

POUR QUELQUES
CAPSULES DE PLUS...

11, 12 AOÛT, FORT DE VÉZELOIS

LIVRET DE REGLES



ASSOCIATION
MIRABELLE

RÈGLES DE BIENSÉANCE EN GN	3
LE RÔLEPLAY	3
LA SÉCURITÉ EN GN	3
ALCOOL ET DROGUES.....	4
RÈGLES DE PVS ET DE COMBAT :.....	4
PVS	4
DÉGÂTS.....	4
ARMURES :	5
ARMES DE CONTACT :	5
ARMES À DISTANCE :	5
MÉTIRS ET ARTISANAT	6
DIFFÉRENTS LOTS UTILISÉS PENDANT LE GN :	6
COULEURS DE QUESTION	6
RÈGLES DE RADIOACTIVITÉ / MUTATIONS :	7

Règles de bienséance en GN

Comme pour tout évènement organisé par une association, nous attendons de la part des participants un comportement exemplaire. Tout manquement aux points définis ci-après pourra, selon le jugement des organisateurs, être sanctionné par un renvoi de l'évènement.

L'équipe d'organisateur sera aussi présente que possible afin de répondre à toute demande des joueurs et de régler tout problème de jeu. Un point orga sera installé sur le site avec des permanences et les autres orgas se déplaceront sur le site afin d'être aussi disponibles que possible.

Le rôleplay

Nous attendons de nos participants qu'ils se montrent aimables aussi bien envers les organisateurs qu'envers les autres joueurs. En cas de problème, notre équipe d'organisateur se chargera d'arbitrer tout conflit et pourra prendre des sanctions le cas échéant, afin de faire reprendre le jeu dans les meilleures conditions. Nous demandons également aux joueurs d'interpréter leur rôle (ce qui ne se limite pas au costume!). Un petit effort d'interprétation serait donc apprécié, afin de valoriser le travail de rédaction effectué et pour donner au jeu tout son sens.

Il est également demandé aux joueurs de rester fairplay en toute circonstance et de ne pas abuser des talents ou compétences de leur personnage outre mesure. Un nombre limité d'utilisation ou des durées d'action ont été mises en place afin de ne pas gêner le jeu qui se veut, avant tout, basé sur l'interprétation. En cas de non respect flagrant de ces règles, les organisateurs se réservent le droit de limiter voire de supprimer l'accès aux compétences du contrevenant.

La sécurité en GN

Les joueurs pourront, s'ils le désirent, apporter des armes de GN afin de réaliser des phases de combat. Chaque arme utilisée au cours de l'évènement devra être préalablement contrôlée par un organisateur afin de garantir la sécurité des participants, et nous nous réservons donc le droit d'accepter ou non une arme sur le jeu. Durant les combats, les joueurs devront impérativement respecter les règles de sécurité propres aux phases de combat. Dans la mesure du possible, l'équipe d'orga tâchera d'être sur place durant les batailles afin d'en contrôler le bon déroulement et d'en assurer la sécurité.

Déchets / Propreté

Tout autour du site seront installées des poubelles, nous vous demandons donc de les utiliser afin de garder le site propre. Des commodités propres seront également à votre disposition. Nous vous demandons donc de les garder aussi propres que possible et de prévenir un orga qui pourra assurer le nettoyage en cas de besoin.

Règles de sécurité en combat

Les joueurs qui souhaitent participer à des combats de GN doivent :

- Utiliser une arme testée et homologuée par l'équipe d'organiseurs
- JOUER le combat, en n'oubliant pas que la personne en face de soi est aussi un joueur dans un rôle précis (et pas un sac de frappe)
- RETENIR ses coups dans la mesure du possible afin que le combat reste fluide mais n'occasionne pas de blessures aux participants
- Eviter les zones sensibles ! (tête, yeux, visages, mains, entrejambe, etc)
- S'excuser en cas de maladresse !
- Contrôler que le terrain du combat ne présente pas de danger immédiat
- Prévenir son adversaire s'il se met en danger lui ou d'autres joueurs
- Arrêter impérativement le combat en cas de blessure ou de danger !

Alcool et drogues

Les organisateurs toléreront la présence d'alcool pendant l'événement mais exigent que la consommation des participants reste dans les limites de l'acceptable, la consommation de drogues sera quand à elle interdite. L'équipe d'orga sera intransigeante sur ce point afin que les joueurs puissent profiter au mieux de l'évènement (pour rappel : chaleur du mois d'Août + alcool + drogue = weekend à l'hosto!).

Règles de PVs et de combat :

PVS

Chaque joueur dispose d'un nombre limité de Points de Vie (PV) qui représentent sa santé physique. Le score maximal des PVs d'un joueur ne peut être dépassé. Les dégâts subis par le joueur seront décomptés sur ce score et, une fois à 0PV, le jour tombe inconscient puis meurt s'il ne reçoit pas de soins dans les 15 minutes. Les PVs des joueurs ne sont pas localisés, et chaque dégât est décompté indépendamment de la zone touchée, bien que du fairplay et du roleplay afin de représenter les blessures subies seront appréciés (boîtement, etc).

Notez également qu'après chaque nuit de sommeil, un joueur regagne automatiquement la moitié de ses PV totaux.

Dégâts

Les armes de GN utilisées par les joueurs ont toutes un score de dégâts que le joueur doit énoncer lors de ses coups afin que son adversaire puisse les décompter. Seuls les dégâts des coups ayant touché seront décomptés. Lors des phases de combat à mains-nues, le perdant subira des dégâts à hauteur de la différence des scores de bagarre. (ex : score de 5 et score de 3 = 2 dégâts pour le perdant)

Armures :

Les joueurs disposant d'armures de GN se verront attribuer des Points d'Armure localisés (PA) représentant la protection de leur équipement face aux dégâts physiques. Lorsqu'un coup est porté sur une zone protégée le joueur pourra alors retrancher ses PA localisés aux dégâts subis avant de les reporter sur ses PVs. Les PA sont décomptés comme des PV supplémentaires, mais de façon localisée, et remontent à la fin de chaque combat. Exemple : un coup à 3 dégâts est porté au torse d'un joueur disposant d'une cotte de mailles (2PA), il subira donc 1 dégât suite au coup. Si le coup avait été porté sur une zone non protégée, il en aurait infligé 3. Si un deuxième coup à 3 dégâts est ensuite porté au même endroit, le joueur subit cette fois les 3 dégâts. Certaines compétences comme Briser peuvent détruire les armures, auquel cas leur bonus est annulé. Pour le récupérer il faut réparer l'armure.

Règle spéciale : Nerfs

Pour ce GN, les joueurs seront autorisés à utiliser des armes de type NERF tirant des fléchettes ou des disques en mousse. Les munitions utilisées seront fournies par les organisateurs et devront être ramassées après utilisation. Nous faisons donc appel à votre fairplay afin de ne pas réutiliser les munitions déjà utilisées. Elles pourront être restituées en main propre aux orgas ou déposées à la taverne, au local orga ou au local PNJ.

Liste des armes et armures, dégâts et PA

Armes de contact :

- Armes courtes : 1 dégât
- Armes standard : 1 dégât
- Armes lourdes ou longues (2 mains) : 2 dégâts

Armes à distance :

- Arcs : 2 dégâts sans armure
- Nerfs : 2 dégâts sans armure
- Armes spéciales : 3 dégâts ou plus
- Grenades : 3 dégâts dans le rayon d'explosion

Armures :

- Légère (cuir simple) : 1 PA
- Moyenne (armure matelassée, gilet pare-balle) : 2 PA
- Lourde (métal) : 3 PA
- Lourde complète : 4 PA
- Casques : immunisent à la compétence Assommer.

Métiers et artisanat

Les joueurs pourront créer des objets en jeu à partir de composants fournis. Pour cela, ils doivent disposer de la compétence leur donnant accès au métier concerné, et selon leur expertise, ils auront accès à diverses recettes ou fabrications. Chaque création d'objet devra être validée par un organisateur avec la dépense des composants nécessaires. Pour cela, le joueur pourra se rendre au local orga où il remettra les composants qu'il a utilisés afin de recevoir en échange l'objet qu'il aura fabriqué. Dans le cas de réparations ou d'améliorations de matériel, les joueurs n'auront pas besoin de se rendre auprès d'un orga pour faire la réparation mais ils devront tout de même dépenser les composants nécessaires et respecter la durée préconisée.

Différents lots utilisés pendant le GN :

- Bandages : utilisés par les médecins pour soigner
- Bidouille : matériaux en tous genre récupérés ici et là, utilisés par les bricoleurs
- Ferraille : petites pièces de ferrailles pouvant être utilisées pour bricoler
- Plantes : représentées par des cartes colorées
- Poudre : attention ça explose ! à manipuler avec précaution !
- Composants électroniques : pour la plupart réutilisables
- Ressources en tous genres : peaux d'animaux, tissu, nourriture, eau, tabac, etc.

Couleurs de question

Certaines compétences ou certains talents permettent aux joueurs de poser des "questions de couleur". Il s'agit en fait d'une façon de "tirer les vers du nez" au joueur. Lorsqu'une telle question est posée, si la personne annonce l'une de vos couleurs, vous n'avez pas le droit de mentir et devez répondre la vérité à la question posée. Si, par contre, la couleur annoncée n'est pas la bonne, la personne pourra répondre ce qu'elle désire.

L'utilisation des questions de couleur est cependant avant tout une aide au roleplay, car toute utilisation de cette règle spéciale nécessite une phase de roleplay définie dans la description de la compétence qui vous l'octroie.

Il existe cinq couleurs pour les questions : Noir, Blanc, Rouge, Bleu, Vert

Règles de radioactivité / mutations :

Dans ce GN, les joueurs seront confrontés aux effets de la radioactivité, car les terres des Etats-Unis ont été irradiées lors de l'holocauste nucléaire.

Des règles spécifiques ont donc été développées afin de rendre cet aspect de l'univers de Fallout.

Chaque personnage entrant en contact avec des radiations (le plus souvent indiquées par une alarme sonore) recevra des points de radiation. Ces dégâts ou points de radiation, matérialisés par de petites pierres fluorescentes jaunes, pourront bien entendu être soignés en utilisant des antidotes adaptés (Rad-X par exemple). Mais contrairement aux PV qui peuvent remonter après une nuit de sommeil (la moitié de ses PV totaux par nuit de repos), ces points de radiation sont permanents tant qu'ils ne sont pas soignés.

Lorsqu'un joueur atteint un multiple de 5 points de radiations, il reçoit une mutation (tirée aléatoirement sur un tableau, contacter les orgas) et un point de mutation permanent. Ce point de mutation ne pourra jamais être perdu même si le joueur redescend ensuite en dessous des 5 points de radiation. Il représente son taux de mutation, indépendamment de son irradiation. Le principe étant qu'un mutant a beau soigner son irradiation avec des Rad-X, il reste tout de même un mutant, et les mutations qu'il a acquises sont définitives.

Lorsqu'un personnage mute trop, il risque de se transformer en goule. Le maximum de points de mutation pouvant être atteint avant ce stade est de 8 (ainsi que 8 mutations), auquel cas le prochain qu'il reçoit lui sera fatal.

Il en va de même pour les radiations, car le corps humain ne peut supporter plus de 20 points de radiation à un moment donné, si un joueur atteint les 21, il se transforme également en goule.

Dans le cas où votre personnage devait se transformer en goule, vous devrez contacter un organisateur qui vous indiquera la marche à suivre, mais sachez qu'il sera irrémédiablement perdu.