



L'Essentiel des Règles de jeu du GN

Version 2016-finale

Ceci est un résumé. Pour le détail des règles, reportez vous au document complet.

NOTA : Nous avons souhaité une simplification radicale des règles par l'utilisation d'un simple jeu de **32 cartes** (à vous de le fournir) et la règle de carte la plus simple du monde...

La Bataille !

Une bataille de carte = 1 essai/tirage

LES SITUATIONS DE JEU

1. Simuler le Sexe : la règle de la chanson !

- Se tenir par les deux mains et chanter ensemble à grosse voix !!
- Réaliser un tirage de cartes
- Résoudre le tirage de cartes
- Le perdant doit une information au gagnant

2. Personnage masqués & Foulards

- Masque ou foulard = vous ne reconnaissez pas la personne !

Mots de commande Orgas et geste

- "Time stop" : tout le monde doit s'immobiliser et fermer les yeux (mise en place d'une scène par les orgas).
- "Time In" : reprise de l'action

3. Personnage Hors jeu

- RDV en salle orga avec le poing levé. Un personnage avec le poing levé est « Invisible » aux autres !

4. Le « Bang-Bang »

- Bang-Bang + la suite : Le personnage qui reçoit l'annonce suit donc l'indication !

5. Ouvrir ou forcer des serrures et cadenas, destruction de portes

- Serrures et cadenas = carte à jouer marquée serrure + un chiffre
- Clés = carte à jouer avec le nom de la serrure
- Vous pouvez ouvrir la serrure si vous avez la « clé »
- **Crocheter** la serrure en piochant une carte dans votre paquet et appliquant les éventuels BONUS si vous avez la compétence « crochetage » : Vous jouez 1 tirage contre le chiffre de la serrure.
- Refermer une serrure crochetée avec un nouveau tirage de carte. Si raté, la serrure n'est pas refermée.
- Tout le monde peut essayer de « crocheter » avec un malus de-2 à votre tirage. Si réussit, la serrure est ouverte mais définitivement cassée...
- **Forcer** la serrure avec une barre à mine à condition de le simuler pendant un temps correspondant à la moitié de la valeur du chiffre, à l'inférieur (cela doit faire du bruit !)
- **Forcer** la serrure en tirant dedans avec une arme à amorces, le nombre de tirs étant fonction de la résistance de la serrure ou du cadenas divisé par 2.
- **Enfoncer** une porte de bâtiment (hors coffres forts etc...) où il faut simuler de manière bruyante toute tentative (idem forçage à la barre à mine !)
- Les serrures avec Croix-rouge ne sont pas « forçables ». Seul le crochetage (ou la clé) permettront de les ouvrir.

6. Subir un effet Poison/drogue

- Les effets de poisons ou drogues, ceux-ci vous seront décrits par un Orga ou par votre agresseur.

7. Subir un Pickpocket

- Si victime : vous retrouverez un petit papier, glissé quelques part sur vous...
- RDV chez l'Orga pour voir ce qui se passe.

8. Enveloppes, documents et bouteilles pouvant se trouver quelque part...

- Type pistage = vous ne pouvez l'ouvrir que si vous avez la compétence et gagnez aux cartes contre le chiffre indiqué sur l'enveloppe !!
- Type Event = ouvrez-là pour savoir ce qu'elle contient, puis remettez-là en place pour le suivant !
- Bouteille d'eau = elles simulent une source et indiquent la quantité de bétail que la source peut approvisionner. Intéressant dans le désert ! A laisser sur place car on ne déplace par une source (ne pas boire !)

9. Communiquer via le télégraphe

- Il faut avoir la Compétence Morse pour utiliser, envoyer, déchiffrer un message

10. Utiliser les armes à feu

- Tout le monde sait utiliser une arme à feu
- Un tir n'est valable que si l'amorce a fonctionné
- Une cible doit être en vue et à bonne distance (<10m pour les pistolets - <20m pour les fusils)
- Tirer sur quelqu'un à bout portant le touche au TORSE automatiquement

- Interdiction de tirer vers les yeux ou les oreilles
- Interdiction des « armes à blanc »
- Répliques amorces jouet ou amorces poudre noir uniquement

11. Menacer !

- Surprendre la victime en plaçant l'arme dans son dos et en annonçant « menace ! ».
- L'agresseur peut lâcher son attaque en criant "blessé".
- Durant toute l'opération d'intimidation, l'arme doit rester au contact de la victime.

12. Assommer !

- Surprendre la victime par derrière et par un coup (non violent) entre les épaules et annoncer « Assomé !»
- Vous êtes mis à terre – inconscient 5mn
- Vous vous relevez sans séquelles

13. La Bagarre à mains nues !

- Avant le combat, chaque personnage tire une carte de son jeu au hasard et la présente à l'adversaire qui aura fait de même.
- Ajouter vos Bonus / malus
- Le gagnant est le vainqueur automatique du combat qui va être simulé....
- Le perdant termine Assommé.

LA VIE – LA MORT – LES BLESSURES

Impact = tir d'arme à feu

Coup = coup d'arme en latex

Statut Mise à terre

- Recevoir un impact ou coup sur le torse
- Inconscient 5mn
- Se relève en statut Blessé

Statut Blessé

- Soit s'est relevé d'une Mise à terre (Torse)
- Soit à été touché sur une autre partie du corps
- Ne peut effectuer d'action violente (courir, réfléchir,...)
- Ne peut utiliser le membre touché
- Est de nouveau Mis à terre (inconscient 5mn) si retouché (peut importe la localisation)
- Doit se faire soigner par un Médecin en Urgence !
- Subit un malus de guérison de -1 par tranche de 10mn sans soins par un Médecin

Coup de grâce

- Sur personnage mis à terre

- Coup de grâce (achèvement) via 1 coup ou impact supplémentaire de façon « appuyée » - On prend son temps ! le moment est grave !
- On annonce « Coup de grâce ! »
- Le personnage est HORS JEU (MORT)
- On doit avoir une RAISON TRES VALABLE pour cette action !
- RDV en salle Orga pour le personnage Hors Jeu

COMPETENCES DES PERSONNAGES

1. La Compétence débile (Bang Bang !)

- marqué sur votre BG – limitée en utilisation

2. Ambidextre

- Permet de changer de bras/main si touché par un coup ou un impact.

3. Arme à feu – le légendaire TORSE (limité en nombre – cf. votre fiche)

- Permet d'annoncer « Torse » lors d'un shooting. La personne visée et clairement identifiée est alors touchée au torse et tombe immédiatement.
- Colts et autres revolvers : – distance maxi 10 m.
- Winchester et autres carabines : – distance maxi 20 m.
- Shotguns : – distance maxi 10 m.

4. Armurier

- Permet de remettre en état de marche ou de réparer une arme à amorce.
- Tout personnage a la capacité de simuler la mise hors service d'une arme en l'entourant d'un ruban (scotch,...).
- Temps de réparation : durée pour enlever entièrement le ruban + test de fonctionnement.

5. Crochetage (Bonus à votre carte de 1 à 5)

- Permet de crocheter une serrure (porte, menottes,...)

6. Connaissance des poisons / drogues (Bonus à votre carte de 1 à 5)

- Permet de produire certains poisons et antidotes ainsi que des drogues naturelles. Permet également de les reconnaître (voir zorgas).

7. Connaissance particulière (Bonus à votre carte de 1 à 5)

- Vous êtes incollable sur le sujet !

8. Triche au Poker :

- Le joueur reçoit alors une main de 3 cartes de poker (les mêmes qui seront utilisées pour les jeux de cartes). Il peut donc à loisir changer ses cartes en piochant tout ou partie de son stock de tricheur. A lui d'être suffisamment discret et malin pour ne pas se faire prendre s'il décide de tricher...

9. Lire, Ecrire :

- Tout le monde sait lire et écrire sa langue maternelle, même très mal...
- Si vous savez utiliser d'autres langues, ceci est mentionné sur votre BG

10. Faussaire

- Permet de créer de faux documents ou d'identifier des faux (documents, billets de banque,...).

11. Orpailleur (nécessite une grille résultats Orpailleur)

- Permet d'identifier le minerai d'or et les valeurs associées à l'or

12. Morse

- Savoir utiliser un appareil de télégraphe et l'alphabet morse pour envoyer, coder et décoder des messages...

13. Premiers soins:

- Permet en simulant des soins (avec bandage de fortune, etc..) de stabiliser une blessure de type coups ou impacts aux membres ou au torse d'un individu en 3 mn de soins.
- On évite ainsi, au personnage ayant reçu les premiers soins, de subir les malus d'aggravation de la blessure (-1 par tranche de 10mn). Il est dans l'état blessé.

14. Médecine (nécessite une grille résultats Médecin):

- Permet de faire passer une personne de l'état blessé à la pleine forme (simuler les soins avec des bandages pendant 10 mn)
- Permet aussi de faire la différence entre un mort et une personne laissée pour mort ou inconsciente.
- Permet également de faire les premiers soins.
- Nous vous fournirons la grille de résolution avec votre enveloppe joueur pendant le brief.

15. Pièges (Bonus à votre carte de 1 à 5) :

- Permet le désamorçage de pièges mécaniques ou naturelles (voir zorgas).
- Un piège déclenché (pétard ficelle, cordelette que vous touchez, carte piège,...) cause automatiquement la mise à terre du personnage.

16. Torture (Bonus à votre carte de 1 à 5) :

- Permet de faire « avouer » un personnage. Le tortionnaire et la victime tirent chacun leur carte et confrontent le résultat. Si le tortionnaire l'emporte, il doit « travailler » pendant 5 mn sa victime avant de pouvoir lui poser ses questions.
- La victime doit alors répondre la vérité aux **2 questions** qui seront posées. Sinon, la victime continuera à pouvoir mentir aux questions posées. La torture ne peut être appliquée sur la victime qu'une seule fois.
- La torture terminée la victime tombe inconsciente et est blessée.

17. Duel (Bonus à votre carte de 1 à 5)

- Le duel se fait entre 2 personnages, en face à face.

- Le duel se règle avant par un discret tirage de carte (comme bagarre)
- Vous simulez le duel et le personnage qui a perdu s'écroule mis à terre...

18. Pistage (Bonus à votre carte de 1 à 5)

- Repérer la moindre trace et interpréter certains signes vous permettant de suivre une piste dans la nature.
- Les indices d'une piste sont matérialisés par une ENVELOPPE PISTAGE avec une valeur et UNE INFORMATION contenue dans l'enveloppe.
- Si vous réussissez votre action de pistage (vous gagnez contre la valeur), vous pourrez décacheter l'enveloppe et lire les indications (attention, seul vous, pouvez les lire !). Une personne n'ayant pas la compétence PISTAGE ne voit pas l'enveloppe...(même si elle a le nez dessus !).

Valeurs de votre jeu de cartes (quelque soit la couleur)

| | |
|-------|----|
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |
| Valet | 11 |
| Dame | 12 |
| Roi | 13 |
| As | 14 |