

# Systeme de jeu

## I Introduction

### Salutations

Bienvenue à toutes et à tous pour ce GN Cent Balles et un Mars ! On ne le redira (et écrira) jamais assez : si vous participez, c'est que vous avez lu et adhérez à notre lettre d'intention.

Les 3 orgas seront là pour vous : nous n'interpréterons aucun rôle lié à des scenarii. Nous nous appelons Erwan, Julien et Tyephen et nous devrions répondre de manière cordiale à vos demandes (bien que la réponse peut parfois être négative).

### Logistique

#### **La lumière**

Pour survivre la nuit aussi bien en jeu que HRP : **apportez de quoi vous éclairer**. Une lanterne électrique aménagée sera du plus belle effet et vous permettra d'aller gentiment où vous le souhaitez sans vous briser une cheville. Le terrain possède un peu de dénivelé. Vous pouvez amener de quoi faire un feu hors sol dans vos camps (type brasero) mais nous vous demandons à ce moment-là de toujours veiller dessus et de garder de quoi l'éteindre à portée de main. Il y aura du bois mort que vous pourrez récupérer dans la forêt à côté, donc **pensez à prendre de quoi en couper**.

#### **La nourriture**

Les repas seront fournis par la Pétrocorp du vendredi soir au samedi soir inclus. Le dimanche, il y aura sûrement de quoi grignoter ;).

Pour rappel, les repas en eux-mêmes vous seront servis et nous parlons particulièrement des plats. Ainsi, pour les entrées et les desserts, ils feront souvent un bien meilleur effet si vous cuisez votre propre pain sur place. Comme indiqué dans nos vidéos : le four à pain est une zone de jeu, et il devra être alimenté en bois par vos soins.

**Toute nourriture en dehors des repas et/ou boisson est volable en jeu**. Si vous souhaitez amener votre bouteille de ratafia / la confiture de mamie ou les biscuits du matin, acceptez qu'ils soient subtilisables par d'autres. Nous vous demandons de faire attention à ce que leur apparence soit RP

**Amenez vos assiettes et vos couverts**, un évier est en place pour la vaisselle, ainsi que des étagères pour laisser égoutter.

## Les camps

Pour le sommeil, vous avez deux choix :

- Soit dormir dans des camps RP. Si l'intérieur de votre tente n'est **pas complètement RP**, nous vous demandons de le **signifier avec un bandeau de couleur à l'entrée**.
- Soit dormir HRP à votre convenance. Il y aura un endroit proche où planter votre tente moderne.

Dans tous les cas, **l'intégralité de vos objets de jeu et de votre nourriture doit rester en jeu**, et donc ne pas vous accompagner dans votre tente hors-jeu

## Le feu

Tout camp EN JEU peut être munis de braseros pour vous permettre de vous réchauffer. Le bois n'est pas fourni par l'organisation mais la forêt jouxtant vos caps regorgent de branches au sol. Veillez ainsi à amener de petits scies pour débiter de quoi alimenter vos feux. De plus, ces bûches devraient vous permettre de cuire votre pain au four central.

## Les sanitaires

Il y a 2 toilettes sèches sur le terrain, ainsi que 2 points d'eau potable au hameau. Il n'y a pas de douche.

## L'ivresse et "autres"

Une seule règle : restez maître de vous-même (nous ne prévoyons de toute façon pas assez d'alcool pour éviter tout abus). Nous veillerons à ce qu'un individu en état d'ébriété soit sorti du jeu. Toute autre substance ou autre action qui sont illégales restent illégales. Dans ce cas, ce sera à la Justice de faire son travail (la Justice Hors jeu hein....).

### Notions globales

#### **Notion de HRP**

Le plus rarement possible, nous l'espérons, vous pouvez être amené à avoir besoin d'exprimer des faits en dehors du jeu (HRP). Afin d'éviter de rompre brutalement le jeu pour vos camarades, merci d'utiliser le verbatim "Vraiment Vraiment".

Par exemple : "Pas la peine d'attendre Raoul, il a vraiment, vraiment mal au ventre et je ne sais pas quand il sera disponible" ou alors "Les latrines sont vraiment, vraiment bouchées"

De plus gueuler "ORGAAAA!" au milieu du GN pourrait avoir tendance à ne pas être apprécié par les individus sus-nommés :)

## **Temporalité**

Le GN est séparé en **Périodes**. Elles servent notamment à suivre les cycles médicaux. Elles suivent ce découpage :

Début du GN -> 1h

7h -> 12h

12h -> 17h

17h -> 22h

22h -> Fin du GN

Nous vous laissons le soin de conserver HRP de quoi consulter les horaires.

## **La violence**

Il est interdit de porter les coups de manière violente, de réaliser des coups d'estoc, de faire rempart de son corps pour empêcher par la force l'accès à un lieu ou un objet et enfin de gérer une situation par un combat autre que celui strictement décrit dans ce livret.

Si par malheur vous blessez quelqu'un, excusez-vous, vérifiez que tout va bien et repartez !

La violence autre (verbale par exemple) fera appel à la règle du "vraiment vraiment" décrite ci-après. Le racisme sera d'ailleurs omniprésent pendant ce GN. Vous êtes invité à le jouer car il est au cœur de cet univers. Cependant, n'oubliez pas que les autres joueurs sont aussi là pour s'amuser, et nous vous demandons de ne pas sombrer dans le harcèlement pur.

## **"Je casse je paie"**

Si un élément venait à être détérioré lors du GN, merci d'en faire part aux organisateurs ou aux joueurs concernés. Nous ne tolérerons aucune tension entre deux personnes sur la thématique du bris ou de la perte d'objet : soyez responsable et assumez (et souvent ce n'est pas bien grave...)

## II Compétences

**Costaud** : Le personnage a +2PV.

**Endurant** : Permet de “porter” quelqu’un en posant la main sur son épaule et en marchant lentement. De plus, le personnage peut toujours se déplacer si est (ou est considéré) à 1 PV. Enfin, le personnage a +1PV.

**Infirmier** : Permet d’appliquer des soins. Le personnage a +1PV.

**Médecine** : Permet d’appliquer des soins, d’opérer des blessés, donne accès aux documents de diagnostic.

**Pharmacologie**: Permet d’appliquer des soins et de fabriquer des médicaments.

**Récolte** : Permet de récolter une ressource par boîte et par période. Les personnes n’ayant pas cette compétence ne peuvent pas en ramasser, mais peuvent remarquer et orienter vers ces “buissons fleuris”.

**Foi** : Que ce soit de la suggestion ou réellement un acte divin, après une scène de RP adéquate, permet de reconforter une personne et de faire baisser son niveau de douleur de 2. Utilisable 2 fois par période.

**Télégraphie** : Permet d’utiliser le système télégraphique.

**Influence** : Permet de contacter des personnes (via le télégraphe) afin de les faire intervenir sur des localités proches du front. Attention, en fonction de la demande, ces contacts peuvent demander quelque chose en échange, voire tout simplement refuser.

**Haruspexie** : Permet, paraît-il, de faire de la magie et de lire le destin..

*Certaines règles feront l’objet de précision par mail, et d’autres par vidéo.*

### La Fouille

Il n’y a pas de compétence pour cacher ou trouver des objets. Par défaut, les joueurs peuvent cacher tout ce qu’ils ont sur eux, à l’exception des parties intimes. N’importe qui peut alors tenter de fouiller quelqu’un d’autre, en lui ayant préalablement demandé son consentement. Si celui-ci est refusé, la personne fouillée devra alors indiquer ce qu’elle a sur elle. Sinon, la fouille devra se faire réellement, tout en évitant les parties intimes et en évitant les gestes déplacés.

# III Systèmes

## Combat

### Arme de corps à corps :

Toutes les armes de corps à corps font 1 de dégât lors d'une touche. Il n'est donc pas nécessaire de faire des annonces chiffrées.

Pour rappel, les seules armes que vous pouvez avoir en début de jeu sont des armes par destination ou des couteaux.

**Arme à feu** : Inflige 3 dégâts à l'annonce. La cible doit être clairement ciblable, c'est à dire ni à couvert, ni dans une mêlée. Considérant la bonne foi des joueurs, si personne ne se considère visé, le tir est raté. Pour recharger, il faut prendre le temps d'attacher 3 pétards ficelle dont la détonation marquera le tir.

### Combat à mains nues :

Le score de combat à mains nues d'un personnage est du nombre de ses points de vie. Lors d'un combat à plusieurs, on cumule le score de tous les participants de chaque camp et le plus haut l'emporte. Un combat à main nue peut être interrompu à tout moment par un personnage qui sort une arme.

L'issue d'un combat se règle à comparaison des scores, tenant compte du fait que plus la différence entre les opposants est élevée, plus le combat sera rapide. Un personnage ayant le double du score de bagarre de son adversaire le met à terre en deux ou trois secondes seulement. Le ou les perdants ressortent à la merci des gagnants (chancelants, à terre, inconscients ... on vous fait confiance).

Après un combat, tous les participants voient leur score de combat à mains nues temporairement réduit d'autant de point que d'opposant qu'il a affronté. Son score reviendra à son maximum au début de la période suivante.

## Hôpital de campagne

### Maladie

Vos personnages seront malades. Au début du GN, vous recevrez une carte avec une protection plastique avec une face visible où vous aurez vos symptômes. **Vous ne devez pas la montrer à votre médecin, mais vous devez les jouer et pouvez en parler à votre médecin.** Sur la face cachée, il y a des informations que vous ne devez pas consulter, mais que vous pouvez montrer à votre médecin à la suite d'un examen.

Suite à votre **consultation**, un votre médecin pourra vous donner des médicaments pour traiter votre maladie. A l'exception des anti-douleur, ils ne pourront être consommés que pendant cette phase par une personne pouvant faire les premiers soins. Après cela, la personne ayant prodigué les soins devra indiquer la posologie sur une fiche et rangée dans un dossier prévu à cet effet.

**Le temps avant effet** des médicaments (à l'exception de la partie anti-douleur), les organisateurs récupéreront toutes les fiches de soin afin de faire évoluer la maladie, dans le bon comme le mauvais sens. **Une fiche de soins vide sera juste considérée comme une absence de traitement**, nous ne courrons pas après les joueurs pour qu'ils se fassent soigner.

Une fois notre analyse terminée, nous remettrons les fiches de soin à leur place, et vous devrez regarder le résultat qui vous expliquera **comment les symptômes ont évolué**. Chaque groupe peut choisir un **unique** responsable qui viendra chercher les fiches de soin pour leur distribuer les fiches de soin.

Ce cycle devra être reproduit lors de chaque période, sur le rythme suivant :

- > Temps pour les consultation et prise de médicament : 1h30
- > Temps de traitement par les orgas : 1h30
- > Temps pour découvrir l'évolution : 1h30

Vous remarquerez que cela fait 4h30 sur une période de 5h. Cette demi-heure servira à apporter de la souplesse à ces étapes, parce que même si on vous demande de respecter ces horaires, on n'est pas aux pièces.

Donc pour faire court :

1. Consultation auprès d'un médecin
2. Prescription s'il le juge nécessaire
3. Attendre l'évolution de votre cas dans votre dossier, avant la prochaine période !

## **Douleur**

La douleur se chiffre sur une jauge allant de **0 à 7**. Celle-ci peut évoluer pendant le GN par des maladies ou des blessures, et vous devrez appliquer l'effet en fonction de votre niveau de douleur. Par ailleurs, **toute personne n'étant pas à 0 est considéré comme ayant -1 à son nombre de PV maximum**.

Toute personne qui commence avec une blessure traitée (cf mail) commence aux niveaux suivant :

- > Blessure légère : 2
- > Blessure moyenne : 3
- > Blessure grave : 4

Si vous êtes blessé de nouveau pendant le GN, le niveau augmente de 1 tant que vous n'êtes pas soigné.

Il est possible de faire baisser son niveau de douleur avec certaines substances. Leur effet dure jusqu'à la fin de la période où elles ont été prises :

- > Aspirine : 1 (pastille Vichy, une utilisation max par période)
- > Morphine : 3 (injection)
- > Pavotine : 3 (cachou)

Attention, la Pavotine est une drogue, que certains peuvent consommer à des fins récréatives. Néanmoins, prendre une première dose pendant ce GN vous donnera envie d'en reprendre pendant 48h. Au bout de la seconde consommation, vous devenez dépendant, et devez en consommer au moins une fois par période sous peine de ressentir un manque important que vous devrez jouer.

Niveau	Effet
0	Tout va bien
1	Quelques picotements
2	Une démangeaison
3	Des douleurs qui lancent régulièrement
4	La douleur est très présente. Le personnage a besoin de récupérer quelques minutes après un effort.
5	Tremblements et décharges violentes de douleur. Le personnage ne peut plus courir.
6	La douleur est terrible. Le personnage applique les effets comme s'il était à 1 PV
7+	La douleur est insoutenable. Si elle ne baisse pas d'ici une heure, le personnage meurt.

## Plantes et médicaments

Les ressources devront être piochées aléatoirement à chaque passage par les personnes ayant la compétence **Récolte**. Elles seront représentées par des cartes sous protection plastique. Attention : l'hiver vient et les ressources peuvent se tarir ! Les ressources sont réparties en 3 catégories :

**Communes** : Pisselit, Lin et Bugrane

**Inhabituelles** : Bolet et Psathy

**Rares** : Coquelicot et Violette

Il peut y avoir d'autres ressources qui apparaissent au cours du GN. Elles seront représentées au cas par cas.

Ces ressources peuvent être traitées pour faire des médicaments par des personnes avec la compétence **Pharmacologie**. Les recettes seront présentes sur le terrain et la fabrication sera réalisée en vidéo. Les médicaments seront pour certains représentés par des bonbons, mais la plupart représentés par des fioles étiquetées.

**Attention** : la quantité de liquide représente le nombre de dose, et toute fiole ouverte sera périmée et donc à la fin de la période

### **Vie et blessure**

Par défaut, chaque personnage a **3 points de vie (PV)** de base, plus si ses compétences l'indiquent. Tant qu'un personnage a tous ses PV, il est **indemne** et jouit de ses pleines capacités.

S'il est blessé par un coup, tant qu'il est strictement au-dessus de 1 PV, il peut être soigné par toute personne pouvant appliquer des soins en lui appliquant un Désinfectant. Il doit rester au calme pendant 5 minutes sous peine d'en annuler l'effet. Au bout de ce délai, il récupère tous ses PV.

Si un personnage tombe à 1 PV, il ne peut alors plus se battre, seulement parer. Il ne peut également plus courir ni marcher, seulement se traîner. Pour être soigné, un personnage gravement blessé doit subir un acte médical de la part d'une personne disposant de la compétence **Médecine**. Si cet acte est fait sans Cicatrisant, il faudra appliquer la règle de séquelle en utilisant uniquement la paqu

Lorsqu'il est mis à 0 PV, le personnage tombe **inconscient**. Vous devez alors compter un délai de 5 minutes au bout duquel le personnage sera **définitivement mort**. Il est possible pour une personne pouvant faire les premiers soins de stabiliser un mourant, mettant en pause un compte à rebours. Pour être soigné, un personnage mourant doit subir un acte médical de la part d'une personne disposant de la compétence **Médecine**. Cet acte engendre la règle de séquelle.

A moins que cela ne vous ai été spécifiquement précisé par un orga, **aucun PJ ne peut "achever" un autre personnage**, PJ comme PNJ. Cela représente le fait que vous jouez tous des gens qui, malgré les difficultés, gardent ou espèrent garder un côté humain (ou autre). C'est donc par hypocrisie que vous pourrez être amené à laisser une victime se vider de son sang sous yeux, ou alors à détourner le regard et laisser le Martyr (ou Taran) décider de son destin.

## Opération et séquelles

Lorsqu'un personnage doit subir un acte médical, la personne disposant de la compétence **Médecine** doit compter le nombre d'éléments mis en place pour que le soin soit le plus efficace possible parmi les suivants :

- > Le médecin est indemne et en pleine possession de ses moyens
- > Le médecin est assisté par au moins une personne apte aux premiers soins
- > Le médecin a pratiqué son opération dans un lieu approprié (en clair, dans l'hôpital)
- > Le médecin disposait de Désinfectant
- > Le médecin disposait d'une Décoction Anesthésiante

Une fois l'acte médical achevé, le médecin doit tirer autant de cartes dans le paquet de séquelles adéquates que d'éléments mis en place. Du coup : soit l'acte est réalisé sans aucun élément, le médecin ne tire pas de carte et le patient est définitivement mort, soit il remplit des conditions, pouvant l'amener à tirer de une à 5 cartes, pour choisir. Il doit en choisir une et annoncer l'effet au patient.

Il y a trois paquets de séquelles (dans l'ordre mineur, majeur, aggravé). Le mineur est pour le premier acte médical lourd du patient, qui peut s'en sortir indemne ou avec un contrecoup léger. Le majeur est pour le second passage sur le billard, et enfin l'aggravé pour le troisième, qui peut fortement impacter physiquement ou même tuer le patient. Dans tous les cas, le quatrième passage est fatal.