



Au Seuil de la Catastrophe

Livret de Règles

Centre Médico-Scientifique





Table des matières

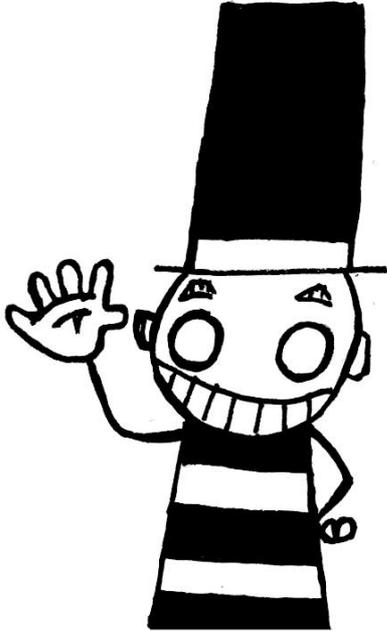
1. Généralités.....	4
Qui est affecté par les règles ?	4
Règles surprises.....	4
Éléments hors-jeu	5
2. Types de personnages.....	5
Directeur et Responsables du Centre.....	5
Section Recherche.....	5
Alchimistes.....	5
Ingénieurs.....	5
Médecins	5
Section psychiatrique	6
Psychiatre.....	6
Infirmiers.....	6
Patients	6
3. Etat de santé et mort des personnages.....	6
Blessure à l'arme blanche.....	7
Blessure par arme contondante.....	7
Blessure de corps-à-corps.....	7
Blessure par balle.....	7
Coma.....	7
Evanouissements/assommements	8
4. Combat et sécurité	8
Armes autorisées	9
Boucliers	9
Armures.....	10



Prothèses.....	10
Klumpf, Sluga et Homme-Bête	10
Annonces de combat.....	10
Passage à tabac – Règles de corps-à-corps.....	10
5.Vol et autres méfaits	11
Vol.....	11
Assommer	12
Captivité	12
Serrure et crochetage	13
Alarme.....	13
6.Technologie	13
Le télégraphe.....	14
7.Potions, poisons et drogues.....	14
8.Système de fouille	15
Inspection des locaux.....	15
Les caches	15
Caches simples	15
Caches complexes	15
La fouille.....	15
Fouilles ordinaires	16
Fouilles approfondies	16
Fiche d’inspection	16
9.Compétences.....	17



1. Généralités



Nous prions toutes les joueuses et tous les joueurs de bien lire le livret de règles avant d'arriver sur l'aire de jeu, ceci permettra un meilleur déroulement de l'événement et sera profitable à tous.

La S.T.I.M. demande également aux joueuses et aux joueurs de faire preuve de fairplay et de roleplay, sans quoi les règles seront inutiles.

Un GN permet de nombreuses actions de jeu que les organisateurs n'ont pas forcément prévues. Si vous êtes confrontés à ce genre de situation, soyez bons joueurs. Une action improvisée et intégrée dans le contexte sera toujours plus sympathique qu'un long cafouillage hors-jeu.

Si vous voulez tenter une action de jeu importante (du genre faire brûler le Centre, essayer de tuer un autre personnage, etc.) merci d'en informer les organisateurs avant.

NB : Le masculin vaut pour le féminin.

Qui est affecté par les règles ?

Toutes les personnes présentes durant le jeu sont affectées par les règles en tout temps. Il est donc important d'avoir avec soi son livret de règles dans le cas où les joueurs hésiteraient sur un point. Si le doute persiste, il faut demander à un organisateur, reconnaissable à son brassard rouge.

Le jeu de rôle grandeur nature est basé sur les aptitudes de chacun, cependant un certain nombre de compétences ne sont accessibles qu'à certains joueurs en fonction de leur rôle.

Règles surprises

L'organisation s'accorde le droit de ne révéler que certaines règles durant le briefing et dans le présent livret, afin de ne pas compromettre le scénario.

De plus le GN « Au Seuil de la Catastrophe » étant séparé en deux axes, il est possible que certains joueurs soient soumis à des règles modifiées ou supplémentaires.



Éléments hors-jeu

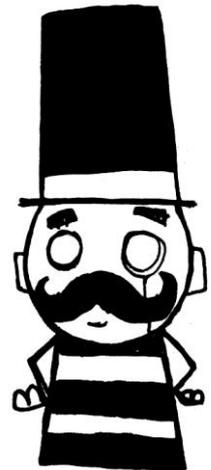
Tout document ou objet fourni par la STIM, mais qui n'existe pas dans le jeu, c'est-à-dire qui n'existe pas physiquement en jeu, comportera une indication clairement notée « HORS-JEU ». Seul le possesseur de ce document ou de cet objet est capable de le lire et de l'utiliser. Le document ou objet n'est pas transmissible. Vous pouvez imprimer des symboles « Hors-Jeu » disponibles dans la rubrique téléchargement de notre site Internet (<https://www.stim.ch///assets/stim/HORS-JEU.jpg>). Fixez les feuilles sur vos sacs et coffres ne contenant QUE du matériel hors-jeu, et donc qui sera considéré comme non-volable. En dehors de ces objets, TOUT sera considéré comme en jeu.

2.Types de personnages

Si vous lisez ce livret de règles, c'est que vous travaillez ou séjournez au Centre Médico-Scientifique de Milania, l'axe Médical et Recherche de « Au Seuil de la Catastrophe ». Les personnages incarnés par les joueurs appartiennent aux différentes catégories décrites ci-dessous. Certains personnages peuvent cumuler plusieurs fonctions ou en avoir d'autres qui ne sont pas mentionnées ici.

Directeur et Responsables du Centre

Le Centre Médico-Scientifique est dirigé par le Directeur Elia Galina. Le Centre étant séparé en 2 pôles, la Recherche est sous la responsabilité de Franco Pontercorvo Della Rara et l'hôpital psychiatrique sous la responsabilité de Ignazio Pellegrinelli. Leur rôle est de faire tourner le Centre et de répondre aux besoins du Duc Antonio Valda.



Section Recherche

Alchimistes

Ce sont ceux qui travaillent sur l'élaboration de nouveaux médicaments ou substances actives. Ils manipulent des composants afin d'en faire des produits finis.

Ingénieurs

Ils sont là pour veiller à ce que les installations du Centre fonctionnent comme elles le devraient. Ils sont responsables de l'entretien et on parfois des projets de recherche spécifiques à leurs connaissances.

Médecins

La médecine s'est considérablement développée depuis les années 1800. Cependant, de nombreuses zones d'ombre planent toujours sur le fonctionnement du corps humain. Le CURSC ayant une réputation scientifique inébranlable, le Centre essaie d'atteindre, voire de dépasser leurs connaissances et capacités. Les médecins peuvent soigner les autres joueurs de différentes



blessures, mais travaillent aussi sur de nouvelles procédures médicales. Les médecins veillent aussi à la bonne santé physique des patients.

Section psychiatrique

Psychiatre

Donatello Rossi est le psychiatre responsable travaillant sous Ignazio Pellegrinelli. Il s'entretient avec les patients de manière régulière afin d'évaluer leurs troubles et de leur prescrire un traitement adéquat.

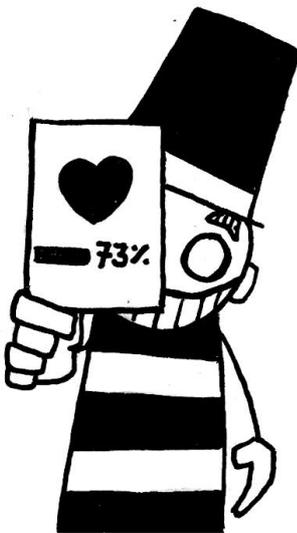
Infirmiers

Les infirmiers sont aux ordres de Donatello Rossi et d'Ignazio Pellegrinelli. Chaque infirmier gère en général un groupe de quatre patients et donc une chambre. Il est responsable de leur administrer leurs traitements, de les conduire à leurs différents rendez-vous et de s'assurer que les patients ne cachent rien de dangereux pour leur santé dans leur chambre. Parfois les infirmiers assistent les médecins lors de procédures. Les infirmiers utilisent régulièrement la force et la violence pour amener les patients à obéir. Ils ont pour ce faire une matraque (amenée par le joueur) et sont détenteurs de l'autorité sur les patients.

Patients

Les patients sont les résidents du Centre Médico-Scientifique de Milania. La majorité d'entre eux ont été internés afin de soigner leurs troubles. Cependant, il y a aussi eu une campagne de recrutement de volontaires afin de travailler sur un remède contre la nouvelle épidémie de *Decrepitia*.

3. Etat de santé et mort des personnages



« Au Seuil de la Catastrophe » se veut un jeu de rôle réaliste. C'est-à-dire que votre personnage ne possédera pas de points de vie, contrairement à beaucoup d'autres jeux. Chaque potentielle blessure pourrait mener votre personnage vers une mort certaine. Ce système demandera une grande part de fairplay et de roleplay afin d'être joué correctement. La majorité des personnages du Centre Médico-Scientifique de Milania ne sont pas des combattants. Ce sont des civils qui ne se sont pour la majorité jamais battus. Comme le Centre Médico-Scientifique engage du personnel soignant, une blessure superficielle pourrait facilement être traitée par un médecin ou stabilisée par un infirmier alors qu'une blessure par balle a de grandes chances de mener à la mort si elle n'est pas opérée rapidement.

Le roleplay sur l'état de santé de vos personnages devra donc être localisé. Vous trouverez ci-dessous une liste d'exemples pouvant vous



aider à prendre en main le système. Le système sera simulé durant les ateliers préparatifs du vendredi soir.

Le traitement des blessures par les médecins et les infirmiers leur sera expliqué dans un livret de règles spécialisé et présenté durant les ateliers préparatifs du vendredi soir.

Blessure à l'arme blanche

Si, par exemple, vous recevez un coup de couteau sur le bras gauche, c'est votre bras gauche qui sera douloureux, voir inutilisable, au pire arraché (on ne sait pas, cela dépend de la taille du couteau héhé). Une coupure soignée par un médecin rapidement, dans les minutes qui suivent, se soigne sans peine. Une blessure ne pouvant être soignée, pourra peut-être être contrôlée durant une dizaine de minutes si un garrot est appliqué. Après une dizaine de minutes, il faut imaginer que même une coupure aura pu vous faire perdre beaucoup de sang. Il est donc fort possible que vous tombiez dans le coma. Ce sont les organisateurs sur place qui décideront de votre sort.

Blessure par arme contondante

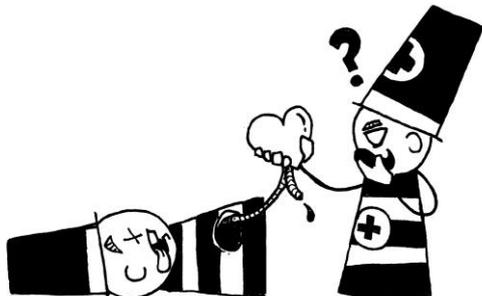
Une blessure infligée par une arme contondante pourra potentiellement briser un membre. Cela aura peu de chance de vous tuer, mais pourra vous faire vous évanouir de douleur et nécessitera d'être stabilisée.

Blessure de corps-à-corps

Un passage à tabac pourra vous blesser de manière superficielle et vous faire vous évanouir. A ce moment-là, les blessures seront plus traumatisantes (psychologiquement parlant) que dangereuses pour votre vie. Cependant, si vos agresseurs devaient continuer à vous frapper une fois évanoui, il y a de grandes chances pour que vous tombiez dans le coma. Par exemple, si des personnes vous prennent à parti après que vous leur avez dérobé quelque chose et qu'elles vous passent à tabac, votre personnage sera alors intimidé par ses agresseurs et ne recommencera probablement pas.

Blessure par balle

Concernant les blessures par balle, vous pouvez imaginer qu'un tir dans la jambe ou le bras vous demandera de stabiliser la blessure au plus vite dans les minutes qui suivent, sous peine de vous évanouir. Une blessure par balle dans le torse ou le dos, fera tomber le personnage pratiquement instantanément dans le coma.



Coma

Un personnage dangereusement blessé tombe dans le coma. Pendant les 10 prochaines minutes où il restera au sol, le malheureux pourra encore être réanimé par un médecin ou se faire fouiller par un



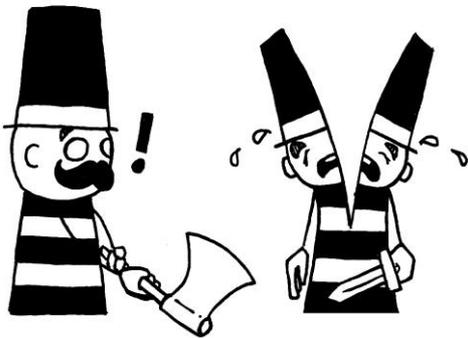
charognard de passage. Ses camarades pourront également le déplacer en le prenant sous les bras. Le blessé doit paraître inconscient, mais n'est pas obligé de se laisser porter comme une pierre par ses copains. Une personne dans le coma n'en a plus pour longtemps à vivre. Il est nécessaire d'utiliser un électrochoc ou certains médicaments rares pour le réanimer (dans un état nécessitant toujours les soins d'un médecin).

Une fois la période de 10 minutes d'attente passée sans que personne ne lui vienne en aide, il mettra son bandeau blanc autour de la tête ou il mettra ses bras en croix devant lui. A ce moment-là, il est considéré comme hors-jeu et ne peut donc plus communiquer ni interagir avec les autres joueurs. Il se rendra ensuite seul au staff orga afin de recevoir les instructions pour la suite de sa partie.

Evanouissements/assommements

Selon les exemples ci-dessus, si un personnage s'évanouit ou est assommé, il tombe dans les pommes pendant 30 secondes. Il est possible de réveiller une personne d'un évanouissement de la manière qui vous semble la plus appropriée selon la scène. Idem que pour le coma, il est possible de se faire fouiller ou déplacer.

4. Combat et sécurité



Même s'il y a peu de chances pour que votre personnage ne soit impliqué dans un combat, le cas échéant, merci de respecter les consignes suivantes de manière stricte.

Il est interdit de frapper son prochain avec autre chose qu'une arme de GN validée par les organisateurs, telle que décrite plus loin.

Il est interdit de taper à la tête, aux parties génitales, dans les seins et de frapper comme un sourd. Si, par malchance, un coup devait être porté dans ces zones ou qu'on aurait tapé trop fort, le combat s'arrête le temps que l'attaquant s'excuse et vérifie que l'autre joueur n'a rien. Ces touches n'occasionnent aucun dégât en termes de jeu. La technique spéciale du « tac tac tac t'es mort » connue aussi sous le nom d'épée-mitraillette n'occasionne aucun dommage non plus.

Il est interdit de frapper d'estoc (avec la pointe).

Il est interdit de viser la tête avec une arme de jet ou de tir. Ces tirs n'occasionnent aucun dégât. Sauf si vous visez la tête à bout portant dans un contexte scénaristique précis et justifié. Un simple « PAN » suffit, n'appuyez en aucun cas sur la gâchette.

Les combats peuvent avoir lieu n'importe quand, mais pas n'importe où ! Les combats ne devront pas avoir lieu à proximité des zones avec une banderole de sécurité ou dans les escaliers. Soyez

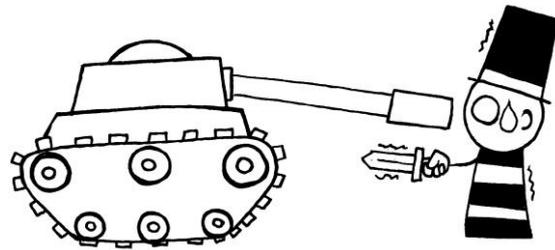


responsables ! Si vous considérez qu'une zone est trop dangereuse pour un combat, déplacez-vous avec votre adversaire vers une zone sûre.

Les zones interdites au combat ne sont pas non plus des refuges : si quelqu'un déclare vous attaquer dans ces zones, sortez pour résoudre le combat et tentez de vous défendre, ou acceptez passivement de vous prendre une déculottée.

Armes autorisées

De manière générale, vos personnages ne devraient pas être armés. Si votre rôle ne requiert pas le port d'une arme, n'en prenez pas avec vous, elles ne vous seront pas utiles. Si vous pensez que votre personnage pourrait en posséder, et que ce n'est pas mentionné dans votre rôle, merci de clarifier la situation avec les organisateurs. Le cas échéant, merci de respecter les consignes décrites ci-dessous. Les infirmiers sont armés d'une matraque pour le maintien de l'ordre parmi leurs patients.



Toutes les armes de corps-à-corps (CàC) ou à projectiles utilisées doivent être faites de matériaux souples (mousse, latex) afin de ne pas blesser les autres joueurs. Les armes de corps-à-corps ne doivent pas contenir de bois ou de métal dans la garde ni l'âme des parties de frappe (manches, lames, tête de marteau, etc.). Les matraques d'infirmiers devraient dans l'idéal être faites intégralement en mousse.

Les armes à feu sont de type Nerf ou toute autre marque. Les projectiles doivent être complètement en mousse et ne pas comporter d'éléments rigides. Les modifications visant la puissance sont admises dans une certaine mesure, mais pourront être invalidées selon les cas.

Les armes de jet (couteaux de lancer, shuriken, chopes de bière, etc.) ne doivent comporter aucun élément rigide à l'intérieur.

Toutes les armes et protections doivent être contrôlées avant le briefing par des organisateurs spécifiques. Les cas litigieux seront testés méchamment sur leur propriétaire de mauvaise foi.

Boucliers

De manière générale, il n'y a pas de bouclier dans « Au Seuil de la Catastrophe ». S'il devait y en avoir, ils devraient être bordés de mousse sur tout son pourtour, l'idéal étant un bouclier entièrement en mousse.

Un bouclier protège uniquement des armes de corps-à-corps. Les balles traversent le bouclier et occasionnent un dégât à son porteur.



Armures

De manière générale, il n'y a pas d'armure dans « Au Seuil de la Catastrophe ». Les armures, s'il y a lieu pour des raisons ostentatoires, ne doivent pas comprendre de parties pointues ou tranchantes. Les bords des plaques doivent être arrondis ou recouverts de cuir. Les armures protègent des armes blanches.

Il peut exister des gilets de protections pare-balles, rendant le torse et le dos insensibles aux blessures par balles.

Prothèses

Certains personnages peuvent être amenés à porter des prothèses thaumécaniques. Dans « Au Seuil de la Catastrophe », elles auront une vocation purement visuelle ou scénaristique. Les prothèses, sauf exception, ne donneront pas de compétence en jeu, contrairement à nos autres GNs.

Klumpf, Sluga et Homme-Bête

Dans ce GN, les races non-humaines du Nebelwelt seront présentes. Les joueurs incarnant des personnages de ces races-là, pourront se montrer un peu plus résistants en termes de roleplay pour la gestion des blessures, mais sans en abuser. Les Sluga et Homme-Bêtes auront un état de santé qui se stabilise automatiquement. Par exemple, après un coup de couteau, ils ne risquent pas de tomber dans le coma. Ils seront toujours blessés jusqu'à ce qu'un médecin leur prodigue des soins, mais leur blessure ne s'empire pas.

Annonces de combat

Il existe plusieurs annonces de combat qui peuvent survenir parfois, en fonction des compétences ou des armes utilisées ;

- **COMA** : un joueur qui subit une touche annoncée « COMA » tombe automatiquement dans le coma.
- **ASSOMME** : un joueur qui subit une touche annoncée « ASSOMME » tombe dans les pommes pendant 30 secondes, sans subir de dommages.
- **DÉSARME** : la cible doit lâcher l'objet porté. Cette touche n'occasionne pas de dégâts.
- **RECULE** : si le joueur qui fait reculer réussit à frapper le torse de sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit immédiatement reculer de 3 pas. Cette touche n'occasionne pas de dégâts. Faites gaffe derrière vous, il y a parfois des murs, des trous ou d'autres joueurs...

Passage à tabac – Règles de corps-à-corps

Pour rappel, de manière générale, les personnages que vous allez incarner ne sont pas des combattants. Cependant, il est possible que certaines circonstances engendrent de la violence



physique. Des règles très strictes sont mises à disposition pour ce genre de situations. Ces règles seront pratiquées lors des ateliers préparatifs du vendredi afin que les joueurs se sentent à l'aise lors de ce genre de scènes.

Un combat au corps à corps entre 2 protagonistes est possible en utilisant les mêmes règles si les joueurs ont discuté au préalable du déroulement de la scène. Ce genre d'événement n'est pas censé arriver au sein du CMS, mais n'est pas interdit en termes de jeu.

Les scènes de passage à tabac font en général intervenir 1 victime et 3 ou plusieurs agresseurs pour que la scène soit possible.

La base du système veut que ce soit **la victime qui « dirige » la scène**, ce point est **crucial** pour éviter tout débordement.

- 1) Après être arrivé au moment critique où les agresseurs sont sur le point d'attaquer la victime, cette dernière désigne du **regard** les agresseurs s'ils sont plus de 3. Si un agresseur n'a pas eu de contact visuel avec la victime, il ne peut pas participer à la scène.
- 2) La victime désigne d'un **hochement de la tête** lequel des agresseurs donnera les coups. Si la victime y consent, elle peut désigner plusieurs personnes par un hochement de tête.
- 3) Les deux autres agresseurs tiennent ensuite **chacun un bras** de la victime. Il n'y a jamais plus de 2 personnes qui tiennent la victime.
- 4) La victime **regarde dans les yeux** l'agresseur chaque fois que celui-ci peut mimer un coup.
- 5) **La victime décide** quand la scène s'arrête en entraînant un mouvement vers le sol. Un passage à tabac fait s'évanouir la victime. Si les agresseurs décident d'utiliser des armes contondantes ou des armes blanches, la victime tombe ensuite dans le coma.

La victime peut stopper la scène à tout moment en disant « STOP ».

5. Vol et autres méfaits

Vol



Tout le monde peut voler des objets en jeu sur des personnages assommés ou dans le coma, il suffit de se servir. La fouille est basée sur la communication entre la victime et l'agresseur : baissez-vous au niveau de la victime et demandez-lui le contenu des zones que vous voulez fouiller. Soyez fairplay et ne cachez pas ce que votre agresseur pourrait vous voler (matériel de jeu). Pour voler un



joueur conscient, il faudra se montrer bien plus habile. Vos personnages n'étant pas des pickpockets, si vous décidez de dérober quelques choses, il faudra utiliser vos propres talents. A nouveau, veuillez faire preuve de fairplay et ne pas cacher des objets de jeu dans des endroits qui ne seraient pas fouillables (pantalon, soutien-gorge, etc.)

Il est cependant possible que certains personnages aient quelques talents du genre. Si c'est le cas, les joueurs concernés recevront une petite pince crocodile leur servant à effectuer leur méfait. Si un autre joueur vous demande le contenu de votre poche/sac après y avoir attaché une pince crocodile sans que vous ne le voyiez faire, vous devez lui donner et agir ensuite comme si de rien ne s'était passé.

Tous les objets de jeu sont volables, mais on ne peut pas voler les affaires personnelles des autres joueurs (logique non ?). Par exemple : un personnage est à terre et vous décidez de lui voler son sac. Pour ce faire, vous lui demandez de vous donner tous les objets de jeu contenus dans le dit sac sans prendre le sac (qui, lui, est la propriété du joueur).

Assommer

Pour assommer une personne, il faut s'approcher discrètement derrière elle et toucher son épaule avec un objet contondant (fait en mousse, pour des raisons de sécurité), l'agresseur annonce alors « Assomme ». La victime se met alors à terre et compte jusqu'à 30 à haute voix. Si des passants trouvent une victime assommée, ils peuvent la dépouiller ou alors la réveiller. Tout le monde peut assommer son prochain s'il dispose d'un objet adéquat et de suffisamment de discrétion.

Un passage à tabac permet d'assommer une personne sans objet contondant.

Captivité

Pour capturer seul une personne, il faut l'attacher pendant qu'elle est inconsciente ou droguée. Pour attacher la personne, on utilise le bandeau blanc de l'agresseur, passé avec un seul tour autour de ses poignets, mains devant, et maintenu par la victime sans faire de nœud. C'est à l'agresseur de se montrer ensuite persuasif pour faire avancer ou faire taire son otage, mais celui-ci ne peut pas s'enfuir tant que l'agresseur garde une main sur lui. Si un deuxième agresseur est présent, la victime est obligée d'accepter de suivre ses kidnappeurs sans faire d'histoire et un second bandeau blanc lui sera passé « dans la bouche » pour la considérer comme bâillonnée.

Pour capturer une personne consciente, cela nécessite d'être au minimum deux agresseurs. Le principe est le même que lors d'un passage à tabac et la victime gère la scène. La première option est de passer les bandeaux blancs des agresseurs autour des poignets de la victime ou alors si cette dernière consent directement à lui tenir les bras.

Concernant les patients, ces derniers sont de toutes évidence dans un état de captivité de base. Les infirmiers n'ont pas besoin d'être deux pour les forcer à aller dans un endroit ou un autre. La matraque fait office « d'autorité ». Les patients peuvent néanmoins parfois se débattre selon les situations et leur rôle et être un peu moins dociles.



Serrure et crochetage

Les serrures sont symbolisées par des cadenas numérotés qui peuvent être montés sur les coffres et les portes. Ils sont fournis par la S.T.I.M. Les cadenas doivent être placés de façon que l'objet verrouillé en jeu puisse être ouvert, quoiqu'il arrive ; on ne ferme jamais vraiment rien. L'objet sur lequel est monté un cadenas est considéré dans le même état que le cadenas lui-même, ouvert ou fermé.

Nota bene : merci de ne pas mettre votre matériel de jeu dans le même sac ou coffre que votre matériel personnel (médicaments, vêtements de rechange, téléphone, etc.) dans le cas où les cambrioleurs voudraient faucher votre coffre afin de l'ouvrir au calme. De même, en tant que voleur, vérifiez que le coffre ne contienne pas d'affaires personnelles avant de l'embarquer.

Il existe 3 types de cadenas :

- Les cadenas à codes numériques (3 ou 4 chiffres)
- Les cadenas à clé
- Les cadenas spéciaux (mécanique ou électronique)

Dans « Au Seuil de la Catastrophe », il ne faut pas posséder de compétence spéciale pour crocheter un coffre ou une serrure. Ouvrir un cadenas à code numérique peut être fait par ceux qui possèdent la combinaison ou par crochetage (réussir à trouver la combinaison par essai-erreur), par n'importe qui. Ouvrir un cadenas à clé peut être fait par la personne qui possède la clé ou en le crochétant (réellement) avec des outils adéquats. Les outils en question seront fournis par la S.T.I.M. dans ce jeu.

Alarme

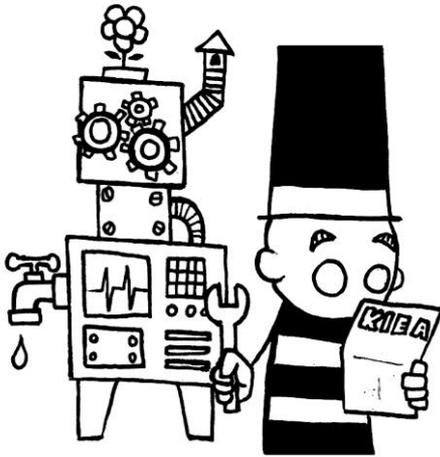
Certaines portes ou tiroirs peuvent être protégés par une alarme sonore. Si elle est activée, celle-ci retentit au moment de l'ouverture de la porte ou du tiroir.

Une étiquette sur l'alarme indique les outils, ainsi que les composants technologiques nécessaires à sa neutralisation. Si vous possédez le matériel requis, il vous suffit de désactiver l'alarme (si possible avant de la faire sonner) à l'aide de l'interrupteur, puis d'attacher les composants technologiques requis pour signifier que celle-ci est neutralisée. Si vous ne possédez pas le matériel requis et que l'alarme est activée, elle sonnera tant que la porte restera ouverte.

Une alarme neutralisée peut être réactivée par un ingénieur qualifié.

6. Technologie

Le système de création des technologies sera expliqué dans un livret spécial et lors d'un briefing supplémentaire aux personnages disposant des compétences requises. Les matériaux servant à fabriquer des objets de jeu sont représentés sous la forme de pièces de Lego de différentes couleurs. Les objets de jeu sont, pour la majorité, accompagnés d'une carte descriptive résumant



sa fonction et son mode d'utilisation. Ce type d'objets est indissociable de sa carte et la carte en elle-même n'existe pas en termes de jeu.

Il existe deux types de technologies :

- PGC (Post Grande Catastrophe) : pouvant être utilisé par n'importe qui.
- AGC (Avant Grande Catastrophe) : pouvant être utilisé par des ingénieurs qualifié.

Le télégraphe

Dans « Au Seuil de la Catastrophe », certains joueurs auront accès à des télégraphes afin d'envoyer des messages à l'extérieur du jeu. Dans l'axe Médical et Recherche, les messages seront représentés en format papier. Ces derniers seront représentés sous forme de formulaire de commande (pour les alchimistes et les ingénieurs) et seront remplis à la main. Ces messages papier devront ensuite être donnés à un orga en charge afin de valider l'envoi du message. Peut-être que vous recevrez une réponse.

7. Potions, poisons et drogues

Les Alchimistes sont capables de créer des potions, poisons et des drogues à partir de composants bruts (solides ou liquides). Ces « boissons » peuvent être absorbées directement par n'importe qui, ou être administrées par piqûre (simulée) au bras ou à la cuisse par un Médecin ou un Infirmier. Les potions et seringues sont accompagnées d'un papier décrivant les effets. On ne peut regarder les effets qu'après que la potion ait été administrée, et ceux-ci agissent immédiatement.

Ne consommez jamais le contenu d'une fiole ou d'un sachet plastique s'il ne contient pas de papier effet !

Des plantes en pot et des fioles en forme de champignon pourront être disséminés sur l'aire de jeu. Seules les personnes de métier (les alchimistes) peuvent utiliser ces éléments et les récolter !

Si vous étiez amené à être empoisonné, vous tomberiez dans le coma après une scène où vous mimerez votre empoisonnement. Le goût spécifique du poison sera décrit durant le briefing.





8. Système de fouille

Inspection des locaux

Le personnel hospitalier veille avec le plus grand soin à ce que les résidents n'aient pas accès à des objets ou substances illégales, voire dangereuses. Pour cela, ils effectuent régulièrement des fouilles des locaux.

Les pensionnaires mettent tout ce qui leur reste de lucidité pour contourner le règlement afin de sauvegarder une petite part de libre arbitre et d'humanité...

Il est possible pour les pensionnaires de dissimuler des objets dans une « cache ».

Une cache symbolise un endroit inconnu du personnel hospitalier. La cache n'est donc pas visible pour d'autres personnes que ses propriétaires.

Le personnel hospitalier peut tenter de découvrir une cache en effectuant une fouille de la pièce. En cas de réussite, le contenu de la cache pourra alors être saisi par le personnel soignant.

Les caches

Plusieurs pièces seront équipées d'un coffre permettant aux pensionnaires d'y dissimuler des objets. Seuls les pensionnaires de la chambre connaissent l'existence de leur cache. Une cache symbolise un endroit qui sert à dissimuler des objets aux gardiens (par exemple sous une latte de parquais ou dans un trou derrière une cadre) ; il est donc impossible de la déplacer.

Caches simples

Elles offrent un bon moyen aux pensionnaires de dissimuler des objets aux surveillants. Cependant, elles ne sont pas extrêmement sûres.

(Code à 4 positions et 6 formes)

Caches complexes

Les caches complexes sont mieux dissimulées et offrent donc une meilleure cachette. Cependant, pour pouvoir y accéder, une cache complexe nécessite obligatoirement l'utilisation d'un « outil » (fil de fer, tournevis, morceau de métal, aimant, ficelle, crochet, brucelles...) indiqué sur le coffre représentant la cache. N'importe quel employé peut essayer de craquer le code d'une cache complexe.

(Code à 4 positions et 8 formes, max. 12 essais)

La fouille

La fouille est représentée par le fait de proposer 1 code. La fouille est effectuée par un membre du personnel du Centre Médico-Scientifique. Elle consiste à remplir la fiche de contrôle fixée au dos de la porte de la pièce. L'infirmier référant (orga PNJ) notera ensuite le résultat de la fouille sur la fiche de contrôle. Lorsqu'un infirmier propose le bon code, la cache est découverte et son contenu peut être confisqué.



Le matériel saisi doit faire l'objet d'un rapport à son supérieur. Il sera consigné dans une armoire spécifique.

Lorsqu'un code a été trouvé, il devient accessible au personnel hospitalier. Les pensionnaires peuvent continuer d'y stocker des objets, mais un infirmier pourra le trouver d'un simple coup d'œil.

Fouilles ordinaires

La fouille ordinaire s'effectue en faisant 1 proposition de code à l'infirmier référent.

Fouilles approfondies

En cas de suspicion, c'est à dire lorsqu'un infirmier voit un pensionnaire prendre ou mettre quelque chose dans un coffre, il peut demander une autorisation à son supérieur pour une fouille approfondie de la pièce. Cette fouille s'effectuera avec l'aide d'un collègue. Une fouille approfondie permet de proposer 2 codes de suite.

Fiche d'inspection

Cet exemple est fictif et ne représente pas le design final.

CHAMBRE N°3

Inspections:

Nom	Signature	Heure	fouille simple	résultat	fouille approfondie	résultat
Dr. Picdur		09:05	◇ ⊕ ▽ ⊥	• ○ ○		

Nom ou numéro du patient 1
Traitement en cours
Particularité ou danger potentiel
Nom ou numéro du patient 2
Traitement en cours
Particularité ou danger potentiel
Nom ou numéro du patient 3
Traitement en cours
Particularité ou danger potentiel
Nom ou numéro du patient 4
Traitement en cours
Particularité ou danger potentiel

Cache simple :

La fouille de la pièce consiste à proposer une série de 4 symboles choisis parmi 6.

⊥ × ◇ ⊕ ▽ ↑

Résultat de la fouille : - • indique une forme correcte et bien placée.
- ○ indique une forme correcte mais mal placée.

Un même symbole peut apparaître plusieurs fois ou Un même symbole n'apparaît qu'une fois

L'heure des fouilles sera fixée à l'avance par le responsable de la planification. Il revient au personnel soignant de s'assurer d'effectuer les inspections dans le créneau horaire fixé. Une fois



l'heure passée, il sera trop tard et la fouille sera validée sur le créneau horaire suivant par l'Infirmier référant.

Les codes des caches simples sont formés de 4 symboles choisis parmi 6.

↑ ◊ ⊥ X ⊕ ∇

Les codes des caches complexes sont formés de 4 symboles choisis parmi 8.

↑ ◊ ⊥ X ⊕ ∇ ∞ ∩

- indique une forme correcte et bien placée.
- o indique une forme correcte mais mal placée.

Un même symbole peut apparaître plusieurs fois dans les caches complexes. Dans les caches simples, il ne peut pas y avoir plusieurs fois le même symbole.

9. Compétences

Il n'y a pas de compétences dans ce GN. Si vous n'avez pas été briefé sur des mécanismes spécifiques ou que votre métier ne vous donne pas accès à certaines mécaniques de jeu, c'est que votre personnage n'en a pas la capacité.

