

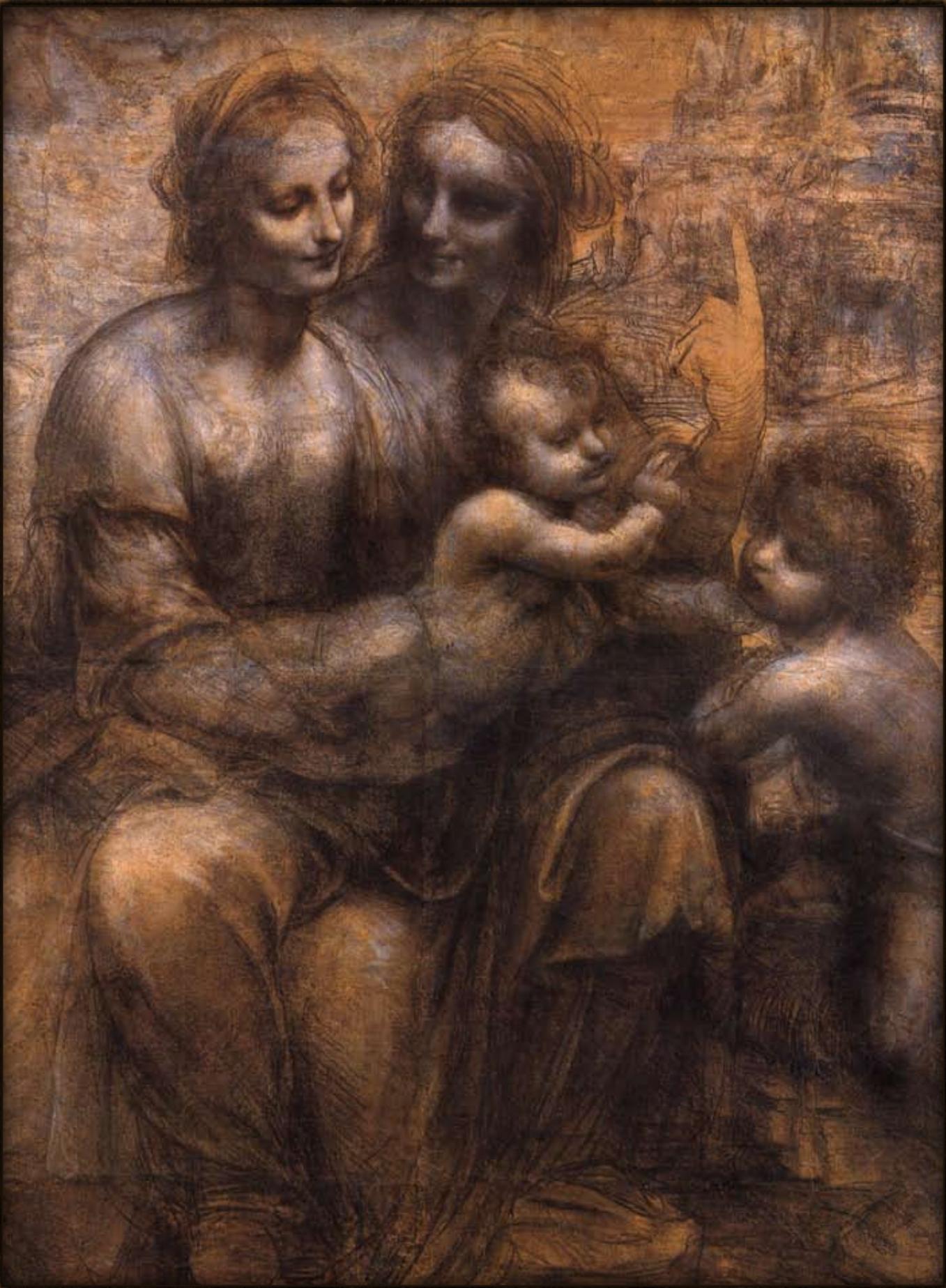
Les Joyeux Chaotiks présentent :

LEMPUS & FUGIT

le Masque des Siècles

27, 28, 29 juillet 2012

WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG



TEMPUS & FUGIT

le Masque des Siècles

- LES REGLES - V 3.0.0

SOMMAIRE :

I. INTRODUCTION :	05
II. RESPECT :	05
III. SECURITE ET CONSIGNES GENERALES :	06
IV. MECANIQUE DE JEU :	07
V. SANTE :	11
A. LES NIVEAUX DE SANTÉ	11
B. L'ACHÈVEMENT	12
C. LES SOINS	12
VI. COMBAT :	13
A. ANNONCES	14
B. COMPETENCES D'UTILISATION DES ARMES	16
C. COMPETENCES DE COMBAT	17
VII. LES COMPÉTENCES NON-MARTIALES :	18
A. COMPÉTENCES GÉNÉRALES	18
B. COMPÉTENCES SOCIALES	18
C. COMPÉTENCES THÉORIQUES, PROFESSIONNELLES ET ARTISANALES	19



04

LES JOYEUX CHAOTIKS

TEMPUS & FUGIT

LES JOYEUX CHAOTIKS

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

I. INTRODUCTION :

Bienvenue dans le livret des règles du GN «TEMPUS FUGIT, Le masque des siècles» organisé par «Les Joyeux Chaotiks», les 27, 28 et 29 Juillet.

Le Grandeur Nature est un jeu, et comme dans tous les jeux, il y a des règles. Prenez svp le temps de lire très attentivement ce document, car même si c'est votre 47eme GN de l'année, il y a de nombreuses subtilités ici ! Maîtriser les règles c'est le meilleur moyen de fluidifier le jeu et ainsi de pouvoir se focaliser sur l'essentiel : l'interprétation du personnage et l'immersion dans l'univers du GN !

Bien que nous ayons attaché beaucoup d'attention à la rédaction de ces règles il se peut que certains cas puissent prêter à diverses interprétations. Dans de tels cas, soyez pragmatiques, faites preuve de bon sens et de fairplay. Ne cherchez pas à gagner à tout prix, nous sommes entre joueurs adultes.

Le joyeux forum est à votre disposition pour poser toutes vos questions :
www.joyeuxchaotiks.org/forum



II. RESPECT :

Le Grandeur Nature est un espace de liberté dont nous sommes tous les acteurs, les tauliers. C'est notre terrain de jeu commun. Un terrain dans lequel il n'y a que des joueurs, y compris les organisateurs, les PNJ, les cuistots... Il n'y a pas de policiers (en tout cas, pas en service) ou de surveillants, pas de domestiques ou de nounous. Ce GN s'adresse à un public adulte, motivé et responsable. Nous attendons de la part de chacun du respect, du fair-play et de la vigilance quant aux consignes (sécurité et règles). Comme vous, nous sommes des passionnés et aspirons à vivre un beau GN et de bons moments tous ensemble.

III. SECURITE ET CONSIGNES GENERALES :

Voici les principales consignes que nous vous demandons de respecter quant à la sécurité, au respect des autres participants et des lieux.

Quelques généralités

- Gardez à l'esprit que le GN est un jeu.
- Ne prenez pas de risques inutiles.
- En cas d'accident, ne bougez pas le blessé (ne le laissez pas seul) et prévenez-nous. Une infirmerie sera présente sur le site.
- Ne franchissez pas une zone délimitée par de la rubalise.
- Evitez les combats ou courses-poursuites au bord des falaises, dans les escaliers et autres lieux dangereux. N'hésitez pas à vous interrompre et à reprendre l'action ailleurs.
- L'alcool est à consommer avec modération (Nous ne tolérerons pas des joueurs ivres qui nuiraient au plaisir des autres).
- La consommation de stupéfiants est interdite (c'est la loi).
- Pour l'immersion, évitez de fumer des cigarettes et préférez la pipe ou des roulées et prévoyez quelque chose pour accueillir vos mégots.
- Soyez soigneux et respectueux des affaires d'autrui (Evitez de saccager les campements, ne fouillez pas dans les affaires personnelles, il est d'ailleurs interdit d'y dissimuler du matériel de jeu ...)
- Apportez un peu d'eau/nourriture, en cas de petite soif/faim, les auberges ne seront pas ouvertes en permanence.
- N'apportez pas d'animaux sans notre accord explicite.
- Ne polluez pas le site, il y aura des sacs poubelles disponibles au local orga.
- Respectez la végétation et les lieux.
- Utilisez les toilettes prévues à cet effet et laissez les toilettes/douches (à l'eau froide) propres.
- Ne faites pas de feux, sans notre accord explicite (les cheminées sont généralement condamnées). Attention aux bougies.
- Ne déplacez pas les éclairages (lampes et torches) installés sur site.
- Attention nous ne prévoyons pas de repas particulier (végétariens, Halal, Cashère...)
- Utilisez une lampe de poche customisée pour vous éclairer la nuit. La lampe doit produire une faible lumière rouge (utilisez de la gélatine par exemple) et avoir un style clockpunk/steampunk. On parlera ici de «Luminoscope». L'utilisation de lanterne (sans flammes) est possible aussi.

Les armes, combats et duels

Bien que le GN Tempus Fugit ne soit pas principalement axé sur les combats, il y aura, à n'en pas douter, quelques altercations, escarmouches et autres duels de fines lames. Un combat est un moment d'excitation parfois très intense.

Toutefois, il est important de respecter constamment quelques règles de sécurité et de fair-play :

- N'utilisez que des armes 100 % inoffensives (vérifiez l'état de vos armes, rembourrez les bords des boucliers,...).
- Faites tester et valider toutes vos armes lors du briefing, même celles achetées dans le commerce.
- Nous nous réservons le droit de confisquer (le temps du GN), celles que nous jugerons dangereuses.
- La sécurité de tous est une priorité.
- Maîtrisez la force de vos coups : frappez sans force excessive, sans appuyer les coups.
- Ne portez pas de coups à la tête ou dans les parties sensibles.
- Ne portez pas de coups répétitifs rapides : Armez convenablement vos coups.
- Ne portez pas de coups d'estoc (en voulant planter l'adversaire avec la pointe de l'arme), même si vous pensez que votre arme est adaptée à l'estoc.
- Interprétez les coups reçus avec rôleplay.
- Ne poussez pas et n'agrippez pas physiquement l'adversaire : évitez les contacts physiques.
- Ne vous battez pas à mains nues.
- Soyez fair-play, mieux vaut perdre un duel avec classe que gagner sans panache.



IV. MECANIKES DE JEU :

L'ensemble des mécaniques de jeu liées au GN. Elles sont là pour vous aider tant à l'interprétation qu'au plaisir de jouer au cœur de la Sérénissime à San Georgio Major.

A. EN JEU / HORS JEU

Il n'y a pas de zones, ou de temps de hors-jeu. Le GN *Tempus Fugit* est un GN 100% en jeu, même la nuit.

Cela dit, il est possible qu'une personne se retrouve hors-jeu suite à un effet de jeu (mort en attente d'être recyclé, organisateur en mission ou lors de l'utilisation de la compétence «Gondolier» par exemple) ou en présence d'un blessé. Une personne hors-jeu portera un bandeau rouge autour de la tête ou le poing levé. Il est interdit de se mettre volontairement hors-jeu.

Durant la nuit, certes, il n'est pas agréable d'être réveillé quand on est profondément dans les bras de Morphée, mais risquer de se faire réveiller en GN fait partie du jeu. Dans un «GN adulte» nous attendons du discernement (est-ce nécessaire de réveiller untel ?) et de la courtoisie si vous devez réveiller un autre joueur. Nous attendons aussi de la souplesse et du fair-play si un autre joueur vous réveille (C'est un jeu, il n'y a pas mort d'homme). D'autre part, pour essayer de préserver au mieux le sommeil des uns et des autres.

B. NUMERO DE JOUEUR

En début de jeu, on vous remettra entre autres, des autocollants avec votre numéro de joueur. Ce numéro est confidentiel et seule la compétence physiognomonie permet de le demander à un autre joueur.

Lorsque vous créez un objet comme une serrure, ou une potion, vous devez coller votre numéro de joueur sur l'objet.

Lorsque vous commettez une effraction, vous devez coller ce numéro sur la serrure crochétée.

Lorsque vous achevez un joueur, vous devez lui poser un autocollant avec votre numéro de joueur dans la main.

C. DOCUMENTS DE JEU

Les documents fournis par l'organisation contiennent généralement 3 informations hors-jeu :

- **La langue** : En dehors de documents codés, tous les documents seront techniquement en français, mais en termes de jeu la véritable langue du document sera indiquée, en principe en haut de page. Assurez-vous que votre personnage connaît la langue avant d'ouvrir ou de lire le document. En l'absence d'information, vous pouvez lire le document.

- **L'identification de l'auteur** : Vous devez signer de votre nom de personnage. Pour des raisons de jouabilité, il est strictement interdit de faire de faux documents si vous ne possédez pas la compétence «Faussaire».

- **La grille d'authenticité** : Il s'agit d'un code destiné aux Experts et Faussaires. La grille permet d'attester que l'auteur du document/du tableau est le bon, qu'il ne s'agit pas d'un faux ou d'une copie. On ne peut pas garantir l'authenticité

d'un document sans grille.

Si en jeu vous créez des documents, indiquez la langue (en haut de page), votre nom de personnage (en bas de page), et procurez-vous un papier vierge (avec grille) ou une grille autocollante au local orga.

D. VOL

Les objets dits «volables» sont des éléments de jeu fournis par l'organisation et il sera précisé au briefing comment les reconnaître. Ne volez pas tout ce qui traîne, car vous avez de grandes chances de tomber sur des éléments de décoration fournis par les joueurs ou l'association. Vous ne souhaitez pas voir disparaître vos chandeliers, votre coffre, votre tapis, votre vaisselle, votre déco, vos bijoux personnels : alors ne prenez pas ceux des autres. Dans le doute, focalisez-vous sur ce qui est fourni par l'organisation et qui a une valeur significative en jeu.

Dans vos campements, séparez au maximum vos affaires de jeu (décorum, matériel de jeu,...) de vos affaires personnelles. N'hésitez pas aussi à recouvrir vos couchages/sacs avec un tissu pendant la journée par exemple, pour l'aspect visuel de votre campement.

Les coffres de groupe

Nous vous demandons, dans chaque groupe, de venir avec un coffre dans lequel vous déposerez les objets de jeu volables ainsi que l'argent de jeu, pendant la nuit. Pour ne pas confondre ce coffre avec de la décoration, nous vous demandons d'y apposer une grosse croix blanche bien visible. Le but est qu'un voleur, vous rendant visite pendant la nuit, n'ait pas à réveiller tout le monde, ni besoin de fouiller vos affaires personnelles.

Note : Si vous souhaitez séparer vos affaires de jeu personnelles de celles des membres de votre groupe, prévoyez un coffre personnel avec une croix blanche aussi.

La fouille

Il est possible de fouiller un joueur (inconscient, dans le coma, mort ou volontaire). La fouille se fait par zone (la tête, les bras, les jambes, le torse). Pour fouiller une zone, posez votre main dessus et annoncez «fouille», comptez quand même quelques instants par zone fouillée. La victime doit alors vous remettre ses objets de jeu volables présents dans cette zone. Les objets contenus dans un sac ou une bourse sont compris dans la zone torse. Tout le monde a le droit de fouiller, sans compétence particulière.

Les attaques de nuit

Un individu peut profiter du sommeil de ses victimes pour les neutraliser, il laissera alors dans le coffre du camp (mar-

qué d'une grosse croix blanche) un parchemin expliquant de manière précise qui est mort (nom ou description) et de quelle manière (description). Ce parchemin doit être écrit sur place. En guise de signature, le joueur doit apposer son numéro de joueur sur le parchemin.

Note : Si des membres du camp se réveillent et chassent le visiteur avant que l'écriture du parchemin ne soit terminée, le parchemin n'est pas valide, personne n'est blessé.

E. ENLEVEMENT

Si deux personnes armées (armes à la main) se retrouvent autour d'une personne seule et désarmée, elles ont la possibilité de lui demander de les suivre en lui annonçant «enlèvement». Les deux kidnappeurs doivent toujours garder une main sur l'épaule de leur victime. Cette dernière ne peut rien faire pour fausser compagnie à ses kidnappeurs tant qu'elle a leurs mains sur l'épaule et doit les suivre sans faire d'histoires. On demande aux kidnappeurs de ne pas garder leur victime plus de 30 minutes, sauf accord de sa part. Les kidnappeurs ayant la main sur l'épaule de leur victime peuvent lui annoncer à tout moment «assommé» tant qu'ils gardent la main sur son épaule. Aucune armure ou compétence ne s'applique face à cette annonce.

Evidemment un enlèvement n'est pas forcément quelque chose de discret, donc si vous voyez une personne qui se promène encadrée de près par deux personnes armées lui tenant l'épaule, libre à vous d'intervenir !

Note: La compétence «chance» permet de faire échouer une tentative d'enlèvement.



F. TRACTATIONS, DIPLOMATIE ET GRAND NEGOCE INTERNATIONAL

Allant de la gestion des transports à travers la cité, au déchargement et à l'achat des produits sur les quais. A Venise, encore plus qu'ailleurs, le commerce ne s'arrête jamais. Des enchères classiques seront aussi au programme et permettront de se fournir en produits d'exception exotiques ou en grande quantité.

Sans oublier, bien sûr, les nombreux contrats et échanges qui ont lieu chaque jour durant la période de la Sfida. La plupart se négocient d'homme à homme par l'intermédiaire de titres de propriété ou plus simplement via les récents et fameux «contrats à indentures», inimitables car doubles, déchirés entre les deux parties afin de toujours pouvoir vérifier la véracité de l'échange.

G. ACCORDS ET MARIAGES

Pour coller aux coutumes de l'époque, les accords importants entre nobles sont souvent scellés par un accord de mariage entre l'un des membres de chaque famille concernée, signé devant une autorité religieuse. Certains personnages auront les noms de personnes célibataires de leur famille, qui peuvent être présentes ou non sur le GN. Gardez à l'esprit qu'il est important que la femme soit vierge et qu'elle doit avoir une dot, qui peut être l'accord que vous désirez conclure.

Pour un mariage, l'accord de l'homme ou la femme que vous désirez marier n'est en revanche pas indispensable.

Une alternative est d'envoyer volontairement un membre de sa famille en otage dans la famille de laquelle on aimerait obtenir un accord.

H. IL MASCHERE & PORT DU MASQUE

Dans la Venise du GN Tempus Fugit, il existe une pratique aussi déroutante que subtile, c'est le port du masque «Il Maschere». Mais pas n'importe quand attention ! En effet, à des moments bien particuliers (qui seront précisés lors du briefing), dans cette excentrique ville aux milles couleurs, les uns et les autres peuvent porter un masque, dissimulant ainsi leur visage. Les vénitiens les plus extravagants profitent même de ces moments masqués pour changer aussi de vêtements, et ainsi véritablement se draper dans l'anonymat, même aux yeux de leurs proches. Nous vous invitons donc, si vous le souhaitez, à vous procurer (ou fabriquer) un masque de type carnaval vénitien. Ces masques participeront à l'ambiance générale.

Note: Pour les plus motivés/acharnés, il est possible de prévoir un second costume ou simplement une grande cape, en plus du masque, pour mieux vous draper dans l'anonymat.

Note : Porter un masque n'est pas une «compétence de dissimulation», autrement dit, si une personne vous reconnaît... elle vous reconnaît !



I. ATELIER D'ART

«Une chance unique de faire connaître vos talents artistiques au monde entier !»

Ainsi, sur ce GN, un atelier d'art sera mis à votre disposition en accès libre. Il n'est nul besoin de posséder la compétence «artiste», ni d'être doué pour y participer. Les activités proposées seront peinture, sculpture et poésie. Si vous le souhaitez, vos œuvres pourront être vendues aux enchères.

J. DUREE DES EFFETS

En principe et sauf indication contraire, les effets des potions, des compétences et autres, durent 10 minutes.

K. LES DECOCTIONS

Les potions préparées par des herboristes et alchimistes sont matérialisées par des fioles avec une étiquette précisant de quel produit il s'agit, la durée de ses effets (10 min par dose, sauf précision inverse), ainsi que le numéro de joueur du fabricant. Avec 2 doses, la durée de l'effet est doublée.

Les décoctions sont symbolisées par une substance, qui sera révélée sur site, à placer dans la nourriture ou la boisson. Il faut que la substance soit placée dans le récipient directement porté à ses lèvres. Ainsi, un poison versé dans une bouteille ne fonctionne pas si l'on boit avec un verre. Il fonctionne par contre si on boit à la bouteille. Vous devrez ensuite faire parvenir l'étiquette précisant le nom de la décoction à la personne qui l'a consommée. Vous pouvez aussi bien lui donner vous-même que le faire passer par une tierce personne.

Voici une liste non exhaustive des produits les plus souvent fabriqués:

- **Antidote** : Permet de supprimer les effets d'une décoction spécifique (un antidote par décoction).
- **Euphorisant** : Drogue récréative, rend tout heureux et euphorique, durant 10 min.
- **Impuissance** : Comme son nom l'indique, tout consommateur mâle deviendra impuissant, durant 24 heures.
- **Oubli** : Le consommateur oublie tout ce qui s'est passé pendant un laps de temps donné, par défaut 10 min.
- **Philtre d'amour** : Rend le consommateur amoureux de la première personne du sexe opposé qu'il voit. Les effets s'estompent après un sérieux râteau (ou après 1 heure).
- **Poison à Tempus** : La victime ne pourra plus s'injecter de Tempus.
- **Poison Mortel** : Tue la victime après 10 longues minutes d'agonie.
- **Précision *** : Le bénéficiaire peut porter un coup avec un cran de dégât en plus (annoncez votre frappe + «Extraordinaire !») pour le prochain combat. Les effets s'estompent après le combat ou 10 minutes.
- **Renforcement *** : Donne la compétence Coriace (Annoncez «Coriace Extraordinaire !») pour le prochain combat. Les effets s'estompent après le combat ou 10 minutes.
- **Ringue** : Rend dépressif, maussade, fataliste et triste, durant 1 heure.
- **Somnifère** : Plonge la victime dans l'inconscience durant 10 min.
- **Vérité** : La cible ne peut plus mentir (elle sait qu'elle est sous l'emprise d'un produit) durant 10 minutes.
- **Virilité** : Donne au consommateur la compétence «Confession sur l'oreiller» durant 4 heures. Cette potion permet aussi de contrer les effets de l'impuissance durant 10 minutes.

** Il n'est pas possible de cumuler les effets positifs de plusieurs potions à la fois, seuls les effets de la dernière potion consommée s'appliquent.*





L. LE SEXE

Il peut arriver que, lors d'un semi-réel, on doive embrasser ou faire l'amour avec quelqu'un. Pour cela, nous utiliserons certaines mécaniques de jeux (oui car dans «semi-réel» il y a semi). Pour symboliser les baisers, il suffit d'un massage mutuel des épaules. Attention, c'est aller contre les bonnes mœurs de l'époque que de faire cela en public.

Quant à la pratique de l'acte d'amour en lui-même, un massage allongé sera pratiqué. Si vous préférez, vous pouvez aussi vous isoler, et en cas de visite incongrue, signifiez aux indiscrets ce qu'ils voient. Là aussi, c'est vraiment aller contre les bonnes mœurs que de pratiquer ceci en public.

M. BAGARRE DE TAVERNE

Les bagarres de taverne sont monnaie courante à Venise. Vous pouvez vous battre avec tout adversaire dans les lieux aménagés à cet effet (c'est à dire les débits de boisson de la ville). D'ailleurs il s'agit du seul genre de combat autorisé dans ces lieux. Pour débiter une bagarre commencez par crier «Baston !», puis donnez-vous-en à cœur joie ! Dans une bagarre de taverne, vous pouvez utiliser le mobilier (bouteilles en latex, tabourets en mousse...), mais pas vos bottes de combat, ni votre armure. Une fois la bagarre terminée, vous récupérez tous les crans de blessure que vous y avez perdus en buvant un verre.

Attention toutefois, les tenanciers de taverne ont généralement une patience toute limitée avec les clients trop turbulents, et ils ont des moyens pour calmer les agitateurs.

N. OBJETS ET ENVELOPPES MARQUES

Il se peut en jeu que vous trouviez des enveloppes/objets avec une lettre inscrite en gros dessus. L'accès à ces enveloppes/objets est réservé aux joueurs avec la compétence correspondante:

- Les enveloppes/objets marqués par un **G** requièrent la compétence Génie temporel
- Les enveloppes/objets marqués par un **E** requièrent la compétence Enquête
- Les enveloppes/objets marqués par un **O** requièrent la compétence Orfèvre du Temps
- Les serrures objets marquées par un **X** requièrent la clef adéquate.

Notes: Ces enveloppes ne doivent en aucun cas être déplacées et ne peuvent être ouvertes que par les possesseurs de la compétence adéquate.

O. PERSONNAGE

Nous avons créé vos personnages et toutes vos compétences seront décrites dans votre background. Il vous sera toutefois possible d'échanger, d'oublier et d'apprendre des compétences en cours de jeu. C'est là, l'un des avantages du Tempus ! Les effets de certaines compétences ne sont pas expliqués dans les règles, ils ne seront communiqués qu'aux possesseurs de celles-ci. Faites confiance aux autres joueurs.

Ce que tous les personnages peuvent faire sans aucune compétence :

- **Lire et écrire le français.** C'est la langue de la diplomatie et l'on considère que tous la connaissent. Les analphabètes ne seront pas en mesure de la lire ni de l'écrire.
- **Compter**
- **Fouiller**
- **Pratiquer un art**
- **Manier une arme courte**, allant jusqu'à 80 cm. Une telle arme n'inflige pas de dégâts la première fois qu'elle frappe une armure métallique, puis frappe à «Blesse»
- **Et globalement tout ce qui ne relève pas d'une compétence et que vous pouvez effectivement faire vous-même en jeu.**

TEMPUS & FUGIT

le Masque des Siècles

V. SANTE :

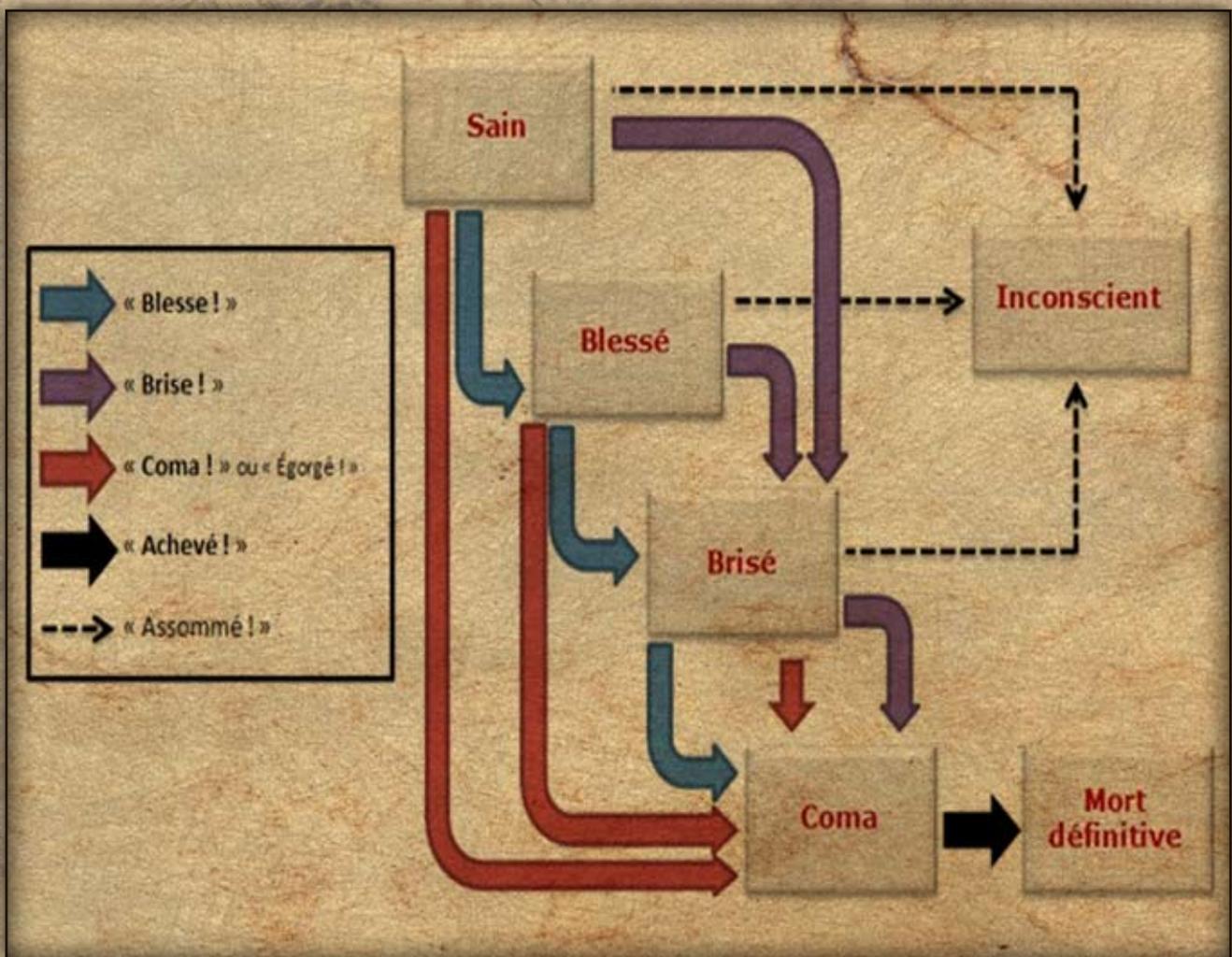
Même les plus nobles villes peuvent s'avérer dangereuses, et les duellistes les plus aguerris savent que la santé ne tient parfois qu'au fil d'une rapière bien aiguisée. C'est justement de l'état de santé des personnages dont nous parlons ici.

A. LES NIVEAUX DE SANTÉ

Nous distinguons six états de santé différents, entre la pleine forme et le dernier rôle d'agonie : Sain, Blessé, Brisé, Coma, Mort et Inconscient (ce dernier état étant un peu spécial).

Le changement d'un état à l'autre dépend principalement de l'annonce du coup reçu.

Schématiquement :



Etat «Sain»

Tout va bien, le personnage est en pleine forme.

- Un personnage Sain qui reçoit un coup avec l'annonce «Blesse» est blessé.
- Un personnage Sain qui reçoit un coup avec l'annonce «Brise» est brisé.
- Un personnage Sain qui reçoit un coup avec l'annonce «Coma» tombe dans le coma.

Etat «Blessé»

Aïe ! Le blessé a du mal à se déplacer et ne peut donc plus courir, même pour fuir...

- Un personnage Blessé qui reçoit un coup avec l'annonce «Blesse» ou «Brise» est brisé.
- Un personnage Blessé qui reçoit un coup avec l'annonce «Coma» tombe dans le coma.

Etat «Brisé»

Ça sent le roussi ! Le personnage brisé commence à souffrir gravement. L'effet d'une telle blessure dépend de l'emplacement du dernier coup reçu (celui qui vous a mis dans cet état) :

- Bras : la victime lâche l'objet ou l'arme tenu en main, la main est inutilisable.
- Jambe : la victime a besoin de l'aide d'une autre personne pour se déplacer.
- Torse : la victime doit utiliser au moins une main pour tenir ses tripes (Il est impossible avec ma main occupée de tenir une arme, un bouclier ou un objet,...)
- Un personnage Brisé qui reçoit un coup avec l'annonce «Blesse» ou «Brise» ou «Coma» tombe dans le coma.

Etat «Coma»

Le début de la fin ! Le personnage est étendu au sol, immobile, léthargique. Un médecin doit venir en aide au personnage.

Si aucun médecin ne vient au secours de la victime, alors le personnage doit attendre 10 min après la fin des combats/agitations alentours avant de vaguement reprendre conscience à cause de la douleur. A ce moment-là, il peut tenter de péniblement ramper jusqu'au médecin le plus proche (ou un ami vaillant). Durant cette lente agonie, la victime ne peut que pousser des râles et quémander de l'aide entre deux gémissements sourds. La victime ne peut pas tenir un discours intelligible, et encore moins désigner un éventuel agresseur, sa seule préoccupation est la douleur. En arrivant dans les bras d'un médecin (ou d'un ami), soulagée et à bout de force, la victime s'effondre à nouveau en léthargie.

- Un personnage dans le Coma qui subit un «Achèvement» est Mort.

Etat «Mort»

Une personne achevée (voir «Achèvement» ci-dessous) est morte définitivement. La victime doit attendre que tous ceux qui ont des choses à faire avec sa dépouille fassent leur petite affaire (fouille, cérémonie, etc.). En principe les morts sont confiés à un prêtre, au croque-mort ou alors sont balancés

dans la lagune en toute discrétion... Si personne ne semble s'intéresser à la victime, alors après 10 min sans agitation alentour elle doit se rendre au local orga (hors-jeu, donc avec un point en l'air).

Etat «Inconscient»

Une personne qui subit un assommement (ou l'effet de certains poisons par exemple) tombe inconsciente au sol. La victime reste immobile et sans conscience de ce qui l'entoure durant 10 min ou jusqu'à ce qu'on la réveille (quelques baffes en douceur, un peu d'eau sur le visage,...). La victime se réveille dans l'état de santé qu'elle avait avant de tomber inconsciente : tomber inconscient n'occasionne pas de blessure, ni de dommage à l'armure.

Note : Une personne incapable de se déplacer (Coma, Mort etc.) ne peut être transportée que par deux porteurs. Un seul porteur est suffisant s'il dispose de la compétence Force.

B. L'ACHÈVEMENT

Une personne dans le Coma peut être achevée, pour cela l'agresseur doit se pencher sur sa victime et annoncer clairement «Achévé !» (La victime peut pousser un dernier râle). L'agresseur doit ensuite coller dans la main du mort une étiquette (fournie par l'association, avec son numéro de joueur - voir le chapitre à ce sujet). La victime est alors morte (voir ci-dessus). Un achèvement prend quelques minutes et mérite une belle scène de roleplay.

Note importante : Achever une personne est un geste éprouvant psychologiquement, il ne s'agit pas d'un acte anodin que l'on commet à la légère entre la poire et le dessert. D'autre part, souvenez-vous qu'il existe bien d'autres moyens de nuire à un ennemi (l'humiliation est une mort publique pire qu'un coup de dague !) ou de s'assurer de son silence (Qui a parlé de chantage et de menaces ?).

C. LES SOINS

La médecine: D'honorables praticiens, sortis des plus grandes écoles, connaissent les humeurs, la saignée, ainsi que toutes les techniques modernes afin de remettre sur pied une personne riche ou de bonne famille.

La chirurgie: Souvent pratiquée par des chirurgiens-barbiers, cet artisanat permet de rafistoler des patients souffrant de blessures, de commotions, etc...

Si vous souffrez d'une affliction quelconque, vous devez voir une de ces personnes. Ne vous inquiétez pas, ils connaissent la marche à suivre.

Note : Il n'y a pas de récupération naturelle... Enfin si, mais en principe c'est long et dépasse largement le cadre du GN.

TEMPUS & FUGIT

le Masque des Siècles

VI. COMBAT :

Que vous soyez bretteur, duelliste, ferrailleur ou simple curé non violent, vous vous devez de lire et d'assimiler les règles concernant les combats. Il s'agit d'un système de combat sans points de vie, mais avec des niveaux de santé (voir le chapitre à ce sujet). Dans le meilleur des cas, vous pourrez encaisser à peine quelques touches avant d'être mis hors de combat, les combats seront donc rapides, sanglants et de belles scènes d'action, intenses et prenantes. Il y a quatre types d'annonces de combat : les frappes, les bottes, les annonces défensives et les annonces complémentaires.

Les frappes sont à annoncer au moment de frapper la cible. Ce sont des coups simples, sans effet spéciaux : «**Blesse !**», «**Brise !**» ou «**Coma !**» sont des Frappes. Un coup porté sans annonce n'inflige pas de dégât. Il s'agit principalement de coups n'employant que la force pour blesser votre cible. Une armure ou la compétence Coriace protègent contre une ou plusieurs frappes (voir les compétences en question).

Il existe des bottes, que connaissent les épéistes chevronnés. Celles-ci ne peuvent s'utiliser qu'une fois par combat ou toutes les 10 minutes, au plus long des deux. Elles n'infligent pas toutes des dégâts, mais provoquent un effet. Exemple : «**Désarmer**». Généralement une condition doit être remplie pour pouvoir poser une Botte.

La compétence Esquive permet d'éviter une Botte.

Les annonces défensives doivent être annoncées au moment où vous recevez un coup, pour vous protéger de celui-ci.

Exemple : «Armure !», «Coriace !» ou «Esquive !».

Les annonces complémentaires sont des mots clefs complétant certaines annonces. Il s'agit en principe d'un mot clef qui est annoncé juste après l'annonce normale. *Exemple : «Esquive extraordinaire !».*

L'utilisation de telles annonces a un côté spectaculaire ou rare et donc se remarque. Si vous entendez une telle annonce, vous venez sans doute de croiser la route d'un maître d'armes.



A. ANNONCES

A l'exception des annonces complémentaires, les annonces ne sont pas cumulables entre elles. *Par exemple, un condottiere frappant à «Brise !» et possédant la botte «Perce !» doit choisir entre annoncer «Brise !» ou annoncer «Perce !», on n'annonce pas les deux sur une même frappe.*

Les frappes

A annoncer lorsque l'on donne un coup et qu'on possède la capacité adéquate.

«**Blesse !**» : la victime est immédiatement Blessée, sauf si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple). C'est l'annonce de base lorsque l'on touche quelqu'un avec une arme.

«**Brise !**» : la victime est immédiatement Brisée, sauf si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple).

«**Coma !**» : la victime tombe immédiatement dans le Coma, sauf si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple). Il n'est pas possible d'annoncer de dégât supérieur à Coma.

«**Bang !**» (Arme à feu) : la victime est immédiatement Brisée, même si elle porte une armure ou bénéficie d'une protection équivalente (Coriace, par exemple). C'est l'annonce qui est utilisée en cas de tir à l'arme à feu normale. **Le projectile en mousse doit toucher sa cible.**

«**BOUM !**» (Artillerie / pétard) : les victimes d'un tir de mitrailles sont immédiatement Brisées, même si elles portent une armure ou bénéficient d'une protection équivalente (Coriace, par exemple). En cas d'impact d'un boulet, c'est Coma direct (évidemment une armure ou équivalent ne s'applique pas).

Les bottes

Les bottes sont des compétences de combat qui traduisent une maîtrise avancée de l'art de la bataille. A annoncer lorsque l'on donne un coup et qu'on possède la capacité adéquate, ces bottes ne peuvent s'utiliser qu'une fois par combat ou toutes les 10 minutes, au plus long des deux.

De rares combattants aguerries peuvent utiliser plusieurs fois la même botte dans un combat (ou 10min), ils devront alors annoncer «**BIS**» ou «**TER**» (*exemple : «Désarmé Bis !» suivant leurs compétences.*

«**Désarmé !**» : Un duelliste compétent apprend à faire lâcher son arme à son adversaire, mais cependant il est encore souvent considéré comme déloyal de frapper un ennemi désarmé...

Annnonce valable quand un coup est porté sur le bras qui tient

l'arme. La victime doit immédiatement lâcher son arme au sol, derrière elle.

«**Feinte Blesse !**» : Les maîtres d'armes enseignant leur art sont nombreux, mais seuls certains d'entre eux enseignent des feintes capables de passer aisément les défenses de leur adversaire.

Permet d'infliger un coup à Blesse, même si l'attaque touche l'arme ou le bouclier de la victime. L'«**Armure !**» ou «**Coriace !**» fonctionne normalement contre une telle attaque.

«**Perce !**» : Un vrai combattant sait déceler les failles dans l'armure de son adversaire et les exploiter à son avantage. Inflige les mêmes dégâts que Blesse, seulement «**Armure !**» ou «**Coriace !**» ne s'applique pas. Seul l'«**Esquive !**» et la «**Chance !**» peuvent vous permettre de contrer cet effet.

«**Paralysie X !**» : Les combattants ne sont pas tous des duellistes loyaux, courtois et polis : il en est aussi des fourbes et des sournois qui connaissent certains coups bas capables de laisser leur victime sans défense. L'utilisation de ce coup est universellement connue comme un coup en traître particulièrement ignoble. La victime est paralysée, cette dernière **doit compter à voix haute de 1 au chiffre annoncé «X»** distinctement (peu importe la vitesse, mais distinctement), avant de pouvoir se mouvoir à nouveau (*Exemple: La victime de «Paralysie 5 !» comptera «un, deux, trois, quatre, cinq !»*).

Le coup **doit être porté dans les jambes pour fonctionner** (mais bien sûr la victime est paralysée entièrement, pas uniquement des jambes).

Les éventuels autres coups reçus pendant la paralysie sont encaissés normalement.





Les annonces défensives

A annoncer lorsque l'on prend un coup et que l'on possède la capacité adéquate.

«**Armure !**» : Le ou les premiers dégâts reçus sont ignorés (suivant le type d'armure). Ne fonctionne pas contre les bottes (sauf «**Feinte !**» «**Blesse !**»). Doit être annoncé à chaque utilisation. Chaque annonce d'armure utilisée doit être réparée pour pouvoir en jouir à nouveau lors d'un prochain combat. Les artisans spécialisés se feront un plaisir de vous rendre ce service. Une armure doit bien sûr être portée pour pouvoir être utilisée.

Il existe 3 types d'armure :

- **Armure légère** : Cette compétence vous donne le droit de porter une armure de type plastron de cuir, elle vous donne droit à une annonce «**Armure !**» sur le premier dégât d'un combat.

- **Armure moyenne** : Cette compétence vous donne le droit de porter une armure de type plastron métallique ou cuir étendu, elle vous donne droit à deux annonces «**Armure !**» sur les deux premiers dégâts d'un combat.

- **Armure lourde** : Cette compétence vous donne le droit de porter une armure de type plastron de métal et le reste du corps de cuir (armure légère + moyenne), elle vous donne droit à trois annonces «**Armure !**» sur les trois premiers dégâts d'un combat.

*Note : l'usage de l'«**Esquive !**» est interdit en armure lourde.*

Les Armures d'Apparat: il est possible de porter une armure sans avoir la compétence adéquate, mais elle ne protégera pas plus que le niveau de compétence que vous avez.

«**Coriace !**» : Aussi résistant qu'un clou de cercueil ou qu'un boxeur à poings nus, vous pouvez utiliser l'annonce de combat «**Coriace !**», qui fonctionne comme un cran d'armure supplémentaire : le premier dégât de frappe reçu est ignoré (Si vous portez une armure, «**Coriace !**» sera automatiquement utilisé après épuisement de votre «**armure !**»). **Ne fonctionne pas contre les bottes** (sauf Feinte). Doit être annoncé à chaque utilisation. Vous devez recevoir des soins avant de pouvoir réutiliser Coriace (et ce, même si vous n'avez pas eu de blessure).

«**Esquive !**» : Encaisser un coup c'est bien, ne pas le prendre dans le groin, c'est mieux... Doit être annoncé en réponse de la Botte reçue au choix du détenteur de la compétence (à la différence de «**Coriace !**» ou «**armure !**» qui imposent les premiers coups reçus). N'est utilisable qu'une fois par combat ou 10mn (le plus long des deux). **Note : Ne fonctionne pas sur une Frappe.**

Les compléments d'annonces

Certains mots clefs complètent les annonces de combat. Si vous les entendez, vous réalisez que vous êtes témoin de quelque chose hors du commun.

«... **de Prestige !**» / «... **prestigieuse !**» : Signifie qu'un objet de jeu d'une qualité rare confère au porteur cette annonce. Exemple «**armure prestigieuse !**» vous donnera un cran d'armure supplémentaire à annoncer.

«**Extraordinaire !**» : Signifie que la personne qui vient de faire l'annonce a fait quelque chose de normalement impossible au commun des mortels. Exemple «**Esquive extraordinaire !**», «**Coma extraordinaire !**», signifie que le personnage ne serait pas en mesure de le faire «naturellement». (Certaines potions peuvent attribuer une qualité extraordinaire.)

«...**Bis !**», «... **Ter !**» : Certaines personnes peuvent utiliser plusieurs fois la même annonce spéciale (Botte ou Frappe) lors d'un même combat. A ce moment-là, la deuxième annonce devra être suivie du mot clef «**bis !**» puis «**ter !**» pour la troisième (exemple «**Désarmer bis !**» pour la 2ème botte désarmer dont un duelliste expérimenté se servira lors du même combat).

B. COMPETENCES D'UTILISATION DES ARMES

Ambidextrie : Le noble art de l'escrime préconise souvent l'utilisation d'une dague en main gauche, et cette compétence autorise à manier simultanément deux armes. Cette compétence autorise l'utilisation d'une arme courte (d'une longueur maximale de 80cm) ou d'une rondache (30 cm de diamètre max) dans sa main non directrice. L'arme courte frappe à «Blesse», quelle que soit sa taille. L'utilisation d'une arme à feu dans cette main est aussi possible (il faut néanmoins posséder la compétence «Arme à feu»).

Arc et arbalète : Depuis l'avènement des armes à poudre noire ces armes tombent en désuétude, mais sont encore parfois utilisées. Les italiens (surtout les Génois) ont longtemps été réputés comme étant les meilleurs arbalétriers que l'argent pouvait acheter... Cette compétence vous autorise à manier une telle arme, pour peu qu'elle soit validée par l'organisation. Un arc ou une arbalète de poing tape à «Blesse !», une arbalète à «Brise !».

Arme à feu : Inventions relativement récentes, les armes à feu ont su conquérir le cœur de la Noblesse, malgré un coût souvent prohibitif. Grâce au Tempus, des armes nouvelles, plus efficaces (et souvent peu fiables) ont pu être mises au point, même si cela reste au stade artisanal. Cette compétence vous autorise à utiliser une arme à feu de type «Nerf» ou «Buzbee» à un coup. Les munitions seront fournies par l'organisation et sont d'une couleur spécifique (Ne venez pas avec vos propres munitions). Si par malheur il pleut sur le GN, les armes à feu ne fonctionnent pas en extérieur. On ne peut pas se déplacer de plus de 3 pas avec une arme chargée. On ne peut pas ramasser les munitions au sol, sauf si on dispose de la compétence «Artificier». Une telle arme tape à «Bang !». On ne pare pas une balle avec une arme. Si pour une raison ou une autre le coup ne part pas, l'arme vous explose dans la main, vous infligeant un



coup à «Bang !» dans la main.

Il existe des armes à plusieurs coups, elles sont toujours expérimentales, très rares et fournies par les organisateurs. Leurs utilisateurs se reconnaissent au nombre de doigts qui leur manquent.

Armes de jet : Les lanceurs de couteaux officient généralement dans les Cirques ou chez les Borgia, mais quelqu'un possédant cette compétence peut utiliser des couteaux, pierres (en mousse) ou autres petits projectiles non dangereux et sans âmes. Une telle arme tape à «Blesse !».

Arme à deux mains : Même si ce n'est plus à la mode et que cela manque de classe, les armes lourdes gagnent en efficacité ce qu'elles perdent en vitesse, style et élégance. Cette compétence vous autorise à manier une arme à deux mains dépassant 1,20 mètre. Une telle arme tape à «Brise !». Cette arme doit impérativement être maniée à deux mains. Pour rappel, les épées à deux mains et les haches à deux mains ne sont plus vraiment utilisées à cette époque et sont donc «hors contexte», à moins que le contraire ne soit précisé dans votre background. Les armes à deux mains classiques sont les hallebardes.

Armes rudimentaires : Parfois il faut savoir se débrouiller avec ce qu'on a, ou ce qu'on trouve... Cette compétence vous autorise à manier un outil de travail en guise d'arme. Cela peut être une hache, un hachoir, un bâton, une pelle, une pioche, etc.

Une telle arme tape à «Blesse !».

Le premier coup que vous posez avec une telle arme sur une personne portant une armure métallique ne doit pas être annoncé (il n'inflige pas de dégât).

Armes Longues : Vous avez étudié le noble art du combat, et même si vous n'êtes pas forcément un maître d'armes, vous savez vous défendre. Cette compétence vous autorise à manier une arme longue allant jusqu'à 1,20 mètre. Une telle arme se manie à une main et tape à «Blesse».

Traditionnellement, ce sont des rapières qui sont employées à l'époque. Merci de ne pas venir avec une arme trop fantaisie ou primitive.

Artillerie : Les maîtres artilleurs sont recherchés par toutes les nations, et sont bien plus redoutables lors de guerre que n'importe quelles fines lames. Cette compétence permet de se servir de couleuvrines, canons, bouches à feu... (Attention de ne pas confondre avec la compétence «Arme à feu» qui elle permet l'usage d'armes de poing). Les armes d'artillerie infligent des coups à «BOUM».

Bouclier : Bien que peu élégant et tout à fait passé de mode, le bouclier reste une bonne façon de sauver sa peau, à défaut d'être pratique. Cette compétence vous permet de vous servir d'un bouclier.

Un bouclier ne stoppe pas la botte «Feinte».

C. COMPETENCES DE COMBAT

«**Assommé !**» : Il est plutôt dur d'assommer quelqu'un sans lui fracasser tout bonnement le crâne, mais cette compétence vous permet de rendre inconsciente une malheureuse victime en la frappant (doucement) par surprise entre les omoplates (tête interdite pour cause de sécurité) à l'aide d'une arme contondante. Annoncez «**Assommé !**». Un casque protège tout de même de l'assommement. Vous pouvez vous servir de cette compétence sur un adversaire en combat.

Cette compétence n'est utilisable qu'une fois par combat ou toutes les 10 minutes, au plus long des deux. Pour faire un second «**Assommé !**» dans le combat (ou 10min), vous devrez disposer de la compétence «**Assommer BIS !**».

Bagarre : Cette compétence va généralement de pair avec une fréquentation assidue de débits de boissons. Elle permet, lorsque vous tombez inconscient lors d'une bagarre de taverne à l'aide d'armes improvisées (tabouret en mousse, bouteille en latex, ...), de vous relever avec tous les crans de blessure que vous aviez avant de commencer la bagarre, en criant «**Tu tapes comme une Fillette!**». Utilisable 1 fois par bagarre ou toutes les 10 minutes, au plus long des deux.

Ne peut en aucun cas s'utiliser lors d'un combat à l'arme.

«**Égorgé !**» : Malgré tout ce que l'on peut penser, les spécialistes dans l'art souvent mésestimé du tranchage de gorge ne sont pas tous des tueurs psychopathes, il y a aussi de vrais professionnels (si si je vous assure). Permet de mettre dans

le coma une victime en passant votre «**dague de backstab**» (fournie par les orgas) sur sa gorge. Annoncez «**Égorgé !**». La victime ne doit pas avoir vu venir l'attaque. Un gorgerin métallique dur protège de l'égorgeage. Vous pouvez vous servir de cette compétence sur un adversaire en combat.

Cette compétence n'est utilisable qu'une fois par combat ou toutes les 10 minutes, au plus long des deux. Pour faire un second «**égorgé !**» dans le combat, vous devrez disposer de la compétence «**égorger BIS!**».

*Note: La compétence «**Egorgé !**» permet aussi d'achever discrètement quelqu'un sans avoir à crier «**Achévé !**». Il suffira de le murmurer à votre victime et de lui remettre votre numéro de joueur comme pour un achevé classique.*

«**Fuite !**» : Rien ne sert de courir, il faut partir à point (et vite si possible). Vous pouvez crier «**Fuite!**». Cette annonce vous permet de courir en étant Blessé ou Brisé pendant une trentaine de secondes.

Cette compétence n'est utilisable qu'une fois par combat ou toutes les 10 minutes, au plus long des deux.

Tempérance : Les taverniers exercent la plus noble des professions qui soit, mais ils se doivent de rester fermes afin de pouvoir assurer la bonne tenue de leurs établissements. Vous permet de calmer une bagarre qui dégénère chez vous en criant «**Oh ! On se calme ! Allez régler ça dehors !**».

Les protagonistes concernés doivent se calmer ou sortir.



TEMPUS & FUGIT

le Masque des Siècles

VII. LES COMPÉTENCES NON-MARTIALES

Heureusement pour nous, le monde n'est pas uniquement peuplé de combattants. Vous trouverez dans ce chapitre les compétences générales, sociales, artisanales et professionnelles.

A. COMPÉTENCES GÉNÉRALES

«**Chance !**» : Cette compétence, aussi rare qu'un marchand honnête ou qu'un milicien sobre, permet (en déchirant un parchemin remis par l'organisation) d'éviter n'importe quel effet de jeu (frappe, botte, poison, baratin, enlèvement etc.). Annoncez «**Chance!**»

«**Force !**» : Certains hommes forts comme des Ottomans peuvent trouver moult occupations où exercer leur talent: docker, hercule de foire, racketteur...

Vous permet de bloquer une porte non verrouillée (par un cadenas de jeu) ou de transporter seul une personne. (Rappel: Sans cette compétence, il faut être 2 pour porter un individu).

Vous permet d'ouvrir «**de force!**» une porte non verrouillée, si personne avec cette compétence ne la bloque. Vous devez annoncer «**Force !**» et les personnes situées derrière doivent reculer de deux grands pas. (Dans le cas d'un assaut, prenez garde à ne blesser personne !). **Ne permet en aucun cas d'ouvrir une porte fermée par une serrure.**

Force de la nature : Une personne possédant cette compétence est plus qu'un colosse de foire, il sait utiliser le plein potentiel de ses muscles afin de porter des coups très puissants : ne vous frottez pas à lui. Cette compétence permet de taper à «**Brise!**» au lieu de «**Blesse!**». Si vous tapez déjà à «**Brise!**», parce que vous utilisez une arme à deux mains par exemple, cette compétence vous permet de taper à «**Coma!**».

B. COMPÉTENCES SOCIALES

Ces compétences impliquent une interaction sociale directe avec d'autres joueurs.

«**Baratin !**» : Même si les beaux parleurs sont monnaie courante en Italie, quelqu'un possédant cette compétence saura tirer les vers du nez à sa victime sans qu'elle ne s'en rende compte.

Après une conversation d'au moins 5 minutes, vous devrez annoncer «**Baratin !**» et montrer la carte de compétence en guise de preuve d'utilisation. Si les conditions sont réunies, votre victime devra répondre à une question fermée (oui/non). Une victime qui vous voit venir peut couper court à la conversation, vous empêchant ainsi d'utiliser cette compétence.

«**Comméragé !**» : Une commère passe son temps à répéter et amplifier tous les ragots qu'elle entend... Cette capacité passe aussi par la faculté à faire répéter aux gens les rumeurs qu'ils entendent, souvent malgré eux.

Lors d'une conversation d'au moins 5 minutes, une commère possédant cette compétence peut forcer son auditeur à lui révéler une des rumeurs en sa possession, à condition d'en donner soi-même une à celui-ci. Annoncez «**Comméragé !**». Soyez fair-play.

«**Confession !**» : La confession est un sacrement pour les Églises anglicane et catholique. À son issue, le prêtre (tenu au secret) accorde ou non l'absolution, c'est-à-dire le pardon et la rémission des péchés du fidèle.

Un religieux disposant de cette compétence peut commander à une personne de son culte de se confesser et il serait très très mal vu de refuser. Certes il reste possible de mentir durant la confession (ce qui est mal aux yeux de Dieu - il vous regarde). Le confessé devra répondre honnêtement (sans jouer sur les mots ou tenter de feinter) à une question fermée (oui/non) à la fin de la confession. Annoncez «**Confession !**».

«**Confession sur l'oreiller !**» : Compétence possédée généralement par les gens de petite vertu. Elle permet, après avoir pratiqué l'acte sexuel avec une personne (consentante bien sûr...) de lui poser une question fermée (oui/non) à laquelle elle devra répondre. Annoncez «**Confession sur l'oreiller !**».

«**Trêve de Dieu !**» : Les hommes de Dieu sont souvent des hommes de paix, et la Trêve leur permet d'ordonner l'arrêt d'un combat entre des fidèles. Il suffit d'annoncer haut et fort «**Trêve de Dieu + une précision quand à sa propre confession**» aux combattants, et ces derniers s'ils reconnaissent l'autorité du guide spirituel, doivent cesser immédiatement les hostilités. Seuls les représentants d'un culte peuvent avoir recours à cette compétence. (Exemple pour un curé catholique ; «**Trêve de Dieu, par Marie la sainte mère de Jésus !**» ou pour un pasteur anglican «**Trêve de Dieu, par Henri VIII, défenseur de la foi Anglicane**»)

Entourloupe : Cette compétence, possédée par les commerçants et autres maquignons, permet d'embrouiller votre interlocuteur afin d'obtenir une augmentation ou une réduction de prix de 25%, après 5 minutes de négociation. **Une preuve, sous forme de carte de compétence**, de l'utilisation correcte de la compétence doit être montrée à votre victime, après la négociation, pour qu'elle vous accorde un rabais. Par contre, 10 minutes après la fin de la négociation, la victime réalisera s'être faite avoir. Une victime qui vous voit venir peut couper court à la conversation, vous empêchant ainsi d'utiliser cette compétence.

C. COMPÉTENCES THÉORIQUES, PROFESSIONNELLES ET ARTISANALES

Alchimie : Les alchimistes peuvent transformer des ingrédients minéraux de base en potions. On raconte aussi qu'ils connaissent certaines mixtures capables de faire passer quelqu'un de vie à trépas, mais il ne s'agit certainement là que de ragots colportés par des personnes superstitieuses...

Alphabétisation : Comme son nom l'indique, une personne possédant cette compétence sait lire et écrire une langue en particulier (ex: «**Alphabétisation Latin**»). La langue de chaque document sera précisée sur celui-ci et par défaut ce sera le français.

Appel à un ami : Permet 1 fois par jour, de faire appel à un vassal, un ami, une connaissance qui est géographiquement éloigné (généralement resté dans la ville d'origine), pour recevoir une information ou un service. Pour cela, il faut utiliser un tempographe (environ l'équivalent du fax). Par défaut, la personne en relation est une personne proche et de confiance à qui il est possible de demander un avis sur un sujet, la traduction d'un document,... sachant que les échanges se font par écrit uniquement. L'interlocuteur fera tout son possible de son côté pour répondre, mais le délai est variable. Attention, l'utilisation d'un tempographe est coûteuse.

Artificier : Ces artisans savent manipuler la poudre et fabriquent les balles indispensables aux armes à feu. Avec l'aide et le matériel appropriés, ils peuvent également fabriquer des armes à feu capables de tirer plusieurs coups. Cette compétence permet également de ramasser les balles tombées au sol.



Artisanat : Il existe tellement d'artisanats différents que nous ne pouvons faire de règles détaillées pour chacun... Néanmoins, sachez qu'une personne possédant une telle compétence, qu'il soit Charpentier, Menuisier, Luthier ou que sais-je, commencera le jeu avec une somme d'argent plus importante, et pourra aussi librement pratiquer son activité.

Artiste : Personne reconnue pour ses talents (peintre, sculpteur, poète, ...). Les œuvres d'art d'une personne possédant cette compétence sont souvent mieux cotées et valent bien plus que celles d'un simple amateur.

Charlatan : Il est très difficile de différencier un bon charlatan d'un mauvais médecin... Si vous possédez cette compétence, vous faites partie de la première catégorie... Cela permet de se faire quelques sequins en abusant du bon peuple. Si ce n'est pas une honte ça !

Chirurgien barbier : Les barbiers sont le pendant populaire des médecins. Ils n'ont pas de diplôme et seule leur bonne foi atteste de leur savoir-faire. S'ils n'ont aucune chance de vous guérir d'une maladie, ils peuvent toutefois tenter de vous remettre de vos fractures, coupures et contusions. Un chirurgien-barbier qui vous soigne peut vous forcer à porter une attelle pendant 10 minutes par cran de blessure à soigner. Il faudra retourner voir le chirurgien barbier pour retirer l'attelle. Certains chirurgiens-barbiers peuvent demander une caution pour une telle attelle.

Connaissance du milieu : Certaines personnes trainent toujours dans les endroits mal famés et ont le chic pour s'attirer des ennuis. Cette compétence vous permet de connaître ces personnes de fâcheuse réputation et d'avoir un carnet d'adresses à faire pâlir un Capo di tutti Capi.

Crochetage : Une personne mal intentionnée et possédant cette compétence a le droit de tenter de crocheter les serrures qui équipent les portes des coffres et des portes, généralement celles de bourgeois et de Nobles (les pauvres ont peu de serrures, il est vrai...). Ces serrures sont représentées par des taquins (puzzle avec pièces coulissantes) que seuls les voleurs compétents sont en droit d'essayer de résoudre. Le cambrioleur doit poser un autocollant avec son numéro de joueur (voir le chapitre à ce sujet), avant de commencer à résoudre le taquin. Une fois le taquin résolu, la serrure est ouverte.

Attention, il existe des Serrures au Tempus, elles portent la lettre **G** et donc leur crochetage nécessite l'aide d'une personne ayant la compétence **Génie Temporel**. Enfin, il existe des serrures qu'il n'est possible d'ouvrir qu'avec la clef (aucun crochetage possible) elles portent la lettre **X**.

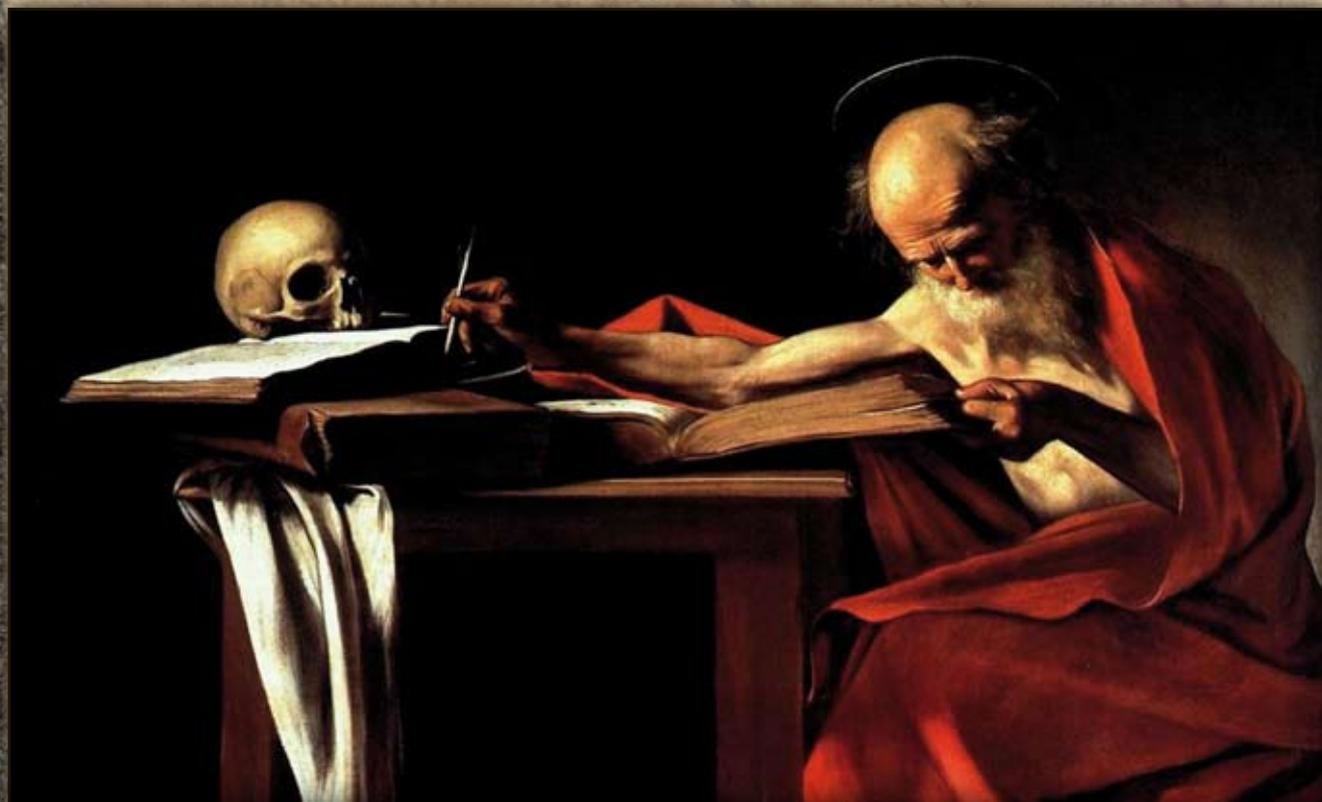
Enquête : Les véritables enquêteurs sont rares, mais les fins esprits possédant cette compétence peuvent relever les indices laissés par les auteurs de méfaits, tels que cambriolages, assassinats, empoisonnements, etc. Un enquêteur est aussi le seul à pouvoir ouvrir les **enveloppes marquées par un E** (qui désignent généralement des indices.). Ces **enveloppes ne doivent pas être déplacées, même après ouverture. Les indices ne peuvent pas être détruits.**

Expert : Un expert est capable de discerner l'authenticité d'une œuvre d'art ou d'un document officiel, même si certains faussaires sont particulièrement doués et durs à percer à jour. Cette compétence vous permet de différencier un original d'un faux.

Faussaire : Cette compétence permet de créer des faux documents, voire même de fausses œuvres d'art. Attention cependant, un faux très bien réalisé mais totalement illogique risque de mettre la puce à l'oreille aux potentielles victimes (*exemples : un papier identifiant le possesseur, simple paysan, en tant que Roi d'Espagne ; ou une lettre de marque d'une valeur de 30000 sequins*). **Seul un Expert pourra déceler un faux.**

Forgeron & Armurier : Un armurier est un peu comme un styliste de mode, mais spécialisé en protections personnelles... Une personne possédant cette compétence est capable de fabriquer ou de réparer une armure, voire même de fabriquer une **Armure de Prestige** s'il s'adjoint les services d'un tiers doué en **Génie Temporel**.

Génie temporel : C'est la connaissance des principes du Tempus liés à l'artisanat. Seule, elle ne sert à rien, mais en travaillant de concert avec une personne possédant une compétence d'artisanat, elle permet de faire des miracles. Un **ingénieur Temporel est aussi le seul à pouvoir ouvrir les Enveloppes marquées par un G** (qui désignent généralement un appareil lié au Tempus.)





Gondolier : Un Gondolier est l'heureux possesseur d'une Gondole et il peut l'utiliser en jeu. Il peut emmener les gens en promenade romantique ou encore transporter du fret. Ils portent très souvent un joli chapeau, un maillot rayé et aiment chanter en travaillant...

Héraut & Bernologie : Vous avez une connaissance approfondie du gotha mondain, de l'héraldique et des personnalités de haut lignage. Cela représente aussi la connaissance des rumeurs et autres réputations des personnes importantes de ce monde.

Herboristerie : Aussi appelée connaissance des simples, cette compétence qui fût pendant longtemps associée à la sorcellerie permet de fabriquer des filtres à base de plantes. On dit que les commandes les plus fréquentes que les herboristes reçoivent sont les philtres d'amour et les pilules de virilité...

Marchand : Les marchands sont la principale puissance de Venise, grâce à eux elle a su s'élever au rang de puissance mondiale. Cette compétence vous permet d'accéder au comptoir marchand (voir les horaires sur place), grâce auquel vous pourrez essayer de faire des profits mirobolants.

Médecine : Permet de rééquilibrer les humeurs d'un patient afin qu'il aille mieux. Les médecins ont fait de longues années d'étude à l'université au bout desquelles ils ont obtenu

un diplôme attestant de leurs compétences. Comme beaucoup de compétences, les règles de médecine sont disponibles dans une annexe accessible aux médecins uniquement. Il faut leur faire confiance, ils savent ce qu'ils font. Leurs tarifs sont généralement prohibitifs, mais la qualité se paie.

Medium : Personne qui se veut empreinte du mystique, que ce soit par relationnel avec les esprits, par étude de l'astrologie, de la numérologie ou des entrailles fumantes d'un quelconque animal. Leurs visions, pour ceux qui y croient, peuvent s'avérer d'une surprenante précision. Une telle mise en avant d'un soi-disant pouvoir venu de l'au-delà (ou dont on ne sait où) n'est pas très «à la mode» dans les milieux chrétiens ! Mais, bien des grands semblent pourtant être proches de tels personnages. Il n'est pas rare que medium et charlatan ne fassent qu'un.

Orfèvre du Temps : Les orfèvres du temps sont très rares, et leurs services sont demandés par tous les Grands d'Europe. On murmure qu'ils peuvent filtrer le Tempus afin de l'affiner, d'extraire seulement le Tempus lié à certains souvenirs, ou encore de fabriquer les fameux Mutemps. Et encore, on est là encore très loin de la vérité... **Seuls les orfèvres du Temps peuvent manipuler les objets et enveloppes marqués de la lettre O.**

Patrouille : Compétence de base des miliciens de tout poil. «Patrouille !» permet à ceux qui la possèdent d'avoir une légitimité certaine quant aux contrôles des personnes et des biens embarqués sur les gondoles. Contrairement à ce qui est généralement cru par la plèbe, il n'est pas obligatoire d'avoir un amour immodéré de la boisson pour posséder un tel talent.





Pharmacopées : Cette compétence permet de faire des mélanges provenant d'une ordonnance médicale en se servant de produits qui, une fois préparés, sont appelés médicaments. Les pharmaciens commencent le jeu avec un stock conséquent d'ingrédients, savent les identifier et peuvent aussi fabriquer des trousseaux de médecine.

Physiognomonie : La physiognomonie est une méthode scientifique novatrice basée sur l'observation de l'apparence physique d'une personne, et principalement les traits de son visage. Cette compétence est la seule, après étude attentive et physiognomonie d'un individu, qui permet de lui demander son numéro de joueur. En fin d'étude l'annonce est «Physiognomonie !».

Serrurerie : Ce noble artisanat permet de protéger des biens de personnes mal intentionnées en fabriquant serrures et loquets. **Attention cette compétence n'autorise pas le «Crochetage»**

Torture : Personne ne se permettrait de critiquer la Sainte Inquisition ou le Très Saint Chapitre, qui n'utilisent le noble art de la torture que pour démasquer le Malin et faire triompher la justice. Après une séance de roleplay de torture dantesque d'au moins 10 minutes, vous pouvez annoncer à votre victime «Torture !» et lui poser 3 questions fermées (oui/non). **La victime doit répondre la vérité à 2 questions de son choix sur les 3.** Rappelez-lui avant de poser les questions. Il est interdit de poser plusieurs fois la même question à une victime.

Us et coutumes : Voyager c'est bien, mais voyager en sachant les impairs à ne pas commettre chez vos hôtes c'est mieux. Cette compétence permet d'avoir des informations sur la nation ou la faction et de savoir quelle est la meilleure manière de se comporter avec eux.

Vol à la tire : Les crapules qui dépouillent les honnêtes gens sont légions dans tous les faubourgs mal famés, et cette compétence permet de profiter des riches personnes peu attentives.

Les voleurs compétents disposent de pinces (fournis par l'association) qu'ils vont devoir placer sur les sacs, bourses, fourreaux, etc. Le voleur qui a réussi à en placer 3 peut venir, en vous faisant remarquer les pinces et vous demander un objet volable (il peut aussi choisir d'envoyer une autre personne volontaire). La personne se faisant voler donne n'importe quel objet de son choix sauf si le voleur précise expressément l'objet qu'il désire (l'argent dans ta bourse, une fiole de Tempus, etc.). Si l'objet demandé n'est pas en possession de la victime, elle ne donne rien, tant pis pour le voleur. Tout votre argent situé au même endroit (bourse, sacoches) compte comme un objet.

Si vous voyez une personne en train de poser une pince, vous l'avez prise sur le fait. Si vous voyez les pinces avant que les 3 ne soient posées, vous pouvez les retirer.

Si vous remarquez 3 pinces sur vous et qu'aucun voleur ne vous le signale, venez poser votre argent au local orga avec les pinces. Si un voleur a glissé un mot avec l'une des pinces signalant qu'il veut un objet en particulier, c'est cet objet que vous posez à la place, si vous l'avez sur vous.



REMERCIEMENTS POUR CE LIVRET DE RÈGLES :

Conception et rédaction : Anaël Martin, John Gassilloud, le Joyeux Manu (Emmanuel Dannenmuller), le Joyeux Mouss, Jim (Jérémy Moncozet).

Avec la contribution de : Mechkurt (Matthieu Billon Lanfrey) Tam (Thibault Antoine Milhomme), Grojé (Jérôme Rozé), PtiJé (Jérôme Rosaire), Pierre Morel, Yann Bauzin, Adrien Corfu, Karelle Dufrene, PtiSeb (Sebastien Ruitort), David Brosselin. Et la patience de Iub ^^

Des inspirations de : Dark (Cédric Augel), Zap (Lionel Jon), Fabien Magin, Alex Jaquet, Nicolas Dufrene, l'association STIM, l'association Le 5ème Eléphant, Séverine Gratia.

La relecture de : Noémie Henry, Clémentine Bry, Alexandra & Damien Boronad, Claudine Vesin.

PAO, design, mise en page : Le joyeux manu (Emmanuel Dannenmuller) et de nombreux artistes baroques & Renaissance que vous aurez bien sûr reconnus ^^

Et tout ceux que nous avons oubliés...

----- WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG -----

Les Joyeux Chaotiks présentent :

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

27, 28, 29 juillet 2012

**An de Grâce 1605. Cité de Venise,
île de San Giorgio Major.**

Depuis un siècle, la découverte du Tempus a bouleversé l'ordre du monde. Le TEMPUS, le temps en flacon, l'élixir miraculeux, le carburant de tous les prodiges ; un secret jalousement protégé par la noblesse d'Europe et le Saint Siège. Acquérir en une gorgée l'expérience d'une vie ; faire s'animer les complexes machineries inspirées par Leonardo da Vinci ; défier la nature et même Dieu en donnant la vie à l'inanimé, voire pire ; Le Tempus fait chuter les mythes et ouvre un horizon de possibilités infinies. Un trafic des plus risqués, dont Venise est la plaque tournante.

Les pauvres enfantent sans relâche dans le fol espoir de faire commerce du Tempus de leur progéniture, les plus riches se vautrent dans l'immortalité, se gargarisant du Tempus de leurs gens ou de leurs esclaves. Les rois ne meurent plus. De Rome, le Souverain Pontife Alexandre VI veille sur les âmes de la Chrétienté encore après 113 années interminables... Mais sa dernière visite à Venise lui fut fatale : ce que ni la nature ni le temps ne peuvent plus infliger à l'homme, quelques complots et un habile assassin le peuvent encore.

Dans le dédale des canaux de la Sérénissime et dans l'ombre des ruelles de San Giorgio Major, se trament alliances et trahisons. La succession du Saint Père affole les fantasmes des plus ambitieux hommes de pouvoir de ce siècle, alors que dans la fange et la crasse, le seul espoir des humbles se réduit à s'offrir un lendemain.

« Hâte-toi, voyageur, de rejoindre le théâtre de pénombre et de chimères de la cité éternelle. Hâte-toi, car désormais, le temps a un prix. Tempus Fugit ! »

TEMPUS FUGIT
« Le Masque des Siècles »

Bienvenue dans une uchronie dystopique mettant en scène une Europe baroque et cruelle, où l'on peut commercer le temps restant à vivre ou déjà vécu, et avec lui ses souvenirs et son identité. Noirceur et décadence sont les lignes directrices de cet univers original, fruit de plus de deux ans de développement. Place à une ambiance soignée et des plus immersives, qui reposera sur l'implication de chaque participant, via son rôle, son costume, et la parfaite assimilation du contexte proposé.

Un GN pour public averti et adulte.



WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG