

## **LE MONDE**

On ne s'embête pas à en écrire un, nous utiliserons l'histoire de notre monde.  
Y a qu'à chercher dans Wikipédia...

Nos jeux seront basés sur l'histoire de l'Europe, de la Russie et de l'Amérique entre les deux grandes guerres. Vous pouvez faire l'impasse sur le reste.  
Pour les férus d'histoire, vous pouvez vous gaver des événements qui se sont passés durant cette période et tout apprendre par cœur (y aura p'être des interros durant la murder).

## **LES PERSONNAGES**

Les classes de perso ne sont pas limités, à vous de décider ce que vous voulez faire.  
Bien entendu, vous éviterez les classes de personnages qui ne pouvaient exister en ces temps-là (pas de web master, ni généticien nanomoléculaire, représentant chez Apple ...).

Chaque personnage aura donc un métier, des passions, une histoire et chaque joueur devra décrire sa compétence personnelle. Cette **compétence personnelle**, lui est propre et devra être discutée et argumentée avec la personne responsable de votre BG. Vous n'êtes pas des SuperHéros ... hein !

Chaque compétence personnelle est unique et ne dépend que de vous. Élaborez-la correctement et elle pourra donner de la consistance à votre personnage ....

Nous souhaitons avec le maximum de renseignements sur vous et attendons avec impatience vos aventures.

## **LA CLASSE, LE STYLE ET LE RP !**

Voilà les maitres mots de votre perso ... ayez la classe, un perso bien marqué et jouez, jouez et jouez encore ! Beaucoup de RP pour se mettre dans l'ambiance.

Nous vous proposerons une soirée Murder, enquête et non baston (bien qu'il y en ait sûrement dans la soirée).

Pour récompenser ceux qui s'investiront à fond pour leur costume, accessoires et BG, nous leur accorderons 1 PV supplémentaire lors de votre passage au breafing perso.

## **TRAITS DE CARACTÈRE**

Pour accentuer le RP de votre personnage, nous vous demandons de nous décrire votre personnalité dans votre BG, et de la jouer durant la soirée. Ces éléments nous aideront à adapter le scénario ainsi que les interventions à mettre en scène par rapport à votre personnage. Les traits de caractères sont divers et variés, amusez-vous.

Nous voulons connaître une de vos qualités, un de vos défauts, ce que vous aimez et ce que vous détestez.

## **L'ARGENT**

Pour des raisons de commodités, nous inventerons une monnaie de jeu qui vous sera forcément utile durant la murder. Comme dans tous les univers de JdR, l'argent est le nerf de la guerre.

## **A LA VIE, A LA MORT**

Chaque personnage aura 3 PV de base et pourra donc résister à 3 blessures avant de tomber.

À la troisième blessure, lorsque vous avez 0 PV, vous ne pouvez plus rien faire à part vous écrouler dans un coin et gémir pour qu'on vous porte secours. Vous avez 10 minutes avant de tomber dans le coma. Une fois dans le coma, il vous reste 15 minutes avant de mourir définitivement. En cas de mort, veuillez-vous adresser à un orga...

## **ACHÈVEMENT**

Il est possible d'achever un personnage, en lui ôtant dans un premier temps ses 3 PV et en l'achevant comme suit. Crier bien fort « **ACHEVEMENT** » et restez 1 minute sur le corps du malheureux en simulant des coups de couteau de pied, de poing, des bises empoisonnées, un massage sportif ... bref, faut qu'on l'entende, faut qu'on le voit !

En cas d'achèvement, veuillez vous adresser à un orga...

## **LES COMBATS**

Les combats sont très modérés sur ce type de Murder ... On ne fait pas dans le méd fan avec des épées de 1.5 mètre, des pavois ou des armures en plaque, ni même de sorcier sorti d'outre-tombe surtout combat de masse mais plutôt du corps à corps.

## **LE MATÉRIEL !!!**

Nous acceptons uniquement les armes à feu, non automatique ainsi que les armes blanches sans « âme » ou mole.

Il sera possible de créer une sorte d'armure afin de se protéger d'une agression à l'arme blanche. Nul possibilité d'avoir une armure complète, mais simplement des parties de corps protégées par un système de protection (Cuir, métal, plasta etc ...)

Chaque partie de corps protégée par d'une pièce dignement forgé et ouvragé donnera un bonus qui vous sera révélé au briefing perso.

## **ZONE DE JEUX**

Il n'y aura que les toilettes et les pièces orga qui seront hors-jeux.

## **COMPOSANTS SPÉCIAUX**

Vous pourrez peut-être trouver des composants spéciaux durant le jeu. Si vous n'avez pas de compétences spécifiques concernant ces composants, vous ne pourrez les utiliser. Pour chaque composants, des explications seront données par l'orga (Utilisation, dangerosité, dose létale, à ingérer... etc). La présence d'un expérimentaliste est conseillée.

## **COMPÉTENCES COMMUNES**

En plus de la compétence personnelle, chaque joueur devra choisir parmi la liste de compétence commune ci-dessous. Cette compétence doit faire l'objet d'une description dans votre BG.

### **FORCE DE LA NATURE :**

+1 PV de base

### **VOLER**

Vous pouvez subtiliser un objet (évitons les objets perso) en y apposant discrètement 3 gommettes (fournies par l'orga) Une fois les gommettes collées sur l'objet, adressez-vous à un orga pour le subtiliser et vous le donner.

**UN OBJET** : C'est n'importe quoi qui ne dépasse pas 10 kg et qu'on peut cacher sous son manteau. On ne vole pas un meuble ou un coffre-fort.

### **CONNAISSANCE DU MONDE**

Le perso est un fou d'histoire et, est au fait de l'actualité de l'époque.

Cela se traduira par des documents remis au joueur lors du passage chez les orgas.

Les documents seront des connaissances Gnistiques que le personnage aura le temps d'étudier en jeu.

### **EXTRASENSORIEL**

Votre personnage est capable, s'il se concentre, de pouvoir ressentir la présence d'esprits anciens ayant vécu non loin de l'endroit où vous vous situez. Les esprits sont aussi fluctuants que le caractère des gens et leur perception sera affectée par ce qu'ils ressentiront durant la soirée. Ce sont plutôt les esprits qui entrent en contact avec vous, rarement l'inverse.

### **RICHESSSE**

Le personnage est très fortuné (à faire apparaître dans son BG) et commencera le jeu avec pas mal d'argent. Votre somme vous sera remise lors du passage chez les orgas.

### **DIVERSION**

Votre personnage est un vrai filou et sait s'extirper d'une situation inconfortable. Vous pourrez filer à l'anglaise et disparaître 10 secondes de la vue de votre poursuivant (un seul). Pour activer votre diversion, nous vous laissons le soin d'imaginer un accessoire, déguisement, piège ... et de le mettre en scène afin de disparaître. Cette compétence ne fonctionne pas en combat ni deux fois à la suite sur une même personne.

### **LINGUISTE**

Vous avez eu l'opportunité d'apprendre une langue étrangère lors de vos voyages ou simplement à l'école. Vous savez vous exprimer et lire/écrire une langue étrangère Européenne. A vous de choisir.

### **ALCHIMISTE**

Votre personnage est un professionnel des mélanges de toute sorte, c'est en quelque sorte un alchimiste des temps modernes. Il sera capable de fabriquer des mélanges stables ou non, ayant des effets désirés ou non !! le % de réussite d'une expérience sera toujours plus important si votre personnage a en sa possession quelques accessoires de jeu et qu'il y ajoute un bon RP.

Des infos vous seront données au briefing perso.

### **PREMIERS SOINS**

Il est possible de faire récupérer 1 PV, arrêter le saignement d'une victime qui serait à 0PV ou faire sortir le joueur d'un état comateux. Pour cela, il faudra mimer les gestes de premiers secours et dire à haut voix, le texte suivant. Une fois le texte dit, la victime est soignée.

Il sera possible de faire un premier soin, sur une personne 1 fois par heure.

## **SERMENT D'HYPOCRAS**

« Je jure par le Houblon, médecine par fermentation, par affinage menant à l'ivresse, par toutes ces effluves et vapeurs, par Dionisos et Bacchus, les prenant à témoin que je remplirai ma pence, suivant mes forces et ma capacité, le serment et l'engagement suivants :

Je dirigerai le régime des malades à leur avantage, suivant mes forces et mon jugement, et je m'abstiendrai de tout mal et de toute injustice. Je ne remettrai à personne du poison, si on m'en demande, ni ne prendrai l'initiative d'une pareille suggestion

Dans quelque maison que je rentre, je partagerai et viderai mon outre et mon tonnelet pour l'utilité des malades, les préservant de tout maux gastriques corrompueurs.

Quoi que je voie ou entende dans la société, pendant ou même hors de l'exercice de ma profession, je tairai ce qui n'a jamais besoin d'être divulgué, regardant la discrétion comme un devoir en pareil cas.

Si je remplis ce serment sans l'enfreindre, qu'il me soit donné de jouir heureusement de la bière et de la vinasse, honoré à jamais de l'Homme ; si je le viole et que je me parjure, puissé-je avoir une colique et mourir seul dans la sobriété. »

### **BRICOLEUR**

Compétence très accès sur le RP.

Le joueur devra mimer (ou réellement bricoler) et argumenter oralement pendant le temps de sa manipulation (le temps de bidouillage sera apprécié par un orga) pour réparer un chose, un mécanisme, un procédé etc ...

Il est préférable dans ce cas d'avoir ces propres outils (ceci seront à valider par l'orga et peut-être donneront ils des bonus live)

### **MANIPULATION ARME À FEU**

Les armes à feu sont autorisés lors de la soirée, cependant nous attendons de vous qu'elles soient customisées et en ressemblent en rien à ce que vous pouvez acheter dans le commerce. **SONT AUTORISES**, les armes à feu (type NERF) **NON AUTOMATIQUE** (Pas de barricade, mitrailleuse etc ...) que du coup par coup.

Chaque personnage aura un nombre de cartouches limitées pour toute la durée du jeu.

(Avec la possibilité d'en acquérir au marché noir ...) Lors du briefing, nous procéderons à un tirage de 2 dés 6 pour savoir le nombre de cartouches en début de jeu.

Après utilisation d'une cartouche, c'est les orga qui les ramassent et les redonneront en fin de soirée.

Chaque projectile atteignant un membre fait 1 PV et l'immobilise, si le projectile atteint le torse ou le dos, c'est 2 PV.

## **COMPÉTENCE GRATOS**

### **MANIPULATION ARME BLANCHE :**

Une arme blanche est un couteau et arme de moins de 30 cm garde comprise.

Ces armes devront être validées par l'orga. Nous ne validerons que les armes « moles » ou sans « âme ».

Chaque **coup d'estoc** porté et touché, fait 1 PV. Les autres coups ne feront aucun dégâts.

On évite les parties sensibles et la tête et pas de combat trop rapproché style corps à corps...

### **LIRE ET ÉCRIRE :**

Vous êtes capable de lire et écrire votre langue maternelle

(qui sera pour tous mm si c'est pas forcément le cas, le Français).

### **FOUILLER QUELQU'UN**

- Soit la fouille est réelle et dans ce cas tout est autorisé (La victime **DOIT** être consentante).
- Soit la victime ne souhaite pas être touchée et le fouilleur passe sa main au-dessus de l'endroit qu'il souhaite fouiller. Lorsqu'il tombe sur quelque chose d'intéressant, la victime lui dit **OBLIGATOIREMENT !**

### **CACHER UN OBJET**

**OUI MAIS DANS UN COFFRE EN JEU, PLANQUE EN ZONE DE JEU COUVERTE**  
ou **SUR SOIT.**

Pas dans sa zone de vie, ni en dehors d'une zone couverte (pas dans la nature).