

Règlement de la Cour des Miracles



Bienvenue à la Cour des Miracles !

Cet événement, organisé par l'Échiquier et les guildes de la Maraude, réunit une foule conséquente de malandrins et de badauds, aussi des règles de vie strictes ont-elles été édictées pour éviter tout débordement.

L'Édit du roi stipule que :

- ☞ *Seules les guildes composées d'au moins dix membres, et dont la reconnaissance par leurs pairs a été votée par les pions, sont acceptées sur l'Échiquier.*
 - ☞ *Tout acte de violence physique est formellement interdit, quelles que soient les circonstances qui l'entourent. Tout contrevenant pris en flagrant-délit devra s'en justifier devant l'Échiquier qui statuera sur son sort (amende, perte d'influence, bannissement, voire mort en fonction du mobile).*
 - ☞ *La circulation des armes est rigoureusement contrôlée par les cavaliers, qui feront notamment un point sur l'équipement de chaque arrivant. Aucun danger et aucune tentation liés au port d'une arme ne sauraient être encourus.*
 - ☞ *La régulation et le résultat des actions entreprises par chacun sont sous le contrôle de la reine. Il convient de s'adresser à elle pour s'enquérir des résultats.*
- ☞ *La conjuration et toutes autres formes de tractations avec les Abysses seront encadrées par l'advocatus diaboli de l'Échiquier. Celui-ci pourra faire intervenir des démons aussi compétents que serviables pour faciliter la tâche des conjurateurs, pour autant que ceux-ci en payent le prix.*
 - ☞ *Durant la Cour, il est obligatoire de conjurer strictement dans les locaux de l'advocatus diaboli afin de faciliter l'entérinement des contrats sans bouleverser les débats en cours. Contrevenir à cette loi aura de très graves et douloureuses conséquences pour vos âmes...*
 - ☞ *Dans le cas où le roi aurait convoqué des pourparlers pour mettre fin à une vendetta entre guildes, il lui appartient de diriger les discussions, d'auditionner les parties et témoins éventuels, et de prendre une décision officielle (non-lieu, sanctions type bannissement, amende, mort, etc.). En ce cas, il est accompagné par un*

fou de l'Echiquier en qualité de mémoire de la Maraude.

☉ *Quitter la Cour n'est pas possible tant que les délibérations n'ont pas abouti et que le roi n'a pas levé formellement la séance. Tout contrevenant se verra bannir de l'Echiquier.*

☉ *Il est strictement interdit de falsifier un vote, mentir au sujet d'une guilde - la sienne ou une autre, manquer de respect à l'empereur, et tuer un prince-voleur sans une condamnation à mort.*

☉ *Quiconque irait à l'encontre des lois et règles précitées sera jugé par ses pairs, et la sanction sera votée à la majorité.*

Résoudre une action incertaine

Chaque personnage dispose d'un potentiel pour résoudre ses actions. Celui-ci se subdivise en plusieurs catégories qui représentent les capacités physiques, les connaissances, l'habileté manuelle ou l'aisance sociale... Il est partiellement inconnu, mais peut-être deviné approximativement par l'historique de chacun. Un maître d'armes se battra mieux à l'épée qu'un mage, mais un mage comprendra mieux les phénomènes magiques qu'un maître d'armes... Une personne connaît très précisément le savoir-faire de chacun mieux que lui-même : la reine **Eléane**, qui lit dans les personnes comme dans un tarot divinatoire.

Lorsque vous souhaitez accomplir une action dont l'issue est incertaine, dans quelque domaine que ce soit, rendez-vous auprès d'elle, et demandez-lui la permission de vous tirer les cartes. Selon

votre capacité à résoudre cette action - votre potentiel - et la carte que la reine aura tirée, elle en déduira le résultat et vous le communiquera. Par action incertaine, nous entendons toute intervention, un acte au sens large, dont les conséquences risquent d'échapper partiellement à son initiateur et qui ne peut être résolue par les compétences dont disposent le personnage, par exemple un vol. En cas de doute, n'hésitez pas à aller voir la reine. Elle vous répondra de toute manière et saura vous aiguiller au mieux.

Malgré sa bienveillance, la reine se lasse vite des importuns. Pour éviter son courroux, il est conseillé de ne pas venir la déranger trop souvent ou pour des motifs futiles. Veillez également à ne pas engorger l'accès à Eléane. Si vous repérez une personne à sa table, attendez avec fairplay qu'elle s'éloigne pour vous y rendre à votre tour.

En cas d'urgence, et si la reine est occupée, vous pouvez également poser vos questions à l'aubergiste et concierge des lieux, **Harpin le Rossignol**. Il a toute la confiance d'Eléane et connaît nombre de secrets que cette dernière lui a confié au sujet des pions.

Etats de santé

Chaque participant à la Cour des Miracles possède trois « états de santé », des jalons permettant d'évaluer comment il se porte.

Chacun arrive dans un état dit « Sain », sauf mention contraire.

Lorsque vous subissez des blessures ou toute autre problème de santé, vous pouvez devenir « Blessé » ou « Moribond ». Vous ne pouvez pas être tué sur le coup.

« Sain » correspond à votre état de base. Vous ne subissez aucun trouble dans vos activités.

« Blessé » signifie que vous êtes blessé, malade ou intoxiqué. Vous devez le faire ressentir en jeu de manière crédible et avec fairplay. Cet état complique la réalisation de vos actions incertaines, à la discrétion de la reine. De plus, vous ne pouvez utiliser plus d'une compétence par heure tant que vous n'êtes pas guéri (*cf. infra § « Utiliser ses compétences »*).

« Moribond » signifie que votre fin est proche en l'absence de soins adaptés. Vous ne pouvez rien faire hormis vous trainer péniblement, geindre, convulser, vous évanouir... Lorsque vous êtes dans cet état, un compte à rebours se déclenche, et si vous n'êtes pas soigné dans les cinq minutes, vous mourez.

Mort et assassinats

La Maraude est un vrai panier de crabes, et il n'est pas rare que des pions s'entre-tuent. Si rien ne vous interdit de faire passer un ennemi de vie à trépas, il serait extrêmement mal vu de vous lancer dans cette entreprise avant la fin de la Cour des Miracles. Qui sait, votre cible a peut-être encore des affaires à régler, ou des informations capitales à transmettre à quelqu'un.

(Note des organisateurs : nous vous demandons de respecter le plaisir de jeu des uns et des autres ; si vous souhaitez assassiner un personnage, faites-le, dans la mesure du possible, durant la dernière heure de jeu. Quoi qu'il en soit, contactez la reine Eléane ou Harpin le Rossignol avant toute tentative. Merci par avance).

Résoudre un combat armé

Par essence, un combat armé est une action incertaine. Toutefois, en raison de la tension qu'il peut générer, il bénéficie de règles spécifiques.

Au cours d'une passe d'armes, chaque coup reçu fait passer au niveau de santé suivant, jusqu'à ce que l'un des opposants devienne « Moribond », auquel cas le combat s'arrête. Théoriquement, un combat se règle donc en deux coups. Mais certains maîtres d'armes peuvent infliger des dégâts plus grands ou ignorer la protection d'une armure, voire désarmer leur adversaire...

Dans le cas où les deux combattants annoncent une compétence spéciale, c'est le premier qui parle qui l'emporte sur l'autre.

Toutefois, n'oubliez pas que la Cour des Miracles est avant tout une réunion diplomatique ; les affrontements physiques n'y sont pas les bienvenus et l'empereur, ou le roi, sont en mesure de prononcer des sanctions contre ceux qui abuseraient du tranchant de leur épée...

Armures et protection

Les armures de cuir protègent contre un coup.

Les armures métalliques protègent contre deux coups.

Attention : les flèches et carreaux ignorent la protection des armures !

Poison

L'ingestion d'un poison fait directement passer la cible à l'état « Moribond ».

Soins

Des soins adaptés permettent de regagner un état de santé supérieur à l'actuel. Dans le quart d'heure suivant l'opération, le patient reste légèrement convalescent et doit simuler le fait qu'il n'a pas encore récupéré son plein potentiel.

Attention toutefois, les soins nécessaires à un personnage « moribond » impliquent de faire appel à la magie.

Conjurer

Toute conjuration se réalise auprès de l'advocatus aiaboli. Il va de soi qu'il faut être initié à cet art aussi subtil que compliqué pour espérer parvenir à un quelconque résultat – les conjurateurs ont reçu des informations complémentaires. L'advocatus diaboli fournit les encres de conjuration et fait office de notaire, puisqu'il retranscrit l'accord passé qu'on appelle une « connivence » avant de l'archiver.

Une fois le démon conjuré, il est considéré comme un être invisible qui accomplira la mission pour laquelle il est mandaté. Une réussite automatique, à l'unique condition que le conjurateur se soit préalablement acquitté de sa part du contrat. Sans quoi les Abysses, mises au courant par l'advocatus diaboli, réagiront avec la plus grande sévérité.

Argent de jeu

Au début du jeu, vos seconds recevront un petit pécule qui leur servira sur le Jeu de l'Échiquier. De votre côté, vous recevrez également quelques pièces que vous pourrez employer à votre convenance – négociations, achats auprès des autres princes-voleurs, achats au cours de la vente

aux enchères de **Lashermes l'Adjudicatrice**, usages des compétences des seconds, etc.

Le système monétaire abymois est réparti de la manière suivante : 1 aureus (monnaie d'or) vaut 10 deniers (monnaie d'argent) ou 100 semis (monnaie de cuivre).

Il vous appartient d'évaluer et d'estimer la valeur des objets, personnes, informations ou autre que vous serez amenés à négocier. Toutefois, voici de quoi vous donner un semblant d'échelle de valeurs, en langage « Maraude » :

- ☉ Un service simple : 1 denier
- ☉ Un service risqué : 5 deniers
- ☉ Corrompre une personne lambda : 5 semis
- ☉ Corrompre un officier : 3 deniers
- ☉ Corrompre un membre de l'administration abymoise : 1 à 5 aureus
- ☉ Payer un indic : 2 semis
- ☉ Payer un informateur : 5 deniers
- ☉ Payer un espion : 1 aureus
- ☉ Un verre à la taverne du coin : 1 semis
- ☉ Un verre de la cuvée spéciale du patron : 1 denier
- ☉ Un petit objet d'art : 5 deniers
- ☉ Un objet d'art type bibelot : 1 aureus
- ☉ Un objet rarissime : 5 à 10 aureus
- ☉ Une prostituée : 2 deniers
- ☉ Une courtisane : 1 aureus
- ☉ Un assassin : 5 deniers à 5 aureus
- ☉ Des faux papiers : 1 aureus

Utiliser ses compétences

Chaque personnage dispose de plusieurs compétences, des talents liés à son passé et à son cercle d'activités. Utilisables un nombre de fois limité – ce chiffre est indiqué sur la feuille de personnage – ces compétences dispensent d'une visite à la

reine, sauf cas contraire mentionné, et permettent de réussir automatiquement une action, la plupart du temps.

Chaque fois que vous utilisez l'une de vos compétences, avertissez oralement le(s) joueur(s) qui en sera(seront) la(les) cible(s). Réagissez avec justesse et fairplay pour interpréter les conséquences - ni trop, ni trop peu.

Les princes-voleurs n'étant pas autorisés à quitter la Cour des Miracles avant la clôture de la réunion par le roi **Rémige de Ladeley**, vos seconds sont vos yeux, vos oreilles et vos mains à l'extérieur en cas de besoin. Ils disposent de compétences propres et peuvent, à votre demande et moyennant un défraiement correct, quitter provisoirement la Cour pour accomplir une action - ou un méfait - au cœur de la Cité des Ombres.

Vous voilà donc avertis des règles entourant la Cour des Miracles. Vous n'aurez donc aucune excuse en cas de mauvaise conduite. Il ne vous reste plus qu'à espérer que la chance vous sourit. Qui sait ?

