



LIVRE DES RÈGLES

VERSION 2.1

26/08/2015

MODIFICATIONS :

- **AJOUT DE L'ANNONCE « RÉSISTE »**

TABLE DES MATIÈRES

1. NOTIONS DE BASE	4
1.1. LE JEU DE RÔLE	4
1.2. LA SIMULATION	4
1.3. LE FAIR-PLAY.....	4
1.4. EQUIPEMENT PJ/PNJ/PPJ:.....	5
1.5. HOMOLOGATION.....	6
2. L'UNIVERS DE WILD-DUST	7
2.1. NOTRE VISION.....	7
2.2. L'OUEST AMÉRICAIN	7
2.3. LA LOI AU « FAR WEST »	7
2.4. L'ÉCONOMIE.....	7
3. VOTRE PERSONNAGE	9
3.1. CRÉATIONS DES PERSONNAGES	9
3.2. LES COMPÉTENCES	10
3.3. LES COMBATS	11
3.3.1. <i>Les combats au corps à corps</i>	11
3.3.2. <i>Les combats à distance</i>	11
3.3.3. <i>Les blessures :</i>	11
3.3.4. <i>Les points d'intégrité :</i>	12
3.3.5. <i>Tableau récapitulatif des points de vie par location :</i>	12
3.4. LES SOINS.....	13
3.5. PAS D'ARMURE NI DE BOUCLIER AU PAYS DE L'ONCLE SAM	13
3.6. MORT DU PERSONNAGE.....	13
4. DURANT LE JEU	14
4.1. RESPECT DU TIME-IN (TI) / TIME-OUT (TO) / TIME-FREEZE	14
4.2. LES ARBITRES ET AUTRES PERSONNES NON VISIBLES TI	14
4.3. LES ANNONCES.....	14

4.4.	LA FOUILLE	16
4.5.	LA BAGARRE	16
4.5.1.	<i>Déroulement de la bagarre:</i>	17
4.6.	LE DUEL	19
4.6.1.	<i>Contexte</i>	19
4.6.2.	<i>Le fair-play et la triche</i>	20
4.6.3.	<i>Déroulement du duel</i>	21
4.7.	LES LIEUX VERROUILLÉS	21
4.8.	LA CARTE PICKPOCKET.....	22
4.9.	LA PROSTITUTION	22
5.	LES CONCESSIONS	23
5.1.	ACQUISITION DES CONCESSIONS	23
5.2.	TYPES DE CONCESSIONS	23
5.3.	VALEUR DES CONCESSIONS	23
5.4.	LES REVENUS LIÉS AUX CONCESSIONS	23
5.5.	GESTION DES CONCESSIONS	23
5.5.1.	<i>Engager des ouvriers</i>	24
5.5.2.	<i>Liste des métiers disponibles liés aux concessions:</i>	24
5.5.3.	<i>Les compétences liées aux concessions :</i>	24

1. NOTIONS DE BASE

1.1. Le jeu de rôle

Le jeu de rôle grandeur nature ou « grandeur nature » (GN), parfois désigné comme jeu de rôle « en live » ou semi-réel est une forme de jeu dans laquelle les joueurs réalisent physiquement les actions de leur personnage. Le participant incarne un personnage au sein d'un univers fictif, et interagit avec d'autres personnages joués. A l'identique du jeu de rôle sur table, le succès des actions des joueurs est évalué par des règles de jeu, ou bien déterminé par le consensus entre joueurs. Les éléments de l'univers de jeu et les règles sont déterminés par des organisateurs. (Les premiers jeux de rôle grandeur nature ont été organisés vers les années 1970-1980. Cette activité s'est propagée à travers le monde durant les années 1980, et s'est diversifiée par une grande variété de styles de jeu. De tels jeux sont souvent conçus comme une activité de divertissement, mais peuvent parfois être orientés vers la performance théâtrale ou artistique. Certains évènements peuvent aussi être conçus dans des buts également pédagogiques ou politiques). Les univers fictifs de jeu incluent des univers réalistes modernes ou historiques, et des univers futuristes ou fantastiques.¹

1.2. La simulation

Le jeu de rôle est un jeu de simulation. On y simule des personnages et les situations dans lesquelles ils se trouvent. Malgré des situations bien réelles (négociations, énigmes, ...) nous sommes amenés à en simuler certaines autres, soit pour des raisons de sécurité (combats, blessures) soit pour des raisons ludiques (métiers, compétences).

Les règles de simulation mises en place ont pour but de permettre à chacun de jouer son rôle, tout en donnant de la cohérence à cette diversité. Il est donc indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toute situation.

1.3. Le fair-play

Définition : "Pratique du sport dans le respect des règles, de l'esprit du jeu et de l'adversaire. **Être fair-play**, être beau joueur, agir avec loyauté et franchise." ²

Le **fair-play** est l'essence même du jeu de rôle grandeur nature et d'autant plus dans Wild Dust. Il se concrétise par le respect des règles et des autres participants. Il a une importance capitale dans la mesure où la triche produit des situations de jeu qui n'auraient pas pu avoir lieu selon les règles. Le **fair-play** conditionne le bon déroulement de la session de jeu et l'authenticité de l'histoire vécue.

Durant un combat, seule la personne victime d'une attaque est responsable et seule juge, en l'absence d'un arbitre, de comptabiliser les dégâts.

¹(Déf. Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le#Jeu_grandeur_nature, le 20/06/2012)

²(Déf. Larousse online : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fair%20play/32710#32624>, le 21/06/2012).

En cas litige, contactez un arbitre qui départagera la situation (Si « A » tire sur « B » et que « B » ne prends pas en compte les dégâts, ce dernier à peut-être ses raisons. « A » n'aura pas l'autorité de déclarer « B » comme tricheur. « A » devra contacter un arbitre qui s'assurera que « B » n'aura pas triché.) N'appliquez pas votre propre loi, c'est le rôle des arbitres, pas des personnages.

1.4. Equipement PJ/PNJ/PPJ:

Les joueurs devront apporter leur propre matériel, vêtements, armes,... L'équipement de jeu devra être sécurisé et devra passer à l'homologation lors du briefing de début d'activité. Pour plus de réalisme, nous comptons sur l'ensemble des participants pour porter des vêtements conformes à l'époque western. En plus de leurs costumes, **les PJ** devront également prévoir :

- ❖ Une bourse pour ranger la monnaie de jeu (et une pochette pour les effets TO),
- ❖ Une assiette (ou bol), des couverts et un verre (ou gobelet),
- ❖ Une source d'éclairage électrique (mini lampe de poche ou autre) pour la sécurité,
- ❖ Leurs armes de GN en latex d'époque western (tomahawk, lance indienne, sabre militaire, couteau, ...)
- ❖ Des répliques d'armes d'époque de type revolver ou fusil, à détonation sonore de type alarme uniquement à canon bouché (voir document annexe relatifs armes de type « alarme ») à faire homologuer en début d'activité.
- ❖ Arcs et flèches sécurisés par un bout en mousse dont le diamètre est plus grand que celui de l'orbite et passer obligatoirement à l'homologation.

Des bouchons d'oreilles seront mis à disposition par l'organisation. Il est fortement conseillé de les porter lors de l'activité.

1.5. Homologation

Toutes les armes doivent passer par l'homologation avant le début de l'activité (TI). Les armes qui ne seront pas validées ne pourront en aucun cas se retrouver sur le site.

Les armes en latex doivent avoir un axe solide en fibre de verre ou carbone, selon les réglementations habituelles des armes de GN belge. Pas d'arme faite "maison" avec des axes en métal ou autre !

Les armes de lancer, quant à elles, ne peuvent présenter aucune structure solide.

Pour les arcs, la puissance maximum autorisée varie en fonction des flèches utilisées: pour celles à tête plate: 25 livres et pour celles à tête ronde: max 20 livres.

Nous vous invitons à consulter les règles d'homologation rédigées par la BWAT (BELarpWeaponApproval Team) disponibles ici :

http://www.larp.be/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=214&Itemid=71

2. L'UNIVERS DE WILD-DUST

2.1. Notre vision

Wild-Dust, c'est avant tout une équipe de bénévoles passionnés par le jeu de rôle et le GN, qui partagent la même envie de proposer un style de jeu et un univers totalement différent du cadre médiéval fantastique connu de chaque rôliste. L'idée de créer un GN Western est née d'un pari fou entre les fondateurs de l'ASBL qui souhaitaient mettre en place un univers peu exploité basée sur **l'immersion**, le **fairplay** et le **rôleplay** des joueurs avec comme proportion 75 PJ pour un maximum de 25 PNJ.

2.2. L'Ouest américain

“Go west young man and grow up with your country!”

Si vous avez envie de changer de vie et que vous vous sentez l'âme d'un aventurier à la recherche d'un nouvel Eldorado, n'attendez-plus ! Rejoignez le camp de Wild Creek et participez à la grande aventure de l'Ouest américain.

Wild Dust est un jeu de rôle grandeur nature qui vous plonge dans un monde fictif situé en 1864 en pleine conquête de l'Ouest américain, dans le camp de Wild Creek dans le Dakota du Nord. La guerre de sécession est sur le point de se terminer. L'Union est proche de la victoire et a besoin d'étendre ses frontières. Pour ce faire, des colons se voient offrir une possibilité d'acquérir des territoires appartenant actuellement aux indiens. Ces terres hostiles et inconnues regorgent de richesses en tout genre. Imaginez un monde où vos rêves les plus fous deviendraient réalité... Imaginez une terre promise, fertile, riche et propice à la réalisation de toutes vos envies les plus chères...

Fondé depuis quelques mois seulement, le camp de Wild Creek vit au rythme des concessions minières et du passage des pionniers.

2.3. La loi au « Far West »

Attention Cowboy, inutile de penser que Wild Creek est une contrée sans foi ni loi, dans laquelle règne l'insécurité et la corruption et où les duels sont monnaie courante ! Non, non, non..., à Wild Creek vivent un Marshall et beaucoup de témoins **prêts à tout** pour faire régner l'ordre et la discipline au sein de la communauté ! Toujours accompagné de son livre de lois, le Marshall n'hésitera pas à mettre les contrevenants à l'abri des regards en attendant un jugement en bonne et due forme...

2.4. L'économie

Comme le dit le dicton, « le Dollars est le nerf de la guerre » et c'est, d'ailleurs, pour cette raison que vous avez décidé de tenter votre chance à Wild Creek.

Vous découvrirez très vite qu'il existe un nombre incroyable de façons et d'occasions pour devenir un homme riche et, enfin, vivre la belle vie dont vous avez tant rêvé !

Commerces, concessions minières, forestières ou agricoles, saloon, salle de jeux, filles de joie... Wild Creek est un véritable pôle économique florissant rempli de promesses d'argent facile pour toute personne débrouillarde et n'ayant pas froid aux yeux.

Attention, à Wild Creek tout se paie en dollars... Qu'il s'agisse d'une boisson, d'un repas, d'un endroit où dormir, d'un assassin ou d'une fille de joie, gardez bien à l'esprit que votre confort dépend du nombre de billets verts présents en votre possession!

3. VOTRE PERSONNAGE

Lors de votre inscription, vous serez invité à fournir un background complet de votre personnage. Le background doit comprendre :

- ❖ Le nom et prénom du personnage
- ❖ L'âge de celui-ci
- ❖ Son lieu de naissance
- ❖ Son historique détaillé (maximum 3 pages)
- ❖ Un métier ou une occupation
- ❖ De possibles liens ou interactions avec d'autres personnages.
- ❖ ...

Chaque background est alors étudié avec attention par l'organisation.

Pour intégrer au mieux votre personnage dans l'univers de Wild Dust, l'équipe scénaristique travaille en tandem avec le joueur. Certaines modifications ou adaptations seront donc, dans certains cas, nécessaires au bon déroulement de l'action du jeu.

Les compétences sont attribuées à chaque personnage par l'équipe scénaristique en fonction du type de personnage et du background proposé.

Si vous souhaitez que votre personnage soit immergé et pris en considération dans l'univers Wild-Dust (scénarios personnalisés, interaction, ...), validez votre inscription au plus vite, l'équipe scénaristique a besoin de temps!

Remarque : pour une inscription validée, nous devons avoir reçu : votre paiement, votre fiche d'inscription complète ainsi que la fiche médicale (fiches à remplir en ligne).

3.1. Créations des personnages

A la création, tous les personnages:

- ❖ reçoivent **3 points de vie (PV) au tronc, 2 PV à chaque membre et 2 PV à la tête,**
- ❖ 2 points d'intégrité pour chaque localisation,
- ❖ reçoivent la compétence de bagarre « coup »
- ❖ ont la capacité de faire des calculs simples mais sont analphabètes,
- ❖ savent utiliser des armes de mêlée de 30 cm maximum garde comprise (couteau ou dague).

De plus, chaque personnage reçoit 6 compétences attribuées en fonction du type de personnage et du background proposé pour celui-ci.

Les classes de personnage : Celle-ci sera déterminée en fonction du background du personnage. Les classes auxquelles vous n'appartenez pas ne vous seront pas divulguées. En fonction de votre rôleplay, un revirement de carrière est toujours possible, n'hésitez pas à en parler avec le responsable PJ.

3.2. Les compétences

Dans un souci de qualité de jeu et pour éviter le syndrome du « grosbillisme »³, nous ne mettons pas à disposition des joueurs la liste des compétences et la classe à laquelle elles appartiennent. La plupart des compétences doivent être découvertes par les joueurs durant l'aventure.

A chaque début d'activité, le joueur reçoit deux « tokens ». Il s'agit d'un jeton personnalisé permettant d'acquérir une compétence en jeu pour autant qu'elle corresponde à la classe du personnage.

L'apprentissage de nouvelles compétences peut se faire de deux manières différentes :

1. **Durant l'activité :** lorsqu'un joueur découvre une nouvelle compétence en jeu et qu'il souhaite l'acquérir, celui-ci doit en informer un arbitre et ensuite s'entraîner avec la personne qui possède déjà la compétence pendant 30 minutes. Après cet entraînement, il devra retourner chez l'arbitre qui lui dira s'il a acquis la compétence ou non.

Attention : une seule compétence par jour de jeu peut être acquise !

Les raisons pour lesquelles la compétence peut être refusée par l'arbitre sont :

- ❖ Le délai de 30 minutes n'a pas été respecté ou l'entraînement a été interrompu
- ❖ La compétence ne correspond pas au style ou à la classe du personnage (selon une liste préétablie par l'organisation)
- ❖ Vous n'avez pas les « tokens » nécessaires pour acquérir cette compétence
- ❖ Vous avez déjà acquis une compétence ce jour
- ❖ Le mentor considère que l'élève n'a pas été assez assidu (il pourrait demander un apprentissage dépassant les 30 minutes le cas échéant)

Le non-apprentissage d'une compétence n'entraîne pas la perte d'un token.

2. **Entre deux activités (inter-live):** pour autant qu'il lui reste au moins un « token » de disponible, le joueur pourra choisir une compétence parmi les 3 proposées par le référent PJ. Cette compétence pourra être utilisée durant la prochaine activité.

³Gros Bill (en deux mots) ou Grosbill (en un mot), est un qualificatif qui désigne dans l'univers des [jeux de rôle](#) un joueur qui cherche à rendre son personnage le plus puissant possible, au détriment d'autres aspects du jeu tel que le réalisme ou l'interaction entre les personnages. (Déf Wikipédia, http://fr.wikipedia.org/wiki/Gros_Bill, le 4/09/2012)

3.3. Les combats

A l'origine chaque arme inflige un point de dégât à l'adversaire. Il y a deux grandes catégories de combat, les combats au corps à corps et les combats à distance.

Toutes les armes doivent passer par l'homologation avant le début de l'activité (TI). Les armes qui ne seront pas validées ne pourront en aucun cas se retrouver sur le site.

3.3.1. Les combats au corps à corps

Le combat au corps à corps fonctionne avec des touches et non des frappes. Il peut être pratiqué à l'aide de sabre, épée, couteau, hache, bâton, lance, ...

Toutes les touches sont comptées. Il n'est pas nécessaire d'annoncer les points de dégât sauf en cas d'utilisation de compétences spécifiques.

La personne blessée soustrait 1 point de vie (ou plus si annonce) à la localisation touchée.

3.3.2. Les combats à distance

Le combat à distance peut être pratiqué à l'aide d'arme de jets (dagues, tomahawk, haches, javelots, arcs à flèche). Le système est le même qu'au combat au corps à corps, toutes les touches sont comptées. Il n'est pas nécessaire d'annoncer les points de dégât sauf en cas d'utilisation de compétences spécifiques. Les armes de jet doivent avoir été conçues spécifiquement pour être utilisées comme arme de jet. Les arcs ne peuvent pas dépasser une puissance de 25 livres.

La personne blessée soustrait 1 point de vie (ou plus si annonce) à la localisation touchée.

Les armes à feu : la personne ciblée soustrait le nombre de point de dégât à la localisation suivant l'annonce impact (voir chapitre [4.3 Les annonces](#)).

L'utilisation des armes à feu est soumise à certaines compétences !

Soyez fair-play : vous avez pris une balle ? Ça vous fait mal ! Jouez-le !

3.3.3. Les blessures :

- ❖ De base, toutes les touches font 1 point de dégât, à l'exception du fusil (arme d'épaule qui occasionne 2 points de dégât) et des armes de guerre puissantes (canon et dynamite qui occasionnent 1 point de dégât à chaque localisation).
- ❖ Le nombre de points de dégâts est directement déduit des points de vie à la localisation touchée ou annoncée.
- ❖ Certaines armes et compétences permettent d'augmenter les points dégâts.
- ❖ **Le nombre de dégât (supérieur à 1) doit être annoncé en toute circonstance au moment de l'attaque.**

- ❖ Si un personnage tombe à 0 point de vie au torse ou à la tête, le personnage est dans le coma. Il est inconscient et ne peut plus bouger ni parler. Celui-ci meurt endéans les 10 minutes s'il n'est pas pris en charge par un soigneur! Tout point de blessure négatif au torse ou à la tête entraîne la mort immédiate et définitive.
- ❖ Si un personnage tombe à 0 point de vie à l'un de ses membres (bras ou jambe), celui-ci devient inutilisable. Si un membre passe en négatif, il entraîne la mort par hémorragie dans les 10 minutes s'il n'est pas soigné.
- ❖ Quand une localisation tombe à 0, on retire automatiquement un point d'intégrité. Quand le joueur ne possède plus de point de comas, la localisation ne peut plus être soignée.

3.3.4. Les points d'intégrité :

Les points d'intégrité (PI) permettent de simuler la dégradation des localisations suite à des blessures graves répétées. De base, un joueur reçoit 2 points d'intégrité par localisation.

Lorsque qu'une localisation tombe à zéro PV, un point d'intégrité (PI) est retiré pour cette localisation. Si la localisation tombe à 0 point d'intégrité, le joueur mourra s'il s'agit de la tête ou du torse et perdra l'usage de son membre si cet effet se produit à un membre.

Attention : le joueur devra jouer le handicap de la perte du membre !

3.3.5. Tableau récapitulatif des points de vie par location :

	3 PV de base	2 PV	1 PV	0 PV	Blessure négative
Torse	Pleine forme	Blessé	Blessé	Coma (mort dans les 10 min.)	Mort
Tête		Pleine forme	Blessé	Coma (mort dans les 10 min.)	Mort
Membres (bras et jambes)		Pleine forme	Blessé	Incapacité d'utiliser le membre + contraction d'une infection mortelle à soigner dans les 24h.	Perte du membre ! (Incapacité d'utiliser le membre) + mort si non soigné dans les 10 min.

3.4. Les soins

Seuls les joueurs possédant l'une des compétences de médecine peut poser ou retirer un bandage.

Il existe trois types de médecin : le brancardier qui sert à stabiliser un blessé via l'application de bandages ; le chirurgien, il est le seul à pouvoir soigner les blessures graves et le médecin qui ne soigne pas les blessures mais uniquement les poisons et les maladies. Ils peuvent tous enlever un bandage mais seul le brancardier et le chirurgien peuvent le poser.

3.5. Pas d'armure ni de bouclier au pays de l'Oncle Sam

Les armures dans le monde de Wild-Dust n'existent pas et donc il n'y a aucune possibilité de réduire les dégâts de manière physique. La seule manière de ne pas être touché par une balle est de se mettre à couvert.

3.6. Mort du personnage

Le croquemort (référé PJ) va s'occuper de votre cas !

Il s'occupera de créer avec vous un nouveau personnage et vous remettra en jeu aussitôt que possible.

Attention : il est évident que votre nouveau personnage ne connaît pas l'ancien et n'a pas ses connaissances TI ni le matériel que possédait celui-ci.

Astuce : l'inscription en ligne vous permet de créer un personnage de réserve en cas de pépin avec votre personnage principal.

4. DURANT LE JEU

4.1. Respect du TIME-IN (TI) / TIME-OUT (TO) / TIME-FREEZE

Les expressions "Time Out" - "Time In" ou "Time-Freeze" sont uniquement utilisées par les arbitres

- ❖ **Time Freeze** : tout le monde doit s'immobiliser, fermer les yeux et muser (mise en place d'une scène par les orgas). Lors de l'annonce « Time In », l'activité reprend au moment exact où elle s'était arrêtée.
- ❖ **Time In** : début du jeu ou reprise après un Time Freeze.
- ❖ **Time Out** : fin de la période de jeu.

Enfin, si vous avez un quelconque problème, n'hésitez pas à faire appel à un arbitre.

4.2. Les arbitres et autres personnes non visibles TI

Les arbitres seront signalés par le port d'un poncho, les gens « time-out » seront reconnaissables par un morceau de tulle **rouge** leur couvrant la tête et le visage et les gens « invisibles » seront reconnaissables par un morceau de tulle **blanc** leur couvrant la tête et le visage. **Ces individus ne sont pas visibles en TI.**

4.3. Les annonces

Pour une meilleure qualité de jeu, les joueurs (PJ et PNJ) doivent impérativement connaître la liste des annonces et leurs implications. Celles-ci sont simples à interpréter.

En voici la liste :

- ❖ « **Bagarre ?** »

Quand un personnage se trouve à moins de 2 pas d'un autre, il peut engager la bagarre en annonçant : « bagarre ! » et en se mettant dans la position du boxeur (*voir chapitre 4.5* relatif au déroulement de la bagarre)

- ❖ « **Hypnose** » précédé d'une formule comme par exemple : « Tes paupières sont lourdes, ton corps est léger, ton esprit se sent apaisé, lorsque je compterai jusqu'à trois, tu fermeras les yeux et tu dormiras » ou « ton corps et ton esprit ne répondent qu'à ma voix ». La personne **consentante** rentre dans un état d'hypnose et répond sincèrement aux questions que l'on lui pose. L'hypnose se termine automatiquement lorsque l'hypnotisé n'entend plus la voix de l'hypnotiseur pendant une minute.

❖ « Impact / localisation / nombre de points de dégât »

« Impact » signifie dégât à distance / « Localisation » signifie l'endroit visé / Le nombre de points de dégât est à soustraire aux points de vie.

L'annonce n'est valable que s'il y a eu détonation.

Par défaut, un personnage « capable d'utiliser une arme à feu », **ne peut annoncer QUE le torse**. Toute autre localisation requiert la compétence adéquate.

On ne peut annoncer qu'une localisation visible lors du tir ET pour laquelle notre personnage dispose de la compétence de visée adéquate (voir sa feuille de personnage).

S'il n'y pas de détonation, aucun impact ne sera pris en compte.

Si le nombre de PV aux jambes tombe à zéro, cela implique l'incapacité de se relever.

Fair-play : vous avez pris une balle ? Ça vous fait mal ! Jouez-le !

❖ « Arme détruite ! »

Le joueur visé ne pourra plus utiliser son arme qui sera considérée comme détruite.

Il devra la faire réparer chez un armurier ou bien en acheter une nouvelle.

❖ « Piège ! »

Le joueur vient de marcher sur un piège et perd 1 PV à la jambe concernée.

❖ « Je t'assomme ! »

La personne tombe inconsciente pendant 10 minutes.

❖ « Je te scalpe »

La cible tombe à 0 PV à la tête et perd 1 point de coma !

❖ « Marchandage »

Permet d'augmenter ou de diminuer de x% les prix annoncés après un accord sur un prix (% appliqué en fonction du niveau de la compétence, n'entre en compte qu'à la fin de toute négociation et seulement si elle est sujette à RP)

❖ « Terreur ! »

Le joueur fuit l'origine de la terreur en courant dans le sens opposé pendant 1 minute jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits hors de la zone visuelle et auditive de la source (s'il ne peut pas s'enfuir, il doit se mettre dans une position de catatonie pendant 1 minute également)

❖ « M'em po peur »

Le joueur résiste à la terreur !

❖ « Vérité »

Obligation de dire la vérité en répondant par oui ou non à une question (après réception d'une rumeur).

❖ « Résiste »

Le joueur annonçant « résiste » résiste à un effet annoncé.

4.4. La fouille

- ❖ **Partielle** : le personnage fouillé doit remettre tout ce qui est visible et directement accessible (bourse, sac, ...) (durée: 1 min).
- ❖ **Complète** : le personnage fouillé doit remettre toutes ses possessions TI sans exception (durée: 5 min).

Le fouilleur doit rester en contact permanent avec le fouillé pendant la fouille (main sur l'épaule)

Attention : ne peut se faire que sur une personne consentante, entravée ou inconsciente !

4.5. La Bagarre

Quand un personnage se trouve à moins de 2 pas d'un autre, il peut engager la bagarre en annonçant : « bagarre ! » et en se mettant dans la position du boxeur. L'autre joueur a 2 possibilités :

1. il se met en position du boxeur et répond au combattant
2. il s'enfuit ; ce choix offre, quoi qu'il arrive, l'opportunité à l'assaillant de porter 1 coup. Ensuite, la fuite doit être jouée, l'assaillant peut se mettre à sa poursuite, tenter de rattraper le fuyard et continuer le combat

Lors d'une bagarre, les adversaires se font des dommages de contusion. Chacun possède autant de points de contusion que le nombre de PVactuel au torse multiplié par 5.

Par exemple, Jim à 2 PV au torse, il aura donc 10 points de contusion durant la bagarre.

Aucun coup ne doit être réellement porté... la position du boxeur (mettre ses points devant son visage) sert à signifier aux gens autour qu'une bagarre a lieu. Un autre individu à la possibilité de se joindre au combat.

La bagarre dépend de 4 compétences/actions :

- ❖ **Coup**: compétence qui permet de porter un coup (qu'il soit de poing ou de pied) à son adversaire faisant 1 de point de dommage de contusion. Presque tous les personnages reçoivent cette compétence gratuitement à la création.

- ❖ **Coup puissant** : compétence qui permet de porter un coup qui causera 2 points de dommage de contusion (1x par achat de cette compétence par bagarre, cette compétence peut-être acquise plusieurs fois).
- ❖ **Parade** : compétence qui permet de parer un coup par combat (qu'il soit normal ou puissant), aucun point de contusion n'est alors perdu. (1x par achat de cette compétence par bagarre, cette compétence peut-être acquise plusieurs fois).
- ❖ **Fuite** : compétence qui permet de sortir d'une bagarre sans subir de coup gratuit... Cette compétence permet au fuyard d'arrêter momentanément une bagarre. Pour que son adversaire puisse l'atteindre à nouveau, il lui faudra d'abord rattraper le fuyard (arriver à 2 pas de distance).

4.5.1. Déroulement de la bagarre:

Une bagarre commence suite à l'annonce faite par un personnage (Bill) envers un autre qui devra se trouver à 2 pas de distance de sa cible (Buffalo). Ils se mettent tous les 2 en position du boxeur pour montrer à ceux que ça intéresse (voir bagarre à plusieurs) qu'ils se bagarrent.

Chacun à son tour annonce le coup qu'il porte (« coup » ; « coup puissant » ; « parade » ; « fuite »). Ils ont 10 secondes pour agir ou l'autre personnage a le droit d'agir à nouveau ; ce qui laisse à qui le veut d'essayer de raisonner ou de provoquer son adversaire. Les adversaires se font des dégâts de contusion qui correspondent aux points de vie au torse multiplié par 5.

Le combat s'arrête lorsque :

- ❖ l'un des deux combattants se rend et que l'autre accepte sa reddition ;
- ❖ l'un des deux combattants tombe à zéro point de contusion au torse: il est assommé pendant 10 minutes et perd un point de vie au torse.
- ❖ l'un des deux combattants a réussi à s'enfuir.
- ❖ Un événement extérieur interrompt les deux protagonistes qui perdent leur position de boxer.

Petit exemple du déroulement d'une bagarre ;

Bill voit Buffalo qu'il déteste parce qu'il a couché avec sa sœur... il veut le dérouiller! Il s'approche à 2 pas de lui et annonce « bagarre »(il se met en position du boxeur). Buffalo accepte et se met également en position de boxeur. La bagarre commence!

Ils peuvent se parler jusqu'à ce que Bill décide de porter le premier coup.
Buffalo : « *qu'est ce que je t'ai fais, Bill ?* »

Bill : « t'as baisé ma sœur ! »

Éterné, Bill n'attend plus, il annonce « coup » et le combat se déroule comme suit :

	Bill : « t'as baisé ma sœur » <i>Légèrement blessé, il possède 2 PV actuellement au torse, donc 2x5 = 10 points de contusion.</i>	Buffalo <i>Fortement blessé plus tôt dans la journée, il n'a que 1 PV au torse, donc 1x5 = 5 points de contusion.</i>
1.a	« coup » (le premier coup suivant leur dialogue)	-1 de contusion (reste 4)
.b	-1 de contusion (reste 9)	« coup »
3.a	« coup puissant »	« parade »
Pas de perte de points de contusion. Mais bill a utilisé une compétence "coup puissant" et Buffalo sa compétence "Parade" (au bon moment). Buffalo réplique...		
.b	-1 de contusion (reste 8)	« coup »
4.a	« coup puissant » (Bill s'est entraîné et en avait 2)	-2 de contusion (reste 2)
Bill utilise à nouveau sa compétence coup puissant (car il la possède 2x, suite à son entraînement), mais Buffalo ne possède qu'une seule fois la compétence "Parade", il ne peut donc pas éviter ce coup puissant...		
.b		Buffalo sent qu'il va perdre... il se jette au sol... et implore son pardon (il ne fait pas d'annonce dans les 10 secondes imparties)
5.a	Bill reste furieux et refuse d'arrêter la bagarre ; il annonce « coup »	- 1 pt de contusion (reste 1)
.b		Buffalo se relève et tente la fuite (mais il n'a pas la compétence "Fuite")... il court.
8.a	Bill a droit à un coup gratuit (même si Buffalo est à plus de 2 pas, parce que Buffalo n'a pas la compétence « fuite »): il annonce « coup ».	- 1 pt de contusion (reste 0) Il est assommé pour 10 minutes et perd 1 PV au torse.

Conclusion de **l'exemple:**
Normalement, le perdant d'une bagarre perd 1 PV au torse et tombe inconscient pour 10

minutes. Ici, le problème de Buffalo, c'est qu'il ne lui restait qu'un seul PV au torse en commençant la bagarre. Il est donc à 0 PV ==>les 10 minutes d'inconscience deviennent ses 10 minutes de coma avant sa mort prochaine... (Sauf s'il est pris en charge par un médecin, bien évidemment)

Bill s'est pris 2 coups torse (-2 pts de contusion = 1 PV). Il récupère +1PV par localisation touchée : Bill a tous ses PV.

En bagarre, 0 torse = assommé et non comas. Au bout de 10 minutes, le comateux se réveille avec +1 PV à toutes les localisations qui ont été blessées. Mais rien n'empêche au bagarreur d'achever la cible sonnée s'il le souhaite. Faire tomber quelqu'un à -1 volontairement ou à cause d'un « coup puissant » mal calculé, entraîne la mort du perdant.

Bagarre à **plusieurs**

Quand 2 adversaires s'affrontent dans une bagarre, rien n'empêche à 1 autre ou à plusieurs autres personnages de se joindre aux festivités. Il suffira juste de s'approcher dans le périmètre de 2 pas et d'annoncer à qui on porte ses coups/sa cible.

Bagarre **armée**

Le personnage sortant une arme pendant une bagarre infligera des dégâts réels (et localisés) à son adversaire, alors que l'autre combattant, s'il reste à mains nues, continuera à faire diminuer les points de contusion de son adversaire. Cependant, malgré la différence, la règle des 10 secondes par adversaire reste applicable.

Un "coup puissant (bagarre)" ne peut être utilisé que lors d'une bagarre à mains nues, cette compétence n'augmente pas les dégâts faits par une arme. De même, la compétence "Parade" ne peut être utilisée que pour éviter les dégâts de contusion d'une attaque à mains nues, et non pour éviter les dégâts d'une arme blanche ou d'une arme à feu.

4.6. Le duel

Vous avez envie d'en découdre avec quelqu'un qui vous pose problème ? Votre honneur est remis en question ? Vous êtes un As de la gâchette ? Rien de tel qu'un duel pour remettre les pendules à l'heure ! Mais attention, dans la plupart des cas, un duel se termine par la mort...

Assurez-vous qu'un homme de loi soit présent pour juger de la légalité du duel (+ un arbitre TO).

4.6.1. Contexte

Le duel est un règlement de compte scénarisé. Il prend en compte plusieurs facteurs : la rapidité à laquelle on dégaine, l'aptitude à tirer sans avoir le temps de viser et des dégâts qui peuvent être particulièrement dommageables...

Les personnages qui vont s'affronter devront tirer 3 cartes et au minimum 1 dans les 3 catégories (rapidité, visée, dégâts).

La catégorie rapidité définit la vitesse d'exécution de chaque duelliste. En cas d'égalité au niveau de la rapidité, les deux tirs seront joués.

En ce qui concerne l'implication TI, les duels devront être légiférés par l'instance juridique présente (probablement le shérif en action). Ce qui implique que selon le responsable, le duel sera ou non légal.

Attention :

- ❖ Tout le monde peut participer à un duel.
- ❖ Les joueurs qui ne possèdent pas la compétence adéquate pour utiliser un revolver tirent en « rapidité +1 » (c'est à dire la possibilité la plus lente) et tire 1 seule carte dégât et 1 seule carte visée.
- ❖ Le duel ne peut être pratiqué qu'avec une arme de poing.
- ❖ Si le prérequis d'une carte visée ne peut être remplie, le tir est raté !
- ❖ Un tir raté donne l'opportunité à l'adversaire de tirer comme l'indique ses cartes.

4.6.2. Le fair-play et la triche

Ce système de duel se basera sur le fair-play des joueurs puisqu'ils connaîtront une partie du déroulement du duel avant de le jouer. Si l'un d'eux ne se plie pas aux règles et décide de tricher sans raison TI, les arbitres le sanctionneront gravement pour tricherie.

Pour rappel, nous précisons aux joueurs que nous avons favorisés des règles qui **mettent en avant les personnages et non les joueurs eux-mêmes**.

En cas de triche, l'arbitre criera « RATÉ ».

Exceptions

Certains cas de figure exceptionnels peuvent conduire à un autre dénouement que celui tiré dans les cartes DUEL :

- ❖ Si le personnage n'a pas mis de balle dans son arme, il ne causera aucun dégât et permettra à son adversaire de tirer même s'il était le premier à faire feu
- ❖ Si le premier tireur laisse tomber son arme, tire dans son holster, n'arrive pas à sortir son arme... en tentant de dégainer, son adversaire pourra tirer le premier.
- ❖ L'amorce ne détonne pas (pas de bruit)

4.6.3. Déroulement du duel

1. Deux personnages décident de régler leur contentieux à travers un duel.
2. Les deux adversaires passent par une toute petite partie TO : ils vont voir un référé qui leur présentera trois paquets de cartes duels en éventail.
3. **Rapidité** : allant de +1 (le plus lent) à +5 (le plus rapide), les cartes « rapidité » : déterminent l'ordre de tir des adversaires.
4. **Visée** : les cartes « visée » déterminent la localisation touchée ; elles peuvent avoir certains effets particuliers comme celui de toucher l'arme, ne pas toucher son adversaire, toucher quelqu'un dans la foule...
5. **Dégâts** : les cartes « dégâts » indiquent le nombre de dégâts appliqués sur la localisation touchée ;
6. Une fois les cartes tirées, les personnages se dévoilent mutuellement leur carte de rapidité afin de savoir qui tirera le premier. Les cartes « visée » et « dégâts » restent secret jusqu'au moment de l'annonce. Les joueurs mettront en scène le résultat en TI.
7. Les deux adversaires se placent à une distance approximative de 10 pas et attendent le signal qui aura été convenu par les 2 duellistes et l'arbitre pour savoir quand le duel commence (il peut s'agir du moment où une pièce lancée en l'air touchera le sol, le son d'une cloche, le baissé de bras d'un spectateur, etc.). Au moment désigné, ils mettent en scène le tirage des cartes...
8. Le plus rapide annonce la localisation de sa carte « visée » et les dégâts qu'il occasionne.
9. S'il n'est pas touché, le plus lent peut à son tour réagir et annoncer la localisation de sa carte « visée » ainsi que les dégâts qu'il occasionne.
10. Le duel se termine lorsque l'un des adversaires est touché.
11. La suite des événements est laissée à l'appréciation des deux protagonistes (attention de ne pas devenir un hors-la-loi).

4.7. Les lieux verrouillés

Les portes, coffres, malles ou autres contenants muni d'un cadenas doivent être considérés comme fermés et inaccessibles.

Pour les ouvrir, il faut soit:

- ❖ La clef.
- ❖ Convaincre le propriétaire de l'ouvrir.
- ❖ Avoir la compétence adéquate.
- ❖ Forcer le verrou, ce qui peut entraîner la destruction des contenus fragiles, et doit se faire en présence d'un arbitre.

4.8. La carte pickpocket

Vous venez de trouver une carte pickpocket dans vos possessions ? Pas de chance, vous êtes victime d'un pickpocket passé maître en matière de vol à la tire. L'objet qui est noté sur cette carte doit être considéré comme absent de vos possessions jusqu'à ce qu'un arbitre vienne le chercher...

4.9. La prostitution

Les filles de joies ou autres gigolos sont monnaie courante au Far West. Il est possible, pour ceux qui le souhaitent, de passer du bon temps en leur compagnie.

Mais pourquoi donc irai-je voir des prostituées ?

Les prostituées sont de véritables mines d'or d'informations et de rumeurs qu'elles dévoilent à leurs clients au moment de la passe. Les passes sont tarifées et durent minimum 5 minutes (jusqu'à 10 minutes). Durant cette période, la prostituée et le client s'isolent afin de discuter.

ATTENTION : AUCUN ACTE OU SIMULATION SEXUELLE NE SERA TOLÉRÉ durant la passe. Il ne s'agit que d'une discussion permettant de dévoiler une rumeur contre une vérité.

5. LES CONCESSIONS

L'arrivée des colons à Wild Creek n'est pas un hasard. Une grande partie des colons désire acheter des concessions fraîchement acquises par l'Union tandis que, pour d'autres, Wild Creek est une occasion rêvée de faire marcher le commerce. Exploitants, simples mineurs ou marchands se côtoient dans un but commun, faire fortune!

5.1. Acquisition des concessions

Les concessions peuvent s'acheter au bureau des concessions de Wild Creek. Il s'agit du lieu officiel pour toute transaction liée aux concessions (achat, vente, exploitation, amélioration,...).

Le gestionnaire des concessions possède un registre dans lequel sont indiqués les numéros de parcelle, les noms des propriétaires, le type de ressources exploitables, les employés engagés, etc.

5.2. Types de concessions

Il existe 3 types de concessions :

- ❖ Minière : permet l'extraction de minerais d'or, d'argent et de fer.
- ❖ Forestière : permet l'extraction du bois, de chasser les animaux et de pratiquer la cueillette.
- ❖ Agricole : permet l'agriculture et l'élevage.

5.3. Valeur des concessions

La valeur d'une concession dépend du niveau de chaque ressource dont elle dispose, tels que or, argent, bétail, bois, etc. La valeur de chaque ressource est fluctuante et dépend de l'offre et de la demande. Le cours officiel des différentes ressources sera affiché dans les bureaux de la banque.

5.4. Les revenus liés aux concessions

La distribution des revenus aux propriétaires de concession s'effectue en début de chaque GN (bénéfices sur concession).

Le revenu suite à un contrat d'employé sur la concession de quelqu'un d'autre, devra être récupéré à la banque de Wild-Creek.

5.5. Gestion des concessions

Pour gérer une concession, il est indispensable d'avoir la compétence gestionnaire de concession.

5.5.1. Engager des ouvriers

Il est possible d'engager un ou plusieurs ouvriers. Les ouvriers (qualifiés ou non) permettent d'augmenter la production de ressources pendant l'année. Un joueur propriétaire de concession peut engager un autre joueur à condition qu'il ne soit pas déjà sous contrat avec un autre propriétaire et qu'il ne gère pas une autre concession.

5.5.2. Liste des métiers disponibles liés aux concessions:

- ❖ Le mineur (augmente la production minière)
- ❖ Cowboy (augmente la production agricole)
- ❖ Forestier (augmente la production forestière)

Les contrats de travail doivent être conclus entre les deux joueurs au bureau des concessions afin d'officialiser le contrat et de déterminer le type et la durée du travail.

Un ouvrier non qualifié qui exerce un métier durant une année entière pourra apprendre la compétence liée au métier exercé (mineur, cowboy, forestier).

Attention : un ouvrier ne peut remplir qu'un seul contrat à la fois !

5.5.3. Les compétences liées aux concessions :

- ❖ Expertise minière : cette compétence permet d'évaluer la quantité de ressource encore disponible sur une concession minière (%).
- ❖ Gestionnaire (Permet au personnage d'engager des ouvriers afin de travailler sur sa concession. Le personnage possédant cette compétence devient automatiquement ouvrier qualifié pour les 3 types de concessions).