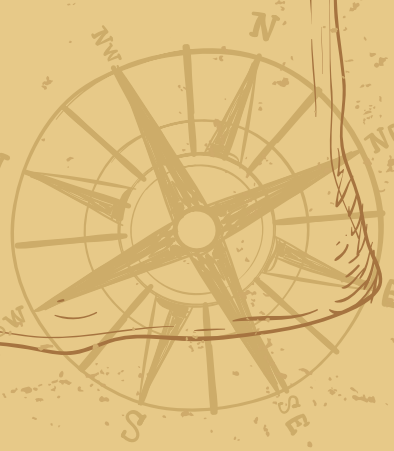
Entre Voiles & Pontons

Livret de règles

Selon les aventures de Martacus Whyn,
personnage principal du roman éponyme de
Louis LeClair.



Sommaire

1 - Mise en place (p.2)

2 - Creation du personnage (p.3)

3 - Comment gagner ? (p.4)

4 - quetes & factions (p.5)

5 - les butins (p.7)

6 - Les batiments (p.8)

7 - Les deplacements (p.11)

8 - Les Combats (p.12)

9 - Les évenements (p.15)

10 - Exemple de tour (p.16)

12 - Et si j'meurs ? (p.17)

13 - Les desseins (p.18)

Mise en place

1.1. Factions

"C'est quoi tout ces trucs là ?"

Tirez aléatoirement 6 factions (triangle marqués d'un F au dos) parmi les autres pour les placer sur les cases bleues du plateau, face visible. Ainsi, vous obtenez les factions qui seront présentes dans cette partie.

1.2. PNJ

Placez sur les endroits appropriés 14 jetons de répartition territoriale dont les 2 marqués d'un X. Retournez-les ensuite pour savoir quel bâtiment ou créature vous allez devoir placer sur les 3 cases adjacentes. H pour humanoïde et M pour créature mystique. Une fois les créatures placées, retournez-les face visible.

Les deux jetons marqués d'un X vous forceront à placer des créatures ou des pions spécifiques.

1.3. Boss

Prenez les 6 boss correspondant aux factions présentes puis mélangez-les avant d'en prendre 3 au hasard. Vous les placerez face cachée sur les emplacements rouges au centre de la carte.

Creation du personnage

Au début de la partie, chaque joueur doit créer son personnage, c'est-à-dire choisir sa race :

Bâtiments raciaux uniquement constructibles par la race désignée :

- Elfe : **Autel**, qui lui permet, une fois construit, de piocher un sortilège tous les deux tours.
- Torbarien : **Campement**, qu'il peut placer sur chaque case où il a tué un PNJ.
- Telaki : **Portail,** qui lie deux cases une fois construit.
- Nain : **Fonderie**, qui lui permet, une fois construit d'avoir deux armes.
- Eskillar : **Caverne du ressenti,** qui lui permet, une fois tous les deux tours d'observer la prochaine carte événement au lieu de se déplacer.
- Humain : **Forum**, qui lui permet de réduire ses coûts de construction d'une pièce une fois construit.

Capacité spéciale liée à la race :

- Elfe : **Insensible aux mauvaises manipulations arcaniques (sortilèges malus)**
- Torbarien : **Impossibilité de construire.**
- Telaki : **Désigne un joueur en début de partie qui ne pourra jamais l'attaquer.**
- Nain : **Peut emprunter les montagnes.**
- Eskillar : **Peut contre-attaquer quand un joueur l'attaque (se déroule comme une attaque)**
- Humain : **Peut jouer 2 fois son tour quand il a 2 pv ou moins.**

Comment Gagner

Après avoir crée votre personnage (n'oubliez pas de lui donner un nom !) vous allez devoir choisir votre dessein, en d'autres mots, votre objectif ! Quel est votre but dans la vie, hm ?

Chaque joueur prend alors, chacun, **ses 9 cartes « desseins »** puis en **sélectionne secrètement une** qu'il va garder devant lui **face cachée**. Il doit remettre les autres, toujours faces cachées, dans la boîte du jeu.

Sur ces cartes sont marqués des objectifs différents. **Le premier joueur à avoir rempli son objectif retourne sa carte, gueule un coup, nargue les autres, puis gagne la partie !**

Vous en apprendrez plus sur la réalisation des objectifs dans les pages suivantes.

Plusieurs mécanismes vous permettront de savoir comment réaliser votre dessein.

(Combat, bâtiment, faction..)

Quetes & Factions

4.1. Les quêtes

Pour obtenir des butins de façon plus méthodique qu'en lynchant des PNJ sans raison, il existe des quêtes ! Pour en avoir une, c'est assez simple, il vous suffit de vous présenter sur une case faction. Dès que vous êtes sur une case faction, vous pouvez piocher une quête correspondant à la faction sur laquelle vous vous tenez.

Par exemple, si Jean-Eude arrive sur la Légion des Damnés, il tirera une quête « Légion des damnés ». Il vous suffira alors de lire la quête et de la réaliser pour obtenir la récompense qui est notée dessus (pièces d'or, butin, équipement..)

Un joueur peut décider de prendre plusieurs quêtes en une seule fois mais il devra payer une pièce d'or en plus par quête.

Exemple : Jean-Eude a pris une quête chez les pirates de la « Légion des damnés » mais il en veut deux.. Donc il paiera une pièce d'or pour obtenir sa deuxième.

Mais Jean-Eude est gourmand ! Il en veut trois ! Il paiera deux pièces d'or en plus pour obtenir sa troisième quête.

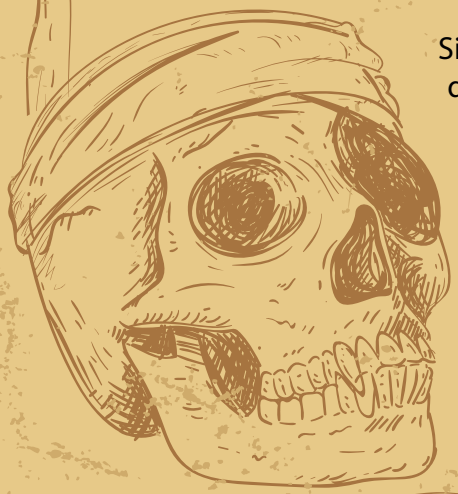
4.2. Être amical avec une faction

Être amical auprès d'une faction, ça a du bon.. Il faut dire qu'avoir des amis, c'est parfois un luxe dans ce monde de renégats. Pour obtenir le grade « amical » auprès d'une faction, il vous faudra réaliser 2 quêtes auprès de celle-ci.

Être amical avec une faction, c'est pas qu'un truc de ploutocrate vous savez. Vous vous souvenez des trois boss au milieu ?

Sachez que si vous arrivez sur la case d'un boss, il se dévoile. Ainsi, vous savez à quelle faction il appartient. SURPRISE. Si vous êtes de la même faction que le boss dévoilé, il vous abandonne son trésor sans même se battre.

Si ce n'est pas l'cas.. Vous f'riez bien d'être préparé à prendre un coup.



Les Butins

5. Les récompenses et artefact :

Le butin, on en parle jamais assez tôt n'est-ce pas ?
Il est possible de piocher des cartes butins en tuant des monstres mais c'est assez rare. Il est plus simple d'en récolter en réalisant des quêtes !
Dans les cartes butins, vous pourrez obtenir :

-
- Des darns (pièces d'or)
- Des objets spéciaux
- Des armes spéciales
- Des artefacts
-

« Ah mais ça sert à quooooooi les quêtes ? » Maintenant vous savez, bande d'ingrats.

Les artefacts sont des objets uniques qui n'existent qu'en un seul exemplaire. Il en existe 7 ! Ils ont jalonné la vie de Martacus Whyn et les voici aujourd'hui pour vous aider à accomplir votre dessein !

Les batiments

6. Les bâtiments – « Encore des tuiles ? C'est quoi ce délire ? »

Les bâtiments vous permettent d'améliorer vos capacités et de piocher des cartes (oui, celles que vous pensiez inutiles). Ainsi, vous pourrez mieux vous équiper, voyager avec plus de simplicité, accueillir des factions à la maison, échanger avec ces salauds que vous appelez amis et même utiliser la magie !

Pour construire un bâtiment sur son terrain, il vous faudra débourser **2 pièces d'or pour les bâtiments communs** et **1 pièce d'or pour les bâtiments raciaux** (ne change pas pour les humains).

6.1 Bâtiments communs construisibles par tous

- ***Marché*** : vous permet de vendre n'importe quel équipement ou cartes (sauf les sortilèges et les artefacts) contre deux pièces d'or à la banque. Il permet aussi aux joueurs d'échanger entre eux selon leurs modalités. Marchandez, arnaquez, fourbez mais surtout, foutez-vous en plein les fouilles !

- **Ecurie** : vous permet d'avoir une monture. Celle-ci vous permettra de vous déplacer plus vite sur terre. (+2 case par tour) Vous avez donc le droit à un déplacement de 5 cases.

- **Port** : vous permet d'acheter un navire, c'est pas gratuit hein. Il vous permettra ainsi d'emprunter les rivières (4 cases en suivant la rivière par tour).

Les batiments

- **Académie** : vous permet d'acheter un sortilège pour 1 pièce d'or. Attention, les arcanes c'est pas toujours facile. Vous pourrez alors obtenir des sorts, des enchantements et plein d'autres trucs sympatoches !

- **Bordel** : vous permet, si vous vous y trouvez, de récupérer tut vos points de vie.

- **Ambassade** : vous permet de dédier un emplacement à la délégation d'une faction. Vous pourrez ainsi récupérer les quêtes de celle-ci à l'ambassade sans avoir à vous fouler les chevilles.

6.2 Bâtiments raciaux, spécifiques à certaines races

- **Caverne du ressenti** : permet à l'Eskillar, une fois tous les 4 tours, d'observer la prochaine carte événement et de la reposer sur le dessus.

- **Fonderie** : permet au Nain d'être équipé de 2 armes à la fois.

- **Forum** : permet à l'Humain de construire des bâtiments à un coût réduit (1 pièces au lieu de 2)

- **Portail** : permet au Telaki de lier deux cases par un portail. Il pourra ainsi voyager en toute simplicité. Ce portail est aussi empruntable par les autres.

- **Autel** : permet à l'Elfe de piocher un sortilège tous les 3 tours. Vous pouvez placer le corps d'un PNJ sur l'autel pour le consummer et gagner un sortilège. Ce PNJ ne sera plus compté dans vos victimes.

- **Campement** : permet au Torbarien de placer un campement à l'emplacement de chaque PNJ qu'il a tué. Il peut y passer un tour pour restaurer 1 pv mais celui-ci disparaîtra après avoir été utilisé.

Les batiments

6.3. Bâtiments uniques : les fameux jetons marqués d'un X vous dévoileront leurs positions sur la carte !

- ***Les tables de Wakil*** : permet au joueur qui s'y trouve de défier un autre joueur à n'importe quel jeu de dés ou de carte en pariant une somme décidée par celui qui s'y trouve.

- ***La taverne*** : permet au joueur qui s'y trouve de récupérer tout ses points de vie. Attention, les joueurs à mois de quatre case peuvent faire un jet de dés pour le voler (4-5). Bâtiment **utilisable une seule et unique fois !**

- ***La cache d'arme*** : elle vous permet, une fois dessus, de piocher gratuitement une arme ! **Utilisable une seule et unique fois.**

- ***Le septième ciel*** : permet au joueur qui s'y trouve de faire un voyage en zeppelin de 7 cases, ni plus, ni moins. Remerciez son capitaine, Edgard Vhail !

Les déplacements

Surveillez bien le plateau, les tricheurs sont dégourdis ! Pour le déplacement, c'est plutôt simple en fin de compte.

Au début, sans monture ni bateau, le joueur ne peut se déplacer que de 3 cases à chaque tour.

Elles doivent être obligatoirement adjacentes, c'est-à-dire que le joueur doit traverser un des côtés du triangle.

Ensuite, grâce à divers objets tels que des montures et des ports, il pourra augmenter ses déplacements.

Avec une monture : augmente vos déplacements de 3 à 5 cases.

Avec un navire : vous pouvez suivre la rivière sur 4 cases en un seul tour.

Les Combats

Contre les PNJ :

Pour attaquer un PNJ, il faut être sur une case adjascente (sauf si votre portée est modifée par un équipement).

Sur le pion du PNJ, vous voyez en haut à gauche sa résistance et à droite ses points de vie. Pour lui faire un dégat, il suffit de faire un lancer au dessus de sa résistance (schéma). Si vous faites en dessous, vous perdez 1 pv.

Vous pouvez continuer de faire des jets jusqu'à ce qu'il soit mort où jusqu'à ce que vous **décidiez de fuir**. Pour fuir, il faudra réaliser un jet de : 2,3,4,5.

Humanoïde

Créature mystique

Résistance :

Score à battre a jet de dé pour infliger 1 dégât au PNJ (à voir selon les équipements).

Points de vie :

Nombre de points de vie du PNJ. Il indique ainsi le nombre de dégâts à lui infliger pour le terasser et obtenir le butin qu'il possède (indiqué dans le coin inférieur).

Récompense : 2 butins

Règle particulière :

Jet de 6 : coup critique, vous faites 2 dégâts.

Les Combats

Contre les autres joueurs :

Pour attaquer un autre joueur, il faut être à **2 cases** de lui. Il est possible de se déplacer puis d'attaquer.

Comme pour les PNJ, pour faire un dégat à un joueur, il faudra réaliser un **jet au dessus de son seuil de résistance (3 pour toutes les races).** Donc si vous faites un 4, vous lui infligez un dégat et il perd un point de vie. Un joueur possède autant de PV que l'indique sa carte, en haut à droite comme vous pouvez le voir à côté.

L'attaque entre joueur ne se fait qu'une fois par tour, il est impossible donc d'infliger plus de 1 dégats (ou 2 si vous faites un coup critique avec un jet de 6). Certains équipements vous permettront de réaliser plusieurs attaques.

Règles particulières :

Jet de 1 : échec critique, vous perdez 1 pv.
Jet de 6 : coup critique, vous faites 2 dégâts.

Les Combats

Le vol entre joueurs :

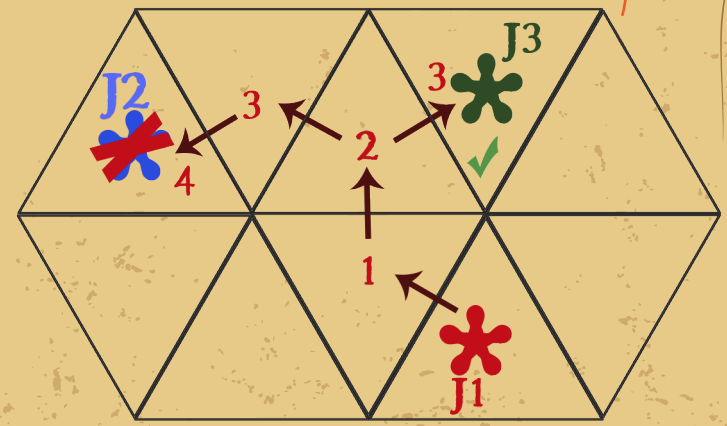
Il est possible de faire des tentatives de vol à l'encontre d'un autre joueur. Pour cela, il faut être à moins de 3 cases de celui-ci.

Pour voler un joueur, lancez le dé. Si vous obtenez :

- **entre 3 et 5 (inclus)**, vous lui volez un objet ou une pièce d'or.

- **1,2 et 6**, vous ratez votre tentative et votre victime devient bourreau, elle peut lancer le dé pour vous infliger un dégat si le jet dépasse votre seuil de résistance.

La portée



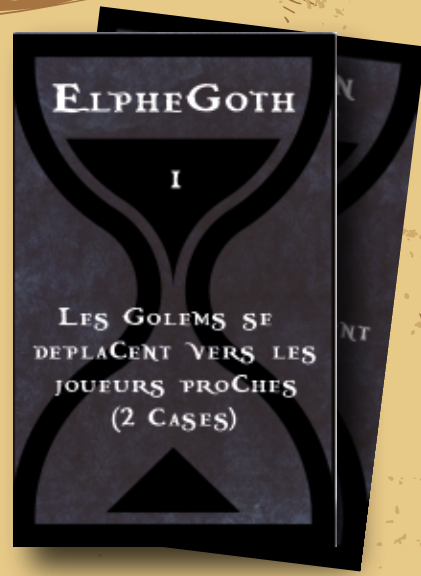
Le joueur 1 (J1) pourra voler le J3 mais pas le J2 car celui-ci est trop éloigné.

Les évenements

Vous progressez dans un monde en constante évolution.

Tous les 2 tours, vous devrez tirer une carte événement et suivre les indications qui y sont écrites. Il existe 2 différentes ères. La première va accélérer les rencontres fortuites ou désirées entre les joueurs et les PNJ.

La seconde quant à elle, va servir à garnir les rangs des PNJ que vous aurez bien amochés tout en vous guidant vers une fin tragique ou triomphale.



Comment faire la pioche d'événements ?

Sélectionnez au hasard 8 événements de chaque ère, ce qui vous en fera 16 au total.

Placez-les dans l'ordre logique, la première ère au dessus et la seconde en dessous.

Si ces 16 événements ne vous suffisent pas pour finir la partie, piochez aléatoirement dans celles qui restent. Puis si vous êtes toujours en vie.. C'est que vous êtes increvables. Alors mélangez et recommencez.

Un tour lambda

1. Déplacement

Je suis Philou, un nain ! Je décide alors de me déplacer de deux cases pour m'approcher de cet affffffffreux golem qui terrorise ma tribu.

2. Action

Une fois à portée, je l'attaque ! Je suis chanceux donc j'ai obtenu 4 jets de 5 ! Le golem est mort et j'ai pu piocher une carte butin qui m'a donné 3 pièces d'or !

3. Construction

Avec ces 3 pièces d'or, je peux me permettre de construire un bâtiment.. Mh, j'ai perdu de la vie.. Je vais donc construire un bordel !

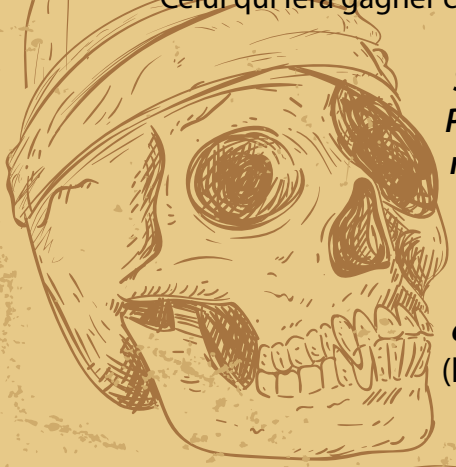
Ces 3 étapes peuvent être faites dans n'importe quel ordre. Il s'agissait seulement d'une approche logique.

La mort

Si par un malheureux "incident", vous finissez par clamser de la main d'un ami ou pire encore, d'un PNJ.. Sachez que la fin d'un voyage est le toujours le début d'un autre. ***Bienv'nue dans l'Au-delà camarade ! (vous avez quand même perdu mais on va pas vous faire poireauter en salle d'attente..)***

Vous prenez possession du PNJ humanoïde de votre choix (s'il en reste !) et pouvez mener une nouvelle vie sous le joug de bien des desseins.. Allez-vous vous venger ? Tisser de nouvelles amitiés ou tout simplement être un adorateur du chaos ? Vous avez ainsi des PVs et une résistance (indiquée par le pion du PNJ que vous possédez).

Le PNJ que vous sélectionnerez devient alors nomade. Il peut réaliser des quêtes mais ne peut pas construire. Peut-être serez-vous l'heureux élu.. Celui qui fera gagner ceux qui perdent toujours, le héros des PNJ's.



Si vous mourrez en tant que PNJ, c'est que vous étiez vraiment nul. Ne pensez pas à la ré-ré-incarnation, désolé.

Sirotez votre rhum en observant vos amis jouer (l'abus d'alcool est tristement déconseillé pour la santé).

DESSEINS

Il existe en tout 8 desseins différents. En voici la liste :

1. Le rupin, doit avoir 16 pièces d'or dans sa banque pour gagner.

2. L'architecte, doit avoir construit 9 bâtiments pour gagner.

3. L'aventurier, doit tuer 10 PNJ pour gagner.

4. Le renégat, doit tuer un joueur amical à une faction qui lui est aussi amicale.

5. Le bourreau, doit tuer 2 autres joueurs (1 seul joueur si il n'y a que 3 joueurs)

6. Le parasite, doit être amical à la même faction que le vainqueur pour gagner.

7. Le collectionneur, doit avoir 3 artefacts.

8. Le ploutocrate doit établir des liens amicaux avec 3 factions différentes.