

Règles du jeu

2099

Sommaire	p 1
La sécurité	p 2
Le respect du lieu	p 2
Le respect des personnes	p 2
Les munitions	p 3
Les armes	p 3
Le vol	p 4
La fouille	p 4
La survie alimentaire	p 5
La vie	p 5
Les morts	p 6
Les soins extraordinaires	p 7
L'apprentissage en jeu	p 8
Les inventions	p 8
Le radium	p 9
La collecte des ressources	p 9

2099



La sécurité :

- **Souvenez-vous que vous pouvez vous faire toucher n'importe quand !!!**
- **Des lunettes ou un masque de protection des yeux (plus un de rechange) sont obligatoires tout le temps. Grillages oculaires interdits. Grille de protection de visage très fortement conseillée.**
- **Les tirs et les coups d'armes de corps à corps à la tête sont interdits et ne comptent pas**, appliquez vous à viser ailleurs s'il vous plaît. (mais, nous savons tous que cela va arriver, donc : de l'indulgence d'une part et des plates excuses d'autre part sont bienvenues. Merci pour la bonne ambiance du jeu.).
- **Les tirs à moins de 10 mètres sont interdits.** Pour les snipers les tirs à moins de 20 mètres sont interdits. Soyez vigilant sur le respect de cette distance de sécurité. A moins de 10 mètres les combats se règlent avec les armes de corps à corps, les arcs et les nerfs.
- **Les armes de corps à corps sont faites pour toucher et non pour frapper.** Appliquez-vous à jouer doucement.
- **Pour tirer la nuit il faut éclairer sa cible afin de savoir sur qui vous tirez. Eclairer vous également si vous combattez au corps à corps pour ne pas tomber bêtement.** Pensez à vérifier les piles de vos lampes quand vous préparez vos sacs.
- **On ne se met pas en danger, on ne joue pas dans les zones dangereuses, on déplace la bataille, on ne fait pas d'escalade périlleuse pour fuir ou contourner, on ne reste pas deux heures sous l'eau sans respirer ... etc ...**
- **Attention : un masque à gaz n'est pas une protection airsoft !**



Le respect du lieu :

- S'il vous plaît, **ne jetez rien dans la nature !!**
- Les déchets : faites vous une poubelle à votre camp que vous prendrez en fin de partie
- Les mégots : note pour les fumeurs, ne jetez aucun mégot dans la nature, prenez une boîte en fer qui vous servira de cendrier.
- Si on vous tire des flèches, et que l'archer est un couard qui fuit, veuillez s'il vous plaît les ramasser et les ramener au « camp du Vagabond » quand vous y passez.
- En fin de partie ramenez au « camp du Vagabond » tout ce qui ne vous appartient pas. Nous ne laisserons rien traîner.



Le respect des personnes

- **S'il vous plaît, On ne touche pas aux affaires personnelles**, (qui doivent être emballées au fond de la tente) Si on trouve sur l'aire de jeu des affaires qui semblent perdues, elle doivent être rapportées au « camp du Vagabond ».
- **On fait attention à soi et aux autres lors des scènes de bataille. Tout contact physique est interdit. ... Pas de véritables insultes On se comporte convenablement Merci.**
- **Attention : des promeneurs peuvent traverser l'aire de jeu, ne leur tirez pas dessus. Reportez la bataille en cours. Faites preuve de fair play pour ne pas profiter de la situation.**
- **Dans les refuges, priorité aux randonneurs. Ils ont souvent besoin de se restaurer et de s'abriter pour repartir en forme le lendemain.**



Les munitions :

- **Nous fournissons toutes les billes du jeu (0.25g), afin de nous assurer que 100 % soient biodégradables, et pour gérer ludiquement la quantité de munitions en jeu.**
- Pour les grenades artisanales ou autres pièges : utilisez des projectiles (diamètre supérieur à 0,6 mm) de la taille des poids chiches, petits poids secs avec 60 projectiles maximum par grenade ou piège. ... Les grenades rechargeables airsoft prévues pour le lance-grenade doivent avoir une capacité de 60 billes maximum.



Les répliques airsoft, armes de GN, et armes extraordinaires :

- **Les répliques airsoft**

Toutes les répliques que vous mettrez en jeu seront vérifiées au Chronographe pour attester de leur puissance.

Les armes de corps à corps de GN seront vérifiées pour garantir leur inoffensivité et leur bon état.

Au bout de 3 batailles (peu importe le nombre de coup que vous tirez, même 1 seul tir dans toute l'action est considéré comme une bataille), **l'arme s'enraille, il faut retirer le chargeur et la faire réparer.**

Comptez bien si vous avez plusieurs armes. Et donc utiliser en attendant une autre qui est en état de marche. Les armes de corps à corps ne s'abîment pas.

Le seul accessoire d'arme utilisable pour tous est la lampe obligatoire.

Les lunettes de visée, points rouges, ou autres viseurs, nécessitent une compétence pour être acceptés.

- **Puissances :**

- Les fusils de sniper (style) 450 fps (exception à la règle : Vous ne pouvez pas tirer à moins de 20 m)
Pour tirer avec un fusil de sniper vous devez être statique.

- Les armes lourdes (style : m299, minimi, ...) 400 fps. Vous ne pouvez courir que 20 mètres par bataille. Le reste de la bataille vous vous déplacez en marchant. Pour tirer avec une arme lourde vous devez être statique.

- Les fusils d'assaut (style MP5, Kalach,) 350 fps

- Les fusils à pompe 350 fps

- Les armes de poing (style Beretta, Glock ...) 350 fps

- **Les armes de corps à corps de GN sont classées en 4 catégories :**

Vous ne pouvez manier qu'une arme de corps à corps à la fois : l'ambidextrie est une compétence.

- de 0 à 40 cm : dague, poignard, clef à molette, ... etc ...

- de 40 à 80 cm : clef à griffe, machette, épée courte, hachette, ... etc ...

- de 80 à 120 cm : Épée, batte, hache, pied de biche, bâton, ... etc ...

- Les arcs : peuvent être utilisés à moins de 10 mètres. Ils servent également à ramener du gibier. (cf : métier, chasseur). Ceux qui ont la compétence de manier l'arc peuvent prendre une arbalète de gn à la place.

- **Les armes extraordinaires :**

bazooka, gatling, canons, tronçonneuse ...

- **Les Armes "Nerf" :**

Elles peuvent être utilisées à moins de 10 mètres. Elles ont le même effet que les autres armes = 1 touche.

Comme les autres armes, au bout de 3 batailles (peu importe le nombre de projectiles que vous tirez, même 1 seul tir dans toute l'action est considéré comme une bataille), **l'arme s'enraille**, il faut retirer le chargeur ou les munitions et la faire réparer.



Le Vol :

- **On ne peut cacher les "objets de jeu" que sur soi ou dans son camp ; la délimitation de votre camp s'arrête à 1 mètre d'une tente.** Interdit de se faire des planques dans la forêt au milieu de rien ou au fond de son sac d'affaire personnelle, où ce ne sera pas ludique du tout.

- **Seuls les objets de jeu sont volables :**

Tous les objets sont identifiés sur le tableau des ressources au "camp du Vagabond"

l'eau, la nourriture,

les potions, les bandages, les métaux, les plantes, le gibier, ...

les munitions : à classer par calibre dans leurs poches respectives (fournies par les orga), il s'agit des munitions récupérées uniquement dans une arme et si celle-ci est de la même catégorie que la vôtre (videz le chargeur et le remettre sur l'arme).



La fouille :

- **Fouiller une personne prend 5 mn. Votre victime devra alors vous donner tout ce qu'elle possède,** sauf le contenu de son éventuelle poche secrète.
- **Lors de la fouille d'un campement, les affaires personnelles doivent être respectées.** Nous vous demandons de les enfermer dans un sac et de les ranger au fond de votre tente avec une étiquette hors jeu dessus pour que personne ne les touche, merci.
- Si vous trouvez des armes ou des armures dans un campement, vous pouvez les casser en 5 mn, en laissant une pastille rouge en évidence sur chaque arme. Elles devront être réparées par un réparateur. Vous devrez aussi prendre 1 mn pour casser un objet simple de jeu de votre choix. (respectez ce temps comme les autres).



La survie alimentaire :

Si à **midi** vous ramenez au Vagabond des ressources alimentaires, vous obtiendrez un petit bonus

ATTENTION : il n'y a que le vagabond qui puisse délivrer ces bonus !

- **A midi vous devez ramener au Vagabond 1/2 Litre d'eau**

S'il vous manque cet éléments de survie, c'est la "faiblesse" qui s'empare de vous (cf : règle "faiblesse").
Attention au taux de potabilité de l'eau !

- **Règle "faiblesse" :**

Vous ne pouvez pas courir. Vous ne pouvez plus vous battre.

Vous êtes obligés de vous reposer 5 mn dès que vous avez fait un effort : marche de plus de 10 mn pour se rendre à un lieu, utilisation d'un métier, ...

Vous êtes avide de vous nourrir ou de boire. Vous ne pouvez pas vous contrôler si vous voyez de l'eau ou de la nourriture passer devant vous.

Pour sortir de l'état de faiblesse vous devez consommer 1 denrée alimentaire ou 1/2 litre d'eau quand vous la trouvez. Ce qui ne vous dispense pas de trouver votre ressource d'eau pour le Cycle en cours.



La vie :

- **Une bille, une rafale, une touche d'arme de corps à corps, une flèche, une giclée "d'acide" ont le même effet = 1 touche**
- Les tirs ou touches reçues dans une réplique ou une arme de GN n'ont aucun effet.
- Votre stade de santé quand tout va bien est : **"Sain"**.
- **Si vous êtes touché 1 fois : vous êtes "Blessé"** : le membre est inutilisable ou si c'est au torse vous devez rester sur place. Vous devez signaler que vous êtes touché en indiquant à haute voix votre état : "Au secours, je suis blessé", "Aïe, j'ai mal ..."

Vous pouvez continuer à vous battre ou faire quelque chose avec les capacités qu'il vous reste. Vous devez vous faire soigner dans l'heure, sinon vous tombez "agonisant" (cf : règle "Agonisant").

"Blessé" peut être soigné par : 1er soins

- **Si vous êtes touché par les projectiles d'une explosion de grenades : vous êtes blessé.** (cf : règle "Blessé")
- **Si vous êtes touchés par une giclée d'acide des seringues des Médecins ou Laborantins, vous ne pouvez plus combattre pendant 30 secondes cherchant à vous débarrasser de cet acide qui vous ronge, et vous êtes blessé.**
- **Si vous êtes touchés par les projectiles d'un pièges, vous êtes bléssé** (cf : règle "Blessé") **et vous ne pouvez pas combattre pendant 30 secondes.**

- **Si vous êtes touché 2 fois : vous êtes "Agonisant"** .Vous devez signaler que vous êtes touché pour la deuxième fois en indiquant à haute voix votre état : "Au secours, j'agonise".

Vous ne pouvez plus rien faire à part ramper lentement et parler avec difficultés, comme un crevard. Au bout de 15 mn d'agonie : c'est la "Mort par Blessure". (cf : règle "Mort de Blessure")

"Agonisant" peut être soigné par : Chirurgie.



Les Morts :

Ça ne parle pas !!

Votre personnage doit être le plus immobile possible pendant les minutes qu'il doit passer au sol.

On doit mettre son arme sur l'épaule et mettre son bandeau rouge autour de la tête pour les déplacements vers le "camp du Vagabond."

- **"Mort par Blessure" :**

Quand vous êtes mort par blessure, Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le "camp du Vagabond."

La mort par blessure peut être soignée par des soins extraordinaires avant que les 10 mn ne soient écoulées

- **"Mort Irradié"**

Certaines Zones ne se traversent pas facilement. Des ficelles de couleurs forment des zones particulières. **Quand vous trouvez un élément de couleur vous devez immédiatement chercher les autres de la même couleur pour savoir si vous êtes entré dans ce périmètre.** Si vous vous retrouvez entre ces éléments, c'est trop tard. **Vous subissez les effets de la zone, vous ressortez immédiatement.** Vous êtes irradié : Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond.

- **Code couleur des Radiations (représentés par des ficelles de couleur entourant des zones ou des objets) :**

Niveau 0 : Zone blanche : représente une zone non polluée où les plantes peuvent être cultivées, où les animaux viennent se nourrir, où on n'a pas besoin de radium pour survivre.

Niveau 1 : Zone non définie : partout : dans cette zone il faut 2 radiums pour survivre. Plus d'une heure sans ces radiums et c'est "mort irradié". Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond.

Niveau 2 : Zone bleue : seuls les Guides peuvent y entrer avec leur masque à gaz (ainsi que leurs accompagnants bien équipés). Tous les autres ressortent immédiatement de la zone, ils souffrent atrocement, lâchent tout ce qu'ils ont en main sur place, et meurent irradiés. Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond. Ceux qui sont morts dans une zone de niveau 2 (bleue) peuvent être soignés avec des soins extraordinaires ! (cf : les soins extraordinaires).

Certaines combinaisons spéciales permettent d'entrer dans cette zone. (cf : règle de fonctionnement des combinaisons indiquée sur l'invention)

Niveau 3 : Zone rouge : Tout le monde ressort immédiatement, souffre atrocement, lâche tout ce qu'ils a en main sur place, et meurt irradié. Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond.

Ceux qui sont morts dans une zone de niveau 3 (rouge) peuvent être soignés avec des soins extraordinaires ! (cf : les soins extraordinaires).

Certaines combinaisons spéciales permettent d'entrer dans cette zone. (cf : règle de fonctionnement des combinaisons indiquée sur l'invention)

Niveau 4 : Zone violette : Tout le monde ressort immédiatement, mime de souffrir atrocement, lâche tout ce qu'ils a en main sur place, et meurt irradiés, définitivement. Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond.

- **Le contact avec un objet radioactif :**

Ils sont facilement reconnaissables, ils sont entourés d'une ficelle bleue, rouge ou violette, provoquent immédiatement la mort irradié. Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond.

Ceux qui sont entrés en contact avec un objet de niveau 2 ou 3 (bleu ou rouge) peuvent être soignés avec des soins extraordinaires ! (cf : les soins extraordinaires).

Les objets entourés de ficelle violette sont mortels définitivement. Vous attendez 10 minutes par terre (ou plus longtemps que la scène autour de vous se termine) et vous vous dirigez ensuite vers le camp du Vagabond.

Certains gants spéciaux (inventions) permettent de déplacer des objets radioactifs de niveau 2 ou 3 (bleu ou rouge). (cf : règle de fonctionnement des gants spéciaux indiquée sur l'invention)



Les soins extraordinaires :

ATTENTION certaines personnes ne sont pas sauvables et meurent définitivement : les morts depuis plus d'une heure (peu importe la raison), les morts dans les zones irradiées niveau 4,

Les soins extraordinaires permettent de faire revenir une personne à la vie.

La transfusion dans un atelier de médecine :

Certains hospices sont équipés d'inventions permettant d'effectuer des transfusions sanguines. Ces machines doivent être branchés sur un générateur pour fonctionner. Cette opération ne peut être effectuée que par un Médecin qui saura faire fonctionner cette invention. (cf : règles des labo de sang indiquée sur l'invention)

Le défibrillateur :

Ces machines doivent être branchés sur un générateur pour fonctionner. Cette opération peut être effectuée par tout le monde. (cf : règles du défibrillateur indiquée sur l'invention)

La greffe d'un nanoélément :

Cet implant doit être en état de marche. Cette opération ne peut être effectuée que par un Médecin et un ingénieur, en duo, qui sauront effectuer l'opération et faire fonctionner cette invention. (cf : règles des nanoéléments)



L'apprentissage en jeu :

Attention : Apprendre à utiliser un atelier est considéré comme apprendre une compétence. !!!!!!!!!!!!!!! on ne peut pas faire les deux !!!!!!!!!!!!!!!

- **Apprendre une compétence auprès de quelqu'un.**

Si vous le désirez, **vous pouvez apprendre une compétence, une seule fois dans le jeu**, que vous ne possédez pas en début de jeu et l'utiliser ensuite comme la règle du jeu l'indique.

Pour cela il vous faut :

avoir prévu un minimum le matériel pour réaliser cette compétence.

passer deux heures (par forcément en continu, mais respectez cette durée) avec une personne qui possède la compétence qui vous intéresse et qu'il vous forme pendant ce temps.

Par exemple, si vous voulez apprendre à vous servir d'une arme d'une autre catégorie que la vôtre, il vous faudra amener cette arme et trouver une autre personne qui possède la compétence pour l'utiliser et qu'il vous explique le fonctionnement de celle ci, et qu'il vous fasse tirer sur une cible 20 coups pour vous entraîner 2 heures morcelables. Pendant cette durée, vous ne possédez pas la compétence donc vous ne pourrez vous en servir qu'à la fin de l'apprentissage.

- **Les ateliers :**

- Quand on trouve un "atelier" : on peut y passer 1 heure en continu pour comprendre son fonctionnement, au bout de cette heure on peut utiliser cet atelier à 50 %. Il faudra 2 heures (morcelable ou non) de travaux en plus (à 50%) pour enfin l'utiliser à 100 % le reste du jeu. Ce sera votre apprentissage et vous bénéficierez de la compétence liée à cet atelier .

On ne peut apprendre à se servir que d'un seul atelier dans le jeu.

- **Les carrières professionnelles.**

De nouvelles compétences sont à trouver en jeu : Vous trouverez des formules, des objets, des lieux en rapport avec votre métier de base, qui vous permettront de maîtriser de nouveaux savoir-faire. Vous aurez parfois besoin d'un autre corps de métier pour arriver à développer votre domaine. Ayez l'œil, cherchez, demandez.



Les inventions :

- **Qu'est-ce qu'une invention ?**

C'est une machine qui permet généralement d'améliorer votre environnement. Évidemment il est dans la nature humaine de pervertir toute les inventions pour en faire des armes. A vous de voir.

Tout le monde peut posséder une machine qu'il aura trouvé ou construit au cour de son périple (à préciser dans le background), vous pouvez faire des plans qui en explique le fonctionnement. Elle sera à

construire ou à réparer en jeu avec l'aide de ceux qui ont les compétences appropriées. Si vous êtes réparateur, ingénieur ou artificier, elle fonctionnera certainement dès le début du jeu.

Les inventions doivent fonctionner un minimum et avoir un effet visuel prouvant son bon fonctionnement. Si votre invention a besoin d'énergie pour fonctionner, vous intégrerez des piles, une dynamo, une manivelle, une pompe à main ... ou vous pouvez également prévoir de la brancher sur un générateur du jeu (12V). Mais attention les générateurs ne sont pas inépuisables !

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, votre imagination est la bienvenue : une éolienne, une roue à eau, un groupe électrogène, un moteur électrique "citron patate", une machine à vapeur, une bombe, une alarme, un détecteur de mouvement, un coffre sécurisé, véhicule, une batterie avec une rallonge, un gps, un panneau solaire, une radio ...

Cette invention peut être intégrée à votre personnage, vous serez alors considéré comme un droïde (avec les conséquences que cela implique).



Le radium :

Le Radium est indispensable à votre survie. (objet phosphorescent). Vous devez en avoir toujours 2 sur vous. Le vagabond vérifiera souvent si vous êtes en possession de ces objets.

On ne peut rester que 1 heure par cycle sans ces 2 radiums en dehors d'une zone blanche. Sinon on est "mort irradié" (cf : règle "mort irradié")

1 cycle = le jour

1 cycle = la nuit



La collecte des ressources :

Tout le monde peut ramasser tous les objets de jeu qu'il trouve (Dans les limites des règles du jeu qui seront indiquées sur place). Mais vous ne pouvez utiliser que les ressources que vous connaissez avec vos compétences. Les autres serviront donc de monnaie d'échange. (elles "disparaissent hors jeu" lors de leur utilisation, Ramenez les au Vagabond).

Les plantes ramassées perrissent "disparaissent hors jeu" à la fin du cycle (de la même manière elles "disparaissent hors jeu" lors de leur utilisation, Ramenez les au Vagabond).

Toutes les ressources et objets dépensés lors de réparations "disparaissent hors jeu" lors de leur utilisation. Ramenez les au Vagabond.

2099