

ASYLUM – Les règles

Les règles suivantes sont à connaître et appliquer pendant toute la durée du jeu. Elles sont simples et favorisent l'ambiance avant tout. Si vous avez un doute sur un point de règles, merci de ne pas stopper la scène de jeu et de choisir la solution qui vous défavorise le plus. Vous pourrez toujours poser des questions aux organisateurs un peu plus tard quand vous aurez un peu de temps libre.

1. Le savoir-faire

1.1 Le joueur face à l'environnement

Ne coupons pas les cheveux en quatre, vous avez le droit d'essayer de faire quasiment ce que vous voulez, et si ça marche tant mieux pour vous ! Vous pouvez essayer de crocheter les cadenas, d'utiliser une arme, de vous cacher dans un coin, etc... Il y a néanmoins une courte liste des compétences que personne ne sait faire, sauf si le contraire vous est indiqué dans votre fiche de personnage. Vous ne savez pas : "Lire et écrire" et "Charger une arme à feu".

Bien entendu il est formellement interdit de détruire ou de dégrader le mobilier et les objets de jeu. Si votre personnage souhaite le faire pour une raison valable, ("ex : je suis sûr que quelque chose est caché à l'intérieur de ce vieux coffre fermé, je vais lui mettre un bon coup de hache pour l'ouvrir") veuillez consulter un organisateur qui vous indiquera les conséquences de ce geste qui sera bien sûr seulement simulé.

1.2 Le joueur face aux autres joueurs

Pour toutes les interactions avec les autres joueurs c'est encore plus simple. On ne sait rien faire de particulier (ni assommer, ni soigner, etc...) excepté ce qui vous sera indiqué dans votre fiche de personnage. Ces compétences particulières seront toujours à annoncer en utilisant le mot clé " Effet ". Si quelqu'un vous annonce "effet" suivi d'une phrase, vous subissez automatiquement les effets décrits dans la phrase.

Vous pouvez fouiller un personnage qui est inerte. Pour cela vous indiquez clairement à la victime où vous fouillez (le pantalon, les bottes, la chemise) et celui-ci devra vous remettre les objets qui s'y trouvent. Vous pouvez tout prendre, même son costume.

Il est donc possible de mettre quelqu'un nu. Les personnes nues doivent se mettre en caleçon/short blanc et débardeur/t-shirt blanc que tout le monde doit avoir sous son costume. Il est interdit de cacher quoi que ce soit sous ces vêtements. Dans cette tenue vous êtes considérées comme nue et tout le monde (vous compris) se doit réagir en conséquences.

2. Le système de santé

Il existe 5 niveaux de santé, à tout moment votre personnage est forcément dans l'un de ces états.

- **En pleine forme** : Le personnage peut faire ce qu'il veut sans contrainte.
- **Fatigué** : Le personnage tombe inerte 1mn. Puis tant qu'il est dans cet état il ne peut ni combattre (en cas de combat il à 0 en score de Combat), ni courir, il n'aura pas les idées claires. Sauf contordre, après 10 minutes il redevient en **pleine forme**.
- **Blessé** : Le personnage est **fatigué**, de plus il doit se faire soigner dans les 15mn sous peine de tomber dans **le coma**.
- **Dans le coma** : Le personnage est inerte et doit se faire soigner dans les 15mn sous peine de **mourir**.
- **Mort** : Le personnage mort doit rester en place tant que d'autres personnages souhaitent se servir de son cadavre en jeu. Si pendant 10mn personne ne s'occupe de lui il peut se relever hors-jeu et aller voir les organisateurs qui s'occuperont peut-être de son enterrement.

3. La gestion des combats

Chaque personnage possède un score de combat qui sera indiqué sur votre fiche de personnage. Une estimation serait de 1 à 2 pour les femmes, 2 à 3 pour les hommes, et jusqu'à 5 pour les très entraînés.

3.1 Combats à main nue

Chaque personnage a un score de Combat. Quand 2 personnages s'affrontent ils simulent le combat et s'annoncent discrètement leur score de Combat. Le combat dure quelques secondes (ça peut aller très vite si la différence est grande). Celui qui a le plus grand score en Combat gagne. En cas d'égalité les deux perdent. Le(s) perdant(s) passe(nt) dans l'état **fatigué**. Le gagnant reste en **pleine forme** mais perd temporairement 1 point de Combat. Cette perte est cumulable si plusieurs combats sont enchaînés.

- Au bout de 10 minutes sans combat le personnage récupère tous ses points de Combat.
- Les combats à main nue sont toujours des **duels**. Quand 2 personnages s'affrontent, il est impossible d'intervenir à main nue. Si un combat se fait à plus que 2, on règle le combat en faisant plusieurs duels successifs.
- **L'union fait la force** : si un groupe attaque un individu (ou un autre groupe) avec plus du triple de combattants, alors les minoritaires perdent automatiquement le combat, sans duel ni annonce de score de Combat (pensez à annoncer "**L'union fait la force**"). Cette règle ne marche qu'à main nue, si aucun des participants n'a sorti d'arme et si personne n'intervient dans les 3 secondes pour rééquilibrer la balance dans quel cas tout le monde reste debout dans leur état de santé actuel.

3.2 Combats avec une arme assommante

Tout le monde peut utiliser une arme assommante ou contendante. Pour cela il suffit de l'avoir en main et de toucher franchement mais sans violence, quelqu'un avec (il est bien sur interdit de taper la tête et toute partie du corps sensible). Un personnage qui se prend un coup d'arme assommante perd temporairement un point de son score de combat. S'il tombe à 0 il passe dans l'état **fatigué**. Il est impossible de taper à main nue sur un personnage ayant une arme assommante en main. Au bout de 10mn sans combat le personnage récupère tous ses points de Combat. Si pendant ce temps il fait un combat à main nue il devra utiliser son score de combat modifié par les coups d'arme assommante qu'il a éventuellement subis.

Si un coup d'arme assommante est donné à une personne lors d'un combat à main nue, le combat est alors arrêté et les combattants restent debout dans leur état de santé actuel. Celui qui s'est pris le coup en subit les effets normaux.

3.3 Combats avec une arme blessante

Tout le monde peut utiliser une arme blessante, c'est à dire tranchante ou perforante. Pour cela il suffit de l'avoir en main et de toucher franchement mais sans violence, quelqu'un avec (il est bien sur interdit de taper la tête et toute partie du corps sensible). Un personnage qui se prend un coup de couteau, de hache, bref une blessure de ce genre passe automatiquement dans l'état **blessé**.

Si un coup d'arme blessante est donné à une personne lors d'un combat à main nue, le combat est alors arrêté et les combattants restent debout dans leur état de santé actuel. Celui qui s'est pris le coup en subit les effets normaux.

3.4 Combats avec une arme à feu

Tout le monde peut utiliser une arme à feu. Pour cela il suffit de l'avoir en main, viser quelqu'un qui est à moins de 10 mètres sans obstacle, tirer sur tous les pétards ficelle accrochée à la gâchette et lui annoncer : "Effet : arme à feu, je t'ai touché !". N'hésitez pas à préciser le nom ou la description de la victime pour la fluidité du jeu. Les pétards accrochés signifient que l'arme est chargée, s'il n'y en a pas l'arme est vide. Même si plusieurs pétards sont accrochés, ils ne représentent qu'un seul coup de feu, il faut donc déclencher tous les pétards. Charger une arme à feu est une compétence que

personne (sauf exception) ne sait faire. Un personnage qui se prend une balle passe automatiquement dans l'état **blessé**.

Si un personnage se prend une balle lors d'un combat à main nue, le combat est alors arrêté et les combattants restent debout dans leur état de santé actuel. Celui qui s'est pris la balle en subit les effets normaux.

3.5. Acharnement

- Il est possible de **bless** à main nue en rouant de coups pendant 5 minutes une personne **fatiguée**. Il faudra simuler la scène, la victime ne pourra pas se défendre puisque **fatiguée**, mais elle pourra crier de douleur. Le bourreau devra lui aussi faire du bruit pour simuler les coups qu'il donne.

- Il est possible de mettre dans le **coma** un personnage **blessé** en utilisant une arme blessante pendant 5 minutes. Il faudra simuler la scène, la victime ne pourra pas se défendre puisque **blessée**, mais elle pourra crier de douleur. Le bourreau devra lui aussi faire du bruit pour simuler les coups d'arme qu'il donne.

- Tirer avec une arme à feu sur un personnage **blessé** le fait tomber automatiquement dans le **coma**.

4 . Objets de jeu

4.1 Les armes

Les armes assommantes et blessantes sont les armes en mousse fournie par l'organisation.

Les armes à feu sont aussi fournies par l'organisation, ainsi que les munitions qui seront des pétards ficelle.

4.2 Les étiquettes liées aux objets

Certains objets auront des étiquettes accrochées. En cas de contact avec l'objet vous devez impérativement lire ce qui est écrit sur l'étiquette et le cas échéant subir les effets décrits. Ces étiquettes sont hors-jeu, il est interdit de les détacher des objets et la lecture est obligatoire même si votre personnage ne sait pas lire.

Par exemple les médicaments seront représentés par des bonbons qui seront dans de petites poches en plastiques. Ils seront accompagnés d'une étiquette sur laquelle sera écrite de façon visible : "Effet : en cas d'ingestion, lire les effets décrits au verso". C'est assez intuitif, si et seulement si vous l'ingérer vous devez lire ce qu'il y a écrit au verso ou certainement un autre effet vous sera imposé. Et bien sûr si vous le faites ingérer à quelqu'un d'autre, c'est lui qui devra lire ce qu'il y a au verso.

4.3 Les serrures

Une serrure est représentée par un cadenas, une boucle rouge et une boucle verte. Ces boucles sont hors-jeu et fixées. Il est interdit d'y toucher. Si le cadenas est accroché à la boucle verte, la serrure est considérée comme ouverte et vous pouvez ouvrir la porte (ou l'objet). Accroché à la rouge elle est fermée et vous ne pouvez pas ouvrir. Fermer ou ouvrir une serrure consiste donc à faire passer le cadenas d'une boucle à l'autre, pour cela il faudra bien sûr ouvrir le cadenas et le refermer immédiatement sur l'autre boucle. Il est interdit de mettre le cadenas ailleurs que sur une des deux boucles auxquelles il est lié.

4.4 Vos effets personnels

Vos effets personnels hors-jeu seront à mettre dans les salles prévues à cet effet comme la salle de bain de votre chambre qui sera considérée comme salle hors-jeu. Il vous est interdit d'y cacher des objets de jeu, et de mettre en jeu des objets personnels sans en avoir averti les organisateurs.

Tout ce que vous porterez sur vous pendant le jeu (éléments de costume personnels inclus) risque de vous être volé, si cela vous pose problème alors ne les emportez pas !

5. Le Hors-jeu

Un personnage ne doit sous aucun prétexte se mettre hors-jeu.

Toutefois si vous avez une vraie bonne raison de le faire, mettez simplement un bras en l'air avec le poing fermé. Les autres personnages vous ignoreront mais pas les organisateurs ! Une vraie bonne raison de se mettre hors-jeu serait la mort de votre personnage, un vrai problème de santé, une pression psychologique trop forte qui vous est insoutenable. Tout abus sera puni.

Pour ceux qui souhaitent faire un brin de toilettes, des salles de bain seront disponibles. Ces salles sont hors-jeu donc vous devrez vous engager à y rester le minimum de temps.

6. Fumer pendant le GN

Les cigarettes, cigares, pipes, tabac, feuilles à rouler ne sont pas des objets de jeu. Chacun pourra en avoir librement sur soi. Par contre les briquets et les allumettes sont des objets de jeu. Personne ne peut en introduire sur le GN sans autorisation des organisateurs. Ils seront distribués aux surveillants qui vous les allumeront pendant les périodes autorisées. Vous pourrez bien sûr essayer de vous en procurer puisque c'est des objets de jeu. En cas de problème de manque insurmontable, les organisateurs resteront évidemment à la disponibilité des toxicomanes.