

# Règles du jeu de rôle grandeur nature

## " Déluge mortel sur Westeros "

### RÈGLEMENT

Ce document est un petit récapitulatif des choses à faire ou à ne pas faire afin que l'évènement se déroule de la meilleure manière possible pour tout le monde. Le GN, comme toute activité de plein air, nécessite de suivre un certain nombre de règles et précautions élémentaires afin de se prémunir de situations dangereuses.

### Règles de sécurité générales

La sécurité est l'affaire de tous. Quoi qu'il vous arrive de faire pendant le GN, ne faites rien qui vous mette en danger. Si vous êtes témoin d'une situation potentiellement dangereuse, ou qu'un accident survient, allez prévenir un organisateur !

La prudence permet toujours de limiter les risques. De manière générale, le fairplay et le civisme sont à garder en permanence à l'esprit. Les règles de sécurité qui suivent ne sont pas exhaustives et il est indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toute situation.

#### Feu

Le GN se passe sur un site boisé, donc l'allumage d'un feu est strictement réglementé. Il en va de même pour toute utilisation de matériel susceptible d'être dangereux (pyrotechnie par exemple), elle doit être autorisée par les organisateurs et être restreinte selon l'endroit et le lieu (risque d'accidents, d'incendie, etc.). Si vous êtes fumeur, faites attention où vous jetez votre cendre et des poubelles sont à disposition pour vos mégots. Ne fumez pas dans votre tente et dans les lieux clos (attention aux tentes qui brûlent pour cause de mégot mal éteint !!! Votre tente est votre refuge pour toute la durée du GN !).

#### Balisage du site

La zone de jeu est délimitée par du ruban de chantier, interdiction de franchir les limites du jeu.

durant la période du GN, le ruban peut être déplacé par les orgas, et uniquement par eux (cela représente la montée ou le retrait des flots)

Dans la forêt, faites attention au sol et aux branches.

### Respect de la personne

En tout temps, les participants doivent avoir un comportement hors jeu respectueux d'autrui, tout comportement déplacé sera sanctionné.

Le combat au corps à corps est interdit. Seules les armes en latex doivent toucher l'adversaire. Sont proscrits prises d'immobilisations ET coups de pieds / paumes / poings / tête / bouclier.

De même, il peut arriver lors d'actions de roleplay que vous soyez amenés à toucher une autre personne ; certains costumes sont fragiles et nécessitent un grand temps de préparation, aussi il vous est demandé d'éviter d'attraper une personne par son costume (sauf accord préalable).

La consommation de drogue est interdite sur le GN. Les joueurs seront priés de ne pas être en état d'ébriété sur le jeu.

Respect du matériel et du site

Respect du site

Veillez à maintenir le lieu aussi propre que vous l'avez trouvé. Pour tous déchets, mégots et autres, merci de prévoir un sac adéquat. La Crom met à disposition des poubelles à un endroit spécifié (merci de trier les déchets).

De plus, le site est une propriété privée et aucune dégradation ne sera tolérée.

Possession d'objets

Notion d'« objet en jeu » et d'« objet hors jeu » :

Un « objet en jeu » est une possession du personnage que vous jouez (son épée, son costume, sa bourse d'or, etc.).

Un « objet hors jeu » est une possession que vous possédez dans la vie courante (clefs de voiture, porte-monnaie, etc. Ils ne sont pas volables en jeu par définition !

Les objets en jeu fournis par l'association sont à disposition des joueurs le temps de l'évènement ; ils ne peuvent pas être retirés du jeu (ils doivent être laissés dans les campements en jeu, mais en aucun

cas être ramenés dans vos tentes personnelles hors jeu). Chacun représente du travail de préparation

aussi nous vous remercions de les respecter.

Objets Hors-jeu

Le GN est une activité de plein air. Les objets personnels (porte-feuille, clefs, etc.) sont sous votre propre responsabilité. Vous pouvez par exemple les mettre dans une voiture fermée, dans un coffre verrouillé ou dans un endroit caché, etc.). L'association décline toute responsabilité en cas de vols d'objets personnels.

### **Combat et règles de sécurité**

Certaines règles de sécurité doivent être respectées lors des combats :

- Les coups portés doivent être rebondis (inutile d'assommer les autres participants !)

- Les coups répétés à moins d'une seconde d'intervalle sur une même localisation

comptent pour une seule touche.

- Sont strictement interdites les frappes :

- d'estoc (risque de perforation de la mousse par les armatures et par conséquent de perforation de votre adversaire) ;

- du sommet de la tête jusqu'à la base du cou/nuque ;

- au niveau des organes génitaux ;
- cherchant à crocheter les armes afin de désarmer son adversaire (risque de détérioration des armes et par conséquent de blessures en révélant les armatures).
- Sont strictement interdites les prises :
  - cherchant à se saisir d'une arme afin de désarmer son adversaire (risque de rupture de l'arme et pouvant provoquer ainsi des blessures) ;
  - cherchant à saisir son adversaire (cette contrainte peut faire perdre un certain réalisme dans les combats, cependant nous voulons éviter ainsi les luxations, fractures, etc. Pouvant résultant de l'inertie des corps en action lors des confrontations) ;
  - cherchant à faire tomber son adversaire (on veut éviter la possibilité de tomber sur la branche ou le caillou mal placé).
- Les flèches ou carreaux peuvent être parés uniquement par les boucliers, pas avec les armes.

Les flèches ne doivent en aucun cas être frappées ou déviées intentionnellement.

- Les armes de jet (ex : dague) peuvent être parées avec un bouclier ou avec une arme.

Mais il est demandé de ne pas vous servir de votre arme comme d'une raquette de tennis pour les renvoyer dans la tronche de quelqu'un.

- De plus, il est interdit de toucher à plusieurs reprises un joueur qui tomberait par terre et se retrouverait sans défense et possibilité de riposter.
- Concernant les touches sur vos coéquipiers ou vous-même, elles ne doivent être prises en compte que si ce sont des touches franches.

(Vous êtes sensé incarner de farouches aventuriers, je vous le rappelle...)

Si dans un mouvement quelconque avec une arme, alors que vous n'avez pas l'intention de donner de coup (vous n'êtes pas en combat), votre arme venait à vous toucher ou à toucher quelqu'un d'autre, il est inutile de compter des dégâts.

En revanche, si dans un mouvement pour frapper vous ratiez l'adversaire et que votre

arme venait finir sa course dans un de vos malheureux compagnons ou dans votre jambe, alors oui dans ce cas les dégâts doivent être comptés.

Il va de soi que les dégâts occasionnés par l'adversaire sont à compter en priorité et de manière exhaustive !

- En priorité, vous comptez les dégâts que vous recevez, recevoir une blessure n'est pas anodin, merci de mimer la douleur dut a l'impact, mais quand vous touchez un adversaire, vous dites haut et fort également le nombre de points de dégâts infligés si ils excèdent 1(ex: 2 si vous tapez à la hache à deux mains). Si vous êtes touché et que l'adversaire ne dit rien , c'est que vous avez pris 1 point de blessure.

Soyez fair-play !

### **Armes et règles de sécurité**

Certaines règles de sécurité doivent être respectées lors de la fabrication ou de l'achat des armes :

- Armature : À la pression, on ne doit pas sentir l'armature de l'arme, surtout aux deux extrémités. L'extrémité de la tige doit arriver à 5cm de la pointe de l'arme et pareil pour le pommeau. Pensez au pommeau de votre arme, il doit être autant sécurisé que la pointe.

Si vous réalisez vous même vos armes, renforcez donc bien les bouts de l'armature avec du cuir ou du tissu suffisamment épais pour que si l'armature venait à traverser la mousse, elle ne soit tout de même pas dangereuse.

- Corps des armes : Attention à certaines mousses trop dures qui n'absorbent pas assez les impacts. Pour tester vos armes foutez-vous un bon coup dans la tronche, si c'est trop désagréable c'est mauvais signe.

Si vous réalisez vous même vos armes, utilisez la mousse type tapis de sol de gymnastique (décathlon), mousse de canapés.

- Finition : Toutes les armes doivent être latexées (PAS DE PEINTURE DIRECTE SUR LA MOUSSE, PAS DE SCOTCH ARGENTE POUR ENTOURER L'ARME). Assurez-vous que votre arme ne soit pas "griffante". Les armes ne doivent pas avoir de parties dures qui dépassent hormis au niveau de la poignée.

- Poids des armes : Il n'y a pas vraiment de limite, mais n'oubliez pas que votre arme ne doit pas représenter de risques pour votre adversaire. Elle ne doit donc pas être trop lourde ! Dans tous les cas : foutez-vous un bon coup dans la tronche, si c'est trop désagréable c'est mauvais signe ! ^^
- Pour les fléaux : La fausse chaîne ou la corde ne doivent pas représenter un risque d'étranglement (enroulement autour de la gorge) .
- Objet de lancer : Pas de lestage en plomb, armature si besoin, mais extrêmement sécurisée, pas de partie dure (même pour la poignée s'il s'agit d'une hache ou d'un couteau).
- Flèches, Arcs et Arbalètes : Les bouts des flèches doivent être en mousse, la tige ne doit pas se sentir à l'impact, le diamètre du bout de mousse doit être supérieur à celui du diamètre de l'orbite de l'œil (environ 6 ou 7 cm). De même qu'avec les autres armes bien les tester avant.
- Boucliers : Les boucliers doivent être recouverts de mousse et latexés, tout le contour du bouclier doit impérativement être souple.
- Les pièces d'armures ne doivent pas présenter de parties saillantes ou tranchantes pour ne pas risquer d'endommager les armes en mousse. Les pièces d'armures peuvent aussi bien être en mousse qu'en métal du moment qu'elles respectent ces règles.

## **Gestion de la santé**

### 3.3.1 Points de vie

Un personnage a un certain nombre de points de vie (entre 5 et 7), dont le maximum dépend de son Endurance.

Ils représentent à la fois la possibilité de résister à la fatigue et surtout aux blessures lors d'un combat.

Il est fréquent de perdre des points de vie lors d'un combat, mais il est également possible que le nombre maximum de points de vie baisse si l'on est empoisonné.

La restauration des points de vie est possible par des sorts, potions ou capacités. Elle se fait

dans la limite du maximum des points de vie du personnage.

Ils sont très liés aux États de santé du personnage.

### **Points de protection**

Ils représentent la protection des armures face aux dégâts.

Cela reste du grandeur nature, une part importante de la classification des armures porte sur le rendu visuel et pas forcément sur la protection réelle.

Les catégories Armure légère, Armure moyenne, Armure lourde et Armure lourde intégrale sont à prendre en ce sens, une armure en résine, pouvant être prise pour une armure de métal sera considérée comme telle pour les effets de jeu.

Si vous avez un doute, prenez une photo et posez-nous la question par mail ou sur le forum.

### **Endurance**

- Fluet - 0 point d'endurance -

Dispose d'un maximum de 5 Points de vie.

- Gaillard (la vie parfois rude vous a endurcie, 1 point d'endurance, soit un maximum de 6 Points de vie.
- Vigoureux (Homme d'armes, les entraînements ont porté leurs fruits) 2 points d'endurance, soit un maximum de 7 Points de vie.

### **Points de dégâts**

Ils représentent la force des coups et autres agressions que peuvent subir les personnages.

Lorsqu'un personnage subit une attaque non parée, quelle que soit sa nature, il perd pour chaque point de dégât un Point de protection, ou un Point de vie s'il ne dispose plus de Points de protection.

### **États de santé**

C'est l'état par défaut, et celui des personnages soignés avec tous les effets qui redonnent des Points de vie, comme la médecine ou une potion de Soins.

Le personnage ne ressent pas de gêne particulière, mais est plus ou moins fatigué en fonction des points de vie qui lui restent.

## **Blessé**

Le personnage qui a perdu des Points de vie d'une quelconque manière devient blessé jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Il doit simuler les blessures qu'il a reçues : par exemple, en boitant s'il a été touché à la jambe, ou en laissant son bras ballant pendant un temps après une touche au coude.

À noter que la perte de Points de protection ne rend pas un personnage blessé.

## **Agonisant**

Un personnage à 0 point de vie devient agonisant, il est incapable de se confronter à quiconque.

En présence d'un opposant, il est à sa merci, ne peut pas agir : toute attaque, lancement de sort, prise de potion, etc. est interdit.

Il doit également se poser sur le sol dès que possible (dans une mêlée, il faut bien entendu s'écarter des combattants et se mettre hors de portée des armes avant).

S'il est abandonné à son sort, il reste silencieux sur place (le terrain n'est pas immense n'ayez crainte)

## **Mort**

si vous restez à 0 point de vie au-delà de 15 minutes sans soins, le joueur doit retourner vers un organisateur pour se voir assigner un nouveau personnage

- Si le corps du personnage est récupéré par d'autres personnages pendant la période des 15 minutes, le joueur peut bien sûr marcher, mais doit être épaulé, et se poser à terre s'il est lâché.

## **Compétences**

### **Lire et écrire**

seul les personnes sachant lire peuvent comprendre ce qui est écrit sur un parchemin. Si vous trouvez un parchemin, il portera un numéro (et éventuellement un symbole ou plusieurs qui peuvent être identifiés même par une personne qui ne sait pas lire ).

Pour savoir ce qui est écrit sur le parchemin, aller voir un orga, il laissera la personne qui a la compétence "lire et écrire" prendre connaissance du document.

Si vous ne possédez pas cette compétence, trouvez quelqu'un qui l'a possède et remettez-lui le parchemin ou accompagné le, mais , il sera seul a prendre connaissance du document, a lui de décider s'il vous dit exactement (ou pas) ce qui est écrit sur le document.

En aucun cas le document ne quittera l'orga, mais le parchemin numéroté reste en jeu.

## **Combattant**

seul un combattant peut porter un bouclier, une armure lourde ou supérieure et porter une épée.

Pour les autres : armure moyenne maximum, dague, arc, bâton, lance.

## **Larron**

Certains désespérés y sont poussés par la faim. D'autres ne résistent pas à l'occasion qui se présente. Mais certains en ont fait un mode de vie.

**Voleurs , contrebandiers ou espions**, tous savent s'emparer prestement des objets qu'ils convoitent et dissimuler sur eux leur butin (ou un document compromettant).

Et ceux qui maîtrisent cet art sont capables de prouesses dignes des Sorciers : déjouer les entraves, les serrures ou les cadenas qui leur barrent la route n'est qu'une question de temps.

Dispose d'une pince à linge pour pratiquer le Vol.

## **Vol**

Le joueur qui effectue le Vol pose une pince à linge dédiée sur un objet.

Quand un joueur s'aperçoit de la présence de la pince à linge dédiée, il va voir un organisateur au plus vite et lui remet l'objet, si c'est un objet de jeu, et tous les objets de jeu que contenait l'objet volé sinon.

**Attention**, seul l'objet sur lequel est posée la pince à linge dédiée est volé. Il ne sert donc à rien de voler une simple cape.

**Ouvrir un coffre avec un cadenas.** Si vous avez la compétence, simuler le crochetage du cadenas pendant 15 secondes puis accrocher y votre épingle à linge puis prévenez un orga.

## **Assommer**

Pour utiliser cette capacité (si vous la possédez), le personnage doit surprendre complètement son adversaire sans quoi cette capacité est sans effet.

Le personnage doit également simuler le fait de donner un coup sur la tête de sa victime avec une arme.

**Attention**, la tête étant un endroit interdit à la frappe,

l'arme ne doit en aucun cas toucher le joueur dont le personnage est la victime.

Le personnage ciblé est assommé (il doit se poser par terre sur place et ne plus bouger)



pendant une minute. Après ce temps, le personnage se réveille sans autre conséquence qu'un mal de crâne, mais n'a pas de souvenir clair de ce qu'il s'est passé.

### **Fouille rapide est connue de tous.**

Cette capacité peut être utilisée sur un personnage valide consentant (même s'il l'accepte sous la contrainte d'autres personnages), un personnage à l'agonie, assommé ou mort.

Après avoir simulé le fait de fouiller la cible pendant 15 secondes, le joueur qui effectue la Fouille rapide demande à celui qui la subit de révéler 1 élément de jeu qu'il porte et qui n'est pas visible à première vue. (au choix de la victime). (exemple : inutile de remettre son épée, il est évident que l'agresseur l'avait vue. Par contre dans votre besace il y a peut-être un document. Si la victime décide de donner son argent, c'est la totalité de l'argent dans la bourse, pas une pièce)

**Attention**, il s'agit juste de faire semblant de fouiller et non de palper le joueur ni de débiller toutes ses affaires

### **Fouille minutieuse est connue de tous**

Cette capacité peut être utilisée sur un personnage valide consentant (même s'il l'accepte sous la contrainte d'autres personnages), un personnage à l'agonie, assommé ou mort.

Après avoir simulé le fait de fouiller la cible pendant 1 minute, le joueur qui effectue la Fouille minutieuse demande à celui qui la subit de révéler tout les éléments de jeu qu'il porte sans rien oublier.

**Attention**, il s'agit juste de faire semblant de fouiller et non de palper le joueur ni de débiller toutes ses affaires

### **L'alchimiste ou l'art de fabriquer une potion**

Pour fabriquer une potion, il faut :

- Connaitre la recette.

C'est-à-dire disposer de la recette de cette potion a la création du personnage.

- Disposer d'une dose d'ingrédient de la potion.
- Travailler pendant quelques minutes dans un lieu tranquille.
- Enfin mettre la dose d'ingrédient dans une fiole et la fermer.

Chaque dose d'ingrédient est donc à usage unique au cours du jeu.

Une fois terminée, la potion peut être utilisée par n'importe qui. Une fois utiliser la potion et ses ingrédients ne peuvent pas être réutilisés. (remettre les ingrédients aux orgas)

### **Ingrédient alchimique**

C'est un composant indispensable pour fabriquer une Potion.

Il est spécifique à chaque Potion.

Certains ingrédients peuvent être trouvés en jeu sous une forme brute, mais ils demandent une préparation particulière pour être utilisables.

Seules les personnes ayant les connaissances alchimiques peuvent les utiliser et les ramasser (car ils détiennent la technique pour récolter convenablement), si vous ne possédez pas cette compétence, **interdiction** de ramasser les ingrédients.

### **Potion**

Il s'agit du résultat d'une préparation alchimique contenue dans une Fiole fermée.

Pour bénéficier de son effet, il faut ingérer ou répandre son contenu, chaque potion est donc à usage unique.

### **Soins**

Ceux qui possède la compétence **médecine** peuvent fabriquer des angons ou des potions de soins à l'aide d'ingrédients (voir : l'art de fabriquer des potions).

Pour les angons, la concoction est appliquée sur la blessure et maintenue par un bandage pendant une durée que le médecin prescrira ( il possède les connaissances nécessaires).

Pour une maladie ou un empoisonnement seul, une potion peut vous aider.

### **Armures**

#### Armure légère (utilisable par tous)

Elle procure 1 Point de protection.

- C'est une protection importante en tissu de type gambison, couvrant le torse et les bras par exemple.
- Ou encore un ensemble de protections limitées en cuir ou en métal comme un casque, des canons de bras et grèves de métal, ajoutés à une ceinture large par exemple.

#### Armure moyenne (utilisable uniquement avec les compétences : gaillard ou vigoureux)

Elle procure 2 Points de protection.

- C'est une protection importante en cuir, comme une cuirasse complétée de spalières, tassettes, grèves et d'un casque.

- Il peut également s'agir d'un ensemble de protections limitées constituées de plusieurs matières, dont le cuir et métal, par exemple un gambison avec une cuirasse de métal couvrant seulement le torse et un casque en cuir.
- Ou encore d'un ensemble de protections limitées en cuir ou en métal avec un travail particulièrement élaboré comme une cuirasse en cuir avec des motifs repoussés et des canons de bras et grèves de métal recouverts de motifs en cuir .

*Armure lourde (utilisable uniquement avec la compétence : vigoureux)*

Elle procure 4 Points de protection et nécessite la capacité Protection lourde pour être portée lors d'un combat.

- C'est une protection importante en métal, comme un haubert de maille couvrant le torse, les bras et les cuisses accompagné d'un camail protégeant la tête et les épaules.
- Il peut également s'agir d'une protection importante constituée de plusieurs matières dont le métal, par exemple une brigandine ou une cotte de plaque complétée par des canons de bras, des grèves et un casque.
- Ou encore d'une protection importante en cuir avec un travail particulièrement élaboré comme une armure de cuir couvrant l'ensemble du corps et dont des pièces sont repoussées ou gravées.

*Armure lourde intégrale (utilisable uniquement avec la compétence : vigoureux)*

Elle procure 5 Points de protection

- Il s'agit d'une protection en métal qui couvre l'ensemble du corps comme un harnois.

*Bouclier* = 3 points de protection ( à 0 point il est détruit)

les points de protection sont à déduire avant de déduire vos points de vie.

Chaque point de protection perdu lors d'un combat est définitif, vous pouvez donc faire la moitié du jeu en armure lourde sans que cela ne vous apporte de point de protections. Nous comptons sur votre fair-play.

**Arme de contact**

Ces armes ne peuvent toucher des adversaires qu'à courte portée. Il s'agit, par exemple, d'épées ou de hallebardes.

Elles permettent également de parer les attaques des Armes de contact et Arme de jet.

Toute arme mesurant moins de 110 centimètres de long (poignée comprise) est considérée comme une arme à une main. Celles mesurant entre 110 et 220 centimètres sont des armes à deux mains. Toute arme plus longue est interdite.

Les bâtons sont des armes dont la majorité de leur surface peut être considérée comme surface de frappe et comme poignée.

Chaque touche non parée par un Bouclier ou une Arme de contact inflige 1 Point de dégât pour les armes qui se manient à une main ou les bâtons (quelle que soit leur taille), et 2 Points de dégâts pour les armes qui se manient à deux mains.

**Attention**, pour ne pas être dangereuse pour les joueurs, la fausse chaîne ou la corde d'un fléau ne doit pas représenter un risque d'étranglement (elle doit être suffisamment courte ou rigide pour ne pas pouvoir s'enrouler autour de la gorge).

### **Arme de jet**

Ces armes se lancent et peuvent toucher des adversaires à distance. Il s'agit, par exemple, de couteau de jet.

Chaque touche non parée par un Bouclier ou une Arme de contact inflige 1 point de dégât.

**Attention**, pour ne pas être dangereux pour les joueurs, le lestage en plomb est interdit, une armature peut être tolérée si besoin, mais elle doit être extrêmement sécurisée, et aucune partie dure n'est tolérée (même pour la poignée d'une hache).

### **Arme de trait**

Ces armes tirent des projectiles et peuvent toucher des adversaires à distance. Il s'agit, par exemple, d'arc ou d'arbalètes.

Chaque touche non parée par un Bouclier inflige 2 points de dégâts.

**Attention**, pour ne pas être dangereux pour les joueurs, les bouts des projectiles doivent être en mousse, la tige ne doit pas se sentir

à l'impact, le diamètre du bout de mousse doit être supérieur à celui du diamètre de l'orbite de l'œil (environ 6 ou 7 cm).

### **Rituels et invocations magiques**

. Les rituels et les invocations magiques nécessitent la présence d'un organisateur pour valider les effets.

## **L'étiquette**

le pécore ne s'adresse pas a un seigneur comme a son copain. Nous comptons sur tout les nobles pour jouer le jeu et bien montrer la différence sociale.

les stupéfiants

Nous allons nous pencher sur un aspect particulier du jeu: les drogues dures et les stupéfiants.

En effet, dans certains royaumes, Bravoos par exemple, certaine pratique existes :la consommation de certains produits peuvent entrainer une dépendance en jeu. Il faut donc des règles pour déterminer si dépendance il y a et comment la simuler.

Bien sûr, ceci n'est absolument pas une incitation à consommer réellement des produits illicites qui sont totalement interdits sur nos événements en conformité à la loi française.

La volonté de ce chapitre n'est que de donner l'outil pour simuler l'un des aspects de Westeros

### **1.Niveaux d'addictions**

Voici la description des différents états par ordre croissant d'addiction que peuvent entraîner la prise de stupéfiant.

Net :

Tout personnage qui n'a jamais pris de stupéfiant ou qui est allé au bout de son sevrage est considéré comme NET.

Un personnage qui se drogue et reste NET peut arrêter quand il veut sans subir d'état de manque

.

Dépendant

:

Un personnage peut devenir DEPENDANT suite à une prise de stupéfiant et commence alors à développer une dépendance vis à vis du produit qu'il a consommé.

Un personnage devenu DEPENDANT devra prendre une dose pour 12h. Il est en état de manque tant qu'il n'a pas pris sa dose.

S'il passe 12h entière sans prendre sa dose, il se sera sevré tout seul et sera redevenu NET le lendemain matin.

Toxico'

:

Un personnage risque de développer une grosse dépendance aux stupéfiants s'il en consomme trop.

Un personnage devenu TOXICO devra prendre deux doses pour 12h. Il est en état de manque aggravé temps qu'il n'a pas pris au moins une dose.

S'il n'arrive pas à prendre de dose en état de manque aggravé avant 6h, il fait un arrêt cardiaque et meurt achevé.

S'il prend sa première dose, il passe en état de manque et le restera temps qu'il n'aura pas pris sa deuxième dose journalière.

Un personnage TOXICO commence chaque jour en état de manque aggravé.

### **2.Effets de l'état de manque**

Le manque

La prise de drogue entraine souvent certaines répercussions sur l'organisme et sur la mentalité du consommateur. C'est ce que nous appelons l'état de manque

. En général, une personne dans cet état a du mal à penser à autre chose qu'à un moyen d'obtenir sa dose. La personne a l'air malade, fiévreuse, préoccupée, il gratte des démangeaisons imaginaires et a visiblement trop chaud. Il n'a que peu de considération pour autre chose que sa dose (c'est le moment de se lâcher sur le roleplay).

\*En terme de jeu, outre un roleplay exagéré à faire, un personnage en état de manque est incapable d'avoir une relation civilisée normale. Jusqu'à la fin de l'état de manque, ce personnage perd ses compétences d'étiquette jusqu'à la prise d'une dose ou la fin de la journée

Le manque aggravé

Un PJ devenu TOXICO commence chaque jour en état de manque aggravé

. Le personnage ne pense plus à grand chose, trop occupé à souffrir le martyr, et ça se voit. Il est brûlant, claque des dents, grelotte, se gratte jusqu'au sang, a mal partout, a de fulgurantes crise de foie, a l'estomac en compote, est sujet à des étourdissement.. Il est clair qu'à ce niveau là, il est capable de faire vraiment n'importe quoi pour obtenir sa dose chérie (c'est le moment de se déchirer sur le roleplay ).

En termes de jeu, outre un roleplay monumental à faire, un personnage en état de manque aggravé est incapable d'avoir une relation civilisée normale et souffre visiblement atrocement. Ce personnage perd sa compétence Etiquette et perd de plus 1PV pendant toute la durée de l'état de manque aggravé(un personnage avec constitution faible a tout intérêt à avoir sa dose prête au réveil...).

\*

Si le personnage n'arrive pas à prendre sa dose avant la fin de la des 6h, il fera une attaque cardiaque et sera mort achevé.

S'il arrive à prendre une dose, il passe en simple état de manque

.

3. Les conséquences d'une prise de stupéfiant

A chaque consommation de stupéfiant, le joueur doit discrètement faire trois jets de pile ou face (validé par un orga présent). En voici les conséquences en fonction du nombre de jet remporté:

0 jet remporté:

le joueur subit les effets de la drogue, ses effets de «descente» et passe au niveau d'addiction suivant (s'il est déjà toxico, il perd un PV).

1 ou 2 jets remportés: le joueur subit les effets de la drogue et ses effets de «descente».

3 jets remportés:

le joueur subit les effets de la drogue.

4. vous découvrirez les effets bien assez tôt