




# GN CARTELS

Un jeu de racailles et de scélérats dans une galaxie lointaine

**Livret de règle V.1.0**

SOOVADA APPROCHE !



# INFOS PRATIQUES FINALES

## TYPE D'ÉVÉNEMENT

GN Diplo, magouilles et ambiance

## VENDREDI 23 FÉVRIER 2018

Workshop et soirée « Cantina »

- Arrivée sur site pour les **PNJs** dès 14h00
- Arrivée sur site pour les **PJs** dès 18h00
- **Début** du Workshop et de la soirée à 19h30

*En raison de l'annulation de la session du vendredi, nous vous invitons à vous rendre au fort dès vendredi soir pour la soirée workshop/cantina! Cette soirée sera au prix de CHF 30.– **à payer cash sur place**. Ceci uniquement pour les PJs, car les PNJs sont attendus (engagement sur deux jours) et que leur inscription couvre déjà les frais des deux jours.*

*De plus, chers PJs, merci **de vous inscrire** via [le lien](#) ci-dessous pour la soirée, que l'on puisse assurer les quantités. Le repas du soir et les boissons seront compris. Une soirée pour se mettre dans le bain et passer un bon moment, dans une ambiance très, très lointaine. Si vous voulez apporter un petit qqch à faire déguster, c'est toujours bienvenu. Ça ne sera pas une Hydralloween hein... on a du boulot le lendemain.*

*Pour PJs, **cette soirée est évidemment facultative**, mais on aurait plaisir à vous avoir avec nous.*

## INSCRIPTION SOIRÉE CANTINA

(PJ only) - [Lien du formulaire](#)

## SAMEDI 24 FÉVRIER 2018

GN « Cartels »

- Arrivée sur site pour les **PJs** dès 14h00
- **Briefing** à 15h00
- **Début du jeu** à 16h00



## **DURÉE DU GN**

Environ 10 heures

## **LIEU**

Fort d'artillerie de Champex-Lac, Orsières, Valais

**Un FACT suivra** une semaine avant le GN avec les dernières informations pratiques.

## **TARIFS**

**PJs** | CHF 100.–

+ CHF 30.– pour participer à soirée du vendredi (cash sur place)

**PNJs** | CHF 80.– (Vendredi compris)

## **NB DE PLACES**

36 PJs / 20 PNJs

## **MATÉRIEL HORS-JEU**

Nous jouerons dans un bunker et il fait frais.

N'oubliez pas le **sac de couchage** si vous voulez dormir sur place et des **habits chauds** (sous-couches du costume).

Enfin, il est **impératif** d'avoir une **lampe de poche**.

## **EN CAS DE PROBLÈME URGENT**

Contactez **Ken** au +41 78 725 93 60 ou via [kay@hydre.ch](mailto:kay@hydre.ch).

**Etant dans un bunker, il est clair que dès le jeudi 22 février 2018, les orgas ne seront atteignable que difficilement.**



# LE BACKGROUND

*L'univers se veut réaliste (dans les limites de l'univers de la saga). Ce jeu se déroule dans les années qui précèdent la période dite de la "Guerre Civile Galactique". L'Ordre Jedi, oublié, a été rendu obsolète par une propagande agressive. L'Empire Galactique étend sa main de fer sur la Galaxie, forçant criminels, coupables ou non, à fuir les mondes civilisés. Les premiers murmures de mécontentement se font entendre, rassemblant utopistes, rêveurs et terroristes autour d'un désir de changement. Et la Bordure Extérieure, elle, ne s'en porte que mieux. Alors que le grondement annonciateur de la guerre se fait entendre, exilés, marchands d'armes, contrebandiers et chasseurs de primes se frottent les mains...*

*Ce GN privilégiera une approche immersive et l'ambiance, si le combat sera possible et présent, ce n'est pas le point principal de ce GN qui demandera surtout aux personnages de se montrer malins, habiles, voire retors, afin de naviguer le monde dangereux qu'est la Bordure Extérieure.*

## LA STATION DE L'IMPASSE

La base du **Hutt Sinasu** est installée sur un astéroïde. Une multitude de gens travaillent pour lui et s'arrangent pour faire fonctionner l'endroit. Les lieux principaux seront :

- **La cantina** : lieu où se tient la cour de Sinasu le Hutt.
- **Le marché** : lieu de commerce où trouve la plupart des ferrailleurs qui s'occupent aussi de la maintenance de la station.
- Diverses **salles de maintenances et de réparation**.
- Le **centre médical**.
- Les **sas d'accès aux docks** qui donnent ensuite sur les vaisseaux

Divers systèmes devraient être disponibles pour agrémenter le jeu et être en libre accès :

- **Des terminaux** vous permettront de vous connecter afin de chercher de l'information ou pour gérer votre vaisseau.
- **Des écrans** diffuseront des données en provenance des infos-marchands



## LE COMBAT SPATIAL

Nous allons tenter de recréer l'ambiance et l'adrénaline d'un combat spatial avec l'utilisation **d'un jeu de combat spatial stratégique**. Nous expliquerons aux pilotes avant le jeu comment les combats spatiaux devront se dérouler.

## VAISSEAUX DES JOUEURS

La plupart des personnages sont des membres d'un équipage de vaisseau spatial docké à la station de Sinasu le Hutt. Si vous faites partie d'un de ces équipages, **vous pourrez décorer votre coin-vaisseau**. L'endroit ne sera vraiment pas très grand mais capable d'accueillir une petite table pliable, une chaise, des cartes, des cartons de marchandises ou tout autres décoration/gadget que vous jugerez bon de prendre avec vous pour décorer l'endroit ou y mettre **votre touche personnelle**.

## VOTRE RÔLE

Vous avez d'ores-et-déjà reçu quelques lignes sur votre rôle afin que vous puissiez préparer votre costume (à moins que vous ne vous soyez inscrits tardivement), une version bien plus détaillée devrait suivre d'ici fin Janvier au plus tard. De plus nous mettons sur pieds des **ateliers pré-GN**.

Ces derniers seront au nombre de 4 :

- Le GN en général
- L'utilisation des compétences (baston de cantina)
- Système de combat spatial / Modification des vaisseaux / Les soins / Hacking / Transfert de crédit & cargaison
- Relations de votre personnage

## MATÉRIEL DE RÔLE

**Prenez vos propres accessoires** cela vous aidera à mieux incarner votre personnage. Par exemple si votre personnage est censé être un technicien prenez quelques outils. Si les orgas fournissent des objets, ces derniers seront spécifiquement notés sur votre feuille de perso.

## LA MONNAIE DE JEU

Nous utiliserons des cartes à puce RFID comme monnaie de jeu. Ces derniers vous seront remis lors de votre arrivée sur place et nous vous expliquerons comment fonctionnent les transactions.

# LIVRET DE RÈGLES

## RÈGLES D'OR DU GN

- Ne pas se mettre en danger ou mettre en danger un autre joueur.
- Pas de vols. Seuls les objets de jeux peuvent être dérobés, en aucun cas les objets personnels.
- Costumes en adéquation avec le thème.
- Pas d'armes, d'armures autres que ceux homologués par les organisateurs.
- Interdiction de fumer à l'intérieur du fort, un zone sera prévue à l'extérieur.
- Ne pas détériorer l'aire de jeu et ses alentours ou les biens d'autrui.
- Rester fair-play, les autres PJs et PNJs sont des partenaires et non des adversaires
- Se faire plaisir. Un Gn ne se gagne pas, il se vit.
- Les organisateurs se réserve le droit d'exclusion en cas de non-respect des règles citées plus haut.

## CONCEPT DES RÈGLES

Ces règles sont là pour vous donner un cadre, une vague idée de comment réagir à une action donnée qui devrait engendrer des conséquences. Cela dit libre à vous de ne pas en tenir compte pour le bien du jeu et du plaisir de chacun.

Pour ce qui est des combats : Essayez de **simuler au maximum** les blessures et leurs effets dramatiques, n'hésitez pas à interrompre le combat en suppliant votre adversaire ou en lui lançant quelques bonnes phrases, c'est bien plus splendide que de remporter une victoire sans saveur...

Rappelez-vous **même lorsque vous simuler des bagarres** :

- Des coups nets et lents.
- Pas de contact physique sans accord préalable.
- Attention à la tête et aux parties sensibles.



## POINTS DE VIE (PV)

Mesure la santé physique de votre personnage,  
**les PVs sont globaux et non localisés.**

- À **2 PVs** (ou plus) vous êtes en **pleine forme** ou presque...
- À **1 PVs** vous êtes **blessé**, vous avez de la peine à vous déplacer.
- À 0 PV vous sombrez dans **l'inconscience**, impossible de bouger. **Vous allez crever** si personne ne vous soigne dans les **10 min**.

Notez que **les armures offrent des PVs supplémentaires** :

- Armure légère **+1 PV**
- Armure lourde **+2 PVs**
- Armure Mandalorienne = **Armure lourde +3 PVs**  
(une armure avec signes anciens donc)

## POINT DE DÉGÂTS (PD)

- **Toutes les armes** infligent **1 PD**.
- En prenant **un coup d'épée** (ou autre arme blanche), **on déduit 1 PV** de son total.
- En prenant **un coup de blaster**, on déduit **1 PV** de son total.

Autrement jouer selon la logique de toute chose.  
Les combats doivent être courts et meurtriers.

Si vous mourrez, mettez vos mains sur la tête en signe de hors-jeu et rejoignez un orga.

## LES BLASTERS

Pour les armes de tir, par soucis d'immersion et aussi car certains d'entre nous sommes des enfoirés de puristes, **nous n'accepterons que les NERFS repeints capables de tirer des projectiles en mousse standard et de faire du son** de type « Piouw Piouw ». Notez que s'il y a de la lumière en plus c'est encore mieux ! Pour infos vos chers orgas en mettront environ une douzaine à dispos. De plus, **le jeu ne devrait pas trop tourner autour du combat.**

Cela dit si vous êtes un grand fan des pistolets lasers on vous conseil quand même de vous en procurer un surtout que si vous êtes capable de nous remettre votre achat à Ken (soit en le

déposant avec votre nom dessus au local à Préverenges, soit en le lui transmettant directement, au plus tard lors du pot de l'Hydre du mardi 6 février), notre orga en chef se propose de vous le peindre avec ses petites mains et son aérographe !

[Exemples ici](#) (d'autres modèles existent sur le marché)

### **MOMENT D'INTIMITÉ**

Ah... l'amour toujours l'amour... Notez que dans la galaxie, il est une énergie encore plus grande que la Force... L'Amour. En effet plein d'imbécile se sont pris un coup de blaster pour une histoire de tentacules ou les beaux yeux d'une créature à la beauté interstellaire. Cependant **tout ce qui a attiré à ce pan de l'existence est abordé avec une certaine retenue.** C'est pourquoi nous préférons parler de moment d'intimité. Une parenthèse de bonheur dans la vie mouvementée des contrebandiers, un instant suspendu entre deux combats aux blasters.

### **SIMULATION DE MOMENT D'INTIMITÉ**

Permet de simuler un moment d'intimité. La première personne pose ses mains à plat et dit « **Je t'attendais** » et l'autre pose ses mains sur les siennes, plonge son regard dans celui de son partenaire et répond « **Depuis bien trop longtemps** ». La scène est laissée à l'interprétation des protagonistes et n'a pas besoin d'être longue, elle signifie que les deux âmes des tourtereaux se sont connecté l'espace d'un instant.

Dès lors, les amoureux bénéficient d'une raison pour ne pas crever et bénéficieront de jets favorables auprès des médecins et divers autres avantages auprès de certains PNJ. Si tant est que l'un d'eux est amené dans un bloc de soin ou dans une scène particulièrement tendue (mortelle) avec des PNJ, le PJ pourra dire "si je meure je reviendrai vous hanter". Cela dit même avec cela, nous ne garantissons pas la survie de votre personnage.





# COMPÉTENCES & AVANTAGES ET DÉFAUTS

*Les compétences se répartissent entre les compétences génériques que tout un chacun peut utiliser à volonté et les compétences plus spécifiques de profession, ces dernières nécessitent des années de pratique ou des savoirs particuliers.*

**Certaines compétences sont :**

- **\*C** = cela veut dire qu'elle se rapporte à une compétence de **Connaissance**.
- **\*S** = cela veut dire qu'elle est une compétences **Sociale**.
- **\*P** = cela veut dire qu'elle est liée au **Physique** du joueur.

## COMPÉTENCES GÉNÉRIQUES

*Tout un chacun peut utiliser les compétences suivantes autant de fois que ça lui chante tant que cela reste rôle-play et ne nuit pas au bon déroulement du jeu et du plaisir des joueurs.*

### PREMIERS SOINS \*C

La compétence Premiers Soins peut donner un peu d'espoir à un mourant ! Concernant les inconscients ou toute personne à 0 PV. **L'opération est instantanée**, le soigneur « s'occupe » de l'inconscient, le blessé ne peut pas être déplacé mais le fait de **tenir la main** du blessé permet d'attendre l'arrivée d'un médecin compétent sans craindre pour la vie du blessé.

### BAM \*P

**Ne peut pas être réalisé lors de combats aux blasters.**

Le combat de bar/taverne/cantina, ça connaît tous les ruffians de l'espace. Vous avez du punch et lorsque **vous simulez un coup de poing** en en direction de votre adversaire **tout en criant « BAM »** votre victime subira **1 PV temporaire** et se devra de simuler le coup.

### TABASSE \*P

**Ne peut pas être réalisé lors de combats aux blasters.**

Il faut **être deux** pour tabasser quelqu'un. La victime doit se mettre à terre et les assaillant doivent simuler des coups de pieds à la victime **tout en criant « Tabasse »**. Au terme de quelques

secondes de passage à tabac, votre pauvre victime tombe dans **l'inconscience** et perd **1 PV**.

## COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

### MÉDECINE \*C

« *Tiens bon, gamin/gamine !* »

Le médecin doit **tenir la main** du patient. Permet de **stabiliser l'état** d'un blessé et de le mener à l'infirmerie où les médecins auront le choix entre divers traitements qui vont du procédé biologique à l'amputation et l'implantation d'un membre cybernétique.

### ENCAISSEUR \*C

**Ne peut pas être réalisé en combat.**

Au moyen de la phrase ci-dessous dite **d'une voix menaçante** à moins de 5 cm du visage de la victime celle-ci s'exécute la mort dans l'âme : « **T'as du temps pour un retrait ? Je t'accompagne au marché, on n'est jamais trop prudent.** »

**Maximum 1000 crédits/une unité de cargaison** par « retrait ». Oui, c'est bel et bien du racket.

### BRUTE \*P

**Ne peut pas être réalisé en combat.**

Octroie la compétence « **Tabasse** » ainsi que **+ 1 PV**.

Permet de tabasser quelqu'un tout seul. La phrase qui notifie la chose à la victime est « **Toi, tu vas morfler !** ».

### PILOTE \*C

Permet **d'ouvrir / verrouiller son vaisseau**.

Permet de **piloter** des chasseurs.

### CAPITAINE \*S

En criant « **Vos gueules !** » **vous restaurez immédiatement le calme** dans l'entourage. Tout le monde doit vous écouter car bon merde, c'est vous le capitaine quand même !

### BELLE GUEULE \*S

Lorsqu'un personnage prononce la phrase : « **Allons du calme mon/les gars !** » et qu'il s'interpose physiquement entre des belligérants, cela permet de **sortir d'une crise**. Tout comme d'une situation où des personnes armées se braquent mutuellement avec des « **Tu bouges, t'es mort** ». Cette



allocution, **force tout le monde à baisser son arme**. Par contre si un coup part quand même il'y a de forte chance que ce soit pour la belle gueule.

### SLICER \*C

Permet **d'ouvrir/fermer des portes**.

Permet **d'accéder à des infos** via les dataterm

Permet de **hacker des droïdes** : vous posez une main sur l'épaule et annoncez « **Reprogrammation rapide** ».

### FOUINEUR : \*S

Lorsque vous dites la phrase « **La bordure personne n'y est par hasard** » à quelqu'un, cela vous permet de **recupérer une info fragmentaire** sur le sombre secret de votre interlocuteur.

### FUTÉ \*C

Permet de **faire passer des infos** sur l'Holonet et de **faire le tri** entre les infos pouraves et les infos non truquées.

### MÉCANO \*C

Permet de **réparer des trucs** avec des outils et **d'installer des nouveaux modules** aux vaisseaux

### FLINGUEUR \*P

Lorsque vous dites « **Tu bouges t'es mort !** » avec un blaster chargé à la main, à bout portant de votre cible, celle-ci est avertie qu'au moindre mouvement elle y passe. Concrètement, **si vous tirer** après cette sommation votre victime est **automatiquement touchée** et à **0 PV**.

### LIMIER \*S

Au moyen de la phrase « **Tu vaux combien ?** » vous pouvez **savoir à combien la tête d'un type est mise à prix et par qui ?**  
Concrètement, vous de demander l'info à votre victime qui ne peut s'empêcher de se vanter.

### CONTREBANDIER \*C

Le contrebandier **possède la caisse de l'équipage** et a **accès à la cargaison** du vaisseau sous forme de carte (Armes, Bacta, Cybernétique, Oeuvre d'art, Spécial « objet nommé »)



### MARCHAND \*S

Lorsque vous dites « *Qu'est ce qui a le plus de valeur pour toi/vous ?* » à votre interlocuteur ce dernier vous fait relativement confiance et il vous **révèle discrètement ce qui a le plus de valeur** pour lui ou ce qu'il recherche en ce moment. (L'argent, les objets d'art, un objet spécifique, sa famille, des informations spécifiques, etc...)

### ESCROC \*S

En annonçant « *Fais-moi confiance, je te paie dans 1 heure* » lors d'une négociation commerciale, votre interlocuteur sera d'accord **vous faire crédit** et ainsi de **vous accorder une heure** pour que vous lui remettiez votre part du marché alors que lui-même aura remplis sa part du contrat. **Il doit y avoir volonté de votre interlocuteur de faire un échange**. Si vous ne payez pas dans l'heure, vous avez de bonne chance de finir assez mal.

### DRILLÉ \*C

« *J'ai été à l'académie impériale* »

Permet de **résister à deux compétences sociales** durant la partie grâce à cette phrase « *Ça va pas le faire !* ».

### GICLE \*P

En annonçant « *Gicle* » en repoussant une personne, ceci permet de **repousser violement** un type à travers une pièce (**attention à la sécurité**), par contre vous ne parlez pas le basic (langue commune).

### PHÉROMONE : \*S

« *On s'entend bien, non ?* » lorsque que vous prononcez cette phrase, la victime **a de l'empathie** pour vous. La victime se sent à l'aise et en sécurité en votre présence.

### DROÏDE \*P

« *Ce n'est pas dans mon protocole* »

Vous êtes **insensible aux compétences sociales** par contre vous pouvez être hacké par un slicer.

