

LES PROMESSES DE MORIC LOÏCA

Bienvenue dans le jeu de rôle grandeur nature Star Wars « Les Promesses de Moric Loïca ». Les règles sont mises en place afin de permettre à tous les participants de jouer ensemble. Le but est que chacun puisse, à l'aide de ce manuel, créer son personnage, jouer avec, le faire évoluer, le tout de manière sécurisée et respectueuse des autres joueurs. Nous avons cherché à les rendre accessibles et ouvertes, afin de permettre à chacun d'interpréter un personnage au plus proche de ce dont il a envie. Nous avons aussi fait en sorte qu'elles encadrent un maximum de possibilités.

Le but des règles est que chacun puisse se faire plaisir en interprétant son personnage, tout en maintenant un cadre cohérent à l'univers. Suivre les règles est obligatoire pour tous. Les organisateurs se réservent le droit de modifier un point de règles en cours de jeu, de récompenser le fair-play et le roleplay, ou d'exclure des joueurs en cas de tricherie, de mauvaise foi, ou de mauvaise conduite. Nous rappelons qu'il s'agit d'un jeu. Chaque joueur doit éviter et/ou reporter une situation dangereuse. En cas de réel danger, le jeu peut être arrêté (temporairement ou définitivement) pour la sécurité de ses participants. Une partie de ces règles vous semblera relever du bon sens et de la sécurité la plus élémentaire, mais un bon rappel ne fait jamais de mal.

C'est la première fois que ce système de jeu est utilisé, et des situations n'ont peut-être pas été envisagées lors de la rédaction de celui-ci. Cependant, un bon roleplay et un bon fair-play seront toujours récompensés dans ce jeu.

LA SÉCURITÉ

ADMISSIONS ET EXCLUSIONS

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure de façon définitive toute personne qui ne respecterait pas les règles suivantes, en particulier les règles de sécurité lors des combats, que ce soit par tricherie, par manque de fair-play, ou par la manifestation de comportements violents ou inadaptés.

Les mineurs ne sont pas autorisés dans le jeu.

Les animaux de compagnie ne sont pas acceptés dans le jeu.

ÉQUIPEMENT

Les armes et équipements seront soumis à une validation par un organisateur avant le début du jeu. Les pièces d'équipement qui n'ont pas été validées par un organisateur et/ou que vous estimez non sécurisées ne peuvent pas être utilisées pendant le jeu. Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer qu'il respecte constamment les consignes de sécurité, même après la validation d'un organisateur.

Les organisateurs peuvent à tout moment contrôler l'état de pièces d'équipement et les déclarer non sécurisées et ne sont pas responsables de la détérioration de l'équipement.

Vêtements et armures

Les armures et vêtements de tout type de matériaux et formes sont autorisées sous réserve de validation. Un vêtement ou une armure se verra refusé s'il est estimé indécent, dangereux ou hors-sujet. Les pointes et angles dangereux d'armure devront être sécurisés avec de la mousse ou du tissu. Les parties coupantes ne sont pas autorisées.

Armes à projectiles

Seules les armes de type NERF à **fléchettes** en mousse sont autorisées. Il est fortement recommandé de peindre son ou ses armes pour en augmenter la vraisemblance. Les fléchettes en mousse seront vérifiées par les organisateurs. Les armes de tir aux mécanismes modifiés ne seront pas acceptées. Notez que les organisateurs se réservent le droit de retirer du jeu une arme jugée dangereuse et/ou non signalée.

Il est interdit d'utiliser les armes de tir au corps à corps, de tirer sur un joueur à moins d'un mètre de distance ou en direction du visage.

Le port de lunettes protectrices (lunettes d'air-soft en polycarbonate par exemple) est recommandé, afin de protéger des tirs accidentels dans les yeux. Ce port de lunettes est facultatif, mais les organisateurs ne pourront être considérés comme responsables en cas de blessure oculaire.

Armes de lancer

Elles doivent être en mousse et/ou en latex. Elles ne comportent pas d'âme rigide et ne dépassent pas 30cm de longueur.

Une arme de lancer non sécurisée sera refusée par les organisateurs.

Armes blanches

Les armes doivent être en mousse et/ou en latex. Elles comportent une âme rigide et n'ont ni embout ni angle dangereux.

Une arme blanche non sécurisée sera refusée par les organisateurs.

LA TERMINOLOGIE

Les appels d'organisation

Voici la liste des termes qu'il faut impérativement connaître avant de commencer à jouer.

« Début de jeu »

Sur appel d'un organisateur seulement. Le jeu commence, les joueurs jouent leurs personnages.

« Fin de jeu »

Sur appel d'un organisateur seulement. Le jeu s'arrête, les joueurs quittent leurs personnages.

« Pause »

Sur appel d'un organisateur seulement. Le jeu et les personnages s'arrêtent dans leur mouvement. Le jeu ne reprend que sur appel d'un organisateur.

« Stop »

En cas de situation extrême (blessure réelle, malaise).

Le jeu s'arrête temporairement. Il ne reprendra que sur appel d'un organisateur. Il convient de relayer le « Stop » à ceux qui ne l'ont pas entendu.

« Reprise »

Sur appel d'un organisateur seulement. Le jeu arrêté par un « Stop » ou une « Pause » reprend comme s'il ne s'était jamais arrêté.

LES PERSONNES

Organisateurs

Ils mettent le scénario en place, veillent au respect des règles et au bon fonctionnement du jeu.

Ils se feront connaître au début du jeu afin que vous puissiez leur poser des questions en cas d'incompréhension des règles.

PNJ

Personnages Non-Joueurs. Ils jouent des personnages selon les besoins de l'organisation.

Joueurs

Les participants au jeu, dont les personnages sont validés par l'organisation.

EN JEU / HORS JEU

Le jeu commence et s'arrête sur appel des organisateurs.

À partir du début de jeu, les joueurs interprètent leur personnage jusqu'à l'appel de fin. En tant que joueur, vous êtes alors « en jeu » : tout ce que vous direz et ferez sera considéré comme propos et actions de votre personnage.

Si vous vous êtes blessé ou que vous vous sentez mal et souhaitez sortir temporairement du jeu, **levez le poing fermé au-dessus de votre épaule.**

Les personnes ayant le poing fermé au-dessus de l'épaule sont sorties du jeu, et ne peuvent interagir avec les joueurs. Ils sont considérés comme « hors-jeu ».

De plus il existe les zones « hors-jeu » que sont les sanitaires, ainsi que les tentes personnelles des joueurs.

Il n'est pas autorisé de rentrer dans les tentes personnelles d'autres joueurs.

Il n'est pas autorisé de cacher des objets volables dans sa tente.

Nous vous demandons pour votre propre plaisir de jeu de limiter l'usage du « hors-jeu » aux cas sérieux tels que des blessures ou des malaises.

LES RÈGLES

LES CIBLES

Les cibles interdites

En rouge sur le droïde :

- La tête (visage et crâne)
- Le cou
- L'entrejambe
- L'aîne

En cas de touche accidentelle sur ces cibles, le joueur touché est libre de ne pas prendre la touche en compte.



Les cibles autorisées

- Les bras (bleu) : comprennent la zone entre le poignet et le haut de l'épaule
- Les mains (orange) : comprennent le dos de la main, le poignet et les doigts.

Toucher cette zone à l'aide d'une arme blanche n'est valide qu'avec la compétence « désarmement » et ne comptera pas comme blessure au joueur touché.

- Les jambes (jaune) : comprennent la zone entre le bout des orteils et la ceinture (rappel : l'entrejambe et l'aîne ne sont pas des cibles comprises)
- Le torse (vert) : comprend la poitrine, le ventre et le dos.

SYSTÈME DE COMBAT

Santé

Il n'y a pas de système de point de vie dans ce jeu, mais une succession d'états :

Normal

Le personnage est dans son état... normal. Il n'a subi aucune blessure ou a été guéri, il n'a consommé aucune drogue ou ses effets ne se font plus sentir, il n'est sous le coup d'aucune peur ni d'aucun stimulus extérieur.

KO

Lorsque le personnage est KO, il ne réagit pas à l'environnement extérieur pendant une minute, à moins qu'on ne le blesse ou qu'on ne le réveille volontairement. Fouiller ne réveille pas un personnage KO.

Membre blessé

Lorsqu'un de ses membres est blessé, le joueur doit cesser le combat, et simuler la douleur en se tenant la zone blessée pendant quelques secondes.

Un joueur blessé ne peut plus combattre à moins de disposer de la compétence requise.

Le joueur ne pourra pas se servir d'un membre blessé jusqu'à ce qu'il bénéficie des soins adéquats.

S'il s'agit d'une jambe, le joueur devra chuter (cf : les appels) puis boitera tant que celle-ci n'aura pas été soignée. Si les deux jambes sont blessées, le joueur devra ramper tant que ses jambes n'auront pas été soignées.

S'il s'agit d'un bras, le joueur n'a pas à lâcher les objets qu'il tenait dans la main blessée.

Il est possible de blesser : le bras (droit ou gauche), la jambe (droit ou gauche).

Un joueur est blessé lorsque :

- Il reçoit une fléchette sur un membre qui n'est pas protégé par une armure
- Il reçoit une touche d'arme blanche sur un membre non protégé par une armure.
- Il est situé à moins d'un mètre d'une explosion et n'est pas protégé par une armure (cf : armes à explosion, plus bas)

Membre coupé

Il est possible de couper : les membres (bras et jambes), le tronc, la tête.

Lorsqu'un de ses membres est coupé, le joueur doit cesser le combat, et simuler la douleur en se tenant la zone meurtrie pendant quelques secondes.

Le joueur ne pourra pas se servir de ce membre jusqu'à ce qu'il bénéficie des soins adéquats.

S'il s'agit d'une jambe, le joueur devra se mettre au sol et ne pourra pas se relever ; les armes et les objets cachées dans ses bottes devront en être sortis.

S'il s'agit d'un bras, le joueur devra lâcher les armes ou les objets qu'il tenait dans la main du bras coupé.

Un membre coupé peut être ou remplacé par une prothèse si le membre est détruit ou perdu.

Couper la tête ou le torse entraîne la mort du personnage (voir plus bas : Mort).

Coma

Lorsqu'il tombe dans le coma, le joueur doit sortir de la zone de combat en rampant ou jouant une agonie, puis simuler une perte de conscience.

Une fois les combats terminés dans la zone où il se trouve, le joueur peut se réveiller et se faire soigner par un médecin dès que possible, mais il ne lui est pas possible de se déplacer seul ; il peut appeler à l'aide.

Il est possible de porter quelqu'un dans le coma en réduisant sa vitesse de moitié ou bien de le porter à deux sans réduire sa vitesse de déplacement.

On tombe dans le coma lorsque :

- Les 4 membres ont été blessés ou coupés.
- Le torse a été touché.
- Le joueur a été touché directement par une explosion
- Suite à l'administration d'une drogue particulière.

Si un joueur ne reçoit pas de soins dans les 10 minutes suivant la fin de la bataille, ou sa prise de drogue ayant occasionné le coma, il meurt.

Mort

Il est impossible de ramener quelqu'un d'entre les morts. Sachez-le.

Lorsqu'un personnage meurt, le joueur doit se rendre auprès d'un organisateur pour expliquer sa situation et choisir un nouveau personnage.

Un personnage peut mourir de trois façons différentes :

- S'il est tombé dans le coma, et qu'aucun médecin ne l'a soigné au bout de 10 minutes.
- S'il a été achevé par un autre personnage lorsqu'il était dans le coma.
- Si son tronc ou sa tête ont été coupés

Attention : tuer sciemment un personnage n'est pas un acte anodin, et aura des conséquences sur le jeu du meurtrier et de la victime, à commencer par celle d'abandonner son personnage décédé.

Tuer un personnage doit être justifié dans le cadre du jeu et ne pas constituer un acte gratuit.

Pour tuer un personnage, il faut le plonger dans le coma, maintenir son arme contre lui pendant 10 secondes en disant « **Moi, [nom du personnage], je t'achève** ».

Une fois le forfait accompli, **prévenir un organisateur**.

La victime laissera tous ses objets volables sur place, attendra que le terrain se dégage et se rendra immédiatement auprès d'un organisateur pour signaler le nom de son meurtrier et choisir son nouveau personnage.

Famille

Lorsqu'un personnage meurt, le joueur doit choisir un nouveau personnage.

Il s'agira d'un membre de sa famille proche.

Pour un droïde, il s'agira d'un autre du même type, comme un modèle de la même série.

Le joueur devra se rendre auprès d'un organisateur qui prendra le temps de l'aider dans cette démarche. Les objets personnels resteront en possession du joueur, les objets de jeu resteront à l'endroit de la mort.

Nous recommandons de préparer un ou des personnages de secours afin de vous faciliter la tâche.

Si la mort du personnage était issue d'un acte criminel, l'un des objectifs principaux du nouveau personnage sera de mener l'enquête sur la mort du membre de sa famille et de confronter le ou les meurtriers.

États

« Effrayé »

Le joueur doit simuler l'effroi et s'éloigner le plus possible de la source de sa peur.

Si la cause de la peur est une drogue, le joueur doit se comporter comme sujet à une peur intense, aller de l'un à l'autre en criant ou se recroqueviller.

Si la victime subit des blessures, elle se contentera de fuir sans combattre.

« Étranglé »

Le joueur doit simuler le fait de s'étrangler. Il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.

Si un étranglement dure plus de 30 secondes le personnage tombe dans le coma.

« Paralysé »

Le joueur reste figé dans la position qu'il avait au moment de l'annonce. Quelqu'un de paralysé ne peut pas combattre. Il subit les coups et blessures, mais ceux-ci ne rompent pas sa paralysie.

Tomber dans le coma rompt la paralysie.

« Sonné »

Le joueur doit simuler un étourdissement pendant 5 secondes (se tenir la tête, vaciller)

Attention à votre environnement.

Quelqu'un de sonné ne peut pas combattre.

La moindre touche ou tir reçu par la victime met immédiatement fin à l'état sonné.

Les annonces en jeu

« Assommé »

La personne ciblée doit chuter et tombe dans l'état KO. Elle ne réagit pas à l'environnement extérieur pendant une minute, à moins d'une blessure ou d'un réveil extérieur volontaire.

Attention à votre environnement.

« Chute »

La personne ciblée doit simuler une chute. Pour qu'une chute soit valide, deux genoux et une main doivent toucher le sol.

Attention à votre environnement.

« Désarmé »

La personne ciblée doit laisser tomber les objets qu'elle tient au sol, même s'il ne s'agit pas d'armes.

Elle peut les récupérer dès que les objets ont touché le sol.

« Brûlure »

La personne ciblée ne prend pas en compte l'armure pour la touche. Celle-ci est également détruite

« Étranglé + délai en secondes »

La personne ciblée tombe dans l'état « Étranglé » pendant la durée annoncée.

Si un étranglement dure plus de 30 secondes, la personne tombe dans le coma.

« Paralysé + délai en secondes »

La personne ciblée tombe dans l'état « Paralysé ». Elle ne peut pas bouger avant la fin du délai annoncé.

« Peur + délai en secondes »

La personne ciblée tombe dans l'état « Effrayé » pendant la durée annoncée.

« Recul + nombre de mètres »

La personne ciblée recule en ligne droite du nombre de mètres annoncés.

Si ce mouvement la fait entrer en contact avec un autre joueur ou un obstacle, elle s'arrête et chute (voir ci-dessus).

Tout joueur entrant en contact avec une victime de recul chute à son tour.

« Sonné + délai en secondes »

La personne ciblée tombe dans l'état « Sonné » pendant le délai annoncé.

« Groupe + annonce »

L'annonce précédée de « Groupe » s'applique à un groupe de joueurs face au lanceur.

Tous les joueurs ciblés doivent s'appliquer les effets de l'annonce.

« Zone + annonce »

L'annonce précédée de « Zone » s'applique à un groupe de joueurs autour du lanceur.

Tous les joueurs ciblés doivent s'appliquer les effets de l'annonce.

« Ralentissement du temps »

Sur un appel d'un organisateur seulement.

Dans une zone ciblée, le temps passe au ralenti. Les personnes dans la zone doivent bouger et parler au ralenti. Les personnages ne sont pas conscients de ce ralentissement du temps.

« Reprise du cours du temps »

Sur un appel d'un organisateur seulement.

Le jeu reprend à vitesse normale

RÈGLES DE COMBAT

Sécurité en combat

Lors d'un combat à distance, il est interdit de viser quelqu'un à moins d'un mètre de distance, de viser sa tête ou son entrejambe, et d'utiliser son arme de tir au corps à corps.

Lors d'un combat à l'arme blanche, il est interdit de toucher la tête ou l'entrejambe.

Les touches doivent être portées sans force ni intention de faire mal.

Ne pas respecter ces règles peut conduire à une exclusion définitive du jeu sans préavis.

Assommer

Pour assommer un personnage, il suffit de se glisser derrière lui et simuler le fait de l'assommer en annonçant « assommé » **avant qu'il ne se rende compte de votre présence.**

On peut également assommer de face quelqu'un d'immobilisé, qu'il soit entravé ou tenu par d'autres joueurs, même s'il vous a vu.

Lorsqu'un joueur est assommé, il tombe KO (sans réaction pendant 1 minute sauf blessure ou réveil intentionnel)

Le combat au corps à corps

Chaque personnage dispose d'un score de combat au corps à corps (CàC).

Lorsqu'un combat a lieu, chaque joueur donne son score de combat à son adversaire.

Le joueur au plus haut score remporte le combat.

Les deux joueurs miment alors une courte bagarre à la fin de laquelle le joueur est mis KO.

Le combat aux armes blanches

Les touches doivent être portées sans violence : on parle de toucher, pas de frapper !

Il est interdit de porter une touche d'estoc (avec la pointe).

Toucher quelqu'un avec son arme en mousse lui « blesse » un membre ou le plonge dans le « coma ».

Un membre blessé est inutilisable tant qu'on ne l'a pas soigné. Si le joueur se fait toucher au tronc il tombe dans le coma.

Le combat à distance

Toucher quelqu'un avec une fléchette Nerf lui « blesse » un membre ou le plonge dans le « coma ».

Un membre blessé est inutilisable tant qu'on ne l'a pas soigné. Si le joueur se fait toucher au tronc il tombe dans le coma.

Il vous arrivera d'être touché sans l'avoir senti : nous vous demandons de rester fair-play.

Pour rappel, les cibles interdites ne sont pas des cibles de combat valides, qu'il s'agisse de touches, ou de tirs.

LES OBJETS

L'organisation décline toute responsabilité sur la perte, le vol, l'usure, ou la destruction de tout objets que vous acceptez de prêter dans le cadre du jeu.

Ces objets restent soumis aux règles de sécurité et peuvent être retirées du jeu par les organisateurs (voir le chapitre « sécurité »).

Si vous acceptez de prêter (pour le vendre en jeu, par exemple) votre matériel et acceptez de le mettre à disposition des autres, vous pouvez le signaler à un organisateur. Ceux-ci ne sont pas responsables de la détérioration occasionnée. Il sera demandé à chacun de porter une attention particulière à ces objets : pensez à leur propriétaire.

ÉQUIPEMENT

Il est permis de transporter autant d'armes que possible, qu'il s'agisse d'armes blanches ou d'armes à distance.

Il est permis de porter une armure et un casque tant qu'ils satisfont aux conditions de validation et de protection fixées par les présentes règles.

Les poings

Votre équipement par défaut, lié à votre score de CàC.

Les armes blanches

Ce sont des armes en mousse comprenant une âme rigide et d'une longueur inférieure à 90cm. Elles représentent une lame et sont munies d'une poignée isolée.

Tous peuvent manier une seule arme blanche de taille inférieure à 90cm.

Se battre avec deux armes relève d'une compétence particulière.

Les armes blanches longues

Cette catégorie comprend les armes blanches de plus de 90cm de longueur.

Ces armes constituent des armes particulières qui requièrent des compétences spécifiques pour être maniées.

Les blasters

Tous peuvent manier les blasters à une main non-automatiques.

Les armes automatiques ou toute arme contenant plus d'une cartouche ou tirant plus d'une cartouche à la fois sont disponibles grâce à des compétences particulières.

Les armes à explosion

Cette catégorie comprend les roquettes et les détonateurs à impact.

Ces armes peuvent atteindre plusieurs individus à la fois et détruire certaines structures.

Lorsqu'un individu est touché directement par une arme à explosion, il tombe immédiatement dans le coma.

S'il porte une armure, celle-ci est également détruite au niveau de la zone touchée (bras, jambe, torse...).

Tous les individus se situant à moins d'un mètre de la zone d'explosion sont projetés au sol et une partie de leur armure est détruite. La portion d'armure détruite est laissée au choix au joueur ; celle-ci devra être réparée.

Si le joueur ne porte pas d'armure, ou que celle-ci est déjà entièrement détruite, le joueur est blessé. Le joueur est libre de choisir le membre blessé.

La roquette ou le détonateur est alors détruite et ne peut plus être utilisée.

Les armes explosives à retardement

Il s'agit des grenades à retardement et des bandes de détonite.

Ces armes peuvent atteindre plusieurs individus à la fois et détruire certaines structures.

Lorsqu'un individu se trouve dans la zone d'explosion d'une arme explosive à retardement, il tombe immédiatement dans le coma.

S'il porte une armure, celle-ci est également détruite au niveau de la zone touchée (bras, jambe, torse...).

Tous les individus se situant à moins d'un mètre de la zone d'explosion sont projetés au sol et une partie de leur armure est détruite. La portion d'armure détruite est laissée au choix au joueur ; celle-ci devra être réparée.

Si le joueur ne porte pas d'armure, ou que celle-ci est déjà entièrement détruite, le joueur est blessé. Le joueur est libre de choisir le membre blessé.

La grenade ou la bande de détonite est alors détruite et ne peut plus être utilisée.

Les armes spéciales

Il existe des armes électriques et des armes chimiques paralysantes, qu'il s'agisse d'armes blanches ou d'armes à distance.

Les armes électriques sont mises en évidence par un marquage lumineux bleu. Une personne touchée par une arme électrique ou une fléchette d'arme électrique tombe KO (sans réaction pendant 1 minute sauf blessure ou réveil intentionnel). S'il s'agit d'un droïde, il tombe dans le coma.

Les armes paralysantes sont mises en évidence par un marquage lumineux vert. Une personne touchée par une arme paralysante ou une fléchette d'arme électrique devient « paralysée ». S'il s'agit d'un droïde, il est insensible.

Les armes spéciales ont uniquement l'effet décrit ci-dessous. Il n'est pas possible de blesser un personnage avec une arme spéciale. Les armes spéciales à distance tirent uniquement des munitions à effet spécial à une distance maximale de cinq mètres.

Le joueur doit annoncer l'effet de sa munition ou de son coup lorsqu'il a touché.

Les transformations d'armes

Il est possible de transformer une arme ordinaire en arme électrique ou en arme paralysante avec les compétences adaptées.

Ces transformations seront indiquées par un marquage lumineux bleu ou vert suivant le type de l'arme.

Les armures

Une armure est une protection recouvrant plus de 50 % d'un membre.

Les pièces d'armures doivent être sécurisées et sont soumises à validation des organisateurs. Une armure permet de subir une seule touche supplémentaire de blaster ou d'arme blanche sur le membre qu'elle couvre.

Un fois la touche absorbée, l'armure sera considérée comme inutile et devra être réparée pour pouvoir servir à nouveau.

Un second coup porté sur la zone de l'armure blessera le membre ou fera tomber le personnage dans le coma.

Les casques ou masques

Ce sont des protections recouvrant plus de 50 % de l'intégralité de la tête.

Les masques et les casques doivent être sécurisés et sont soumis à validation des organisateurs.

Ils permettent d'encaisser une touche supplémentaire au torse et de résister à « assommé ».

Ils sont détruits après l'armure lorsque le personnage encaisse des dégâts.

Les implants cyborgs

Ce sont des améliorations directement implantées dans le corps. Ils sont visibles par tous.

Un implant peut s'acheter, se trouver ou se fabriquer mais doit être ajouté à l'aide d'une installation et d'une compétence adéquate.

Un seul implant peut être porté à la fois. Pour en changer, il faut d'abord retirer l'ancien. On ne peut pas retirer l'implant d'un cadavre.

Les boucliers déflecteurs individuels

Il s'agit de boucliers ne dépassant pas 50cm de diamètre.

Ils doivent être peints de manière à simuler une couche laser, ou être constitués d'une plaque de plexiglas coloré transparente.


Les boucliers doivent être sécurisés et sont soumis à validation des organisateurs.

Ils peuvent servir à se protéger de touches d'armes blanches et peuvent également arrêter les tirs de blasters.

Ils sont considérés comme armes blanches et ne peuvent être utilisés en complément d'une autre arme qu'à condition d'avoir les compétences adéquates.











OBJETS DE JEU

La majorité des objets présent sur place est utilisable et déplaçable. Cependant certains objets plus volumineux ou liés au décor ne sont pas déplaçables.


Ils sont alors marqués du symbole : 

Les objets de jeu seront pour la plupart porteurs d'un ou plusieurs **symboles de compétence** et requerront du personnage d'avoir la compétence désignée pour être utilisés. Les objets sans symboles sont utilisables par tous.

Symbole de compétence :

Artilleur		Mineur	
Combattant		Bricoleur	
Slicer		Droïde	
Médecin		Ingénieur	
Chasseur de primes		Biologiste	

OBJET CASSÉ

Les objets cassés possèdent le  symbole :

Ils seront inutilisables tant qu'ils n'auront pas été réparés.

Les armures abîmées ne sont pas marquées, mais les joueurs doivent jouer le jeu et les faire réparer avant de s'en resservir.

OBJETS DE SOIN

Il existe deux types d'objets de soin :

- Les tubes de bacta contenus dans les Médipacks, permettent de guérir les blessures.
- Les kits de réparation permettent de réparer les droïdes et les prothèses endommagés.

VOL ET FOUILLE :

Le matériel personnel (armes, armures, costume) n'est pas volable.

Lorsqu'un personnage est fouillé, tous les objets, sauf les objets personnels peuvent lui être retirés.

Les munitions (personnelles ou non) sont volables.

On peut Fouiller un personnage dans le coma ou un personnage KO, un personnage qui se laisse faire ou un personnage entravé.

Il est aussi possible de fouiller les cadavres de personnages tués.

Il est interdit d'utiliser un équipement qui ne soit pas sien sans l'accord explicite de son propriétaire.

LES PORTES :

La porte n'est pas un objet déplaçable.

Une porte peut être active ou désactivée. Un voyant lumineux sur la structure indique qu'elle est activée et que vous pouvez l'ouvrir et la fermer à votre guise.

Si aucun voyant lumineux n'est visible sur la porte, impossible de l'ouvrir ou de la fermer.

LES PROTHÈSES :

Un membre coupé peut être remplacé par une prothèse. Elle doit être alimentée par une cellule d'énergie, sans elle, le joueur ne peut pas s'en servir.

Si un membre remplacé par une prothèse est blessé, le joueur ne peut plus s'en servir et la prothèse est cassée.

Tant que la prothèse n'est pas réparée ou active, le membre est inutilisable. Le joueur ne peut prendre aucun objet dans sa main ou doit se déplacer en boitant.

Attention : Si un joueur s'est fait couper les quatre membres, qu'il a quatre prothèses, et qu'elles sont toutes quatre cassées, il ne tombe pas dans le coma.

L'ARGENT DE JEU ET LE COMMERCE :

Le jeu utilise un système d'argent appelé crédits. Il vous sera remis avant le jeu une certaine somme en fonction de votre personnage et de son histoire. Vous pourrez faire ce que vous souhaitez de cet argent.

VOUS ÊTES MAINTENANT PARÉS POUR L'AVENTURE

N'oubliez pas, le principe d'un Jeu de Rôle Grandeur Nature est de S'AMUSER dans le respect des règles et de l'autre. Soyez fair-play et de bonne foi, respectez les règles et n'hésitez pas à jouer votre personnage à fond. On vous assassine ? Que votre meurtrier se souvienne de votre mort comme un bon souvenir ! Vous gagnez un combat ? Que votre adversaire soit fier de s'être battu contre vous ! Vous n'êtes pas à l'aise avec une action d'un autre joueur ? Prenez-le à part et expliquez-lui la situation. Ne faites rien que vous ne voulez pas faire ou qui vous mette mal à l'aise. Respectez le jeu de chacun et apportez le vôtre.

Que la Force l'Empereur soit avec vous !