



Prison et Tortures

Qu'ils l'aient mérité ou non, voici vos joueurs en prison !

Quelque soit leur geôle, il sera difficile d'en sortir. Un combat de tous les jours sera de rigueur, une aide extérieur et/ou collaborer avec la lie de la société sera une question vitale à moins de persuader les bons gardes.

Voici un tableau du genre des prisons qui peuvent accueillir les joueurs, et le Seuil de Difficulté de ces derniers. Faites un jet de Résilience et/ou de Résistance à la contrainte, pour déterminer comment gère physiquement et psychologiquement le personnage. Ce jet est à réitérer tous les 3 jours.

Tableau des SD de Résistance à la contrainte, et/ou de Résilience, selon le contexte :

Conditions	Seuil de Difficulté
- Cage Dorée - libre de vos mouvements et alimentation régulière	12
- Prison éthique - Peu de compagnons de cellule, repas réguliers et espace en plein air	14
- Prison - Plusieurs personnes par cellules (+ ou – 10), peu de repas OU Torture	16
- Geôle Sordide - plusieurs personnes par cellules (+ ou – 15) OU isolation peu de repas ET Torture	18
- Établissement Spécialisé - Torture et isolement, jeûne imposé OU camps de travail	20
- Camps de la Mort - Torture physique ET psychologique, isolement total OU Esclavagisme jusqu'à la mort (type galère....)	22

Selon leurs jets, voici un tableau où se référer :

Réussite ou échec		Point Négatif
Réussite	5 au dessus du SD	0
	Simple	1
Échec	Simple	3
	5 en dessous du SD	5

En prison, il est difficile de s'entretenir, notamment à haut niveau !

C'est pourquoi, une fois tous les jets effectués selon le séjour, vos joueurs additionnent les PP Négatifs pour voir leurs compétences s'émousser.

- Soit le MJ constitue une réserve de PP Négatifs, que le joueur devra remplir avant de regagner des PP
- Soit il crée une restriction des compétences (plus roleplay à mon sens)

La dégénérescence fonctionne comme l'entraînement, mais à l'envers :

Afin de passer de 10 à 9, il faut dépenser 1 PN, de 9 à 8, 2 PN, etc

Les Points Négatifs sont aussi soumis aux compétences complexes (x2).

Les compétences qui seront concernées sont au choix du PJ, ou à la discrétion du MJ.

Règles Optionnelles

Faiblesse

Si le MJ souhaite aller plus loin, voici une idée sur les faiblesses que peuvent subir les joueurs

Les Caractéristiques subissent un malus temporaire -1/semaine de séquestration et seront récupérés lorsque le joueur se sera reposé et se sentira en sécurité.

Cela est à répartir entre les caractéristiques au choix du joueur de manière RP avec l'accord du MJ.

Traitement Spécial

Les Joueurs peuvent être soumis à des traitements spéciaux, tels que la torture physique et ou mentale, la dégradation, l'esclavagisme l'amputation (incluant l'énucléation et l'émasculatation) ou même le viol (sous toutes ses formes).

Pour ces derniers points, même si vous ne le jouez pas in game, il est recommandé d'en parler et d'avoir l'accord tacite et en permanence du ou des joueurs concernés, voire du groupe entier.

C'est un univers sombre et sans pitié, mais chaque participant doit y trouver son compte, avoir plaisir à jouer et s'épanouir dans le groupe.

Si bien sûr, le ou les joueurs souhaitent le jouer ou trouvent que cela a bien sa place dans leur jeu, alors leurs sévices ne feront que commencer !



Maladie et troubles Psychiques

La dernière étape, l'ultime règle immersive.

Rester tant de temps en prison n'est pas sans risque pour de simples mortels, même vos héros chéris qui inspireront peut-être les balades et chansons.

En très peu de temps, vos personnages peuvent tomber malades, voire développer des troubles psychiatriques.

À chaque échec critique (1) de la part de votre joueurs, augmentez le seuil de **Maladie**. Vous pouvez répartir ces derniers entre physique et psychique.

Par exemple, avec 3 points, vous pouvez mettre 2 en physique et 1 en psychique. Cela peut venir d'un RP de votre PJ.



Physique	Niveau de Maladie	Psychique
Froid de gorge	1	Syndrome dépressif
Froid de poitrine	2	Manie / Hypomanie
Colique	3	Panique/ névrose d'angoisse
Gastro	4	Agoraphobie
Grippe	5	Névrose Traumatique
Anémie	6	Anxiété Généralisée
Gale	7	Dépendance substance légère
Pneumonie	8	Dépendance substance dure
Embolie pulmonaire	9	Schizophrénie
Typhus	10	Délire psychotique



