



# REGLES

## Les compétences

Certains personnages possèdent des compétences. Il en existe de deux types.

### - Les compétences nécessitant la présence de l'organisateur.

Exemple : un personnage archéologue aura une compétence Archéologie. Devant un vase ancien, il souhaitera en savoir plus. Il ira voir l'organisateur et lui précisera qu'il utilise sa compétence. Ce dernier lui donnera toutes les infos nécessaires qu'un archéologue peut tirer de l'étude de ce vase.

### - Les compétences ne nécessitant pas la présence de l'organisateur.

C'est souvent le cas des compétences qui créent une interaction entre personnages. Dans ce cas, un joueur dira «Good Vibrations» + Nom de sa compétence à un autre joueur.

Si vous êtes « victime » d'une compétence, la règle du fair-play s'impose et vous devez agir selon les conséquences induites par le nom de la compétence.

Exemple : si quelqu'un s'approche de vous sans que vous vous en rendiez compte, vous touchez la nuque et vous dit «Good Vibrations : assommer ! ». Hé bien il n'y a plus qu'à s'écrouler comme une poupée de chiffon...

Si la compétence qu'on utilise ne vous paraît pas claire, faites vous la discrètement expliquer par l'autre joueur.

Une compétence n'est qu'une simulation de ce que sait faire votre personnage et pas le joueur.

En aucun cas vous devez vous sentir obliger de « placer » votre compétence durant la partie. Si l'occasion se présente, évidemment il ne faut pas hésiter mais c'est en rien une obligation.

## L'éloquence

Certains personnages ont une certaine aura et peuvent utiliser une compétence « Eloquence ». L'orateur pourra la déclencher avec la phrase suivante : «Good Vibrations: Eloquence »

Les joueurs entendant cette phrase doivent immédiatement se taire et écouter le speech de l'orateur. Si quelqu'un n'a pas entendu ou entre par exemple dans la pièce alors que l'orateur est en train de parler, les autres joueurs joueurs lui feront signe de se taire ou lui diront « chutttttt ». Le joueur arrivé devra se taire comme les autres. La compétence dure jusqu'à ce que l'orateur se taise ou qu'environ une minute se soit passée.

## Le combat à mains nues

Chaque personnage aura sur sa fiche un score de «Bagarre ».

L'échelle de valeur est la suivante.

**0** : ce sont les personnes qui ne peuvent pas se battre (vieillards, jeunes enfants, etc.)

**De 1 à 4** : ce sont des personnes normales qui n'ont pas l'habitude de se battre. Certaines sont plus douées que d'autres ceci étant du à leur constitution, à leur caractère (des personnes sont plus hargneuses que d'autres), leur âge, etc.

**De 5 à 8** : ce sont des personnes qui ont des prédispositions de part leur physique imposant ou de part leur apprentissage. Ex : un policier / un vigile / un boxeur etc.

**9 et plus** : ce sont des experts en bagarre ex : gangster / espions / militaire entraîné etc.

**50** : Chuck Norris...

Pour simuler une bagarre à mains nues, c'est simple. Au moment où vous arrivez menaçant près de votre futur adversaire, vous lui glissez discrètement dans l'oreille votre score en bagarre, il devra faire de même. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte le combat. Celui qui déclenche le combat devrait dire « Bagarre » pour que tout le monde présent l'entende. Il convient ensuite aux deux joueurs de simuler ce combat sans se porter le moindre le coup. Le perdant devra simuler sa défaite en chutant par exemple. Il sera dans l'état sonné pendant 5 minutes.

Plus l'écart est grand entre le gagnant et le perdant, plus le combat sera rapide.

Si le score est identique, il y a match nul. Les deux adversaires se neutralisent. Personne n'est sonné.

Si on se bat a plusieurs on cumule les scores des attaquants pour le comparer à ceux des défenseurs. Et on fait comme une bagarre en un contre un.

## L'effet Matrix

Lorsqu'une bagarre se déclenche. Les protagonistes simulent la bagarre ***au ralenti***

Les spectateurs ne bougent pas. Ils ne peuvent intervenir dans la bagarre ni physiquement, ni oralement et doivent le laisser se dérouler sans réagir. Charge aux protagonistes de la bagarre de ne pas la faire durer plus d'une minute.

Ce n'est absolument pas réaliste ! Mais un huis clos c'est quasiment du cinéma ! Alors on fait comme ci !

Une dernière précision : tout comme pour les compétences, personne n'est obligé de se battre et il est parfaitement probable que le huis clos se déroule sans qu'un coup soit porté. Ne vous sentez en rien obligé d'utiliser ces règles de Bagarre.

## **Les états de santé**

**Normal** : état d'une personne en pleine santé

**Sonné** : lorsqu'on est sonné, on ne peut se battre. On est juste dans le cosmos. Chaque fois que l'on est sonné on perd définitivement un point de Bagarre pour le restant du huis clos.

Il y a plusieurs façons d'être sonné : perdre une bagarre / prendre un coup de pistolaser paralysant / recevoir une bonne décharge électrique... etc.

**Blessé** : lorsqu'on est blessé on ne peut plus se battre.

**Mort** : les cas de mort d'un personnage peuvent être diverses et variées : un coup de feu dans la tête, un empoisonnement...etc.

## **Des armes à feu**

Si par le plus grand des hasards, vous venez l'idée saugrenue de tirer avec une arme à feu sur quelqu'un, la règle suivante s'applique :

- pour tirer il faut une arme à feu qui fonctionne. Si le pétard ne « claque » pas c'est que l'arme s'est enrayée et donc la tentative de tir a échoué.
- pour tirer sur quelqu'un :
  - 1 - il faut localiser son tir c'est-à-dire dire à voix haute et très distinctement l'endroit où l'on veut tirer. Il faut que cela soit entendu par la victime (qui aura le fair-play nécessaire pour ne pas faire semblant d'avoir rien entendu...)  
Les localisations possibles : tête, torse, dos, jambes, bras
  - 2 – tirer !

Les conséquences :

Un tir dans la tête, le dos ou le torse tuera la victime.

Un tir dans la jambe ou le bras blessera la victime. Même si le tir n'est pas mortel, la victime tombera à la renverse en se tenant le membre qui devient inutilisable.

## **Des textes hors jeu.**

Lors que quelqu'un lit un papier de couleur jaune c'est qu'il lit un texte « hors jeu ». Donc en fait, personne ne le voit lire quelque chose. Le papier jaune n'existe pas. Les autres personnages voient le personnage simplement en train de réfléchir.

Si un papier jaune traîne dans un coin (ca ne devrait pas mais sait-on jamais) n'y prêtez aucune intention : il n'existe pas.

## **De l'arrêt du temps**

L'organisateur pourra être amené à « arrêter le temps » durant le huis clos.

Le principe est simple dès qu'il criera « Arrêt du temps » le huis clos marque une pause. Chacun devrait s'immobiliser et fermer les yeux. Et suivre ensuite les instructions que je donnerai. La reprise du temps se déclenchera aussi par les soins de l'organisateur qui dira « Reprise du temps ».

Un arrêt du temps est un moment « hors-jeu ». N'en profitez pas pour sortir du jeu. Restez concentré ! Il ne passe rien. Le temps est en pause. C'est à dire qu'entre l'arrêt du temps et la reprise, il se passe un instant. Si par exemple votre personnage avait devant lui un autre personnage au moment de l'arrêt du temps et qu'à la reprise du temps il n'est plus là, c'est comme si ce dernier s'était volatilisé en une fraction de seconde ! Idem pour un objet etc...

Seul l'organisateur peut déclencher des arrêts du temps et il n'est pas sur que cela soit nécessaire durant le huis clos.