

Gatineau de nuit

Inspiré de

Vampire : La Mascarade

Guide de création de personnage

Livret II

Table des matières

Gatineau de Nuit est un grandeur nature où les joueurs incarnent des créatures de la nuit : des vampires. Le système de règles présenté dans ce guide est fortement inspiré de « Vampire : La mascarade » de la maison d'édition White Wolf.

Ce système comporte deux types de jeu : le jeu en temps réel et le jeu virtuel. Le jeu en temps réel se déroule dans un lieu déterminé par les organisateurs et peut durer toute la nuit. Au cours de cette soirée, les joueurs incarneront un personnage monté à l'aide des règles ci-dessous.

Le jeu virtuel consiste principalement en des actions influençant l'univers de jeu, soit la ville de Gatineau, qui sont entreprises par l'entremise de courriels envoyés aux organisateurs. Les actions de l'un des types de jeu influencent nécessairement l'autre et il est important de comprendre la différence entre les deux.

Ce guide est conçu afin qu'un joueur puisse jouer son personnage en tenant compte du jeu virtuel. Il constitue un complément au Livret I. La lecture de ce dernier est donc primordiale afin de bien comprendre les aspects du guide qui suit.

Tout au long de la lecture, vous rencontrerez des termes et des concepts qui vous seront peut-être inconnus. Si, suite à la lecture complète du document, vous avez encore des interrogations, vous pouvez contacter le comité d'organisation à l'adresse suivante :

gatineau.de.nuit@gmail.com

Le jeu virtuel dans les grandeurs-nature de Gatineau de nuit vise à améliorer l'expérience des joueurs en leur offrant la possibilité d'interagir dans la ville de Gatineau entre les parties grandeur-nature. Les joueurs peuvent donc utiliser les capacités de leur personnage afin de modifier des événements, ou même en provoquer, se déroulant dans la ville.

Bien qu'elles puissent être utilisées lors d'un grandeur-nature vampirique, les règles présentées dans ce document ne sont pas nécessaires à son bon déroulement. Elles permettront toutefois à un joueur de s'impliquer davantage dans le monde de Gatineau de nuit.

Selon le principe du jeu virtuel, un joueur peut envoyer un courriel aux organisateurs afin d'entreprendre des actions dans la ville de Gatineau. Celles-ci doivent être claires et concises pour que le comité d'organisation puisse y répondre le plus rapidement possible.

Le document suivant présentera donc les différents éléments qu'un joueur a à sa disposition lorsqu'il entreprendra des actions dans le monde de Gatineau de nuit.

Les traits de sang, les points de volontés, les Disciplines et les attributs

Tous ces éléments doivent être considérés lorsqu'un joueur entreprend des actions dans le monde virtuel de Gatineau de nuit. Les traits de sang lui seront utiles s'il se prend dans une bataille de rue et qu'il doit se guérir, comme les points de volonté pourraient lui sauver la vie si une bombe explose lorsqu'il entre dans un endroit fortement protégé. Que ce soit pour se cacher ou pour convaincre un mortel, un vampire aura besoin de ses Disciplines lorsqu'il interagira dans le monde virtuel.

Un joueur doit donc garder en tête que son personnage reste inchangé même s'il interagit par courriel avec les organisateurs. Il faut aussi se rappeler qu'un vampire peut mourir dans le monde virtuel.

Les attributs

Social : Pour chaque 6 points de social, un joueur réduit de 1 le coût nécessaire en influence et en ressources pour des achats demandant au moins 4 points d'expérience. Il peut aussi réduire de 10% l'achat de bâtiment. Cet avantage n'est pas cumulatif entre joueurs lors d'achat collectif.

Le passé

Les ressources

Un personnage a accès à toutes ces ressources lorsqu'il interagit dans le monde virtuel. Un joueur doit donc être conscient que ses actions peuvent influencer les ressources qu'ils possèdent.

L'influence

L'influence d'un vampire représente son contrôle sur la ville de Gatineau : plus il en a, plus faciles seront ses interactions avec le monde des mortels et le monde vampirique. Mais attention, même un vampire avec énormément d'influence n'est pas à l'abri d'un scandale ou même d'un renversement!

Il existe deux types d'influences : l'influence par quartier et l'influence de ville.

• **L'influence par quartier**

La ville de Gatineau a été divisée en sept quartiers dans lesquels les vampires peuvent étendre leur influence dans trois domaines : les gangs de rue, la vente de drogues et la vente d'arme. Deux vampires peuvent développer les mêmes domaines dans le même quartier, mais cela peut causer des tensions entre les vampires et attirer l'attention de la police.

Attention, bien que chaque vampire puisse développer le domaine de son choix, chaque quartier possède des limites de développement.

Pour influencer un quartier, un vampire doit d'abord s'y installer. Pour ce faire, il doit dépenser 2 points d'influence.

Un groupe de joueur peut décider de mettre en commun leur influence afin de prendre le contrôle d'un quartier. Pour se faire, ils doivent simplement laisser savoir à l'organisation combien de points chacun dépensera. Ce sera ensuite à eux de décider comment ils se partageront le contrôle de l'influence. L'argent obtenu par cette influence, s'il y en a, sera distribuée proportionnellement aux nombre de points investis.

Il est aussi possible de garder secret son influence en dépensant 2 points d'expérience supplémentaire.

Gang de rue : En développant les gangs de rue, un vampire a un contrôle sur le vol et le vandalisme. Il peut aussi être mis au courant des mouvements non-visibles aux yeux de ceux n'ayant pas de connections avec ce monde.

Chaque point investi dans ce domaine équivaut à un recrutement d'homme de mains et à l'achat de matériel pour subvenir aux besoins des gangs.

Vente de drogues : Que ce soit des drogues douces et des drogues fortes, le vampire possède un marché dans le quartier et cela lui apporte un revenu. Que le marché soit bien développé ou non, la police peut toujours venir embarquer quelques pushers.

Chaque point d'influence utilisé pour développer ce domaine rapporte 1000\$ par activité au vampire.

Vente d'armes : Il est rare de trouver un acheteur pour un bazooka, toutefois les 9mm se vendent très bien. De gangs de rue à fonctionnaires, les acheteurs sont un peu partout; il suffit d'avoir le marché pour subvenir à leurs besoins et le tour est joué. Encore une fois, la police peut toujours arrêter un marché qui devient trop important.

Chaque point d'influence utilisé pour développer ce domaine rapporte 1000\$ par activité au vampire.

En plus des trois domaines, il existe des bâtiments pouvant être obtenus par l'influence et d'autres par l'argent. Les entreprises pouvant être achetées ne seront pas énumérées, toutefois un joueur voulant s'approprié un édifice de la sorte n'aura qu'à le mentionner à l'organisation et un coût lui sera donné. La plupart des édifices pouvant être obtenus grâce à l'influence sont mentionnés ici avec leur coût en point d'influence. Il est à noter qu'un vampire n'a pas besoin d'avoir pris possession d'un quartier pour y posséder un établissement.

Quartier d'Aylmer :

- La Marina d'Aylmer, 3 points d'influences, revenu de 300\$ par activité;
- Le musée canadien de la nature, 3 points d'influences, 300\$ par activité;
- Hippodrome d'Aylmer, 7 points d'influences, revenu de 1000\$ par activité.

Quartier de Hull (1)

- La Place du Portage, 7 points d'influence, revenu de 700\$ par activité;
- Le Casino du Lac Lemay, 15 points d'influence, revenu de 50 000\$ par activité;
- Le musée des civilisations, 10 points d'influence, aucun revenu;

Quartier de Hull (2)

- Centre de détention, 5 points d'influence, aucun revenu;
- Hôpital Pierre-Janet, 7 points d'influence, aucun revenu;
- Hôpital de Hull, 10 points d'influence, aucun revenu;
- Université du Québec en Outaouais, 7 points d'influence, aucun revenu;
- CEGEP de l'Outaouais, 5 points d'influence, aucun revenu.

Quartier de Gatineau (1)

- Hôpital de Gatineau, 10 points d'influence, aucun revenu;
- Les archives nationales, 10 points d'influence, aucun revenu.

Quartier de Gatineau (2)

- Les Promenades de l'Outaouais, 12 points d'influence, 10 000\$ par activité.

Quartier de Gatineau (3)

- L'aéroport de Gatineau, 10 points d'influence, 5000\$ par activité.

- **Influence de ville**

La ville de Gatineau possède quatre domaines dans lesquels les vampires peuvent s'impliquer, chacun ayant 10 niveaux d'influence. Chaque niveau d'influence s'achète avec 1 point d'expérience. À partir du niveau 6, pour chaque domaine, seulement un nombre restreint de vampires peuvent exercer leur pouvoir sur la ville.

Un vampire peut « voler » l'influence des autres. Pour cela, il doit d'abord cibler un vampire ainsi qu'un domaine précis. En dépensant trois points d'expérience, un joueur peut enlever un niveau d'influence à un autre joueur en plus de gagner un niveau **UNIQUEMENT SI LE NIVEAU DU « VOLEUR » EST INFÉRIEUR À CELUI DU « VOLÉ »**.

Cette action peut être entreprise par un groupe de personnages mettant leur points en commun.

Le personnage ciblé, celui qui perd des points d'influence, ne peut pas utiliser ses points d'expériences pour regagner les points perdus avant la prochaine partie grandeur-nature.

Il est aussi possible de garder secret son influence en dépensant 2 points d'expérience supplémentaire.

Voici les différents domaines d'influence :

Les médias : Un vampire contrôlant les médias contrôle l'information qui circule dans la ville, qu'elle soit vraie ou non. Quelqu'un de bien placé peut toujours mettre la main sur des documents cachés du publique...

- 1 point d'influence : Vous connaissez quelques journalistes qui sont prêt à vous donner des scoops.
- 2 points d'influence : Vous avez réussi à prendre le contrôle d'un journal indépendant et vos suggestions sont prises en considération.
- 3 points d'influences : Une radio locale est prête à diffuser certaines informations que vous jugez nécessaire de faire valoir à la population.
- 4 points d'influences : Un poste de télévision local vous demande conseil sur ce qui a trait aux nouvelles à diffuser.
- 5 points d'influences : Vous avez assez d'influence dans le monde médiatique pour mettre la main sur des documents municipaux. En plus, vous commencez à contrôler les finances d'un groupe médiatique.

Revenu : 500\$ par activité

- 6 points d'influences : Avec un quotidien et un poste de radio populaires, vous réussissez à rejoindre une plus grande partie de la population de la ville.

Revenu : 1000\$ par activité

- 7 points d'influence : Vous êtes celui qui choisit la première page d'un journal important de la ville.

Revenu : 1500\$ par activité

- 8 points d'influence : 25% de l'information disponible dans la ville est sous votre emprise.

Revenu : 2500\$ par activité

- 9 points d'influence : 50% de l'information disponible dans la ville est sous votre emprise.

Revenu : 3500\$ par activité

- 10 points d'influence : Vous contrôlez environ 75% de l'information circulant dans Gatineau.

Revenu : 5000\$ par activité

La politique municipale : Un vampire branché en politique municipale possède une influence sur les décisions prises en ce qui concerne la ville de Gatineau au niveau des mortels et non au niveau vampirique. Nous suggérons fortement aux joueurs voulant prendre de l'influence dans la politique de se tenir au courant des nouvelles municipales.

- 1 point d'influence : Vous pouvez accéder en tout temps à un type de bâtiment municipal (arénas, bibliothèques, etc.).
- 2 points d'influence : Vous pouvez accéder en tout temps à deux types de bâtiments municipaux.
- 3 points d'influence : Vous pouvez réserver des bâtiments tels la Place des Congrès ou la Maison de la Culture.
- 4 points d'influence : En tout temps, vous pouvez accéder à n'importe quel type de bâtiments municipaux.
- 5 points d'influence : Vous pouvez obtenir l'autorisation de construction de nouveaux bâtiments municipaux.
- 6 points d'influence : Vous êtes assez influent pour autoriser la démolition de bâtiments.
- 7 points d'influence : Vous pouvez exercer un contrôle sur les ambulances et sur les casernes de pompier.
- 8 points d'influence : Certains conseillers municipaux sont prêts à soutenir vos projets lors des conseils de la ville.
- 9 points d'influence : La majorité des documents classés top secret vous passent entre les mains.
- 10 points d'influences : La mairie, c'est vous.

•

La justice

- 1 point d'influence : Quelques avocats indépendants sont prêts à vous aider.
- 2 points d'influence : Certains policiers de la ville fermeront les yeux s'ils vous voient commettre une infraction.
- 3 points d'influence : Un petit cabinet d'avocats pourrait vous venir en aide.
- 4 points d'influence : Certains juges accepteraient un pot de vin si l'occasion se présentait.
- 5 points d'influence : Vous avez assez d'influence pour mettre la main sur des documents criminels.
- 6 points d'influence : Vous pouvez influencer les rapports des coroners.
- 7 points d'influence : Vous influencer un membre important du corps policier.
- 8 points d'influence : Vous influencer, directement ou indirectement, 25% des membres de la justice.
- 9 points d'influence : Vous influencer, directement ou indirectement, 50% des membres de la justice.
- 10 points d'influence : Vous influencer, directement ou indirectement, 75% des membres de la justice.

L'occulte

- 1 point d'influence : Vous connaissez quelques mortels étant capable de faire quelques tours de magie inoffensifs.
- 2 points d'influence : Vous avez accès à une petite bibliothèque personnelle ayant des références occultes.
- 3 points d'influence : Votre petit groupe de sorciers peut influencer d'autres mortels à les suivre.
- 4 points d'influence : Vos sorciers connaissent des sorts offensifs pouvant être dangereux pour un mortel.
- 5 points d'influence : Une secte de la région vous considère comme son chef.
- 6 points d'influence : Vous avez le contrôle sur une institution religieuse de Gatineau.
- 7 points d'influence : Vos disciples peuvent procéder à des rituels pouvant surprendre même un Tremere.
- 8 points d'influence : 25% des instituts religieux, des sectes et des groupes de sorciers sont sous votre emprise.
- 9 points d'influence : 50% des instituts religieux, des sectes et des groupes de sorciers sont sous votre emprise.
- 10 points d'influence : 75% des instituts religieux, des sectes et des groupes de sorciers sont sous votre emprise.

Le comité d'organisation invite les joueurs à suggérer de nouveaux domaines d'influence. par activité

Les règles du jeu virtuel

Toute action entreprise dans le jeu virtuel doit être soumise au comité d'organisation. Comme mentionné dans le livret I des règles, l'utilisation des points d'expérience doit être accompagné d'un courriel décrivant en-jeu les actions entreprises par le personnage.

Aucun abus, même si théoriquement permis par les règles dut à une inattention lors de leurs rédaction, ne sera accepté.

Les points d'expérience

En plus des éléments présentés dans le livret I, un joueur peut utiliser ses points d'expérience gagnés après une soirée grandeur-nature pour augmenter son influence. Ceci ce fait au coût de 1 point par point d'influence augmenté, peu importe le domaine.