
KILLER WESTERN

Salut voyageur ! Bienvenue à After Eight ! Depuis sa création, ce havre de paix a réussi à esquiver (pratiquement) toutes les attaques de bandits et d'indiens. La famille White y occupe le poste de maire depuis le début.

Récemment, une explosion démographique a entraîné la construction de deux autres villes voisines : River City et Gulch Town.

Cet essor est la principale cause des effractions qui se multiplient aujourd'hui ; les indiens voulant récupérer leur territoire et les bandits voulant s'enrichir. Heureusement, les cow-boys veillent au grain...

En plus de ça, deux riches propriétaires de ranch se sont installés dans les environs, et convoitent tous deux la place du maire. Ils n'hésitent pas à employer des cow-boys, mais aussi des indiens et des malfrats pour arriver à leurs fins.

Le maire actuel, James White, ne voulant pas céder sa place, s'est lui aussi mis à recruter ces personnes, même si en apparence ce genre de procédé le dégoûte...

Le shérif, quant à lui, essaie tant bien que mal de contenir cette violence, même si il lui arrive parfois de succomber à un pot-de-vin...

Un autre personnage ressort aussi dans cette lutte sans merci : El Gringo. Ce mexicain connaît tout, à tel point qu'il fut déjà qualifié d'être surnaturel. Devant tant d'inconnu, personne n'ose l'affronter...

A cause de toute cette violence et de tous ces combats, After Eight et ses annexes deviennent peu à peu des tas de ruine... Votre équipe réussira-t-elle à sortir victorieuse de cette bataille ? La paix reviendra-t-elle dans cette charmante cité où autrefois la criminalité était des plus minimes ?

LE PRINCIPE :

Le Killer Western est un jeu d'équipe se déroulant sur dix jours. Pendant cette période, les joueurs vont devenir les membres des trois clans s'affrontant pour la suprématie d'After Eight.

Chaque joueur s'inscrit individuellement et se choisit un nom purement Far-West (différent de son nom et de son surnom). Pendant la durée du jeu, les joueurs doivent s'appeler par le nom de leur personnage, même en zone neutre. En cas de manquement constaté, des pénalités pourront être appliquées.

Au départ les joueurs sont répartis entre les différents groupes et un « Cappel » (un chef d'équipe) est choisi pour chaque équipe. Le tout selon le principe de l'*Aléatoire du Choix Troll* reflétant que dans la vie, on ne choisit pas forcément les gens avec lesquels on s'allie, surtout dans les rues d'une ville comme After Eight.

Tous les joueurs font partie d'une équipe et ne peuvent en changer que suite à une trahison. Pour trahir, le joueur doit d'abord trouver une équipe qui accepte un traître parmi ses rangs. Ensuite, il prévient les MJs qui valident le changement d'équipe. Le problème de ce genre d'action est qu'en général personne n'aime pas les traîtres. L'ancienne équipe peut donc librement chasser le traître (le tuer rapporte d'ailleurs plus que tuer un personnage rival). De plus, avec un petit pot-de-vin, il est possible de mettre la tête du traître à prix.

Quand un personnage meurt, il devient inactif pendant 24 heures en moyenne (la durée varie !). Durant cette période, il doit communiquer un nouveau nom de personnage aux MJs (par le biais du site). Il n'a pas le droit de parler des circonstances de sa mort (sous peine de pénalités pour l'équipe). De même il ne doit pas participer au jeu pendant cette période. Chaque « Cappel » saura en permanence l'état des joueurs de son équipe grâce au site (à lui de gérer par la suite).

LES DIFFERENTES EQUIPES :

Comme dit précédemment, trois équipes vont se former avec à la tête de chacune un (ou une d'ailleurs) Cappel.

Ces équipes seront, pour pimenter un peu le jeu, pourvus d'une capacité spéciale :

- **Les indiens** auront, grâce à leurs rituels ancestraux, un temps de réapparition inférieur aux deux autres équipes.
- **Les cow-boys** auront, grâce à leurs nombreux contacts dans l'armée et le gouvernement, une arme supplémentaire débloquée.
- **Les bandits** auront, grâce à leurs nombreux cambriolages, une rémunération supérieure aux deux autres équipes.

LES AFFRONTEMENTS :

Le premier moyen de renforcer l'influence de son équipe est l'élimination des membres des autres équipes. Ceci donnant lieu à des affrontements.

Pour les affrontements, les joueurs doivent utiliser les armes listées. Toute utilisation d'une autre arme sera considérée comme utilisation d'arme de guerre ou chimique. Ceci résultant le plus souvent en une tête mise à prix. Après chaque affrontement, il faudra compléter sur le site un formulaire de décès (pour celui qui a tué) et le faire valider par le ou les mort(s). Seront demandés :

- Les armes utilisées
- Qui a tué qui et dans quelles circonstances (lieu, témoins, ...).

Il est important d'être précis car c'est à partir de ces infos que les équipes gagneront des points (le barème précis restant secret). De même, il est important de préciser si des innocents ont été pris dans l'affrontement.

Comme il se doit, si les autorités ferment les yeux vis à vis des règlements de compte entre équipes, cette tolérance a une limite. Tout personnage tuant un innocent (une personne ne s'étant pas inscrite) encourt le risque de représailles. Ces représailles pouvant aller jusqu'à la mise à prix du personnage concerné.

Les affrontements sont interdits dans les zones neutres.

Le but est de s'amuser, **il faut donc éviter toute arme pouvant réellement blesser un joueur.** En cas de problème, le joueur responsable pourra être exclu du jeu (et plus si affinité).

LES ARMES :

La liste des armes se veut exhaustive : toute arme non inscrite est interdite. Si d'aventure des joueurs imaginent un nouveau moyen de tuer, ils doivent d'abord demander l'autorisation à un MJ avant de tuer avec (pour des raisons de sécurité). Mais n'étant pas dans la liste, ces armes seront considérées comme des armes de guerre. Via pot-de-vin il est possible de rendre « légalement acceptable » une arme.

Attention, il faut nettoyer après les affrontements et éviter de dégrader les locaux. Par exemple, faire attention avec les armes à eau.

Les armes autorisées sont :

Les armes de contact :

- Tout fruit ou légume de forme allongée (banane, concombre, poireau, ..).
- Les écharpes.

Les poisons :

- Sel, sucre et/ou poivre dans un plat qui ne l'est normalement pas.
- Bleu de méthylène (*formule chimique : bis(diméthylamino)3,7 phenazathionium chlorure*) acheté impérativement en pharmacie, les formules industrielles peuvent être toxiques alors que celles trouvables en pharmacie ne font que colorer l'urine et les selles en bleu.

Les armes de jet :

- Les rouleaux de papier hygiénique.

Les armes à zone d'effet :

- Les bombes à eau.

Les armes à distance :

- Les pistolets à eau de capacité de moins de 0,5 L.

- Les pistolets à fléchettes caoutchouc.
- Les pistolets à billes QUI NE FONT PAS MAL (les pistolets pour gamins par exemple).
- Les arcs à ventouses

LES ZONES NEUTRES :

Les zones neutres sont (comme leur nom l'indique) neutres ! Il est interdit de s'y affronter (mais vous avez le droit aux gros mots), sous peine de lourdes pénalités...

Sont comptées comme zones neutres :

- Les salles de cours (utilisées ou pas).
- Les zones administratives de l'UTBM.
- Les lieux de rencontre entre Cappi (une heure avant la rencontre jusqu'à une heure après).
- Les administrations officielles (mairie, commissariat, hôpital, ...).
- L'appartement des MJs (Le DéshydraT3, troisième étage des Daltons).

LE ROLE DU CAPPO :

Le rôle du Cappo est de diriger son équipe. C'est lui qui fait le lien entre les personnages et les MJs.

Son rôle fait qu'il participera moins aux affrontements que les autres joueurs, mais il devra assumer la partie politique du jeu.

Chaque Cappo choisit un second parmi les membres de son équipe (et transmet son nom aux MJs). Si un Cappo meurt, son second devient Cappo à sa place, jusqu'à sa résurrection. Ceci peut naturellement amener une bonne petite période d'anarchie.

Le Cappo met en moyenne 12h à réapparaître, et ne peut être tué qu'en présence d'un autre Cappo. La seule exception est légitime défense. En effet, si un Cappo attaque un joueur, il court les mêmes risques que les autres, mais il est dégradant pour un Cappo de se déplacer en personne pour un simple membre d'une équipe adverse.

LE RÔLE DU JOURNALISTE :

Chaque équipe peut proposer un journaliste : un membre de l'équipe ayant infiltré les médias et qui est chargé de couvrir (dans tous les sens du terme) les agissements de son équipe. En rédigeant des articles pour vanter ou masquer une action, un journaliste peut grandement influencer sur la renommée de son équipe. En l'absence d'article fourni par un journaliste agréé, une note et/ou article plus ou moins juste pourra être publié, ou pas. Si plusieurs articles arrivent, seul le premier sera publié (vive le vol de réputation !). Un article ne peut naturellement pas arriver avant l'heure de déclaration officielle de l'évènement et être publié qu'accompagné d'un fort pot-de-vin.

Un bulletin sera diffusé tous les 2-3 jours avec les articles reçus et quelques infos relatives au Killer, dont les très attendus Wanted !

LES POTS- DE- VIN :

Il est possible de faire un don aux bonnes œuvres de la police en échange d'informations sur les autres équipes, du lancement d'une mise à prix ou de l'annulation de celle-ci.

Enfin, faire quelques cadeaux aux médias peut permettre de changer la teneur des articles concernant son équipe ou d'autres, et même favoriser la publication des articles de son journaliste.

Le dernier moyen pour une équipe de dépenser de l'argent est le développement (ou le vol) de nouvelles armes. Pour cela, l'équipe propose l'arme et (bien sûr) une aide pécuniaire à la prise de décision. Si l'arme est « viable » et la participation suffisante, l'équipe peut l'utiliser sans problèmes. Sinon, tant pis, l'argent est encaissé et l'arme reste interdite.

L'ARGENT :

Toutes les équipes commencent le jeu avec une somme de départ. Ils ont également des revenus fixes par jour dépendant de leur influence sur la ville. Plus une équipe est importante, plus elle gagne d'argent.

Le deuxième moyen d'amasser de l'argent est de remplir des missions (elles seront disponibles sur l'interface « Cappo » du site du killer). Les avis de recherche (ou têtes mises à prix ou encore Wanted) sont des missions dont le but est de tuer la personne nommée. Chaque mission rapporte une somme définie à l'avance, avec éventuellement des bonus si certains critères sont remplis.

LES POINTS :

Le nombre exact de points de chaque équipe est connu uniquement des MJs. Les Capi ne peuvent qu'obtenir de vagues informations (dont le classement) en négociant avec les autorités (pot-de-vin).

Chaque action faite par les membres d'une équipe rapporte ou coûte des points à cette équipe.

Il y a 3 types de points :

- **Points de férocité** : violence de l'équipe et terreur qu'elle inspire. On gagne des points de férocité en menant des attaques en groupe, en utilisant des armes nouvelles ou de guerre et en tuant innocents et joueurs sans distinction (mais gare aux avis de recherche !).
- **Points d'efficacité** : capacité à mener à bien des missions sans faire de vagues. On gagne des points d'efficacité en restant discret, en manipulant les médias ou les autres équipes.
- **Points de renommée** : connaissance de l'existence de l'équipe par les habitants d'After Eight. On gagne des point de renommée en menant ses actions au grand jour, en annonçant tout haut le nom de son équipe lors des missions ou en faisant parler de son équipe dans les médias.
- **Points de prise de lieux** : durant tout le jeu, les espaces de vie des trois sites (renommés pour l'occasion) vont être les scènes d'une violence sans précédent : en effet chaque personnage peut (s'il y arrive) prendre le contrôle de ces lieux de vie, simplement en donnant au barman le nom de son équipe et l'heure de la prise de contrôle. Toutes ses durées seront comptabilisées et accorderont des points aux équipes.

Le nombre de points d'influence est la somme de ces 4 types de points plus des points gagnés sur certaines actions (mission, élimination, ...).

QUESTIONS

Pour toutes questions, n'hésitez pas à nous envoyer un mail (killer.troll.penche@gmail.com), à passer nous voir au DéshydraT3 ou à nous offrir un verre au Foyer.