

RÈGLES DU JEU

Ce livret de règles a pour but de nous aider à simuler certains aspects du monde de **STAR WARS** pendant notre soirée-diplo.

La crédibilité des interactions dépend en particulier de la possibilité de jouer les agressions jusqu'à la mort des personnages. Les règles ci-dessous permettent de mettre en œuvre les combats et autres actions dans le respect de la sécurité des joueurs.

Il est tenu de la part de chaque joueur de connaître le système de points de vie et d'inconscience, de possessions et de poison alimentaire, les effets des agressions qu'il pourrait subir, ainsi que bien sûr en détail tous les points de règles relatifs à ses compétences et équipement.

VIE ET MORT D'UN PERSONNAGE

La santé d'un personnage est représentée par son nombre de Points de Vie (PV). Il commence avec **3 points de vie**, niveau qu'il ne pourra jamais dépasser. Lorsqu'un personnage perd 2 PV lors d'une même scène (voir ce terme plus bas), il tombe dans l'état inconscient (cf. plus bas).

Lorsqu'il est touché par une arme (tir de blaster ou sabre laser), le joueur retranche **1 PV** au total de PV de son personnage.

Il est possible pour un personnage blessé de recevoir de **soins** une fois par soigneur (*personnage ayant la compétence soins*). C'est à dire que chaque soigneur ne peut soigner chaque personnage qu'une seule fois. Chaque soin permet de regagner 1 PV et est effectué en utilisant un bandeau de soin. Celui-ci est un objet intransmissible, conservé par le blessé pour le restant de la partie.

Seul un soigneur peut réanimer un inconscient ou diagnostiquer son cas. Il peut le faire autant de fois qu'il le désire.

1. L'INCONSCIENCE :

Si quelqu'un perd 2 PV lors d'une scène, ou "assommer", il s'écroule au sol dans l'état **inconscient**. Il le reste pendant 10 minutes s'il n'est ni achevé, ni réanimé par quelqu'un ayant la compétence appropriée.

La victime d'une attaque aura à cœur de lâcher un rôle de douleur expressif pour le plaisir de tous.

2. LA MORT D'UN PERSONNAGE :

Il y a deux façons de mourir:

- Un personnage devient inconscient lorsqu'il tombe à 0 PV puis meurt s'il n'est pas soigné dans les dix minutes.
- Un assaillant peut achever un personnage inconscient après être resté auprès de lui pendant 5 minutes. Il doit alors l'achever à l'aide d'une arme (blaster ou sabre laser) dont il a la compétence correspondante.

Si un personnage meurt, il doit rester allongé jusqu'à ce qu'un soigneur valide le décès. Par la suite il recevra un rôle non impliqué jusqu'à la fin du jeu. Une fois son personnage mort, un joueur ne doit divulguer *aucune* information que détenait son ancien personnage.

3. LES COMBATS

Il y a une scène de combat dès que deux joueurs font usage de leurs armes.

Les combats au corps à corps ou à l'aide de matériel autre que les armes homologuées sont strictement interdits. De plus, les coups portés à la tête sont de la même façon strictement interdits.

Il est strictement interdit de tirer avec un pistolet laser à bout portant sur un joueur

(moins de 2m) et surtout de toucher la tête du joueur.

Certains endroits peuvent être dangereux ou fragiles (fenêtres...) aussi chacun veillera à ce que personne ne se fasse mal et à ne rien casser. Pour cela il est nécessaire de réfléchir avant d'attaquer un adversaire. Les lieux et le matériel sont d'une extrême fragilité donc **ATTENTION !**

Dans le cas d'un duel au sabre laser, le combat sera décomposé en assaut et arbitré par un organisateur qui indiquera dans son commentaire quel personnage a touché son adversaire.

Dans les autres cas de **touches simultanées** entre deux adversaires, les deux impacts sont validés comme coups reçus (donc -1PV).

On ne peut attaquer un personnage inconscient, mais en restant à ses cotés, on peut l'achever au bout de 5 minutes (avec une arme dont on a la compétence.)

4. LES ARMES

Un joueur ne peut utiliser une arme que s'il a le niveau de compétence approprié : la compétence « Pistolet Laser » qui permet d'utiliser l'un des Pistolet laser a disposition des joueurs. Les adeptes de la Force (Jedi et autres...) peuvent utiliser un sabre laser dès lors qu'ils ont la compétence « Contrôle ».

Si un joueur ne possède ni la compétence « Pistolet laser » ni « Contrôle », il ne peut pas se battre.

Les lames des sabres laser et les projectiles de Pistolets lasers sont en mousse pour plus de sécurité.

Un tir de pistolet laser ou un coup de sabre laser fait perdre 1 point de vie à chaque touche.

LA CAPTURE

Tout personnage qui se rend ou est inconscient peut être capturé. Pour cela il faut lui attacher les poignets avec un lien (*corde ou autre, non fournis*) non serré (*pour ne pas compromettre sa sécurité*) afin de symboliser la capture. Un personnage capturé le reste pour une durée d'un quart d'heure maximum tant qu'un autre ne vient pas le délivrer en

défaisant son lien. De même, on peut bâillonner un personnage ou entraver ses mouvements, mais toujours symboliquement.

Fouille :

Tout personnage capturé, inconscient ou consentant peut être fouillé. Une fouille intégrale pouvant être gênante, le joueur du personnage fouillé peut demander à être fouillé oralement : il livre alors un objet par minute tant que dure la fouille. Les objets livrés doivent être relatifs à la partie, et se montrent par lots.

LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Certaines compétences font appel à une phrase clé prononcée à haute voix selon le modèle suivant :

« *Source* + contrôle ton Corps/Esprit, + *ordre formulé* »

Si c'est l'ESPRIT qui est contrôlé, la victime ne se rend compte de RIEN, et ne réalise pas que son interlocuteur est en train de la manipuler. Par contre, si c'est le CORPS qui est contrôlé, la victime est consciente d'être manipulé.

Dans les deux cas elle doit faire ce que lui ordonne son interlocuteur. Il existe cependant deux moyens de résister :

- utiliser la compétence Force d'âme.
- dépenser un point de Force (pour les adeptes de la Force).

Si la victime résiste, elle annonce à voix haute « Résiste ».

Il est possible pour un adepte de la Force de contrer un pouvoir de la Force (ou du Côté Obscur), lancé par un autre personnage. Il dépense alors 2PF au lieu d'un seul et annonce « Brisé ».

Il existe quatre mots clés qui peuvent intervenir à la fin d'une phrase clé :

Assommer :

La victime tombe inconsciente sans perdre de PV.

Blesse :

La victime perd 1PV.

Désarmé :

La victime doit laisser tomber l'arme qu'elle tient en main désignée par son adversaire. Le

joueur veillera à ne rien casser en jetant son arme.

Immobilisé :

La victime restera immobile tant que son adversaire maintiendra le bras tendu dans sa direction sans faire de pas.

LES COMPÉTENCES

Chaque joueur commence avec trois compétences décrites ci-dessous :

Les compétences avec un © sont les seules à pouvoir être utilisées pendant une scène de combat, et celles avec un ^(F) sont des compétences réservées aux adeptes de la Force.

Altération ^(F) © :

Compétence réservée aux adeptes de la Force. Sa description se trouve dans le livret « Les pouvoirs de la Force ». Tous les pouvoirs découlant de la compétence Altération ne sont cependant pas utilisables en combat.

Assommer :

Un personnage disposant de la compétence "assommer" peut utiliser une matraque en mousse pour rendre une victime inconsciente sans perte de PV, du moment qu'il effectue l'attaque en surprenant la victime. Pour cela l'agresseur donne un LEGER coup de matraque dans la nuque en disant de façon à ce que la victime entende: "Assommer". La matraque en mousse est un artifice symbolisant la compétence de l'agresseur, et ne peut être prise en compte par un autre joueur lors d'une fouille.

Cette compétence ne marche pas sur un droïd.

Contrôle ^(F) ©:

Compétence réservée aux adeptes de la Force. Sa description se trouve dans le livret « Les pouvoirs de la Force ». Tous les pouvoirs découlant de la compétence Contrôle ne sont cependant pas utilisables en combat.

Connaissances politiques:

Les personnages qui possèdent cette compétence dispose du livret du même nom, décrivant la situation politique du Sénat de la République, ainsi que les rumeurs circulants sur certains personnages.

Force d'âme © :

A deux reprises dans la soirée, le personnage peut résister à un pouvoir de la Force ou à la torture. Pour résister aux pouvoirs de la Force il annonce « résiste » après l'évocation du pouvoir. Pour résister à la torture cf. compétence « Torture ».

Mécanique :

Le personnage peut aller trouver un droïd et lui dire : « Mon programme contrôle ton esprit » suivi d'un ordre simple en maximum 5 mots. Si l'ordre va à l'encontre de la programmation originale du Droïd, il sera peut être ignoré.

Le mécanicien peut également lui dire : « Mon programme contrôle ton esprit, répond sans mentir à ma question » suivi n'importe quelle question.

Cette compétence ne fonctionne pas sur une unité R2.

Cette compétence fonctionne également comme une compétence soins spécifique aux droïds.

Pistolet Laser ©:

Un personnage qui possède cette compétence peut se tirer avec un Pistolet Laser. Cela ne signifie pas qu'il commence la partie avec un pistolet laser. Celui qui ne possède pas cette compétence ne peut se battre mais peut prendre les armes pour les déplacer, les revendre...

Un joueur peut tirer à volonté avec son arme tant qu'il a des fléchettes en mousse à portée de main.

Pilotage :

Les personnages qui possèdent cette compétence, peuvent s'ils possèdent également une carte vaisseau spatial, quitter la planète (et sortir du jeu) en emmenant avec eux un nombre maximum de passagers indiqués sur la carte vaisseau spatial. Les cartes vaisseau spatial sont bien entendu des objets transmissibles. Pour quitter le jeu, il faudra bien entendu aller dans la zone astroport et faire valider son départ par un organisateur.

Riche :

Les personnages riches commencent avec de fortes sommes d'argent en crédits républicains sur eux. Ils peuvent en disposer pour négocier des contrats, des pots de vin ou s'attacher les services d'un mercenaire ou d'un chasseur de prime.

Sens ^(F) ☉:

Compétence réservée aux adeptes de la Force. Sa description se trouve dans le livret « Les pouvoirs de la Force ». Tous les pouvoirs découlant de la compétence Sens ne sont cependant pas utilisables en combat.

Soins :

Cf. *Vie et Mort d'un personnage*. Ne fonctionne pas sur les Droïds.

Torture :

La torture est illégale dans l'ancienne république. Elle est cependant tolérée dans les systèmes éloignés qui n'ont pas de Jedis pour mener une enquête ou rendre un jugement.

Pour torturer un personnage, il faut que celui-ci soit « capturé ». Le bourreau simule un geste de torture et lui dit : « La Douleur contrôle ton corps, réponds sans mentir à ma question » suivi d'une question à laquelle il peut répondre par oui ou par non.

La victime est obligé de répondre la vérité, sauf s'il a la compétence « Force d'âme » ou « Contrôle », dans ce cas il peut répondre ce qu'il veut (voir les compétences correspondantes).

Qu'elle réponde la vérité ou non la victime perd 1PV à chaque question.

Attention, une séance de torture est une scène : un bourreau ne peut donc poser maximum que deux questions puisqu'un personnage qui perd 2PV dans une même scène tombe inconscient...

La torture ne marche bien évidemment pas sur les droïds.

CE QUE L'ON NE VOIT PAS

Toute personne portant un bandeau blanc autour de la tête doit être ignorée par les autres joueurs (hors-jeu).

POSSESSIONS

On distingue les **objets transmissibles** des autres.

Les objets transmissibles sont les armes, l'argent, les cartes vaisseaux et **tout objet marqué d'un triangle**. Ils peuvent être transmis à un autre joueur ou même volés.

Les matraques ne sont pas des objets transmissibles. Elles représentent un élément de jeu et doivent être ignorées pendant la fouille.

Il n'existe pas de compétence spécifique pour le vol, chacun peut tenter de dérober des objets transmissibles, mais il paraît moins risqué de dépouiller un inconscient.

Au joueur qui vole de **RESPECTER** le joueur dépouillé.

MONNAIE

La monnaie utilisée est le crédit républicain (CR). L'argent est transmissible.

Pour donner une échelle de valeurs, voici quelques prix indicatifs :

- Un droïd 3PO : 2000CR
- Un vaisseau de transport léger : 100000CR
- Un voyage vers un système éloigné : entre 1000 et 50000CR
- Un pistolet-blaster : 500CR