

# Livret de Règles pour Gangs of Afrisha

## 1 Introduction

L'événement auquel vous allez participer est un jeu de rôle grandeur nature (ou GN). L'équipe d'organisation vous propose de vivre des aventures dans un univers issu de leur imagination en incarnant un personnage parmi d'autres joueurs et au milieu d'événements gérés par l'équipe.

Nous vous rapellons qu'il s'agit d'un JEU et qu'il faudra ainsi se soumettre aux décisions des organisateur, faire montre de courtoisie et de fair-play et bien évidemment ne pas confondre fiction et réalité.

Ce document vous présente les différentes règles régissant notre jeu grandeur nature. Il vous donnera tous les éléments que tout joueur doit connaître pour pouvoir jouer son rôle tels que la gestion des combats, de la mort, des soins, etc... Les règles spécifiques font fait l'objet d'un livret à part. Nous vous remercions de les lire attentivement. N'hésitez pas à poser des questions.

Le jeu de rôle grandeur nature obéit à certains principes, notamment concernant la sécurité des joueurs. N'oubliez pas que la courtoisie et le fair-play sont nos principaux guides dans le monde du GN !

Il vous est demandé de bien faire la différence entre vos affaires personnelles bien à l'abri dans un sac fermé comprenant éventuellement une petite étiquette bien en évidence. Tout autre sac sera considéré en jeu par les autres personnages. Ne venez pas alors vous plaindre si des gens les fouillent. Nous vous demandons également de camoufler tout ce qui pourrait paraître trop (ou pas assez) exotique comme certains duvets, toiles de tente, bouteilles de soda et canettes de bière.

Petit mot pour les fumeurs, ne jetez pas vos mégots au sol svp munissez vous d'une petite boites ou d'une poche pour vous en débarrasser, par respect de l'environnement, des orgas et des gestionnaires du site de jeu. Les trous dans la maçonnerie ne sont pas non plus des caches à mégots.

### 1.1 Des questions ?

Les organisateurs, en particulier ceux indiqué sur votre feuille de perso sont là pour répondre à vos questions. Biensûr, ils vont sans doute courir partout mais avec un peu persévérance vous devriez pouvoir en attraper un. N'hésitez pas à venir nous voir.

*Le système de combat utilisé n'est pas simple mais nous avons essayé de trouver un système adéquat pour certains moments de jeu toujours délicats comme les assassinats. Mais quel que soit ce système, il faut bien avoir à l'esprit que l'important est la simulation. Il faut que vous vous donniez du mal pour simuler une jambe blessée ou le crochetage d'une porte, nous comptons sur vous pour rendre vos échauffourées aussi crédibles qu'épiques ! Les combats se dérouleront à l'aide d'armes*

*inoffensives. Nous avouons également avoir emprunté des points de règles à d'autres associations et cela ne nous empêche pas de dormir...*

*Quel que soit le type de combat, ne vous mettez pas en danger, ne mettez pas vos adversaires en danger. Si jamais un mauvais geste devait se produire, excusez vous et assurez vous de l'état de votre victime involontaire avant de poursuivre le combat.*

## **2 Le combat**

L'univers de jeu de « l'Ere du poisson » pourra vous amener à vous retrouver dans des combats mêlant des chevaliers en armure à des extraterrestres équipés de pistolet laser. Nous avons donc dû trouver des règles satisfaisant chacune des parties, et de ce fait, certains détails peuvent paraître compliqués. Quoi qu'il en soit, en cas de doute, soyez fair-play et tout se passera bien.

### **2.1 Les Armures**

On distingue trois types de protections (voir ci-dessous). Selon son efficacité votre protection peut recevoir un certain nombre de coups à votre place, vous ne prenez alors que les dommages au-delà de la valeur de la protection.

- Vêtements : pas de protection
- Vêtements matelassés ou cuir, gilets par balles : 1 point de protection
- Cottes de mailles, tenue pare-éclats : 2 points de protection
- Armure de Plates, armure de combat : 3 points de protection

NB: les casques confèrent 1 point de protection supplémentaire et empêchent de se faire « assommer » (voir chapitre 2). Les boucliers, vous permettent simplement, ce qui n'est déjà pas si mal, de parer les coups.

Nous nous réservons le droit de vous refuser des points d'armure si votre costume n'est pas assez convaincant. Nous ne serons pas spécialement indulgents à ce propos (sauf avec les débutantes...) dans la mesure où certains joueurs se donnent le mal de confectionner et surtout de porter une véritable cotte de mailles.

D'autre part, les armures sont cumulables à condition qu'elles soient crédibles : ainsi le cuir superposé avec de la maille (pas un pull en laine) confère une protection de trois coups. Le maximum des points de protection cumulés ne peut dépasser 4 points, quel que soit votre empilement d'armure.

### **2.2 Les Armes**

Elles ne font pas toutes les mêmes dégâts (voir les blessures) même si elles font un point par touche et ce, quelque soit la localisation du coup porté. Seule exception, les dagues ne pourront pas transpercer une armure de plaque ou une armure de combat moderne (cela ne concerne pas les « achève »).

Bien sûr, pour éviter de blesser vos petits camarades, ces armes seront en mousse et autres matières inoffensives (bannissez les tringles à rideau entourées de papier aluminium ou autre arme aussi dangereuse qu'exotique). D'autre part, l'âme de votre arme, devra être suffisamment flexible pour éviter tout risque d'empalement, les âmes en bois, fibres rigides ou en métal sont à proscrire.

Un contrôle des armes sera effectué lors du briefing et ponctuellement, nous aurons l'œil au cours du jeu. Veillez également à ne pas continuer à vous battre avec une épée cassée, ce qui peut être très dangereux si l'âme de celle-ci vient à déchirer la mousse. La détention sur l'aire de jeu d'une arme réelle, même d'apparat, n'est pas autorisée.

En ce qui concerne le maniement de ces armes, il s'agit de simulation, ne portez donc pas vos coups violemment. Les coups à la tête, au sexe et la poitrine pour la gente féminine sont interdits. Ils n'occasionnent pas de dégâts au personnage étant donné qu'ils sont susceptibles de blesser le joueur. Le non respect de ces règles est un motif d'exclusion du jeu.

A propos des armes de tir et de jet : les flèches d'arc et d'arbalète devront comporter un gros bloc de mousse en guise de pointe, de même pour les javelots... L'arc ou l'arbalète se devra d'être tout ce qu'il y a de plus artisanal et la corde ne devra pas être tendue, ce qui vous fera certes perdre en portée mais également en puissance... Un bloc de mousse d'un mètre cube sera sans grand effet devant une flèche propulsée par un arc à poulies... Donc pas d'arc ou d'arbalète de compétition ! Se faire toucher par un projectile est similaire à une touche d'épée. Nous vous demandons également de ramasser l'un des projectiles qui vous aura touché et de le maintenir sur votre blessure (cela vous empêchera de charger comme un bourrin le pauvre archer qui s'emmêle les mains dans ses flèches).

Ne frappez pas comme des forcenés (bis) et évitez autant que possible les coups aux mains : le but n'est pas de faire mal... En ce qui concerne les boucliers : ne chargez jamais votre adversaire au bouclier.

Vérifiez enfin dans votre carnet de route que votre personnage possède une arme et sait s'en servir, s'il n'est pas indiqué que vous savez vous battre, (combattant) vous en serez incapable et devrez manier une arme avec une très grande maladresse. Cela se traduira par la possibilité en cas de force majeure de ramasser une arme simple (pas d'arme à deux mains) et de l'utiliser avec la main non directrice.

Pour obtenir des conseils sur la fabrication des armes de GN, la meilleure source reste Internet où vous trouverez de nombreux sites sur le sujet. N'hésitez pas aussi à nous contacter.

#### Liste des armes :

- Armement classique : épée, dague, hache, lance, etc. ainsi que les arcs et arbalètes. Ces armes sont utilisées par toutes les nations et n'ont rien de bien particulier.
- Armement moderne : les armes classiques équipées d'un cyalume, les pistolets à amorces, les pistolets à eau, les pistolets à fléchettes. Ces armes sont utilisées par les nations extraterrestres et certaines nations terriennes. Ces armes projettent de l'acide, des décharges électriques, des ondes soniques ou des projectiles comme des balles ou des micros fléchettes. Les armes classiques possèdent un cyalume représentant des armes modernes de corps à corps comme des épées tronçonneuses ou des dagues et

des lances thermiques. Certaines de ces armes peuvent fonctionner sous l'eau ou dans le vide spatial. On trouve également les armes à effet de zone comme les grenades, roquettes et explosions en général.

### **2.3 Bagarre**

Chaque personnage possède la compétence « bagarre ». Un chiffre compris entre 1 et 4 représente votre niveau de maîtrise (troubadour 1, habitué des tavernes 2 et commando de la mort 4). Il est hors de question de porter le moindre coup à un joueur et ce même pour faire semblant, alors, respectez la procédure suivante.

Pour déclencher un combat au corps à corps vous devez être désarmé et votre adversaire aussi. Il vous suffit de vous placer face à lui en garde de boxeur et d'annoncer à voix forte « Bagarre ! ». Dans ce cas, les deux protagonistes se rapprochent, chacun en garde et se donne discrètement leur chiffre de combat à mains nues de sorte que les témoins n'entendent pas. Le chiffre le plus haut l'emporte mais le combat doit tout de même être simulé tranquillement en restant en garde et en se tournant autour pendant 30 secondes au maximum. C'est le perdant qui décide de la fin du combat en simulant le coup fatal qui le sonnera pour le compte. Si des spectateurs séparent les deux belligérants, le combat prend fin.

Quoi qu'il en soit, le gagnant décide des dégâts infligés à son adversaire (de 0 points de vie à coma au choix). Dans la mesure où l'écart entre la valeur de combat des deux adversaires n'était pas supérieur à 2, le vainqueur subira lui aussi des dégâts égaux à la moitié de ceux infligés à son adversaire.

Une « bagarre » peut opposer au maximum huit adversaires de chaque côté, on additionne les valeurs de combat à mains nues de chacun des deux camps et on applique les règles normales.

Cette règle vous donne des bases pour régler des combats à main nue, vous n'êtes pas là pour faire des comptes d'apothicaire, jouez votre personnage avant tout...

### **2.4 Les Blessures**

Vous disposez d'un certain nombre de points de vie, de 1 à 6 au maximum. A chaque coup reçu, vous en perdez un (voir les blessures dues aux armes modernes et explosion).

Lorsque vous avez perdu la moitié de vos points de vie (arrondi au supérieur), votre personnage est au seuil de blessures graves, et lorsque le total de points de vie tombe à 0, vous êtes dans le coma. Vous êtes alors immobilisé au sol jusqu'à ce que quelqu'un vous réanime. Il vous est impossible de vous exprimer, de voir et d'agir (sauf discrètement pour la réanimation avec le médecin).

Toute blessure reçue en combat doit être soignée dans les plus brefs délais au risque de perdre 1 point de vie toutes les deux minutes jusqu'au coma.

La mort ne sera donnée par l'agresseur que s'il déclare « achève ! » à celui qui gît à ses pieds en portant le coup de grâce. Soyez fair-play, ne soyez pas de ceux qui achèvent pour s'amuser les

comateux en fin de bataille si vous ne voulez pas avoir la moitié du GN sur le dos et les organisateurs en prime... Ayez une réelle bonne raison d'éliminer définitivement quelqu'un du jeu.

### **2.4.1 Blessures particulières**

Certaines armes et certaines compétences occasionnent des blessures un peu particulières, comme l'armement moderne et les compétences d'assassinats, de bourreau et les poisons.

### **2.4.2 Les blessures dues à l'armement moderne**

Certains personnages dans le jeu utilisent des armes projetant des décharges électriques sur leurs adversaires, des ondes soniques (pistolet à amorces), les lames tronçonneuses ou thermiques (armes classiques avec un cyalume), les turbos fléchettes (Nerf ou assimilé) ou encore de l'acide (pistolet à eau). Les blessures dues à l'emploi d'armes modernes peuvent avoir des effets multiples : brûlures, fibrillation cardiaque, dérèglement du système nerveux central... Dans le jeu, la gravité des blessures dépend de l'état de santé du personnage au moment de celle-ci. Deux cas de figure sont possibles :

- Premier cas : le joueur possède plus de la moitié de ses points de vie au moment de la blessure. Dans ce cas, il résiste bien et souffre de blessures classiques. Il perd alors un point de vie.
- Deuxième cas : le joueur possède la moitié de ses points de vie au moment de la blessure, arrondie au supérieur (seuil de blessures graves). Dans ce cas, les conséquences sont sérieuses. Le joueur tombe alors dans le coma. Il faut à présent que le joueur reçoive l'intervention d'un médecin dans les sept minutes. Une fois ce délai écoulé, il sera trop tard et le personnage mourra.

### **2.4.3 Blessures dues aux explosions**

Un joueur témoin (pas à 100 mètres non plus) d'une explosion (roquettes missiles, grenades, explosifs) subit des dégâts d'armes modernes et se trouve automatiquement à son seuil de blessures graves s'il était en bonne santé ou, dans le coma s'il était déjà blessé. Les utilisateurs de ce type d'armes, annonceront toujours leur utilisation (« Grenade ! »). Il est donc évident que deux grenades lancées dans une pièce ou 5 joueurs ont trouvé refuge, suffiront à les plonger dans le coma.

### **2.4.4 Blessures dues à l'utilisation de poisons**

Deux types d'armes peuvent provoquer des dégâts dus au poison.

- Les grenades fumigènes faisant de la fumée rouge, jaune ou verte représentent des gazes provoquant des effets sur l'organisme. (Voir les poisons par inhalation chapitre 1.5)
- Les armes enduites de poison qui provoquent une blessure normale au moment de l'impact plus les effets du poison à l'annonce du joueur. (Voir les poisons par inoculation chapitre 1.5)

## **2.5 Empoisonnement**

Au cours du jeu, les poisons ont trois vecteurs de contagion :

- poisons par ingestion (nourriture ou boisson)
- poisons par inhalation (gaz, fumigène)
- poisons par inoculation (armes empoisonnées, injection)

Il existe trois grands poisons dans chaque famille avec un goût, une odeur ou une couleur caractéristique. Pour chacune de ses couleurs correspond un effet, quelque soit le mode de contamination.

- Fraise/rouge : Vous tombez alors immédiatement dans le coma et la mort vous cueillera dans les cinq minutes si un antidote ne vous est pas administré.
- Citron/jaune : Vous perdez un point de vie toutes les cinq minutes et le coma vous guette si vous ne trouvez pas d'antidote.
- Menthe/vert : Vous vous sentez mal et vous tombez dans un profond sommeil qui durera cinq minutes.

### **2.5.1 Les poisons par ingestion**

Ces poisons sont les plus virulents et les plus efficaces mais également les plus difficiles à administrer à la victime. S'il vous arrivait de sentir l'un de ces trois goûts dans les mets ou les breuvages dont vous vous êtes délectés, vous venez d'être empoisonné :

- Fraise
- Citron
- Menthe

### **2.5.2 Les poisons par inhalation**

Ces poisons sont très efficaces mais, pour cela, ils doivent atteindre un bon niveau de saturation de l'air. Si vous pénétrez dans une pièce et sentez une forte odeur d'encens ou si vous voyez une fumée de couleur, vous aurez alors à rechercher le bâtonnet d'encens ou identifier la couleur. Si celui-ci n'a pas fini de se consumer vous êtes empoisonné et vous trouverez sur le bâtonnet un scotch de couleur vous indiquant le type de poison dont vous avez été victime. Si le bâtonnet a fini de se consumer, le poison ne saturait plus suffisamment l'air ambiant pour vous empoisonner. Il en va de même pour les fumigènes.

Les trois couleurs sont :

- Rouge
- Jaune
- Vert

### **2.5.3 Les poisons par inoculation**

Ces poisons sont matérialisés par de la peinture qui laisse une trace de couleur sur l'arme. Cette peinture s'en va très facilement au lavage et ne présentent aucun danger pour votre costume (bille de paint-ball, gouache...).

Ils permettent plus à un joueur perdant un combat de blesser son adversaire dans un dernier coup. Ainsi, il emportera avec son trépas la satisfaction de savoir que son adversaire ne lui survivra pas très longtemps.

Au moment où un joueur utilise une arme empoisonnée, il annonce « Poison + la couleur » pour en informer son adversaire. Une arme empoisonnée ne peut donner qu'une seule touche avec du poison. Il faut donc à nouveau enduire la lame avec le poison.

Il existe trois poisons de ce type avec une couleur de peinture différente pour chacun :

- Rouge
- Jaune
- Vert

Vous perdez alors les points de vie du coup de l'arme plus les effets du poison jusqu'à la mort ou absorption de l'antidote.

Nous sommes bien conscients que ces règles sont lourdes et dures à retenir, dans le doute, les médecins ou les orgas sauront vous renseigner en temps et en heures.

## 3 Les Compétences

Précisées sur votre feuille de personnage, elles vous permettront de mener à bien vos objectifs face aux autres joueurs. Vérifiez ce que sait ou ne sait pas faire votre personnage. Seules les compétences les plus importantes sont décrites ici et chaque joueur se verra remettre des explications supplémentaires concernant les savoir-faire de son personnage. Pour de plus amples informations, référez-vous à un ORGA. Quoi qu'il arrive, si vous croisez du matériel de jeu qui vous paraît étrange, c'est que vous n'avez pas la compétence appropriée, alors dans le doute n'y touchez pas, sauf si l'inscription suivante y figure : « à ramener discrètement aux orgas » est précisée dessus.

### 3.1 *Assassiner*

N'importe quel personnage peut tenter de glisser une dague sous la gorge d'un autre mais peu sont capables de le faire en silence. En termes de jeu, votre meurtrier annonce à voie haute « crève ! » et vous pourrez pousser un « Argh ! » d'agonie en vous laissant tomber lourdement au sol et en emmenant les rideaux dans votre chute. Il est bien évidemment hors de question d'aider votre meurtrier si se dernier veut vous déplacer. Il faudra également que le meurtrier vous achève d'une dizaine de coups de couteaux pour tuer votre personnage. Notez bien qu'un assassinat sauvage ne plonge pas dans le coma mais achève immédiatement la victime de ce geste, alors à utiliser avec modération. Inefficace en combat.

Place aux professionnels ! Votre assassin glisse une dague sous votre gorge tout en posant une main sur votre bouche, et lâche un « assass » langoureux dans le creux de votre oreille. Vous êtes tombés sur un professionnel ce qui est très énervant, mais vous devrez faire preuve de fair-play

en faisant le moins de bruit possible au point de ne pas simuler votre chute tant que votre meurtrier ne vous a pas indiqué ou allonger votre cadavre. Cela simulera la technique dont fait preuve votre meurtrier pour porter un corps sans vie en silence sur quelques mètres. L'assassin aura le choix entre laisser sa victime dans le coma et l'achever. C'est pour cela que toute victimes d'un assassin professionnel devra fermer immédiatement les yeux et se laisser guider par sont meurtrier pour trouver un coin douillet ou expier son dernier souffle.

Les professionnels peuvent également porter des coups mortels à leur adversaire en combat. Ils n'auront qu'à annoncer à forte et intelligible voix « droit au coeur!!! » à leur ennemi en le frappent au torse pour que celui-ci se trouve amputé de la moitié de ses points de vie (blessure grave). Ce coup magistral ne fonctionnera qu'une seule fois par adversaire. Un professionnel peut également faire un assassinat sauvage en combat (il se débrouillera après avec les victimes à la fin du jeu ; le Schobhakha décline toute responsabilité).

### **3.2 Assommer**

Tout personnage peut assommer, il vous suffit de surprendre votre victime dans le dos et de lui asséner sur la nuque un coup non violent grâce à votre arme ou tout autre type de gourdin (toujours inoffensif bien sûr) en lui annoncent « assomme ! » à voie haute. L'assommé tombera donc au sol. Il sera hors de combat pendant 5 minutes durant lesquelles il sera sourd, muet, aveugle... après quoi il se réveillera avec la moitié de ses points de vies (blessure grave). Les personnes portant un heaume ou un casque ne peuvent être assommées, elles peuvent ignorer l'action purement et simplement.

Place aux professionnels ! Certaines personnes peuvent assommer un individu à main nue et sans lui faire perdre de points de vie. Les personnages possédant la compétence « Assommer », pourront surprendre un autre joueur en lui posent la main sur la nuque et lui susurrer « bonne nuit ! » à l'oreille.

### **3.3 Chimie (supplément de règles)**

Voir supplément de règles.

### **3.4 Combattant**

Seuls les personnages possédant cette compétence pourront brandir une arme pendant le GN (cf. 1.2). Cella permet de bien faire la différence entre les personnages ayant suivi dans leur vie un entraînement aux armes correspondant à leur niveau de culture (pas d'armes à feu pour les Archaiques) pour divers raisons et ceux qui n'y on jamais vraiment touché.



### ***3.5 Crochetage (supplément de règles)***

Les serrures des portes seront symbolisées en jeu par des cadenas de couleur à codes. Les cadenas ne fermeront pas obligatoirement réellement les portes. Ils pourront se trouver sur un anneau juste à côté. Tous passage comportent un cadenas à code fermé vous sera interdit.

Il existe trois sortes de serrures, les serrures mécaniques anciennes (blanc), les serrures mécaniques modernes (rouge) et les systèmes de fermetures avancées comme les sas, les barrières énergétiques (bleu). Tout joueur peut ouvrir une porte dont il possède la clef !

- Les portes blanches s'ouvrent au moyen de grandes clefs comportant une inscription discrète révélant le code du cadenas correspondant.
- Les portes rouges s'ouvrent au moyen de petites clefs comportant une inscription discrète révélant le code du cadenas correspondant.
- Les portes bleues s'ouvrent au moyen de cartes à puce ou magnétiques comportant une inscription discrète révélant le code du cadenas correspondant.

Hormis en cas de panne, tous les systèmes de fermeture Bleu se refermeront derrière vous, il sera donc impossible de laisser la porte ouverte volontairement. (Pensez à fermer le cadenas derrière vous !)

Quand vous trouvez un passage équipé d'un cadenas avec une étiquette comprenant la mention « EN PANNE » ou « DETRUIT EXPLOSIF », le passage vous sera autorisé uniquement si le cadenas est trouvé ouvert. S'il est trouvé fermé, c'est que la panne a bloqué le système et même le fait de posséder la clef n'y changera rien. Dans le cas d'une explosion la porte sera bloquée par un éboulement ou la déformation des matériaux.

Encore une fois le fair-play est de mise, il ne suffit pas d'avoir le code du cadenas que l'on veut ouvrir, encore faut-il avoir la clef et la sortir du fond de son sac!

### ***3.6 Démolition (supplément de règles)***

Si une étiquette « DETRUIT EXPLOSION » est en place sur une machine ou une porte, toute réparation est impossible, il faudra changer l'élément de jeu, la porte, le sas, ou le véhicule. Dans ce cas référez-vous à un orga.

Pour les dégâts des explosions, se référer au chapitre 1.4 Blessures dues aux explosions et aux personnages compétents qui se trouveront obligatoirement sur place en cas d'accident dû à la manipulation d'explosifs.

### ***3.7 Électronique (supplément de règles)***

Voir supplément de règles.

### **3.8 Herboristerie (supplément de règles)**

Les plantes utilisées par les personnages ayant la compétence « herboriste » sont symbolisées par du matériel de jeu que seuls les herboristes peuvent ramasser et personne d'autre !

### **3.9 Injection de sérum (voire aussi chapitre 2.19)**

C'est une forme de torture moderne et sans douleur. Dans le cas de l'utilisation de la compétence « injection de sérum », le patient est plongé dans le coma pendant dix minutes et se réveille avec seulement un gros mal de crâne et aucun souvenir de ce qu'il a bien pu raconter. Les injections fonctionnent comme pour la torture (couleur pour le bourreau qui représente le nombre d'injection), à la différence qu'à chaque injection, le bourreau annoncera deux couleurs de torture au lieu d'une et ne pourra faire que deux injections au risque de tuer la victime. De plus, il faudra du sérum en conséquence.

Dans tous les cas, une personne ne peut être torturée que toutes les trois heures. Si ce délai n'est pas respecté, la victime tombe dans le coma...

### **3.10 Informatique (supplément de règles)**

Voir supplément de règles.

### **3.11 Médecine (supplément de règles) (voir les blessures)**

Un médecin doit pratiquer des soins pour guérir un personnage qui a perdu au moins un point de vie. Pour cela, il aura besoin de trois informations :

- Le nombre de points de vie que vous avez perdu.
- Le type d'arme qui vous a blessé (armes moderne, armes classique ou je n'ai aucune idée de ce que cela pouvait bien être...).
- La localisation de ces blessures sur le corps, n'hésitez pas à être précis, cela a de l'importance (bras, avant bras, épaule, chevilles.....).

Sachez cependant que les talents des médecins diffèrent en fonction du type de blessures auxquelles ils sont confrontés. Un mauvais médecin peut, en voulant vous soigner, commettre une grave erreur médicale parfois fatale.

Pour les maladies et les empoisonnements, un certain nombre d'antidotes circuleront dans le jeu. Leurs effets varient selon les maladies ou les poisons contre lesquels ils sont utilisés. (se référer au chapitre 2.8 Empoisonnement).

Après l'application des soins, chaque point nécessite quinze minutes de repos complet. Attention : si le blessé s'agite, les plaies se rouvrent et il faut recommencer les soins décrits au paragraphe précédent.

Dans le cas de la perte d'un membre, vous perdez tous vos points de vie immédiatement et vous êtes plongés dans le coma. Si à votre réveil vous trouvez un médecin capable de vous le

remplacer, le repos devra durer trente minutes pour l'intervention chirurgicale puis 15 minutes par point de vie.

### ***3.12 Mécanique (supplément de règles)***

Voir supplément de règles.

### ***3.13 Orientation forestière (règle optionnelle annoncée au briefing si mise en jeu)***

Seuls les personnages possédant cette compétence peuvent aller dans la forêt sans se perdre. Un personnage voulant s'y rendre devra être accompagné d'un guide possédant la compétence « orientation forestière » ou tourner en rond pendant une demi-heure et revenir bredouille à son point de départ. Un guide ne peut prendre avec lui que cinq personnes, car la forêt est trop dangereuse...

### ***3.14 Premiers soins***

Lorsqu'un personnage souffre d'une blessure reçue en combat causant une hémorragie ou autre (perte d'un point de vie toute les deux minutes), la blessure doit être stabilisée par des premiers secours ou guérie par l'intervention d'un médecin. L'utilisation des premiers secours ne rend pas de points de vie, mais vous empêche seulement d'en perdre d'autre. L'application d'un bandage est obligatoire pour l'utilisation de cette compétence. Les bandages sont à la charge des joueurs, ils ne vous seront pas distribués en début de jeu.

### ***3.15 Projection (voir chapitre 1.3)***

Encore une règle de combat au corps à corps qui consiste à permettre à un joueur désarmé d'envoyer valser son adversaire. Pour se faire, le joueur qui effectue la technique, doit poser ses deux mains sur le bras de son adversaire et annoncer « Projection ! » à voix haute. Immédiatement, la victime se retourne et part à son rythme 5 à 6 mètres en arrière s'allonger sur le sol pendant 10 secondes avant de pouvoir se relever et reprendre le cours du jeu. Seule exception, le joueur allongé peut se relever s'il est attaqué avant que le délai de dix secondes soit écoulé. Si un obstacle se trouve sur sa route au moment où il se retourne (mur, table, autre joueur...), le joueur perd un point de vie. S'il est projeté dans le vide, le joueur se rend sur son point de chute estimé si ce dernier est accessible et sur la zone de jeu. Dans ce cas, le personnage est assommé (voir compétence « 2.2 assommé »).

### ***3.16 Plaquage au sol (voir chapitre 1.3)***

Compétence de combat à mains nues qui permet au joueur la possédant de maîtriser sans arme un autre joueur. Le joueur effectuant la technique doit poser ses deux mains sur les épaules du

joueur cible sans brusquerie et annoncer à voix haute « plaquage au sol ! ». La victime se couchera donc à son rythme sur le sol et son agresseur se tiendra accroupi à ses côtés. La victime ne peut plus bouger tant que son agresseur ne relâche pas sa prise. La victime peut crier mais cessera immédiatement à la demande de son tortionnaire qui est censé effectuer un certain nombre de torsions des différentes articulations. Une des mains du joueur utilisant la technique reste libre de tout mouvement pour effectuer une fouille ou tenir une arme par exemple.

### ***3.17 Résistance à la torture***

Un entraînement ou une qualité physique vous permet de résister à la torture ou aux injections « résistance à la torture » ou « résistance au sérum de vérité », un chiffre sur votre rôle représente le nombre de questions réussies auxquelles vous pourrez résister (et pas mentir). Le chiffre est valable pour chaque séance de torture pendant toute la durée du GN. Il est à noter que ces deux formes de résistance ne passent pas inaperçues à vos tortionnaires, il est hors de question de mentir au bourreau, vous résistez !!!

### ***3.18 Torture***

Si jamais vous faites l'objet d'une accusation pour un crime ou pour vos croyances prétendues déviantes, vous risquez de passer à la torture. Pour torturer quelqu'un, le bourreau simule un traitement peu enviable à sa victime, qui doit bien entendu jouer le jeu. Dans certains cas, le « traitement peu enviable » peut être remplacé par une « injection ».

Pour chaque tranche de 5 minutes ininterrompues de torture, le bourreau pose une question et énonce une couleur (bleu, blanc, rouge, vert, jaune, orange et rose). Pour être bourreau, il faut posséder la compétence « Bourreau » sur votre feuille de personnage ou encore « Injection de sérum de vérité ».

La victime, elle, perd un point de vie et doit répondre par la vérité si la couleur énoncée par le bourreau fait partie de sa liste de couleur de torture. Si aucune des couleurs énoncées ne correspond, la victime répond ce que bon lui semble. A aucun moment la victime n'est tenue de révéler le nombre de couleurs de torture qui la caractérise et encore moins si l'une d'entre elles correspond ou non à celles énoncées par le bourreau. Ce dernier ne sait donc pas si la victime dit ou non la vérité.

Évidemment, un bon bourreau peut poser plus de questions qu'un médiocre et une victime de caractère à moins de couleurs de torture qu'un pleutre bavard.

Un personnage possédant la compétence « bourreau » trouvera un chiffre sur sa feuille de personnage, par exemple « Bourreau 2 ». Cela signifie qu'il pourra renouveler une fois l'usage de la torture sur la même victime au cours d'un même interrogatoire. Une troisième tentative n'est plus possible car la compétence du bourreau ne lui permet pas d'avoir la certitude de ne pas tuer sa victime. S'il passe outre, il pourra donner une nouvelle couleur, la victime y répondra mais sera considérée comme « achevée » juste après cela. Il est évident que si la victime a perdu tous ses points de vie, le bourreau ne peut plus continuer car celle-ci est dans le coma.

Un bourreau peut utiliser ses compétences sur autant de victime qu'il le souhaite. Il n'est limité que dans le nombre de fois où il peut user de la torture sur une même victime au cours d'un même interrogatoire.

Dans tous les cas, une personne ne peut être torturée que toutes les trois heures. Si ce délai n'est pas respecté, la victime tombe dans le coma et est considérée comme achevée... La victime n'est pas obligée de prévenir ses tortionnaires qu'elle a été torturée quelques heures avant surtout si cela était au moyens d'injections qui ne laissent pas de traces. Dans ce cas, elle mourra avec sont secret à la première question.

### ***3.19 Vol à la tire***

Les personnages ayant la compétence « vol à la tire » se verront remettre, suivant leur niveau de maîtrise, un certain nombre de pinces à linge à accrocher aux bourses et aux sacs de leurs victimes. Après cela, il suffira de contacter un ORGA ou un PNJ pour que ce dernier aille récupérer le fruit de votre larcin. Les pinces ciblent l'endroit du vol sur un individu, il ne suffit pas de « pince à linger » la cape de sa victime pour lui voler son épée à deux mains. Une pince à linge permet de dérober un objet au hasard et pas tout le paquetage de la cible. Dans le cas où le voleur pose trois pinces sur sa victime, il pourra donner une description précise d'un objet ciblé à l'orga afin que ce dernier le lui ramène.

## **4 Ainsi meurt notre héros...**

Chaque personnage ne dispose que d'une seule et unique vie. Si d'aventure, il vous arrivait de mourir, il conviendra de vous présenter à un organisateur sans rien dire au autres joueurs. Celui-ci vous fournira alors un nouveau rôle en accord avec votre costume, si vous n'en possédez qu'un. Si vous avez prévu d'autres éléments de costume, une variation plus ample sera possible.

## **5 Dans le secret des alcôves...**

Durant le jeu, l'acte sexuel sera représenté par un échange de bonbons (main à la bouche). Les protagonistes devront être un minimum installé, en privé et « ritualiser » quelque peu leur acte. Chacun peut ensuite poser une question simple à l'autre à laquelle il devra répondre la vérité. Si l'un des protagonistes n'est pas à son maximum de point de vie, il en regagne 1.

Vous pouvez bien évidemment rajouter du roleplay autour de cet acte mais il vous faudra rester dans les limites de la décence pour ne pas heurter la sensibilité e chacun.

Place aux professionnels :

Le professionnel pose une question à son client mais pas la réciproque. Il choisit ensuite entre trois options :

- lui redonner un point de vie si il en manque (on a tellement bien pris soin de votre petit corps meurtri...)

- lui donner un point de bagarre supplémentaire pendant 1 heure (Ah que c'était bon ! vous vous sentez capable d'abattre des montagnes...)

- lui retirer un point de bagarre pendant 1 heure (quelle partie de jambes en l'air ! ça vous a épuisé(e)).

## **6 Derniers détails**

Il n'existe pas dans le monde connu de système monétaire international. Certains peuples ont développé un semblant de système, mais il n'a aucune valeur en dehors de leurs frontières, alors que d'autres ont banni l'argent de leur société. Chaque pays possède des ressources. C'est le troc de ces dernières qui définit le commerce international. La valeur d'une même ressource peut différer en fonction des années, ainsi de l'offre et de la demande.

Le plus souvent, les marchands ne sachant ni lire ni écrire, n'utilisent pas de documents et les accords se font sous serment.

Enfin, il est possible de détrousser les cadavres et les lieux que vous visitez et de les alléger de tout ce qui est matériel de jeu uniquement. Merci de laisser les armes, boucliers et pièces de costume sur place. En cas de doute sur un objet, allez voir un orga qui ira le remettre en place le cas échéant. Vous ne pourrez prendre les armes d'un joueur qu'avec son accord ou vous satisfaire de la parole de ce dernier de ne plus l'utiliser. (Malheur aux parjures !)