

REGLES BACKSTAB

Une **backstab** est un jeu de rôle grandeur nature mettant en scène un campement de gardes protégeant un trésor. Plusieurs équipes concurrentes cherchent à le voler ainsi qu'à dérober les pièces contenues dans les bourses des gardes.

Terminologie

PJ = Personnage Joueur (les assassins)

PNJ = Personnage Non-Joueur (les gardes, marchands, personnages spéciaux, etc.)

Backstab = Assassinat

PV = Point de Vie

PO = Piece d'Or

Orga = Organisateur

Hors-Jeu = Pour un lieu : 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 (3-5 personnes par Equipe) de manière équilibrée (pas plus d'un joueur de différence) entre l'Equipe 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 Equipe et recevra un coffre contenant **1 PO par joueur de l'Equipe +3**. Une fois que toutes les équipes sont recensées, les joueurs ont **5 minutes** pour cacher leur coffre d'Equipe. **Ce dernier ne peut pas être volé ni déplacé** (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 garde possible afin de piller leur bourse, voler des objets identifiés par une étiquette ou encore tuer d'autres assassins pour prendre le fruit de leur rapine.

Des coffres seront présents dans le camp des gardes. 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'Equipe ayant ramené le plus d'or gagne la partie**.

Vie et mort

Toute personne a **3 PV de base**. Le dur métier de garde a endurci ces personnes qui ont, par conséquent, 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 VRAIES FOUILLES** 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 :

- Robustesse : Vous êtes une force de la nature et commencez la partie avec 2 PV supplémentaires.
- 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.
- Réflexes surhumains : Votre capacité d'analyse vous permet d'anticiper les coups. Une fois par combat, vous pouvez annoncer « esquivé » au moment de recevoir un coup (cf. pouvoirs et effets).
- Science de la fouille : Vous savez où le commun des mortels cache son or. Lorsque vous fouillez un garde, annoncez ce pouvoir et il 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, à la poitrine 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). 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 engorgée, **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

À 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, **quelle que 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. Il annonce « esquive » après avoir reçu un coup 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 :

- Votre plus bel équipement de ninja. Si vous n'en possédez pas, des vêtements noirs et neutres feront l'affaire.
- Dague de 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 asiatique complet. A défaut, costume médiéval neutre.
- Armure asiatiques ou de cuir si vous en possédez
- Arme à une ou deux mains
- Si votre costume n'a pas de poche, pensez à prendre une bourse

Pour les Semi-PNJ :

Tous les éléments décrits ci-dessus