

Description des lieux

ℳ *Les salles de jeu* : La plus grande partie du jeu se déroule dans un espace réel aménagé à cet effet. Vous pouvez y évoluer librement, y incarner pleinement votre personnage, vous asseoir, y boire, y manger, y utiliser des objets, bref : vivre !

ℳ *Les salles hors-jeu* : Certaines pièces sont déclarées hors-jeu (par un panneau « hors-jeu » scotché sur la porte). À moins d'y être invité par l'organisateur, **n'y entrez sous aucun prétexte** ¹ ! Par exemple, le vestiaire où vous vous changerez en début de partie est hors-jeu et si vous y avez oublié votre cravate, vous devrez avoir l'autorisation express d'un organisateur pour aller la chercher.

ℳ *La salle des visites* : Une partie de la pension, ainsi qu'une partie de l'extérieur, ne sont pas représentées par des salles de jeu. Il est néanmoins possible de visiter ces endroits. Une pièce est réservée à la simulation de ces visites. Un organisateur y passera une grande partie de son temps. La liste des lieux visitables est inscrite sur la porte. Si vous souhaitez que votre personnage aille dans un de ces lieux, vous devez vous présenter à la salle des visites. Si l'organisateur n'y est pas, ou s'il est avec un autre joueur, vous devrez attendre votre tour (ou revenir plus tard).

Règlement des visites

Une visite se déroule selon la séquence suivante :

0. Avant tout, vous devez avoir une bonne raison de visiter un lieu ! Soyez logique, mettez-vous dans la peau de votre personnage, ne visitez pas un lieu parce que vous n'avez rien de mieux à faire dans le jeu.

1. Vous annoncez le lieu que vous souhaitez visiter et ce que vous souhaitez y faire.
2. L'organisateur vous stipule si le lieu est accessible ou non (porte fermée, mais peut-être avez-vous la clé?)
3. Vous décrivez à l'organisateur l'action que vous voulez entreprendre.

Exemples : fouiller, cacher quelque chose, prendre quelque chose, déplacer quelque chose, casser quelque chose, changer de costume, etc.

ℳ *La liste n'est pas exhaustive* ! Si vous avez une autre idée d'action, n'hésitez pas à le proposer à l'organisateur ! Il tâchera de la simuler au mieux...

ℳ *Les actions peuvent prendre du temps* ! Il vous sera peut-être demandé d'attendre quelques minutes dans le couloir afin de simuler le temps que vous passez à résoudre votre action. Bien sûr, il est possible qu'on vous surprenne pendant que vous fouillez.

Gardez à l'esprit que vous pouvez toujours retourner dans un lieu que vous avez visité et qu'il est possible que ce dernier ait changé depuis votre dernier passage, où que vous n'ayez pas eu le temps de le fouiller intégralement...

¹ Ne vous inquiétez pas, les toilettes ne sont pas hors-jeu !

Des compétences

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

ℳ *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.

ℳ *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 « Compétence » + 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 touche la nuque et vous dit « Compétence : 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 (nous ne connaissons pas d'archéologue dans notre entourage et nous ne souhaitons pas que les joueurs poussent le réalisme du jeu en se mettant des coups de boule pendant nos parties). En aucun cas vous devez vous sentir obligé de « placer » votre compétence durant la partie. Si l'occasion se présente, évidemment il ne faut pas hésiter mais ce n'est en rien une obligation.

Des compétences particulières

ℳ *Se bagarrer*

Chaque personnage a sur sa fiche un score en « Me bagarrer ». L'échelle de valeur est :

0 : *Ce sont les personnes qui ne peuvent pas se battre (vieillards, jeunes enfants, la plupart des femmes des années 30, mais qui songeraient à les agresser ?)*

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 dû à leur constitution, à leur caractère (plus hargneux que d'autres), à leur âge, etc.*

De 5 à 8 : *ce sont des personnes qui ont des prédispositions de par leur physique imposant ou de par leur apprentissage. Ex : un policier, un adepte de la savate, forçat, etc.*

9 et plus : *ce sont des experts en bagarre. Ex : force de la nature, gangster porte-flingue, soldat entraîné, etc.*

Rien de plus simple que de simuler une bagarre à mains nues. Au moment où vous arrivez, menaçant, près de votre futur adversaire, vous lui glissez discrètement dans l'oreille votre score en bagarre, et il doit faire de même. Celui ayant le score le plus élevé remportera le combat. Celui qui déclenche le combat doit 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 ou en se laissant

maitriser. Si l'attaquant le souhaite, il sera étourdi pendant cinq 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 étourdi.

Si on se bat à plusieurs contre plusieurs, il convient de cumuler les scores des attaquants pour les comparer à ceux des défenseurs. Ensuite, on fait comme une bagarre à un contre un.

Important : *une personne blessée ne peut pas se bagarrer.*

Fort heureusement, personne n'aurait idée de se battre dans une respectable pension...

ℳ **Captiver l'auditoire**

Certaines personnes ont des prédispositions au verbe que d'autres n'ont pas. Quand ils parlent devant un public, bien souvent l'assistance reste silencieuse et captivée. Si un orateur de talent prononce durant l'huis clos la phrase suivante : « Mesdames et messieurs, votre attention s'il vous plait... » les joueurs entendant cette phrase doivent immédiatement se taire et écouter le discours 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 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'une très grosse minute se soit passée. En tous cas, le personnage impose le respect.

Évidemment, quelqu'un qui n'a pas la compétence « Captiver l'auditoire » ne pourra prononcer la phrase évoquée ci-dessus.

Note : *cette compétence est pompée sur les règles de « Charisme » de nos amis de l'association Urbicande Libérée.*

Des armes à feu

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

ℳ *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.*

ℳ *Pour tirer sur quelqu'un, il faut :*

- 1. **localiser** son tir, c'est-à-dire annoncer 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 fairplay nécessaire pour ne pas faire semblant d'avoir rien entendu...) Les localisations possibles : tête, torse, dos, jambes, bras.*
- 2. **tirer** !*

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.

On rappelle que nous jouons à un jeu de rôle grandeur nature et non à une partie de Paint Ball. La mort ne peut être donnée gratuitement et tuer quelqu'un est un acte aussi grave que de nos jours. En 1933, pour un assassinat, la peine encourue est la guillotine !

Des cadenas et autres serrures

Lors du huis-clos pour symboliser une serrure quelconque (porte, coffre, etc.) fermée, un cadenas sera utilisé. Ce cadenas ne les fermera pas physiquement afin de ne pas bloquer une issue ou un contenant si par malheur nous perdions la clé du cadenas. Ainsi, si ce dernier est en position ouvert, la serrure ou la porte est considérée comme ouverte. A contrario si la position du cadenas est fermée, la porte ou la serrure doit être considérée comme fermée même si le cadenas ne les ferme pas réellement.

De l'autorité

*Nous attirons l'attention sur ce point qui, pour l'avoir observé durant d'autres jeux, pose parfois problème : la difficulté de jouer un personnage qui possède une autorité sur un autre personnage. Plus ou moins consciemment, le personnage subordonné à cette autorité aura tendance à essayer de s'y soustraire car il trouvera que ce rapport hiérarchique bride sa « liberté » de joueur. Gardez à l'esprit que le maître mot est **cohérence** dans ce type de jeu. Agissez selon la cohérence de votre personnage. Si votre personnage est rebelle, oui il pourra se dresser contre une autorité qui l'exaspère. Mais s'il ne l'est pas, il s'y pliera certainement si l'ordre qu'on lui donne n'est pas contraire à sa morale profonde. Il n'y a aucune « honte » à le faire et surtout vous respectez ainsi la cohérence du jeu.*

Pour simplifier, on peut trouver deux types d'autorités :

ℒ **L'autorité sociale** : La plupart du temps ce lien de subordination est ancré dans ce qu'est le personnage. Un cardinal s'inclinera devant son pape, un vassal devant son Roi, un simple soldat devant son capitaine et un enfant devant ses parents. Jouez-le ! On prend parfois plus de plaisir à être le subordonné que le chef !

ℒ **L'autorité physique** : on évite de faire le mariole devant un boxeur qui n'a pas eu son quatre heures et encore moins devant quelqu'un qui braque une arme sur vous... C'est important de bien jouer ce genre de situation. Nous avons souvent vu des joueurs pérorer devant une menace physique et grosso modo faire comme si elle n'existait pas. C'est franchement dommage pour le réalisme de la scène jouée. Évidemment, après, tout dépend du caractère de votre personnage. Un personnage aux nerfs d'acier gardera son sang froid, un personnage inconscient fera peut-être un beau discours, un personnage fragile fera peut-être une crise de nerfs et un péquin de base aura de grandes chances de fermer sa gueule en cherchant une solution pour sortir du guépier dans lequel il se trouve...

Du fairplay

Si vous lisez ces lignes c'est qu'on vous aime bien. Et si on vous aime bien, c'est parce que vous avez le sens inné du fairplay et vous avez très bien compris que cela est un jeu et que l'important est de s'amuser.