

EAST END LONDON – A BITTER TASTE OF SLUMS

UN GN FORGERÈVES



Intentions générales : avant de lire ces règles, nous voulions indiquer notre vision pour ce GN. Si nous avons créé les personnages, leurs liens et leur psychologie, dès que le jeu débute ils sont entièrement à vous et vous pouvez en faire ce que vous voulez. Si tout est possible, même un changement important de point de vue, nous vous demandons simplement de le faire de manière **cohérente**. Un changement brutal de personnalité reste possible à l'échelle du GN mais si cela se produit sans raison au bout d'une heure de jeu, non seulement cela ne sera pas cohérent mais cela risque d'avoir un impact négatif sur les autres personnages.

Tous les personnages sont conçus pour pouvoir s'en sortir, même ceux qui semblent être dans la pire des situations. Aussi, si vous pensez n'avoir aucune autre issue que de tuer quelqu'un ou de vous suicider, c'est que quelque chose n'a pas été compris et nous vous invitons à revenir vers nous pour en discuter.

Préambule

Comme vous le verrez à la lecture de ce document, les règles du jeu sont assez légères. Notre volonté est vraiment d'avoir des règles très simples au service du jeu et pas de système complexe qui dirige le roleplay.

D'une manière générale, nous faisons le pari de la **confiance**, de la **bonne foi** et du **fairplay**. Un cadre commun est néanmoins nécessaire pour évoluer dans le même jeu, qui est décrit dans les paragraphes suivants.

Mais si vous ne deviez garder qu'une chose à l'esprit de l'ensemble de ce document, c'est l'ordre de priorité suivant :

sécurité >> jeu >> règles particulières >> règles générales

Sécurité physique

Ces règles élémentaires de sécurité seront rappelées durant le briefing mais il est toujours bon de les avoir à l'esprit. Au-delà des personnages que vous allez incarner durant le weekend, le GN reste une manifestation rassemblant environ cent cinquante personnes dans un fort. Il y a donc quelques consignes simples mais obligatoire à respecter :

- Toutes les **armes** (tranchantes, contondantes ou improvisées) doivent être factices, adaptées au GN et seront vérifiées au début du jeu ;
- Même si les armes doivent être prévu pour du GN, il est des coups à **éviter** :

- Frapper trop fort,
- Frapper dans les zones sensibles (visage, poitrine, entrejambe),
- Portez des coups dangereux ;
- Toute **flamme et feu** sont interdits dans la zone de jeu. S'il devait y avoir une exception, cela serait géré entièrement par l'organisation. Même les bougies en intérieures sont interdites mais on trouve aujourd'hui facilement des équivalents en LED ;
- Toute zone **rubalisée** est interdite d'accès en jeu ou hors-jeu (e.g. on ne passe pas une rubalise juste pour envoyer un sms ou pour pisser, il y a respectivement des zones hors-jeu et des toilettes pour ça) ;
- L'**électricité** est accessible dans le fort mais son utilisation doit être faire avec un minimum de bon sens : ne pas garder un enrouleur/une rallonge enroulée, ne pas brancher 12 000 W sur une prise, ... Si vous avez un doute sur un appareil électrique que vous souhaiteriez brancher, n'hésitez pas à en parler aux orgas **avant d'arriver sur le jeu**.

Ces règles sont élémentaires mais seront appliquées et toute violation répétée ou particulièrement dangereuse pourra mener à l'exclusion du GN.

Sécurité émotionnelle

East End London - A Bitter Taste of Slums est un GN inspiré de la réalité historique c'est-à-dire que même si nous nous accordons une certaine souplesse sur certains aspects, ses thématiques sont fortement empreintes des conditions de vie réelle de l'époque et du quartier. Ces thématiques peuvent donc être dures et ne conviennent probablement pas à tous les publics.

Pour rappel, les thèmes suivants peuvent potentiellement être rencontrés pendant le jeu :

- Faim (mais seulement simulée, il y aura assez à manger pour tous)
- Maladie
- Pauvreté
- Mort
- Enfants orphelins ou abandonnés
- Maltraitance et sévices
- Prostitution
- Xénophobie et rejet de personnes différentes
- Violence physique et verbale
- Inceste
- Homosexualité et sa stigmatisation d'époque

Nous rappelons par contre que **la simulation d'un acte de viol, sous n'importe quelle forme, est totalement interdite**.

Malgré la rudesse de ces thématiques, nous souhaitons proposer aux joueurs et joueuses la meilleure expérience possible. Rappelez-vous avant tout que :

Aucune des intrigues n'est écrite dans l'objectif de plonger la joueuse ou le joueur dans une situation inextricable et une possibilité de trouver des solutions satisfaisantes auront toujours été prévues par les organisateurs. Si vous avez l'impression de ne voir que des issues catastrophique pour votre personnage, venez nous voir avant de vous penser contraint/e dans cette voie ;

Antagonisme ne veut pas dire hostilité permanente, bête et méchante. Seuls les méchants les plus bêtes sont incapables de nuances ;

Thèmes difficiles ne veulent pas dire que tout est permis. Merci de vous référer notamment au chapitre sur les insultes et à l'état d'esprit général.

Nous mettons en place des éléments destinés à préserver la sécurité émotionnelle des joueurs. Nous attendons en retour que vous les utilisiez si nécessaire et vous en référiez à nous directement en cas de besoin.

Notre vision du jeu vous a déjà été expliquée à l'inscription ainsi qu'en préambule de ce livret. Nous attendons des joueurs et joueuses qu'ils en tiennent compte dans leur jeu. Nous sommes toutefois conscients que les meilleures volontés n'empêchent pas nécessairement d'éventuels soucis. Nous avons donc défini quelques règles et bonnes pratiques permettant d'améliorer le confort des joueurs.

Calibrage HRP

Le calibrage est le fait de prendre un moment, même très rapide, pour aligner ses attentes et ses limites avec d'autres joueurs avec lesquels vous pourriez avoir des moments de jeu plus intenses, de quelque manière que ce soit (roleplay amoureux, conflits, etc.).

Nous vous encourageons à :

- Contacter les personnes avec qui vous souhaitez discuter de ce genre d'aspects **en amont du jeu** si vous l'estimez nécessaire pour votre confort. Si vous ne les connaissez pas, nous pouvons vous fournir les contacts (avec l'accord de la personne concernée au préalable).
- Prendre un moment pour discuter rapidement avec vos futurs interlocuteurs/trices pour faire connaissance sur place **en amont du jeu**.

Signes et mots de calibrage en cours de RP

En cours de jeu utilisez de préférence les outils pouvant être utilisés en cours de RP. Car même sans passer par un calibrage HRP, il existe des moyens très faciles d'utilisation qui vous permettent d'adapter votre jeu sans vous interrompre.

Signes de main



Ça va ?



Oui ça va. Continue.



Non ça ne va pas.
Arrête immédiatement.



Ça va, mais baisse l'intensité.

Si vous avez besoin de vous assurer que votre interlocuteur/trice va bien, n'hésitez pas à vous en assurer grâce à un simple signe de main et agir en conséquence.

Vraiment vraiment

"Non mais là, tu cries vraiment vraiment trop fort."

"Je sais que tu m'empêche de partir, mais j'ai vraiment vraiment besoin de faire pipi. Laisse-moi aller et je reviens."

"J'ai vraiment vraiment très mal au genou."

L'utilisation de "vraiment vraiment" permet d'insérer dans la conversation un élément HRP à l'attention de votre interlocuteur/trice. Ainsi "je me sens mal" est à considérer RP, mais "je me sens vraiment vraiment mal" doit être considéré comme une information donnée HRP dont il faudra tenir compte en conséquence.

Interruption de scène

En dernier recours, si malgré tout aucun des éléments proposés ne suffit à ajuster le jeu suffisamment selon vos besoins, vous pouvez interrompre une scène par le mot **CUT**.

En cas de souci

En cas de souci, que celui-ci vous concerne, concerne une scène à laquelle vous avez assisté, ou si vous trouvez tout simplement quelqu'un qui n'a pas l'air d'aller bien, merci d'en référer immédiatement à l'organisateur référent à la sécurité émotionnelle, ou à défaut n'importe quel autre organisateur ou aide identifié.

Un bon jeu pour tous dépend de la volonté de chacun d'agir dans ce sens. Prenez soin les uns des autres.

Les organisateurs se réservent le droit unilatéral d'exclure une personne du jeu immédiatement s'ils le jugent préférable et de prendre les dispositions adéquates en cas de problème grave.

Zone de décompression

Nous avons prévu une zone de décompression sur le site de jeu. Celle-ci vous sera indiquée au briefing. Elle est ouverte à toutes les personnes qui souhaitent l'utiliser sous réserve de règles simples :

- La zone de décompression est hors-jeu. Aucun jeu ne doit y être fait.
- La zone de décompression est réservée aux personnes qui ont besoin de prendre une pause au calme pour des raisons émotionnelles, pas pour aller y fumer une cigarette (l'endroit est d'ailleurs décrété non-fumeur) ou y faire une sieste.
- Vous êtes invités à laisser les personnes en zone de décompression tranquilles avant tout, sauf si elles souhaitent expressément votre compagnie. Si vous avez un doute et pensez que la personne devrait être prise en charge, prévenez les organisateurs.
- Plusieurs joueurs ou joueuses peuvent se trouver au même moment en zone de décompression. Ne forcez pas une personne qui y est en même temps que vous à discuter si tel n'est pas son souhait. Respectez mutuellement votre zone de calme.

Organisatrice référente sécurité émotionnelle

Sur place, une organisatrice référence pour la sécurité émotionnelle vous sera indiquée pendant le briefing. N'hésitez pas à faire appel à elle si nécessaire, mais aussi à n'importe quel autre organisateur en cas d'indisponibilité ou d'urgence.

Santé, combat et soin

Vous aurez remarqué que ce titre, comme votre fiche de personnage, ne contient pas la mention des points de vie. La raison est simple : il n'y en a pas. Il y a par contre des "paliers de santé" qui sont communs à tout le monde : **indemne, sonné, blessé, inconscient**.

Indemne est l'état de bonne santé par défaut d'un personnage.

Un personnage **sonné** a des douleurs, mal à la tête, boîte peut-être un peu. Cet état est temporaire et au bout de **quinze minutes** un personnage sonné redevient indemne.

Un personnage **blessé** a des gros bleus, des douleurs importantes, boîte lourdement et ne peut pas courir, ... Cet état ne se dissipe pas naturellement et nécessite des **premiers soins** ou l'utilisation de la compétence **infirmier** : après une scène de roleplay, il redevient indemne.

Un personnage **inconscient** est... inconscient. Il peut reprendre conscience, seul, au bout d'une quinzaine de minutes ou si quelqu'un le réveille après quoi le personnage se tord de douleur et ne peut pas se déplacer seul. Cet état ne se dissipe pas naturellement et nécessite l'intervention d'un **médecin** ou de la compétence **chirurgie** : après une scène de roleplay, il redevient indemne.

Les quatre manières principales de changer d'état de santé sont : le combat, la boxe, le passage à tabac et les armes à feu. Il peut y en avoir d'autres que vous découvrirez en jeu.

Le combat

Le combat est l'affrontement par défaut durant le jeu : il permet à une ou plusieurs personnes de se battre en même temps avec **des armes de GN uniquement** (même improvisées).

Comme il n'y a pas de points de vie, nous nous en remettons au fairplay et nous vous faisons confiance : c'est vous qui choisissez l'issue du combat et qui tombez lorsque cela vous semble le plus cohérent et le mieux en termes de jeu. Même si vous pratiquez l'escrime depuis vingt ans, si votre personnage ne sait pas se battre, vous ne tiendrez pas contre un personnage très combattant. Si vos adversaires sont deux ou trois fois plus nombreux, il est certain que vous allez perdre. Si vous n'avez pas porté un seul coup à votre adversaire qui vous a touché plusieurs fois, il va gagner. Pour autant, si l'issue est certaine, cela ne veut pas dire que vous allez tomber au premier coup : puisqu'on ne joue pas à la touche, profitez-en pour rendre l'affrontement "beau" en termes de jeu.

Ce principe est le même lors des affrontements plus importants entre deux gangs par exemple. Nous vous faisons donc confiance pour que ces événements soient créateurs de jeu et de belles scènes.

Le ou les perdants d'un combat passent à l'état **sonné** (état temporaire).

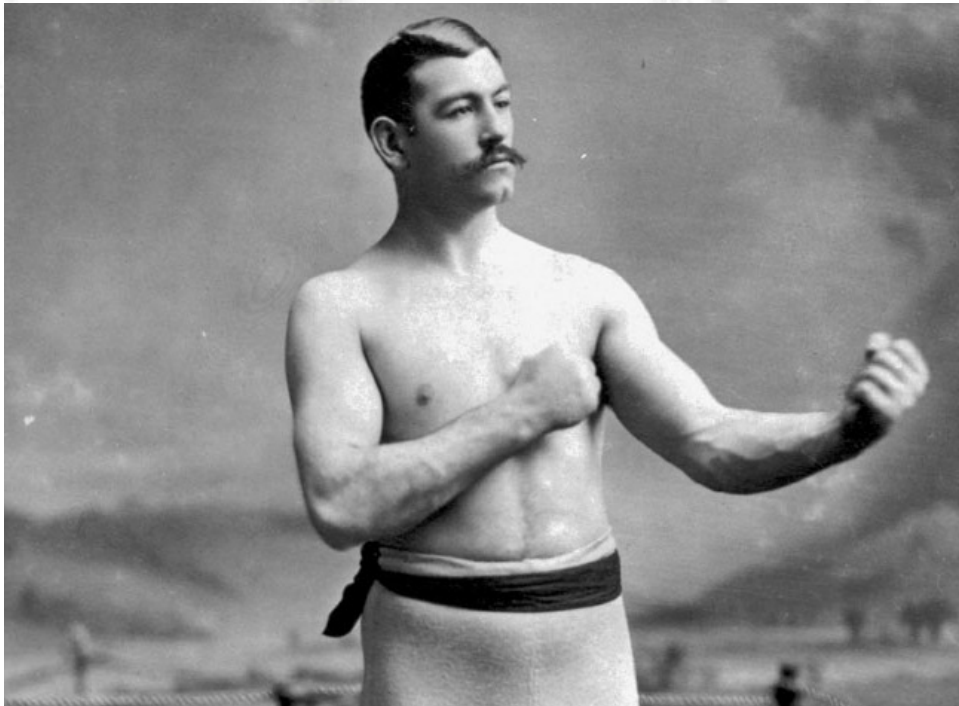
Règle spéciale : la boxe

Certains personnages ont appris à se battre à mains nues et disposent d'un score de boxe sur leur fiche de personnage dont la valeur varie entre **1** et **5**.

Si deux personnages disposent d'un score de boxe et **souhaitent** se battre à main nues, ces règles s'appliquent. Si le nombre de combattant est supérieur à deux, si l'un des deux n'a pas de score de boxe ou si l'un des deux ne souhaite pas faire un combat à main nues, ce sont les règles de combat générales précédentes qui doivent être utilisées (donc avec arme de GN).

Lorsqu'un personnage souhaite engager un combat de boxe, il doit se mettre **en garde** :

- Le point droit serré et sur le cœur
- Le point gauche en avant, comme dans une garde un peu vintage



Cette moustache altière et cette garde montrent qu'il veut en découdre

Si son adversaire se met également en garde il y a combat à main nue. La règle est simple : celui qui a le score le plus élevé gagne. Le combat est donc simulé, **sans aucun coup porté**. Le combat peut être plus expéditif avec une différence de score élevée et plus long et serré si les deux scores sont proches. Mais l'issue est par défaut inéluctable bien qu'il soit possible d'annoncer un score de boxe inférieur à la réalité (mais jamais supérieur).

Si le combat est prévu ou organisé, les deux personnages partagent le score de boxe et peuvent se mettre d'accord en amont pour un combat plus "cinématographique".

Si le combat est improvisé, chaque personnage doit annoncer son score de boxe par une phrase bien sentie et en jeu comme par exemple "j'vais t'faire sauter trois dents" ou encore "j'vais t'crever quatre yeux".

Le perdant d'un combat de boxe passe à l'état **sonné** (état temporaire).

Le passage à tabac

Tout personnage peut passer à tabac un autre personnage déjà sonné. Il convient de **mimer la scène** qui consiste principalement à le ruer de coup alors qu'il a déjà eu son compte. Passer quelqu'un à tabac prend une minute divisée par le nombre de participant.

Il n'est pas possible de passer quelqu'un à tabac pendant un combat.

La cible du passage à tabac passe à l'état **blesé**.

Les armes à feu

Les armes à feu sont aussi rares qu'elles sont puissantes. Toute arme à feu est dotée d'un système de détonation **bruyant** (pétard, balle à blanc, cartouche de gaz, marteau de frappe, etc...) : si vous entendez le bruit, vous êtes touchés. Si le coup ne part pas ou vous êtes trop loin, vous n'êtes pas touché.

Dans le cadre d'un groupe se trouvant en face d'un tireur unique ou d'une situation ambiguë, nous nous remettons une fois encore à votre fairplay.

Toute personne touchée par une arme à feu passe tout de suite à l'état **inconscient**.

Soulever des trucs lourds

Si la grande majorité des objets ont un poids en jeu correspondant au poids de l'objet réel, certains objets sont beaucoup plus lourds en jeu qu'ils ne le sont réellement. Dans ce cas, un ou plusieurs tampons explicites seront visibles sur l'objet : dans ce cas le nombre de tampons indique le nombre de bras nécessaires pour porter le dit objet (i.e. 2 bras = 1 personne, 4 bras = 2 personnes, ...).

Règles de coucherie

Des règles de coucherie sont établies à l'usage du Scarlet Beauty, la Maison Close, en priorité mais peuvent être utilisées ailleurs sur le site selon les mêmes règles.

Nous rappelons également à toute fin utile que les activités sexuelles sous la contrainte (viol au sens large) sont totalement prohibées sur ce jeu, y compris envers les prostituées et y compris si les parties prenantes sont d'accord de le faire. C'est non, c'est tout. Il existe bien assez d'autres moyens pour malmener quelqu'un qu'en arriver à ce genre d'extrémités.

L'acte sexuel est symbolisé par une chanson chantée à deux. Vous trouverez dans chaque chambre de la Maison Close des recueils de chansons à cet usage. Il s'agit de chansons populaires rendues grivoises (merci à l'excellente Colette Renard) dans lesquelles vous trouverez sans nul doute au moins une chanson dont vous connaissez la mélodie.

La suite est essentiellement dans l'interprétation des deux (ou plus, sait-on jamais !) parties. Chantez doucement ou fort, avec entrain ou ennui, juste ou faux, lentement ou rapidement selon l'ambiance que vous souhaitez donner. Vous pouvez aussi taper des mains ou des pieds, sauter sur place et tout ce qui vous passera par la tête dans ce goût, l'essentiel est que ce soit amusant pour vous et, soyons honnêtes, pour ceux qui ne manqueront sans doute pas de vous entendre. Les différents participants à l'acte sexuel peuvent convenir d'un ton commun (par ex. les deux chantent avec entrain en tapant des mains) ou dissonant (l'un a l'air très enthousiaste, l'autre beaucoup moins).

Après avoir fait votre affaire, vous pouvez vous baser sur les interprétations des participants à l'acte pour conclure votre scène comme bon vous semble, par exemple en sortant de la chambre en fanfaronnant devant l'interprétation très enthousiaste (peut-être parfaitement simulée) de votre partenaire, ou en vous inquiétant de ne pas avoir été assez bon devant une interprétation bien plus timide (voire inexistante).

Dans le cadre d'une scène jouée hors du Scarlet Beauty, les mêmes règles s'appliquent. Les partenaires n'auront toutefois pas de recueil de chansons à disposition (nous en aurons peut-être au PC orga) et devront se débrouiller en bonne entente pour choisir une chanson qui leur convient.

Envie d'un avant-goût ? [Colette Renard, Vol. 1 « Chansons libertines » \(Album complet\)](#)

Drogues et alcool

Différentes substances seront simulées en jeu. Nous donnons quelques orientations de jeu quant à la prise en compte des effets mais nous encourageons à jouer en fonction de ce qui alimente votre jeu et celui des autres joueurs, c'est pourquoi il s'agit de ligne directrices et non de règles strictes.

Alcool

Jeu d'interprétation libre en tenant compte de votre histoire : s'il est indiqué que vous êtes particulièrement résistant à l'alcool, alors il en faudra beaucoup pour vous saouler. Si à l'inverse vous jugez que votre personnage n'est pas habitué à boire, alors l'ivresse viendra très vite.

Jouer les effets : Tombée dans l'ivresse à votre convenance. Si votre personnage est ivre, les effets s'estompent après 10 minutes sans alcool, avec plus ou moins d'effets secondaires selon la prise (fatigue, maux de tête, etc.)

Drogues

Plusieurs dérivés de l'opium seront simulés. Leurs effets sont plus ou moins forts et plus ou moins longs, un moment plus fort, et un moment (plus long) de redescente. En termes de jeu RP, un personnage ne peut pas être au top de sa forme physique pendant le temps de redescente, nous nous laissons jouer à **vos** **convenances** en restant cohérents.

Laudanum :

- Teinture alcoolique d'opium prescrit pour soulager toute sorte de maux et de douleurs ou calmer les nerfs ;
- Présent en jeu sous la forme de petites bouteilles étiquetées contenant un mélange de **cacao et d'eau** [NB : vous n'êtes pas obligé de le boire pour jouer les effets]. Certains personnages ont besoin de leur dose pour fonctionner normalement (cf. mécanismes d'addiction plus loin). La dose "standard" est d'une fiole par demi-journée ;
- **Jouer les effets** : dans le gaz pendant 10 minutes (possible de rester debout mais titube et agit lentement), effets analgésiques et calmants durant deux heures.

Morphine :

- Analgésique puissant en plus d'être euphorisant ;
- Présentée par des **cristaux de sucre** (sucre candy) pouvant être dilué dans de l'eau ("alcool"), elle peut être prise par voie orale ou par injection sous-cutanée [NB : vous n'êtes pas obligé de l'ingérer pour jouer les effets]. Dans les deux cas, elle doit être préparée : elle sera représentée par une fiole avec une étiquette mentionnant le contenu ;
- **Jouer les effets** : Bien parti pendant 10 minutes (impossible d'être debout), effets analgésiques et calmants durant une demi-journée.

Opium à fumer :

- Latex issu du pavot somnifère ;
- Représenté par de la **plastiline blanche** collée sur la pipe à opium ;
- **Jouer la prise et les effets** : Le temps nécessaire pour fumer sa dose d'opium (assis ou couché) est d'environ 10 minutes ;
- Lors de votre service, vous tirerez aussi **une carte** au hasard dans celles qui vous seront présentées : ce sont les **hallucinations** qui vous attendent et que vous pourrez jouer librement dès la prise d'opium commencée. Les cartes doivent être rendues lorsque vous quittez la fumerie ;
- Les effets de la prise d'opium décroissent peu à peu durant 2 heures ;
- **Surdosage** : baisse de l'amplitude respiratoire, hypotension, nausées, vomissements... A vous de décider si votre personnage doit exprimer des symptômes (et lesquels) ou pas en fonction de votre BG. Si vous respectez les dosages indiqués sur les fioles ou si vous ne fumez qu'une seule pipe sur une demi-journée, aucun problème ;

- **Sevrage/manque** : apparitions progressive de symptômes : agitation, humeur changeante, douleurs, sueurs, frissons... à nouveau à vous de jouer selon votre personnage dans l'esprit d'alimenter votre jeu et celui des personnes que vous côtoyez plutôt que vous limiter ;
- **L'accoutumance** : c'est la consommation répétée d'opium qui entraîne l'accoutumance. Elle est déjà indiquée dans vos BG. Aucune accoutumance ne peut se déclarer en jeu mais pourrait faire partie de l'avenir de votre personnage.

Lire, écrire et parler

Bien que notre GN comporte des personnages de différentes nationalités et origines, pour des raisons de cohérence ou tout simplement par facilité, **tous les personnages parlent anglais**. Toutefois, si vous souhaitez marquer votre origine par certaines expressions ou tournures, nous vous demandons de ne **pas prendre d'accent** quel qu'il soit.

Même si cela est historiquement faux, sauf mention contraire dans votre BG, nous considérons que tous les personnages savent lire et savent écrire. Vous pouvez toutefois si vous le souhaitez écrire comme un gougnafier ou mettre beaucoup de temps à butter sur des mots si cela est cohérent avec votre rôle.

Haines et injures

Notre GN comporte des aspects de non-acceptation de l'autre tels que le racisme, l'antisémitisme, la xénophobie, l'homophobie et autres. Toutefois, nous sommes bien conscients que se faire potentiellement appeler par des termes dégradants pendant toute la durée d'un jeu n'est pas des plus agréables. Nous demandons donc à nos joueurs d'appliquer les règles suivantes :

- Vous n'avez ni besoin de ponctuer toutes vos phrases par des commentaires désobligeants ni besoin de faire preuve d'une animosité permanente. Réservez cela pour des coups d'humeur ou des moments où des termes plus désobligeants ont leur place. Vous non plus vous n'aimeriez pas être appelé(e) en permanence par des termes insultants ou humiliants.
- Si toutefois vous voulez faire preuve d'un des aspects précités, pas de problème. Nous mettons à votre disposition des termes qui ne sont pas communément utilisés dans la langue française pour ce faire. Ça vous permettra d'éviter de traiter les autres de putes, pédés et autres youpins. Rassurez-vous un con reste toutefois un con, car le con n'a ni couleur de peau, ni religion, ni orientation sexuelle. On vous encourage toutefois à plus de créativité.

Liste des mots autorisés :

- Chinky [tchinky] - chinois
- Froggy [froguy] - français pour les anglophones
- Judy [djoudy] - prostituée
- Limey [laimy] - anglais (pour les Irlandais)
- Molly - homosexuel
- Paddy - irlandais (pour les Anglais)
- Pikey [paiki] - gens du voyage
- Sheeny [chini] - juif

Bagues de statut

Tous les PJ et les PNJ ne porteront pas les vêtements correspondant avec exactitude à ce que leur personnage devrait normalement porter : on ne dispose pas facilement de certains atours particulièrement précieux et au contraire on n'a pas forcément envie d'éliminer une belle redingote ou de déchirer une jolie robe.

Aussi, si nous comptons sur un effort de votre part pour avoir un costume le plus approprié possible, un système de bague permettra de reconnaître la qualité des vêtements, leur état général mais également les manières du **personnage**. Il existe quatre niveau de bagues, pour quatre niveau de statut.



- Le niveau 1 est le niveau de base d'un habitant d'East End ;
- Le niveau 2 montre déjà un effort fait sur la qualité des vêtements ou sur les manières du personnage ;
- Le niveau 3 correspond à la majorité des nobles qui viennent dans East End ;
- Le niveau 4 est exceptionnel et rare sont ceux qui en ont déjà vu. Ce niveau démontre une richesse et/ou des manières d'un niveau social élevé.

Certains personnages porteront un point noir sur la bague : cela signifie que quelque chose cloche entre le costume et les manières. Cela peut-être quelqu'un de très bien habillé mais qui parle comme un vendeur de poisson ou au contraire, quelque habillé de guenilles mais qui fait montre de très bonnes manières.

Annonces, cartes et mots-clés

Certains personnages, PJ ou PNJ, disposent de compétences spécifiques qui peuvent être utilisées en jeu. L'utilisation d'une de ses compétences peut se faire de deux manières :

- L'annonce "**Ding Dong**" suivi d'un ou plusieurs **mots-clés** : les mots-clés sont généralement très explicites mais le joueur qui fait l'annonce pourra donner quelques indications supplémentaires ;
- L'utilisation d'une **carte** hors-jeu décrivant l'effet de la compétence.

D'une manière générale, l'effet d'une telle compétence est toujours laissé à l'interprétation **de la cible**.

Prenons un exemple équivoque sur une compétence qui n'existe pas en jeu : une annonce "**Ding Dong : Peur**" est assez claire. Votre personnage va avoir peur. Mais c'est à vous de décider si vous fuyez sur vingt mètres, si vous courrez pendant cinq minutes, si vous hurlez tout au long de votre fuite ou si vous vous cacher en boule le temps de vous calmer.

Nous comptons sur votre fairplay afin de ne pas minimiser volontairement les effets et d'être bon joueur afin de créer une belle scène de jeu.

A noter que ces annonces étant considérées hors-jeu votre personnage a conscience de l'effet survenu mais pas que celui-ci a été induit par une personne spécifique. Dans les cas les plus particuliers ou ambigus, l'utilisation de la compétence vous indiquera la réaction de votre personnage.

Enveloppes

Tous les personnages se verront remettre différentes enveloppes blanches avant le début du jeu. Ces enveloppes sont **hors-jeu** et **nominatives** : si vous trouvez une enveloppe par terre, remettez là à un orga.

Sur toute les enveloppes se trouve la condition vous permettant de l'ouvrir : un symbole, une photo d'une personne ou d'un objet, un horaire, un son, Quand votre personnage est confronté à cette condition il peut ouvrir l'enveloppe et prendre connaissance de son contenu qui reste néanmoins toujours un **élément hors-jeu**. Si vous disposez de plusieurs enveloppes avec le même symbole, vous n'en ouvrez qu'**une seule par scène**, prise au hasard.

Une fois qu'une enveloppe est ouverte, son propriétaire peut relire son contenu à tout moment mais il ne peut pas être montré à quelqu'un d'autre.

Nous vous prions toutefois de ne pas arrêter le jeu pour ouvrir le contenu de votre enveloppe : faites-le discrètement pendant la scène si vous le pouvez, sinon attendez la fin de la scène et réagissez en conséquence. Mais n'interrompez pas votre interlocuteur pour ouvrir votre enveloppe.

La seule exception est si la mention **IMMEDIATEMENT** est présente sous la condition d'ouverture : dans ce cas, vous devez prendre connaissance tout de suite du contenu qui, en contrepartie, sera très court.

Nous vous conseillons vivement de disposer d'un sac ou de poches suffisamment grandes pour pouvoir conserver le matériel de jeu sur vous à tout moment.

Black box

Les Black Box sont des zones de jeu situées en dehors du quartier dans lequel votre personnage peut se rendre. Pour se faire, votre personnage doit connaître le **nom** ou l'**adresse** et la donner au cocher qui vous précisera le temps nécessaire au trajet (correspondant au temps de mise en place de la Black Box).

Toutes les règles du jeu s'appliquent dans une Black Box mais dans la majorité des cas, vous serez en face de PNJ. N'hésitez donc pas à adapter votre jeu en conséquence : soyez plus théâtral, soyez imaginatif et n'hésitez pas à prendre des initiatives. Les PNJ sont briefés dans ce sens donc n'hésitez pas à faire de chaque scène de Black Box un moment de jeu unique.

N'hésitez donc pas durant le trajet du retour à faire un debriefing rapide au Cocher sur ce qui vous aura plus ou déplu afin que l'on puisse s'ajuster au maximum durant le jeu.

Vol et coffres

Il n'y a pas de compétence spécifique pour le vol : **tout le monde** peut le faire (en assumant les conséquences si vous êtes pris la main dans le sac). Tout ce qui traîne est volable (à l'exception bien évidemment des affaires hors-jeu dans un coin hors-jeu d'une salle).

Si vous souhaitez faire les poches à quelqu'un inconscient ou fortement drogué/alcoolisé, indiquez-lui où vous le fouillez et il vous remettra ce qu'il possède. Si votre cible a **explicitement donné son accord**, vous pouvez réellement la fouiller.

Durant le jeu vous pourrez faire face à des coffres ou des tiroirs que vous souhaiteriez ouvrir : ces coffres sont des éléments de jeu, donc certains sont transportables, mais restent des objets fragiles. Il convient donc de ne pas tenter de l'ouvrir par la force. Il existe trois types d'ouverture en jeu :

- Des codes à chiffres : soit vous connaissez la combinaison, soit vous avez du temps devant vous ou beaucoup de chance. Mais l'ouverture doit se faire « en vrai » ;
- Des cadrans (ou sélecteur) circulaires : à la manière d'un véritable coffre-fort, vous devrez rentrer une succession de nombres en les validant un à la fois. Comme précédemment, si vous ne connaissez pas la combinaison, vous pouvez néanmoins essayer de l'ouvrir. A noter toutefois qu'aucun coffre ne nécessite de changer le sens de rotation entre chaque validation ;
- Des clés : près de certaines serrures, vous trouverez la photo d'une clé. Ces serrures ne sont pas réellement fermées mais vous ne pouvez les ouvrir en jeu que lorsque vous êtes en possession de la clé représentée.

Argent et influence

L'argent sera matérialisé en jeu par des pièces et des bons au porteur. N'oubliez pas de prendre une bourse ou de quoi mettre votre fortune dedans.

Voici une petite liste de quelques exemples de prix (Livres : £ / Shilling : s / Pence : d)

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|---------------------------|
| • Bière, une pinte : 3d | • Maison : £100 | • Costume : £2 |
| • Bottes : 6s | • Maison close : 2d - 2s | • Billet de théâtre : 1s |
| • Pain, une miche : 3d | • Chambre d'hôtel : 11+s | • Outil - Marteau : 1s 6d |
| • Dîner - Pub : 1-2s | • Journal : 1d | • Outil - Scie : 4s |
| • Dîner - Restaurant : 8+s | • Revolver : £5+ | • Vin, bouteille : 1s |
| • Fiaker (neuf) : £40 | • Fusil : £4+ | |
| • Chapeau : 2-3s | • Collation de rue : 3d | |

Toutefois, nous n'allons pas matérialiser l'équivalent de l'ensemble des revenus accumulés par les gangs ou les établissements. Cet aspect sera matérialisé par un système de perles à l'entrée de de chacun des lieux du site. Les PNJ et certains PJ extérieurs au quartier disposeront de perles qu'ils pourront attribuer à un établissement selon la qualité du service et de la scène de jeu qu'ils ont eu. Les perles sont bien évidemment **hors-jeu** et ne peuvent être volées mais ont une incidence en jeu compréhensible par tous : un nombre de perle élevé définit la bonne réputation d'un lieu, son attrait, sa hype.

Si un gang, par une lutte d'influence, mettait la main sur une zone du quartier ou sur un établissement, ce changement de propriétaire n'aurait pas une incidence directe sur le jeu (on ne va pas sortir les joueurs de leur salle) mais aura un impact sur qui touchera les revenus.

Autres règles

Ces règles ne sont pas exhaustives et certains personnages ont peut-être des règles spécifiques. Nous nous contenterons donc de rappeler l'ordre de priorité :

sécurité >> jeu >> règles particulières >> règles générales

Des mercis pour les règles

Ces règles sont en parties basées ou inspirées d'autres associations et d'autres jeux. Il serait impossible d'attribuer chaque influence, mais nous voulions remercier en vrac les associations Alliance Prod, Alter Ego, Bardes et Dragon, Cluster, Concilium et Don Quichotte (même si on doit en oublier d'autres).