



# Règles DQ UltimeWestern Version 2010-v1.0

## SOMMAIRE

1.	LE JEU DE ROLE .....	2
2.	LE FAIR PLAY .....	2
3.	LA SIMULATION .....	2
4.	ANNEXES .....	11

# LES REGLES DE JEU WESTERN DE DON QUICHOTTE

Ces règles reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.

NOTA : Nous avons souhaité une simplification radicale des règles par l'utilisation d'un simple jeu de **32 cartes** (à vous de le fournir) et la règle de carte la plus simple du monde... **La Bataille !**

Toutes les compétences signalées avec un **AS** dans la liste ci-dessous, nécessitent de jouer **Une bataille de carte – 1 essai**

## 1. LE JEU DE RÔLE

Vous seul pouvez insuffler à votre personnage cette petite étincelle qui lui donnera une réelle existence aux yeux des autres.

C'est par ses attitudes, son langage et son histoire que votre personnage deviendra crédible.

La disparition d'un personnage ne doit pas être considérée comme un échec, un autre héros viendra bientôt prendre la place du défunt.

Enfin, soyez aventureux, l'aventure sourit aux audacieux.

## 2. LE FAIR-PLAY

La confiance est nécessaire entre tous les participants, joueurs et organisateurs.

Il n'y a pas de contrôle systématique, donc le **Fair-play** et le **Fun** de chacun sont essentiels à la sécurité et au bon déroulement, à l'intérêt et au plaisir du jeu.

Ces règles ne sont pas un descriptif exhaustif de toutes les situations de jeu possibles. Il peut vous arriver des choses incompréhensibles ou inattendues qui échappent totalement aux règles de jeu que vous connaissez. Dans ces situations là, soyez d'autant plus Fair-play et jouer le jeu, car dans tous les cas, les organisateurs sont là pour contrôler le bon déroulement du jeu.

## 3. LA SIMULATION

Le Jeu de Rôle est un jeu de simulation. On y simule des personnages et les situations dans lesquelles ils se trouvent. Malgré des situations bien réelles (négociations, énigmes, ...) nous sommes amenés à en simuler certaines autres, soit pour des raisons de sécurité (combats, blessures) soit pour des raisons ludiques (métiers, compétences).

Les règles de simulation mises en place ont pour but de permettre à chacun de jouer son rôle, tout en donnant de la cohérence à cette diversité. Il est donc indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toute situation.

### Sexe

Si deux personnages désirent partager un moment "intime" entre eux, ils devront mimer et/ou bruyamment l'acte... Ils réalisent ensuite un tirage de carte « bataille ». Celui qui perd n'est plus totalement maître de ses émotions (il/elle a pris son pied grave !) et doit alors divulguer une information (Non inventée : Soit sur son background, soit apprise au préalable).

### Costumes

Les films et BD Western abondent d'exemples, nous privilégions l'univers de type western spaghetti des années 70. Le bon la brut et le truand, etc... restent les meilleures références.

Attention, le jean n'existait pas encore ! Préférez-lui le velours côtelé ou le pantalon à toile (le jean non délavé sera malgré tout toléré).

Consignes : de la poussière, toujours et encore.....

### Foulards

Une personne dont le visage est masqué ou caché par un foulard est une personne mystérieuse dont **on ne reconnaît pas l'identité**.

En terme de jeu, cela veut dire que vous ne saurez reconnaître le personnage qui était masqué lors d'une action dont vous avez été témoin. Que vous ayez reconnu le sexe, la corpulence, la voix, ou même le costume du personnage qui n'a pas changé n'y change rien. Il était masqué, il ne vous a laissé qu'une impression vague.

### Mots de commande Orgas et geste

Les mots de commande "Time stop" – "Time in" sont uniquement utilisés par les orgas pour les besoins « éventuels » de mise en place d'une scène...

**Time stop** : tout le monde doit s'immobiliser et fermer les yeux (mise en place d'une scène par les zorgas).

**Time in** : tout le monde peut reprendre le jeu normalement.

Enfin, si vous avez un quelconque problème, n'hésitez pas à faire appel à un zorga.

Si vous êtes hors jeu (votre personnage est mort par exemple) vous circulez avec le **poing droit levé** pour vous rendre en zone Orga ou aux toilettes par exemple.

### Ouverture et forçage de serrures et cadenas, destruction de portes

Il est opportun de prévenir un Orga du coffre/porte que vous souhaitez ouvrir (au cas ou dans leur course à la tentative désespérée de gestion du chaos, ils aient oublié d'y placer un objet important par exemple !!!!).

Les serrures en jeu seront simulées par de une carte à jouer plastifiée « serrure ».... Les clefs aussi (la même carte marquée « Clef »).

#### Vous pouvez donc :

- Ouvrir la serrure en vous procurant la « clef »
- Forcer la serrure avec une barre à mine peut suffire à condition de le simuler pendant 2 à 5 mn, en fonction de la résistance de la porte ou du cadenas. On peut aussi utiliser une arme à amorces, le nombre de tirs étant fonction de la résistance de la serrure ou du cadenas divisé par 2 (exemple Carte Serrure 8 = faudra 4 tirs !).
- Enfoncez une porte où il faut simuler de manière bruyante toute tentative.
- Crocheter la serrure en piochant une carte dans votre paquet et appliquant les éventuels BONUS si vous avez la compétence « crochetage ».

*Tout le monde peut essayer de crocheter une serrure ! Si vous réussissez (votre carte tirée est plus forte que la carte de la serrure), vous ouvrez mais la serrure sera automatiquement détruite (chiffonnez ou déchirez la carte en la laissant sur place)...et quelqu'un pourrait s'en apercevoir !*

### Poison/drogue

Dans le cas où vous subissez les effets de **poisons ou drogues**, ceux-ci vous seront décrits par un zorga ou par votre agresseur. Essayez au mieux de simuler votre état.

#### 3.1 Le combat

Le combat est l'une des situations de jeu comportant le plus de stress.

L'utilisation d'armes, même factices, exige un contrôle de soi permanent.

Toute personne peut demander à interrompre un combat pour cause de terrain dangereux ou à cause de toute autre situation dangereuse ou proscrite.

Les attitudes proscrites en combat sont les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme), les coups de haut en bas, les coups à la tête ou à la gorge, ainsi que les coups portés dans toute partie sensible du corps. Sont également interdits tous contacts physiques tels que ceinturages, prises, immobilisations, crocs en jambe, coups de poing et plus généralement tout comportement dangereux.

Dans ce cadre, vous devez respecter une attitude générale visant à éviter la violence et les accidents. Vous ne devez pas mettre de force dans les coups que vous portez. Pour y parvenir évitez les mouvements fouettés qui emmagasinent une énergie cinétique importante.

Vous pouvez jouer la colère mais restez en toute occasion maître de vous-même. **Vous êtes responsable de la sécurité d'autrui.**

Dosez votre style de jeu ; face à quelqu'un d'impressionnable ou que vous ne connaissez pas réduisez vos élans lyriques. La frontière entre le jeu et la réalité doit toujours être clairement identifiée.

### 3.1.1 Le système de simulation

Le combat est basé sur l'utilisation d'armes à amorces et en latex. Les résultats seront uniquement réglés par le système des cartes à jouer chez le médecin.

#### Les Armes à Amorces :

Il s'agit de répliques (ou jouets) qui utilise des amorces rondes permettant de simuler un bruit de détonation. Ce sont les seules armes autorisées sur site.

**IMPORTANT CASCADEURS & SITE DE JEU:** Compte tenu de l'aspect particulier du site et des personnels locaux, il est à noter que ces derniers utilisent des pistolets à balles à blanc qui font nettement plus de bruit que nos amorces (même les poudres noires). Ces armes à blanc ne doivent pas être utilisées par les joueurs pour les raisons suivantes :

- ils ne vous les laisseront pas...
- ils ont l'habitude et savent s'en servir en toute sécurité (pas vous) !
- vous ne savez pas vous en servir,

Il n'y a aucune compétence particulière pour utiliser une arme à feu factice.

Lors d'un combat, vous visez et vous tirez.

Seuls certains tireurs « très expérimentés » pourront annoncer le légendaire « **Torse** » !

Si il n'y a aucune annonce lors d'un combat avec armes à feu, on considère que **vous choisissez la partie du corps ou vous avez pris la (ou les) balles !**

Quand on vous tire dessus à bout portant sans localiser précisément le tir, on considère que vous êtes touché au torse.

#### Exemple :

*Alan et Matt décident de dessouder Joe et Garret dans leur concession minière !*

*Le combat s'engage et ça tire dans tous les coins !*

*Matt est touché – il choisi le bras gauche,*

*Alan s'en prend une – il choisi la jambe droite,*

*Joe s'est fait shooter par Alan qui lui a annoncé « Torse », il s'effondre... Mis à terre.*

*Garret s'est enfuit après avoir touché Matt.*

*Alan et matt sont blessés. Il ne peuvent pas profiter de l'occasion pour fouiller leurs affaires et préfèrent se retirer pour se faire soigner avant que Garret revienne.*

*Bien qu'Allan ait la compétence premiers soins, il est trop salement amoché pour l'utiliser !*

Bien sur, la cible est touchée uniquement si l'amorce a bien fait feu. De même, la cible doit être en vue pour que le tir fasse mouche (attention au distance de tir et aux couvertures et protections éventuelles).

***Par souci de sécurité, il est interdit de tirer à bout portant dans les yeux/oreilles d'une personne.***

### **Les armes en latex :**

Vous pouvez utiliser n'importe quel type d'armes si elles sont conçues de manière à ne blesser personne. Elles sont vérifiées par les Organisateur et retirées si elles sont jugées dangereuses.

De même, les costumes doivent être dépourvus d'accessoires dangereux pour les autres joueurs ou susceptibles d'abîmer les armes.

Outre les règles destinées à la sécurité de tous, vous devez respecter du mieux que vous pouvez l'esthétisme du combat. Pour cela évitez les coups à répétitions non armés dits «coups mitraille».

### **3.1.2 Vie et Mort**

Il existe un vocabulaire caractérisant les différents statuts possibles d'un personnage :

**Mise à terre :** un personnage est **mis à terre** lorsqu'il encaisse un impact ou un coup sur le torse....

Le personnage est alors comme **laissé pour mort**...

Si il s'agit d'un **assommé**, dans ce cas le personnage reste à terre inconscient 5 mn minimum avant de se relever avec une bonne migraine mais en état de pleine forme.

**Laissé pour mort :** un personnage reste à terre inconscient 5 mn minimum avant de tenter de survivre à sa blessure. Passé ce délai, le personnage peut alors reprendre conscience tout en ayant le statut **blessé**.

Les premiers soins, apportés rapidement pendant 3 mn, permettent de passer immédiatement au statut blessé et donc de reprendre conscience.

**Blessé :** Un personnage est **blessé** si il a reçu un impact ou un coup sur une partie du corps (hors torse) ou si il reprend conscience après avoir été Mis à terre. Il ne peut plus effectuer aucune action violente (course, combat,...), ni utiliser le membre touché, ni se concentrer sur aucun problème intellectuel, technique ou médical de difficulté élevé. Il est **mis à terre** dès qu'il encaisse quelle que soit sa localisation un nouveau coup ou impact.

Il doit absolument trouver un personnage ayant la compétence **Médecine** pour espérer s'en sortir (avec peut être des séquelles...). Plus il attend, plus le Malus de guérison sera important ! (1 point par tranche de 10mn).

*- Voir les sections exemple, premiers soins, médecine*

**Coup de grâce :** lorsqu'un personnage est **mis à terre**, on peut choisir de l'achever en lui infligeant 1 coup ou impact supplémentaire de façon « appuyée » mais toujours indolore. Le coup ou l'impact doit être donné sans précipitation (durée de quelques secondes) et avec détermination en disant « coup de grâce ». Le personnage est considéré comme **mort**.

Il faut avoir une raison valable (vengeance, scénario,...) pour faire un coup de grâce.

**Mort :** le personnage hélas est hors-jeu et doit immédiatement se présenter aux zorgas.

**Menace :** On peut choisir de menacer sa victime avec une arme.

Pour se faire, il faut surprendre la victime en plaçant l'arme dans son dos et en annonçant « **menace !** ».

L'agresseur peut alors à tout moment décider de lâcher son attaque en criant "**blessé**". L'agresseur peut même décider que l'attaque lâchée tue la victime en criant "**coup de grâce**". Durant toute l'opération d'intimidation, l'arme doit rester au contact de la victime.

**Assommer** : vous pouvez être la victime d'un joueur qui vous surprend, porte un coup (non violent) dans le dos entre les deux épaules et vous annonce « assommé ! ». Vous êtes alors **mis à terre** (vous n'êtes pas **blessé** à votre réveil, sauf cas particuliers).

**Bagarre** : l'affrontement à mains nues entre deux personnages se caractérise par une bagarre. Avant le combat, chaque personnage (ou groupe de personnages) tire une carte de son jeu au hasard et la présente à l'adversaire qui aura fait de même. Le gagnant est le vainqueur automatique du combat qui va à présent être simulé....

A vous de le faire durer ou pas pour le « fun » !

Le perdant termine **Assommé**.

### 3.2 Compétences

Chaque personnage reçoit ses compétences en fonction de son background et du choix des organisateurs.

**Ambidextre**: permet de changer de bras/main si touché par un coup ou un impact.

#### **Arme à feu – le légendaire TORSE (limité en nombre – cf. votre fiche)**

Permet d'annoncer « Torse » lors d'un shooting. La personne visée et clairement identifiée est alors touchée au torse et tombe immédiatement car **Mise à terre**.

Colts et autres revolvers : – distance maxi 10 m.

Winchester et autres carabines : – distance maxi 20 m.

Shotguns : – distance maxi 10 m.

**Armurier (Bonus à votre carte de 1 à 5)** : permet de remettre en état de marche ou de réparer une arme à amorce. Tout personnage a la capacité de simuler la mise hors service d'une arme en l'entourant d'un ruban rouge.

Temps de réparation : durée pour enlever entièrement le ruban + test de fonctionnement.

**Connaissance des poisons / drogues (Bonus à votre carte de 1 à 5)** : permet de produire certains poisons et antidotes ainsi que des drogues naturelles. Permet également de les reconnaître (voir zorgas).

**Connaissance particulière (Bonus à votre carte de 1 à 5)** : lois ou comptabilité ou histoire ou géologie ou mineurs ou ... : comme son nom l'indique !

**Triche au Poker** : permet de connaître les règles des jeux de cartes (principalement du poker) ainsi que ses bases.

Le joueur reçoit alors une main de 5 cartes de poker (les mêmes qui seront utilisées pour les jeux de cartes). Il peut donc à loisir changer ses cartes en piochant tout ou partie de son stock de tricheur.

A lui d'être suffisamment discret et malin pour ne pas se faire prendre si il décide de les utiliser...

**Lire, Ecrire** : Tout le monde sait lire et écrire sa langue maternelle, même très mal...

**Morse** : savoir utiliser un appareil de télégraphe et l'alphabet morse pour coder et décoder des messages...

**Premiers soins**: permet en simulant des soins (avec bandage de fortune, etc..) de stabiliser une blessure de type **coups** ou **impacts** aux membres d'un individu en 3 mn de soins.

On évite ainsi au personnage ayant reçu les premiers soins les malus d'aggravation de la blessure

**Médecine** : permet en simulant des soins avec des bandages pendant 10 mn de faire passer une personne de l'état **blesé** à la pleine forme.

Permet aussi de faire la différence entre un mort et une personne **laissée pour mort** ou inconsciente.

Permet également de faire les **premiers soins**.

Exemple :

*Bob a pris une balle (qu'il a choisi de recevoir au torse pied parce que c'est fun !)...*

*Ernest en a pris une dans la cuisse...*

*Bob reste **Mis à terre** pendant 5mn, sans recevoir de **Premiers Soins** et Ernest est blessé,*

*Ils se relèvent ( pissant gras le sang !) et retournent en ville au bout de 20mn après s'être relevés...*

*Ils arrivent chez le médecin qui allonge Bob sur la table.*

*Le médecin tire une carte de son paquet (= 7)*

*Bob fait de même (dame = 12), mais comme il a erré pendant 20mn, il a 2pts de malus... Donc a valeur est de 14 ! pas bon ça !*

*Le médecin confronte les cartes sur **sa grille de résultats** et après 10mn de soin simulés annonce son verdict :*

*« Tu es mort... hémorragie du gros orteil »*

*Pour Ernest, même procédure...*

*Le médecin tire une carte de son paquet ( Roi = 13)*

*Ernest fait de même (= 10), mais comme il a erré pendant 20mn, il a 2pts de malus aussi... Donc a valeur est de 12 !!*

*Le médecin confronte les cartes sur **sa grille de résultats** et après 10mn de soin simulés annonce son verdict :*

*« ok, tu t en sort mais ta jambe est raide »*

Conclusion :

*Vaut mieux pas trop attendre pour consulter sinon ça s'aggrave.*

*PS : ne vous inquiétez pas, les médecins sont pas des bouchers (enfin...).*

**Pièges (Bonus à votre carte de 1 à 5)** : permet le désamorçage de pièges mécaniques ou naturelles (voir zorgas).

Un piège déclenché cause automatiquement la **mise à terre** du personnage.

**Torture (Bonus à votre carte de 1 à 5)** : permet de faire avouer un personnage. Le tortionnaire doit « travailler » pendant 5 mn sa victime avant de pouvoir poser ses questions.

la victime doit alors répondre la vérité aux questions posées pendant 5 mn. Sinon, la victime continuera à pouvoir mentir aux questions posées. La torture ne peut être appliquée sur la victime qu'une seule fois.

La torture terminée la victime tombe inconsciente et est **blesée**.

**Duel (Bonus à votre carte de 1 à 5)** :

Vous avez des nerfs d'acier et êtes capable d'affronter la mort en face ...

Le duel se fait entre 2 personnage, en face a face. Le duel se règle avant par un discret tirage de carte entre les duelliste et application des bonus de duel.

Vous simulez le duel, et le personnage qui a perdu au tirage des cartes, s'écroule (mis à terre)...

Pour le reste... une carte tirée au hasard sera le meilleur moyen de gérer votre action de Conduite d'un éléphant par exemple, (le fun, toujours le fun !...).

Valeurs de votre jeu de cartes (quelque soit la couleur)

7	7
8	8
9	9
10	10
Valet	11
Dame	12
Roi	13
As	14