

Au Seuil de la Catastrophe

Livret de Règles
Congrès de Milania





Table des matières

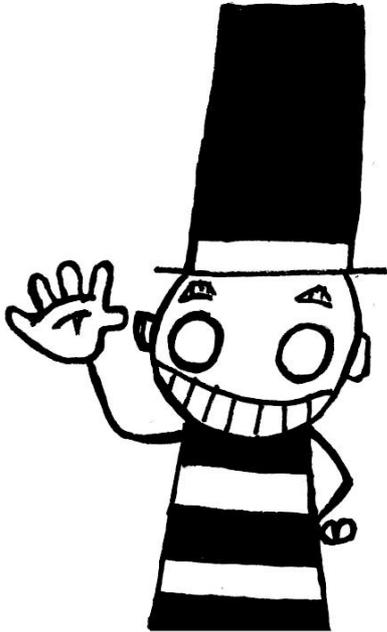
1. Généralités	4
Qui est affecté par les règles ?	4
Règles surprises	4
Eléments hors-jeu	5
2. Types de personnages.....	5
Dirigeants	5
Conseillers.....	5
Trésoriers.....	5
Responsables technologiques	6
Responsables scientifiques.....	6
Stratèges.....	6
3. Etat de santé et mort des personnages.....	6
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.....	9



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.....	12
Alarme	13
6.Technologie.....	13
Le télégraphe.....	13
7.Potions, poisons et drogues.....	14
8.Compétences.....	14



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 manoir, 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

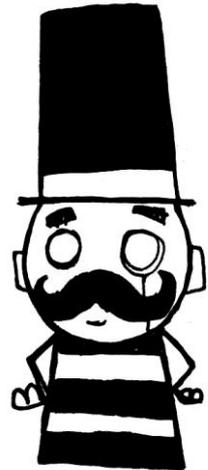
Si vous lisez ce livret de règles, c'est que vous avez été convié au Congrès de Milania, l'axe Diplomatique et Intrigues de « Au Seuil de la Catastrophe ». Les personnages incarnés par les joueurs seront de différents types décrit ci-dessous. Certains personnages peuvent cumuler différentes fonctions voir en avoir d'autres qui ne sont pas mentionnées ici.

Dirigeants

Ce sont les chefs d'état des différentes nations du Nebelwelt. Ils dirigent une nation (ou une Cité-Etat, dans le cas de la Chaîne des Cités-Franches) et sont donc les chefs des délégations sur place. Ils sont responsables d'assurer la réalisation des objectifs du groupe.

Conseillers

Des hommes proches du pouvoir. Sous la forme de Premier Ministre, noble ou religieux, ils sont présents pour seconder les dirigeants lors des discussions à venir.



Trésoriers

Qu'ils soient sous la dénomination de Ministres des Finances, Trésoriers, économistes, Maître de la Guilde des Marchands... ce sont eux qui détiennent les clés du coffre des différentes nations du Nebelwelt. Ils seront les principaux acteurs du méta-jeu économique. Le méta-jeu économique consistera en un jeu de gestion sur plateau représentant le développement du pays. Ces acteurs seront amenés à construire des infrastructures et effectuer des transactions avec les autres nations. Les détails du méta-jeu économique seront expliqués aux Trésoriers dans un autre livret de règles et lors des ateliers préparatifs.



Responsables technologiques

Industriel réputé, Professeur en mécanique ou Inventeur, ils seront les responsables des brevets d'une nation. Ils travailleront en interactions avec les Trésoriers et les Dirigeants afin d'obtenir de nouvelles technologies pour leur nation.

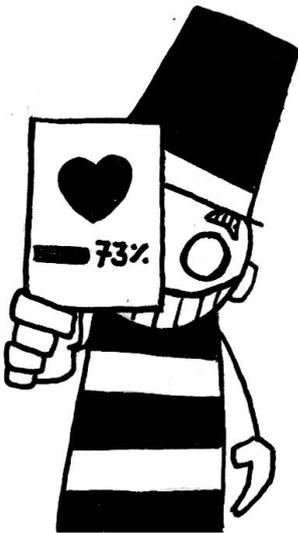
Responsables scientifiques

Médecin reconnu, Ministre de la Santé ou Recteur d'Université, ils seront ceux qui tenteront de limiter la progression de la pandémie en cours dans le Nebelwelt. Ils travailleront en interaction avec les Trésoriers et les Dirigeants afin d'effectuer les bons choix pour la population et l'économie de leur pays.

Stratèges

Chef d'État-major, Général, ou chef de guerre, ils seront ceux qui gèreront les troupes impliquées dans les conflits en cours dans le Nebelwelt. Ce sont eux qui interagiront avec le méta-jeu stratégique. Le méta-jeu stratégique consistera en un jeu de stratégie sur plateau représentant la guerre en cours (entre Aadleron et Reinheim). Ces acteurs seront amenés à déplacer des troupes et effectuer des batailles avec les différents belligérants impliqués. Les détails du méta-jeu stratégiques seront expliqués aux Stratèges dans un autre livret de règles et lors des ateliers préparatifs.

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 Congrès de Milania ne sont pas des combattants. Ce sont des nobles qui n'ont, pour la majorité, jamais combattu et d'autres incarnent des personnages relativement âgés. Comme le Congrès de Milania se trouve à proximité du Centre Médico-Scientifique, une blessure superficielle pourrait facilement être traitée par un médecin alors qu'une blessure par balle a de grande chance de mener à la mort.

Le roleplay sur l'état de santé de vos personnages devra donc être localisé. Vous trouverez ci-dessous une liste d'exemple pouvant vous aider à prendre en main le système. Le système sera simulé 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

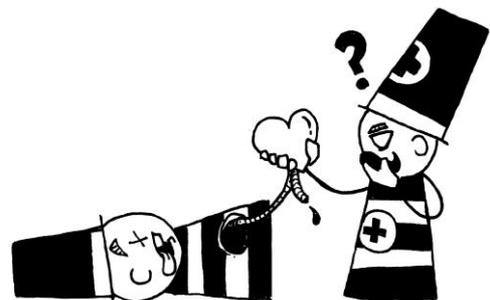
Un passage à tabac pourra vous blesser de manière superficielle et vous faire évanouir. A ce moment-là, les blessures seront plus traumatisantes (psychologiquement parlant) que dangereuses pour votre vie. Cependant, si vos agresseurs devaient continuer à vous frapper une fois évanoui, il y a de grandes chances pour que vous tombiez dans le coma. Par exemple, si des personnes vous prennent à parti après que vous leur ayez dérobé quelques choses et vous passe à tabac, votre personnage sera intimidé par ces agresseurs dans le futur 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





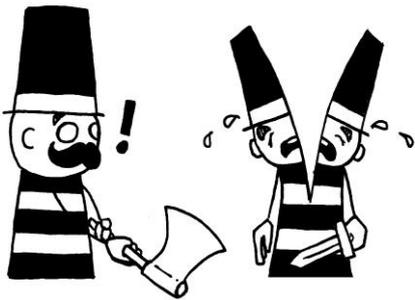
certaines médicaments rares pour le réanimer (dans un état nécessitant toujours les soins d'un médecin).

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 serait 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.

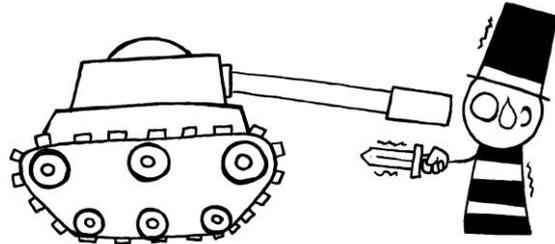
Les combats peuvent avoir lieu n'importe quand, mais pas n'importe où ! Les combats ne devront pas avoir lieu à proximité des zones avec une banderole de sécurité ou dans les escaliers. Soyez responsables ! Si vous considérez qu'une zone est trop dangereuse pour un combat, déplacez-vous avec votre adversaire 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 par 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.



Toutes les armes de corps-à-corps (CàC) ou à projectiles utilisées doivent être faits 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 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 thaumériques. 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, mais n'est pas interdit. Nous espérons juste un peu de tenue de la part des dirigeants du Nebelwelt.



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



Ce chapitre n'est pas réellement censé concerner votre axe du GN. Cependant, la section vous y est présentée à titre informatif.

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.)

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.

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.

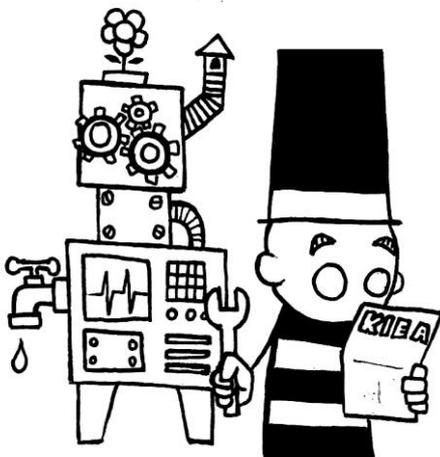
Alarme

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. Il n'y en a pas dans votre axe du GN. 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 qualifiés.

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. Ces derniers seront représentés par des mini-ordinateurs ou une vraie machine à écrire. Les mini-ordinateurs seront principalement utilisés par les personnages impliqués dans les Meta-jeux Economique et Stratégiques (voir Types de personnages) alors que la machine à écrire permet d'envoyer des télégrammes par n'importe qui.



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, un Infirmier ou un Alchimiste. Les potions et seringues sont accompagnées d'un papier de couleur 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 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. 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.

