



Le Schobhakhadhoulhambhathor en partenariat avec
La Confrérie des Trollistes présentent :

L'EFFET PAVILLON

UNE BOUTEILLE DE RHUM OUVERTE A SINGAPOUR PEUT
PROVOQUER UN RAZ-DE-MAREE A SAINT-MALO...

REGLES DU JEU

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 rappelons qu'il s'agit d'un JEU et qu'il faudra ainsi se soumettre aux décisions des organisateurs, 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.... 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 et caché. De même, on ne cache jamais des objets de jeu dans ses affaires personnelles. 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.

BONNE LECTURE !

INTRODUCTION	1
1. M'SIEUR ? J'AI UNE QUESTION !	3
2. LA SANTE	3
3. LES ARMURES	4
4. LES ARMES	5
5. LE COMBAT	5
6. LES BLESSURES	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
7. LES COMPETENCES	10



1. M'SIEUR ? J'AI UNE QUESTION !

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

Le système de combat utilisé n'est pas toujours 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 avons également avoir emprunté des points de règles à d'autres associations et nous les en remercions. 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. LA SANTE

Chaque personnage est doté d'un certain nombre de points de vie. A chaque coup reçu, vous en perdez un. Aïe !

Un pirate de base aura 4 points de vie, un planqué du continent 3 et une brute de combat jusqu'à 6.

Lorsque vous avez perdu des points de vie. Vous êtes blessé et vous veillerez donc à le jouer, en fonction de la gravité (on ne court pas avec une artère sectionnée...)

Lorsque le total de vos 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. A la rigueur vous pouvez râler un peu pour montrer comme vous souffrez.



BLESSURES

Si vous avez été blessé et tant que vous n'avez pas reçu au moins des premiers soins, vous perdez 1 points de vie toute les 5 minutes jusqu'au coma. Une fois dans le coma, vous avez 15 minutes pour recevoir des soins, sinon vous êtes morts et il ne reste qu'à coudre votre hamac autour de votre corps pour vous balancer à la mer.



LA MORT

Si vous êtes dans le coma, elle ne sera donnée par l'agresseur que s'il déclare « **ACHEVE !** » à celui qui gît à ses pieds en portant le coup de grâce et en simulant l'acharnement sur le corps. Soyez fair-play, ne soyez pas de ceux qui achèvent pour s'amuser sur 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



PREMIERS SOINS

Dès que vous prenez un coup votre blessure doit être stabilisée par des premiers soins. Non seulement cela vous empêche d'aggraver votre bilan de santé mais en plus vous gagnez un point de vie. On ne peut recevoir les premiers soins qu'une fois par perte de point. Pour récupérer les autres points, il faudra soit passer par les bons soins d'un médecin soit se reposer pendant 20 minutes par points (sans courir, sans se battre, etc.)



MEDECINE

Un médecin peut s'occuper des vos blessures et tenter de vous faire récupérer tout ou partie de vos point de vie. Il vous expliquera alors ce qu'il faut faire et l'effet de ses soins. Tous les médecins ne se valent pas malheureusement et parfois le remède est pire que le mal... En général, il conviendra ensuite d'observer un temps de repos sans quoi la cicatrisation ne se fera pas.



3. LES ARMURES

« Le pied léger marin ! Une main sur le sabre et une main sur la barre mon gars ! »

C'est simple. **Il n'y a pas d'armure.** Vous vous attendiez peut-être à pouvoir sortir votre IRONPIRATARMOR qui tue....Mais non !

Nous avons décidé qu'il n'y aurait pas de point d'armure cette année, car les armures c'est lourd et il faudrait être fou pour prendre la mer avec 20 kg sur le dos. Préférez des vêtements fantastiques à l'image de votre personnage sensationnel. Faites nous rêver avec de beaux costumes et rangez vos plaques d'aluminium. Bien sûr vous aurez de jolis vestons en cuirs ou de très fabuleuses

redingotes tout cuir. Bien sûr vous aurez de superbes cuissardes sexy en cuir. Tant mieux, car l'important n'est il pas d'être formidable ? !



4. LES ARMES

Elles font toutes les mêmes dégâts : **un point par touche** (y compris armes à feu ou à distance) et ce, quelque soit la localisation du coup porté.

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). 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.

Ne frappez pas comme des forcenés et évitez autant que possible les coups aux mains : le but n'est pas de faire mal...

Certains personnage ne savent pas se battre et devront 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.

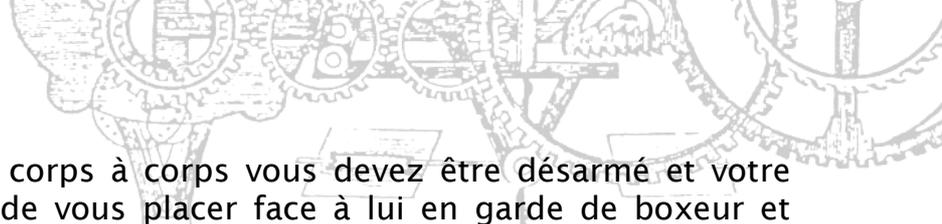


5. LE COMBAT



A MAINS NUES, C'EST LA BAGARRE !

Chaque personnage possède la compétence « BAGARRE ». Un chiffre compris entre 1 et 6 représente votre niveau de maîtrise. 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. C'est le perdant qui décide de la fin du combat en simulant le coup fatal qui le sonnera pour le compte.

Pendant une bagarre, on perd des points de vie de manière temporaire qui se regagne à raison d'un point toutes les 5 minutes, sans besoin de soins. Le perdant perd un nombre de points de vie égal à la différence entre les scores des adversaires. Le gagnant perd la moitié de ses points. En cas d'égalité, chacun perd 1 point.

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. Les gagnants décident ensemble de la perte de points de leurs adversaires.

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...

LES BAGARREURS NES :

Certains bagarreurs ou petits malins connaissent un coup décisif qui leur permettra quand même de gagner la bagarre ou d'éviter d'en subir les conséquences **lorsqu'il n'affronte qu'un seul adversaire**. L'annonce des coups spéciaux se fait après l'annonce des points de bagarre. Le nombre de techniques utilisées au cours du Gn est limité par un chiffre inscrit à côté de la compétence.

- **Esquive** : baisse de 2 points le chiffre de votre adversaire ;
- **Uppercut** : le coup augmente de 1 point votre chiffre de combat ;
- **Crochet** : le coup augmente de 2 points votre chiffre de combat ;
- **Coup de Boule** : double votre chiffre de combat de base ;

Vous avez également le droit de bluffer en faisant croire que vous êtes moins fort que vous ne l'êtes et donc annoncé un chiffre de bagarre inférieur à votre score réel... A vos risques et péril !

Notons également que le nombre de techniques utilisées au cours du Gn est limité par un chiffre inscrit à côté de la compétence.

Exemple de bagarre : Tim la gloriole se bagarre avec Tobias le Rouge. Tim a 5 en bagarre et Tobias 4. Mais Tim décide de bluffer et annonce 4. Tobias annonce 4 aussi donc il y a égalité. Alors Tim annonce « **Esquive** » ce qui donne Tim :4/ Tobias:2 => Ils miment la bagarre qui finit quand Tim Esquive Tobias qui tombe. A la fin du combat, Tobias perd 2 (4-2) points de vie pour 10 minutes et doit se reposer. Tim lui en perd la moitié soit 1 (arrondi au supérieur) et va aussi s'asseoir pour récupérer 5 minutes.



LES COMBATS AVEC DES ARMES DE MELEE.

LES COMBATS EN GENERAL

Ça coupe et ça frappe dur dans la rue. Ils sont fous ses marins ! Plusieurs personnes s'affrontent pour le meilleur ou pour le pire avec des armes tranchantes ou contendantes. A chaque touche, chacun perd un point. Quand on a plus de point, on tombe et on se vide de son sang en attendant un médecin.

LES DUELS

Il faut distinguer le duel du combat simple, et le combattant du duelliste. Le duel est une forme de combat, tandis que le duelliste est un spadassin redoutable qu'il vaudrait mieux éviter en duel ou en combat. Cette rare catégorie de bretteur est particulièrement redoutable l'épée en main ou le verbe haut. Certains sont dextres de leurs mains et d'autres phraseurs dans l'âme. Certains ont fait de l'art de se battre un ballet à l'hymne de la pointe de l'épée, et d'autres ont fait de l'art de se défier une rime qui décoiffe, un vers qui défrise, un souffle qui émeut, une insulte qui retourne. Ils vivent avec panache et témérité et bien idiot celui qui le défiera car il apprendra la notion du mot ridicule. Le nom du misérable sera rit au delà de la dernière mer... Les duellistes connaissent des bottes secrètes redoutables qui leur permettent de prendre l'ascendant sur un combattant sans aucun problème.

« Ouais c'est cool mais comment ça se passe ?

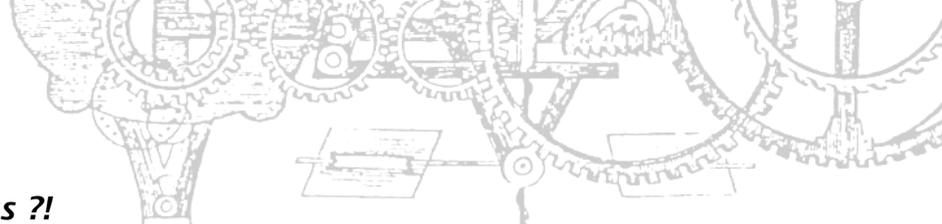
-Silence crétin écervelé au teint jaunit par l'idiotie ! Ecoute la suite ou j'agrafe tes oreilles de choux sur ta langue d'ivrogne ! »

Le duel est un combat pour l'honneur ou pour la gloire. Au cours d'un duel, les deux opposants mettent en jeu en général quelque chose. Ceci peut être une boisson, le baiser de la dame convoitée et un peu consentant, une réparation d'honneur suite à une insulte, la possession d'un objet ou la révélation d'une information super importante pour le jeu...

Pour qu'un duel soit déclaré, il faut que les deux belligérants soient d'accord. Les deux opposants se mettent en duel face à face avec des armes équivalentes devant un public témoin est impartial (jouez le jeu !) qu'ils auront eu le soin d'attirer l'attention afin d'être vraiment formidables. L'issue du duel n'est jamais la mort. On n'achève pas après un duel ! Tous les points perdus sont temporaires et 5 minutes de repos par point suffisent à vous remettre complètement. Notons qu'un bon duel commence toujours par une petite scène de provocation orale caractérisée par un jeu d'insultes lancées de manière intelligible et souvent bien avisées.

Evidemment, on peut toujours refuser un duel mais on accepte alors de s'exposer aux quolibets de ses pairs et surtout à des solutions plus expéditives pour régler l'éventuel conflit.

A la fin du duel, le perdant simule son incapacité à faire face à son adversaire de la manière qui lui plaira. Il place un genou au sol, il perd son arme, il souffle comme un bœuf et demande grâce... Le gagnant pointe son adversaire du bout de l'épée sur un endroit vital et demande le prix de la réparation entendue.



**« Bédiou, mais si il ne veut pas ?!
- Silence, imbécile sceptique aveuglé par sa propre suffisance ! »**

Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, le duel peut dégénérer en combat sur une dernière envolée mortelle. Le perdant théorique du duel commence le combat avec 2 points de vie en moins sans ses bottes d'escrime, et le gagnant avec tous ces points et toutes ses bottes. En résumé, mieux vaut ne pas faire le mariolle quand on est mis à genou.

LES BOTTES CONNUES DES DUELLISTES

« Morte pesta ! Cet octopode a bien failli me toucher ! Paré ! » : Lorsqu'un adversaire vous touche, le coup n'est pas comptabilisé dans le combat (coups spéciaux inclus) ; **on ne peut pas esquiver une arme à feu** ; Annoncée après la touche.

« La pointe au cœur, mon ami, vous sera fatale ! » ou **« Nevers ? Vous connaissez ? Droit au cœur ! »** : Si l'adversaire est touché au torse, elle fait 3 points de dégâts. A annoncée avant la botte. En cas de réussite annoncez les dégâts.

« Par tous les dieux, est' il encore possible que quelqu'un ignore la botte de Jarnac - Tendon » : en touchant un membre avec une dague tenue en main gauche ou en seule arme, celui ci devient inutilisable. Annoncée après la touche.

« Ne me dîtes pas que vous n'avez jamais vu les étoiles de Florence ? Je vous y invite ! Etourdi » : l'adversaire s'il est touché est étourdi pendant 10 secondes pendant lesquelles il ne peut rien faire. Il reprend immédiatement ses esprits si on le blesse de nouveau. Le spadassin dispose d'un maximum de 3 coups pour porter sa botte. En cas de réussite annoncez l'effet.

« Vous ne devriez pas tourner le dos à Saint Didier ! Désarme ». Si le spadassin touche l'arme sa victime, celui ci s'accapare son arme. Annoncée au moment de la touche et annonce les effets.

« Est' ce qu'un souvenir de nos froids amours vous tente ? Balafre » ou **« Vilain petit canard ! Un bec de cygne vous irait mieux ! Balafre »** : le personnage fait une estafilade sur le visage de son adversaire. Le sang coule du front et lui aveugle un œil. Il doit se tenir l'œil droit en se battant. Puis il devra porter une balafre à travers l'œil marqué au maquillage noir. Annoncée avant la botte, le spadassin dispose d'un maximum de 3 coups pour porter sa botte et annonce le handicap à son adversaire s'il arrive à lui toucher le corps.

« Monsieur ! Voyons un peu de tenue ! Des enfants nous regardent ! Votre pantalon » : Le spadassin dégrafe le pantalon de son adversaire qui est ma foi obligé de se battre les braies en bas. S'il a deux armes, il devra lâcher une arme et simuler systématiquement la perte et la remontée de son pantalon. Annoncée avant la botte, le spadassin dispose d'un maximum de 3 coups pour porter sa botte et annonce le handicap à son adversaire s'il arrive à lui toucher les jambes.

Notons également que le nombre de techniques utilisées au cours du GN est limité par un chiffre inscrit à côté de la compétence. Une fois utilisé, vous n'en avez plus pour tout le GN.

Par exemple : Le personnage LeChâtillon aura Jarnac (2) Pointe au cœur (3) et Florence (1) Octopode (1). Autant dire qu'il vaudrait mieux l'avoir de son côté celui là !



Si deux spadassins s'affrontent, nous assisteront à n'en pas douter à une démonstration d'escrime. Si un spadassin est victime d'une botte adverse, il ne peut y avoir que deux possibilités :

Soit il connaît la botte et dans ce cas il annonce clairement qu'il la connaissait et que se sera sans effet sur lui. Sans omettre évidemment de raconter qui lui a appris et dans quelles circonstances. Sisisi ! C'est important !

Soit il ignorait cette technique et dans ce cas il subit les conséquences comme tout le monde. Pauvre de lui...



LES ARMES A DISTANCES

LES ARMES DE JETS ET DE LANCER

Dagues, hachettes, javelines, une flèche ou un carreau... si ça te touche ça te déséquilibre. Si tu coures tu t'arrêtes net et tu joues le choc. Si tu es à l'arrêt, tu trébuches et tu te relèves.

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). Vous ne vous battrez donc plus qu'à une main.

LES ARMES A FEU

Pistolet, mousquet, et nerfs sont des armes redoutables, et si ça touche ça te cloue. En bref si tu es touché, tu t'affales par terre ou sur un mur et tu appuies sur la blessure dégoulinante avec une main pendant une bonne minute parce que ça fait mal.

Dans cette catégorie on distingue les armes à amorces et les nerfs.

ARMES A AMORCES :

Pour tirer, il faut voir la cible et être placé à moins de 5 mètres maximum pour les pistolets et de 20 mètres environ pour les fusils, avoir fixé un pétard ficelle et un seul accrocher au chien de l'arme et faire feu en le faisant claquer en pointant la cible. L'impact d'une balle est très violent. C'est pourquoi vous voudrez bien simuler un violent recul, ou une chute, si vous êtes touché. Vous essayerai de reprendre vos esprits sans vous battre immédiatement sauf si votre vie est directement menacée. De même qu'il est interdit de frapper la tête, il est interdit de faire feu avec une arme près de la tête d'une personne (risque de choc avec l'arme en métal ou de détonation du pétard). Si le pétard fixé à l'arme vient à ne pas exploser le coup est considéré comme foireux, (poudre mouillée, arme mal chargée, arme endommagée etc.)

Il est interdit, de fixer plusieurs pétards en même temps à une même arme.

Un tromblon pourra lui toucher 3 personnes à la fois distantes de moins d'1 mètre l'une de l'autre.

FINS TIREURS



Certains sont d'excellents tireurs. En effet, en annonçant «**Toi las bas avec le tricorné rouge.....Dans le mille !!!!**», l'adversaire qui se cachait presque bien derrière la table est touché quand même.

Si la cible n'est pas cachée «**Dans le mille**» enlève 2 points de vie au lieu d'un seul.

Le nombre de «**Dans le mille**» est limité. Précisé à côté de la compétence.

Pour un bon tireur, un tir à bout portant (moins de 1 mètre) fait 3 points de dégâts automatiquement (annoncer «**bout portant**»)

NERFS :

Ces armes ont le net avantage de ne pas avoir à être rechargées car elles fonctionnent à répétitions pour la plupart et ne subissent jamais les effets de l'humidité. C'est mortel et dangereux... Par contre la touche doit être visible.

Un projectile tiré est détruit et ne pourra être rejoué pendant tout le GN. Cette règle est importante car elle simule le nombre limité de munitions dont vous disposez.

Plus important encore : ceux qui n'en ont jamais vu pourront tirer qu'après avoir regardé l'engin quelques minutes. Par contre, ils ne pourront pas recharger si on ne leur montre pas comment faire. Soyez fair-play et jouez le singe devant un bâton de dynamite ! (on n'utilise pas l'arme d'un autre joueur sans son consentement !!!)



SE BARRICADER

C'est une bonne idée car les armes à feu ne passent ni les portes, ni les tables, ni les barreaux d'une chaise.... «**"Un conseil mon gars : garde toujours un baril de rhum à côté de toi ! Mais méfie-toi des moucheurs ! De fieffés fils de la poudre que ces gars là !**»



LES EXPLOSIONS, CANONADE ET AUTRES DOUCEURS

Vous aurez sur votre fiche de perso une «**couleur de tir**». En fonction des dégâts de l'arme, les artilleurs annonceront par exemple «**Rouge : Coma, Bleu : -2**» Et vous n'aurez qu'à vous conformer à l'annonce faite pour votre couleur.



6. LES COMPETENCES

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.



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 annonçant « **ASSOMME !** » à voie haute. L'assommé tombera donc au sol en poussant un gros : « **Aaaaah !!!** » de douleur. 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. Si quelqu'un d'assommé est attaqué, il se réveille immédiatement et se défend.

LES MALANDRINS 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. La victime sombrera dans l'inconscience sans dire un mot.



EGORGER

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 « **CREVE !** » et vous pourrez pousser un « **Argh !** » d'agonie en vous laissant tomber lourdement au sol et en emmenant les rideaux dans votre chute. Vous pouvez en rajouter deux tonnes si vous voulez ! 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.

LES ASSASSINS PROFESSIONNELS

Votre assassin, clairement nommé sur sa feuille de personnage, 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 (une dizaine de mètres au maximum). L'assassin aura le choix entre laisser sa victime dans le coma et l'achever. C'est pour cela que toute victime d'un assassin professionnel devra fermer immédiatement les yeux et se laisser guider par son meurtrier pour trouver un coin douillet ou expier son dernier souffle.



LA 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.

Pour chaque tranche de 10 minutes ininterrompues de torture, le bourreau pose une question et énonce un chiffre entre 1 et 9.

La victime, elle, **perd 2 point de vie** et doit répondre par la vérité si le chiffre énoncé par le bourreau fait partie de sa liste de chiffres de torture (sur la feuille de perso). Si aucun des chiffres énoncés par le bourreau ne correspond, la victime ne répond pas. Elle gémit, bave, tousse, mord, crache ou insulte son tortionnaire en le maudissant par de châtiés propos et l'affuble de grossiers quolibets dans la langue de Molière ou Shakespeare. Ceci afin de comprendre que le bourreau n'a pas été bon. **Il est donc interdit de mentir.**

Evidemment, une victime de caractère à moins de chiffres de torture qu'un pleutre bavard.

Dès que la victime tombe dans le coma, elle ne peut plus répondre et en plus vous risquez de devoir répondre de sa mort si vous ne la soignez pas vite fait.

LES BOURREAUX DE METIERS

Le bourreau professionnel, dont la compétence est clairement nommée sur sa feuille de personnage est plus efficace que le pirate moyen.

- 5 minutes de torture lui suffisent pour poser une question.
- la première question ne fait pas perdre de points de vie à la victime (ensuite c'est 2pts par questions)



LES VOLEURS

Les repaires de pirate ne sont pas des lieux surs et le vol y est fréquent... Tout le monde peut « emprunter » le matériel de jeu de ces camarades que ce soit en leur faisant les poches ou encore en fouillant leur campement. Les objets qu'on peut **voler** sont les objets de jeu de l'association. Merci de ne pas toucher à la décoration du lieu et de ne pas prendre des bouts de costume ou des effets personnels des autres joueurs. En cas de doute, ramener l'objet aux orgas. On ne vole pas non plus les armes des joueurs : les armes d'un pirate, c'est sacré ! Si

vraiment vous voulez empêcher quelqu'un d'utiliser son arme, alors elle devra être remise immédiatement aux organisateurs.

LES PICKPOCKETS

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 linge » 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.



LE SEXE

Durant le jeu, l'acte sexuel sera représenté par un échange de bonbons (main à la bouche en général). 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. 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 de chacun. Remarquez bien que la décence est une notion très élastique

LES PROFESSIONNELS DU PLAISIR

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)).

