

# Conseil de Famille



Livret de règles

## *Preamble*

Lors de cette murder-party, l'objectif est de privilégier le plaisir de jeu, l'ambiance et l'immersion pour chacun des joueurs. Nous pensons que vous accorder le plus d'autonomie et de liberté d'action possible favorisera ces éléments. Nous ne souhaitons pas être interventionnistes durant le jeu, c'est pourquoi nous avons tâché d'éviter les règles contraignantes, soumises à des validations d'orgas ou reposant sur des mécaniques hors-jeu.

Nous espérons que vous trouverez ce système de règles simple, fluide et facile à retenir. Pour vous épargner des questionnements hors-jeu durant le GN, nous vous invitons à nous poser toutes vos questions à l'avance dans la partie dédiée sur notre forum.

Nous comptons sur vous pour fournir les efforts de costume et de roleplay nécessaires au bon déroulement du jeu, ainsi que pour faire preuve de fairplay et de bon sens dans toutes les situations où les règles de jeu devront être sollicitées.

Nous vous souhaitons une agréable lecture !

## *Consignes de sécurité*

Nous rappelons que la consommation de substances illicites est interdite.

En cas d'accident, ne bougez pas le blessé, ne le laissez pas seul, et faites prévenir l'organisateur au plus vite.

## *Un peu de vocabulaire pour les néophytes*

**En-jeu** : Se dit d'un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui existe dans l'univers du jeu, donc au regard des personnages joués.

**Hors-jeu** : Se dit d'un élément qui n'existe pas pour les personnages et ne fait donc pas partie du jeu et de son univers, mais qui existe réellement aux yeux des joueurs.

**Roleplay** : Art d'agir en accord avec son personnage, ses intentions, sa psychologie, ses manières. Synonyme de "jeu d'acteur", se dit de la crédibilité apportée au personnage dans son comportement.

**Feuille de personnage** : Ensemble des instructions fournies à un joueur pour qu'il puisse entrer dans la peau de son personnage en parfaite adéquation avec celui-ci. Elle contient notamment tout ce que sait le personnage de son univers, de son entourage, de son passé, de sa psychologie, et se garde bien de mentionner tout ce qui n'est pas à sa connaissance.

## *Contact physique*

Durant le jeu, même si vos personnages sont amenés à s'emporter, il faut veiller à ne jamais franchir la limite à partir de laquelle la personne qui est en face de vous ne sait plus si vous jouez votre personnage ou si vous interagissez "vraiment" avec elle. Une règle très simple permet d'éviter ce genre de situation : aucun contact physique ne doit avoir lieu entre deux personnages, sauf si un accord a été conclu au préalable entre les deux joueurs.

Cette règle simple permet à des joueurs ne souhaitant pas être bousculés d'éviter des contacts physiques indésirables. Ce principe évite également de se retrouver en difficulté pour gérer une scène de capture ou de déplacement d'un personnage mort, puisqu'il suffit aux joueurs de se mettre d'accord rapidement hors-jeu sur la meilleure manière de gérer la scène.

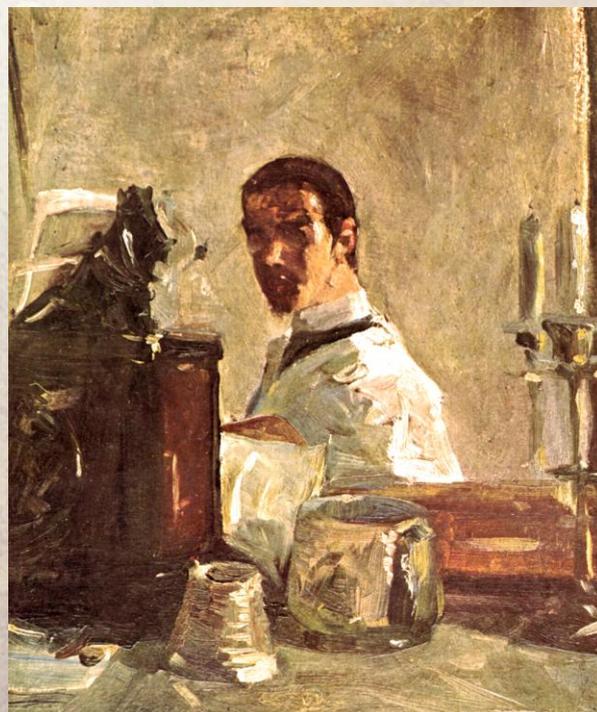
## *Les états de santé du personnage*

Les personnages n'ont pas de points de vie, mais des états de santé : "**normal**", "**blessé**" ou "**mourant**".

Un personnage "**blessé**" se déplace avec difficulté et doit jouer la douleur de sa blessure. Cet état ne pourra pas être soigné durant la murder. Au bout d'une heure, le joueur peut diminuer le roleplay mais devra faire des piqures de rappel tous les quarts d'heure.

Un personnage passant à l'état "**mourant**" tombe au sol. Il peut gémir faiblement, ramper sur quelques mètres et parler en chuchotant à l'oreille d'une seule personne à la fois. Après 5 minutes sans soins, le personnage meurt.

Seul un personnage ayant la compétence Médecine est en mesure de faire passer un personnage de l'état "**mourant**" à l'état "**blessé**". Le médecin doit mimer les soins durant 5 minutes, à lui de mettre en scène les choses, faire transporter le personnage mourant dans un lieu calme, demander de l'eau chaude, des linges propres, etc.



## *Jouer la mort d'un des personnages*

Si un personnage meurt, il est important pour le bon déroulement du jeu qu'il ne communique pas avec les autres, même en hors-jeu.

Les autres personnages doivent interagir avec le personnage mort, par exemple pour le mettre sur un lit mortuaire, ou dissimuler son corps. Il s'agit de ne pas laisser quelqu'un étalé sur un carrelage froid pendant une demie heure ! Il faut donc se décider rapidement. Si les joueurs entreprennent une scène avec le personnage, elle ne doit pas durer plus de 15 minutes et ils doivent ensuite le laisser seul. Durant ce temps, le personnage mort n'a qu'à jouer son plus beau masque mortuaire.

Lorsque plus personne n'est en vue du "cadavre", le joueur doit passer en hors-jeu et se rendre au PC Orga. Les orgas se chargeront alors de mettre un faux "cadavre" et il restera en hors-jeu jusqu'à la fin de la partie.



## *Les compétences*

### **Dissimulation**

Fonctionne uniquement dans une position statique. Il faut trouver une cachette suffisamment crédible pour utiliser la compétence et lever le poing pour signifier que vous êtes hors-jeu.

### **Pickpocket**

Le joueur doit rester à coté de sa cible pendant 2 minutes sans éveiller les soupçons. Il est alors possible de voler le contenu d'une bourse, un objet aléatoire dans un sac de grande taille ou encore un objet de taille raisonnable porté par le joueur en venant voir un organisateur juste après avoir joué la scène. Cette compétence est utilisable 2 fois.

### **Chanceux**

Cette compétence permet de résister à n'importe quel compétence, une fois durant le GN.

### **Assommer**

Condition : la cible ne doit pas vous avoir repéré. Vous devez poser la main sur son épaule et chuchoter "assommé".

Effet : la cible sombre dans l'inconscience durant 5 minutes.

### **Médecine**

Durée : 5 minutes

Effet : permet de soigner un personnage.

### **Crochetage**

Effet : permet d'ouvrir cadenas et serrures dont vous ne possédez pas la clé.

### **Interrogatoire**

Durée : 5 min

Effet : La cible doit répondre de manière précise à une question posée par l'investigateur.



## *Les compétences sociales*

Vous permet d'affecter une cible avec la compétence sociale que vous possédez. L'effet de ces compétences est permanent pour la durée de la soirée-enquête. Peut s'utiliser deux fois. L'annonce doit avoir lieu après un minimum de roleplay adapté. Si l'utilisation se voit opposer un "résiste" ou un "sûr de moi", l'utilisation est perdue. Si un "sûr de moi" est opposé à votre tentative, vous pouvez réessayer s'il vous reste votre deuxième tentative.

**Les compétences sociales sont :**

- **Intimidation** : L'utilisateur provoque une forme de peur chez la cible, ce qui peut permettre d'impressionner quelqu'un, de le faire taire, de le faire renoncer à combattre ou encore le forcer à s'éloigner des lieux. La personne intimidée sera par la suite toujours méfiante et prudente vis à vis de celui qui a utilisé cette compétence sur lui.

- **Charme** : L'utilisateur provoque la sympathie chez la cible, ce qui peut permettre de se faire apprécier de quelqu'un, de faciliter un accord ou une transaction. La personne charmée restera par la suite favorable aux idées et aux suggestions du charmeur, sauf si elles desservent fortement ses intérêts ou sa survie.

- **Autorité** : L'utilisateur fait valoir son statut, sa position ou encore son importance. Ce qui permet de se faire respecter par quelqu'un, de se faire obéir, de faire valoir des arguments ou une prise de position. Il n'est pas possible de faire usage d'autorité sur une cible dont le statut social est clairement supérieur au sien. Une personne sous l'effet d'autorité restera toujours respectueuse et ouverte au proposition de l'autoritaire, sauf si cela peut fortement nuire à sa survie.

- **Sûr de soi** :

Permet de résister une foi à une compétence sociale dont vous êtes la cible. Annoncez : "sûr de moi".



## *La bagarre*

Il est possible que les rapports entre certains personnages s'enveniment, qu'une dispute prenne de grandes proportions et que les choses dérapent et qu'une bagarre éclate.

### *Score en bagarre*

Pour gérer ce cas, chaque personnage a un score en bagarre. Vous pouvez avoir un score de zéro, de un ou de deux.

**0** : votre personnage est incapable de se défendre, ou n'est pas très athlétique.

**1** : votre personnage est en forme, et sait se battre un peu.

**2** : votre personnage est costaud et sait se servir de ses poings.

Une bagarre devra être jouée, sans jamais porter de coups, en faisant bien attention à ne pas se faire mal !

### *Style de bagarre*

Il y a deux styles possibles, soit façon "**cascadeurs**" en mimant un combat digne d'une bagarre de saloon, ou alors un combat beaucoup plus "**light**", avec un très court échange de faux coups, façon combat de boxe, ou simplement une fausse gifle.

Une bagarre peut être déclenchée par un personnage en posant sa main sur l'épaule de quelqu'un. Il doit alors annoncer à voix basse son score et style de combat qu'il propose, à l'autre joueur de répondre en donnant son propre score à voix basse et le style de combat que lui souhaite. Si les deux veulent la faire façon "Bagarre x cascadeurs", c'est parti ! Si l'un des deux dit "Bagarre x light", alors le combat devra être mimé de cette façon.

### *Résolution*

En cas d'égalité, les deux personnages finissent sonnés, au sol, pendant une petite minute.

Sinon, le personnage perdant finit au sol, inconscient pendant 5 minutes.



## *La fouille*

N'importe quel personnage est en mesure de fouiller un individu mort ou inconscient. Toutefois, cela dépendra en réalité de sa moralité, de la situation et de l'état d'esprit dans lequel il se trouve. Pour effectuer une fouille, il suffit de passer une minute à faire semblant de chercher quelque chose sur le corps de quelqu'un, puis d'annoncer "Fouille" au joueur qui subit l'effet. Celui-ci doit alors remettre l'ensemble de ses possessions de jeu au joueur qui l'a fouillé.

## *Le matériel de jeu*

Les objets de jeu seront indiqués par des gommettes ou des rubans de couleur verte. Ce symbole signifie que l'objet sur lequel il est apposé peut être volé.

## *Se mettre hors-jeu*

Un signe simple permet de signaler que vous êtes hors-jeu : il suffit de lever le poing vers le ciel. Vous ne devriez pas en avoir besoin durant le jeu, et il faut essayer de l'éviter, mais vous pouvez avoir un problème à gérer qui le nécessite

