

CANNIBAL INSTINCT



Sommaire

Introduction

- *Prévention pour jeunes utilisateurs
- *Présentation de Cannibal Instinct
- *Mise en place du Background

Règles de fonctionnement

Règles de base concernant:

- *La carte
- *Les interactions
- *Variantes

Créatures du Maître du Jeu

- *Cycle de vie des créatures
- *Caractéristiques des créatures
- *Ajout de créature en cours de partie

Caractéristiques

- *Caractéristiques des Personnages et utilisations

Actions

- *Détaille des actions possibles

Annexes

- *Fiche de Personnage
- *Fiche d'Objet
- *Fiche de Lieu
- *Éléments de conceptions



Introduction

12

Attention : Ce jeu peut donner lieu à des parties particulièrement violentes pouvant choquer les plus jeunes utilisateurs. Les règles étant bâties sur un système propre à faire peur et à mettre mal à l'aise les joueurs il est déconseillé d'y jouer avec sa petite sœur dans le noir.

Cannibal Instinct est un Jeu de rôle Amateur, se déroulant au XXI Siècle, aux alentours des années 2010. Il met en scène une bande d'habitants poursuivis par une horde de créatures mortes-vivantes.

Plusieurs objectifs peuvent être proposés aux participants, comme survivre jusqu'à l'arrivée de l'armée ou atteindre une issue de secours.

Pour jouer à *Cannibal Instinct* vous aurez besoin, d'une paire de dés à six faces, de papier et de crayon et de figurines de votre choix symbolisant les différents personnages.

Il est conseillé aux Maîtres du Jeu de se procurer des bandes sons angoissantes et de réduire la luminosité dans la pièce où se déroule la partie.

Rappelez-vous que crier à l'heure du repas n'est pas une bonne chose, surtout lorsqu'un des convives vous entend.....

Background

Nul ne sais comment, nul ne sais pourquoi, mais un terrible virus s'est répandue sur toute la planète. Il n'existe ni zone sure, ni havre de paix. Les villes sont à feu et à sang, et leurs habitants s'entrent dévorent en proie à la Fièvre.

Les rares survivants qui ont eu la chance d'échapper à la contaminations se terrent partout où ils le peuvent, réunissant vivres et armes.

Vous êtes l'un d'entre eux, mais ne comptez pas sur vos compagnons de fortune pour vous sortir de là, vous allez devoir oublier jusqu'au nom de « solidarité » et vous concentrer sur vos chances de survies.

Que vous cherchiez à atteindre un transport ou à vous barricader derrière une porte, rappelez vous de ceci : « vous n'êtes pas seul, et ce n'est pas une bonne nouvelle. »



Règles de fonctionnement

La Partie se déroule sur une carte divisée en cases. L'environnement et le décors sont à la discrétion du Maitre du Jeu, ils les créés avant de démarrer la partie selon les règles qui vont suivre.

Supports de Jeu

Découverte de la Carte.

La carte présente des zones vides, dont seul les contour sont visible par les joueurs. Ce n'est que lorsqu'un joueur décide de pénétrer dans une de ces zone qu'elle devient visible. Le Maitre du Jeu décide en début de partie de l'aménagement de ces zone, des objets qu'elles contiennent et des créatures qui y sont présentes, il note sur un support annexe ces information et ne les révèlent aux joueurs qu'en temps utiles.

Si la pièce contient des armoires, des placards ou un type de rangement quelconque dans lequel le Maitre du Jeu désire placer des objets ils en notera toutes les caractéristiques sur un support annexe.

Portes et Placards.

Les portes et les placards peuvent être ouvert, fermés ou barricadés. Pour barricader une porte il faut disposer un objet volumineux en travers de l'ouverture, la verrouillées à clef ou se plaquer sois-même contre le chambranle. Une porte barricadée est considérée comme un joueur et doit subir des blessures avant d'être ouverte, elle ne pourra alors plus être fermée.

Feux et Incendies

Le feu détruit tous les objets et meubles qu'il touche, peu importe leur matière, et illumine les pièces dans lesquelles il est allumé. Le feu peut se consumer pendant 3 tours de jeu sur la même case si elle est vide et pendant 5 Tours de jeu si un meuble ou un objet y est présent. Ajouter un objet dans un feu déjà allumé prolonge sa durée de 5 Tours dans le cas d'un meuble, et de 2 Tours dans le cas d'un objet.



Actions et Interactions

Les Actions des personnages sont limitées par leurs Points d'Action (ou PA). Chaque personnage en possède un nombre déterminé par son Endurance qui peut varier selon son état physique et mentale. Chaque action coûte un nombre de PA défini, lorsqu'un personnage utilise tous ses PA il ne peut plus agir et doit attendre la fin du Tour de Jeu.

Tour de jeu et Temps

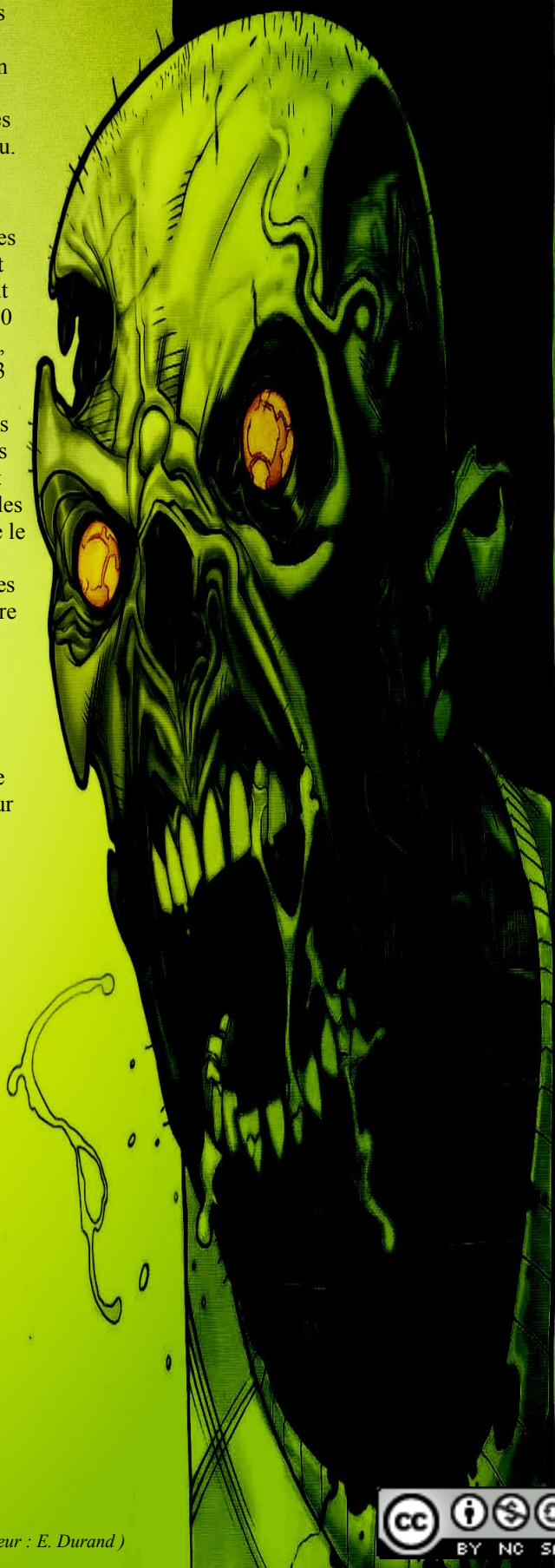
Un tour de jeu s'écoule chaque fois que tous les personnages ont utilisé la totalité de leur PA ou décidé qu'ils n'agiraient plus pendant ce Tour de Jeu et que le maître du jeu ne peut plus déplacer ses créatures. Un Tour de Jeu représente 1/20 d'une journée, au bout de 15 Tours de Jeu, la nuit survient, et dure 5 Tours de Jeu. Un Tour de Jeu ne peut durer que 3 minutes réelles, le Maître du Jeu agit en dernier, et peut utiliser la totalité des PA de ses créatures même si le temps est écoulé, en revanche si les joueurs n'ont pas utilisé leurs PA au bout de 3 minutes, ils sont considérés comme ayant terminé leur Tour de Jeu. Les joueurs dépensent leurs PA les uns après les autres, en commençant par celui qui possède le plus haut Charisme. Si deux joueurs ou plus possèdent le même Charisme c'est leur niveau de Force Physique qui les départage, et en cas d'égalité le Maître du Jeu définit l'ordre dans lequel les joueurs pourront dépenser leurs PA.

Sommeil

Tous les 20 Tours de jeu, les personnages doivent dormir. S'il ne le font pas il perdent 1 point à chacune de leur caractéristique primaire par tranche de 20 Tours jusqu'à ce qu'ils se reposent. Pour être reposant le sommeil des joueurs doit durer au minimum 5 Tours. Si un cri retenti à proximité du joueur ou s'il se fait agresser pendant son sommeil il sera automatiquement réveillé et perdra tout le bénéfice de son repos.

Poids et Déplacements

Chaque personnage peut transporter un poids maximum égal à 4Kg par point d'Endurance dont il dispose. Si le personnage transporte un poids supérieur ou égale à la moitié de son poids maximum transportable, il perd sa capacité à courir. Si le personnage transporte un poids supérieur ou égale à son poids maximum transportable, il perd sa capacité à se déplacer. Les coûts en PA des déplacements et leurs effets sont décrits dans l'annexe « Actions ».



Créatures du Maître du Jeu

Cycle de vie des créatures

Lorsqu'un personnage meurt des suites de ses blessures ou d'une attaque directe, il peut être relevé au bout d'un Tour de Jeu par le Maître du Jeu comme l'une de ses créatures à condition qu'il ait atteint le troisième niveau de contamination. Le joueur perd alors le contrôle de son personnage au profit du Maître du Jeu.

Si un des personnages atteint le quatrième niveau de contamination, il meurt automatiquement et se relève immédiatement en tant que créature du Maître du Jeu.

Si un personnage vient à mourir sans avoir atteint le troisième niveau de contamination, alors son corps sera dévoré par la créature du maître du jeu la plus proche pendant 2 Tours de Jeu avant de disparaître.

Les créatures du Maître du Jeu ne suivent pas le même cycle de vie que les personnages, elles ne subissent pas les effets des blessures. Si une tentative pour les tuer ne leur fait pas atteindre le quatrième niveau de douleur en un seul Tour elle se régénèrent et continuent à pourchasser les personnages. Si elles atteignent le troisième niveau de douleur, elles restent immobilisées pour 1 Tour de Jeu.

Caractéristiques des créatures

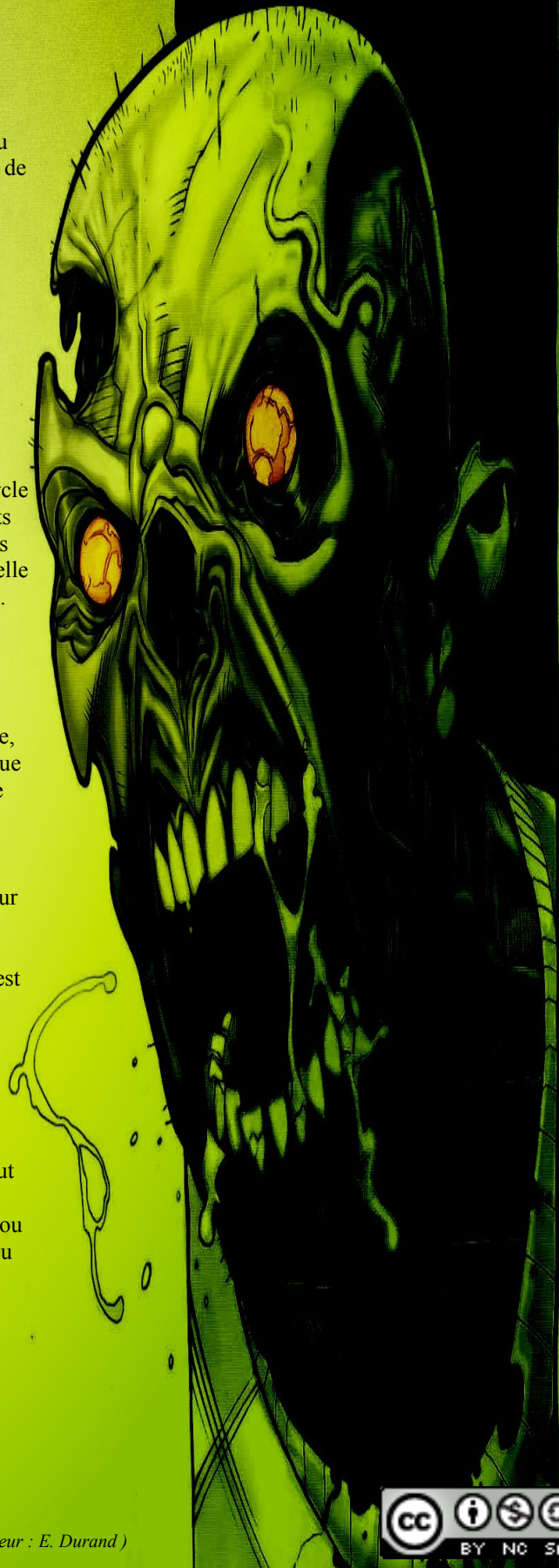
Les créatures du maître du jeu ne possèdent ni intelligence, ni Self-Contrôle. Leurs points d'Adresse, de Force physique de Charisme et d'Endurance sont déterminés par le Maître du Jeu en début de partie lorsqu'il crée ses modèles créatures.

Les personnages relevés après leur mort conservent leur Endurance, mais perdent 1 point d'Adresse au profit de leur Force physique. Ces créatures conservent également leur Charisme. Chaque fois qu'un Joueur désire agir contre un personnage relevé il doit s'assurer que son Self-Contrôle est supérieur au Charisme de la créature visée. Dans le cas contraire il en sera incapable.

Ajout de créatures

Le Maître du jeu peut ajouter 1 créature par joueur participant, qu'il soit vivant ou mort. Il ne peut les ajouter qu'aux entrées donnant sur l'extérieur et indiquées en début de partie aux joueurs.

Lorsqu'une créature entre dans une zone non découverte, ou se déplace à l'intérieur d'une zone obscure, le maître du jeu la retire de la carte et note sur un support annexe ses déplacements. Elle ne sera replacée sur la carte que lorsqu'elle entrera dans le champs de vision d'un joueur.



Caractéristiques

Principales :

Chaque personnage dispose de 30 points à répartir entre ces 6 caractéristiques.

Endurance, chaque personnage peut transporter un poids maximum égal à 4Kg par chaque points d'Endurance.

L'Endurance sert également à déterminer la résistance à la douleur du personnage comme suit :

$[Force\ Physique\ (de\ l'agresseur)+D6] - [Endurance\ (de\ l'agressé)+D6] = Douleur\ ressentie$.

Si la Douleur ressentie est supérieur à l'Endurance de l'agressé, il gagne un niveau de Douleur.

Charisme, chaque personnage possède sa propre manière de se faire respecter et obéir par les autres, le charisme permet d'imposer sa volonté et d'empêcher ou de contraindre un autre personnage à faire une action. On calcule alors l'effet de la volonté sur l'autre comme suit :

$[Charisme\ (du\ contraignant)+D6] - [Self-Contrôle\ (du\ contraint)+D6]$. Si le résultat est positif alors le personnage contraint doit obéir à la directive du personnage contraignant, sinon il reste libre de ses choix.

Self-Contrôle, c'est la capacité de chacun à être maître de ses actions. Il détermine la résistance du personnage à la volonté des autres (voir Charisme) et à la Peur ressentie comme suit :

$[Charisme\ (de\ celui\ qui\ agit)+D6] - [Self-Contrôle\ (de\ celui\ qui\ subit\ l'action)+D6]$. Si le résultat est positif, alors le personnage perd momentanément le contrôle de lui même et subit les effets de la Peur selon le niveau qu'elle a atteint. Si le résultat est supérieur au self-Contrôle du personnage, il gagnera un niveau de Peur.

Adresse, il s'agit de la capacité à réussir une action autre que se déplacer et à échapper à un assaillant. Lorsqu'il s'agit d'une action visant une créature ou un personnage, la réussite est calculée comme suit : $[Adresse\ (de\ celui\ qui\ agit)+D6] - [Adresse\ (de\ celui\ qui\ subit\ l'action)]$. Si le résultat est positif l'action réussie, sinon elle échoue.

Intelligence, Elle détermine la vitesse de compréhension des mécanismes complexes et l'utilisation des outils en fonction de leurs caractéristiques.

Force Physique, Elle définit la douleur que peut infliger le personnage et agressant une créature ou un autre personnage comme suit :

$[Force\ Physique\ (de\ l'agresseur)+D6] - [Endurance\ (de\ l'agressé)+D6] = Douleur\ infligée$.

Si la Douleur infligée est supérieur à l'Endurance de



l'agressé, il gagne un niveau de Douleur.

Secondaires :

Peur, il s'agit du niveau de peur que ressent le personnage. Ce niveau influe sur les actions qu'il peut réaliser et sur le contrôle qu'il exerce sur lui même.

La Peur croit selon quatre niveaux :

Niveau 1 : Le personnage n' a pas encore peur.

Niveau 2 : Le personnage cris lorsqu'il perd le contrôle.

Niveau 3 : Le personnage crie lorsqu'il perd le contrôle et reste figé pendant 1 Tour de Jeu.

Niveau 4 : Le personnage crie lorsqu'il perd le contrôle et cours droit devant lui.

Chaque foi qu'il gagne un niveau de Peur, le personnage perd 1 point de Self-Contrôle.

Douleur, il s'agit du niveau de douleur que ressent le personnage. Ce niveau varie selon les agressions qu'il subit et influe sur son état générale.

La Douleur croit selon quatre niveaux :

Niveau 1 : le personnage est en bonne forme physique

Niveau 2 : le personnage est légèrement blessé et perd 1 point à chaque caractéristiques

Niveau 3 : le personnage est gravement blessé et perd 2 points à chaque caractéristiques

Niveau 4 : le personnage ne peut plus supporter la douleur et il meurt.

Certain objets peuvent ralentir la progression de la douleur ou la faire diminuer.

Contamination, c'est le niveau de progression de la Fièvre dans l'organisme des personnages. Elle influe sur leur état générale et progresse selon quatre niveaux :

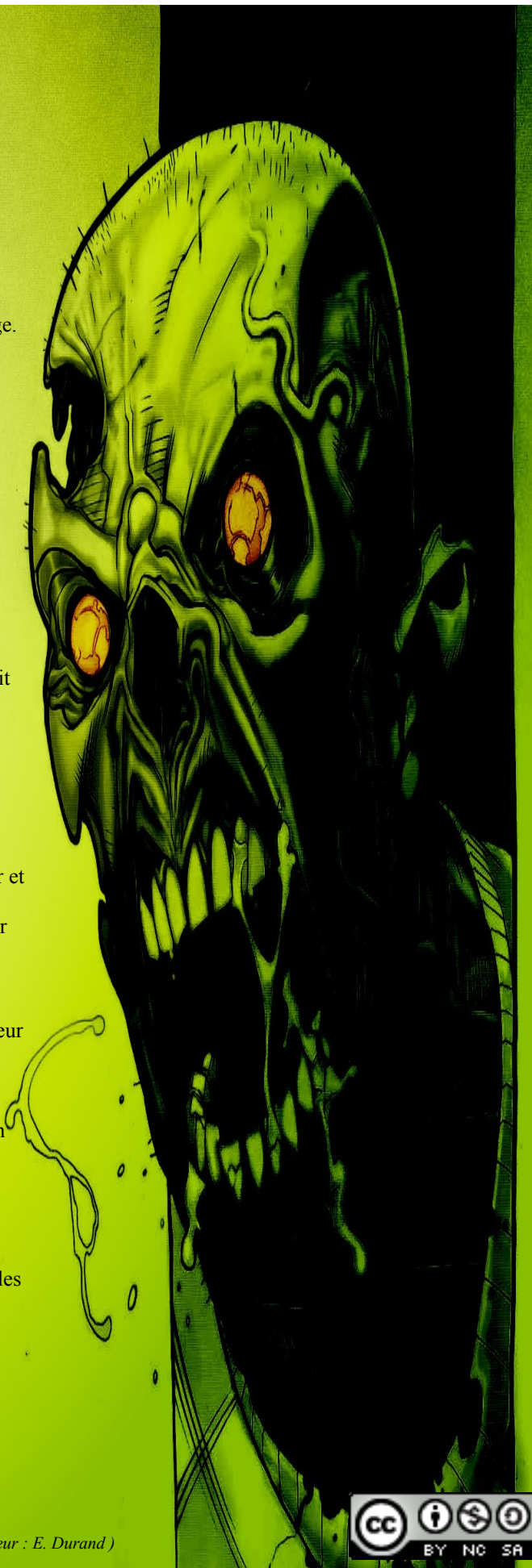
Niveau 1 : le personnage est sain, il n'est pas encore contaminé

Niveau 2 : le personnage est porteur de la Fièvre mais n'en ressent pas les effets

Niveau 3 : le personnage est contaminé il perd 1 point de Self-Contrôle et gagne 1 point de Force

Niveau 4 : le personnage est gravement contaminé, il décèdera au bout de 3 Tours de Jeu

Les personnages gagnent 1 niveau de contamination tous les 20 Tours de Jeu à partir du deuxième niveau de contamination.



Actions

Chaque personnage dispose d'un nombre de Points d'Action (PA) égales au double de son Endurance qui lui permettent d'agir. Le coût en PA de chaque action ainsi que leurs effets sont détaillés ici.

Marcher, cette action coûte 1 PA pour chaque Niveau de Douleur et permet de se déplacer d'une case dans la direction voulue. Il est possible de marcher de côté ou à reculons.

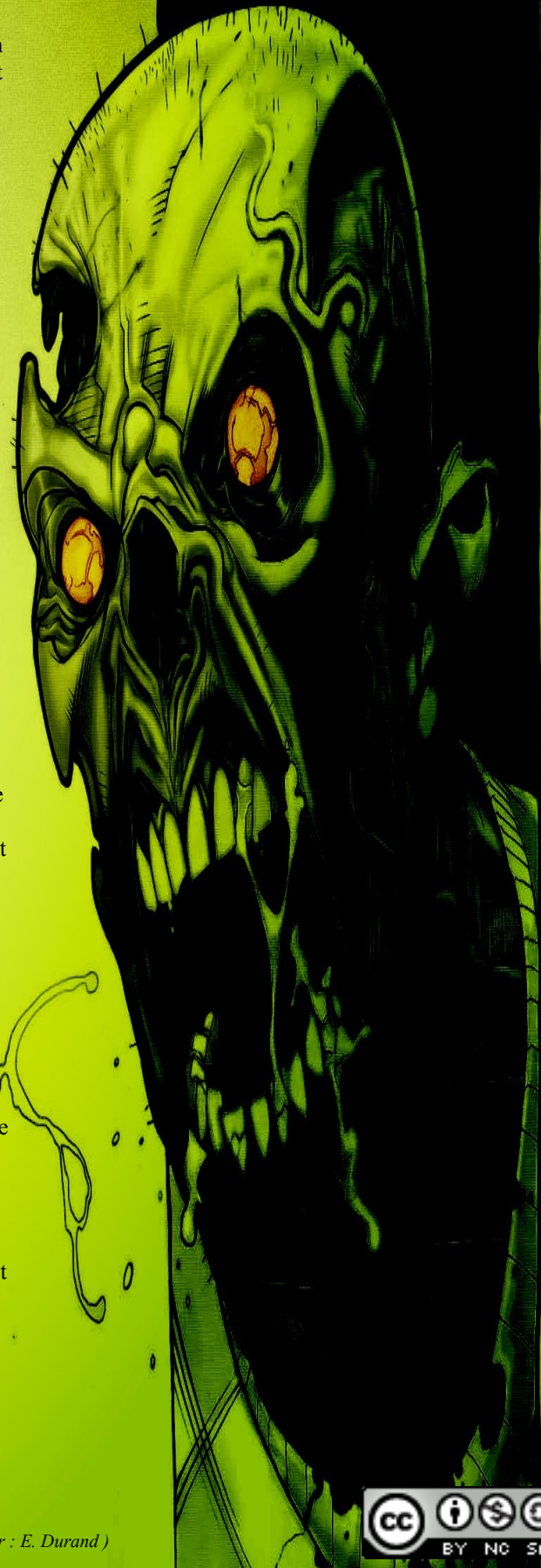
Pivoter, cette action coûte 1 PA, elle permet de changer son orientation dans un angle de 360°.

Courir, cette action coûte 2 PA pour chaque Niveau de Douleur et permet de se déplacer de quatre cases dans la même direction, si un obstacle est sur l'une des cases, le personnage le renverse s'il est de petite taille ou se cogne dedans s'il est volumineux. Il est impossible de courir à reculons ou de côté. Courir fait perdre 1 point d'adresse par Niveau de Peur pour la durée du Tour de Jeu à compter du moment où le personnage commence à courir. Les points perdus sont regagnés au Tour de Jeu suivant.

Renverser, si une créature ou un personnage se trouve sur l'une des cases du trajet d'un personnage en train de courir, et que le personnage a une Force supérieure à celle de la créature ou du personnage lui faisant obstacle, il la renverse. Dans le cas contraire il s'écrase contre l'obstacle et perd le restant de ses PA.

Escalader une échelle, cette action permet de passer d'une étage à un autre, elle coûte 1 PA. Si une créature ou un personnage se trouve sur une case adjacente à celle de l'échelle il peut vous empêcher de l'escalader en réussissant son jet d'Adresse par rapport au votre. Lorsqu'une créature ou un personnage est empêché d'escalader une échelle il est projeté sur la case libre la plus proche de l'échelle. Si cette case se trouve à plus de trois cases de l'échelle, le personnage ou la créature gagne un niveau de douleur.

Ouvrir/Fermer/Enfoncer une porte, Ouvrir ou fermer une porte nécessite de réussir un jet d'adresse par rapport à 2XD6, l'enfoncer ne nécessite que de réussir un jet de force par rapport à 2XD6 mais détruit la porte.



Intimider, cette action permet d'imposer sa volonté à un personnage, elle ne peut être utilisée contre une créature du Maître du Jeu. Pour réussir cette action vous devez réussir votre jet de Charisme par rapport au jet de Self-Contrôle de votre victime.

Agresser, cette action permet d'augmenter le niveau de Douleur d'une créature ou d'un personnage. Elle nécessite de réussir un jet d'Adresse puis un jet de Force par rapport à sa victime. Cette action coûte 1 PA. Lorsqu'une créature ou un personnage est de dos à son agresseur, le jet d'Adresse n'est pas nécessaire.

Lire un texte, cette action coûte 1PA + 1PA pour chaque point de difficulté de lecture du texte indiqué dans ses caractéristiques. Cette action coûte 1 PA de moins pour chaque point d'intelligence. Cette action coûte au moins 1 PA. Elle permet de récolter les informations contenues dans un texte.

Utiliser un objet, cette action coûte 1 PA + 1 PA pour chaque point de difficulté d'utilisation de l'objet indiqués dans ses caractéristiques. Cette action coûte 1 PA de moins pour chaque point d'intelligence, il se peut que cette action ne coûte pas de PA. Elle permet d'utiliser un objet pour effectuer une autre action.

Crier, cette action est déclenchée automatiquement par la Peur. Le personnage pousse un cri et signale sa position à toutes les créatures dans un rayon de 2 case pour chaque point de Force Physique du personnage ayant crié. Il est possible de crier sans avoir peur, dans ce cas cette action coûte 1 PA. Les créatures ayant entendue le cri se dirigeront automatiquement vers sa source au Tour de Jeu suivant, à moins qu'un autre son plus proche n'ait attiré leur attention.

Assommer, cette action permet d'étourdir un personnage pendant 2 Tours de jeu. Pour réussir cette le personnage doit réussir un jet d'Adresse et de Force physique par rapport à sa victime. S'il échoue uniquement au jet d'Adresse, cette action est considérée comme une agression. Cette action coûte 1 PA.

Fouiller, cette action permet de découvrir des objets cachés dans un contenant ou sur un cadavre. Il est également possible de fouiller les personnages assommés ou endormis, il faut alors réussir un jet d'Adresse par rapport à l'Adresse du personnage fouillé. En cas d'échec, le personnage prendra conscience de la tentative de fouille. Cette action coûte 1PA par objet découvert, les objets sont découverts selon l'ordre dans lequel ils ont été inscrits sur la feuille de Personnage ou d'Objet.



Annexes

Gazette de c

Today's paper

Les Morts Marchants !

L'enfer est à nos portes !

Ce n'est une nouvelle pour personne les morts ne le sont plus! Depuis près d'une semaine, un terrible fléau s'abat sur l'humanité. D'une violence sans précédent, la Fièvre tel qu'il est nommé par les experts, ce virus transforme les contaminés en monstres assoiffés de sang.

Le gouvernement vous conseil de rester chez vous, et d'éviter tout contact avec qui que ce soit. La Fièvre se répend le sang et la salive, si vous êtes contaminés veillez à ne pas mordre ceux qui vous entourent. Inutile de chercher à rejoindre un hôpital, aucun remède n'est pour le moment disponible.

Ren
folle
imp

The
that
rela
the
beh
of a
exp
in li
its
beh



Fiche de Lieu

Nom du lieu :

Plan du lieu :

Liste des meubles :

Fiche d'Objet

Nom de l'Objet :	Description de l'Objet :	Portrait de l'Objet :
Poids de l'Objet		
Points de difficulté d'utilisation :		
Bonus de l'Objet :		



Fiche de Personnage

Identité	Endurance	Intelligence	Charisme	Portrait
	Force	Adresse	Self-Contrôle	
	Douleur	Contamination	Peur	
Possessions				
Passé				



*Ce document est soumis à la licence creative common cc-by-nc-sa (Auteur : E. Durand)
Avec la participation des membres de <http://jdrvirtuel.azureforum.com>.*

