



# **Règles de jeu**

## **Soirées horreurs et mystères**

**Seconde édition**

Version 2.0  
2006-11-20

## Table des matières

### La création d'un personnage..... 4

Sélection d'une profession ..... 4

### L'évolution d'un personnage..... 5

Sélection d'une nouvelle compétence..... 5

Augmentation des points de vie maximum 5

Diminution des points de folie ..... 5

### Les caractéristiques ..... 6

Points de vie..... 6

Points de folie..... 6

Compétences..... 6

### Les professions..... 7

Listes des professions..... 7

Description des professions..... 8

Antiquaire ..... 8

Archéologue ..... 8

Astronome ..... 8

Auteur ..... 8

Avocat ..... 8

Criminel ..... 8

Détective privé ..... 8

Explorateur ..... 8

Historien ..... 8

Homme d'affaire ..... 8

Ingénieur ..... 8

Investigateur paranormal ..... 8

Journaliste ..... 8

Mafioso..... 8

Médecin ..... 8

Médium..... 8

Missionnaire ..... 9

Officier militaire ..... 9

Policier..... 9

Politicien ..... 9

Professeur..... 9

Psychiatre ..... 9

Religieux..... 9

Soldat ..... 9

### Les compétences ..... 10

Liste des compétences ..... 10

Description des compétences ..... 13

Anthropologie (science) ..... 13

Archéologie (science) ..... 13

Armes à feu ..... 13

Armes blanches ..... 13

Astronomie (science)..... 13

Biologie (science)..... 13

Cartographie ..... 13

Chimie (science) ..... 13

Comptabilité..... 13

Contacts ..... 13

Contrefaçon ..... 13

Crédit ..... 14

Cryptologie ..... 14

Démolition ..... 14

Foi (spécial) ..... 14

Géologie (science) ..... 14

Histoire (science)..... 14

Hypnose (spécial) ..... 14

Ingénierie ..... 14

Investigation ..... 14

Linguistique (science) ..... 14

Loi ..... 14

Mathématiques (science)..... 14

Médecine (science) ..... 15

Occultisme (fiction)..... 15

Paranormal (fiction)..... 15

Persuasion ..... 15

Pharmacie (science)..... 15

Photographie ..... 16

Physique (science)..... 16

Pistage ..... 16

Premiers soins..... 16

Psychanalyse (science) ..... 16

Psychologie (science)..... 16

Recherche libraire..... 16

Serrurerie ..... 16

Spiritisme (spécial) ..... 16

Théologie (science) ..... 16

### Les armes ..... 17

Armes à feu ..... 17

Type léger ..... 17

Type lourd ..... 17

Armes blanches ..... 17

Type léger ..... 17

Type lourd ..... 17

### Les combats..... 18

Techniques de combat ..... 18

Utilisation d'armes à feu..... 18

Utilisation d'armes blanches ..... 18

Attaques de créatures..... 18

Animateurs maquillés..... 18

Animateurs masqués..... 18

## Définition des acronymes

Acronyme	Définition
PF	Points de Folie
Pex	Points d'Expérience
PV	Points de Vie

## La création d'un personnage

### Sélection d'une profession

Pour créer un nouveau personnage, il s'agit tout simplement de choisir une profession. Celle-ci déterminera les points de vie de base du personnage, les points de folie de base du personnage ainsi que trois compétences de départ.

Sur la feuille de personnage :

- À la section **Informations** :
  - Inscrivez le nom de la profession choisie sur la ligne **Profession**.
- À la section **Caractéristiques** :
  - Inscrivez les points de vie de base dans la case **PV de base** et dans la case **PV**.
  - Inscrivez les points de folie de base dans la case **PF de base** et dans la case **PF**.
- À la section **Compétences**, inscrivez les trois compétences de départ ainsi que leur condition d'utilisation dans la colonne **Condition**.
- À la section **Notes**, inscrivez toute informations pertinentes concernant ces compétences.

## L'évolution d'un personnage

Un personnage évolue par l'accumulation de points d'expérience attribués par la participation aux soirées horreurs et mystères, à l'ordre d'un par activité. Ce nombre de points d'expérience doit être inscrit dans la case **Pex total** à la section **Caractéristiques** de la feuille de personnage.

À chaque point d'expérience accumulé, le joueur se voit offrir le choix de sélectionner une nouvelle compétence, d'augmenter son nombre de points de vie maximum, de diminuer son nombre de points de folie ou de conserver ses points d'expérience pour plus tard.

Une fois les points d'expérience investis, inscrivez le nombre de points d'expérience restant dans la case **Pex restant** à la section **Caractéristiques** de la feuille de personnage.

### Sélection d'une nouvelle compétence

Une nouvelle compétence permet d'obtenir une nouvelle aptitude ou capacité pour le personnage. Le coût en points d'expérience pour chaque compétence est variable.

Sur la feuille de personnage :

- À la section **Compétences**, inscrivez la nouvelle compétence ainsi que sa condition d'utilisation dans la colonne **Condition**.
- À la section **Notes**, inscrivez toute informations pertinentes concernant cette compétence.

### Augmentation des points de vie maximum

Les points de vie maximum d'un personnage peuvent être augmentés par l'investissement de points d'expérience à l'ordre de 1 point de vie par 3 points d'expérience.

Sur la feuille de personnage :

- À la section **Caractéristiques** :
  - Inscrivez les nouveaux points de vie dans la case **PV**.

### Diminution des points de folie

Les points de folie d'un personnage peuvent être diminués par l'investissement de points d'expérience à l'ordre de 1 point de folie par point d'expérience.

Sur la feuille de personnage :

- À la section **Caractéristiques** :
  - Inscrivez les nouveaux points de folie dans la case **PF**.

### Note importante :

Chaque personnage détient un nombre de points de folie de base déterminé par la profession. Il est impossible de diminuer les points de folie d'un personnage sous ce nombre de points de folie.

## Les caractéristiques

### Points de vie

Les points de vie représentent la quantité de dégât que le personnage peut supporter avant de succomber à ses blessures. Les points de vie sont régénérés par les compétences de premiers soins et de médecine.

#### Notes importantes :

- Un personnage dont les points de vie atteignent 0 devient inconscient. Il revient à la conscience après 5 minutes à 1 point de vie. Le personnage peut également être réveillé immédiatement à 1 point de vie à l'aide de la compétence premiers soins.
- La mort d'un personnage se produit lorsque ses points de vie atteignent moins de zéro.
- Si un personnage de profession médecin applique sa compétence de médecine en moins de 5 minutes après la mort du personnage en question, ce dernier est ramené à la vie à 1 point de vie pour le reste de l'activité. S'il meurt de nouveau, sa mort est permanente.

### Points de folie

Les points de folie représentent la santé mentale du personnage. Plus la quantité de points de folie est élevée, plus le personnage devient déséquilibré et risque l'aliénation mentale. Les points de folie sont régénérés par la compétence psychanalyse d'un personnage de profession psychiatre.

#### Note importante :

Un personnage dont les points de folie atteignent 10 ou plus devient complètement fou et est interné dans un asile psychiatrique de façon permanente.

### Compétences

Les compétences représentent les aptitudes et les capacités du personnage. Chacune de ces compétences ont un effet différent qui permet aux joueurs d'obtenir des informations clés pour résoudre les mystères et combattre les horreurs qui les entourent.

Lors de l'activité, des enveloppes sont placés sur les lieux, les objets et les personnages. Chacune de ces enveloppes ont le nom d'une compétence inscrite sur le dessus. Seuls les personnages avec la compétence adéquate peuvent ouvrir les enveloppes avec le nom de la compétence identique. Il n'en tient qu'aux joueurs de déterminer s'il veut révéler le contenu aux autres joueurs ou non.

Des enveloppes sont aussi étiquetées du mot Général. Ces enveloppes peuvent être ouvert et son contenu lu par tous les joueurs.

Afin de rendre l'expérience de jeu agréable, il est important de prendre en considération les conditions de la compétence, c'est-à-dire d'utiliser les objets nécessaires à la compétence, ainsi que d'exécuter les gestes appropriés après la lecture du contenu de l'enveloppe afin de simuler l'utilisation de la dite compétence.

## Les professions

### Listes des professions

Profession	PV	PF	1 <sup>re</sup> Compétence	2 <sup>e</sup> Compétence	3 <sup>e</sup> Compétence
Antiquaire	2	0	Comptabilité	Contrefaçon	Histoire
Archéologue	2	0	Archéologie	Géologie	Anthropologie
Astronome	2	0	Astronomie	Chimie	Physique
Auteur	2	0	Linguistique	Recherche libraire	1 compétence en fiction
Avocat	2	1	Loi	Persuasion	Recherche libraire
Criminel	2	2	Armes à feu	Armes blanches	Serrurerie
Détective privé	2	0	Contacts	Investigation	Recherche libraire
Explorateur	3	0	Armes blanches	Cartographie	Pistage
Historien	2	0	Histoire	Recherche libraire	Théologie
Homme d'affaire	2	0	Comptabilité	Contacts	Crédit
Ingénieur	2	0	Cryptologie	Ingénierie	Mathématiques
Investigateur paranormal	1	2	Hypnose	Investigation	Paranormal
Journaliste	2	0	Investigation	Photographie	Recherche libraire
Mafioso	2	2	Armes à feu	Contacts	Contrefaçon
Médecin	2	0	Biologie	Médecine	Pharmacie
Médium	1	3	Occultisme	Spiritisme	Recherche libraire
Missionnaire	2	2	Occultisme	Premiers soins	Théologie
Officier militaire	3	1	Armes à feu	Cartographie	Cryptologie
Policier	3	1	Armes à feu	Loi	Psychologie
Politicien	2	0	Contacts	Crédit	Persuasion
Professeur	2	0	Linguistique	Recherche libraire	1 compétence en science
Psychiatre	2	1	Premiers soins	Psychanalyse	Psychologie
Religieux	1	3	Occultisme	Foi	Psychologie
Soldat	3	2	Armes à feu	Démolition	Pistage

## Description des professions

### Antiquaire

Un antiquaire est un métier qui consiste principalement à acquérir, restaurer et revendre des meubles, objets d'art et bibelots anciens (aussi appelés antiquités) de valeur ou de qualité. Le métier nécessite une bonne connaissance à la fois du marché et de l'histoire de l'art, notamment parce que l'antiquaire a pour obligation de garantir l'authenticité des biens qu'il met en vente.

### Archéologue

Un archéologue est une personne qui s'occupe d'archéologie, qui est versée dans cette science.

### Astronome

Un astronome est un savant qui s'occupe d'astronomie et, plus particulièrement, physicien spécialiste des calculs et travaux relatifs aux mouvements des astres et à leur structure.

### Auteur

Un auteur est une personne dont la profession est d'écrire des romans, des pièces de théâtre, des œuvres d'imagination en vers ou en prose.

### Avocat

Un avocat est une personne qui, étant inscrite au barreau, fait profession de défendre devant les tribunaux, soit oralement, soit par écrit, l'honneur, la vie, la liberté et les intérêts des justiciables et à les éclairer de ses conseils.

### Criminel

Un criminel est un malfaiteur qui vit en marge de la société et des lois, et se livrant, seul ou en bande, à des actes criminels (vol, attaque à main armée, assassinat, etc.).

### Détective privé

Un détective privé est une personne qui, sans appartenir à la police officielle, se charge d'effectuer des enquêtes contre rémunération.

### Explorateur

Un explorateur est une personne qui explore une région, un domaine géographique quelconque dans un but donné.

### Historien

Un historien est une personne qui se consacre à l'histoire, qui raconte, analyse des faits, des aspects du passé, rédige des ouvrages d'histoire, enseigne cette discipline.

### Homme d'affaire

Un homme d'affaire est une personne qui engage des capitaux et utilise une main-d'œuvre salariée en vue d'une production déterminée.

### Ingénieur

Un ingénieur est une personne qui assure à un très haut niveau de technique un travail de création, d'organisation, de direction dans le domaine industriel.

### Investigateur paranormal

Un investigateur paranormal est une personne qui fait des recherches systématiques et suivies sur quelque objet, dans ce cas-ci les phénomènes paranormaux. Ceci inclus investigateur d'ovni et parapsychologue.

### Journaliste

Un journaliste est une personne dont le métier est d'écrire dans un ou plusieurs journaux.

### Mafioso

Un mafioso est un criminel faisant parti d'une association généralement clandestine et redoutable d'individus dénués de scrupules.

### Médecin

Un médecin est une personne habilitée à exercer la médecine après avoir été admise à différents examens sanctionnant plusieurs années d'études médicales (universitaires et hospitalières) et après avoir soutenu une thèse de doctorat.

### Médium

Un médium est une personne considérée comme douée de facultés psychiques lui permettant de percevoir des éléments de connaissance par des moyens supra normaux; personne dotée de la capacité d'entrer en communication avec des esprits. Ceci inclus astrologue.

**Missionnaire**

Un missionnaire est un membre d'une mission (prêtre ou pasteur, religieux ou laïc) en pays de tradition non chrétienne.

**Officier militaire**

Un officier militaire est un militaire ou marin détenteur d'un grade lui permettant d'exercer un commandement.

**Policier**

Un policier est une personne qui a pour devoir de faire respecter la loi et l'ordre et qui appartient plus particulièrement à un service de police sans uniforme.

**Politicien**

Un politicien est une personne qui s'occupe de politique à titre professionnel, en connaît et en utilise toutes les intrigues

**Professeur**

Un professeur est une personne qui enseigne une discipline, une technique, un art.

**Psychiatre**

Un psychiatre est un médecin spécialiste du domaine de la psychiatrie.

**Religieux**

Un religieux est une personne qui relève d'une institution religieuse, d'un pouvoir religieux.

**Soldat**

Un soldat est une personne qui sert dans une armée à quelque titre que ce soit (obligation civique/professionnelle ou comme engagé volontaire), qui est équipé, instruit et formé par un État.

## Les compétences

### Liste des compétences

Compétence	Condition	Effet	Pex
Anthropologie (science)	—	Permet d'identifier et de comprendre la façon de vivre d'un individu par son comportement. Par l'observation d'une autre culture ou par la consultation de livres concernant une culture éteinte, cette aptitude permet de faire des prédictions sur la façon de vivre et sur la moralité de la culture.	2
Archéologie (science)	Outils archéologiques	Permet de dater et d'identifier les artefacts des cultures du passé ainsi que de déceler les faux. L'inspection approfondie d'un site peut permettre de révéler la signification des ruines. Cette aptitude permet également d'identifier les formes écrites de langues éteintes.	2
Armes à feu	—	Permet d'utiliser les armes à feu tel revolver, pistolet, carabine et fusil mitrailleur.	3
Armes blanches	—	Permet d'utiliser les armes blanches tel couteau, marteau, bâton, hache, faux et épée.	2
Astronomie (science)	Règle	Permet de lire les cartes des étoiles et de connaître quelles étoiles et quelles planètes sont présentes dans le ciel à un moment particulier, quand des éclipses et des pluies de météorites se produisent et le nom des étoiles et des planètes importantes. Cette aptitude permet également de calculer les orbites et de déterminer le cycle de vie stellaire.	2
Biologie (science)	???	Permet de connaître les secrets de la vie et de ces êtres vivants incluant la botanique, l'écologie, la physiologie et la zoologie. Avec cette compétence, un individu pourrait développer un vaccin contre une bactérie ou isolé les propriétés hallucinogènes d'une plante spéciale.	2
Cartographie	Boussole	Permet de lire les cartes géographiques, de se repérer par rapport à celle-ci et de déterminer le meilleur chemin à parcourir. Permet également d'utiliser une boussole pour guider son chemin.	1
Chimie (science)	???	Permet de connaître la composition des substances, les effets de la température, de l'énergie et de la pression sur ceux-ci et comment s'affectent-ils. Avec cette compétence, un individu pourrait créer ou extraire des composants chimiques complexes tel explosif, poison et acide.	2
Comptabilité	—	Permet de comprendre les procédures comptables et de révéler le fonctionnement financier d'une entreprise ou d'une personne. Par l'inspection des livres de comptabilité, l'individu peut détecter les fonds escroqués, les paiements de pots de vin ou de chantage et si la condition financière est meilleure ou pire que celle présentée. En regardant les anciens comptes, l'individu peut déterminer comment l'argent a été gagné ou perdu, à qui et pour quoi.	1
Contacts	—	Permet de faire appel à un réseau de contacts établis pour obtenir une faveur tel une information, un objet, du soutien ou tout simplement de l'argent.	1
Contrefaçon	Loupe	Permet de déceler les faux documents ainsi que la fausse argent et permet également d'en créer.	1
Crédit	Argent	Permet d'avoir un compte en banque et des ressources financières substantielles afin d'acheter une information, un objet ou du soutien à prix coûteux.	1
Cryptologie	—	Permet de comprendre les principes logiques derrière un code secret afin de l'élucider son contenu ainsi que d'en écrire.	2
Démolition	—	Permet de forcer l'ouverture d'une porte, soit par une force bien appliquée ou soit par l'utilisation d'un explosif. Permet également de détruire un objet soit grâce à la force bien appliquée d'un autre objet plus puissant ou soit à l'aide d'un explosif.	3
Foi (spécial)	Relique sainte	Permet au religieux de se réfugier au cœur de son côté spirituel et ainsi communiquer avec le tout puissant grâce à sa croyance sans borne et à l'aide de prière et de reliques saintes. L'impact de cette compétence est variable et exceptionnel.	3

Compétence	Condition	Effet	Pex
Géologie (science)	—	Permet de déterminer l'âge approximatif d'une couche de roc, de reconnaître les types de fossiles, de distinguer les minéraux et les cristaux, d'évaluer les sols et d'anticiper les éruptions volcaniques, les événements sismiques et les avalanches.	2
Histoire (science)	—	Permet de connaître les événements marquants de la préhistoire jusqu'à la période contemporaine ainsi que la signification particulière d'un lieu ou d'une personne.	2
Hypnose (spécial)	Pendule	Permet d'inciter volontairement l'état d'hypnose sur un individu grâce à différentes techniques. L'individu devient alors sujet aux suggestions et ouvert aux questionnements.	3
Ingénierie	Outils	Permet de cerner la nature des objets et d'appliquer des principes scientifiques à sa reconstitution, que ce soit pour la réparation d'un objet brisé ou que ce soit pour le montage et la manipulation d'un objet divisé en plusieurs éléments.	2
Investigation	—	Permet d'obtenir des indices particuliers ou des informations pertinentes concernant un problème, un questionnement ou un crime dans le cadre d'une enquête.	3
Linguistique (science)	Dictionnaires	Permet de cerner la nature des langues et déchiffrer leur sens et permet également de lire, écrire et parler plusieurs langues.	2
Loi	—	Permet de connaître les lois pertinentes, les manœuvres légales et les procédures de la cour. Cette aptitude permet de déterminer les lois en vigueur à l'endroit présent et également de connaître les façons de contourner ces dites lois.	1
Mathématiques (science)	—	Permet de connaître les différents théorèmes et d'appliquer les principes mathématiques de l'algèbre, la géométrie et l'analyse.	2
Médecine (science)	Trousse de médecin	Permet de diagnostiquer et de traiter les accidents, les blessures, les maladies, les poisons, de ramener un individu à la vie (si les conditions sont favorables pour cette opération) ainsi que de réaliser une autopsie sur un corps.	3
Occultisme (fiction)	Livres sur l'occultisme	Permet de reconnaître l'attirail, les mots et les concepts de l'occulte et permet d'identifier les grimoires de magie et les différents codes occultes. L'individu est familier avec les cultes et les connaissances secrètes transmises depuis les Égyptiens et les Sumériens, de l'époque médiévale et de la renaissance, de l'Asie et de l'Afrique.	3
Paranormal (fiction)	Livres sur le paranormal	Permet de connaître la nature des différents phénomènes inexplicables par l'étude du paranormal tel l'ufologie, la créologie, la parapsychologie, les expériences de mort et l'étude des créatures mythiques.	3
Persuasion	Carte de persuasion	Permet d'obtenir des informations d'un individu qui refuse de les divulguer et permet également de persuader un individu à faire un geste qu'il refuse de poser.	2
Pharmacie (science)	???	Permet de reconnaître, de composer et d'administrer une grande variété de médicaments, de drogues et de potions, naturel ou artificiel, et permet de comprendre les effets secondaires et les contres indications. L'individu a une bonne connaissance des poisons et des antidotes et peut donc concocter des anti-poisons.	2
Photographie	Appareil photo	Permet de faire de la photographie, autant immobile qu'en mouvement. Cette aptitude permet de prendre des photos claires, nettes et précises et permet de les développer adéquatement. L'individu a aussi la capacité de déceler des détails précis et à moitié dissimuler sur les images.	2
Physique (science)	???	Permet la compréhension théorique de la pression, des matériaux, du mouvement, du magnétisme, de l'électricité, de l'optique, de la radioactivité et des phénomènes relatifs, et permet de construire des expériences pour tester une idée.	2
Pistage	—	Permet de déceler les traces d'un être laissées sur le sol et d'en suivre son parcours. Cette aptitude permet de déterminer le type de l'être en question, un homme, un animal ou une créature, son poids approximatif et peut-être même des indices sur la situation.	1
Premiers soins	Équipement de soins	Permet de soigner les blessures légères, de réveiller un individu inconscient ou assommé, de mettre en place un membre cassé, de traiter les brûlures, etc. Les premiers soins ne peuvent guérir les maladies, les blessures internes ou les poisons.	2

Compétence	Condition	Effet	Pex
Psychanalyse (science)	Pilules	Permet de déceler les causes d'une aliénation mentale et ainsi soigner le patient afin qu'il retrouve sa santé mentale, soit de façon temporaire ou de façon permanente.	2
Psychologie (science)	—	Permet d'étudier un individu et de former une idée sur ses motifs et sur son caractère. Permet également de déterminer la véracité de certains dires et l'honnêteté de certains individus.	2
Recherche libraire	—	Permet de trouver une information par la recherche d'un livre, d'un journal ou d'une référence dans une collection de documents. Cette aptitude permet d'obtenir des informations précises et pertinentes avant et pendant l'activité.	2
Serrurerie	Outils de crochetage	Permet de réparer les serrures, de faire des clés et d'ouvrir des serrures à l'aide de clés passe-partout, d'outils de crochetage ou d'autres outils. Cette aptitude permet entre autre d'ouvrir des portes, des coffres et des fenêtres ainsi que de déceler des pièges potentiels sur ces serrures.	2
Spiritisme (spécial)	Artéfact de culte	Permet de communiquer avec les âmes des défunts à partir de leur plan d'existence grâce à différentes pratiques tel la méditation, le Ouija et la transe	3
Théologie (science)	—	Permet de connaître les préceptes des différentes religions tel la religion chrétienne, juive et islamique, ainsi que les textes religieux et leurs interprétations.	2

## Description des compétences

### **Anthropologie (science)**

L'anthropologie est une discipline des sciences humaines qui étudie l'être humain sous tous ses aspects, sociaux, culturels et physiques (anatomie, physiologie, pathologie, origine et évolution). Cette discipline s'appuie notamment sur l'étude ethnologique des sociétés et peuples ayant préservé une culture spécifique originale. L'anthropologie synthétise ces données dans le cadre d'une étude générale de l'espèce humaine.

### **Archéologie (science)**

L'archéologie est une discipline des sciences humaines dont l'objet d'étude est l'ensemble des vestiges matériels laissés par l'humanité et les civilisations. À l'aide de fouilles et de prospections, de travaux de laboratoire et de consultation de textes, l'archéologue analyse le matériel produit par l'homme (ruines, ossements, outils, peintures, poteries, armes, monnaies, bijoux, vêtements, etc.) afin de reconstituer la vie de nos ancêtres, depuis l'époque de la préhistoire jusqu'à l'époque contemporaine.

### **Armes à feu**

Les armes à feu peuvent être divisées en deux types : léger et lourd. Les armes à feu de type léger inclus entre autre le revolver Remington à barillet 6 coups et le pistolet Smith et Wesson à cartouches. Les armes à feu de type lourd inclus entre autre le fusil carabine Winchester 30.30 modèle 94 et le fusil mitrailleur Thompson sub-machine gun.

### **Armes blanches**

Les armes blanches peuvent être divisées en deux types : léger et lourd. Les armes blanches de type léger, qui peuvent être utilisés par toutes les professions, inclus entre autre le couteau, le marteau et le bâton. Les armes blanches de type lourd inclus entre autre la hache, la faux et l'épée.

### **Astronomie (science)**

L'astronomie est la science de l'observation des astres (étoiles, planètes, comètes, etc.), cherchant à expliquer leurs origines, leurs formations, leurs évolutions, leurs positions, leurs déplacements et leurs constitutions en terme de propriétés physiques et chimiques.

### **Biologie (science)**

La biologie est la science de la vie et l'étude des êtres vivants, incluant l'évolution des êtres vivants ainsi que leurs reproductions et les milieux où ceux-ci se développent. Cette science regroupe également la zoologie et la botanique. La zoologie est l'étude des animaux tel les mammifères, les reptiles et même les insectes. La botanique est l'étude des végétaux. Son champ de discipline permet entre autre de déceler la nature des plantes et ainsi de déterminer leur caractéristique spéciale tel poison, hallucinogène, soin, etc.

### **Cartographie**

La cartographie désigne la réalisation et l'étude des cartes. Elle mobilise un ensemble de techniques servant à la production des cartes. La cartographie constitue un moyen pour l'analyse et la communication en géographie. Elle sert à mieux comprendre l'espace, les territoires et les paysages.

### **Chimie (science)**

La chimie est la science qui étudie la composition et les réactions de la matière. Ceci inclus donc les phénomènes provoqués par les réactions entre les constituants de la matière et entraînant une modification des liaisons entre les atomes.

### **Comptabilité**

La comptabilité est le recensement et la mesure économique de l'activité et du patrimoine d'une entité économique (entreprise, administration publique, individu, etc.). Ce recensement est fait chronologiquement par inscription dans des documents dits comptables.

### **Contacts**

Des contacts sont des personnes ressources pouvant apporter une faveur à un moment opportun tel des informations importantes, un objet spécial, du renfort ou tout simplement de l'argent. Un réseau de contacts peut s'établir de différentes façons par l'entremise de son travail, de ses amis ou de sa famille.

### **Contrefaçon**

La contrefaçon est le fait de reproduire ou d'imiter quelque chose ainsi que de déterminer

si une chose est un faux ou un original. Ceci aptitude s'applique particulièrement aux documents diverses inclus les contrats, les certificats, les permis, etc. ainsi que l'argent.

### **Crédit**

Le crédit détermine la haute capacité financière de l'individu. Ceci s'applique autant pour l'argent placé dans une institution financière que l'agent investi dans les actions, l'argent liquide sur soi-même, l'argent caché dans un coffre que la capacité d'emprunt d'une banque ou d'une autre organisation.

### **Cryptologie**

La cryptologie, étymologiquement la science du secret, ne peut être vraiment considérée comme une science que depuis peu de temps. Cette science englobe la cryptographie, l'écriture secrète, et la cryptanalyse, l'analyse de cette dernière.

### **Démolition**

La démolition est la technique de forcer l'ouverture ou de détruire les structures ou les objets à l'aide de l'eau, du feu, d'explosif, d'outils ou tout simplement d'un autre objet. La démolition peut être utilisée pour ouvrir une porte, une fenêtre, un coffre, etc. et peut être utilisé pour détruire tout objet.

### **Foi (spécial)**

La foi est une manifestation de l'esprit, pour elle l'ordre de la création est dominé et a été conçu par Dieu qui s'est révélé à l'homme. À travers la foi, l'esprit de l'homme va rencontrer celui des forces créatrices de l'univers. L'homme atteindra la félicité lorsque ses pensées et ses actes seront en harmonie avec les volontés exprimées par Dieu.

### **Géologie (science)**

La géologie est la science qui traite de la composition, de la structure, de l'histoire et de l'évolution des couches externes de la terre, et des processus qui la façonnent. Cette science a permis entre autre de déterminer l'âge de la terre.

### **Histoire (science)**

L'histoire est à la fois l'étude des faits et des événements du passé et de surcroît l'ensemble de ces faits et de ces événements. L'histoire se

distingue de l'archéologie par la référence essentielle à l'écrit. Et sa distinction avec le journalisme tient théoriquement à ce que l'historien se doit d'employer des archives.

### **Hypnose (spécial)**

L'hypnose est un état particulier différent de l'état d'éveil ou du sommeil. Cet état peut être provoqué volontairement par différentes techniques. L'hypnose est considérée comme un état modifié de conscience. Cet état est différent de la relaxation ou de la méditation.

### **Ingénierie**

L'ingénierie consiste à appliquer les résultats des sciences à des problèmes concrets, industriels ou quotidiens. Les ingénieurs participent aussi à la recherche scientifique, en pilotant des projets de recherche liés à un domaine industriel, soit en travaillant sur des aspects concrets de la recherche.

### **Investigation**

L'investigation est un processus qui utilise l'enquête et l'examen afin de rassembler des faits et des informations pour ainsi résoudre un problème ou un questionnement. Cette aptitude entre aussi dans le contexte d'une enquête policière qui permet alors d'obtenir des indices dans le cadre d'un crime.

### **Linguistique (science)**

La linguistique est l'étude des langues humaines à travers l'histoire. La linguistique théorique étudie la création des structures permettant de cerner la nature des langues dans leur contexte historique et ainsi déchiffrer leur sens et leur étymologie.

### **Loi**

La loi est un ensemble de règles émanant de l'autorité souveraine dans une société donnée et entraînant pour tous les individus l'obligation de s'y soumettre sous peine de sanctions. La loi est fondamentalement un commandement, qui émane d'une personne qui est légitime et qui a les moyens de commander.

### **Mathématiques (science)**

Les mathématiques ont trois significations distinctes. Elles désignent une classe de connaissances établies par des raisonnements d'hypothèses et de déductions concernant des

concepts tels que les nombres, les figures et les structures. Elles désignent aussi le domaine de recherche visant à développer ces connaissances et la discipline scolaire qui les enseigne.

### **Médecine (science)**

La médecine est une science, un art et une technique dont l'objet est à la fois l'étude du corps humain et de son fonctionnement, ainsi que la conservation et le rétablissement de la santé. Ces sciences fondamentales consistent de l'anatomie, la biochimie, la biophysique, l'histologie et l'embryologie, et la physiologie humaine.

### **Occultisme (fiction)**

L'occultisme consiste en une fusion de différents courants ésotériques sollicitant les enseignements des cultes à mystères antiques. L'ésotérisme est un enseignement qui permet de s'initier à des domaines cachés. Il se caractérise par des techniques spirituelles destinées à une transformation de soi, le rattachement à une école de pensée au sein de laquelle l'initié peut progresser et à des pratiques rituelles individuelles ou collectives.

L'occultisme touche à plusieurs sujets dont entre autre :

- Magie Lunaire
- Magie Solaire
- Magie Egyptienne
- Magie Draconique
- Magie Druidique
- Magie Celtique
- Magie Élémentaire
- Anges/Démonologie
- Dieux/Déeses
- Vaudou
- Nécromancie
- Satanisme
- Chamanisme
- Gothisme
- Alchimie
- Chakras
- Tarologie
- Numérologie
- Astrologie
- Divination
- Chiromancie

### **Paranormal (fiction)**

Le paranormal est un terme utilisé pour qualifier l'ensemble des phénomènes qui semblent inexplicables à l'heure actuelle. Cette expression renvoie à des phénomènes variés dont la réalité et le statut ne fait pas l'objet d'un consensus au sein de la communauté scientifique mais qui sont étudiés dans le monde par des équipes de chercheurs.

Le paranormal touche à plusieurs sujets dont entre autre :

- Extra-terrestres
- Ovnis
- Agroglyphes
- Conspirations
- Vampires
- Loups garous
- Fantômes
- Maisons hantées
- Meurtriers en série
- ESP
- Télépathie
- Clairvoyance
- Clairaudience
- Psychométrie
- Précognition
- Prémonition
- Psychokinésie
- Possessions
- Vies passées
- Voyages astraux
- Expériences de mort

### **Persuasion**

La persuasion est le processus par lequel on veut convaincre quelqu'un de croire ou de faire quelque chose. Les méthodes de persuasion sont différentes et peuvent faire soit appel à la raison (tel l'argumentation, la logique, la preuve), soit appel à l'émotion (tel la rhétorique, la foi, les valeurs) ou soit carrément par le mensonge, le baratin ou le chantage.

### **Pharmacie (science)**

La pharmacie est la science s'intéressant à la conception, la préparation et la dispensation des médicaments. Elle tient également compte des interactions médicamenteuses possibles entre les interactions avec des produits comestibles.

## Photographie

Le terme photographie possède un sens triple. C'est de un, la technique permettant de créer des images par l'action de la lumière. De deux, c'est une image obtenue par cette technique. De trois, c'est la branche des arts graphiques qui utilise cette technique.

## Physique (science)

La physique est étymologiquement la science de la nature. Son champ est néanmoins plus restreint puisqu'elle vise à décrire de façon à la fois quantitative et conceptuelle les composants fondamentaux de l'univers, les forces qui s'y exercent et leurs effets. Elle développe des théories en utilisant l'outil des mathématiques pour décrire et prévoir l'évolution d'un système.

## Pistage

Cette discipline consiste à retrouver un être à partir des traces laissées sur le sol ainsi que les impressions laissées sur l'environnement proche. Les sens de la vue, du toucher et de l'odorat sont mis à l'œuvre pour effectuer un pistage et ceci permet également d'évaluer les caractéristiques de l'être poursuivi.

## Premiers soins

Les premiers soins sont les soins immédiats et temporaires appliqués sur un individu blessé ou malade jusqu'à ce qu'un traitement médical soit appliqué. Ceci consiste généralement d'une série de simples techniques médicales qui a pour but de sauver la vie et qui est exécuté avec un minimum d'équipement.

## Psychanalyse (science)

La psychanalyse est une discipline fondée par Sigmund Freud qui propose un modèle théorique du psychisme impliquant l'inconscient, ainsi qu'une méthode d'investigation de ce dernier. La psychanalyse est aussi considérée comme une pratique clinique spécifique.

## Psychologie (science)

La psychologie est la science de l'âme ou du psyché de l'individu et de ses interactions avec

les nombreuses fonctions innées, sensibles, affectives ou intellectuelles et l'étude du comportement humain. Divisée en différentes branches d'études, ses disciplines abordent le domaine aussi bien au plan théorique que pratique, avec des applications thérapeutiques et sociales, et parfois politiques ou théologiques.

## Recherche libraire

La recherche libraire permet de prospecter et de dénicher des informations pertinentes sur un sujet précis à partir de différentes sources tel des livres, des journaux et des références dans une librairie ou une collection de documents.

## Serrurerie

La serrurerie est la connaissance de la mécanique et de la conception des verrous ainsi que des clés. Cette aptitude touche donc la création, la modification et la réparation des serrures et des clés ainsi que le déverrouillage des serrures à l'aide de clés passe-partout, d'outils de crochetage ou d'autres outils.

## Spiritisme (spécial)

Le spiritisme est une doctrine philosophique basé sur l'existence des esprits des morts. Cette doctrine implique la survivance spirituelle après la mort d'une énergie rémanente évoluant dans un plan d'existence parallèle au nôtre. Ces esprits entrent en contact avec notre plan à l'aide de médiums. L'impact de cette compétence est variable et exceptionnel.

## Théologie (science)

La théologie est l'étude, qui se veut rationnelle, des réalités relatives au divin, même si d'autres disciplines, en particulier la philosophie ou la psychologie, rendent compte de Dieu et des croyances. Dans les religions monothéistes surtout, elle est considérée comme la science de la Révélation, fondée sur l'étude des textes religieux, leur interprétation, dans le but d'éclairer le croyant ou le fidèle sur la façon d'agir ou de croire selon sa religion.

## Les armes

### Armes à feu

Toutes les armes à feu utilisées sont sécuritaire tel des revolvers, pistolets, carabines et mitrailleurs à pétards ou tout simplement de plastique.

#### Type léger

Les armes à feu type léger ont pour effet de soustraire 2 points de vie à la cible attaqué à chaque tir. Les armes de ce type inclus les revolvers et les pistolets tel :

- Revolver Remington à barillet 6 coups
- Pistolet Smith et Wesson à cartouches

#### Type lourd

Les armes à feu type lourd ont pour effet de soustraire 3 points de vie à la cible attaqué à chaque tir. Les armes de ce type inclus le fusil carabine et le fusil mitrailleur tel :

- Fusil carabine Winchester 30.30 modèle 94
- Fusil mitrailleur Thompson sub-machine gun

### Armes blanches

Toutes les armes blanches utilisées sont constituées de matériel sécuritaire tel le latex, le plastique et le PVC enrobé de mousse.

#### Type léger

Les armes blanches type léger ont pour effet de soustraire 1 point de vie à la cible attaqué à chaque coup porté. Les armes de ce type peuvent être utilisé par toutes les professions et inclus :

- Bâton
- Couteau
- Dague
- Marteau

#### Type lourd

Les armes blanches type lourd ont pour effet de soustraire 2 points de vie à la cible attaqué à chaque coup porté. Les armes de ce type inclus :

- Épée
- Faux
- Hache
- Machette

## Les combats

### Techniques de combat

Lors des combats, il est important de suivre certains principes de jeu afin d'assurer la sécurité de tous ainsi que de maintenir une ambiance de jeu agréable.

#### Utilisation d'armes à feu

- Il est interdit de porter des coups avec les armes à feu.
- Il est interdit d'utiliser toutes autres armes à feu que celles désignées.
- Les armes à feu silencieuses doivent être accompagnées d'un « Bang! » à chaque coup de feu.

#### Utilisation d'armes blanches

- Les coups doivent être portés de façon tranchante et non perforante.
- Les coups doivent être portés à une vitesse réaliste et sécuritaire.
- Il est interdit d'utiliser toutes autres armes blanches que celles désignées.
- Il est interdit de frapper sur la tête et évidemment dans les parties.
- Il est interdit de bousculer.

### Attaques de créatures

Lors de l'activité, il se peut que des créatures assaillent les personnages et ceux-ci peuvent provoquer des dégâts variables. La nature des dégâts est déterminée par l'apparence de la créature, c'est-à-dire le déguisement de l'animateur.

#### Animateurs maquillés

Les animateurs maquillés représentent les créatures de type mineur. Si ces créatures utilisent des armes à feu ou des armes blanches, les mêmes règles s'appliquent. Si ces créatures possèdent des griffes, des tentacules ou tous autres appendices du genre, ils ont pour effet de soustraire 1 point de vie à la cible attaqué à chaque coup porté.

#### Animateurs masqués

Les animateurs masqués représentent les créatures de type majeur. Ces créatures sont puissantes et toute attaque portée sur une cible tue sur le champ.