

REGLES BACKSTAB

Une backstab est un jeu de rôle grandeur nature mettant en scène un campement de pirates gardant un trésor. Plusieurs équipages concurrents cherchent à le voler ainsi qu'à dérober les pièces contenues dans les bourses des matelots.

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, les joueurs ne peuvent pas entrer dans un lieu hors-jeu. Pour une personne : physiquement pas là, les joueurs ne la voient pas et ne l'entendent pas.

GÉNÉRALITÉ

Des équipes sont constituées (4-5 personnes par équipe) de manière équilibrée (**PAS PLUS D'UN JOUEUR DE DIFFÉRENCE**) 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 recensées, les joueurs ont 5 minutes pour cacher leur coffre d'équipe. Ce dernier **NEST PAS VOLABLE NI DÉPLAÇABLE** (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 pirates possible afin de piller leur bourse, voler des objets identifiés comme volables par une étiquette ou encore tuer d'autres assassins pour prendre le fruit de leur rapine.

Des coffres seront présents dans le camp de la Foulque. Pour pouvoir en prendre le contenu, un joueur doit ouvrir le cadenas à code posé dessus.

A la fin de la partie, les équipes ramènent leur coffre à la tente orga ainsi que les objets qu'ils ont volés. 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. La dure vie en mer a particulièrement endurci les pirates de la Foulque, leur donnant 4 PV supplémentaires.

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. Pour regagner des PV, il faut des soins administrés par les personnages compétents. 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.

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 VRAI FOUILLE** pour éviter les malentendus et attouchements (in)volontaires.

Pour être considéré en jeu, il est **OBLIGATOIRE** d'avoir au moins une PO dans sa bourse.

CAPACITÉS

Au début de la partie, chaque assassin peut choisir une capacité parmi les suivantes :

- **AMBIDEXTRIE** : Vous êtes aussi agile de la main droite que de la main gauche. Vous pouvez manier deux armes.
- **CROCHETAGE** : Vous possédez des outils de qualité supérieure pour mener à bien vos larcins. Vous commencez la partie avec une liste de codes comprenant les bons.
- **DISCRÉTION** : Vous savez vous fondre dans les ombres. Vous pouvez devenir invisible pour fuir un combat (cf. pouvoirs et effets). L'invisibilité prend fin quand le personnage arrête de fuir.
- **LAME EMPOISONNÉE** : Vous possédez toute une gamme de poisons et savez vous en servir. A chaque combat, votre premier coup fait perdre 2 PV (cf. pouvoirs et effets).
- **MÉDECINE** : Vous pouvez panser vos plaies et celles de vos compagnons. Vous possédez quatre bandages rendant chacun 1 PV au patient. Un personnage ne peut être soigné qu'une seule fois (s'il meurt, il peut à nouveau être soigné par la suite). Il vous faut les bandages pour soigner, à vous de les récupérer après la mort d'un compagnon.
- **RÉFLEXE SURHUMAIN** : Votre capacité d'analyse vous permet d'anticiper les coups. Une fois par combat, vous pouvez annoncer « esquive » au moment de recevoir un coup (cf. pouvoirs et effets). Un tir d'arme à feu peut être esquivé.
- **SCIENCE DE LA FOUILLE** : Vous savez où le commun des mortels cache son or. Lorsque vous fouillez un garde, ce dernier vous remettra une PO de plus.

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, balayette, 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 leur propriétaires annonceront de la même manière que les armes à deux mains (cf. pouvoirs et effets).

Certains pirates ont des pistolets à pétard. La personne visée ne perd pas de PV mais subit l'effet « paralysie » (cf pouvoirs et effets).

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.

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**. La victime d'une backstab est égorgée, elle s'écroule donc **EN SILENCE**.

Faire une demi-croix équivaut à une menace. L'assassin peut interroger librement le garde menacé pour lui soutirer des informations.

Plusieurs capacités s'utilisent une fois par combat. Pour qu'un affrontement soit considéré comme terminé, une minute doit s'écouler sans se battre ou être poursuivi.

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 décalent vers un endroit sans danger et le jeu reprend.

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

POUVOIRS ET EFFETS

ANNONCE D'UN CHIFFRE : Lors d'un combat, si l'agresseur annonce un chiffre au moment du coup, la victime perd autant de points de vie que le chiffre annoncé.

ESQUIVE : Le personnage est particulièrement agile. Au prochain coup reçu, il annonce « esquive » et ne perd pas de point de vie.

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).



RÉSISTE : La capacité ou l'action ne marche pas sur la personne qui y résiste.

TOMBE : L'utilisateur porte un coup surpuissant et annonce « tombe » au moment de l'impact. La victime doit tomber sur les fesses.

PARALYSIE : La douleur vous arrête dans votre mouvement et vous fige durant 5 secondes.

MATÉRIEL

POUR LES JOUEURS :

- Costume médiéval de couleur noire ou foncée (si vous n'en avez pas, des vêtements noirs neutres feront l'affaire)
- Dague 60cm maximum (si vous n'en avez pas, des dagues sont louables sur place pour 5.-, dans la limite des stocks disponibles)
- Si votre costume n'a pas de poche, pensez à prendre une bourse

POUR LES PNJ :

- Costume pirate complet (pour les semi-pnj et semi-pj, quelques élément pirates (tricorne, gilet, babioles, ...) suffisent)
- Arme à une main
- Pistolet à pétard (optionnel)
- Si votre costume n'a pas de poche, pensez à prendre une bourse

POUR LES SEM-PNJ ET SEM-PJ :

- Tous les éléments décrits ci-dessus

