



MISE A JOUR DU 18/04/2019 13:57

RÈGLES DU JEU

RÈGLES DU JEU.....	1	e. Intelligence.....	6
1. Introduction.....	2	f. Agilité.....	6
2. Points primordiaux	2	g. Loterie (ou Chance).....	6
a. Points de création (PC)	2	6. Historique.....	7
b. Points d'équipement (PE)	2	7. Équipements & Services	7
c. Points de vie (PV).....	2	a. Armes à distance.....	7
d. Points d'armure (PA).....	2	b. Armes de contact	7
3. Races	2	c. Explosifs	7
e. Humain	3	d. Munitions	7
f. Goule*	3	e. Drogues et médicaments.....	7
g. Mutant*	3	f. Accessoires.....	8
h. Répliquant.....	3	g. Ressources	8
4. Factions	4	h. Monnaies.....	9
a. Austrasie.....	4	i. Services et vie quotidienne	9
b. Caravane Azure.....	4	8. Achats d'équipements	9
c. Confédération de la Croix Blanche (CCB)	4	9. Combats	9
d. Disciples de Fessen.....	4	a. Sécurité.....	10
e. Nouvel Est Fédéré (NEF)	4	b. Combats à mains nues	10
f. Habitants de l'Est désolé	4	c. Annonces & états.....	10
g. Rekuperators.....	4	10. FAQ.....	11
h. Syndicat de Saverne.....	4	a. A propos de l'équipement	11
5. S.P.E.C.I.A.L. (ou Compétences).....	5	b. A propos de la restauration.....	11
a. Solidité (ou Force)	5	c. A propos des lieux	11
b. Perception	5	d. A propos des compétences	12
c. Endurance.....	5	e. A propos du comportement.....	12
d. Charisme.....	6	f. A propos d'autres choses	12

1. Introduction



Bienvenue dans le manuel de règles d'un GN post-nuklear.

Le manuel présent vous permettra, si vous n'êtes pas un super-mutant qui a laissé son cerveau dans la cuve d'évolution, d'aborder sereinement votre personnage et les différentes mécaniques du jeu. Ce dernier va

évoluer dans un monde très largement inspiré de la série de jeux-vidéos Fallout.

Cependant, en consultant le document **Histoires et radiations**, vous constaterez que nous avons pris quelques libertés quant au contexte dans lequel va se placer votre personnage. Aussi, avant de savoir à quel point vous êtes SPECIAL. Nous vous invitons à prendre connaissance des particularités liées à l'univers du jeu.

2. Points primordiaux

Votre personnage est défini principalement par vos choix, votre historique et vos actions. Pour le reste, des valeurs chiffrées permettent d'encadrer une partie des mécaniques de jeu. Abordons ensemble ces points primordiaux, à connaître, vraiment vraiment.

a. Points de création (PC)

Félicitations ! Vous avez survécu. Vous voici plongé dans l'univers d'un GN post-nuklear.

N'y allons pas par quatre chemins, ou plus. **Vous débutez avec 3 points de création (PC).** Ces points vous permettent d'obtenir des

compétences. Il vous est possible d'obtenir des PC supplémentaires lors du choix de votre race ou d'handicaps. ([voir Races](#) / [voir Compétences](#))



b. Points d'équipement (PE)

Afin d'éviter la course à l'armement et bien rappeler que vous évoluez dans un contexte de monde dévasté par les bombes, en Europe de l'ouest, nous limitons les équipements initiaux.

Pour savoir quels objets vous pouvez avoir au départ, **vous disposez de 10 points d'équipements (PE)** ([voir Achats d'équipements](#)).



c. Points de vie (PV)

Pour connaître vos chances de survie face aux menaces humaines ou mutantes, votre santé est simulée par des points de vie (PV). **Vous débutez avec 4 PV max.**



Cette valeur peut être modifiée par votre race ([voir Races](#)), un trait ou temporairement avec certains consommables.

Lorsque vous tombez à 0 ou moins, vous devenez **mourant**.

d. Points d'armure (PA)

Vous avez peut-être la chance de porter des protections pour augmenter votre taux de survie dans les terres dévastées. Les points d'armure (PA) sont évalués en fonction de la matière et des zones couvertes. On compte quatre niveaux de protections.

Voici quelques exemples de matières reconnues :

- tissu - 0 PA
- cuir, plastique, nylon (protection de sport) - 1 PA
- pneus - 2 PA
- kevlar, métal - 3 PA
- armure assistée - 5 PA

Vos PA sont estimés lors du check armes et équipements, à votre arrivée sur place. Les organisateurs feront une moyenne de vos différents éléments d'armure et de la protection offerte pour déterminer votre score total.

On perd les PA avant les PV. Lorsque l'armure n'a plus de PA, il faut la réparer auprès d'une personne avec la compétence adaptée ([voir Compétences - Forgeron](#)).

Les PA sont globaux et non localisés.

Exception : les boucliers

Le bouclier possède 4 PA localisés. Lorsqu'il a encaissé 4 points, il est endommagé et ne vous apporte plus aucune protection. Il doit alors passer entre les mains de l'artisan adapté.

3. Races

Vous devriez faire le choix de la race avec celui de votre faction, car certaines de ces dernières sont parfois peu tolérantes envers certaines nouvelles... espèces. Ce choix influencera sans doute vos interactions et l'œil que portera

votre voisin sur vous. Les avantages et handicaps ne sont pas en option.

Note : Pour des raisons d'immersion, prévoir maquillage ou masque en conséquence.

e. Humain

Vous avez survécu jusque-là. C'est bien. Vraiment.



Résultat de plus de 100 000 ans d'évolution, vous avez survécu in extremis à la fin du monde provoquée par vos congénères. Il ne tient qu'à vous de ne pas reproduire les mêmes erreurs... ou pas.

Avantage : Adaptation

Vous êtes la race habituée à vous adapter rapidement. Il suffit de voir la fin du monde. Presque pire que des radcafards. Vous avez 2 PC supplémentaires.

Handicap : Aucun

Vous êtes déjà en bas de l'échelle alimentaire du nouveau monde. C'est déjà assez grave comme ça.

f. Goule*

Vous avez survécu jusque-là. Mais c'est moche. Vraiment.



Face aux radiations, comme pour de nombreuses espèces, deux réactions possibles : mourir ou évoluer. Les goules sont le résultat d'une évolution à double tranchant. Les tissus épidermiques ont littéralement foutu le camp. Et pourtant, votre santé n'a jamais été aussi bonne. La majorité des peaux lisses ont un regard exprimant le dégoût en vous voyant.

Avantage : Nourri aux radiations

Votre exposition aux radiations vous a sacrément entamé le profil (et le reste) mais vous allez vivre encore longtemps. Les radiations ne vous font pas perdre de PV max. C'est même l'inverse. Lorsque vous recevez des radiations, vous récupérez autant de PV, sans pouvoir excéder votre maximum. En revanche, vous avez toujours le risque de devenir fou en cas d'exposition prolongée - à partir de 20 niveaux. Vous récupérez votre calme lorsque vous repassez sous la barre des 20.

Handicap : Faiblesse

Votre corps n'est pas aussi résistant que la moyenne. Vous démarrez avec 1 PV max en moins à la création.

g. Mutant*

Vous avez survécu et évolué. Mais pas de partout.



L'origine des mutants est sujet à controverse. Certains supposent qu'il s'agit d'expériences ayant mal tourné, d'autres croient que les radiations ont joué le rôle de déclencheur, comme pour les goules. Pour vous, ce n'est pas important. Vous êtes les plus forts, c'est ça qui compte.

Avantage : Solide comme un roc

Un virus évolutif vous a renforcé. Plus dur, meilleur, plus rapide, plus fort. Vous démarrez avec 2 PV max et êtes immunisé aux effets des radiations.

Handicap : Mou du bulbe

Tous les muscles ne sont pas passés dans la cuve d'évolution. Vous êtes parfois long à la détente. Vous ne pouvez apprendre aucune compétence d'Intelligence (INT) et avez automatiquement un handicap mental.

h. Répliquant

Vous êtes récent et c'est très bien comme ça.



Vous faites partie de la dernière génération de répliquants connue. Vous ressemblez trait pour trait à un humain. Vous avez tout le nécessaire pour vous faire passer pour un des leurs, hormis le fait que vous ne prenez ni poids, ni âge. Il faut en revanche savoir que ceux de votre espèce sont activement recherchés pour être démantelés. Mieux vaut garder pour vous votre nature artificielle et jouer le jeu.

Avantage : Froid comme l'acier

Vous êtes composé de matières mécaniques et synthétiques. En conséquence vous êtes immunisé aux radiations. De plus, votre système d'apprentissage vous a permis de vous adapter. Vous avez 1 PC supplémentaire.

Handicap : Mécanisé

Vous êtes composé de matières mécaniques et synthétiques. Ce qui a quelques effets indésirables, qui ne sont connus que des « gens » comme vous.

Note importante : les caractéristiques des répliquants ne sont pas connues dans l'Est désolé. A moins d'en être un, bien entendu.

4. Factions

Voici une liste des factions connues dans la région de l'Est désolé. Pour plus de détails, le document **Histoires et radiations** (chapitre **Factions et organisations**) est à votre disposition.

a. Austrasie

S'inspirant d'anciens écrits, celui qui se définit comme un roi et futur empereur, Carolus Magnus II, dirige avec l'aide de ses barons ce royaume qu'ils comptent bien étendre, jusqu'à le transformer en empire. Ces anciens pillards prospèrent sur les hauteurs de l'Est désolé et sur les flancs des monts vosgiens. Ici tout le monde a sa place, une place bien définie, comme à l'époque féodale. La démocratie a failli et a mené l'humanité à sa perte, l'Austrasie la mènera vers son futur.



b. Caravane Azure

Avec les radiations, l'eau de qualité est devenue une denrée rare. Grâce aux compétences combinées d'un groupe de survivants, un épurateur d'eau a pu reprendre du service. Depuis, ce groupe de marchands a une place économique importante dans l'Est désolé et un fort lien tissé avec le Nouvel Est Fédéré. A l'inverse, les relations avec le syndicat de Saverne sont un peu tendues.



c. Confédération de la Croix Blanche (CCB)

Les forces helvètes sont sans aucun doute parmi les plus chanceuses. Avec un pays préparé aux bombes, une grande partie de la population est à l'abri sous terre pendant que les forces armées de la confédération reprennent le contrôle de la surface. La CCB cherche à rétablir la neutralité, et cela passe par la « gestion » des non-humains. Autant dire que l'ordre religieux de Fessen est dans leur collimateur.



d. Disciples de Fessen

Quand les premières visions sont apparues aux abords du réacteur, ces survivants pensaient devenir fous. Et c'est ainsi que cet ordre religieux s'est dévoué à une divinité enfermée dans une ancienne centrale nucléaire. Elevant les goules conscientes au rang d'élus et les



mutants à celui de boucliers divins, les disciples sont vus d'un mauvais œil par la CCB.

e. Nouvel Est Fédéré (NEF)

Initialement composé d'anciens représentants de l'ordre, le NEF représente ce qui se rapproche le plus d'une nouvelle démocratie, avec des lois proches de l'avant-guerre. Cependant, leur autorité ne s'applique que dans leurs colonies. Pour reconstruire le monde, le NEF cherche à rassembler sous un même drapeau. Ce qui n'est pas au cœur de la préoccupation de beaucoup d'organisations qui cherchent à faire prospérer leurs idéaux, souvent incompatibles.



f. Habitants de l'Est désolé

Des survivants, ceux qui résident dans la région dévastée de l'Est désolé. Certains vivent au jour le jour, avec pour seul objectif de passer une nuit de plus. D'autres tirent leur épingle du jeu, sans pour autant adhérer à un groupe ou une faction en particulier. La plupart finissent par rejoindre un groupe qu'ils estiment correspondre à leurs valeurs. Des rumeurs circulent sur le fait que certains résidents d'abri errent aussi, mêlés à la population en toute discrétion.



g. Rekuperators

De nombreuses rumeurs courent au sujet de ces pillards qui arpentent principalement la rive teutonne du Rhin. Loin d'être spécialement agressifs, il semble que nécessité fait loi. Ils troquent parfois leurs découvertes issues des endroits les plus dangereux. Tant qu'on ne possède pas quelque chose que les rekup' désirent, les relations sont cordiales. Mais ils veulent beaucoup de choses.



h. Syndicat de Saverne

Regroupant majoritairement des goules qui ont vécu dans l'ancien temps, dans l'ancien monde, ce syndicat du crime tente de se faire une place dans l'Est désolé. Ses activités se concentrent principalement sur tout ce qui pouvait être illégal, avant. Les rumeurs parlent de tensions avec la Caravane Azure.



5. S.P.E.C.I.A.L. (ou Compétences)

Vous êtes SPECIAL.

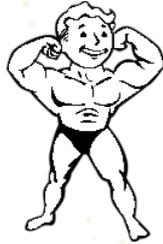
Découvrez les compétences disponibles. Certains choix, des handicaps, permettent de récupérer des PC. **Vous ne pouvez pas avoir plus de deux handicaps.**

a. Solidité (ou Force)

Brute (2PC)

Vous savez frapper là où ça fait mal. Vous êtes plus violent que jamais.

Vos dégâts au contact sont augmentés de 1. Vous pouvez annoncer les nouveaux dégâts lorsque vous utilisez cette compétence.



Forgeron (2PC)

Vous pouvez réparer et entretenir les armures et boucliers.

Vous recevrez un guide du forgeron.

Mur de pierre (2PC)

Vous avez la tête dure, pour sûr ! Vous résistez à « **Assomme** » (mais pas à « **BREUM !** »).

Super-claque (Mutant) (2PC)

Vous avez des parpaings à la place des poings. Ceux qui vous contrarient n'ont qu'à bien se tenir. Vous pouvez annoncer « **BREUM !** » de face à partir du moment où vous touchez votre cible avec votre main. N'hésitez pas à mimer le geste (sans violence inutile) ! La cible est **inconsciente** pendant 1 minute.

Membre inutilisable (+IPC)

Un bras ou une jambe a reçu une blessure sévère.

Le bras : vous ne pouvez pas combattre avec autre chose qu'une arme courte ou légère, votre bras touché n'est pas utilisable.

La jambe : vous boîtez ou vous vous aidez d'une canne pour vous déplacer. La course n'est pas envisageable.

b. Perception

Artificier (2PC)

Vous pouvez concevoir des explosifs divers : mines, grenades, TNT...

Vous recevrez un guide de l'artificier.



Secouriste (IPC)

Les premiers secours, ça vous connaît. Vous savez comment stabiliser l'état d'un blessé avec le matériel

adapté. Votre patient remonte à 1 PV et reprend conscience après 5 minutes de soins. Il aura besoin de repos ou de soins supplémentaires. Il est « **neutralisé** ».

Sniper (2PC)

Vous savez tirer là où ça fait mal. Vous êtes plus précis que jamais.

Vos dégâts à distance sont augmentés de 1. Vous pouvez annoncer les nouveaux dégâts lorsque vous utilisez cette compétence.

Sens atrophié (+IPC)

Vous avez un problème de vue ou d'ouïe du fait d'une blessure ou des radiations.

La vue : vous devez porter de quoi bloquer la vue de l'œil concerné pendant toute la durée du jeu pour simuler l'atrophie.

L'ouïe : vous devez porter des boules Quies pour toute la durée du jeu pour simuler l'atrophie.

c. Endurance

En bonne santé (2PC)

Vous avez la peau tannée ou un organisme particulièrement résistant. Vous obtenez 1 PV max supplémentaire.

Peut être sélectionné plusieurs fois.



Radistant (2PC)

Votre organisme se défend mieux que la moyenne contre les agressions radioactives. Vous résistez à 5 niveaux de radiations avant d'en subir les effets.

Si vous êtes une goule, cela double le palier de folie, le passant à 40.

Régénération [Goule] (2PC)

Vous avez définitivement muté. Vos blessures cicatrisent à vitesse grand V. Vous récupérez 1 PV toutes les 30 minutes.

Résistance chimique (IPC)

Vous avez déjà consommé des substances (illicites selon les lois de l'ancien temps). Vous n'en ressentez pourtant pas de dépendance, tant que vous n'en abusez pas. Diminuez les chances de développer une dépendance.

Dépendance (+IPC)

Vous êtes dépendant à une drogue. A déterminer avec votre référent. Vous avez besoin de consommer une dose toutes les quatre heures (hors sommeil), sans quoi vous

perdez 1 PV max par heure de manque. Ce malus est annulé une fois que vous avez consommé l'objet de votre manque.

Petite nature (+IPC)

Vous tombez facilement malade ou encaissez mal les coups. Vous perdez 1 PV max.

d. Charisme

Bonne réputation (IPC)

Vous êtes connu, en bien, dans l'Est désolé. Les autres joueurs connaîtront sans doute votre nom et/ou votre réputation, avec les avantages et inconvénients que cela comporte.



Vous recevrez un guide de la réputation.

Marchand itinérant (2PC)

Vous avez de la camelote et tout un tas de choses à vendre. Vous débutez avec plus d'équipements destinés à la vente (ressources, drogues, munitions...), équivalent à environ 5 PE.

Mauvaise réputation (+IPC)

Vous êtes connu, en mal, dans l'Est désolé. Les autres joueurs connaîtront sans doute votre nom et/ou votre réputation, avec les avantages et inconvénients que cela comporte.

Vous recevrez un guide de la réputation.

e. Intelligence

Chimiste (2PC)

Vous pouvez créer des drogues ou des médicaments. Vous débutez avec deux recettes que vous maîtrisez. ([Voir la section Équipements](#)).



Vous recevrez un guide du chimiste.

Cryptographe (2PC)

Vous savez traduire des documents cryptés selon différents modèles.

Vous recevrez un guide du cryptographe.

Hacker (2PC)

Vous savez contourner les sécurités informatiques avec le matériel adapté. Vous pouvez tenter de pirater les terminaux.

Vous recevrez un guide du hacker.

Médecin (2PC)

Les TRES gros bobos, c'est votre truc. Vous pouvez

remettre sur pieds quelqu'un dans un état particulièrement critique. Avec le matériel adapté, vous soignez votre patient à raison de 1 PV par tranche de 5 minutes d'opération.

Vous recevrez un guide du médecin.

Spécial (+IPC)

Vous avez toujours dit que vous étiez « spécial ». Votre comportement ou votre mental échappe parfois à la logique des gens qui vous entourent. Phobie, bêtise, difficulté à s'exprimer clairement, etc.

f. Agilité

Armurier (2PC)

Vous pouvez créer des munitions balistiques ou à énergie.

Vous recevrez un guide de l'armurier.



Arts martiaux (IPC)

Vous savez vous défendre et attaquer avec vos mains et/ou autres parties de votre anatomie. Vous obtenez un bonus de +1 lors des actions de combats à mains nues. ([Voir Combat à mains nues](#))

Bricoleur (2PC)

Vous pouvez bricoler le bric et le broc avec vos outils, remettre en marche des trucs, démonter des machins et récupérer des composants sur certains objets.

Vous recevrez un guide du bricoleur.

Marchand de sable (2PC)

Vous savez comment mettre à terre, par surprise. Dissimulé, vous vous rapprochez de votre cible, avant de simuler un coup derrière la nuque, en annonçant « **Assomme** ». La cible est **inconsciente** pendant 1 minute.

g. Loterie (ou Chance)

Détecteur de butins (IPC)

Vous avez trouvé un tas de trucs dans les ruines d'avant-guerre, utiles ou pas. Vous obtenez 2 PE supplémentaires. *Peut être sélectionné plusieurs fois.*



Mystérieux étranger (2PC)

Vous êtes persuadé d'être suivi. Heureusement, c'est à votre avantage.

Sans le sou (+IPC)

Vous n'avez plus une capsule en poche et ne pouvez pas en prendre lors du choix de l'équipement.

6. Historique

Il sera rédigé en collaboration avec votre responsable de faction et les rédacteurs à l'issu du renvoi de votre questionnaire.

7. Équipements & Services

Vous démarrez peut-être le jeu avec une dotation livrée avec l'historique de votre personnage. Voici une liste des objets que l'on peut trouver et leurs effets.



Les prix indiqués sont indicatifs. Les marchands pratiquent les prix selon l'offre et la demande ou simplement leurs envies. A vous de savoir si vous êtes un pigeon ou pas.

Chaque arme, corps à corps ou distance, sera le sujet d'un contrôle, pour des raisons de sécurité évidentes.

a. Armes à distance

Les armes de type Nerf, **non Rival**, sont les seules autorisées sur le GN pour simuler les armes à distance.



Nous divisons les armes à distance en deux catégories :

- à feu (Elite et Mega) qui infligent 1 point de dégâts,
- à énergie (Vortex [à disques]) infligent 1 point de dégâts, ignorent l'armure et touchent donc directement les PV.

Bien entendu, les autres marques sont tolérées si elles répondent aux normes de sécurité. Les armes de type artisanales ou répliques d'airsoft sont formellement interdites.

b. Armes de contact

Les armes de contact autorisées doivent être en latex et prévues pour pratiquer notre loisir. Elles peuvent être à une ou deux mains.



Nous divisons les armes de contact en trois catégories :

- courte (moins de 60cm),
- longue (60 à 110cm)
- très longue (110 à 180cm).

Toutes les armes de contact infligent 1 point de dégâts.

Pour des questions d'immersion, les épées elfiques et autres lames venues d'univers trop déphasés avec celui que nous proposons ne seront pas acceptées. Si vous avez un doute, contactez un organisateur.

Les boucliers sont autorisés, sous les mêmes conditions.

c. Explosifs

Les mines, grenades ou autres explosifs simulés en jeu infligent toujours 2 dégâts, sur un rayon approximatif de 5 mètres.



Les grenades explosent lorsqu'elles stoppent leur course. Oui, cela peut donner des scènes explosives.

d. Munitions

Même si les armes à feu utilisent des munitions « classiques », les munitions plus lourdes sont plus rares ou complexes à produire, ce qui explique leur prix.

Munitions légères (Elite) - Prix moyen : 2 caps

Munitions lourdes (Mega) - Prix moyen : 3 caps

Cellules à fusion (Disque) - Prix moyen : 4 caps

e. Drogues et médicaments

Les drogues présentes dans le jeu ne sont pas une incitation à la consommation dans votre vie quotidienne, bien au contraire.

La drogue, c'est mal. Voilà, c'est dit.

Dans le cadre du jeu, les drogues seront représentées par des bonbons, de couleurs et de formes différentes.



Note : les effets des drogues ne peuvent pas se cumuler et ne durent que 5 minutes, après quoi le bonus temporaire est perdu et le contrecoup tombe.

Addictol - Prix moyen : 120 caps

Et en ce jour, vous n'aviez plus besoin d'artifices. Une dose suffit à vous retirer votre dépendance aux drogues.

Contrecoup : aucun.

Buffout - Prix moyen : 20 caps

Rend plus fort mais vous en payez le prix. Augmente de 1 point les dégâts au contact pour les 3 prochaines attaques. Annoncez la nouvelle valeur de frappe lorsque vous touchez votre cible.

Contrecoup : Vous perdez 1 PV. Risque de dépendance.

Jet - Prix moyen : 10 caps

Ce flacon pressurisé vous donne une sensation de vitesse, de force, de précision. Votre prochaine attaque inflige 2 dégâts supplémentaires.

Contrecoup : Vous êtes **neutralisé**. Fort risque de dépendance.

Mentats - Prix moyen : 20 caps

Ces pastilles vertes vous rafraîchissent fortement ! Vous visez mieux et êtes plus concentré. Vos dégâts à distance augmentent de 1 point pour vos 3 prochaines attaques. Annoncez la nouvelle valeur de frappe lorsque vous touchez votre cible.

Contrecoup : Vous êtes **neutralisé**. Risque de dépendance.

Poudre de soins - Prix moyen : 15 caps

Cette poudre « magique » est élaborée le plus souvent par des tribus de survivants retournés à l'état sauvage. Vous récupérez 2 PV.

Contrecoup : Vous perdez la vue ou devenez sourd pendant 10 minutes. Pour simuler la perte de vue, bandez-vous les yeux. Pour simuler la perte d'audition, munissez-vous de bouchons d'oreilles.

Psycho - Prix moyen : 20 caps

Cette injection rend insensible à la douleur. Vous obtenez 3 PV temporaires.

Contrecoup : Vous perdez 1 PV. Risque de dépendance.

Rad-away - Prix moyen : 40 caps

Cette poche de liquide orange permet à votre organisme d'évacuer les radiations à vitesse grand V. Supprime 5 niveaux de radiations, ne rend pas de PV.

Contrecoup : aucun.

Rad-X - Prix moyen : 35 caps

Cette pilule permet à votre organisme de se prémunir des radiations. Protège des radiations pendant 5 minutes. Effet cumulable.

Contrecoup : Risque de dépendance.

Stimpack - Prix moyen : 50 caps

Les meilleurs amis des survivants. Cette seringue accélère le métabolisme de guérison. Vous récupérez 3 PV instantanément.

Contrecoup : aucun.

Risque de dépendance : La drogue c'est mal, on insiste. Après avoir consommé une drogue à risques vous avez une

chance sur trois de développer une dépendance. Pour savoir si vous êtes devenu dépendant, rendez-vous chez un orga pour tester votre résistance. Si vous êtes résistant aux drogues, signalez-le.

Le Jet : avec son fort risque de dépendance, vous avez une chance élevée de devenir dépendant.

f. Accessoires

Vous venez avec ce que vous voulez, tant qu'il n'y a aucun élément dangereux compris dedans. Evitez par exemple d'arriver avec une panoplie complète du GIGN en parfait état ou encore avec votre glacière remplie de nourriture actuelle. C'est la fin du monde, bon sang. Soyez raisonnables et logiques. On ne veut pas vous déclarer comme une menace auprès des autres joueurs et organisateurs, en plus de vous virer à gros coups de pieds au cul.

**Masque à gaz**

Vous protège de 5 niveaux de radiations. Après quoi, vous devez faire remplacer votre filtre auprès des personnes compétentes.

Outils de crochetage*

Permet de déverrouiller les serrures et cadenas.

Outils de bricoleur**

Permet de réparer un peu tout, nécessite la compétence Artificier, Armurier et Forgeron. Nécessaire également pour fabriquer les munitions, améliorer les armes et armures.

Trousse de premiers-secours**

Permet de dispenser les premiers soins, nécessite la compétence Secouriste ou Médecin.

Kit de chimiste**

Permet de confectionner des drogues et médicaments, nécessite la compétence Chimiste.

*Note : est fourni par l'organisation

**Note : n'est pas fourni par l'organisation.

g. Ressources

Acide - Prix moyen : 3 caps

Antiseptique - Prix moyen : 10 caps

Champignon cerveau - Prix moyen : 3 caps



Circuit imprimé - Prix moyen : 8 caps

Fertilisant - Prix moyen : 3 caps

Fleur de cendre - Prix moyen : 10 caps

Nettoyant Abraxo - Prix moyen : 5 caps

Pack de sang - Prix moyen : 10 caps

Seringue - Prix moyen : 6 caps

Douille - Prix moyen : 1 caps

h. Monnaies

Capsule random : La capsule commune. Valeur : 1.

Capsule verte : La capsule peu commune. Valeur 5.

Capsule bleue : La capsule rare : Valeur 10.

Merci de jouer le jeu et de limiter importation de capsules via vos consommations personnelles.

i. Services et vie quotidienne



Les gens les plus compétents sont souvent les plus riches, s'ils savent aussi comment rester

en vie, en évitant par exemple de chercher des poux à un mutant sous Jet ou de charger un écorcheur avec un simple couteau. Voici quelques exemples de services et des prix que l'on retrouve en moyenne.

A noter que la plupart des communautés jouent du troc pour vivre. De fait, la valeur de la caps est totalement variable selon l'offre et la demande.

Soins médicaux - Prix moyen : 30 caps

Déverrouiller un terminal - Prix moyen : 20 caps

Déverrouiller un cadenas - Prix moyen : 15 caps

Repas complet - Prix moyen : 10 caps

Eau (sale) - Prix moyen : 1 caps

Eau (propre) - Prix moyen : 2 caps

Nuka Cola - Prix moyen : 3 caps

8. Achats d'équipements

Vous débutez automatiquement avec une arme courte.

Vous pouvez à présent dépenser vos PE pour pouvoir démarrer avec l'équipement supplémentaire de votre choix. Chaque choix peut être sélectionné plusieurs fois.



Voici les coûts :

- 1 x dose de drogue (au choix)* - 3 PE
- 4 x Munitions énergétiques supplémentaires* - 3 PE
- 6 x Munitions balistiques supplémentaires* - 2 PE
- Arme à énergie à 1 coup + 3 munitions - 4 PE
- Arme à énergie coup par coup + 4 munitions - 5 PE
- Arme à énergie auto ou semi-auto + 6 munitions - 6 PE
- Arme à feu à 1 coup + 4 munitions - 2 PE
- Arme à feu coup par coup + 6 munitions - 3 PE
- Arme à feu auto ou semi-auto + 8 munitions - 4 PE
- Arme de contact courte - 1 PE
- Arme de contact longue - 2 PE
- Arme de contact très longue - 3 PE
- Arme de jet ou de lancer - 1 PE
- Bouclier - 4 PE
- Caps supplémentaires* - 1 PE
- Grenade ou explosif* - 3 PE
- Masque à gaz - 3 PE
- Outils de crochetage* - 5 PE
- Recette de chimiste supplémentaire* - 2 PE
- Ressources variées* - 2 PE
- Système d'éclairage (lampe, smartphone..) - 1 PE

*Équipement fourni le jour J, par l'organisation

Ce qui n'est pas indiqué dans cette liste peut donc être amené sans besoin de dépenser des PE. A l'inverse, si vous n'avez pas acheté avec vos PE un équipement cité plus haut, vous ne serez pas autorisé à l'avoir en début de partie.

En gros, ramenez vos armes et protections, on se charge des munitions. Il sera peut-être possible d'obtenir de l'équipement contre quelques caps ou services sur place.

9. Combats

La vie est rarement rose dans le nouveau monde. Elle est plutôt rouge sang quand on s'aventure où il ne faut pas.

a. Sécurité

Jouer c'est bien. Jouer sans se blesser, c'est mieux.

L'ensemble des armes présentes sur le GN seront contrôlées par les organisateurs.

Toute personne ne se soumettant pas au contrôle pourra faire demi-tour et passer le reste de son week-end devant une émission de télé-réalité pour méditer.

Nous rappelons quelques règles standards pour le bien de tous : au corps à corps ou à distance, évitez autant que possible la tête ou les parties sensibles de l'anatomie de votre adversaire. Si vous avez un doute lors d'un affrontement, n'hésitez pas à consulter votre camarade de jeu, à prendre une pause pour être sûr que tout va bien.

Si un incident nécessite l'intervention d'un secouriste, annoncez de manière audible « **STOP AU JEU** ». Les personnes capables vous seront présentées au préalable.

b. Combats à mains nues

L'idée saugrenue peut vous prendre de ne pas avoir recours à la force létale. Dans le cas d'une volonté de vous battre à mains nues, de vouloir entraver ou neutraliser quelqu'un par la force, vous passez un instant en **mode duel**. Vous et votre ou vos opposants allez utiliser vos mains pour déterminer lors de la scène à venir qui va avoir l'ascendant sur l'autre.

Les règles sont celles du Pierre-Feuille-Ciseaux. Il faut cumuler 3 points pour remporter le duel. A partir de là, à vous de jouer la scène en conséquence.

Note : votre race influence le résultat, ainsi que la compétence Arts martiaux.

Mutant : +1, Répliquant & Humain : +0, Goule : -1
Arts martiaux : +1.

c. Annonces & états

Certains effets vous mettent dans un drôle d'état. Certaines annonces aussi.

Annonce : Assomme

Si vous êtes la cible, à cette annonce vous tombez inconscient pour 1 minute. (**Variante : BREUM !**)



Voir les compétences **Super-claque** et **Marchand de sable**.

Annonce : Dégâts

Lorsqu'une compétence particulière vous permet d'infliger des dégâts supérieurs à ceux prévus avec l'arme utilisée, annoncez la valeur des dégâts infligés.



Annonce : Radiations (ou Rad X, X étant la valeur)

Voir Etat : Irradié.

Annonce : STOP AU JEU !

La sonnette d'alarme en cas d'absolue nécessité : blessure réelle ou comportement dangereux, pas pour régler un problème de règles. Contactez une personne de l'organisation pour l'informer. L'ordre est clair. Tout le monde arrête ce qu'il fait, reste à sa place, tant que la reprise du jeu n'est pas annoncée. L'utilisation de cette annonce à d'autres fins sera sévèrement punie.

Annonce : Vraiment vraiment

Nous vous invitons à consulter cet article très intéressant au sujet de l'usage d'un safe word :

[https://www.electro-gn.com/11903-](https://www.electro-gn.com/11903-vraiment-vraiment)

[vraiment-vraiment](https://www.electro-gn.com/11903-vraiment-vraiment) . Une solution

élégante pour ne pas sortir du jeu tout en s'assurant de continuer dans de bonnes conditions. C'est également un bon outil, comme indiqué dans l'article pour « gérer les situations de sécurité émotionnelle et de donner des indications sur le niveau de jeu que l'on attend ».

Cependant, il ne faut pas abuser des bonnes choses. De la modération donc. Mais surtout, allez lire l'article en lien, vraiment vraiment.

Etat : Décédé

Vous êtes mort, c'est fini. Ou pas... Rendez-vous auprès d'un organisateur pour statuer sur la suite de votre aventure.

Etat : Inconscient

Vous êtes incapable d'agir, de quelque façon que ce soit.



Etat : Irradié

Certaines zones ou objets ou évènements auront la mention « Radiations ». Si vous êtes affecté par l'annonce, vous gagnez un niveau de radiation.



Les radiations fonctionnent par palier comme indiqué :

Rads	Effets indésirables
1-3	Vous avez des démangeaisons
4-6	Vous tousssez fortement - 1 PV max
7-9	Votre vision est floue - 2 PV max
10-12	Vous êtes inconscient - 3 PV max
13	Vous êtes mourant

Etat : Mourant

Vous êtes gravement blessé. Si personne ne remonte vos PV dans les 15 minutes, vous allez mourir, définitivement, pour de bon. **Ces 15 minutes peuvent passer à zéro, si votre adversaire décide de vous achever sur place.**

Etat : Neutralisé

Vous êtes conscient, mais ne pouvez pas entreprendre d'action autre que vous déplacer lentement. Vous êtes sévèrement épuisé. Vous devez prendre un repos d'au moins 5 minutes, sans action physique.

10. FAQ

Questions et réponses que vous ne vous posiez pas, alors d'autres y ont pensé pour vous.

**a. A propos de l'équipement****Je n'ai pas d'armes post apo.**

Vos armes doivent être adaptées à l'univers, à l'ambiance (Pas d'armes en couleurs originales, bleues/oranges...). Les Nerfs non-peints ne seront pas acceptés pour des raisons d'immersion.

Quelles gammes Nerfs sont autorisées au final ?

Dans le désordre : N-Strike Elite Mega, N-Strike Elite, N-Strike, Rebelle, Dart Tag et Vortex. Cela implique donc 3 types de munitions disponibles : Elite, Mega et Disque.

Est-ce que je peux apporter un Nerf modifié (ressort, batterie, etc...) ?

L'arme sera évaluée lors du contrôle. Si nous la jugeons

dangereuse, elle sera interdite. Testez vos armes avant votre venue pour éviter les mauvaises surprises.

Vous avez des balles Nerf Méga ? Et des balles Nerf « normales » aussi ?

Oui, nous avons tout le nécessaire. Merci de ne pas ramener vos munitions.

Est-ce que je peux me munir d'un Pip Boy ?

Si vous êtes un résident d'abri, bien entendu. Sinon, qui dit que vous n'avez pas juste « trouvé » ce fabuleux outil ?

b. A propos de la restauration**Quelle sera la nourriture disponible sur le site ?**

L'inscription inclut une ration prévue pour une durée de 24h. Aussi, des marchands et un stand dédié seront là pour combler les besoins supplémentaires. Nous vous invitons donc soit à prévoir du complément, soit à négocier avec les dealers de bouffes.



Si vous avez des limitations alimentaires, pensez à l'indiquer dans votre questionnaire. Nous ne serons pas en mesure de proposer des repas selon le régime alimentaire de chacun pour cette édition.

Est-ce que je peux apporter de la nourriture supplémentaire ? De la boisson alcoolisée ?

Oui, vous pouvez ramener vos douceurs pour le week-end.

L'alcool est autorisé tant qu'il est consommé avec modération.

c. A propos des lieux**A partir de quand puis-je arriver ?**

Le checkpoint sera ouvert à partir de **16h00**.

Le couchage est-il en jeu ou hors-jeu ?

Nous vous conseillons de séparer votre espace de jeu (camp, bureau, échoppe) et votre espace de couchage, qui sera alors hors-jeu. En cas de doute, nous vous invitons à sécuriser vos affaires. (Voir CGV.)

Est-ce que je peux monter un camp extérieur ?

Des espaces peuvent accueillir des camps à l'extérieur, à vos risques et périls. Aucune dégradation ne sera tolérée en revanche. Ce qui implique aucun feu au sol, par exemple.



Peut-on faire des feux ?

Uniquement dans l'espace dédié.

Il y a du courant ?

Oui, en accès limité cependant. Il y a également accès à de l'eau potable.

On peut se changer où ?

Il y a de nombreuses pièces sur le site pour profiter de votre intimité.

Y aura-t-il des photographes ?

Oui, plusieurs.

Je suis un ronfleur professionnel, s'il y a une piaule où je n'emmerde pas grand monde c'est mieux... pour les autres.

Libre à vous de trouver la place qui vous convient le mieux.

d. A propos des compétences**Vous n'avez pas mentionné le vol d'objets. Comment cela est-il simulé ?**

Il n'y a en effet aucune compétence dédiée.

Vous souhaitez voler un personnage ? Faites-le ! Sont volables : objet du jeu, composants d'artisanat, munitions et caps. Comme toujours, soyez fairplay et respectueux, volé comme voleur. Ne sont donc pas volables les affaires des joueurs : habits ou armes, sauf si la personne est vraiment vraiment d'accord.

En jeu, les objets collectables seront facilement identifiables par des étiquettes ou par leur forme.

Il n'y a pas de compétence d'assassinat ?

Non. Si vous devez assassiner quelqu'un, faites-le de manière RP ou bien épuisez les PV de votre adversaire, tout simplement.

Comment fait-on pour achever ?

Si votre adversaire semble inerte, rien de mieux que de jouer l'acte, en lui mettant une balle dans la tête, en le poignardant précisément ou en lui éclatant votre casque sur la face. Doit-on rappeler qu'il s'agit de simuler ? Pensez à la santé du joueur avant celle du personnage.

e. A propos du comportement**Comment gérer la triche ?**

Il y a deux types de triche : la volontaire et l'inattention. Si vous avez mis assez de dégâts de manière manifeste à



quelqu'un et qu'il continue de se battre sans ciller, rappelez à la personne qu'elle doit être fairplay. Cela ne doit pas générer un conflit hors-jeu qui risque de vous sortir du jeu et gâcher votre expérience. Contactez un organisateur dans le doute.

Remarque sur les "gens qui tapent fort sur les désarmés" : A-t-on un droit "d'interruption de scène en cas de problème" ou chope-t-on un orga au plus vite ?

Vous pouvez vous retirer du jeu et aller voir un orga pour lui signaler. Vous avez aussi un droit d'interruption si vous estimez que la scène va trop loin et que c'est urgent. Utilisez le « vraiment vraiment » d'abord, puis « stop au jeu » si nécessaire.

f. A propos d'autres choses**Est-il possible de venir avec un bébé (mutant) ?**

Malheureusement, pour diverses raisons, la présence d'enfants n'est pas adaptée au programme prévu, ni aux lieux.

**Si on a besoin de vous joindre pendant le jeu, on fait comment ?**

Nous aurons des brassards avec notre nom et titre. Il y aura toujours des orgas à un poste fixe.

PS : Si vous voyez un orga mais sans son bandeau, il n'est pas disponible. Sauf urgence, bien entendu.

Quel numéro joindre en cas de souci lors du GN (et à l'arrivée) ?

06.15.94.25.15 (Julien / Juks).

Y a-t-il la notion de personne à ne pas taper pour raisons diverses, signalé avec bandeau (femmes enceintes, blessés, ...) ?

Si les personnes concernées se sont manifestées lors de leur questionnaire, nous ferons le nécessaire pour que chacun puisse les identifier efficacement.