

Règles générales, de santé et de combat

Pour le GN Marvel II « Stars & Strife »

Ce document établit les règles génériques que tout participant doit connaître pour jouer dans le GN Marvel II.

Merci de le lire attentivement et d'essayer d'en retenir le contenu, afin que le GN se déroule d'une manière fluide et fair-play.

L'objectif de ces règles est que les scènes d'action de ce GN soit cinématiques, d'un style épique plutôt que réaliste.

En effet, nous jouons dans un monde de super-héros, et les combats doivent être des moments de gloire et de stress, qui durent un peu le temps que la tension se fasse ressentir.

Ces règles doivent permettre à tous les joueurs de participer au combat si ils le souhaitent, mais en donnant un avantage certains aux personnages qui ont un profil martial fasse à des personnages à peine combattants.

La mort doit être un risque, mais ne doit pas arriver par accident, et un héros oublié au fond d'un bois réussira toujours à revenir à un moment ou a un autre, sauf si il a été achevé. C'est ça un héros !

Par rapport au premier GN Marvel, et à ce qu'on a pu voir durant son déroulement, voici quelques conclusions :

- les nombreux états de santé et leur complexité à les gérer a fait que la plupart des gens ne les jouaient pas comme il faut (ou pas du tout)
- les combats se sont soldés pour la plupart par des salves continues de fléchettes nerfs, empêchant pratiquement tout combat de mêlée
- à la vue du nombre de tirs échangés durant les combats de couloir, et aux fléchettes ramassées pour être réutilisées, il est clair que les personnes utilisant des armes à feu n'ont surement pas compté le nombre de munitions qu'ils avaient. Conclusion, la contrainte de devoir fabriquer des munitions a été zappé par beaucoup de joueurs, ce qui a fortement déséquilibrés les combats.

De ces faits, nous avons fait quelques changements pour tenter d'équilibrer tous ces points.

UTILE AVANT DE COMMENCER

- **Chronomètre / Compte à rebours** : il n'est pas obligatoire, mais bien pratique quand les questions de temps sont cruciales sur le déroulement du jeu.
- **Fair-play** : personne ne peut vous forcer à respecter les règles sauf vous. Un tricheur gâche d'abord son propre jeu avant de gâcher celui des autres.
- **Achèvement** : Tuer un personnage, quel qu'en soit la manière.
- **Annonce** : un mot annonçant un effet de jeu qu'il faut respecter. La plupart des annonces se signalent soit d'un mot ou commence ainsi : « Par mon/ma... ». Les annonces ne sont pas interruptibles, une fois une annonce commencée on doit attendre qu'elle ait finie d'être énoncée, même si on a un moyen d'y échapper.
- **Utilisation des compétences** : Les compétences vous coûtent 1 Point d'Energie (PE). Tous les personnages ont 10PE, toutes les compétences coûtent 1PE pour être activée, sauf précision explicite sur la compétence. Les PE reviennent par périodes : Début du GN-Minuit puis Minuit-Midi, puis Midi-Fin du GN. Les PE restant d'une période sont perdus. Toutes les fabrications / rituels / réparation / Soins lourds, durent 5 mn sauf exception notifiée. Oui, vous pouvez dépenser vos PE pour faire 10 fois un même coup puissant pendant un combat, mais vous allez vous sentir un peu inutile ensuite.
- **Les Zone de Stress** : Certaines scènes seront chronométrées avec un temps limité par une raison scénaristique. Ce temps vous sera accessible en visuel et parfois même modifiable par des compétences.

ARMES ET ARMURES

Le combat à mains nues :

Le combat à « mains nues » est évidemment prohibé en GN. Il est simulé en combat avec deux armes courtes, de type bâton : fibre de verre + tube mousse + latex ou équivalent. Dimension : 40cm maxi, tenus par une extrémité et non par le milieu) Ex : Bâtons de Daredevil ou de Mocking Bird. Si vous avez Combat à mains nues, vous êtes ambidextre gratuitement, pour ce type de combat seulement.

Le combat avec armes à feu

Elles seront simulées par des NERFS. Nous vous conseillons de les maquiller pour qu'ils ne fassent pas trop jouet. Les balles de NERFS sont inoffensives mais parfois dans le feu de l'action la cible ne ressent pas la balle. N'hésitez pas à refaire votre annonce en parlant bien fort et en désignant la cible si vous pensez que la cible n'a pas vu ou ressenti l'impact. Les munitions de vos armes sont très limitées. Il y a des compétences pour fabriquer des munitions. Pour être pragmatique, apportez des balles de rechanges en Hors-Jeu car elles se perdent vite.

Le combat avec armes énergétiques

Les Armes énergétique sont représentées par des pistolets faisant lumière et bruits (oui vous pouvez faire bcp de bruit et beaucoup de lumière si vous voulez), mais pas de projectile.

Exosquelettes :

Certains font office d'armure et sont des protections spécialisées contre un type de dégât. L'Exosquelette permet à son porteur à ne pas avoir à recevoir de soins tant qu'il est dans l'Etat Normal. Il se soigne seul par 5mn de repos absolu. S'il est Blessé ou dans le Coma, il se soigne normalement. S'il tombe dans le Coma, l'Armure doit être réparée par un Fixeur et pendant ce temps ses bonus sont désactivés.

SANTE

Chaque personnage à une base de 4 PV en pleine santé, qui peut être augmenté grâce à des compétences ou pouvoirs.

La santé d'un personnage peut être définie par 3 états :

- Etat « Pleine forme »
- Etat « Blessé »
- Etat « Moribond »

Pleine forme : le personnage est dans cet état tant qu'il n'a pas perdu tous ces points de vie

Dans cet état, il peut agir normalement et dépenser ses PE de façon normale.

Lorsqu'il passe à 0 PV ou moins, ou qu'il reçoit un coup qui lui annonce « Blessé », il tombe inconscient pendant 30 sec, puis passe se relève à l'état **blessé**.

Blessé : le personnage blessé commence cet état avec la moitié des PV de son stade pleine forme, arrondi au supérieur.

Dans cet état, **il ne peut plus accomplir d'action hostile envers quelqu'un** (d'aucune manière que ce soit : combat, vol, menace, etc.), mais peut toujours se défendre.

Toutes ses dépenses de PE dans cet état sont doublées

Lorsqu'il tombe à 0 PV ou moins, ou qu'il reçoit un coup qui lui annonce « Blessé », il tombe inconscient pendant 3 minutes, puis passe se relève à l'état **Moribond**.

Moribond : le personnage Moribond a un seul PV, et retombe dans l'état Moribond dès qu'il prend un nouveau coup.

Dans cet état, **il ne peut plus accomplir d'actions autres que de ramper et fuir ou se cacher.**

Il ne peut plus utiliser de PE et ne peut rien transporter avec lui.

Durant son inconscience Moribond, il peut être achevé par toute personne qui passe 20 secondes à simuler l'achèvement. Le personnage est alors **Mort**

En cas de mort, le corps reste 15 minutes là où il a été achevé, puis finit par être dévoré par les loups, et peut rejoindre la salle orga.

SOINS

Pour se soigner, c'est-à-dire récupérer des PV perdus, ou bien remonter du stade Blessé à Plein Forme, ou bien Moribond à Blessé, il faut faire appel à un médecin, à un scientifique, ou un artiste (oui oui, l'Art peut vous soigner).

Voici les compétences capables de soigner :

Médecine / Génétique / Performance (Musique / Chant / Danse)

La Mort est un état très souvent définitif, mais l'Univers est plein de surprise, et les pouvoirs des héros peuvent quelques fois influencer le Destin.

COMBATS

Annonce des dégâts :

Lorsque l'on fait des dégâts, contrairement au GN Marvel I, **on annonce toujours le nombre de dégâts infligés**, afin que la cible en tienne bien compte, et ne compte pas les coups qui toucheraient des zones non valide pour le niveau de l'agresseur, et qui donc ne ferait pas de dégâts.

Il y a quelques rares compétences/armes/pouvoirs qui peuvent infliger une annonce **Blessé**.
En ce cas, vous tombez à directement à 0 PV.

- Si vous étiez en pleine forme, vous êtes **inconscient 30 sec** et vous relevez en état Blessé
- Si vous étiez déjà en état Blessé, vous êtes **inconscient 3 min** et vous relevez dans l'état Moribond
- Si vous étiez déjà Moribond, vous êtes **inconscient 3 min** et vous relevez à nouveau dans l'état Moribond

>> **Combat au contact :**

- Toutes les armes de contact infligent 1 PV (sauf rares exceptions)
- Toutes les armes de mêlée infligent 1 PV de base
- Certaines rares capacités peuvent augmenter les dégâts de l'arme au delà de 1, ou même infliger un « Blessé »

>> **Combat à distance:**

Armes à distance:

- les armes à distance font des dégâts quelque soit la partie du corps qu'il touche
- Les armes à feu ou de trait infligent 3 PV
- les armes de jets infligent 1 PV
- Certaines rares capacités peuvent augmenter les dégâts des armes au delà de 1, ou même infliger un « Blessé »
- **Toutes les armes à distance peuvent être esquivées (mode héros [ON/OFF])**

Armes à feu :

- les armes à feu ont un chargeur, qui correspond aux nombre de munitions qui peuvent être tirées par cette arme dans un même combat. **On ne peut pas tirer plus de balles que son chargeur durant le même combat.**
 - les chargeurs pour armes à feu doivent être fabriqués en laboratoire par ceux qui en ont la compétence
 - les techniciens peuvent augmenter la capacité des chargeurs, donc le nombre de munitions qu'une arme peut tirer par combat
- Ce chargeur à une capacité de base de 4 munitions, mais cela peut être augmenté par le niveau de gun-fu (+1), ou par l'intervention d'un technicien fixeur niv2 (+2)
- On peut recharger une arme avec un nouveau chargeur, mais pas durant un combat. On considère que l'on change de combat si on n'est pas engagé durant 1 minute. **On ne peut pas avoir plus de 2 chargeurs au total pour une arme.**

Cas des armes à énergie :

- il n'y a pas de projectiles, le tireur annonce l'effet à la cible qu'il vise (max 10 m)
- le tireur annonce à sa cible « Paralysie 10 sec » (ou un autre effet si ça s'applique)
- Certaines rares capacités peuvent augmenter les dégâts de l'arme au delà de 1, ou même infliger un « Blessé »'

Cas des pouvoirs à distance :

- les pouvoirs qui font des dégâts à distance fonctionnent comme les armes à feu pour les dégâts (on annonce les dégâts), et comme les armes à rayons pour le toucher (on vise la cible et on lui annonce l'effet), mais doivent être payés en PE

>> Bagarre :

L'idée est de permettre au joueur de pouvoir "s'affronter" sans en venir aux armes mais de leur donner un cadre pour le faire afin de permettre à certaines situations tendues de se concrétiser ou par exemple des situations de régulation de l'ordre où d'infiltration, ou alors de moyen de maîtriser qq'un en simulant de la lutte.

Le système de jeu est aussi très simple (on connaît son score et il ne change pas) et il se joue très facilement.

Le principe : chaque joueur a un score de "Bagarre" de (de 1 à 10) attribué par les orga et qui dépend directement du personnage du joueur : sa résistance, ses aptitudes martiales, sa "finesse", ou encore les "pouvoirs" qu'ils peuvent mobiliser pour leur donner un avantage non légal dans ces situations.

En gros, les compétences et pouvoirs des personnages donnent à la création un score calculable très facilement.

Si un joueur veut en découdre avec un autre sans en venir aux armes il s'avance vers lui et annonce simplement "Bagarre X" et l'autre répond par son score. Celui qui a le plus haut gagne le combat.

Il est obligatoire que aucun des deux protagonistes n'aient d'armes en main pour déclencher une bagarre, sinon, on entre dans du combat de mêlée classique. Le combat peut être joué ou pas en fonction de ce qu'autorise les orga ou surtout de ce que veulent les joueurs. En plus ça permet à tout le monde de "combattre" quel que soit son physique.

Le perdant du combat est tout simplement assommé/inconscient et les deux combattants perdent un point de vie.

En cas de match nul, aucun des joueurs ne gagne mais les deux sont censés être épuisés, sont à peine conscient et juste en état de ramper (ou état correspondant dans le GN) et ne sont plus en état de se bagarrer. Les deux joueurs perdent un point de vie.

Combat à plusieurs contre un :

On part du principe que les affrontements sont toujours un contre un quand c'est possible (nb de joueurs pairs), il faut donc les résoudre par paires.

Si par contre on souhaite se jeter à plusieurs contre une personne seul dans une bagarre, cela est possible mais doit suivre les règles suivantes :

- on est au maximum à 3 contre 1
- pour le groupe attaquant, on prend le score de bagarre le plus haut du groupe, et on ajoute +1 par alliés (donc cela fera un +2 au score de bagarre au maximum).
- À noter que c'est toute l'équipe qui perd/gagne d'un coup dans ces situations.
- Si c'est la personne seule qui gagne, elle choisit l'agresseur qu'elle souhaite assommer, les deux autres doivent fuir en courant.
- Tous les combattants perdent tout de même un point de vie.

Remarques :

- Bruit : une bagarre fait du bruit, donc n'importe qui entendant l'annonce entend la bagarre. Il est tout à fait possible de hurler l'annonce (même si on va perdre) si on veut justement se faire entendre alors que notre assaillant essaie de s'infiltrer sans utiliser les moyens "discrets".
- Il est tout à fait possible d'attaquer un joueur inconscient à l'issue d'une bagarre : ce n'est pas loyal mais très efficace.
- Immunité à la bagarre : certains personnages peuvent être immunisés à ce mécanisme : par exemple si on a une forme éthérée. Si une bagarre est provoquée contre quelqu'un qui est immunisé il ne se passe rien : l'attaquant donne un coup dans le vide, ou a l'impression de heurter une pierre ou autre...

Calcul de niveau de bagarre à la création :

Tous les personnages ont une base de 0 en bagarre, mais qui peut être augmentés en fonction de leurs compétences et pouvoirs.

Score de bagarre (max : 10) :

- | | |
|--------------------------------------|--|
| • Force : +2 bagarre / niv | • Voie des lames : +1 bagarre / niv |
| • Agilité : +2 bagarre / niv | • Voie des bâtons : +1 bagarre / niv |
| • Voie des poings : +2 bagarre / niv | • Voie des espadons : +1 bagarre / niv |
| • Endurance : +2 bagarre / niv | |
| • Pugilat : +2 bagarre / niv | |
| • Couteau : +1 bagarre / niv | |

- Voie des chocs : +1 bagarre / niv
 - Pouvoirs spécifiques : ...
 - Assassinat : +1 bagarre / niv
-

DIVERS

Nombre d'armes

Chaque arme pour laquelle vous avez une compétence est limitée à un exemplaire par joueur, sauf si vous accédez aux compétences donnant l'ambidextrie sur votre arme.

Utilisation de la technologie moderne En Jeu

En Jeu, le pays étant ravagé par la guerre civile et/ou l'intervention d'Ultron, vous pouvez utiliser vos smartphones pour prendre des photos, du son ou des vidéos. En fonction du réseau vous pouvez envoyer des sms et des MMS, à vos risques et périls. Par contre, enregistrez tous les numéros d'autres joueurs en jeu sous le format MARVEL – NOM DU PERSONNAGE. En revanche Internet en Sokovie est totalement coupé depuis des mois, du fait de la guerre mais aussi parce que l'ONU a établi une zone de sécurité sans Internet tant que l'on n'est pas certain qu'Ultron a bien été détruit jusqu'à la dernière copie.

Le Décorum

Globalement nos règles ne sont pas exigeantes en termes de temps ou de collecte de ressources, ceci afin de vous laisser du temps et de la place pour votre décorum. Si fabriquer un objet, soigner quelqu'un ou réparer quelque chose ne vous coûte que du temps en terme de jeu, c'est pour que vous puissiez vous faire plaisir à utiliser ce temps pour habiller votre effet de jeu de la façon qu'il vous plaira. Ainsi deux médecins peuvent très bien fabriquer leurs doses de soins de façon totalement différente. L'objectif c'est de se faire plaisir visuellement car pour nous les règles servent le jeu et le roleplay et non l'inverse.

L'Argent

Dans ce GN l'argent ne sera pas utilisé pour acheter vos denrées ou payer votre repas. Ces sommes d'argent-là ne sont pas prises en compte. En revanche, l'argent sert au trafic, à la corruption, à l'obtention de renseignements ou de compétences. Les prix sont assez libres et les sommes concernées très hautes. L'Argent est un pouvoir qui ne doit pas être négligé car certaines personnes n'obéissent qu'à l'argent, un « super pouvoir » accessible à tous.

La Police

Il y a une police sur ce GN. Vu la situation confuse, tous les policiers devront collaborer quelle que soit leur faction d'origine. Ils ont des droits étendus mais sont tous sous l'autorité du Ministère de l'Intérieur Sokovien. Bien sûr vous pouvez refuser d'obtempérer, avec les conséquences qui pourront s'appliquer au regard de gens qui ont le droit d'émettre un mandat d'arrêt international auprès d'Interpol.

ANNONCES

Lorsque vous faites une annonce d'un effet de compétence ou pouvoir, pensez bien à annoncer :

- **le nom de l'effet, sa portée, sa durée**

Ex : « Repoussé à 5m, 10 secondes »

Les valeurs dans le tableau sont les valeurs "par défaut", donc elles peuvent être différentes dans certains cas de pouvoir ou compétences, donc annoncez le clairement.

ARRET DE JEU	Le jeu est mis en pause, la plupart du temps pour une question urgente à régler ou la sécurité.
[bandeau bleu]	Une personne avec un bandeau bleu est invisible et En Jeu, vous ne le voyez pas.
Blessé	Vous tombez à 0 PV inconscient, et vous releverez de votre inconscience dans l'état de santé inférieur
Brise bras / Jambe	vous membre est inutilisable jusqu'à soin par un médecin. Et ça fait très mal, aussi.
Chute	(10s) Vous tombez au sol et comptez jusqu'à 10s avant de vous relever, vous lâchez tout ce que vous avez en main.
Confusion	(3 min) Vous ne pouvez plus dépensez de PE pendant 3min
Défi	Si on vous annonce « défi » vous êtes bloqué en duel avec la personne jusqu'à la résolution de ce duel. Personne ne peut intervenir
Désactivé	(30s) l'objet ciblé ne fonctionne plus pendant 30s (si vous êtes un robot ou un cyborg, vous êtes triste)
Disparition	Quel que soit le moyen, la personne qui fait l'annonce n'est plus là.

Douleur	(10s) Vous vous tordez de douleur pendant 10s sans pouvoir faire autre chose. Aucun dégât que vous pourriez recevoir ne vous blessera.
Exo	Mot utilisé quand un exosquelette permet d'ignorer l'effet annoncé de façon permanente
Figé	(10s) Vous ne pouvez plus ni parler ni bouger pendant 10s. Vous entendez et voyez tout par contre. Aucun dégât que vous pourriez recevoir ne vous blessera.
Freeze	plus personne ne bouge le temps d'avoir entendu l'annonce qui suit et de l'avoir appliquée. Le Freeze est une annonce En Jeu.
Invisibilité	Une personne invisible ne l'annonce pas verbalement, elle porte un bandeau bleu sur la tête ou les bras croisés sur le torse, cette personne n'est pas là, vous l'ignorez.
Menace	Surpris de dos, on vous menace d'une arme. Celui qui vous menace peut vous vous faire perdre 5 PV d'un seul geste. Soyez coopératif !
Paralysé	Idem que Figé, mais vous ne pouvez être sorti de cet état que par l'application d'un soin.
Peur	Vous fuyez de l'origine de la peur jusqu'à ce que vous ne la voyiez plus. Vous revenez ensuite si vous le voulez, mais en marchant prudemment et vous êtes « marqué » par la Peur de cette personne tant qu'on ne vous en pas délivré.
Renvoi	L'effet que vous annoncez vous est renvoyé. Bim.
Repoussé	(10s) Comme Chute, mais vous reculez de 5m
Ténèbres	(10s) Il fait soudain noir d'encre, fermez les yeux cet effet est toujours sur zone donc touche tous ceux qui l'entendent dans une pièce
AUTRES	Il existe des annonces ne concernant qu'une seule compétence. Elles seront faciles à comprendre.