

Règles du Jeu

Cito, longe, tarde est un GN d'intrigues dont la majorité des situations se résolvent par les interactions entre les personnages où la lecture d'indices. Néanmoins, certaines situations impliquent quelques règles particulières. Sauf exception notable, vous n'aurez pas besoin de vous adresser à un organisateur ; nous avons privilégié une liberté maximale.

Les compétences usuelles

Chaque personnage est capable de faire tout ce qu'il veut, sans avoir recours à des compétences particulières : voler, mentir, se battre, tuer, etc... Il faut toutefois veiller à ce que l'action soit crédible : une frêle jeune fille ne peut par exemple pas assommer un puissant chevalier de face (ne dites pas que cet exemple n'est pas crédible, nous connaissons des vilains qui l'ont fait, ils se reconnaîtront, nous ne les dénoncerons pas par pudeur !) Il faut également penser à la psychologie de son personnage et aux conséquences de ses actes. Tuer quelqu'un, c'est excitant, mais se faire attraper en le faisant l'est nettement moins... De plus, il paraît que le châtelain de Chillon n'aime pas la violence et encore moins les personnes violentes ; les rumeurs circulant à propos des geôles de Chillon ne donnent certainement pas envie d'y être enfermé, croyez-nous...

Sans parler de l'Inquisition qui voit d'un très mauvais œil ceux qui ne respectent pas le sixième commandement ; vous n'auriez certainement pas envie de vérifier par vous-même si on meurt asphyxié avant de d'être carbonisé sur un bûcher...

Les compétences spéciales (personnelles)

Les personnages sont uniques en leur genre. C'est pourquoi chacun est doté d'une compétence spéciale personnelle, qu'il (ou elle) peut utiliser un certain nombre de fois. Son effet est décrit sur la feuille de personnage. Pour l'utiliser, il suffit de souffler à l'oreille de votre interlocuteur le nom de la compétence et lui signifier son effet. Nous comptons sur votre fairplay et votre roleplay !

Le combat

Comme nous l'avons dit plus tôt, il s'agit d'un GN d'intrigues. Mais il peut arriver que, dans un élan de testostérone, certains personnages en viennent aux mains. Pour résoudre un conflit, rien de plus facile.

Pour débiter un combat, il suffit de dégainer ostensiblement son arme en signifiant à l'adversaire son intention de manière plus ou moins fleurie. Chaque personnage est doté de deux points de vie ou PV (à moins qu'une compétence spéciale ne vous en accordent des supplémentaires). Chaque coup donné par une arme à une main enlève 1 PV. Merci de bien mimer l'impact des coups et les blessures éventuelles. Mais ne vous laissez pas trop emporter : retenez vos coups, ne visez pas la tête, la poitrine de ces dames ou l'entre-jambe, et ne donnez pas de coups d'estoc. Les armures peuvent éventuellement venir apporter des bonus (en somme, elles rajoutent des PV) : une armure en cuir léger vaut 1, le cuir lourd 2, la maille 3 et une plate 4.

Un personnage blessé doit se coucher et appeler à l'aide. Un médecin viendra le soigner, s'il dispose d'une potion de soin ou un baume cicatrisant. Si le personnage tombe à 0 PV, il ne meurt pas tout de suite. Il doit se coucher, inconscient, et attendre qu'une âme charitable aille quérir un médecin (qui comme précédemment pourra le soigner et lui faire récupérer l'entier de ses PV).

Note aux soldats qui ont des épées et des armures : il n'est pas très preux de se battre contre des personnes qui ne sont pas armées. A moins d'être le roi des fourbes (et dans ce cas, cela doit être indiqué dans votre background), respectez une certaine équité en combat. Là encore, il paraît que le châtelain de Chillon n'apprécie guère les combattants peu chevaleresques...

***ATTENTION :** le château de Chillon est un site protégé, interdiction absolue de se battre à l'intérieur pour éviter tout atteinte au mobilier et aux peintures ; il y a des cours et un petit jardin prévus à cet effet !*

Les duels judiciaires

Si au cours d'une enquête, il s'avère qu'une personne est suspectée mais qu'aucune preuve manifeste n'est apportée, l'accusateur ou l'accusé peuvent lancer un défi armé à la partie adverse : un duel judiciaire. Il s'agit d'un combat où les deux opposants s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux tombe à 0 PV. Le vainqueur de l'épreuve prouve par ce jugement divin le bien-fondé de sa prétention. Il est reconnu automatiquement innocent, tandis que le vaincu est désigné indubitablement coupable par Dieu lui-même. À l'appréciation des juges, il peut être abandonné à la mort ou au contraire soigné pour subir son jugement. Seul les nobles ou l'évêque ont le droit de grâce, en fonction de l'autorité en place sur les lieux du duel. Si un personnage tombe à 0 PV, seuls ces derniers peuvent donc autoriser un médecin à soigner le vaincu et lui permettre de vivre.

Le duel doit se dérouler en présence de plusieurs témoins de chaque camp et doit être avalisé par le pouvoir en place. Il ne peut débuter qu'après avoir été béni par un prélat. Le duel judiciaire n'est pas admis lorsque la culpabilité ou l'innocence de l'accusé est manifeste. Ni quand les voies ordinaires de la justice permettent l'établissement de la vérité. Il ne peut intervenir que dans le cas de figure où aucun autre moyen de découvrir la vérité ne subsiste.

Les opposants peuvent choisir des champions pour les représenter. Certains maîtres d'armes, comme celui de l'Inquisition, louent volontiers leurs services à cet effet. Mais si le champion perd, c'est la personne qui s'est arrogée ses services qui sera considérée comme coupable.

La torture

Bien que nous ne vous le souhaitons pas, il peut arriver que l'Inquisition découvre des éléments compromettants sur vous et décide de vous soumettre à la Question pour vous arracher des aveux, qui sont l'élément-clé de la procédure inquisitoriale. Il n'est pas possible de torturer une personne sans que plusieurs témoignages concordants ne l'accusent ou que des preuves ne l'accablent. De même, les représentants du pouvoir temporel peuvent tenter de s'opposer à des tortures qu'ils estimeraient injustifiées (ils peuvent demander un complément d'enquête).

Un personnage soumis à la Question est amené dans la salle de torture en compagnie du bourreau et d'un ou plusieurs inquisiteurs (un organisateur doit aussi obligatoirement assister à la scène). Le bourreau ou les inquisiteurs lui posent UNE question à laquelle il est sommé de répondre. Discrètement (les inquisiteurs ne doivent pas voir le résultat), le bourreau et l'accusé se livrent à un duel de pierre-feuille-ciseau. Si le bourreau l'emporte, l'accusé est forcé de répondre la vérité et il perd 1 PV. Au contraire, si l'accusé gagne, il peut choisir de ne pas répondre, de mentir ou d'envoyer

balader ses tortionnaires. Malgré tout, il perd également 1 PV. Ensuite, il ne reste plus au bourreau et à l'accusé qu'à mimer la scène de torture (soyez convaincants !)

S'ils estiment nécessaire de poursuivre la torture de la victime, le bourreau ou les inquisiteurs peuvent lui poser UNE nouvelle question. Mais plus la torture se poursuit, plus la victime se trouve fragilisée physiquement et mentalement. Elle est ainsi pénalisée dans les duels qui suivent : dès la seconde question, le bourreau peut utiliser ses deux mains pour le pierre-feuille-ciseau afin de symboliser son ascendant. Cet exercice peut durer jusqu'à ce que l'accusé tombe à 0 PV et perde connaissance. A ce moment là intervient le médecin de l'inquisition qui a la charge de soigner les personnes soumises à la Question. Une fois soignée, la victime ne peut plus être torturée immédiatement et doit pouvoir se reposer pendant au moins une heure, sous peine de succomber à ses blessures.

Attention, il est possible que certaines personnes très volontaires aient des capacités insoupçonnées pour résister à la torture... A elles de choisir si elles résistent ostensiblement ou au contraire, si elles font semblant d'avoir mal.

Inutile de rappeler que subir la torture est un moment atroce qui change à jamais les personnes qui en ont été victimes...

L'alchimie et la médecine

Le jour du GN, les alchimistes, médecins et autres rebouteux recevront dans une petite enveloppe une liste des diverses potions/baumes/recettes (... poisons...) qu'ils savent faire, ainsi que la liste des ingrédients dont ils auront besoin pour les réaliser. Il se peut que d'autres joueurs reçoivent également des ingrédients qu'ils pourront par exemple monnayer contre quelque information.

Le château comporte bien évidemment un laboratoire dernier cri, antre de des médecins du châtelain ; reste à savoir si ces derniers seront d'accords de prêter leurs ustensiles à d'autres. Par conséquent, les pratiquants devraient penser à s'équiper de quelques fioles et autres mortier et pilon, au cas où...

Pour créer une potion, il faut que le joueur dispose du matériel adéquat, d'une recette ainsi que des ingrédients qui figurent dessus. Ensuite, il devra mimer pendant au moins dix minutes la confection de l'élixir. Seuls les médecins, alchimistes, herboristes ou rebouteux peuvent reconnaître les ingrédients. Enfin, le château dispose également d'un petit jardin, un herbier dans lequel il sera possible de cueillir des plantes de temps à autres, pour autant que personne ne soit passé avant...

Les langues et les parchemins

De nombreux parchemins et manuscrits circuleront durant le GN ; certains seront rédigés en français, la langue usuelle, et d'autres dans des dialectes inconnus de la plupart des personnages (latin, italien, grec...). À la base, tous les joueurs parlent le français et sont capables de le déchiffrer ; les étrangers maîtrisent également leur langue maternelle. Mais les clercs et certains lettrés ont des connaissances bien plus étendues, dont le latin. Dans ce cas, cette capacité est précisée sur leur feuille de personnage.

Pour chaque texte que vous trouverez, une langue sera inscrite en haut à droite de la première page. Nous comptons sur votre fairplay ; si votre personnage ne connaît pas cette langue, vous ne pourrez pas lire le parchemin !

L'argent

Malgré le fait qu'il y ait un aspect économique et commercial dans ce GN, nous avons pris le parti de ne pas développer un système monétaire complexe et rigide ; de

plus, les différences sociales entre personnages auraient créé une inégalité injouable entre les pécules relatifs à chacun.

Par conséquent, les montants du GN ne sont jamais exprimé en valeur fixe (exemple : « 60 deniers »), mais selon les possibilités qu'ils offrent (exemple : « une somme permettant de construire deux hostelleries »), ou encore sous forme de pourcentage par rapport à un total (exemple : « 50% des taxes annuelles prélevées sur la *Via Italica* »). Ce flou est volontaire et libre à vous d'en jouer.

Soyez imaginatifs et cohérents ; vous avez la liberté de jouer avec des données. Par exemple, si un personnage possède une somme permettant de construire deux hostelleries, il peut très bien décider d'en confier la moitié à un ami pour qu'il se bâtisse une maison, et l'autre à des religieux pour nourrir des pauvres hères pendant quelques mois. Par contre, logiquement, il ne pourra pas faire bâtir un immense château avec cette même somme ! Et n'oubliez pas qu'il existe de nombreuses formes de « monnaie » : des informations, des ingrédients, des services, etc...

La mort

Comme dans tout GN, il se peut que des personnages viennent à mourir. Si nous ne souhaitons pas interdire les assassinats et autres cruelles joyeusetés, nous comptons sur votre fairplay afin que personne ne rende l'âme trop tôt durant la soirée ; chacun a le droit de profiter un minimum de son personnage : tuer oui, trop tôt non !

En cas d'égorgement, chute, empoisonnement ou tout autre acte faisant tomber à 0 PV, le personnage se retrouve à terre, inconscient. Il reste dans le coma durant cinq minutes ; si au bout de ce laps de temps personne n'est venu le soigner, la Grande Faucheuse emporte définitivement l'âme du malheureux... Dans ce cas, venez voir un organisateur qui utilisera son super-pouvoir de réincarnation sur vous !

Le plan du château

Afin de vous familiariser avec l'architecture du château et les salles dans lesquelles vous évoluerez, voici un plan sommaire. Les zones « hors-jeu » seront indiquées par des petits panneaux, merci de respecter ces directives.

