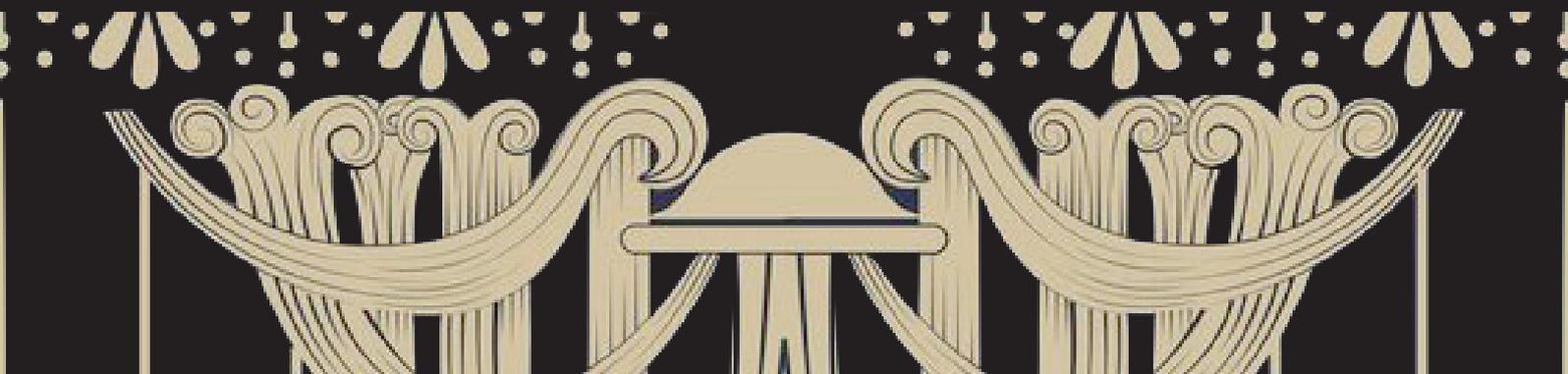




LIVRE DES RÈGLES



PRÉAMBULE

Un jeu de rôle grandeur nature est avant tout une activité destinée à procurer à ses participants, les joueurs, un moment de détente, d'enchantement et de plaisir ludique. Afin d'assurer à tous de pouvoir évoluer dans un univers cohérent et logique, et de rendre possibles des interactions fortes, il est nécessaire d'imposer des règles que tous doivent connaître et suivre. Nous nous sommes efforcés de rendre celles-ci les plus simples, les plus logiques et les plus fluides possibles. Nous tenons particulièrement à rappeler qu'un GN n'est pas une compétition sportive ou un challenge dont il faut à tout prix sortir "vainqueur". L'objectif de tous, orgas, joueurs, PNJ, doit avant tout être de donner aux autres des moments de jeu. Nous comptons donc sur votre fair play et votre intelligence pour ne voir dans ces règles qu'une base pour permettre au jeu de suivre son cours lorsque des interactions seraient difficiles à représenter sans elles (personne n'a envie de prendre un coup d'épée à deux mains dans le visage "en vrai"). Le role play doit être le support fondamental de l'activité, les règles ne sont là que pour le faciliter.

Note pour les nouveaux joueurs

Les règles que vous tenez en main peuvent vous paraître complexes au premier abord, et vous pouvez être intimidés par leur apparente longueur. Gardez à l'esprit qu'il s'agit du minimum de règles possible pour mettre en scène les interactions à venir. De plus, dans le cas du GN Save The Date, nous sommes dans un contexte où les combats et les affrontements ne seront pas la norme mais l'exception. Ce GN est avant tout une fête, un événement mondain, il n'a pas été conçu comme une épreuve dont il faut réussir à sortir vivant. D'une manière générale, que vous soyez nouveau joueur ou vieux briscard, les orgas resteront tout au long du jeu à votre disposition pour expliquer et préciser ces règles. Vous pouvez également en discuter entre vous au cours du jeu.

“En jeu” et “Hors jeu”

À partir du moment où le GN est lancé, jusqu’au moment où les orgas signalent sa fin, toutes les personnes que vous croiserez sur le terrain seront considérées comme étant en jeu. Toutefois, il peut arriver que les nécessités imposent de passer “hors jeu”, et ce pour les joueurs comme pour l’équipe orga/PNJ. Afin de manifester cela, il est de coutume d’adopter différents signes de reconnaissance afin que les personnes alentours soient prévenues.

Pour les joueurs le signal est un geste simple et facilement reconnaissable, celui du “temps mort” dans l’espace sportif : une main tenue à l’horizontale, l’autre main venant verticalement se placer sous la paume de la première. Le geste doit être maintenu jusqu’à la fin du passage “hors jeu”.

Pour les orgas/PNJ, ils arboreront un bandeau sur la tête, considérez que les personnes, mais également ce qu’elles pourraient porter (caisse de champagne, cadavre, animaux empaillés...) sont également “hors jeu”. La couleur de ce bandeau peut varier d’un événement à l’autre, ils seront montrés lors du briefing.

I. CARACTÉRISTIQUES D'UN PERSONNAGE

A. ATTRIBUTS PHYSIQUES

1. Points de vie ou "PV"

Afin de représenter les différences de capacité physique, de gabarit ou d'endurance, une échelle simple a été mise en place. Cette échelle définit un nombre de points de vie minimum et maximum sur 6 points qui rendent compte de la constitution du personnage.

Nombre de PV	ÉQUIVALENT
6	Surhomme, Alien
5	Force de la nature, soldat surentraîné
4	Homme ou femme de robuste constitution
3	Homme ou femme de gabarit moyen
2	Demoiselle fragile, personne âgée ou jeune adolescent
1	Vieillard malade, jeune enfant chétif
0	Personnage inconscient, mourant (ch «Vie et mort»), légume

Les points de vie indiqués sur la feuille de compétence que vous recevez représentent le maximum atteignable par votre personnage. Il est possible de **perdre** un ou des points de vie (accident, combat...) ou d'en **regagner** (soins, médicaments) mais **pas de dépasser** le score de départ. Toutefois certains produits ou compétences peuvent relever le nombre de points de vies maximum **de manière temporaire**.

2. Score de bagarre ou “bagarre”

Afin de représenter la force physique d'un personnage, son entraînement ou ses compétences martiales, un score de combat est indiqué à tous. Il s'agit du combat à main nu, aussi désigné score de pugilat ou de corps à corps.

Ce score **démarre à 0 et n'a pas de limite maximale**. Pour que vous ayez une idée toutefois du risque que vous pouvez prendre en menaçant un autre personnage, sachez que la moyenne pour un homme “normal” qui a déjà participé à une ou deux rixes est de 2.

Ce chiffre **ne peut jamais être réduit, mais peut être augmenté** (prise de produits, compétence spéciale...)

B. ATTRIBUTS PSYCHOLOGIQUES OU SOCIAUX

1. Scores de santé mentale ou “SAN”

Les événements que vont vivre les personnages peuvent s'avérer stressants ou déstabilisants. Ils pourraient mettre à l'épreuve leurs croyances, leur vision du monde ou même, pire encore, leur perception d'eux-mêmes.

Afin de représenter leur capacité à gérer psychologiquement les événements dont ils sont témoins ou acteurs, ils sont pourvus d'un score de santé mentale. Ce score est composé de trois chiffres :

- le **score de base**, représentant le nombre de départ
- le **score intermédiaire**, en général la moitié du nombre de départ
- **0**, c'est à dire le score minimal pour tout le monde

Lorsque le nombre de points de SAN restant atteint le score intermédiaire, des **troubles légers** (indiqués sur la fiche de perso) peuvent apparaître. Ces troubles peuvent être temporaires ou permanents, il doivent être joués jusqu'à ce que le personnage repasse à nouveau à un nombre de points de SAN strictement supérieur à celui du score intermédiaire indiqué sur sa fiche.

Lorsque le nombre de points de SAN restants atteint 0, des **troubles plus graves de la personnalité** apparaissent. Ces troubles sont le résultat de très graves bouleversements psychiques. Ceux-ci ne peuvent disparaître rapidement ou “tout seuls”, il faudrait des années de thérapie pour cela. Aussi, au cours du jeu, ces effets doivent être joués jusqu'à la fin du jeu, **il n'est pas possible de les annuler**.

2. Score d'alcoolisme

Cette caractéristique représente la résistance de votre personnage à l'ingestion, volontaire ou forcée, de substances alcoolisées.

Ce score indique le nombre de verres maximum ingérables sur une période d'une journée avant d'entrer en état d'ivresse. Cet état doit être joué de manière apparente. Il implique également que le personnage, manquant de lucidité, est beaucoup plus réceptif aux suggestions des autres personnages autour. Pour représenter cela, des effets de l'état d'ivresse peuvent être indiqués sur votre feuille de perso.

Afin de ne pas avoir à gérer des calculs complexes digne la médaille Fields, nous simplifions volontairement le comptage des verres sans tenir compte de leur contenu :

un verre de cidre = un verre de bière = un verre de vin = un verre de rhum
De toutes façons on est en pleine prohibition, personne n'aurait l'audace d'apporter ce genre de produits, la police veille!

C. COMPÉTENCES

1. Compétences sociales

Certains personnages sont doués de savoir faire, ou de savoir être, qui leur permettent de prendre l'ascendant sur les autres. Ces compétences sont les suivantes :

- **PERSUASION** : le personnage est capable de convaincre son interlocuteur de se rendre à ses arguments. **Attention, il ne s'agit pas d'un lavage de cerveau**, il n'est pas possible de convaincre un personnage de faire un acte qui va à l'encontre de sa nature : un mari ne va pas assassiner la femme qu'il aime, un père ne va pas renier ses enfants... Il pourra en revanche persuader quelqu'un qu'un autre joueur lui en veut, qu'il a envie d'aider le personnage qui l'a persuadé, ou de l'innocence d'un tiers, par exemples.

- **CHARME** : certains personnages sont plus doués, ou mieux dotés par la nature, pour user de leurs charmes afin d'obtenir des informations ou orienter à leur avantage les sentiments des autres. La compétence charme sera toujours **complétée par une précision sur le sexe des personnages** sur lesquels pourra être utilisée cette compétence. Comme pour la persuasion, cette compétence ne peut en aucun cas être utilisée pour contraindre un autre personnage à réaliser des actes contre nature ou à faire des aveux compromettants.

● **INTIMIDATION**: il existe des personnes qui, par leur gabarit impressionnant, leur réputation effrayante, ou leur manière d'être dérangeante, font naître la crainte chez ceux qui les écoutent. Surtout en tête à tête. Le soir. Au fond d'une ruelle.

Ces personnes ne profèrent pas des menaces, elles expliquent simplement ce qui va se passer si elles n'obtiennent pas ce qu'elles veulent.

La compétence intimidation permet d'obtenir des aveux, des confessions, elle peut être utilisée pour tenter de "convaincre" quelqu'un de réaliser des actions qui vont aller contre sa morale. **Attention, la "cible" conserve son libre arbitre**, elle est simplement persuadée que les menaces qui ont été faites seront mises à exécution.

Dans tous les cas, ces compétences ne peuvent être annoncées de manière directe. Afin d'assurer un minimum de réalisme et offrir des moments de roleplay à tous, il est requis de jouer l'action de persuader/charmer/intimider. Argumenter, battez des cils, faites rouler les mécaniques, prenez votre air le plus patibulaire. Vous ne pourrez annoncer la compétence que vous utilisez qu'après avoir passé **5 minutes de roleplay au minimum**. Nous comptons sur vous, utilisateur d'une de ces compétences, comme cible de cette dernière, pour être beau joueur et ne pas abuser dans un sens comme dans l'autre.

2. Compétences spéciales

Certains personnages sont doués de savoir faire particuliers, cultivés par des années d'expérience et d'entraînement dans certaines disciplines. Nous vous listons ici les plus répandues, mais sachez que d'autres peuvent exister hors de cette liste, ne soyez donc pas surpris si vous entendez l'annonce d'une compétence qui ne fait pas partie de cette liste comme "boule de feu 10" * par exemple.

* Si une telle annonce devait être faite pendant Save The Date, laissez la surprise aux orgas, ils seront les premiers à se demander ce qui se passe.

● **CROCHETAGE** : certaines portes peuvent être verrouillées. Pour les représenter un ruban de couleur sera accroché à la poignée. Vous pourrez noter que ces rubans présentent **plusieurs nœuds**. Si un personnage sait se déjouer des verrous et autres dispositifs de fermeture, il pourra ouvrir la porte après avoir scrupuleusement défait tous les nœuds présents sur ce ruban. Pendant le temps qu'il met à défaire ceux-ci, il encourt donc le risque d'être surpris en train de crocheter une serrure. s'il souhaite **revérouiller** la porte derrière lui pour ne pas laisser d'indications de son méfait, il devra renouer le ruban avec le même nombre de nœuds que ceux présents à l'origine.

● **ASSOMMER** : il ne suffit pas seulement de frapper très fort sur le crâne de quelqu'un pour l'assommer (même si ça aide). Il faut savoir doser et viser de manière précise. Les personnages qui savent en assommer d'autres sont donc rares. Pour procéder à un "assomme", il faut :

● être placé **derrière la victime**

● lui toucher le **haut du crâne** avec la main ("toucher", pas "mettre une grande baffe") ou dans le cas où un accessoire est précisé (une matraque par exemple), avec ce dernier.

● **annoncer** à la victime "assommer"

L'annonce doit être audible mais pas forcément tonitruante, cela vous laisse de la marge pour régler, discrètement, des problèmes personnels. Lorsqu'elle entend l'annonce, la victime s'écroule là où elle se trouve (svp pas d'assommer dans les toilettes, y'a du monde qui attend) et reste **KO pendant 5 minutes**.

Assommer n'initie pas de phase de combat, corollaire, assommer ne peut jamais être utilisé pendant un combat sur l'un des belligérants.

La victime peut revenir à elle plus rapidement si :

● elle est soigné par un personnage disposant de la compétence "soins"

● elle reçoit des coups (vous aussi jouez à réveiller vos amis avec des claques!)

● elle subit une tentative d'achèvement à mains nues ou par arme blanche

Dernière précision : aucun couvre chef ne permet de résister à des "assomme". Inutile donc de vous creuser la tête pour justifier le port du casque Adrien avec un smoking.

● **PICKPOCKET**: Attention, des pickpockets opèrent actuellement dans le tramway entre les stations Grand Théâtre et... heu pardon. On sait tous ce qu'est un pickpocket (voir pour les plus malchanceux nous en avons été victimes). En jeu, la compétence s'utilise de la manière suivante: le pickpocket doit passer **15 secondes** (oui c'est long) à moins d'un mètre de sa victime ET pendant cette période avoir **au moins un contact** avec celle-ci. Une fois ceci fait, elle se rend auprès d'un orga ou d'un des PNJ qui se trouveront sur le terrain pour lui annoncer son méfait et sa victime. Elle peut si elle le souhaite désigner un endroit particulier à fouiller ("poche intérieure de la veste", "poche droite du pantalon", "sac à main"...). Ce sont les orgas/PNJ qui iront tirer un et un seul objet au hasard sur la victime à l'endroit qui a été désigné (ou non).

Un mot rapide pour les personnes qui seraient en jeu victime de pickpockets : oui, il est facile lorsque le PNJ vient vous faire les poches d'avoir une bonne idée de qui est entré en possession de vos biens. Toutefois nous comptons sur votre fair play pour ne pas utiliser cette information de meta-jeu à votre avantage. Votre personnage ne se sera pas rendu compte du contact, il ne sait pas quand, et encore moins par qui, tel ou tel objet lui a été subtilisé.

● **RÉSISTER** : certains personnages sont capables de résister à l'utilisation de certaines compétences. Le champ d'application de la résistance sera toujours indiqué.

Dans le cas de résistance à des **actions "physiques"** comme assommer, vous devez **annoncer clairement** et distinctement que vous avez résisté en disant "résiste".

Dans le cas de résistances à des **compétences sociales**, vous n'êtes **en aucun cas obligé** de faire savoir que vous n'êtes pas sensible à ce qui a été tenté sur vous. Par exemple, si vous êtes capable de résister à "charme", libre à vous de feindre être tombé sous la coupe d'une magnifique créature pour mieux la trahir plus tard.

● **ÉGORGER** : comme pour assommer, cette compétence permet de mettre hors de combat un adversaire sans initier de phase de combat. Pour utiliser cette compétence, il faut :

● se trouver **derrière la victime** et celle-ci ne doit pas faire partie d'un combat en cours

● **appliquer l'objet** utilisé pour égorger contre la gorge de la cible. Cet objet devra toujours être une arme sécurisée (latex, mousse...).

● **annoncer à voix haute** "égorge". Un égorgement est toujours sonore, charge à vous de le faire de manière discrète loin des témoins.

La victime d'un égorgement tombe là où elle a été attaquée, elle est considérée comme morte définitivement. elle ne peut être réanimée, soignée ni recevoir de "bisou magique qui fait se sentir mieux". Elle peut être nécro-animée en revanche si un praticien autorisé se trouve dans l'assistance.

● **ÉGORGER DE FACE OU À DISTANCE** : ces deux compétences, parfois cumulées, par certains personnages, sont identiques en tout point à la compétence "égorger" à ceci près qu'elles peuvent être utilisées soit :

● **de face**

● à une distance comprise **entre un et 50 mètres**

● **TUER LE CUISINIER** : pour faire simple, cette compétence est disponible pour tous les joueurs, mais avec une limite.

• **AURAS** : les auras sont un type particulier de compétence. Elles sont destinées à indiquer qu'un ou plusieurs personnages sont doués de capacités que les joueurs qui les incarnent n'ont pas forcément. Elles agissent de manière permanente et automatique sur toute personne se trouvant alentour. Il peut par exemple s'agir d'une aura de beauté (le personnage, quel que soit le joueur ou la joueuse qui l'incarne, apparaît aux autres d'une beauté à couper le souffle, proche du divin) ou bien d'une aura de chant (lorsque le personnage se met à chanter, toute personne l'écoutant est subjuguée). Ces auras sont des aides au role play avant tout, mais peuvent, dans certains cas, se doubler d'effets sur les personnages autour (comme calmer la colère, donner des démangeaisons, faire revenir l'être aimé, dévoiler les chiffres gagnants du loto. Pour plus de renseignements appelez le grand professeur Mzongzou au 07 53...)

II. INTERACTIONS

A. VIE ET MORT D'UN PERSONNAGE

1. Le combat à mains nues

Tous les personnages disposent d'un **score de PV** (entre 1 et 6) et d'un **score de bagarre** (de 0 à l'infini).

Afin de définir la capacité de combat d'un personnage, **ces deux chiffres doivent être cumulés** : on additionne le nombre de PV restant au début du combat au score de pugilat. Si un personnage commence un combat en étant blessé, il doit donc prendre en compte le nombre de PV dont il dispose alors, et non le nombre de départ indiqué sur sa fiche.

Comme un exemple nous paraît plus parlant, voici la situation suivante :

Max et John se disputent la propriété d'une bouteille de whisky, un single malt de 15 ans d'âge. On les comprends, l'enjeu est de taille. Aucun ne souhaite céder et une rixe s'en suit.

Afin d'initier le combat, l'un des deux opposants va discrètement annoncer à l'autre son score de bagarre sous la forme suivante : "bagarre X" (où X est le score disponible pour son personnage).

L'adversaire doit alors à son tour annoncer, toujours discrètement, son propre score sous la même forme.

Max est en pleine forme, il a l'intégralité de ses PV de départ, soit 3. Habitué des coups fourrés, il sait jouer des poings, son score de bagarre est de 4.

Total : 7 points pour la capacité de combat de Max

John est un costaud, un bûcheron qui manie la hache toute la journée et abat des chênes par paquets de 12, il dispose au départ de 5 PV pour représenter son endurance hors norme. Mais comme il cherche constamment les ennuis il a déjà perdu deux points de vie au cours du jeu, il lui en reste donc 3 au moment du combat.

En général sa puissance physique impressionne ses adversaires, aussi il a rarement besoin de se battre réellement, son score de pugilat n'est que de 2.

Total : 5 points pour la capacité de combat de John.

7 pour Max contre 5 pour John : Max sera donc vainqueur de la rixe. Il appartient alors aux deux joueurs de "mimer" le combat de manière réaliste et faisant attention aux biens et aux personnes qui les entourent (et à eux mêmes bien entendu). Nous suggérons aux joueurs de prendre en compte l'écart de points qui les séparent pour donner plus de réalisme à leur action : plus celui-ci est grand plus le combat sera à sens unique. Un écart de 5 ou 6 points par exemple se traduira par un KO direct dès le premier coup.

À la fin du combat, le **perdant** se retrouve étalé au sol, mis **KO** par son adversaire, il restera inconscient pendant au moins 5 minutes avant de se relever. Il **ne perd aucun PV** mais se voit **retirer 2 points de SAN** (ce n'est jamais agréable de se faire rosser).

Le **vainqueur** lui non plus **ne perd pas de points de vie**, mais pour autant il **ne gagne pas de points de SAN**.

2. Les armes

● **ARMES DE FORTUNE** : les armes de fortune désignent des objets usuels utilisés lors d'un combat pour augmenter ses chances de parvenir à mettre à terre l'adversaire.

Toute arme de fortune utilisée :

- doit être **sécurisée** (objet en latex ou mousse par exemple)
- doit être **validée par l'équipe orga** (non la pelle en latex de 1m50 pour un dandy invité à une réception on va éviter... même si c'est un cadeau du Grand Cthulhu)
- **ajoute 1**, et seulement 1 quel que soit sa taille ou sa nature, **à la capacité de bagarre** de l'utilisateur. Un poulet en latex ne fera pas les dégâts d'une mine anti-personnel.

Ces armes de fortune ne provoquent **aucune perte de point de vie** à la fin du combat.

● **ARMES BLANCHES** : les armes blanches sont toutes les armes de type contondantes, tranchantes ou perforantes qu'un personnage peut utiliser lors d'un combat. Ces armes :

- doivent être **sécurisées** (mousse, latex...)
- doivent être **validées par l'équipe orga** (on avait dit non à la pelle, c'est pas pour venir avec une hallebarde hein...)
- **ajoutent au score de bagarre** le chiffre suivant:
 - **petite arme**: matraque, couteau simple avec lame de moins de 15 cm, surin... **+3**
 - **arme moyenne**: gourdin, couteau de combat ou de chasse, épée courte... **+5**
 - **grande arme blanche**: pelle (mais il insiste!), sabre, grande épée, lance de cavalerie... **+7**

Les armes blanches de la **première catégorie** peuvent être **dissimulées** sur la personne (bonne chance pour cacher une matraque dans une robe cocktail tout de même). En revanche les armes de deux dernières catégories ne peuvent en aucun cas être considérées comme cachées ("vous êtes content de me voir ou vous cachez une pelle dans votre pantalon?")

Point crucial, les armes blanches, si elles sont utilisées lors d'un combat, provoquent des **blessures importantes**, et donc une perte de point de vie à retrancher à la fin du combat, comme suit :

- petite arme: -1 PV
- arme moyenne: -2 PV
- grande arme: -4 PV

Précisons que le nombre de PV restant ne saurait être négatif, si un personnage dispose de 3 PV et a une rencontre fortuite avec une grande arme blanche et doit donc perdre -4PV, il ne fait que tomber à 0 PV.

● **ARMES À FEU** : les armes à feu sont beaucoup plus **puissantes et mortelles** que les armes blanches. Afin de simplifier encore une fois et éviter de se perdre en comparaison des différents calibres et type de munitions, nous utiliserons le principe suivant :

Tout personnage atteint par une balle d'arme à feu, qu'il s'agisse d'un tromblon des guerres napoléoniennes ou un fusil d'assaut moderne, tombe immédiatement à **0 PV**.

Si il est atteint à nouveau, une fois au sol, par une seconde balle d'arme à feu à bout touchant, il est considéré comme achevé au sol et définitivement mort.

La portée et l'efficacité d'une arme est toujours source de contestation, aussi nous considérerons que du moment où :

- la cible est **clairement visible du tireur** (au moins 50% du corps)
- la cible est **à portée de voix du tireur** (elle doit être en mesure d'entendre l'annonce)
- la cible a été clairement et **distinctement annoncée** par le tireur ("salaud de John, je te tire dessus!", "la blonde avec une robe bleue près de la porte, je te tire dessus!")

Le coup de feu est efficace et la cible est touchée.

Afin de renforcer le réalisme, nous invitons les joueurs incarnant des personnages munis d'une arme à feu (forcément factice ou démilitarisée) à se munir d'amorces (si celle-ci peut les recevoir) ou bien de pétards ficelle. Ces derniers ont d'ailleurs notre préférence par leur claquement plus sonore. Le but est de rendre audible l'utilisation de ces armes sans provoquer une rupture des cordes vocales chez les tireurs.

Le nombre de pétards ou amorces dont vous disposerez en jeu doit refléter la capacité de munitions dont votre personnage est doté. Par exemple pour un pistolet semi automatique, nous pouvons autoriser un maximum de 20 coups (capacité de l'arme + un chargeur).

Nous refusons en revanche l'utilisation de pétards à mèche.

3. Les soins

Certains personnages sont en mesure d'apporter des soins aux autres. Qu'il s'agisse de médecins, de chirurgiens, d'infirmiers ou de rebouteux, ces personnages disposent des connaissances nécessaires pour réussir à maintenir en forme (et en vie!) les autres personnages. Ces personnages se verront préciser les modalités de mise en œuvre des soins ainsi que les outils ou produits nécessaires à la pratique de leur art.

Toute personne tentant de **soigner un blessé sans la compétence "soin" ne fera qu'aggraver les choses** et leur fera perdre **-1PV** par minute passée à le soigner.

4. La mort

Un personnage, lorsqu'il atteint 0 PV, n'est pas forcément tué sur le coup. Il entre dans une phase de coma. Cette phase va durer **15 minutes** pendant lesquelles le personnage :

- doit rester immobile, mais peut être déplacé par des tiers
- doit rester inconscient. Il ne peut pas désigner son meurtrier dans un dernier rôle d'agonie. Il est cependant autorisé au joueur d'apporter des précisions nécessaires au jeu, par exemple en répondant à la question d'un médecin qui lui demande, hors jeu, où il a été touché.
- est soignable par les personnages disposants de la compétence nécessaire
- est achevable (voir plus bas)

À l'issue de cette période de 15 minutes, le personnage est considéré comme ayant succombé à ses blessures et meurt.

5. Achever

Pour ne pas prendre le risque que celui que vous avez mis à terre puisse être soigné (cas d'un personnage à 0 PV), ou cherche à se venger une fois sa conscience retrouvée (cas d'une personnage mis KO), vous pouvez décider de l'achever.

Pour cela vous pouvez user des trois méthodes :

- **à mains nues** : mimer un étranglement en posant les mains sur ou à proximité des épaules. En aucun cas vous ne pouvez poser les mains sur le cou du joueur. Vous devez maintenir cette posture pendant **une minute minimum**.
- **avec une arme blanche** : mimer un égorgement au sol en tenant contre la gorge de la victime une arme sécurisée (latex ou mousse) pendant **30 secondes ininterrompues**.
- **avec arme à feu** : réaliser un tir à bout touchant sur le crâne de la victime. Attention dans le cas de l'utilisation d'accessoires comme des pétards, le tir doit être fait à bout portant (distance de 1 mètre minimum des oreilles).

Dans les deux premiers cas (mains nues et arme blanche), la victime peut réagir et essayer d'attirer l'attention en se débattant si elle était dans un état de KO. Si elle était dans un état de coma, elle n'a plus conscience de ce qui se produit et ne peut réagir.

Dans le cas d'une exécution par arme à feu il n'est pas possible de réagir, mais **le coup de feu doit être audible**.

B. SOMBREUR DANS LA FOLIE : GESTION DE LA SAN

1. Pertes de SAN

Des événements perturbants peuvent se produire et avoir une influence notable sur l'équilibre mental de votre personnage. S'ils sont trop nombreux, ou trop intenses, celui-ci peut glisser vers un **état de stress** (palier intermédiaire), voire déclarer des **troubles sérieux** du comportement ou de la personnalité (0 SAN).

On distingue deux grands types d'événements qui peuvent avoir un impact sur la santé mentale de vos personnages : les actes de violence et les phénomènes surnaturels.

Dans les deux cas, nous avons établi un barème destiné à vous permettre de vous auto-gérer sans nécessiter la présence d'un orga. Notez toutefois que des annonces peuvent être faites à discrétion des orgas. Si elles ont lieu, le type de perte (violence ou surnaturel), ainsi que le nombre de points perdus, seront annoncés.

POUR LA VIOLENCE :

ACTES	pour les TÉMOINS de la scène ou celui qui perpétue l'acte:	Pour la VICTIME
<ul style="list-style-type: none">● Assommer un personnage sans la compétence "assommer"● Passer quelqu'un à tabac (hors bagarre)	-1 PV	-2 PV
<ul style="list-style-type: none">● Blesser quelqu'un (perte de PV) de manière volontaire ou involontaire.● Acte de torture	-2 PV	-4 PV
<ul style="list-style-type: none">● Tuer	-4 PV	-2 PV

Ces pertes sont cumulatives. Ainsi, si vous voyez quelqu'un se faire assommer, puis se faire torturer avant d'être achevé par son bourreau, la perte totale sera de -7 SAN. Ça vous apprendra à rester là sans essayer de vous enfuir ou d'appeler les secours !

POUR LES PHÉNOMÈNES SURNATURELS :

ACTES	pour les TÉMOINS de la scène ou celui officiants	Pour les VICTIMES si applicable
● Phénomène ne touchant qu'un seul des 5 sens (par exemples une odeur de soufre dans une pièce, ou des voix)	-2 SAN	-4 SAN
● Phénomène majeur, touchant au moins 2 des 5 sens (par exemples une visitation de la vierge (voix + image) ou une possession démoniaque (touché, voix, son etc))	-3 SAN	-6 SAN
● Rupture de la réalité : miracles (un mort qui revient à la vie), apparition d'un être impossible, découverte dans la cabane du jardinier de la pelle de Cthulhu...	-5 SAN	-10 SAN

2. Regagner de la SAN

Il est possible que des méthodes soient précisées dans votre feuille de compétences pour récupérer des points de SAN perdus. Il s'agit en général d'**actions à réaliser**, le gain de SAN ne peut être effectif qu'une fois l'**action terminée et pas seulement entamée**.

Il n'est pas possible de dépasser le score de départ maximal indiqué sur votre feuille de compétences.

Certains personnages peuvent faire regagner à d'autres personnages des points de SAN. Dans ce cas, ce sera au joueur d'indiquer, à la fin de la séance de roleplay, les effets de l'action.

C. LETS TALK ABOUT SEX BABY

La période et les événements, que nous vous invitons à découvrir et dans lesquels vous allez évoluer, ne sont pas ceux que nous connaissons ici et/ou aujourd'hui. Les mœurs peuvent y être plus légères ou plus strictes, les tabous différents de ceux qui nous ont été inculqués. De plus, d'une personne à l'autre, la relation à la sexualité, au plaisir et plus généralement à l'autre, peuvent varier énormément. Nous pourrions vous inviter à incarner des personnages qui sont très éloignés de votre manière d'être. Le but n'est pas de vous mettre dans des situations de malaise, voire de détresse ou de danger.

À cet effet, nous avons souhaité établir une **méthode de jeu** sur ce sujet, et nous avons tenu à rappeler certains **principes qui nous semblent fondamentaux**.

1. Jouer la sexualité, une affaire de consentement

Ce n'est pas parce que, le temps d'un week end de GN, vous allez être amenés à incarner une courtisane vénitienne, une danseuse de french cancan ou l'esclave sexuel du cuisinier (CF "tuer le cuistot" plus haut), que vous abolissez totalement votre droit à disposer et laisser disposer de votre corps. De même, ce n'est pas parce que vous êtes amenés à visiter le bouge mal famé du quartier ou que vous passez récupérer des papiers au beau milieu d'une orgie que vous souhaitez forcément profiter d'un spectacle que vous trouveriez dérangeant.

Pour que vous puissiez, **de manière non ambigüe** mais sans nécessité de passer "hors jeu" pour indiquer votre choix, **manifester aux autres vos limites**, il vous sera demandé de **porter sur vous, de manière visible, un ruban de couleur**.

Ce ruban peut, par exemples, être placé au **poignet droit** ou bien à la **boutonnière**.

C'est la couleur de ce ruban, que **l'équipe orga ne peut vous fournir** et que vous devrez donc amener ou inclure dans votre costume, qui indiquera votre niveau de tolérance :

- **Rouge** : aucun contact physique autorisé (hors actions de jeu comme utilisation de compétences du type assommer ou achever)
- **Bleu** : contact autorisé sur les épaules, les bras, les jambes (hors cuisses)
- **Vert** : contact autorisé sur toutes les parties du corps jugées non intimes. Les parties jugées intimes sont, pour les hommes : entrejambe et fesses. Pour les femmes : entrejambe, haut des cuisses, fesses, poitrine. Pour les cuisiniers : russe, rondeau, feuille, couteau d'office. En **l'absence de ruban**, ou si celui-ci n'est pas visible, agissez en partant du principe que celui-ci serait **rouge**.

Dans tous les cas, quel que soit la couleur présentée par la personne qui vous fait face, restez attentifs et à l'écoute, s'il ou elle vous demande "hors jeu" plus de retenue, d'enlever vos mains, voire de vous éloigner un peu, faites-le immédiatement. Prenez en compte que vous êtes là pour passer un bon moment de GN, mais la personne en face de vous aussi.

À l'inverse, il vous est possible d'indiquer à une autre personne que vous l'autorisez à plus d'intimité que ce que permettrait normalement votre ruban. Pour cela indiquez le "hors jeu" de manière verbale ("je t'autorise à mettre tes mains sur mes hanches", "prends moi par le bras", "d'accord chef mais je termine d'abord d'éplucher les patates"). Gardez à l'esprit que la personne en face peut se trouver mal à l'aise de faire ce que vous l'invitez et l'autorisez à faire, elle reste libre de refuser. Comme dans toutes choses de la vie la clef c'est de communiquer.

2. Que faire en cas de situation désagréable

Si vous vous retrouvez dans la situation où :

- les **limites** indiquées par votre **ruban** ne sont **pas respectées** par une autre personne participant au GN malgré un **rappel** clair de celles-ci ("hé, tu n'as pas vu mon ruban ?")
- vous avez la sensation que le **jeu** devient un **prétexte pour "en profiter"** (regards insistants dans un décolleté, danse un peu trop serrée...)

Agissez de la façon suivante :

- passez en **"hors jeu"**
- **ne restez pas dans une situation d'isolement**, rejoignez une pièce où se trouvent d'autres personnes
- venez le plus rapidement possible **en parler à un orga ou un PNJ** qui se chargera de transmettre. Il ou elle se chargera de rappeler les limites aux personnes qui les auraient oubliées.

Nous tenons à indiquer qu'il ne s'agit là que de situations "désagréables", c'est à dire allant à l'encontre de l'ambiance favorable à un role play dans un cadre supportable par chacun. Dans des **cas plus sérieux**, c'est à dire des **gestes déplacés** ou des **agressions à caractère sexuel**, ce ne sont plus les règles du jeu qui s'appliquent, mais le **code pénal de la République Française**. Nous ne vous ferons pas ici copie des articles pertinents, nul n'est censé ignorer la loi.

Si vous êtes victime de tels actes pendant le cours du jeu :

- appelez au secours si vous êtes en mesure de le faire
- ne restez pas dans une situation d'isolement
- demandez à la première personne que vous rencontrerez de vous porter assistance
- exigez que les services compétents (gendarmerie, police, services médicaux si besoin) soient prévenus.