



® THE ULTIME
WESTERN

LES RÈGLES DU JEU

UW

SOMMAIRE :

L'Ultime Western est un jeu de rôle en grandeur nature. Ces règles de jeu sont importantes pour toutes et tous afin que votre aventure soit la plus immersive possible. Elles font appel à votre bon sens, votre bienveillance et précisent des aspects relevant de la sécurité de tous. A l'Ultime Western, il n'y a pas de « gagnant ou de perdant »,

- **LE JEU : L'interaction verbale entre les personnages**
- **Le 3 X « Vraiment ! »**
- **LE JEU : Les Interactions Physiques (hors combat)**
- **LE JEU : Les Interactions Physique (combat)**
- **LES REGLES DE JEU : Le principes de base**
- **LES REGLES DE JEU**
- **LES REGLES DE JEU : Utilisation d'une réplique d'arme à feu ou d'arme en latex**
- **LES REGLES DE JEU : Vie et mort d'un personnage**
- **LES COMPETENCES des personnages**
- **LES COMPETENCES de soins et médecine**
- **LA COMPETENCE de Pistage**



LE JEU:

Interactions verbales



L'interaction verbale entre les personnages est l'outil principal du jeu de rôle.

Dans l'Ouest sauvage, les discussions peuvent avoir souvent lieu au travers d'un langage brut, grossier, voire « violent ». Il est donc tout à fait possible que vous vous retrouviez dans une situation où votre personnage est traité de manière impolie ou grossière.

N'oubliez jamais que les relations en jeu entre les personnages ne sont pas des relations entre les joueurs qui les incarnent : si un personnage insulte votre personnage, le joueur n'est pas en train de vous insulter personnellement.

En Jeu : n'hésitez pas à élever la voix ou à vous montrer impoli si cela peut contribuer à une action plus dramatique mais préparez-vous à ce que cela puisse avoir des conséquences pour votre personnage !

Si, pour vous, une interaction verbale dépasse les limites et que cela vous rend **psychologiquement mal à l'aise, n'hésitez pas à utiliser le mot de sécurité « *Vraiment!* »** pour faire comprendre au joueur en face de vous qu'il doit « calmer le jeu » :

Le 3 X « *Vraiment!* » - « *Vraiment!* » répété 3 fois de suite est un Mot de Sécurité (Safe Word) à utiliser en cas de réel danger émotionnel ou physique :

- si une action ou une attitude vous met mal à l'aise, afin d'indiquer au joueur en face de vous qu'il doit baisser en intensité de jeu. Ex. « *Il faut vraiment vraiment vraiment que tu arrêtes de me hurler dessus!* »
- si vous vous êtes véritablement blessé(e) et que vous n'êtes pas en train de jouer votre personnage. Ex. : « *Je me suis vraiment vraiment vraiment fait mal à la cheville!* »

NB: Si vous vous trouvez dans la zone de jeu et que vous êtes inopinément témoin d'une communication grossière que vous trouvez dérangeante ou choquante, il est fort probable que vous soyez juste témoin d'une situation intense entre personnages dans le jeu. Mais si besoin était, n'hésitez pas en venir en parler à un organisateur.



LE JEU:

Interactions physiques (hors combat)

Dans le GN Ultime Western, il y a deux façons de réaliser une interaction physique symbolique : **En Jeu** (action réelle) et **Hors-Jeu** (action simulée).

Par exemple :

- La fouille « **En Jeu** » (réelle) consiste pour le joueur à vérifier, en le fouillant, le contenu des poches d'un prisonnier.
- La fouille « **Hors-Jeu** » (simulée) consiste à ce que le prisonnier remette tous ses objets en jeu sans aucun contact physique : il ne doit pas « tricher » et doit présenter effectivement tous les objets En Jeu qu'il possède dans ses poches.

Ce type de contact physique se valide par un consentement mutuel.

Par exemple : on demande discrètement à l'oreille du prisonnier : « *Est-ce que tu es ok pour que je fouille tes poches ?* ».

- Si la réponse du joueur est « *oui* » il se laisse fouiller,
- Si sa réponse est « *non* », il doit de lui-même vider ses poches de l'intégralité des objets « En Jeu » qui s'y trouvent.

Dans les cas où les parties ont convenu d'une interaction "réelle" (**En Jeu**) :

- Tous doivent agir avec respect envers l'autre joueur, quelle que soit leur attitude envers son personnage.
- À tout moment, un participant à l'interaction peut l'arrêter en utilisant **le mot de sécurité « *Vraiment!* » répété 3 fois**, suivi d'une question, demande ou objection, à laquelle l'autre partie devra obligatoirement se conformer.

Sont par ailleurs formellement interdits :

- Toutes formes de violence, de pression et/ou d'action physique sans consentement.
- Abuser de la forme Hors-Jeu pour obtenir un avantage dans le jeu.
Par exemple, en dissimulant délibérément dans une Zone Hors-Jeu un objet qui devrait rester disponible En Jeu et connu de tout le monde (par ex. Cacher un document compromettant son personnage dans le bungalow de son joueur...)
- Abuser de l'attitude respectueuse de l'autre joueur lors d'une interaction "réelle" « En Jeu » (par ex. Lors d'une fouille en cachant un objet dans un "endroit intime").

LE JEU:

Interactions physiques de combat entre les joueurs



Durant un GN de l'Ultime Western, vous allez assister et/ou participer à des **simulations de combats**.

Durant ces interactions physiques type combat, nous allons utiliser deux types de matériel :

- À distance, avec des **répliques de revolvers avec munitions à amorces** pour simuler des coups de feu. Ces répliques d'armes dont le fonctionnement vous sera montré en Briefing sont inoffensives, mais elles font du bruit et sont toujours à manier avec précaution.

Ainsi il est interdit de tirer avec une réplique d'arme à proximité d'une personne.
Distance de sécurité = 1m50 minimum

Vérifiez toujours qu'il n'y ait pas quelqu'un proche de vous avant de tirer.

- Au contact, avec des **armes en mousse et latex** spécialement conçues pour le GN : faux gourdin, couteau, hache, bouteille...
Avec ces objets de GN (armes ou autres) les coups portés doivent être réalisés avec retenue : sans frapper fort (la personne en face doit simplement sentir qu'elle a été touchée) et jamais d'estoc (c'est à dire jamais de face avec la partie pointue de l'arme)

En simulation de combat, techniques et comportements suivants sont strictement interdits :

- Les coups portés à la tête, au cou, à l'aine, au niveau des parties génitales et à la poitrine pour les femmes.
- Frapper avec tout autre objet qu'une arme de jeu de rôle en latex (on ne frappe pas avec son colt !).
- Lancer sur des personnes des objets (y compris des armes de jeu de rôle en latex).
- Les coups portés d'une puissance excessive. Encore une fois, c'est une simulation de combat : votre objectif est de faire en sorte que l'adversaire ressente le coup, et non la douleur.
- Renverser délibérément une personne en la poussant, en la balayant, etc.
- Toute technique de contact intégral (full-contact) : la lutte, les blocages, les saisies...
- Les prises type : poignées, verrous et flexion des membres.



LE JEU:

Interactions physiques de combat entre les joueurs

D'autres situations exigent votre attention et ces consignes doivent être respectées.

Par ailleurs, il est également strictement interdit :

- D'enfoncer des portes, sauter à travers les fenêtres...
- De monter sur un balcon, sur les arbres, sur les structures des bâtiments, sur les toits...
- Essayer d'attraper un cheval, sauter à bord ou hors d'une diligence en marche ...et tout autre initiative dangereuse pour les autres et pour vous-même !
- Attention par ailleurs aux clous, vis etc... qui pourraient dépasser des éléments de décors.

IMPORTANT

En cas de situation dangereuse ou potentiellement dangereuse pour vous-même ou pour un autre joueur :

1. Criez haut et fort la phrase de sécurité :

« Vraiment ! Vraiment ! Vraiment ! Stop !! »

2. Répétez-le autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que tout le monde ait entendu, arrête de se battre et stoppe toute action de jeu.

3. Vérifiez que personne n'ait été blessé. Si c'est le cas, composez le numéro d'urgence qui vous aura été donné en début de jeu et allez chercher du secours (organisateur, secouriste) tout en laissant quelqu'un à côté de la personne blessée.

4. L'action ne peut reprendre qu'après avoir sécurisé le(s) joueur(s) blessé(s) et si tout danger est écarté.

LES REGLES DU JEU

Principes de base

Les règles de l'Ultime Western reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.



Dans l'Ultime Western la plupart des actions ou résolution de situations des joueurs se font sans règles. Mais certaines en nécessitent, le plus souvent parce qu'elles ne peuvent pas s'effectuer « pour de vrai ».

Exemples : *Si vous jouez un médecin, vous devez pouvoir (sans être vraiment médecin vous-même !), faire en sorte que votre personnage médecin soigne un autre personnage blessé et connaisse le résultat de son intervention ... Il en est de même pour crocheter un cadenas ou encore savoir à l'avance qui va gagner un duel pour pouvoir le simuler ensuite...*

Dans les règles, afin que vous puissiez résoudre certaines situations entre vous et sans intervention d'un organisateur, vous devrez utiliser le jeu de 32 cartes qui vous sera fourni et utiliser la règle d'un jeu connu de tout le monde :

la Bataille, où la carte avec la plus grande valeur gagne.

Les valeurs des cartes sont les suivantes :

Les cartes 7 / 8 / 9 / 10 sont de valeurs 7 / 8 / 9 / 10

Le Valet = 11 / La Dame = 12 / Le Roi = 13 / L'As = 14

chaque joueur doit avoir son paquet sur lui pendant le jeu.

Les tirages de cartes doivent se faire de manière discrète pour ne pas déranger l'immersion des joueurs.

Principes d'utilisation des cartes :

- je suis confronté à une **problématique de niveau N** : **pour réussir je dois tirer une carte de cette valeur N ou PLUS.** *Par ex. mon personnage essaye de crocheter un cadenas de niveau 11 : pour réussir je dois tirer une carte d'une valeur de 11 ou plus, c'est à dire au minimum un Valet.*
- votre **score** de tirage peut être **augmenté par un ou des Bonus** ou au contraire être **diminué par un ou des Malus** (voir votre fiche de personnage).
- **une tentative de résolution = un et un seul tirage de carte** Certaines compétences peuvent vous permettre d'effectuer des tirages supplémentaires pour espérer obtenir un meilleur résultat. (*voir Compétences*)
- certaines règles ne se basent pas sur la confrontation entre deux scores mais vous demandent **juste de tirer une carte** et vous indiquent la conséquence du résultat du chiffre de votre tirage



LES REGLES DU JEU

Principes de base

Les règles de l'Ultime Western reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.



Règle : OUVERTURE & FORCAGE DE SERRURES – CADENAS

Les serrures en jeu sont simulées par une carte à jouer plastifiée marquée « Serrure » et les clefs sont simulées par le même type de carte marquée « Clé ».
Chaque serrure possède un chiffre qui indique sa résistance.

Vous pouvez :

- Soit **Ouvrir** la serrure en vous procurant la « clé »
- Soit **Forcer** la serrure en tirant dedans avec un colt, le nombre de tirs étant fonction du chiffre de résistance de la serrure ou du cadenas, divisé par 2 (*exemple Carte Serrure 8 = il faudra 4 tirs pour l'ouvrir !*).
- Soit **tenter de Crocheter** la serrure avec la compétence « Crochetage » si vous l'avez.

Spécial : les serrures avec une croix rouge X :

Elles ne sont pas forçables en tirant dessus. Elles ne peuvent qu'être « crochétées » (avec la compétence Crochetage) ou ouvertes avec la bonne clé.



Règle : DROGUES & POISONS

Drogue :

Si vous goûtez une boisson ou un plat **extrêmement salé** : il n'y a aucune ambiguïté, considérez que quelqu'un y a glissé une substance pour **tenter de vous droguer**

Effets à simuler : « vous perdez l'équilibre et marchez avec difficulté... »

Cela risque de s'aggraver : il vous faut un médecin. Tant que cela n'est pas fait, vous restez dans cet état.

Poison :

Si vous goûtez une boisson ou un plat **extrêmement sucré** : il n'y a aucune ambiguïté, considérez que quelqu'un y a glissé une substance pour **tenter de vous empoisonner**

Effets à simuler : vous vous sentez mal et vous vous effondrez à terre.

Vous risquez de mourir : il vous faut un médecin. Tant que cela n'est pas fait, vous restez dans cet état.

Essayez au mieux de simuler et jouer votre état.



LES REGLES DU JEU

Principes de base

Les règles de l'Ultime Western reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.



Règle : ASSOMMER

Vous pouvez être la victime d'un joueur qui vous surprend, simule un coup (non violent) dans votre dos entre les deux épaules et vous annonce « **Assommer !** ».

Vous êtes alors **Mis à terre** (vous n'êtes pas **Blessé** à votre réveil) : vous restez à terre inconscient 5 minutes avant de vous relever avec une bonne migraine mais vous êtes en état de **Pleine Forme**.

Règle : LA BAGARRE

L'affrontement à mains nues entre deux personnages se caractérise par une simulation de bagarre : aucun coup ne doit être réellement porté.

Avant le combat, chaque personnage tire discrètement une carte de son jeu au hasard et la présente discrètement à son adversaire qui aura fait de même. Ils simulent ensuite la bagarre : dont le personnage qui a perdu au tirage de carte sera le perdant. Il termine dans l'état **Assommé**.

Règle : LE DUEL

Le duel se fait entre 2 personnages, au colt, en face à face. Le duel se règle avant par un discret tirage de carte entre les duellistes et application des bonus éventuels si vous avez la compétence « **Duel** ».

Le perdant décide si il sera touché au bras ou à la jambe. Vous simulez ensuite le duel, et le personnage qui a perdu au tirage des cartes s'écroule dans l'état **Mis à terre**... Le perdant du duel a subi une blessure par balle qui nécessite les soins d'un médecin et il pourra subir les conséquences de cette blessure.

Attention : la compétence « **Torse !** » ne s'applique pas dans les duels.

Règle : LE FOULARD

Une personne dont le visage est masqué ou caché par un **Foulard** est une personne mystérieuse dont **on ne reconnaît pas l'identité**.

En termes de jeu, cela veut dire que **vous ne pouvez pas reconnaître le personnage qui était masqué lors d'une action dont vous avez été témoin**. Que vous ayez reconnu la voix, le sexe, la corpulence, ou même le costume du personnage n'y change rien : il était masqué, il ne vous a laissé qu'une impression vague.



LES REGLES DU JEU

Principes de base

Les règles de l'Ultime Western reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.



Règle : HORS-JEU

Ce sont des choses, des endroits, des moments qui ne font pas partie du jeu : ils concernent les participants eux-mêmes mais pas leur personnage.

Règle : PERSONNAGE « HORS JEU » - LE POING LEVÉ

Si vous avez besoin d'être Hors Jeu" quelques instants (par ex. parce que vous avez besoin de poser une question de règle à un organisateur) : levez votre main, le poing fermé, et écartez-vous de la zone de jeu (par ex. pour parler discrètement à un l'organisateur).

Les joueurs qui vous voient avec le poing levé doivent aussi vous considérer comme « Hors Jeu » et faire comme si vous n'existiez pas.

Une personne qui a le poing levé est considérée par les joueurs qui la croisent comme « invisible ». Ce n'est pas de la magie ni un fantôme, c'est juste qu'elle est « Hors Jeu » et qu'elle n'existe donc pas pour votre personnage. Vous ne pouvez pas interagir avec elle : laissez-la passer et oubliez qu'elle existe...



Règle : ARRÊT DU TEMPS ! (ou TIME FREEZE !)

Si un organisateur crie « Arrêt du temps ! »

ou « Time Freeze »,

vous devez :

- arrêter immédiatement votre action,
- fermer les yeux,
- et suivre les indications qui vous sont données...

Vous pourrez rouvrir les yeux et reprendre votre action quand vous entendrez le mot : « Action ! »



LES REGLES DU JEU

Principes de base

Les règles de l'Ultime Western reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.



Règle – UTILISATION D'UNE REPLIQUE D'ARME A FEU

Rappels de sécurité :

- Avant de tirer, **vérifiez toujours qu'aucun joueur n'est proche de vous** (devant, à côté ou juste derrière vous) et **ne tirez jamais à moins de 1,50m d'un autre joueur**.
- **Vous ne devez utiliser que la réplique d'arme (le colt) et les munitions à amorces qui vous ont été confiées par l'organisation.**
- Les cascadeurs de Fort Bravo utilisent des pistolets qui font nettement plus de bruit que ceux que vous allez utiliser. **Vous ne devez là encore en aucun cas les prendre et encore moins les utiliser ou utiliser les munitions qu'ils utilisent.**

Il n'y a aucune compétence particulière pour utiliser une arme à feu. Lors d'un combat, vous visez et vous tirez. La distance de tir maximum pour considérer que vous pouvez toucher votre cible est de 10 mètres entre vous et lui.

S'il n'y a aucune annonce du tireur qui vous vise lors d'un combat avec armes à feu, c'est **vous qui choisissez la partie du corps où vous avez pris la (ou les) balles !**

Votre cible est touchée **uniquement** si l'arme a bien fait feu et votre doit être en vue pour que le tir fasse mouche.

Tenez compte (Fair Play) de la **distance de tir (10 mètres maximum pour toucher)** et aux **couvertures et aux protections éventuelles** (par ex. cible cachée derrière un tonneau, un poteau...).

Quand on vous tire dessus « à bout portant » (toujours en respectant 1,5m de sécurité) sans localiser précisément le tir, vous devez considérer que vous avez été touché(e) au **Torse** et donc **vous vous écroulez et avez besoin d'un médecin.**

Règle – UTILISATION D'UNE ARME / OBJET EN LATEX

Il n'y a aucune compétence particulière pour utiliser une arme ou un objet en latex (couteau, hache, gourdin, épée,...).

Rappels de sécurité :

Lors d'un combat avec une arme en latex, vous devez toucher votre adversaire :

- **de manière contenue/retenue**
- **sans jamais frapper avec la pointe**
- **jamais à la tête, ni aux parties génitales, ni à la poitrine pour les femmes**

*NB : Les **dégâts** faits par une arme et leurs conséquences sur la cible seront uniquement réglés par le système des cartes à jouer avec une personne possédant la **compétence Médecine**.*



LES REGLES DU JEU

Vie & mort d'un personnage

Nous n'utilisons pas de système de « points de vie » mais considérons différents « Statuts de Vie » d'un personnage qui sont les suivants :

MIS À TERRE :

Votre personnage est **Mis à terre** lorsqu'il encaisse un coup (d'arme en latex) ou un impact (réplique d'arme à feu) au **torse**....

Votre personnage est alors « **Laissé pour mort** »

LAISSÉ POUR MORT :

Votre personnage reste à terre inconscient 5 mn minimum avant de tenter de survivre à sa blessure. Si pendant ces 5mn, on lui applique les Premiers Soins (*cf Compétence*), il reprend conscience immédiatement et passe au statut « **Blessé** »

BLESSÉ :

Votre personnage est Blessé s'il a reçu un impact ou un coup sur une partie du corps (hors torse) ou s'il reprend conscience après avoir été **Mis à terre**. Il ne peut plus effectuer aucune action violente (course, combat, ...), ni utiliser le membre touché, ni se concentrer sur aucun problème intellectuel, technique ou médical.

Il est à nouveau **Mis à terre** dès qu'il encaisse un nouveau coup ou impact quelle que soit sa localisation.

Il doit absolument se faire soigner par un personnage ayant la compétence **Médecine** pour espérer s'en sortir (avec peut-être des séquelles...) > Voir les sections exemples *Premiers soins, Médecine*

MORT :

Un personnage peut mourir de 2 façons,

- soit du fait de ses **Blessures** (voir section Médecine),
- soit parce qu'une personne lui donne le **Coup de Grâce** (*voir ci-dessous*)

Le personnage est alors définitivement **Mort** : son joueur devient **Hors-Jeu** et doit immédiatement après la fin de la scène se présenter au PC de l'Organisation .

TUER LE PERSONNAGE D'UN JOUEUR – LE COUP DE GRÂCE :

IMPORTANT :

- Le Coup de Grâce **ne peut être donné à un personnage que le dernier jour de jeu.**
- Il faut avoir une **raison vraiment valable** pour donner ce Coup de Grâce et il faut le faire savoir préalablement à sa victime. Par exemple, « De la part de mon jeune frère que tu as froidement assassiné il y a 10 ans... »

Lorsqu'un personnage a été **Mis à terre**, on peut choisir de l'achever en lui infligeant un coup ou un impact supplémentaire, de façon « appuyée » mais toujours indolore. Le coup ou l'impact doit être donné sans précipitation (durée de quelques secondes) et avec détermination en disant « **Coup de Grâce** ».

Le personnage est alors définitivement **Mort**.

LES COMPETENCES

Les compétences d'un personnage

Chaque personnage reçoit ses compétences en fonction de sa Feuille de personnage et du choix des organisateurs.



Ambidextre :

Permet à votre personnage de changer de bras/main pour utiliser son arme (s'il est touché par un coup ou un impact par exemple)

Compétence de tir : Le TORSE !

Attention : limité en nombre par jour – cf. votre Feuille de personnage

Permet d'annoncer « **Torse !** » à haute voix à un adversaire lors d'un échange de tirs (à moins de 10m). Le tireur doit clairement le pointer avec son arme et identifier à haute voix la personne visée avant de tirer. La victime est alors touchée au **Torse** et tombe immédiatement car **Mis à terre**.

Pour rappel, le Torse n'est pas utilisable en Duel.

Archéologie :

Permet d'obtenir des informations supplémentaires face à un objet ancien (*via un document spécifique ou en allant voir un organisateur*).

Géologie - Orpailleur :

Permet d'identifier un minerai et sa valeur (ce que vaut une pépite par exemple !)...

Nous vous fournirons la grille d'analyse des valeurs avec votre enveloppe lors du briefing si vous avez cette compétence.

Crochetage :

Permet de crocheter discrètement une serrure (porte, menottes...). Vous faites un tirage de carte (et appliquez votre Bonus éventuel) contre le chiffre de la serrure. Si vous réussissez, vous ouvrez la serrure.

Vous pouvez tenter de refermer une serrure crochétée en procédant de la même manière. Si vous ne réussissez pas, la serrure reste ouverte : laissez la porte ou le coffre ouvert.

Triche au Poker :

Si votre personnage a cette compétence, vous possédez une main de 3 cartes du même modèle que celles utilisées aux tables de poker (elles vous seront remise dans votre enveloppe joueur).

Lors d'une partie de poker, vous pourrez donc, à loisir, changer votre main en piochant tout ou partie de votre stock de tricheur. A vous d'être suffisamment discret et malin pour ne pas vous faire prendre si vous décidez de tricher...



LES COMPETENCES

Les compétences d'un personnage

Chaque personnage reçoit ses compétences en fonction de sa Feuille de personnage et du choix des organisateurs.



Fausserie :

Permet de pouvoir faire produire 4 documents faux sur toute la durée du jeu. Pour cela, vous devez vous adresser à un organisateur : ce dernier fera en sorte de faire produire le document que souhaitez concevoir.

En tant que fausserie vous pouvez également identifier si un document est un vrai ou un faux (la méthode vous sera indiquée lors de votre briefing car seuls les faussaires la connaissent...).

Explosif :

Seuls les personnages ayant cette compétence peuvent utiliser des explosifs...

Lire une langue étrangère :

Si vous trouvez un texte en langue étrangère marqué d'un code, vous ne pouvez le traduire et donc le comprendre que si vous connaissez cette langue (*cf votre Feuille de Personnage*).

Avant le jeu, nous vous remettons des **documents de traduction scellés - à conserver sur vous et à ne pas ouvrir**. Sur ces documents figurent un code composé d'une Lettre (Initiale de la langue) + un Numéro (*ex. code E2 = Espagnol / doc #2*). Pour traduire un texte, ouvrez et lisez le document de traduction marqué du même numéro.

Pour conserver l'immersion du jeu avec les autres joueurs, faites en sorte de « jouer » le fait que vous traduisez un texte. Par exemple, éloignez-vous un peu, en faisant semblant d'y réfléchir tout haut ou écrivez cette traduction.

Libre à vous de révéler tout ou partie du contenu de cette traduction aux joueurs qui vous entourent... voire à raconter ce que vous voulez !

Parler une langue indienne :

Permet de comprendre et dialoguer dans une langue indienne (Apache, Comanche, Nahuatl, Lipan...). Cette compétence ainsi que la ou les langues indiennes que vous connaissez seront mentionnées dans votre Feuille de Personnage

Pour dialoguer en langue indienne, face à votre interlocuteur :

- formez la **lettre L avec votre pouce et votre index**
- prononcez le **nom de la langue dans laquelle vous parlez**, *par ex. « Comanche »*

Le personnage s'il parle la même langue doit vous répondre avec les mêmes geste et mot. Tout ce que vous direz après sera considéré comme prononcé en langue indienne. Les autres personnages autour de vous qui ne parle pas cette langue ne peuvent donc pas comprendre votre conversation(bien qu'elle soit en français ;-). **Eloignez-vous pour poursuivre la discussion** afin de ne pas être entendu des autres.



LES COMPETENCES

Les compétences de soins

Votre personnage peut être blessé et dans l'ouest, la médecine est aléatoire...



Premiers soins :

Permet en simulant des soins (avec bandage de fortune, etc..) de stabiliser une blessure de type **coup** ou **impact** aux membres ou au torse d'un individu.

Se voir prodiguer les **Premiers Soins** permet de passer **Mis à Terre** à l'état **Blessé**.

Médecine : (*Nous vous fournirons la grille de résolution avec votre enveloppe joueur*)

- Permet en simulant des soins avec des bandages pendant 10 mn de faire passer une personne de l'état **Blessé** à **Pleine Forme**.
- Permet également de faire les **Premiers Soins**.
- Permet également d'avoir une certaine connaissance des poisons et des drogues et donc de reconnaître des symptômes liés à des drogues/poisons et soigner la personne atteinte.

Exemple:

*Bob a pris une **balle au torse** suite à un tir annonçant **Torse**. Il est **Mis à terre**.*

*Bob reste **Mis à terre** inconscient pendant 5mn, sans recevoir de **Premiers Soins**, puis il se relève dans l'état **Blessé**.*

*Bob trouve un médecin qui le soigne. Le médecin tire une carte de son paquet (= 7) pour la qualité du soin. Bob fait de même (Dame = 12) pour la gravité de sa blessure. Le médecin lit sur sa **grille d'analyse** l'efficacité de son soin et annonce son verdict.*

Celui-ci peut aller :

- de très positif : « C'est bon Bob, c'est soigné, tu vas pouvoir repartir sans souci »

- à très négatif : « La bonne nouvelle Bob c'est que tu vas t'en sortir. La mauvaise c'est que je suis obligé de t'amputer de ton bras gauche... »



LES COMPETENCES

Le pistage dans le désert

Tout le monde peut aller dans le désert, seuls les pisteurs peuvent suivre une piste...



Pistage :

*En tant que Pisteur un document spécifique de **Pistage** vous sera remis avec votre personnage.*

Dans l'Ultime Western, le territoire de jeu est étendu sur les extérieurs des Studios. Des éléments de jeu, des indices, des événements peuvent ainsi se produire dans le désert alentour et sont matérialisés par des **Pistes** à suivre.

Tous les personnages peuvent bien sûr aller dans le désert, mais seuls les personnages ayant la compétence **Pistage** peuvent identifier et suivre une piste.

Si votre personnage possède cette compétence, c'est qu'il possède un don naturel pour repérer la moindre trace et interpréter les signes lui permettant de suivre une piste dans la nature, accompagné d'autres personnages qui souhaitent explorer celle-ci avec lui.



LES COMPETENCES

Le pistage dans le désert

Tout le monde peut aller dans le désert, seuls les pisteurs peuvent suivre une piste...



Une piste est matérialisée par une suite d'étapes marquées par des « fers à cheval » de même couleur et numérotés.

Pour « Suivre une Piste », il faut impérativement :

- Etre **minimum 3 personnes dont 1 avec la compétence Pistage**.
Les personnages qui n'ont **pas cette compétence ne peuvent pas suivre une piste** : ils ne « voient » pas les fers à cheval (même si les joueurs qui les jouent les voient eux !)
- **Trouver le fer à cheval numéro #1 de la piste pour commencer à lire les indications** afin de trouver le fer à cheval #2, et ainsi de suite.

Vous ne pouvez pas « prendre une piste » en cours de route. **Vous devez commencer par le fer à cheval #1 pour suivre une piste**. Si vous croisez des fers à cheval dans le désert avec un autre numéro de le #1, considérez que vous ne le voyez pas /qu'il n'existe pas.

A chaque étape et sur chaque fer à cheval, vous trouverez un document de jeu qui ne peut être lu que par le Pisteur : à lui de donner les informations aux joueurs qui sont avec lui sur la piste. Ce document doit être raccroché sur le même fer à cheval avant de repartir.

Il peut y avoir entre 3 et 6 étapes avant d'arriver au bout d'une piste. Il n'est donc pas rare que vous ayez plusieurs centaines de mètres, voire quelques kilomètres à parcourir pour la remonter... **Pensez donc bien vous protéger du soleil et à prendre de l'eau avant de partir...**

Toutes les pistes fers à cheval sont trouvables par tous (rappel : à partir de leur fer à cheval #1). Donc, **si vous suivez une piste, il se peut qu'elle ait été déjà découverte plus tôt par d'autres...** et que vous ne trouviez plus rien au bout.

Mais vous pouvez encore retrouver quels personnages ont bien pu suivre cette piste avant vous



THE ULTIME WESTERN®

Nous contacter :

contact@ultimacy.org

laurent@ultimewestern.com

PARTENAIRE EXCLUSIF DE



UNE PRODUCTION

ultimacy! ULTIMATE
LIVE
ACTION
ADVENTURES

UW_Guide-des-joueurs_2024
Copyright The Uptime Western – Ultimacy SAS