

# Règles du jeu

Le conte des 7 voiles est un jeu qui se situe dans l'univers des 1001 Nuits. Cela signifie pour les organisateurs que les costumes et décors seront liés (sans être puriste) au moyen-âge et à la culture arabe, voire indienne. Par ailleurs, le merveilleux et la magie ont parfaitement leur place, mais ne sont pas pour autant des éléments du quotidien.

Le contexte du jeu se situe dans le palais de Bagdad et plus particulièrement à la cours du Calife Azad Al Mansur. Cela implique qu'une étiquette se doit d'être respecté, car il est très mal vu, voire criminel de faire injure au Calife, qui est aussi le descendant du prophète et messager de Dieu...

Ce huis clos se place également dans une démarche particulière. Pour favoriser l'ambiance et la qualité du jeu, les joueurs devront avertir les organisateurs lorsqu'ils souhaiterons accomplir des actions spéciales ou spectaculaires. Cela permet d'éviter de parasiter le jeu d'autres joueurs et d'améliorer la mise en scène. D'un autre côté, le système de jeu prévoit de laisser beaucoup d'autonomie aux joueurs en ne faisant pas appel à des actions virtuelles (type points d'actions) et en limitant les capacités de personnages nécessitant l'intervention des organisateurs.

Ce jeu est principalement fondé sur l'interprétation des joueurs. Il n'est pas nécessaire d'avoir de grands talents de comédien, mais la qualité du jeu passera forcément par le ressenti. Laissez vous aller et vivez votre personnage comme vous le sentez!

## Vie et mort

Pour que la tension reste un élément concret pour les joueurs, sachez qu'il est possible que votre personnage meure au cours du jeu et que cela peut même être assez brutal.

Les façons de mourir ou de souffrir sont aussi nombreuses dans le jeu que dans la vie courante. Elles seront cependant simulées de la même manière. A vous de jouer les symptômes et la douleur en fonction de la situation.

Les armes blanches peuvent être maniées par tous les personnages. Un personnage touché par un couteau ou un sabre est "**blessé**". Dans cet état, il ne peut rien faire d'autre que gémir et il ne peut pas rester debout.

Les drogues, poisons et compétences particulières peuvent affecter la santé d'un personnage. Dans ce cas, une description écrite ou un organisateur vous dira quelles sont les conséquences. L'utilisation d'un poison ou d'une drogue est à la porté de tous à la différence de la fabrication.

L'exécution est une compétence particulière de certains personnages. Elle permet à ces personnages de choisir de blesser ou de tuer leur victime en pronçant "coup mortel". La victime meure après 5 minutes d'agonie faute de soin.

La mort est irrémédiable. Un organisateur vous expliquera comment se déroulera la suite du jeu.

## Là cōur dū calife

Auprès du Calife et de sa cour, la vérité et la justice n'ont pas toujours autant d'importance que la réputation et l'influence. Durant le jeu, la renommée des personnages sera représentée par un tableau dans lequel les personnages auront une plaquette chacun, positionnées les unes au dessus des autres. Plus le personnage est haut dans la colonne, plus il est influent.

Appuis et discrédits sont une sorte de monnaie à la cours. Les personnages peuvent disposer de "billet(s)" **appui ou discrédit** sur lesquels ils peuvent inscrire le nom d'un personnage. Ces billets doivent ensuite être déposés dans une urne près du tableau d'influence ou confiés au **grand cadi**. C'est le conseiller juridique du calife. Il fait autorité sur les questions d'étiquette et de lois de l'empire du Calife.

Le compte des billets et des évolutions sera fait régulièrement durant le jeu par le grand cadi. Un appui permet de monter d'un cran dans l'échelle d'influence, tandis que le discrédit fait descendre d'un cran.

L'ordre devrait donc être régulièrement modifié au cours du jeu. Notez que les crans gagnés par un personnage en haut de l'échelle sociale sont perdus, de même qu'on ne peut pas descendre plus bas que le dernier cran.

Une action honorable peut également modifier l'échelle d'influence si elle est **reconnue officiellement**. Par exemple, le calife peut offrir une robe d'honneur à quelqu'un qui s'est particulièrement distingué.

Une disgrâce peut de la même façon faire chuter la renommée d'un personnage si elle est **constatée**. Par exemple, déshonorer une femme est une offense qui fait perdre 1 ou plusieurs crans d'influence (retirer son voile, relation illégitime...).

Les intouchables sont les personnages qui se sont hissés sur les trois plus hautes marches. Nul ne saurait leur manquer de respect et encore moins les accuser de quelque crime que ce soit sans être soi-même discrédité.

Le dernier rang est celui du personnage "méprisé". Cette place se mérite aussi bien que les premières. Il est donc normal que le personnage au dernier rang n'ait pas le droit d'adresser la parole aux autres joueurs. Il n'en est pas digne (ce qui n'empêche pas les autres de lui parler !).

## **Etiquette .**

Il est important d'observer et respecter le rang d'une personne lorsqu'on veut s'adresser à elle.

Esclaves – Tout le monde peut leur parler. Il est mal vu d'agresser les esclaves du palais.

Gens du peuple – Le respect habituel est un minimum à la cour du calife.

Notables – Leur nom doit être accompagné de leur titre :

–Les nobles sont appelés par leur titre le plus prestigieux : **Majesté** pour le Calife et sa favorite, **Princesse**, et à défaut par le titre "**Grâce**".

–Les personnes occupants de hautes fonctions sont appelées par leur titre (**Grand Vizir, Grand Eunuque, Grand Cadi, Général...**).

–Les sommités respectées dans leur domaine et les diplomates sont appelés **Maître ou Maîtresse**.

Un manquement répété à cette règle peut entraîner une perte d'influence.

Le Calife – Il a tout les droits pour s'adresser à son peuple. Il n'accorde d'audience que sur le conseil de son Grand Vizir. Il peut choisir de ne pas se montrer à son auditoire. Son verbe est un ordre et nul ne peut lui faire injure sans encourir de sanction criminelle.

## Compétences et pouvoirs

Chapardage – Le vol est symbolisé par une pince à linge que le personnage compétent doit accrocher sur le vêtement ou sur le sac de sa victime. Un organisateur viendra ensuite récupérer le butin et la pince pour les restituer au voleur. La pince doit être accrochée dans un rayon de 40 cm du butin.

Charisme – Le personnage peut captiver l'attention de son auditoire en commençant sa phrase par "Qu'il me soit permis d'attirer votre attention... ". Cette compétence fonctionne même au dernier degré d'influence.

Execution – Le personnage qui utilise une arme et possède cette compétence peut prononcer "**coup mortel**" lorsqu'il inflige une blessure à un personnage "**blessé**".

Herboristerie – le personnage connaît la plupart des plantes et leurs vertus principales

Préparation de médecine – permet de réaliser des onguents et produits à base de plantes.

Compétences particulières – les compétences rares sont décrites dans les fiches de certains personnages. Elles peuvent avoir des effets nécessitant l'intervention d'un organisateur ou simplement l'utilisation d'un mot clé, tel que :

- "**service**" ou "**charme**" : signifie que le personnage doit suivre une demande directe qui ne lui fait pas prendre un gros risque. La personne charmée ou qui rend un service est consciente de son acte et le fait volontairement.
- "**menace**" : signifie que le personnage doit suivre une consigne directe lui interdisant de faire une action, pendant 1 heure (exemple: "Menace – Ne t'approche plus de moi!")
- "**résiste**" : signifie que le personnage est immunisé à une compétence ou un effet.

## Omnipotence des organisateurs

les organisateurs ont toujours raison et se réserve le droit de contrevenir à toutes les règles de ce livret.

Les organisateurs peuvent également être amenés à utiliser des codes de jeu :

- Un organisateur dit "**arrêt du temps**" : cela signifie que tous les joueurs doivent rester immobile et fermer les yeux jusqu'à ce qu'ils entendent "**reprise**".
- Un organisateur ou un PNJ garde **le bras levé avec le poing fermé** , il est hors jeu. Cela signifie qu'il ne peut pas avoir d'interaction avec un personnage pour le moment. Il peut éventuellement répondre aux questions des joueurs (règles du jeu, question sur son personnage...).
- Un personnage portant un long voile noire et occultant sur la tête n'est pas visible des autres personnages

Ces artifices seront utilisés aussi rarement que possible pour ne pas déranger le déroulement du jeu.