

BACKSTAB NIGHT - REGLES

Espion, indic, techno-pillard, les noms ne manquent pas pour votre job. Prêt à tout pour réussir, vous êtes l'artisan de la nuit. Secrets corporatistes, informations sensibles, dossiers secrets défense, tout est bon à prendre. Les richesses d'aujourd'hui ne se monnaient plus en pièces d'or, mais en bytes de données. Votre job est simple, récupérer les informations les plus juteuses et les revendre au plus offrant. Mais les traditions ont la vie dure, et c'est toujours avec plaisir que vous accueillez les contrats plus sanglants... un témoin gênant, un technicien ripoux, rares sont les problèmes qui résistent à une seringue de cyanure bien placée. L'homme est un loup pour l'homme, et vous être chef de meute, affutez vos canines, la nuit sera riche en rebondissement, Et que les moins mauvais ne perdent pas

Objectifs

Vous êtes un assassin infiltré au sein d'un syndicat louche dont l'appât du gain n'a d'égal que l'absence totale de scrupules et de sens moral.

Le principal objectif du jeu est d'obtenir un maximum de points pour son syndicat le temps de la partie (entre 45 minutes et une heure). Il y a plusieurs manières de gagner ces points :

- Ramener, voler ou piller des pièces, des objets, des documents de valeurs (la valeur de l'objet dépendant des pastilles de couleurs indiquées dessus)
- Découvrir des informations (valeur de l'information donnée à la fin dans le cas d'une information orale, ou notée sur le papier).
- Remporter des objectifs de quêtes, missions,... donnés en début de partie.

Les règles de base

Des manières de parvenir à ses fins...

Le combat

La notion de «combat» dépend grandement de la situation, la fin du combat est décrétée quand le joueur n'a plus d'adversaire, il ne doit pas aller en chercher d'autres. Mais il peut poursuivre un adversaire fuyant tout étant considéré en combat.

La distance de combat est d'environ une portée de bras plus l'arme la plus longue parmi les combattants.

(Par exemple, ce sera la matraque dans le cas d'un combat vigile contre infiltré).

En règle générale, on peut admettre une distance de combat de 3 mètre environ

Assassiner, menacer ou assommer

Les protections des vigiles étant toujours plus performantes, l'assassinat reste l'action la plus radicale et la plus sûre, elle tue, d'un coup, sans tenir compte des points de vie. Cette technique se base sur la furtivité, **votre furtivité**. Elle consiste à une approche silencieuse du dos de la victime, sans être vu. Dès que l'infiltré est suffisamment proche, il pose une main sur l'épaule de sa victime et lui «dessine» une croix, à l'aide de sa dague, de la largeur des épaules et de la longueur du cou jusqu'aux hanches. N'importe qui peut être assassiné, même un autre joueur. **Cette action requérant de la dextérité, elle est impossible à réaliser en pleine course, ou lors d'un combat**

Pour la menace on procède presque de la même manière mais en dessinant seulement une diagonale. Si pour une raison ou pour une autre la dague ne touche plus le dos de la personne, elle meurt. Bien évidemment la menace peut être annulée à tout moment par l'agresseur, dans ce cas elle peut partir sans mourir.... hum ... pour l'instant.

Pour assommer on procède de la même manière pour l'approche, mais ensuite il suffit de frapper dans ses mains à la hauteur de la tête de sa victime. La personne assommée doit alors tomber sans regarder son bourreau. Si elle le découvre par mégarde ou par logique, elle doit continuer de jouer comme si elle avait oublié. La cible reste dans les pommes durant une minute environ.

Le Crochetage

Certains coffres peuvent être bloqués par des cadenas à code. Pour les ouvrir il faudra trouver le code à la main, en essayant, ou en essayant d'obtenir des informations auprès des différents PNJs.

Chaque cadenas est numéroté, quand on trouve un code il sera sous cette forme. ex : 2-0835. C'est que le code 0835 correspond au cadenas numéro 2.

Pour les aider, certains objets permettent de commencer la partie avec un papier rempli de codes dans le désordre et sans les correspondances.

La Vie et la Mort

Les joueurs ont 3 points de vie.

Un coup, de dague, d'épée ou autre arme de base, inflige 1 dégât.

Une balle en mousse NERF inflige un dégât.

Attention : A distance de combat de dague (3 mètres environ), le porteur de nerf a le droit de tirer sans recharger (mais doit imiter le bruit du tir, et retirer les munitions à la fin du combat)

Si une arme inflige plus de 1 dégât, le porteur de l'arme devra vous le mentionner (voir "Usage des objets «)

Lorsqu'on vous inflige autant de dégâts que vous avez de points de vie, vous êtes mort. Si votre meurtrier ou un opportuniste qui passe par là vous le demande vous devez lui donner vos crédits, ainsi qu'un **seul** objet de valeurs ou document que vous avez acquis durant le jeu.

A ce stade, il est important de préciser qu'**on ne peut pas voler l'équipement de base d'un joueur mort.**

Une fois mort, et fouillé vous pouvez repartir vers le bar y attendre quelques minutes, prendre 1 crédit dans votre compte en banque, et repartir en jeu. Vous récupérez ainsi 3 points de vie

De même, vous gardez vos objets acquis au début du jeu, mais évidemment vous ne récupérez pas ceux utilisés.

Il est impératif d'avoir un crédit au minimum sur vous, sans cela vous êtes considéré comme mort ou hors jeu. Quand vous êtes hors jeu, mettez les mains sur la tête et indiquer le clairement à quelqu'un qui s'approcherait de vous.

Compte en banque

Les syndicats se sont modernisés et possèdent désormais des comptes en banques, cachés bien au chaud dans un quelconque paradis fiscal pas trop regardant sur l'origine de l'argent. Chaque syndicat possède un compte en banque inviolable, sur lequel chaque membre peut faire des dépôts et retraits selon son bon vouloir. Ces compte sont géré par le marchand a qui vous pourrez vous adresser pour tout ce qui concerne l'état de vos finances.

Injonctions et autres effets

Au cœur de l'action, pendant une embuscade, vous vous retrouvez face à face avec le cousin de la tante du frère de votre ennemi juré et c'est là que vous vous apprêtez à le rendre aveugle, oui car vous avez un objet vous permettant de le faire. Ainsi vous désireriez lui dire «Tiens, bougre de mécréant, je m'en vais dégoupiller et t'envoyer une grenade flash dont tes yeux se souviendront et tu n'y verras que dalle !».

Malheureusement, vous n'avez que le temps de lui dire «Tiens...» qu'il vous assène un coup mortel et vous tombez à terre... C'est pourquoi, en grandeur nature, une technique très pratique est employée : à l'aide de phrases courtes, ou de mots, vous pouvez user de vos objets. Ainsi, au lieu de prononcer un roman, ou essayer de convaincre votre adversaire qu'il est aveugle, (sûr que sur le moment il ne va pas vous croire), vous n'aurez qu'à dire, "FLASH".

S'il a lu les règles (et il devra l'avoir fait tout comme vous) il comprendra et simulera le pauvre combattant aveugle.

Phrases employées durant le jeu

X dégâts

La cible perd X P.V.

Flash

La cible est aveuglée pendant un cours instant (5 secondes)

Resist'

Le crieur du mot n'a pas été affecté par le dernier coup ou effet et ne sera jamais affecté par ce coup (ça ne sert à rien de taper)

Esquive

Le crieur du mot n'a pas été affecté par le dernier coup mais pourra sûrement être affecté par un prochain coup.

Drogué

La cible doit tituber et se battre comme si elle était ivre/droguée et ce jusqu'à la fin du combat.

Contrats, Objets et Equipement :

Des avantages du matérialisme à outrance...

Avances

Avant chaque mission, il est de bon ton de s'équiper en conséquence et de faire le plein de matériel auprès d'un fidèle commerçant qui saura vous trouver LA drogue de combat qu'il vous fallait. Vos employeurs allouent un léger budget à votre syndicat pour la mission.

Au début de chaque mission, vous disposez de 6 crédits d'avance par joueur pour acheter de l'équipement selon vos besoins et votre style de jeu.

Les crédits non dépensés lors de l'achat sont perdus. (Ils ne seront pas disponibles dans votre compte en banque lors de la partie)

Liste objets

A moins qu'il ne soit spécifié du contraire, chaque **objet n'est utilisable qu'une seule fois**. Vous pouvez **prendre jusqu'à 3 fois le même objet**, à condition d'en payer le prix à chaque fois. Les objets sont perdus d'une partie à l'autre. **Chaque objet coûte un crédit**. Les objets utilisés pourront éventuellement être rachetés en cours de partie auprès du marchand selon ses stocks.

Fusée aveuglante : pour se sortir des situations les plus désavantageuses, ces fusées ont un effet aveuglant pendant 5 secondes.

Couteau de lancer/shuriken : un point de dégât automatique à distance de combat (3 mètres). Cette attaque peut être esquivée avec l'adrénaline.

Medikit : Un petit bijou de la technologie, entièrement automatisé, il remonte à 3 points de vie instantanément (utilisation unique) à vous-même ou un camarade blessé.

Ne fonctionne pas sur les morts.

Seringue Stemcell : Le dernier prototype d'un laboratoire de génétique « tombé du camion ». Elles permettent d'accélérer la régénération des tissus. Une injection redonne 1 point de vie à une cible même si elle vient de tomber à 0.

Un mort peut l'utiliser sur lui-même s'il est rapide.

ATTENTION : un infiltré sans crédit sur lui ne peut être ranimé. Pour être efficace une seringue doit être utilisée avant de se faire dérober son argent...

Fléchette de curare : Une technique ancestrale, mais toujours aussi efficace. Une simple fléchette, et votre adversaire commence à voir flou... Inflige l'effet drogué pendant 30 secondes

Stéroïdes de combat : effet bodybuilder accéléré, il gonfle vos muscles et vous permet de rajouter un dommage lors de la prochaine attaque (non cumulable).

Seringue d'adrénaline : Ce booster de réflexes vous donne la capacité d'esquiver la prochaine attaque (dague, balle ou couteau de lancer) que vous allez recevoir.

Camouflage optique : la cible peut activer le camouflage 1 fois par partie, elle devient invisible pour 30 secondes du moment qu'elle ne fait aucun geste et aucun bruit. Pour signifier cet effet, le joueur doit prendre une position reconnaissable.

Utilisable seulement si personne n'est présent à distance de combat.

Contrats

Une fois vos courses terminées, il est d'usage de faire le tour des bars louches pour dénicher 1 ou 2 contrats supplémentaires juteux, capable de mettre du beurre dans le caviar.

Malheureusement, nombreux sont les syndicats qui rôdent et ne se vendent qu'au plus offrant. Les enchères grimpent vite et il faudra être rapide et calculateur pour remporter les meilleurs contrats... mais soyez sûr de les remplir, sinon le bruit pourrait courir que vous êtes une bande d'incompétents et risque de vous faire perdre la réputation que vous avez mis tant de peine à construire...

Chaque syndicat enverra un représentant négociier l'achat d'un contrat. Les règles d'achats et d'enchères de contrats seront expliquées sur le moment.

Objets récupérables

Au cours de chaque mission, il est possible que vous tombiez sur des objets, CDROM, ou autres pouvant receler des informations se négociant très chères. Il serait dommage pour un requin tel que vous de passer à côté d'un si gros paquet de pognon...

Les objets récupérables porteront une ou plusieurs pastilles de couleurs, les identifiant comme des objets précieux. Les objets ainsi récupérés peuvent être ramené au marchand qui se chargera de les revendre selon les prix en usage et de transférer les bénéfices sur votre compte en banque.

Par contre, le marché fluctue d'une partie à l'autre, et certains objets de grande valeur pourraient voir leur cote d'achat brusquement réduite...

ATTENTION : Un objet sans pastille de couleur N'EST PAS VOLABLE.

Les différents personnages et lieux :

Les Infiltrés (joueurs)

Chaque joueur est équipé d'une dague (40 cm max.) et de crédits.

Il a 3 points de vie, et est capable, à la base, de :

Assassiner, crocheter, assommer et prendre en menace. En outre il possède des objets propres à son équipe (qui seront achetés en début de partie). Les joueurs sont formés en groupe de 3 à 5 que l'on nomme «syndicat». Chaque syndicat possède son compte en banque (symbolisé par un coffre), contenant initialement 5 crédits. Votre compte en banque est géré par le marchand et c'est auprès de lui que vous réaliserez dépôt et retrait. Les infiltrés peuvent prendre avec eux une petite lampe pour lire les messages ou ouvrir les cadenas (nous vous conseillons de prendre des cyalumes)

Les Vigiles (personnages non joueurs)

Basiquement se sont eux qui gardent les objectifs de mission.

Chaque garde se ballade toujours avec quelques crédits, une lampe torche et une matraque. Il se peut que les gardes autour des zones sensibles portent des NERFS capables de tirer des fléchettes en mousse. Seuls les crédits, et éventuellement des objets de jeu peuvent être récupérés. **Avant tout pour des questions de pratique et de sécurité, il est hors de question de récupérer la lampe, l'arme ou une partie du costume.**

Selon le mini scénario les gardes ont des formes, ou capacités différentes, un bon infiltré étudie sa cible avant de l'attaquer.

Le Marchand

En général, assez visible, le marchand interpelle les joueurs pour leur proposer différents échanges. Il peut proposer des services, ou des soins, mais il sert surtout à racheter des objets utilisés. Il fixe lui-même les prix.

En guise de prévention pour les maniaques du planté de dague entre omoplates, les marchands, à force de se faire attaquer, menacer ou tuer, ont équipés leurs échoppes de tourelles de défense automatiques : **Un marchand peut à présent, dans son échoppe, transformer n'importe quel mauvais payeur en passoire sur patte.** Il a également équipé son échoppe de spray au poivre et autres joyeusetés pour calmer les fauteurs de troubles. De même, les paiements sont transférés instantanément sur un compte bancaire offshore, l'échoppe ne recèle donc aucun crédit. Par contre, un marchand n'est pas invulnérable pour autant en dehors de son échoppe. Quand un marchand meurt, il est rare que quelqu'un prenne sa suite, la zone étant considérée comme trop dangereuse, personne n'a envie de venir se faire flinguer pour vos beaux yeux.

Le Bar « Chez Earl et Priscilla »

C'est le lieu de repos par excellence. Il est strictement interdit de se battre dans ce lieu. Les infiltrés y sont les bienvenus pour faire un break, et ne seront en aucun cas attaqués.

C'est aussi le lieu où l'on peut trouver le plus souvent le marchand.

C'est également un lieu pour éclaircir des situations ou des points de règles litigieux.

A tout moment, en jeu et hors jeu, il sera possible d'acheter là bas (en argent réel) des boissons chaudes et de la nourriture à des prix raisonnables. La taverne restera ouverte entre et après les parties, des musiciens ou le juke-box d'Earl et Priscilla y mettront de l'ambiance durant la soirée.

Nous espérons que l'événement vous plaira et que vous reviendrez aux prochaines parties !

«Que les moins mauvais ne perdent pas !»