



LIVRET DE RÈGLES

Ce petit recueil, appelé communément « livret des règles » est, avec votre feuille de personnage, le second et dernier document que vous aurez à connaître sur le bout des doigts. Certes, j'en vois déjà qui soupirent en jetant un regard en coin sur les feuilles qui constituent votre rôle. Et j'en entends quelques uns qui murmurent des choses ressemblant à « c'est bon, les règles c'est toutes les mêmes, je lis pas, je connais. ». A ceux-là, je dis d'accord, mais n'oubliez pas le célèbre dicton « Qui fait le malin, tombe dans le ravin ». Pour vous donc qui vous croyez supérieurs, nous avons réservé une page spéciale en fin de livret judicieusement intitulée « Résumé »... histoire que vous soyez un peu au courant quand même. Pour les autres, les joueurs sérieux, une lecture complète pourra s'avérer utile... voir même cruciale suivant ce qui vous attend en jeu...

Bon, c'est vrai que ceux qui font les malins en pensant tout connaître peuvent ne pas avoir tout à fait tort. Vous qui pratiquez le GN assidûment pouvez sans doute reconnaître des méthodes qui ne vous sont pas étrangères. Nous en profitons donc pour remercier ceusses qui nous ont inspirés/aidés/soutenus dans cette rédaction, j'ai nommé : Alliance Prod, le Schobhakhadoulambhator (j'ai ptet pas mis assez de « h »...) MaxSec (qui nous a légué bien plus que des règles), feu L'ARG, et j'en passe.... Leur travail passé aura bien simplifié le nôtre.

Enfin, le « Livret des règles » serait incomplet sans un appel à la relativisation des règles au profit du rôle-play. Leur interprétation en effet, si elle doit être stricte pour permettre une certaine cohérence du jeu, ne doit pas se faire aux dépens du plaisir que l'on a à évoluer dans ce monde imaginaire. En toutes circonstances, restez logique, partagez un esprit de convivialité, soyez bon joueur, et si malgré tout, des désaccords persistent, venez-nous en parler. Je vous rappelle d'ailleurs notre Credo* (qui n'a pas encore été voté en AG, mais pour lequel j'entrevois un avenir brillant) :

« Jovïausité, fairpleinité, fraternitude »

Les Bigorneaux

1 NDLA. « J'apprends le latin en m'amusant » : Credo est un mot latin qui signifie « je crois ». Les Chrétiens en ont fait leur profession de foi, Jacques Deray, un téléfilm (1983) et Carola (la chanteuse suédoise, pas l'eau gazeuse) le nom d'un album.

Rappels de sécurité élémentaire

Pour la sécurité de tous, ces consignes de sécurité sont à respecter impérativement:

- On ne passe pas les rubalises, celles-ci marquent des endroits spécifiquement dangereux.
- On ne se bat pas dans les escaliers, dans les terrains, sur les hauteurs ou s'il fait trop sombre. On n'y court pas non plus (ou alors au ralenti et tout le monde suit le même rythme).
- Si un organisateur ou un joueur demande l'arrêt d'une scène en disant freeze, tout le monde s'arrête.

1 - Combat (eh ouais... direct), où l'on traite des rapports musclés entre personnages.

1.1- Points de vie et dégâts des armes :

Les seules armes homologuées pour le jeu sont les armes en mousse/latex couramment usitées en GN pour les armes blanches et les nerfs (ou tout autre gamme de pistolet plastique projetant des fléchettes en mousse) pour les armes à feu. Rappelez-vous qu'avant tout une arme de GN se doit de ne pas être dangereuse. Toutes ces armes, quand elles touchent, font les mêmes dégâts.

Votre personnage possède un certain nombre de points de vie qui sont indiqués sur votre feuille de personnage : de 2 à 4 voire (exceptionnellement) 5 ou 6 si votre personnage est un métawarrior commando (généralement dit «de la mort qui tue»). Un coup porté **sur un membre** avec une arme blanche ou un nerf = 1 PV en moins et le membre qui devient inutilisable (à part pour les personnages ayant la compétence *robustesse*). Un coup porté **au tronc** = 2 points de vie en moins et fait mimer à la victime une souffrance atroce pendant quelques instants.

Votre feuille de personnage comporte également une **couleur d'explosion**. Quand quelque chose explose à proximité de vous (boîte à bijoux piégée, bouteille de gnôle locale, holy grenade...) le lanceur (ou à défaut un orga) annonce deux couleurs. Si la vôtre correspond à la première couleur annoncée vous êtes mort. Si votre couleur correspond à la deuxième annoncée, vous perdez la moitié de vos points de vie (arrondie à l'inférieur). Si votre couleur n'est pas annoncée c'est que vous avez réussi à vous mettre à couvert ou que vous êtes un vrai miraculé (comme dans pulp fiction !). Concernant les zones d'effets des explosions, soyez avant tout fair play et essayez de suivre le sens de l'action. Si un orga est présent, il indiquera aux personnes pour qui c'est litigieux si elles sont concernées ou non. Il n'existe que trois couleurs d'explosions : vert, bleu et rouge. Tout personnage pris dans l'aire d'effet d'une explosion n'a donc qu'une chance sur trois d'en sortir indemne.

Attention : pas d'estoc, et pas de coups douloureusement mal placés... (dessin sur demande). Si ça arrive (et ça arrive toujours), on prend le temps de s'excuser.

Deux types d'armures vous fourniront des protections en jeu. Le gilet pare-balles permet d'obtenir 1PV supplémentaire par rapport à votre fiche de personnage. Le port du casque vous évitera d'être assommé. Aucun autre élément d'armure ne vous protégera de votre mort certaine.

Il est possible que dans le feu de l'action on ne ressente pas les coups que l'on a pris. Si un orga est présent sur site, il est possible qu'il arbitre la scène et donne des consignes aux différents joueurs.

1.2 – Combat sans armes : bagarre (Merci Alliance Prod)

Le combat à mains nues diffère du combat armé. Chaque joueur dispose d'un score de bagarre qu'il va annoncer à son adversaire dans une phrase bien sentie. Par exemple « Je vais te faire sauter trois dents d'un seul coup de poing ». Après une bagarre **simulée (pas de coup porté !)** dont la durée pourra dépendre de la différence entre les scores des deux combattants, le joueur avec la valeur de bagarre la plus petite perd le combat et s'écroule au sol. Il est considéré comme n'ayant qu'un point de vie et recouvrera chacun des points manquants au rythme d'un toutes les dix minutes.

Si plusieurs personnes se battent en même temps, on ne raisonne pas en termes d'individus mais en termes de groupes, chaque groupe ayant un score de bagarre égal à la somme des scores de bagarre de ses membres.

Si une personne armée affronte une personne sans arme, on applique les règles du combat à mains nues toutefois l'arme permet de doubler son score de bagarre.

1.3 - Blessure et mort du personnage

Se prendre des coups peut induire quelques désagréments : Lorsqu'il ne vous reste plus qu'1 PV, se mouvoir devient difficile, la course est impossible. A 0 PV, on s'écroule inconscient dans un dernier rôle psychédélique (optionnel). Un personnage avec la compétence « premier soin » (c'est cool puisque ça régénère 1 point de vie) ou un médecin peut vous réanimer dans la minute. Si ce n'est pas le cas, vous êtes libéré de vos souffrances et mourez désespérément seul. Si vous arrivez à -1 PV, c'est la mort immédiate et définitive !

Si d'aventure, il vous arrivait de mourir, il vous faudra mettre tout votre matériel en jeu (argent et objet caché sur vous compris) dans le sac Topy fourni au préalable par les gentils organisateurs, y faire un nœud normal (pas indéfaisable) et enfin déposer cérémonieusement votre sac Topy ainsi que la silhouette de votre cadavre sur le sol à l'endroit où vous êtes mort. Il conviendra ensuite de vous présenter à un organisateur sans interagir de quelque manière que ce soit avec les autres joueurs. Celui-ci vous fournira alors un nouveau rôle.

2- Signalétique sur le jeu

Ce chapitre concerne tous les petits panneaux et les enveloppes que vous trouverez sur le site.

2.1- Les enveloppes de compétence et de connaissance :

Vous trouverez des enveloppes dans de nombreux endroits du site. Elles permettent de gérer des interactions avec des objets ou de tirer des informations d'une observation. La règle est simple, si votre personnage possède la compétence ou la connaissance qui est indiquée sur l'enveloppe, il est en capacité de l'ouvrir et de lire son contenu. Suivre ensuite les consignes éventuelles...

2.2- Les panneaux indicateurs :

Tous les personnages peuvent lire les panneaux indicateurs. Ils décrivent ce qu'un personnage peut observer d'une scène ou d'un endroit mais qui n'est pas là matériellement (certainement parce qu'on n'avait pas le budget).

2.3- Portes, coffres et autres trucs qui se ferment :

Si une porte ou un coffre ne possède aucune indication c'est qu'il n'existe pas de mécanisme de verrouillage.

Les objets possédant un mécanisme de verrouillage sont symbolisés par un panneau « fermé/ouvert » et par un schéma représentant un profil de clé. Si vous avez en votre possession la clé correspondant au profil c'est vous le boss et vous faites à votre guise avec le panneau d'ouverture/fermeture.

Si vous n'avez pas la bonne clé et que vous voulez ouvrir quand même, deux cas de figure s'offrent à vous :

- Vous avez la compétence « *crochetage* » (et votre matériel), vous pouvez donc tenter d'ouvrir le cadenas à code qui est à côté de la serrure (ou de l'objet) à l'aide des listes de code qui vous ont été fournies. Une fois le code trouvé vous pouvez, comme le boss, faire à votre guise avec le panneau d'ouverture/fermeture. NB : seuls les coffres ou les portes ayant un cadenas à proximité sont crochetables.
- Vous n'avez pas la compétence « *crochetage* » mais vous avez vraiment envie d'ouvrir quitte à tout saccager. Un ou plusieurs objets sont symbolisés en dessous du profil de clé (hache, merlin, dynamite...). Ces derniers peuvent vous servir à **ouvrir définitivement** l'objet entravant votre irrépressible envie. Le cas échéant, toute la signalétique et les cadenas sont retirés. Il convient bien entendu d'être rôle play dans son action de défonçage... Démontez une porte à coup de hache ça fait du bruit et ça prend du temps. N'hésitez donc pas à en rajouter dans vos effets sonores (on compte sur votre fair play). Si vous choisissez d'utiliser des explosifs (que vous ayez la compétence ou non) prévenez un orga. NB : il est assez improbable que votre personnage arrive en jeu avec une hache ou un merlin et il est donc plausible que ces utiles ustensiles soient à trouver en cours de jeu.

3- Les Compétences

3.1- Assassinat :

Pour égorger ou assassiner sa victime, il faut passer une dague -et uniquement une dague- sur sa gorge. De plus, pour que l'assassinat fonctionne, il faut prendre sa victime au dépourvu, cette dernière ne doit pas voir venir le coup (ou alors vraiment trop tard).

La victime tombe au sol à OPV et peut donc être soignée, sauf si l'assassin l'achève. Seul un personnage dont le métier est assassin tue sans bruit sa victime en lui chuchotant « assass » à l'oreille. L'amateur (ou l'apprenti – souvent la différence est faible-) n'étant pas aussi doué, devra dire à haute voix « ceci est un meurtre criminel » en passant sa dague... La victime se vidant de son sang aura tout le loisir d'hurler son mécontentement à la face du monde avant de sombrer dans l'inconscience.

3.2- Assomme/assomation (sans sommation):

Pour ceux qui ont la compétence « *assommer* », un coup porté par surprise avec n'importe quoi de dur (mais de mou) permet d'assommer quelqu'un. Il suffit de poser ce truc (genre pommeau de dague, brique en latex, poulet, ...) sur la tête de la victime et de dire « assom' », pour lui signifier de s'écrouler dans vos bras (ou pas si vous n'êtes pas sympa).

Assommer quelqu'un ne se fait pas sans entraînement. Ainsi l'amateur (celui qui n'a pas la compétence « *assommage/assommation* » sur sa feuille (enfin je dis ça, c'est juste pour ceux qui suivent pas...)) ne sait pas qu'il suffit de dire « assomm » pour assommer quelqu'un en le frappant par surprise sur la tête. Étant d'un naturel un peu naïf et quelque peu émotif, l'amateur se contentera d'un laborieux « ceci est un coup sur la tête douloureux et à vocation assommante » (ou un truc du genre quoi) qui aura pour conséquence de faire perdre un point de vie à la victime et de la désorienter pendant quelques précieuses secondes, donnant ainsi à son assaillant un avantage non négligeable. (encore une fois on compte sur votre fair play). NB : la victime d'un amateur ne tombe pas inconsciente !

3.3- Bagarre

Voyez le chapitre 1.2 sur le combat à main nues.

3.4- Crochetage

Les serrures des portes ou des coffres seront symbolisés en jeu par des petits panneaux représentant des profils de clé. Si ces dernières sont accompagnées de cadenas à codes c'est qu'elles/ils sont crochetable. Les cadenas ne fermeront pas réellement les portes. Ils pourront se trouver sur un anneau juste à côté. Tout passage comportant un cadenas à code fermé vous sera interdit si vous n'avez pas la clé ou que vous ne l'avez pas déjà croché une fois.

Cette compétence permet au joueur de crocheter plus facilement les serrures représentées (une liste de codes lui sera fournie)... Encore une fois le fair-play est de mise, il ne suffit pas d'avoir le code du cadenas que l'on veut ouvrir, encore faut-il avoir une **clef/épingle à cheveu/aiguille**... que vous devrez sortir du fond de votre sac pour mimer votre action! **Attention**: ce matériel est à votre charge!

3.5- Premiers soins

Vous possédez la compétence premier soin et nous vous en félicitons. En appliquant un bandage sur un personnage tombé inconscient, et après quelques minutes de soins, vous lui rendez 1 point de vie. Il va de soi que les premiers soins ne sont pas cumulatifs (bande de tricheurs). Seuls les médecins (ou le temps passé : 1PV /h) peuvent faire remonter les points de vie du blessé de 1 à son maximum.

Attention : Les bandages sont à la charge des joueurs, ils ne vous seront pas distribués en début de jeu.

3.6- Torture / Interrogatoire

Le tortionnaire est une personne qui possède la compétence torture / interrogatoire, il possède donc une panoplie de supplices pour faire parler l'innocent : on lui a appris dès sa tendre enfance à arracher les cheveux, chatouiller les pieds, pincer les oreilles, promettre une punition divine/malédiction, arracher les ongles, casser des doigts, faire des dessins au couteau sur le corps, couper des doigts, enfoncer des aiguilles sous la peau, crever un oeil, etc. Ce qui se traduit en jeu par la possibilité d'annoncer 3 nombres compris entre 1 et 10 par sessions de torture (1 session / heure maximum).

La victime quant à elle possède sur sa fiche de personnage entre 1 et 5 « chiffres de torture ». Plus elle en a, moins elle résiste....

Dans les faits, le bourreau menace d'un supplice sa victime et annonce un premier chiffre de torture entre 1 et 10, (en jeu il la mime et s'arrange pour placer un numéro dans sa diatribe, genre « Toute résistance est complètement futile mon ami. Même si on peut très bien vivre avec CINQ yeux en moins, on a tendance à moins voir la vie en rose, vous ne croyez pas? Bien, je vais commencer alors... »). La victime **perd instantanément 1 PV**. Si celui-ci est sensible au chiffre de torture annoncé (voir fiche de perso donc), il craque et avoue tout. Pour signifier qu'il a « craqué », l'innocente victime devra dire « j'avoue » dans sa phrase.

Si la victime n'avoue pas, le bourreau peut passer à un autre supplice et annoncer un 2° chiffre (nouvelle perte d'un point de vie). Un troisième essai est encore possible suivant le même mode d'emploi mais pas plus au cours d'une même heure.

NB: Notez qu'une personne qui tombe inconsciente ne peut plus avouer quoi que ce soit. Il faudra donc la soigner et attendre une heure pour continuer à l'interroger.

Certains dispositifs (comme des sérums de vérité ou des détecteurs de mensonge) permettent au tortionnaire d'annoncer plusieurs chiffres de torture lors d'une seule séance.

3.7- Vol à la tire

Les personnages ayant la compétence « *vol à la tire* » se verront remettre un certain nombre de pinces à linge à accrocher aux bourses et aux sacs de leurs victimes. Après cela, il suffira de contacter un orga ou un PNJ (Personnage Non Joueur) pour que ce dernier aille récupérer le fruit de votre larcin.

Les pinces ciblent un minimum l'endroit du vol sur un individu, il ne suffit pas de « pince à linge » l'arrière de la redingote de sa victime pour lui voler son portefeuille. Une pince à linge permet de dérober un objet au hasard et pas tout le paquetage de la cible. Dans le cas où le voleur pose trois pinces sur sa victime, il pourra donner une description précise d'un objet ciblé à l'orga afin que ce dernier le lui ramène.

3.8 - Médecine

Un médecin doit pratiquer des soins pour guérir un personnage qui a perdu au moins un point de vie et qui souhaite le récupérer. Seul un personnage avec la compétence médecine peut faire remonter un score de points de vie au dessus de 1. (Sinon il faut attendre : +1 PV / heure !)

Le médecin se voit fournir en début de jeu une chiotte bourse contenant des gemmes de deux sortes : les claires et les foncées. Le nombre de gemmes de chaque couleur présentes dans la bourse sera fonction de la compétence du gentil docteur.

Pour guérir, le patient devra tirer une gemme au hasard dans la bourse après 5 minutes de rôleplay. Si elle est claire, le patient guérit 2 pts de vie (et peut recommencer au bout de 5 nouvelles minutes de rôleplay) si elle est foncée le patient perd un point de vie (et peut tomber dans le coma). Les gemmes sont replacées dans la bourse immédiatement après tirage.

Un médecin ayant fait tomber une victime dans le coma par ses soins ne pourra plus s'occuper d'elle jusqu'au jour suivant.

La compétence médecine fonctionne aussi comme une connaissance et pourra donc éventuellement permettre d'ouvrir des enveloppes en cours de jeu ou d'aller poser des questions à un orga.

3.9 – Robustesse

Cette compétence est généralement possédée par les butors et autres gros bras qui seront présents sur le jeu. Ces derniers (possédant souvent un grand nombre de points de vie) pourront ignorer **une seule fois au cours d'un combat** l'effet incapacitant d'un coup porté à un de leur membre. Ils subiront néanmoins la perte de 1 PV relative au coup reçu. Ne criez donc pas systématiquement « à la triche » si un de vos adversaires ne lâche pas son flingue alors que vous venez de loger une balle dans son bras d'arme...

3.10 – Les autres compétences et connaissances :

Votre personnage pourra avoir un certain nombre d'autres compétences, leurs effets seront alors décrits directement dans votre fiche ou vous seront expliqués par votre orga référent.

Une **connaissance** indique que vous pouvez aller poser des questions à un orga sur le sujet concerné et/ou ouvrir une enveloppe sur laquelle est écrit le nom d'une connaissance que vous possédez.

4 - Les cas de figures particuliers : (parce qu'avec supplément règles)

4.1 Drogues, poisons et autres produits issus de l'agriculture biologique.

Si un PJ vous fait boire une potion de votre plein gré, conformez-vous aux effets qu'il vous décrit (si vous avez un doute, consultez un orga). Si vous buvez bêtement un truc qui traîne, conformez-vous à ce qui écrit dans l'enveloppe sous la bouteille (s'il n'y a pas d'enveloppe c'est que vous venez de faire n'importe quoi !).

Si vous buvez un liquide (ou mangez un aliment) ayant **un goût de citron inattendu** c'est que vous avez été pris pour cible par un individu malintentionné. Un orga ne devrait pas tarder à venir vous trouver pour vous expliquer ce qui va vous arriver, en attendant, mimez un certain malaise.

4.2 Dans le secret des alcôves “*felix qui potuit rerum cognoscere causas*”¹ (Virgile)

Lors d'une discussion à bâtons rompus, vous vous rendez compte que le courant passe particulièrement bien avec votre interlocuteur. Vous décidez donc d'approfondir votre relation et réalisez courageusement un magnifique clin d'œil : vous venez de déclarer votre flamme.

Si la personne en face de vous répond par un autre clin d'œil (le célèbre « clin d'œil en retour ») vous partez vous isoler quelques instants à l'écart de toute oreille indiscreète pour faire un truc complètement fou : échanger chacun une vraie info. (Mais genre une vraie, pas le droit de mentir !) L'info genre secrète... Malheureusement, il peut arriver que le clin d'œil en retour n'arrive jamais... vexé d'avoir été éconduit vous écoutez la conversation... Mais bon, vous pouvez retenter votre chance plus tard, qui sait?

Alors quand même je tiens à signaler qu'une certaine catégorie de la population peut posséder une capacité spéciale: **Manipulation**. Ce genre d'individu vous séduit, (ou se laisse séduire, c'est bien

¹ « J'apprends le latin en m'amusing » : cela signifie « Heureux celui qui a pu pénétrer le fond des choses ». C'est joli, mais par contre je ne suis pas sûr du contexte.

leur genre) comme décrit ci-dessus, et profite honteusement de sa compétence pour vous mentir lors de l'échange d'information...

4.3-Fouille

Il est possible de fouiller les lieux que vous visitez et de les alléger de tout ce qui est matériel de jeu **uniquement**. Merci de laisser les armes et pièces de costume sur place. En cas de doute sur un objet, allez voir un orga qui ira le remettre en place si besoin. Vous ne pourrez prendre les armes d'un joueur qu'avec son accord ou vous satisfaire de la parole de ce dernier de ne pas l'utiliser. (Malheur aux parjures !)

Il est possible pour tous les personnages de fouiller un cadavre matérialisé par une silhouette au sol. Dans ce cas, vous devez ouvrir sur place le nœud du sac Topy sans le déchirer pour récupérer tout ce que vous y trouverez si personne ne vous a vu ou ne vous en empêche. Vous avez le droit de laisser des objets dans le sac.

4.4- Objet Inattendu

Si d'aventure, vous venez à croiser un objet particulier sans enveloppe associée, venez contacter un organisateur s'il n'y a pas d'organisateur sur place.

Résumé des Règles

Combat

Toutes les armes font les mêmes dégats.

Un coup porté **dans le tronc** = 2 PV en moins et un moment de douleur

Un coup porté **dans un membre** = 1 PV en moins et le membre inutilisable

Robustesse permet d'ignorer l'effet incapacitant d'un coup reçu dans un membre 1 fois / combat

Un **gilet pare-balles** vous procure **1 PV supplémentaire** qui sera perdu comme expliqué précédemment

Un **casque** vous **protègera** de l'**Assommage/Assomation**

A 1 point de vie on a du mal à se mouvoir

0PV = inconscience (plus de son, plus d'image) ; inconscience + achève = mort ; à partir de -1PV = mort

Si vous mourez, vous devez placer tout votre matériel en jeu (argent et objet cachés sur vous compris) dans le sac Topy, y faire un noeud normal (pas indéfaisable) et déposer la silhouette de votre cadavre ainsi que le sac Topy à l'endroit où vous êtes mort. Ensuite vous pouvez partir à la recherche d'un organisateur sans interagir avec aucun autre joueur.

Enveloppes: vous ouvrez une enveloppe seulement si vous possédez la compétence ou la connaissance indiquée dessus

Assassinat

Si compétence : « Assass » + lame sous la gorge = inconscience (la victime ne fait pas de bruit)

Si pas compétence : « je vais te saigner pourceau » + lame sous la gorge = cri de la victime + inconscience

Assommage/assomation

(sans

somation):

Si compétence : « Assom' » + tape sur la tête avec une arme factice = inconscience 5 min

Si pas compétence : « Tu vas tomber espèce d'infâme » + tape sur la tête avec une arme factice = cri de la victime + perte d'un PV + désorientation quelques secondes

Crochetage : Avec des cadenas, codes fournis aux personnes compétentes. Une fois le code trouvé, le crocheteur peut retourner comme il le souhaite le panneau ouvert/fermé

Ouverture de mécanismes : à l'aide d'une clé correspondant au profil du mécanisme ou ouverture définitive à l'aide d'un objet (merlin, pied de biche...) indiqué sur le panneau de serrure. Le panneau est alors enlevé.

Premiers soins: +1 PV pour un comateux uniquement. Permet seulement de passer de 0 à 1 PV

Médecine : permet de récupérer (ou non) ses PV (au dessus de 1) grâce à un médecin.

Torture/interrogatoire : Fonctionne avec les n° indiqués sur votre fiche. Le tortionnaire peut annoncer jusque 3 n°/heure (entre 1 et 10). Si un n° annoncé correspond à un n° de la fiche de la victime cette dernière dit « j'avoue » et répond à la Q° sans mentir. -1PV par n° annoncé. Un comateux ne peut plus parler...

Vol à la tire : Avec des pinces à linges. 1 = objet au hasard, 3 = objet ciblé.

Secret d'alcôve : Clin d'œil et clin d'œil en retour = échange de secrets. Seule une **Manipulatrice** peut mentir.

Empoisonnement : Un goût citronné inattendu signifie que vous avez bu une potion à votre insu. Mîmez un malaise en attendant qu'un orga vienne vous en dire plus.

Fouille : Il est possible de détrousser les cadavres du matériel de jeu uniquement. Si une silhouette est matérialisée au sol, vous pouvez ouvrir le sac Topy sur place et sans le déchirer et prendre tout ce que vous y trouverez.

Soyez fair-play. En cas de doute, jouez le jeu le temps de trouver un orga.