

REGLES BACKSTAB (PNJ)

Une backstab est un jeu de rôle grandeur nature mettant en scène un campement de soldats gardant un trésor aux prises avec plusieurs équipes d'assassins cherchant à le voler ainsi qu'à dérober les pièces contenues dans les bourses des soldats.

Terminologie :

- **PJ** = Personnage Joueur (les assassins)
- **PNJ** = Personnage Non-Joueur (les gardes, marchands, personnages spéciaux, etc)
- **Backstab** = Assassinat
- **PV** = Point de Vie
- **PO** = Pièce d'Or
- **Orga** = Organisateur
- **Hors-Jeu** = Pour un lieu : considéré comme plein, on ne peut pas entrer dans un lieu hors-jeu. Pour une personne : physiquement pas là, les joueurs ne la voient pas ni ne l'entendent.

Généralité :

Des équipes d'assassins sont constituées (4-5 personnes par équipe) de manière équilibrée (PAS PLUS D'UN JOUEUR DE DIFFERENCE entre l'équipe la plus et la moins nombreuse). Ils envoient alors leur chef (un à un) à la tente orga. Il devra transmettre le nom de son équipe et recevra un coffre contenant 1 PO par joueur de l'équipe +3 et, si nécessaire, des objets spéciaux pour le scénario.

Une fois que toutes les équipes sont ressencées, les joueurs ont 5 minutes pour cacher leur coffre d'équipe. Ce dernier N'EST PAS VOLABLE NI DEPLACABLE (excepté par ses propriétaires). Le jeu est alors lancé par un grand cri. Une partie dure 45 minutes.

Les assassins doivent alors tuer le plus de gardes possible afin de piller leur bourse, voler des objets identifiés comme volables par une étiquette ou encore tuer d'autres assassins pour leur prendre le fruit de leur rapine.

A la fin de la partie, les équipes ramènent leur coffre à la tente orga ainsi que les objets qu'ils ont volé. Les comptes sont alors faits et l'équipe ayant ramené le plus d'or gagne la partie.

Vie et mort :

Toute personne a 3 PV de base. Les gardes possèdent une armure (même fictive) leur donnant 4 PV supplémentaires mais les empêchant de sprinter.

Le jeu de rôle étant basé sur le fair-play, chaque personne compte ses propres PV. Ces derniers ne se rechargent pas entre deux combats. Il faut des soins pour regagner des PV, administrés par les personnages compétants. Le maximum de PV possédé par le joueur au début du jeu ne peut EN AUCUN CAS être dépassé.

Une personne tombant à 0 PV est morte. Pour un assassin, cela signifie retourner à son coffre et compter lentement jusqu'à 100. Il est considéré hors-jeu pendant ce laps de temps ainsi que lors de son déplacement jusqu'au coffre. Pour un garde, cela signifie retourner à la tente orga. Par souci de fluidité, un garde peut garder une réserve de PO sur lui pour pouvoir reprendre le jeu là où il s'est arrêté.

Il est possible de piller un cadavre. La personne morte donne alors le contenu de sa bourse à la personne qui le fouille. PAS DE VRAIS FOUILLE pour éviter les malentendus et attouchements (in)volontaires.

Pour être considéré en jeu, il est obligatoire POUR TOUT LE MONDE d'avoir au moins une PO dans sa bourse.

Combat :

Les coups doivent être retenus pour la sécurité des joueurs et la longévité de l'arme. Les coups à la tête, à l'entrejambe et d'estoc SONT FORMELLEMENT INTERDITS. Sauf accord préalable entre les joueurs, les contacts sont interdits (coup de poing, saisie de l'arme, baleyette, etc)

Un coup administré par une arme à une main (dague, épée, etc.) enlève 1 PV. Les armes à deux mains enlèvent 2 PV. Leurs possesseurs annonceront « 2 » au moment de la frappe. Il est possible que des armes magiques soient possédées par certains personnages. Ces dernières infligent beaucoup de dégâts que leurs propriétaires annonceront de la même manière que les armes à deux mains.

Le poids de l'arme doit être simulé (pas de coups mitraillette) ainsi que l'impact des coups par celui ou celle qui le reçoit. La beauté de la scène et l'expérience de jeu n'en sera que renforcée.

Une backstab représente un égorgement. Pour ce faire, l'assassin doit approcher discrètement du dos de sa victime, lui mettre une main sur l'épaule et dessiner une croix dans son dos avec sa dague. La croix doit aller DE L'ÉPAULE À LA HANCHE. Une backsatab n'est réalisable avec aucune autre arme que la dague. La victime d'une backstab est égorgée, elle s'écroule donc EN SILENCE. Les gardes possédant une lanterne doivent la poser au moment de tomber pour éviter toute possibilité d'incendie.

Sécurité :

A tout moment, si une situation est jugée dangereuse ou qu'un joueur se blesse, n'importe qui peut dire « stop ». L'action se fige, les joueurs se décallent vers un endroit sans danger et le jeu reprend.

GARDEZ À L'ESPRIT QUE CE N'EST QU'UN JEU. Votre intégrité et celle de votre entourage doit primer quelque soit la situation.

Pouvoir et effet :

- *Bénédiction* : Une force divine protège le bénéficiaire. Au prochain coup reçu, il annonce « béni » et ne perd pas de point de vie. La bénédiction est à usage unique.
- *Fuite* : L'agilité de la personne est telle qu'elle peut se sortir de n'importe quelle situation. Le bénéficiaire de ce pouvoir peut devenir temporairement invisible pour fuir un combat.
- *Invisibilité* : La personne ne peut être vue mais peut être entendue. Elle peut se déplacer mais redeviendra visible du moment qu'elle effectuera une action (combat, crochetage, etc). l'effet dure 1mn et peut être abrégé par le bénéficiaire.
- *Tombe* : L'utilisateur porte un coup surpuissant et annonce « tombe » au moment de l'impact. La victime doit tomber sur les fesses.
- *Vol 15 mètres* : L'utilisateur crée une bourasque devant lui projetant toute personne à 15m. Un obstacle arrête la projection (une personne n'est pas un obstacle)