état.

Les PJ perdus lors d'un combat où vous n'êtes pas tombé inconscient sont récupérés automatiquement entre deux combats sans nécessité d'aller voir un médecin.

Poison, Maladie Et Potions :

1. Le poison :

Si vous goûtez une boisson ou un plat présentant un goût réellement horrible (sel, vinaigre), vous venez d'être empoisonné. Vous devez alors vous écrouler au sol, simuler des spasmes quelques minutes, puis sombrer dans l'inconscience, la suite dépendra du médecin appelé à votre chevet ou d'une personne disposant de la compétence Médecine.

2. Maladie :

Il est possible de contracter une maladie de bien des façons : épidémie, sortilège, malédiction, de naissance... Les effets des maladies sont de toutes sortes. Si vous êtes atteint d'une maladie, cela vous sera précisé dans votre feuille de personnage ou en jeu.

Par contagion ou en restant longtemps en contact avec des objets draconiques on peut développer la **Ranse**. C'est une terrible maladie contagieuse et mortelle. La première manifestation est une tache noire qui grossit par la suite et devient violacée. Si vous êtes infecté et selon le stade d'infection un organisateur vous indiquera les conséquences qui peuvent aller jusqu'à la mort (et vous fera le maquillage adéquat...)

3. Potions alchimiques :

Il existe différents types de potions alchimiques dont les effets sont variés. Pour connaître les effets de la potion que vous venez de boire il vous suffit de lire le parchemin accompagnant la fiole. Les Alchimistes savent reconnaître et analyser les potions (compétence Alchimie).

4. La jusquiame dorée :

Est une plante qui concentre la magie naturelle. Elle est le plus souvent consommée en fiole, un liquide jaune (sirop de citron). Elle sert à accéder à la sorcellerie ou à ressentir la puissance ou la force des dragons. C'est une drogue : toute consommation (il existe plusieurs niveaux de concentration)

peut entraîner des effets néfastes. **Voir un organisateur obligatoirement à chaque consommation de jusquiame.** Le sang de dragon (liquide rouge sang représenté par du jus de tomate) est d'une énorme rareté et d'une puissance sans commune mesure avec la jusquiame dorée.



Les Combats :

Les combats auront lieu à l'aide d'armes en latex ou d'armes à feu factices, non dangereuses et contrôlées par les organisateurs avant le début du jeu. Pour des raisons de sécurité, **les combats ne peuvent avoir lieu qu'en extérieur.** La règle essentielle, peu importe le type de combat, est que **l'on ne vise ni la tête, ni les parties génitales.**

• Combat à l'arme Blanche

Chaque personne normalement constituée possède **4 PJ** et peut encaisser **4 coups** d'arme blanche avant de tomber dans l'état inconscient. Certaines personnes ou créatures peuvent se révéler plus difficiles à terrasser...

Certaines armures procurent des Points d'Armure (PA) qui s'ajoutent aux PJ. Les PA sont valables pour toute la durée d'un combat et sont décomptés avant les PJ. Ils sont récupérés automatiquement entre deux combats.

Le combat se déroule touche après touche, avec une pause entre chaque assaut. Le premier à avoir été touché quatre fois (en général) tombe donc dans l'état inconscient. Le but est de simuler des combats esthétiques, les coups à répétitions ne sont donc pas comptabilisés. Par sécurité, **les coups d'estoc portés avec la pointe sont interdits.**

Tout le monde est capable de se servir d'une arme blanche, même si naturellement certains sont bien plus habiles que d'autres. Ce n'est pas le cas des **armes de jets** (couteaux, shurikens, arcs...) qui nécessitent une compétence spécifique **mais fonctionnent comme les armes blanches.**

• Combat à l'arme à feu

La simulation des armes à feu à **1 coup** se fera à l'aide de **pistolets ou de fusils jouets de type Nerf®.** Les munitions seront simulées et limitées par des balles de nerf et des pétards à ficelles fournis par uniquement par l'organisation. Il faudra actionner le pétard en même temps que la détente pour tirer. Si un pétard ne fonctionne pas, l'arme a fait long feu et il n'y a aucun effet. Les pétards, représentant de la poudre, et les balles sont des objets transmissibles pouvant donc être dérobés.

- Si vous êtes touchés par la balle en mousse sur un bras ou une jambe vous subissez les effets cumulés des mots clés « Brise » et « Blessé ».
- Si vous êtes touchés sur le torse vous subissez les effets du mot « Tombe ».

Tout le monde peut tirer avec une arme à feu. Toutefois, seuls certaines personnes sont capables de les recharger. Seuls ceux disposant de la compétence Arme à feu, ce qui est précisé sur votre feuille de personnage et sur votre carte atout, peuvent le faire.

Les balles de Nerf® fournies seront de même couleur. Si jamais la balle devait être de couleur différente que celle indiquée en début de jeu, c'est qu'elle est magique...



Les Atouts :

Si votre personnage a des talents ou des capacités particulières, ils figureront avec le mode d'emploi sur une carte d'atout qui lui sera remise. Il peut s'agir de compétences comme la Médecine ou de « talents » liés au héros que vous êtes (assommer, vol à la tire etc...). À vous de vous conformer aux indications figurant sur ces atouts, voire à présenter la carte aux autres joueurs concernés.



Les Mots Clés :

Si vous subissez une attaque ou une agression (physique ou magique) et que votre adversaire utilise l'un des « mots clés » ci-dessous, il faudra immédiatement en jouer les effets. Ces « mots clés » correspondent aux compétences de votre personnage indiquées sur sa carte atout s'il la maîtrise.

• « Assommé » :

Si votre adversaire dit « Assommé » et que vous sentez un petit coup très léger derrière la tête (ou plus simplement par le biais d'un sort), vous tombez immédiatement dans l'état inconscient mais après avoir compté jusqu'à 100 vous n'avez pas besoin de soins, vous êtes immédiatement dans votre état normal.



• « Tombe » :

Si votre adversaire crie « Tombe » en vous frappant (ou en lançant un sort), la blessure qui vient de vous être infligée est telle que vous tombez immédiatement dans l'état inconscient et en subissez tous les effets.

• « Blesse » :

Si votre adversaire crie « Blesse » en vous frappant (ou en lançant un sort), la blessure qui vient de vous être infligée est telle que vous perdez deux points d'inconscience.

• « Brise » :

Si votre adversaire crie « Brise » en vous frappant (ou en lançant un sort, dans ce cas précisez bras ou jambe), la blessure qui vient de vous être infligée est telle que vous ne pouvez plus utiliser votre bras ou votre jambe (pas d'usage de la main armée, se déplacer en boitant...) jusqu'à ce que vous receviez des soins auprès d'un Médecin ou d'une personne disposant de la compétence Médecine. Un Brise touchant une autre partie du corps qu'un bras, main ou jambe ne provoque aucun effet hormis la perte d'un point d'inconscience.

• « Désarmé » :

Si votre adversaire crie « Désarmé » en touchant votre arme (ou en lançant un sort) vous devez faire tomber votre arme au sol. Vous êtes à sa merci sauf s'il vous autorise avec courtoisie à la récupérer ou que vous êtes très rapide...

• « Résiste » :

Si votre adversaire répond « Résiste » à un coup ou à un sort ce dernier est sans effet. Cependant cette résistance est limitée et consomme de l'énergie. Vous pouvez donc retenter votre chance, on ne sait jamais.

• « Immunisé » :

Si votre adversaire répond « Immunisé » à un coup ou à un sort ce dernier est sans effet. Cette résistance est permanente donc tentez une autre botte ou fuyez car seules les créatures les plus puissantes sont dotées d'une telle capacité.

• « Obéis » :

Si vous recevez un sort (voir magie) avec le mot clé « Obéis » suivi d'un ordre vous devez l'exécuter (par exemple « fuis », « attaque tes amis », « protège ma vie », « va boire un coup à la santé du Hans »...). Cet ordre ne peut aucunement contraindre le joueur à réaliser une action allant à l'encontre de sa sécurité ou ayant un caractère humiliant ou embarrassant.



La Capture :

Il est possible pour tout le monde de capturer quelqu'un. Une fois cela fait, l'action nécessite cependant l'accord de la personne capturée. Si elle ne l'est pas, réglez la situation discrètement entre vous. N'hésitez pas à demander l'aide d'un organisateur en cas de besoin.

Une capture ne doit pas dépasser 15 minutes. Une fois ce délai dépassé, faites en sorte de laisser la possibilité à la personne capturée de se libérer et de fuir. Pour ce faire vous pouvez simplement simuler une envie pressante d'aller aux toilettes. Bien entendu il est inutile de rappeler que la capture est tout à fait illégale... Par ailleurs si c'est justifié et role-play on peut décider de rester prisonnier autant que l'on le souhaite.



Portes Et Serrures :

Toute porte ou coffre comportant un dessin de serrure est fermé. Il peut être ouvert avec la clé correspondante (même symbole), par le crochetage (atout) ou par magie.

Au verso du panneau se trouve le niveau de difficulté de la serrure de 1 à 3.

Niveau 1 : Nécessite la clé, crochetage 1 ou peut être forcé avec une arme mais, dans ce cas, la ou les personnes devront simuler un vrai et long bruit de casse !

Niveau 2 : Nécessite la clé, crochetage 2 ou la magie.

Niveau 3 : Nécessite la clé ou la magie !

Barrière magique : Un fil de couleur tendu avec des cartes de tarot représente une barrière magique infranchissable. Se fier aux indications placées sur le fil ou aux organisateurs pour les détails.



Vol et autres larcins :

Qui n'a jamais employé de méthodes douteuses et illégales pour récupérer ce qu'il convoite tant ? Personne. Attention toutefois aux conséquences de vos actes... **Seuls les objets transmissibles peuvent être volés ou récupérés.**

• *Objets transmissibles :*

Pour être transmissible un objet de jeu doit porter une pastille ronde de couleur bleue. Sont considérés comme transmissibles sans avoir de pastille bleue : les billets galants, l'argent de jeu sous toutes ses formes, la poudre (les pétards à ficelle) et les balles. Ces objets peuvent donc être vendus, échangés, dérobés... Ce n'est aucunement le cas des autres objets ce qui comprend évidemment les affaires personnelles (armes incluses) ou le mobilier.

• *Fouille :*

Il est possible pour n'importe qui de fouiller une personne inconsciente. Pour ce faire, approchez-vous de votre cible, prévenez-la que vous la fouillez **et indiquez oralement** les différents endroits que vous fouillez. Cette dernière se verra dans l'obligation de vous remettre les objets transmissibles qui s'y trouvent. Par exemple : vous pouvez fouiller sa botte droite, l'intérieur de son pourpoint. Du fair-play est attendu de votre part, ne mentez donc pas à la personne qui vous fouille et remettez-lui bien tous les documents transmissibles que vous possédez à l'endroit fouillé. Libre à elle de ne prendre que ce qui l'intéresse et de vous laisser le reste.

• *Larcin :*

Tout le monde peut voler, il suffit de prendre ce qui n'est pas à soi à condition que ce soit un objet transmissible. De telle manière, si un objet transmissible qui vous intéresse traîne sur une table sans personne pour le surveiller vous pouvez très bien le voler.

Le Billet Galant :

Vous recevrez au début du jeu des petits billets vierges sous la forme : « de X à Y, voulez-vous me rejoindre à X heures dans X lieu » et compléter avec un petit mot doux. Si vous souhaitez avoir une relation avec l'homme ou la femme de vos rêves, il vous faudra remplir le billet et le lui faire discrètement parvenir. Si la personne ayant reçu le billet se rend au rendez-vous c'est qu'elle accepte la relation.

Attention une fois remplis les billets sont « en jeu » donc dérobables et transmissibles (avec tout ce que cela peut entraîner de fâcheux si le billet tombe entre de mauvaises mains...). Ils peuvent être transmis par différents canaux, domestiques, gardes, Wyverns...

La Magie :

La magie est présente dans le monde des Lames du Cardinal et est liée au Carot des Ombres. Il s'agit essentiellement d'une magie divinatorie ou bien de longs rituels qui seront expliqués aux seuls initiés. Un guide spécifique sera fourni aux rares arcanistes.

Même si **c'est très rare et très mal perçu**, il peut exister aussi des **sortilèges instantanés** dont vous pourrez être victime.

Si quelqu'un vous désigne et vous pointe du doigt, en invoquant « **Par les Lames des Arcanes** », en déchirant un parchemin tout en prononçant un mot clé (tombe, brise, blesse, désarme...), vous subissez l'effet du sortilège instantanément.

Si une personne ou créature n'utilise pas de composant et commence son incantation par « **Par le Pouvoir des Arcanes** », c'est que c'est une créature hors du commun disposant de redoutables dons magiques. Si vous êtes désignés du doigt ou entendez l'incantation, conformez-vous aux mots de pouvoir et réagissez suivant les mots clés entendus, mais le mieux reste d'avoir commencé à courir avant !

L'alchimie draconique est un domaine étroitement lié à la magie des dragons. Tout comme la magie, son utilisation est interdite et donc illégale. Cependant, l'alchimie en elle-même (hors de tout lien avec la magie) n'est pas interdite. Les rares alchimistes se verront remettre un guide spécifique.

Les Objets Magiques :

Il existe deux types d'objets magiques :

• *Les objets draconiques :*

Ce sont des objets qui ont été enchantés par les dragons ou fabriqués en matière draconique. Ils sont les plus puissants mais leur porteur peut développer une maladie, la Ranse ! On les reconnaît grâce à un **ruban rouge** (fourni par l'association).

• *Les objets alchimiques :*

Ce sont essentiellement des potions ou des armes en draconite qui peuvent infliger de lourdes blessures. Les armes en draconite ou en acier-mage (alliage contenant de la draconite) sont les seules à pouvoir tuer des Dragons. Ces objets attirent leur haine et leur vindicte... On les reconnaît à un **ruban noir** (fourni par l'association).

L'aura Draconique :

La prestance des dragons est telle qu'ils possèdent une aura d'autorité qui est naturellement ressentie par tous les êtres vivants se trouvant à proximité. Pour de nombreuses races, dont les humains, elle est synonyme de terreur, mort, panique, angoisse. Les dragons peuvent cacher et masquer cette aura.

Dans une moindre mesure, tout être possédant une part draconique émet une aura perceptible, reflet de sa puissance. Cependant il est souvent nécessaire d'être sensible à la magie pour la percevoir pleinement ou comprendre quelle en est la source.



Les auras des dragons (et uniquement des seuls dragons) sont perçues de tous et symbolisées dans les règles par le port d'un diadème spécifique (qui vous sera montré avant le jeu) à perle rouge, bleu ou vert (selon la personnalité du dragon).

- **Rouge** : Brutalité et sauvagerie. Être en présence d'un tel dragon provoque une irrésistible vague d'effroi, attaquer un tel dragon nécessite de rassembler du courage ou d'être désespéré.

Effet : Perte de 2 points d'inconscience avant d'attaquer une telle créature

- **Vert** : Neutralité. Être en présence d'un tel dragon est une expérience subjugante qui prive celui qui y est exposé d'une partie de son libre-arbitre et le laisse fasciné par cet écrasant charisme.

Effets : Obéissance ou conformation au point de vue du dragon tant que cela ne met pas en jeu l'intégrité physique du sujet. Les effets disparaissent dès que le sujet n'est plus en présence du dragon (voir plus haut, mot clé "obéis")

- **Bleu (rare)** : Bienveillance. Être en présence d'un tel dragon apaise les humeurs et apporte sérénité.

Effet : Oblige à dire la vérité ou à se taire + impossibilité d'attaquer une telle créature.

Divers :

1. Rappelons que chaque interaction utilisant les règles doit générer du jeu et de l'ambiance. N'hésitez donc pas à hurler, vous apostropher, simuler une brûlure lors d'un acte d'alchimie...
2. Il s'agit d'un jeu à prendre au second degré. Toutes les actions doivent donc se dérouler dans un total respect de la personne et de ses biens et dans la stricte application des consignes élémentaires de sécurité. On ne doit jamais gêner ou embarrasser un autre joueur (nous parlons bien du joueur et pas du personnage qu'il incarne).
3. En cas problème pour vous (joueur et non personnage) ou de danger, un code verbal permet de faire comprendre aux autres qu'il y a un souci hors-jeu. **Il suffit d'insister en ajoutant « Vraiment Vraiment »**. Par exemple, « il faut **Vraiment Vraiment** que tu arrêtes » signifie que le joueur souhaite que vous stoppez votre action pour une raison hors-jeu. « Je suis **Vraiment Vraiment** blessé » veut dire que le joueur ne simule pas mais s'est réellement blessé...
4. Vous noterez une nouvelle fois que ces quelques règles sont simples aussi devront-elles être respectées à la lettre pour préserver l'équilibre du jeu et l'intégrité de chacun.

Soyez logiques, fair-play et restez dans l'ambiance pour résoudre toutes les situations non prévues. En cas de doute ou de situations particulières à simuler n'hésitez pas à contacter un organisateur.

Annexe : Les Armes À Feu Nerf®

Vous pouvez utiliser tous les pistolets Nerf® à un coup, merci de les customiser dans le style de l'époque.

On trouve des armes de ce type :



Que l'on peut customiser avec un peu de peinture :



Exemple de modification du pistolet de pirate

Pour rechercher sur le web :

« **BuzzBee Pirate Flintlock Foam Dart Blaster** » ou « **Pistolet pirate nerf** ». Vendu sur amazon ou aliexpress. On en trouve aussi sur certaines boutiques en ligne de matériel de GN (Andracor, Maskworld par exemple.)

<https://www.andracor.com/fr/p/561127--561127>

<https://www.maskworld.com/fr/produits/accessoires/armes/jouets/561127>

<https://www.amazon.fr/Pistolet-Costume-Accessoire-Enfants-FI%C3%A9chettes/dp/B09ZP54FR6>

D'autres modèles de Nerf® sont également customisables :

