

Livret de règles



Les règles :

1.1 Création, Vie et Mort d'un Perso...

- a) Créer son perso*
- b) La fiche de perso*
- c) Vie et Mort*

1.2 Règles de Combat

- a) Les Armes et le Combat*
- b) Et après ?...*

1.3 Altérations et Compétences

Les règles particulières :

- 2.1 Du commerce ?*
- 2.2 Les objets*
- 2.3 Les bandeaux*

Le Jour J

- 3.1 Site et accès*
- 3.2 Programme des réjouissances*
- 3.3 Briefing / débriefing*

Pour Finir...

1. Les Règles

Comment faire un GN ? Dans quelles conditions se bat-on ? Comment récupère-t-on ses Points de Vie ?... Toutes ces questions vous harcèlent ? Laissez-vous guider...

1.1 Création, vie et mort d'un perso...

a) Créer son perso

Une fois inscrit, un orga devrait avoir pris contact avec vous, et après quelques questions sur vos envies et optiques de jeu afin de vous attribuer un rôle (parmi ceux disponible) qui colle au mieux à vos attentes. Les orgas resteront bien sûr à votre disposition si vous avez des questions !

b) La Fiche de perso

Une fois inscrit vous recevrez (le plus tôt que nous pourront avant le début du GN) votre Fiche de perso.

Une Fiche de perso est constituée de plusieurs rubriques :

- Une partie « caractéristiques », regroupant tout d'abord 3 caractéristiques dites « primaires » :
 - o **Le nom de votre personnage:** Besoin d'une explication ?
 - o **Le nombre de Point d'Action :** cf Règles particulières => Points d'Action
 - o **Votre score de bagarre:** Ce nombre indique la capacité du personnage à combattre à main nue. Lors d'un affrontement à mains nues, les deux joueurs annoncent à voix basse leurs scores. Celui qui possède le plus grand gagne. Plus l'écart entre les deux score et grand, plus le combat est bref et expéditif. En cas d'égalité, les deux se battent jusqu'à s'arrêter d'un commun accord aux vues de l'enlèvement, soit se mettent mutuellement KO. Plusieurs personnes peuvent additionner leurs scores afin de combattre plus efficacement leurs adversaires. Le perdant se retrouve inconscient pendant 2 minutes à la fin de l'affrontement.
- Une partie Compétences
- Votre Background : C'est l'histoire de votre personnage, ce qui fait qu'il en est venu à pratiquer ce métier, à atterrir dans cette unité, etc...
- Vos Objectifs : Rappel de la quête de votre groupe (si du moins vous faites partie d'un groupe) et de la (des) quête(s) personnelle(s) de votre personnage (ce serait trop simple sinon...)

La Fiche de perso fait foi et loi quant aux règles de vie, de mort et de compétences de votre personnage !

c) Vie et Mort

Chaque personnage arrive (sauf exception) vivant dans notre Monde. Dès lors, une question se pose, comment faire pour tuer le mécréant qui s'oppose à l'accomplissement de votre quête ?

Vous aurez certainement remarqué qu'il n'y a pas de caractéristiques faisant référence à votre état de santé. En effet, normalement, personne n'est armé ! Cependant des « altérations d'état » peuvent se produire pendant le jeu, ces dernières seront répertoriés plus bas dans ce même livret.

Mais alors, le mécréant, comment faire ? Nous comptons en fait sur le fair play et le role play de vous, amis joueurs. Une balle de revolver entre les deux yeux, est une balle de revolver entre les deux yeux, et donc, mortel. Une balle dans le bras, est une balle dans le bras etc... Vous aurez compris le concept. Gardez cependant à l'esprit qu'il s'agit d'une réception privée, sous haute surveillance et que vous n'aurez probablement pas de possibilité de fuite après votre forfait, à vous d'être discret !
Un personnage mort, doit aller voir les orgas, et ce avec l'identité de son meurtrier.

1.2 Règles de combat

A priori, pas d'armes, dit pas de combat, hormis à mains nues, cependant, comme chacun le sait, même les orgas ne peuvent prévoir ce qui peut se passer une fois le jeu lancé...

a) Les armes et le déroulement du combat

Différents types d'armes sont accessibles selon vos compétences, mais avant toutes choses, quelques précisions :

- Les seules armes autorisées seront les armes fournies par les orgas (ou vérifié et validé par ces derniers)
- Que ce soit à mains nues, avec une arme blanche ou une arme à feu, les coups ne sont pas portés ! Vous simulez une rixe, mimez le fait de poignarder ou dite assez fort un « BANG » pour simuler le coup de feu (ou « pump » doucement pour les veinard ayant un silencieux :p)
- Même si les coups ne sont pas portés, éviter de viser la tête de trop près (que ce soit à l'épée ou avec une arme à feu), inutile de rajouter des borgnes et aveugles dans le jeu, des PNJs le feront sûrement déjà et sans aides extérieures (merci pour eux.)
- Les coups portés sur un joueur à terre. Il vient déjà d'être assommé ou tué, pas la peine d'en rajouter... D'accord les coups ne sont pas portés, mais il suffit d'un mauvais appui pour que l'élan se charge de porter le coup pour vous.

c) Et après ?...

Après un combat, les vainqueurs peuvent fouiller les vaincus. Pas de fouilles corporelles. La zone qu'on désire fouiller sera désignée et citée, et le vaincu devra s'exécuter, sauf compétences spéciales. (Vous avez le droit de maudire vos ennemis et de vous venger par la suite pour cet affront, en role play bien évidemment).

Notez que certains objets ne sont pas volables (cf. section "objets").

1.3 Altération et Compétences

Tout d'abord, une petite définition des termes employés.

Une altération va agir sur votre comportement, c'est un effet, pour le plus souvent aléatoire, qui peut être provoqué par une compétence, ou une action particulière, de même qu'elle peut être retiré ou simplement ignoré grâce à une compétence, nous avons essayé de grouper les altérations avec les compétences associés dans un souci de clarté.

Attention : tout ce qui suis n'est pas forcément une « compétence » telle qu'elle est sur votre fiche, mais l'effet qu'elle provoque pour le plus souvent. Vous trouverez souvent dans vos fiches un « lien » vers cette partie qui regroupe les termes « génériques » que vous entendrez lors du jeu.

- **Folie** : Hallucination, discours pas forcément très cohérent, une folie quoi. 5 minutes
- **Inébranlable** : Résiste à la folie.
- **Eloquence** : Dissipe et immunise la cible à l'altération « Folie » pendant 1h. Ne peut être fait que sur quelqu'un atteint de la dite altération. Possible de se le faire à soi-même, mais se parler à soi-même en même temps qu'on est fous... Faites nous rêver !
- **Malade** : Des haut-le-cœur, la bouche pâteuse... Soyez imagitatif !
- **Infatigable** : Quoi ? « Malade » ? Jamais entendu parler de ça !
- **Medecine** : Dissipe et immunise la cible à l'altération « Malade » pendant 1h. Ne peut être fait que sur quelqu'un atteint par la dite altération.
- **Pickpocket** : Permet de prendre aléatoirement un objet en possession de la cible.
- **Antivol** : Permet de savoir qu'on vous a volé quelque chose.
- **Assomer** : Besoin d'un commentaire ? La cible est KO pendant 2 minutes. Il est à noter que tout le monde peut utiliser cette compétence !

2. Règles particulières

2.1 Les Points d'Action

Certains pourront voir qu'ils possèdent des compétences qui sortent du cadre de la liste précédente, ces dernières seront (sauf oubli, ce qui peut arriver) signalée comme étant propre au personnage. Un peu comme un talent dont seul lui dispose. Ces derniers utilisent ces fameux points d'action de la plus simple manière : chaque utilisation coûte 1 point.

Il vous sera distribué, en même temps que vos objets, votre pool de départ de point d'action. Ensuite, chaque heure, nous vous en donneront 2 de plus. Ils seront à dépenser au point orga prévu à cet effet.

Ces points ne sont pas volable.

2.2 Objets

Nous essaierons, autant que possible, de vous fournir la plupart des objets de jeux dont vous pourriez avoir besoin, et ces derniers vous seront remis à votre arrivée sur site. Si nous vous demandons de prévoir certains de ces objets, ces derniers ne seront pas volable au cours du jeu, au mieux, il ne seront plus utilisable, ceci afin qu'il n'y ai que les objets de jeux fournis qui « circulent » entre joueurs, et pas vos effets personnels (ce qui évite drastiquement les pertes ;)).

2.3 Bandeaux

Il se peut fortement que vous croisie des joueurs ou PNJ portant un bandeau sur la tête (et si c'est sur les yeux, priez pour son âme...). Cela signifie que cette personne est simplement hors jeu. Bien sûr n'en abusez pas. Si vous entendez « Apparition », de la part d'un PNJ qui enlève/cache son bandeau, c'est bel et bien que quelque chose apparaît sous vos yeux. Idem pour « Disparition ».

Pour repérer un orga opérationnel, nous tâcherons d'avoir sur la tête une casquette BordorGN, afin d'être repérable facilement.

3. Le Jour J

3.1 Site et accès

Le Dernier Gloubiboulga aura lieu le samedi 27 Octobre 2012 à l'adresse suivante :

Collège Eugène Atget
14, rue Abel Boireau
33500 Libourne.

Un topic dédié au covoiturage est d'ores et déjà présent sur le forum du GLOP (vous trouverez le lien à la fin de ce livret, ainsi que d'autres liens tout aussi utile).

3.2 Programme des réjouissances

La Nuit du Huit Clos Occitane se déroulera de 20h à minuit, c'est à dire que les différents huis-clos doivent commencer sur les coups de 20h. Nous vous invitons donc à venir en avance, nous tâcherons d'être prêt à vous recevoir au moins deux heures avant.

Nous aimerions pouvoir effectuer le briefing dès 19h30, afin de commencer le jeu à 20h. Ce dernière prendra fin aux douzième coup de minuit !

Après le débriefing, un pot de fin vous permettra de partager votre expérience avec les joueurs des autres huit-clos.

3.3 Briefing, débriefing

Lors du briefing, nous procéderons à un petit rappel des règles, en vitesse et répondrons aux questions de dernières minutes.

Avant cela nous essaieront de passer vous voir individuellement, pour le contrôle de l'équipement, passage en revue (rapide) des quêtes de groupe et individuelles, distribution des différents objets par perso (argent, compétences spéciales, etc.)

Lors du débriefing, on fera le point sur les quêtes réalisées ou non, d'abord individuellement, puis par équipe, et enfin tous ensemble.

4. Pour finir...

Commençons par des liens plus qu'utile.

Pour vous préinscrire : <http://www.nuitduhuisclos.com/>

Après votre inscription sur le site, cette dernière ne sera comptabilisé qu'à réception de votre chèque pour la PAF. Dès lors, un orga vous contactera !

Pour avoir plus d'infos :

Sur « Le dernier Gloubiboulga » : <http://bordorgn.xooit.fr/index.php>

Sur la NDHCO et les autres jeux : <http://ndhco.canalblog.com/> (notre blog)

<http://glop.leforum.eu/index.php> (le forum)

<https://www.facebook.com/NuitDuHuisClosOccitane>

Nous vous rappelons encore une fois que nous comptons sur le roleplay et le fairplay des joueurs, qui sont, à notre sens, indispensables pour que tout se passe bien. N'hésitez pas à poser vos questions si vous en avez.

Et en attendant de vous voir le jour J, continuez à rêver en grandeur nature !