

MAGNA  
QUI TRIVMPHVM EST?  
LIVRET DES REGLES



NAVILLIA

*Ce livret de règles a pour but de nous aider à simuler certains aspects du monde de MAGNA pendant notre soirée-diplo.*

*La crédibilité des interactions dépend en particulier de la possibilité de jouer les agressions jusqu'à la mort des personnages. Les règles ci-dessous permettent de mettre en œuvre les combats et autres actions dans le respect de la sécurité des joueurs.*

*Il est tenu de la part de chaque joueur de connaître le système de points de vie et d'inconscience, de possessions et de poison alimentaire, les effets des agressions qu'il pourrait subir, ainsi que bien sûr en détail tous les points de règles relatifs à ses compétences et équipement.*

---

## I VIE ET MORT D'VN PERSONNAGE

---

La santé d'un personnage est représentée par son nombre de Points de Vie (PV). Il commence avec **5 points de vie**, niveau qu'il ne pourra jamais dépasser. Lorsqu'un personnage perd 2 PV lors d'une même scène (voir ce terme plus bas), il tombe dans l'état inconscient (cf. plus bas).

Lorsqu'il est touché par une arme, le joueur retranche les **dégâts** de l'arme au total de PV de son personnage : 1 pour toute touche par arme blanche.

Il est possible pour un personnage blessé de recevoir de **soins** une fois par soigneur (*personnage ayant la compétence soins*). C'est à dire que chaque soigneur ne peut soigner chaque personnage qu'une seule fois. Chaque soin permet de regagner 1 PV et est effectué en utilisant un bandeau de soin. Celui-ci est un objet intransmissible, conservé par le blessé pour le restant de la partie.

Seul un soigneur peut réanimer un inconscient ou diagnostiquer son cas.

### I.I L'INCONSCIENCE :

Si quelqu'un perd 2 PV lors d'une scène, ou subit une attaque spéciale "poison", "assommer" ou "égorger", il s'écroule au sol dans l'état **inconscient**. Il le reste pendant 10 minutes s'il n'est ni achevé, ni

réanimé par quelqu'un ayant la compétence appropriée.

La victime d'une attaque aura à cœur de lâcher un rôle de douleur expressif pour le plaisir de tous.

### I.II LA MORT D'UN PERSONNAGE :

Il y a deux façons de mourir:

- Un personnage devient inconscient lorsqu'il tombe à 0 PV puis meurt s'il n'est pas soigné dans les dix minutes.
- Un assaillant peut achever un personnage inconscient après être resté auprès de lui pendant 5 minutes. Il doit alors l'achever à l'aide de son arme blanche.

Si un personnage meurt, il doit rester allongé jusqu'à ce qu'un soigneur valide le décès. Par la suite il recevra un rôle non impliqué jusqu'à la fin du jeu. Une fois son personnage mort, un joueur ne doit divulguer *aucune* information que détenait son ancien personnage.

### I.III LES COMBATS

Il y a une scène de combat dès que deux joueurs font usage de leurs armes.

Les combats au corps à corps ou à l'aide de matériel autre que les armes homologuées sont strictement interdits. De plus, les coups à la tête sont de la même façon strictement interdits. Certains endroits

peuvent être dangereux (ferrures...) aussi chacun veillera à ce que personne ne se fasse mal et à ne rien casser. Pour cela il faut réfléchir avant d'attaquer un adversaire. Les lieux et le matériel sont d'une extrême fragilité donc **ATTENTION !**

Dans le cas de **touches simultanées** entre deux adversaires, les deux impacts sont validés comme coups reçus (donc -1PV).

On ne peut attaquer un personnage inconscient, mais en restant à ses côtés, on peut l'achever au bout de 5 minutes (avec une arme blanche.)

#### I.IV LES ARMES

Un joueur ne peut utiliser une arme que s'il a le niveau de compétence approprié : la compétence « Combat armé » qui permet d'utiliser des armes blanches factices. S'il ne possède pas cette compétence, il ne peut pas se battre.

Les armes blanches sont des armes en mousse pour plus de sécurité.

Une arme blanche fait perdre 1 point de vie à chaque fois qu'elle touche.

## II VOLONTE DV PERSONNAGE

De même qu'il a 5 points de Vie, chaque personnage dispose également de 2 points de volonté (PW), qui représente sa capacité de résistance mentale, notamment à la « question ».

Lorsque un personnage n'a plus de points de volonté, il ne se passe... rien de particulier, mis à part le fait qu'il est désormais vulnérable à la torture et aux tentatives de séduction.

#### I.I LA VOLONTE AV COMBAT

En combat, un joueur peut dépenser un point de volonté pour ne tomber

inconscient après chaque PV perdu à partir du second.

*Ex : Au moment où Marcus perd son 2<sup>e</sup> PV du combat en cours, il décide de dépenser un PW pour ne pas tomber inconscient et continuer à combattre. S'il perd de nouveau un PV il devra tomber inconscient sauf s'il dépense de nouveau un PW...*

## III LA CAPTURE:

Tout personnage qui se rend ou est inconscient peut être capturé. Pour cela il faut lui attacher les poignets avec un lien (*corde ou autre, non fournis*) non serré (*pour ne pas compromettre sa sécurité*) afin de symboliser la capture. Un personnage capturé le reste pour une durée d'un quart d'heure maximum tant qu'un autre ne vient pas le délivrer en défaisant son lien. De même, on peut bâillonner un personnage ou entraver ses mouvements, mais toujours symboliquement.



*« De l'exposition constante aux dangers nait le mépris à leur égard » Sénèque*

### **Fouille :**

Tout personnage capturé, inconscient ou consentant peut être fouillé. Une fouille intégrale pouvant être gênante, le joueur du personnage fouillé peut demander à être fouillé oralement : il livre alors un objet par minute tant que dure la fouille. Les objets livrés doivent être relatifs à la partie, et se montrent par lots.

---

## **IV LES COMPETENCES**

---

Les compétences avec un © sont les seules à pouvoir être utilisées pendant une scène de combat.

### **Combat armé ©:**

Un personnage qui possède cette compétence peut se battre avec les armes, les boucliers du jeu. Celui qui ne possède pas cette compétence ne peut se battre mais peut prendre les armes pour les déplacer, les revendre...

### **Armure ©:**

Un personnage avec cette compétence et portant une armure ignore le premier coup qu'il reçoit à chaque combat.

### **Bénédition:**

Cette compétence est réservée aux prêtres. En invoquant de façon théâtrale la bénédiction d'un dieu (ou d'une déesse) sur un autre joueur, et en concluant par : « ... te bénisse et te donne la force. » permet de redonner un point de volonté à ce personnage. Chaque personnage ne peut recevoir qu'une bénédiction de chacun des prêtres en jeu.

### **Assommer :**

Un personnage disposant de la compétence "assommer" peut utiliser une matraque en mousse pour rendre une victime inconsciente sans perte de PV, du moment qu'il effectue l'attaque en surprenant la

victime. Pour cela l'agresseur donne un **LEGER** coup de matraque dans la nuque en disant de façon à ce que la victime entende: "Assommer". La matraque en mousse est un artifice symbolisant la compétence de l'agresseur, et ne peut être prise en compte par un autre joueur lors d'une fouille.

### **Force d'âme :**

Un personnage qui possède cette compétence commence avec 3 points de volonté au lieu de 2.

### **Poison :**

Dans ce genre d'endroit lourd de complot, lorsqu'on mange ou que l'on boit, on risque à tout moment d'ingurgiter du poison.

Ce **poison alimentaire se détecte par un goût de Nescafé**. Celui qui ressent ce goût en portant quelque chose à ses lèvres subit immédiatement les effets du poison: Il perd 1 PV et tombe inconscient après quelques spasmes caractéristiques.

### **Séduction :**

Un personnage doté de la compétence « séduction » peut soutirer des informations par la manière douce.

Pour cela, il doit dire : « Dis moi, mon(ma) bel(le) ami(e) » suivi d'une question appelant oui ou non comme réponse. Si la cible ne résiste pas elle est obligée de répondre la vérité. Si elle résiste elle annonce avec un grand sourire : « Résiste ».

Pour résister la cible doit dépenser un point de volonté. Si elle le fait, le séducteur perd également un point de volonté. Un séducteur ne peut séduire s'il n'a plus de point de volonté.

Les personnages avec la compétence « séduction » résistent gratuitement à toute tentative de séduction à condition qu'il leur reste au moins un point de volonté.

Enfin la compétence ne marche que sur un personnage sensible à la séduction : soit de sexe opposé, soit homosexuel... La

compétence ne peut être utilisée que lors d'une discussion à deux, maximum.

*Ex : une femme tente de séduire un homme. Mais celui-ci est homosexuel. Il résiste donc sans dépenser de PW.*

### **Soins :**

Cf. *Vie et Mort d'un personnage.*

### **Torture :**

Pour torturer un personnage, il faut que celui-ci soit « capturé ». Le bourreau lui annonce dans une phrase : un chiffre et une partie de son anatomie, suivi d'une question. Ex : « je vais te couper trois doigts, dis moi qui a tenté d'assassiner le consul. ».

- Si le chiffre est pile égal au nombre de PV qu'il reste à la cible, celle-ci doit répondre la vérité, sauf si elle décide de résister en dépensant un point de volonté (PW). Dans ce cas elle annonce « résiste ». Dans les deux cas, la victime perd un point de vie (PV) après avoir répondu à la question.
- Si le chiffre est inférieur, la cible peut répondre ce qu'elle veut au bourreau, mais perd un PV.
- Si le chiffre est supérieur, la victime perd deux PV et tombe immédiatement inconsciente.

Attention, une torture est une scène : un bourreau ne peut donc poser maximum que deux questions puisqu'un personnage qui perd 2PV dans une même scène tombe inconscient...

*« La torture est une affaire de doigté. »*

---

## **V CE QUE L'ON NE VOIT PAS:**

---

Toute personne portant un bandeau blanc autour de la tête doit être ignorée par les autres joueurs (hors-jeu).

---

## **VI POSSESSIONS**

---

On distingue les **objets transmissibles** des autres.

Les objets transmissibles sont les armes et **tout objet marqué d'un triangle**. Ils peuvent être transmis à un autre joueur ou même volés.

Les matraques ne sont pas des objets transmissibles. Elles représentent un élément de jeu et doivent être ignorées pendant la fouille.

*Il n'existe pas de compétence spécifique pour le vol, chacun peut tenter de dérober des objets transmissibles, mais il paraît moins risqué de dépouiller un inconscient.*

Au joueur qui vole de **RESPECTER** le joueur dépouillé.

---

## **VII MONNAIE**

---

La monnaie utilisée est le sesterce. L'argent est transmissible.