

RÈGLES 2021



GRANDEUR NATURE

JUNK-TOWN

SAISON 2021

Table des Matières

| | |
|------------------------------------|----|
| Règles générales | 4 |
| Acronymes | 4 |
| Sécurité | 4 |
| Horaire de jeu..... | 5 |
| Campements..... | 5 |
| Pillage | 5 |
| En jeu/Hors-jeu..... | 6 |
| La vie et la mort..... | 6 |
| Les vivres et les groupes..... | 7 |
| Les radiations | 8 |
| Assassinat et achèvement | 8 |
| Les règles en jeu..... | 9 |
| Airsofts | 9 |
| FPS et distance d'engagement | 10 |
| Freeze (V.A.T.S) | 10 |
| Armes Laser..... | 11 |
| Armes Plasma..... | 11 |
| Grenades | 11 |
| Bombes | 12 |
| Mines..... | 12 |
| Combat de mêlée..... | 12 |
| Armes de lancer | 13 |
| Armes à distance..... | 13 |
| Armes paralysantes..... | 13 |
| Coups assommants..... | 14 |
| Vol à la tire | 14 |
| Les Caravanes | 14 |
| Les objets en jeu..... | 15 |
| Matières de base..... | 16 |
| Les vivres | 16 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| Nourriture..... | 16 |
| Boissons | 16 |
| La monnaie | 16 |
| Les capsules..... | 16 |
| L'argent d'avant-guerre..... | 16 |
| Armures..... | 16 |
| Extensions et Électroniques | 17 |
| Amélioration d'armes | 17 |
| Lampe de poche | 17 |
| Pile..... | 17 |
| Outils de Métier | 18 |
| Kit de crochetage..... | 18 |
| Trousse de docteur..... | 18 |
| Outils de mécanicien | 18 |
| Outils d'artificier | 18 |
| Bâtiments | 18 |
| Matières irradiées..... | 19 |
| Canne irradiée | 19 |
| Uranium | 19 |
| Les drogues..... | 20 |
| Stimpack..... | 20 |
| Jet..... | 20 |
| Psycho..... | 21 |
| Mentats..... | 21 |
| Buffout | 21 |
| Cat eye | 22 |
| Med X | 22 |
| Hydra | 22 |
| Fixer..... | 23 |
| Rad X..... | 23 |
| Rad Away | 23 |

Règles générales

Junktown est un grandeur nature à thématique post-apocalyptique qui permet l'utilisation de fusils airsoft. Ceci-dit, il y a plusieurs règles très importantes à respecter. Nous tenons à offrir un jeu amusant et sécuritaire à nos joueurs et cela commence par la collaboration de tous.

Il est obligatoire de lire la section complète des règles générales et d'accepter celle-ci en signant la décharge en entrée de jeu.

Toute personne ne respectant pas une ou plusieurs règles de sécurité risque l'expulsion du GN sans possibilité de remboursement.

Acronymes

Avant de commencer les règles, voici plusieurs acronymes importants à connaître.

PX = Point d'expérience

PV = Point de vie

PA = Point d'armure

PDD = Point de destin

BB = Bille de airsoft

Sécurité

Les lunettes ou masque de protection sont obligatoire en tout temps lorsque le jeu est commencé. Toutes les protections oculaires doivent être homologuées par le standard américain "ANSI Z87.1". Nous ne tolérerons aucun masques ou lunettes qui ne sont pas garanti sécuritaire à l'impact d'un BB.

Les seuls endroits où il est toléré d'enlever les lunettes sont dans votre campement et dans les quelques bâtiments sécuritaires comme le pub et le chalet de l'organisation.

Les BB d'airsoft doivent obligatoirement être biodégradable.

En cas d'urgence, tel que la perte d'un objet ou une blessure, une lampe de poche peut être utilisé en jeu sans avoir l'objet "Lampe de poche" et "Pile".

Aucun alcool ou drogue n'est toléré sur le terrain pendant l'horaire de jeu.

Toutes les bouteilles de verre sont interdites sur le terrain.

Horaire de jeu

Le jeu débute le vendredi soir, quelques minutes après le briefing et finit généralement dans la nuit du samedi au dimanche.

Il y a un couvre-feu en vigueur de 2H AM à 8H AM. Cette période existe pour vous permettre de dormir en sécurité. Le jeu continue quand même. Pendant cette période, il est interdit de déranger ou de piller le campement d'un autre groupe/joueur.

Campements

Les campements doivent être approuvés par un membre de l'organisation avant d'être mis en place. Il y a plusieurs endroits viables pour établir son campement et nos organisateurs se feront un plaisir de vous aider à vous trouver un endroit si nécessaire.

Lorsque vous êtes dans votre tente ou votre campement, tous vos objets doivent être placés visiblement à la droite de votre porte pour simplifier les pillages. Il est bien important de seulement mettre les objets pouvant être volés à cet endroit pour qu'il n'y ai pas de risque de vols accidentels d'objets personnels.

Pillage

À Junktown, il est probable qu'un/des joueurs tentent de piller votre campement. Lorsque vous êtes dans votre campement et qu'un/des pilleurs s'en prennent à votre campement, vous avez deux options :

1. Vous affrontez le/les joueurs pour vous défendre. Si vous décidez d'affronter l'ennemi, vous avez 2 minutes pour sortir de votre campement. Vous n'avez par contre pas le droit de mettre d'armure, etc. Vous prenez l'arme la plus proche de vous et sortez. Le 2 minutes sert principalement à vous permettre de ne pas sortir nu.
2. Vous vous rendez et devez donner vos objets volables à votre ennemi. Vous pouvez négocier, à vos risques et périls. Lorsque vous vous rendez, vous êtes considéré comme désarmé et ne pouvez pas vous défendre en aucun cas de votre ennemi.

En jeu/Hors-jeu

Lorsque vous êtes en jeu, vous devez incarner votre personnage. Cela signifie que vous n'êtes pas supposé parler de votre vie réelle lors du temps de jeu. Nous voulons un jeu immersif et décorum et seul vous, les joueurs, pouvez rendre cela possible. Ainsi, évitez de parler de votre partie de golf de la veille ou de votre personnage de D&D; ces discussions peuvent attendre à la fin du jeu dans la nuit du samedi au dimanche.

Il est interdit d'enterrer des objets volables sur le terrain. Tous vos objets doivent être soit sur vous ou caché à quelque part autre que dans votre campement. Idéalement, tous les objets en jeu doivent être dans la même bourse ou sac, et séparé de vos objets hors-jeu. Il est INTERDIT de séparer volontairement ses possessions dans plusieurs bourses.

En situation d'urgence ou lorsque vous êtes mort, vous devez tenir vos deux points dans les airs pour vous déplacer pour démontrer aux autres que vous êtes Hors-Jeu. Un personnage hors-jeu ne peut pas interagir avec une personne en jeu.

La vie et la mort

Vous bénéficiez de 3 PV total, +/- les bonus de vos compétences et de votre nutrition. Cela signifie que, lorsque vous recevez par exemple 3 BB, 3 coups d'arme de mêlée ou que vous subissez l'explosion d'une mine, vous tombez dans un état d'agonie. Cet état, aussi appelée coma, mourant ou 0 PV, dure 10 minutes. Pendant ce temps, vous devez être couché par terre et jouer le mort. Un mort ne parle pas et ne bouge pas. Dès qu'un joueur tombe dans cet état, il oublie les 15 minutes précédant le moment où il est tombé dans cet état.

Pendant les 10 minutes d'agonie, un autre joueur peut vous stabiliser avec le talent Premier soin, vous soigner avec le talent Médecin ou vous faire une injection avec un Stimpack. Lorsque vous êtes mourant, un Stimpack ne vous guérit seulement que de 1 PV.

Il est toléré de se déplacer à un endroit à proximité plus sécuritaire si vous êtes en plein milieu d'un combat ou, par exemple, dans un milieu particulièrement boueux.

Si un joueur prend le temps de vous attaquer lorsque vous êtes à l'agonie en vous coupant la gorge ou en vous tirant une BB (de façon roleplay, sans la tirer sur vous évidemment), vous mourez instantanément. Ne pas confondre avec achèvement permanent.

Pour avoir un jeu plus réaliste, lorsque vous avez 1 PV, vous ne pouvez pas courir et vous agissez plus faiblement.

Pour apporter un semblant de réalisme au jeu, un système de mort permanente est instauré. Au départ, tout joueur commence avec 3 points de destin. Le S.P.E.C.I.A.L. C donne 1 point de destin supplémentaire. Vous gagnez 1 point de destin au 3 niveaux de personnage.

Comme les PV, vous tombez toujours à 0 points de destin avant de mourir de façon permanente. La seule exception à cette règle est l'action d'être achevé.

Lorsqu'un joueur meurt pendant le jeu il perd 1 point de destin et doit se rendre à l'autodoc, de manière hors-jeu, pour se faire cloner et réanimer. Il y a deux autodoc sur le terrain ; un au pit et un au village. À l'autodoc, vous devez inscrire votre nom et l'heure approximative de votre passage sur le papier conçu à cet effet.

Lorsque votre personnage meurt de façon permanente, vous pouvez récupérer 1 PX par 2 niveaux, jusqu'à un maximum de 4 PX, à utiliser pour votre prochain personnage.

Lorsque votre personnage meurt de façon permanente, vous tombez automatiquement hors-jeu et vous devez aller consulter l'organisation afin de réintégrer le jeu.

Les vivres et les groupes

À Junktown comme dans la vie de tous les jours, votre joueur doit se nourrir et s'abreuver. Un peu dans la même optique que les settlements de Fallout 4, un système de groupe est en place pour gérer la consommation et la confection des vivres essentiels à la survie.

Le nombre maximal de joueurs dans un même groupe est de 10. Tous les joueurs d'un groupe doivent dormir dans le même campement.

Les vivres cumulés à chaque événement sont répartis équitablement entre tous les joueurs du groupe.

Chaque groupe commence le jeu avec deux puits et deux plantations. Ceux-ci sont représentés respectivement par un bâton bleu et un bâton vert planté au sol. Ces plantations doivent être visibles dans votre campement, elles ne peuvent être cachées ou recouvertes.

Les prospecteurs du groupe peuvent fabriquer des puits et/ou plantation de "mutt fruit" jusqu'à un maximum de 3 par événement.

- Un puit requiert 2 Junk et 1 Métal et nécessite 10 minutes de travail.

- Une plantation requiert un "mutt fruit" qui est consommé lors de la transformation et prends 10 mins à planter.

Un puit vaut une ration d'eau et une plantation vaut une ration de nourriture. De la nourriture et des boissons peuvent être trouvés ou achetés en jeu. La valeur nutritive de ces rations est inscrite sur leur papier d'objet.

Il y a deux étapes de nutrition à Junktown; Satisfait et insatisfait.

Un joueur satisfait n'aura aucune conséquence à la fin d'un événement, alors qu'un joueur terminant un événement insatisfait aura un malus de -1 PV au prochain événement. Ce malus s'additionne à chaque événement insatisfait. Les PV perdus de la sorte ne peuvent être récupérés qu'en terminant un événement dans la condition satisfait et ceux-ci reviennent au rythme de 1 PV par événement terminé satisfait. Ainsi, tant que cette condition ne sera pas remplie, la pénalité de PV demeurera active et.

Les radiations

Les zones de radiation sont délimitées par des rubans de couleur rouge. Simplement y entrer peut-être mortel si vous êtes un humain. Seuls un Rad Away ou un Rad X peut contrer les effets des radiations.

Si jamais ne vous êtes exposé à de la radiation sans utiliser une drogue pour contrer les effets, vous devez aller voir un membre de l'organisation pour connaître votre malus.

Assassinat et achèvement

Lorsqu'un joueur veut éliminer un autre joueur de manière permanente, il peut le faire en lui disant qu'il l'achève. Ceci veut dire que la victime perd immédiatement tous ses PDD et est morte de façon permanente. Cependant, le joueur qui achève une victime perd le total de points de destin de sa victime. Il est par contre impossible de mourir en achevant quelqu'un et si votre cible n'a plus de point de destin, vous perdez quand même 1 point de destin. Si vous êtes à 0 PDD il vous est impossible d'achever un autre joueur.

Exemples d'achèvement

Exemple 1 : George achève Simon. Simon à 2 PDD et George à 3 PDD. George a désormais 1 PDD et Simon est mort de manière permanente.

Exemple 2 : Simon achève George. George à 3 PDD et Simon à 2 PDD. Simon a désormais 0 PDD et George est mort de manière permanente.

Exemple 3 : Simon achève Julie. Julie à 0 PDD et Simon à 2 PDD. Simon perd 1 PDD et a désormais 1 PDD et Julie est morte de manière permanente.

Si vous achevez quelqu'un pour compléter un contrat d'assassinat et que vous avez la compétence assassinat, toutes les règles d'achèvement sont annulées. Vous ne perdez aucun PDD et vous pouvez même effectuer le contrat en ayant 0 PDD. La victime meurt quand même de manière permanente.

Les règles en jeu

Airsofts

Il est obligatoire de tester tout fusils airsofts au chronographe avant de l'utiliser en jeu.

Il est absolument interdit d'intentionnellement tirer vers la tête ou les parties intimes d'un joueur.

Il est important d'être discipliné et sécuritaire avec toutes armes airsoft. Si vous n'êtes pas habitué ou à l'aise, référez-vous à quelqu'un d'expérimenté pour obtenir conseils et mesures préventives.

Junktown fonctionne avec un système de jeu appelé communément le Realcap. Les chargeurs de fusils airsoft doivent être chargé avec le nombre de balles qu'un arme réelle pareil ou similaire peut contenir.

Par exemple, un Fusil d'assault M16 = 20-30 coups et un Pistolet M1911 = 7-14 coups.

Tous BB tiré par un fusil airsoft touchant un joueur inflige 1 de dégât à celui-ci, peu importe l'endroit atteint par la balle. Il n'y a absolument aucune exception à cette règle. La distance et/ou le type de fusil airsoft ne change rien aux dégâts.

Si un BB rebondi sur exemple un arbre et vous touche par la suite, celle-ci compte quand même et vous inflige 1 point de dégât. Il est certains qu'il demeure essentiel de faire preuve de "gros bon sens" dans ce genre de situation. Si une rafale de BB rebondit sur un mur à 5 mètres de vous et vous touchent le pied, elles ne vous font rien. Dans des cas de ce genre, tout est question de jugement et nous avons confiance que vous, nos joueurs, ferez preuve de fair play.

Il est interdit d'utiliser des BB déjà tiré récolté par terre.

FPS et distance d'engagement

Arme principale ou secondaire de 300 FPS et moins:

Minimum de 5 mètres de distance avant engagement.

Arme principale ou secondaire de 400 FPS et moins:

Minimum de 10 mètres de distance avant engagement.

Snipers *450 FPS MAXIMUM*

Minimum de 15 mètres de distance avant engagement.

S'il y a doutes ou plaintes concernant la force d'une arme, l'organisation se permet de vérifier celle-ci au chronographe à n'importe quel moment en jeu.

Toute arme dépassant les maximums de FPS dans sa catégorie sera immédiatement bannie du jeu jusqu'à preuve de FPS conforme.

Toute arme dont la force sera mise en doute pourra être automatiquement retirée du jeu sans préavis par un organisateur en attendant la preuve de la conformité de l'arme. Dans ce genre de situation, il en revient au joueur de prouver hors de tout doute raisonnable que son arme est conforme.

Freeze (V.A.T.S)

Si un joueur désire embusquer un autre joueur, il peut crier "Freeze" à son adversaire. Ceci peut prendre lieu seulement lorsque la distance entre le joueur lançant le Freeze et le joueur cible ne respecte pas les distance d'engagement sécuritaire.

Lorsque le Freeze a été clairement dit par l'attaquant, la cible à deux choix :

1. Dire clairement ; "Je me rends" ou "OK OK OK" ou "Je capitule" ou même "Tire pas calice j'te donne un hot-dog !!!!" en levant le ou les bras. Il faut être clair lorsque l'on accepte le Freeze.
2. Ne pas accepter le Freeze et faire tout ce que vous pouvez pour répliquer ou sauver votre peau. Il faut prendre en compte que si la cible accepte, il est fort probable de recevoir des tirs à bout portant.

Lorsqu'un joueur décide d'utiliser le Freeze, il doit s'attendre aussi à pouvoir se faire tirer dessus à une courte distance.

Si vous n'êtes pas prêt à recevoir les tirs, n'utilisez pas le Freeze.

Si le joueur cible a décidé de se rendre, celui-ci est considéré comme désarmé. Ceci veut dire que toutes les armes ou objets qu'il possède ne peuvent

être utilisé jusqu'à ce que l'attaquant lui ai donné l'autorisation, donc même si une arme se trouve au sol, la cible ne peut la ramasser et l'utiliser, car il est désarmé. Il est préférable que l'attaquant prennent les armes de la cible pour raison de décorum et roleplay.

Si le joueur cible a accepté le Freeze, l'attaquant peut l'abattre en tirant trois balles au sol en direction de la cible.

Armes Laser

Un arme laser est un airsoft qui est muni d'un module pour arme laser. Ces modules peuvent être fabriqués par un mécanicien niveau 3. L'arme ciblé doit être équipée d'une lumière coloré visible.

Les armes laser ont une quantité illimitée de munitions pour la durée de l'événement où le module à été équipé.

Armes Plasma

Une arme plasma est représentée par toutes les carabines nerf.

Une munition à plasma peut être fabriquée par un scientifique niveau 3.

Une munition à plasma détruit n'importe quel type d'armure au toucher et font 1 pv de dégât à la cible.

Grenades

Seules les grenades achetées dans un magasin spécialisé d'airsoft sont acceptées. Aucune grenade artisanale ne seront tolérés.

Lorsque vous utilisez une grenade, vous devez déchirer le carton d'objet dès que vous l'utilisez.

Lorsqu'une grenade explose, tout joueur se trouvant dans un rayon de 2 mètres de l'explosion perd 3 PV.

Si une grenade tire des BB lorsqu'elle explose, ceux-ci ne font pas de dégâts ; ils permettent tout simplement aux joueurs affectés de confirmer qu'ils sont touchés.

Bombes

Exactement comme une grenade, sauf que l'explosion à un rayon d'effet de 4 mètres. Lorsque vous tirez une bombe, criez 4 mètres quand celle-ci explose pour que les victimes soient au courant que c'est une bombe et non une grenade.

Mines

Les mines achetées dans un magasin spécialisé, ainsi que celles fabriquées artisanalement sont acceptées. Cependant, toutes mines artisanales doivent être approuvées par l'organisation avant d'être utilisées en jeu.

Une mine artisanale doit au minimum faire un certain bruit lorsqu'elle explose. Elle n'est cependant pas obligée de tirer des BB.

Tout comme les grenades, le carton d'objet doit être déchiré lorsque la mine est installée.

Lorsqu'une mine explose, tout joueur se trouvant dans un rayon de 2 mètres de l'explosion perd 3 PV.

Si une mine tire des BB lorsqu'elle explose, ceux-ci ne font pas de dégâts.

Combat de mêlée

Il est obligatoire de faire valider la conformité de toute arme de mêlée avant de l'utiliser en jeu.

Il est absolument interdit de frapper vers la tête ou parties intimes d'un joueur intentionnellement.

Il est important d'être discipliné et sécuritaire avec toutes armes de mêlée. Un accident est si vite arrivé.

Tous les coups portés à un autre joueur avec une arme de mêlée infligent 1 de dégât à celui-ci, peu importe l'endroit touché.

Junktown fonctionne avec un système de combat au corps à corps visant un réalisme sur le poids des armes. Un coup porté sur un autre joueur doit être précédé d'un mouvement complet. Plus votre arme est massive, plus elle est lourde et lente. Plus votre arme est petite, plus elle est légère et rapide.

La seule exception à cette règle est lorsqu'un joueur est sur l'effet du Jet.

Armes de lancer

Il est obligatoire de faire valider la conformité de toute arme de lancer avant de l'utiliser en jeu.

Il est absolument interdit de tirer une arme de lancer vers la tête ou parties intime d'un joueur intentionnellement.

Les armes de lancer sont réutilisables.

Tous les coups portés à un autre joueur avec une arme de lancer inflige 1 de dégât à celui-ci, peu importe l'endroit touché.

Armes à distance

Il est obligatoire de faire valider la conformité de toute arme à distance avant d'être utilisé en jeu.

Il est absolument interdit de tirer une flèche/carreaux vers la tête ou parties intime d'un joueur intentionnellement.

Les flèches/carreaux sont réutilisables.

Tous les flèches/carreaux tirées à un autre joueur avec un arc/arbalete infligent 1 de dégât à celui-ci, peu importe l'endroit touché.

Les flèches et carreaux "fait maison" sont interdits. Seul ceux achetés dans des magasins spécialisés seront acceptés.

L'utilisation de projectiles "fait maison" pourrait être passible d'expulsion.

Armes paralysantes

Les seules armes ayant l'effet paralysant sont les fusils nerf. - Lorsqu'un joueur est touché par un projectile paralysant, il doit se jeter au sol et doit y rester pendant 5 minutes.

Un joueur paralysé ne peut se lever que lorsque son 5 minutes est écoulé ou si quelqu'un le secoue pendant plus de 5 secondes.

Un joueur doit avoir l'autorisation d'utiliser une arme paralysante, et de ce fait, avoir un appareil pour compter les 5 minutes de paralysie infligée à un autre joueur.

Coups assommants

Une arme courte (<2' 6") et massive tel qu'une matraque ou un gourdin sont les seules armes acceptées pour effectuer un coup assommant.

La cible d'un coup assommant doit nécessairement être de dos au joueur donnant le coup. Un coup assommant est idéalement effectué subtilement.

Un coup assommant doit être effectué en touchant la tête avec l'arme utilisé, en disant "Coup assommant" à la victime. Il est important de faire attention de retenir son coup. Un coup dans la nuque ou le cou fait également très bien le travail.

- La cible est alors assommée pendant 5 minutes et peut être :
 - Fouillé
 - Attaché de manière roleplay
 - Déplacé (Il peut se déplacer lui-même s'il ne veut pas se faire traîner)
- La cible ne se souvient d'absolument rien des événements pendants, et oublie les 5 minutes avant d'être assommé.

Vol à la tire

La compétence Vol à la tire permet à un joueur d'effectuer un "Pick-pocket" à un autre joueur.

Un "Pick-pocket" consiste à toucher une bourse ou un sac d'un autre joueur pendant un certain temps pour voler ce qu'il y a à l'intérieur.

Le temps pour effectuer un "Pick-pocket" varie selon le niveau de la compétence Vol à la tire.

Un joueur ayant réussi à faire un "Pick-pocket" sur sa cible sans se faire remarquer, doit dire à la cible à l'oreille; vol à la tire, et ensuite prendre une poignée d'objet dans la bourse en jeu de la cible.

Les Caravanes

Les caravanes offrent un service de livraison aux marchands de Junktown.

À chaque évènement, tout marchand obtiennent un Jeton correspondant à son niveau, qui permet de dépenser un certain nombre de Caps dans une liste d'items offerte à l'entrée de personnage.

La liste d'items en vente est donnée avant le premier jeu et durera la saison complète, permettant aux marchands de groupes de se préparer d'avance.

Le nombre maximum de Caps pouvant être dépensé est de 50 au niveau 1, 75 au niveau 2 et 125 au niveau 3.

Le marchand doit se présenter au Pub le Vendredi soir pour passer sa commande au Barman, ou son assistant désigné. Le paiement se fait le Vendredi, a la préparation de la commande. Le nom du marchand doit être ajouté à la commande pour faciliter la transaction.

Le joueur laisse son Jeton de marchand avec la liste d'achats et le paiement au Barman.

Les joueurs peuvent écrire un mot de passe avec leurs noms sur leur liste de commande, s'ils le désirent.

Les marchands pourront venir chercher leurs commandes au Pub le Samedi à partir de midi, là où le jeton sera remis, avec la commande.

Les objets en jeu

À Junktown, il y a plusieurs objets ayant différents usages. Ces objets sont généralement représentés par des papiers ayant une image et une description. Il existe aussi des objets ayant une forme physique, mais ceux-ci sont limités et sont généralement utilisé pour effet de décorum.

Lorsque vous consommez un objet que vous avez en forme papier, vous devez déchirer le papier, ou le garder à un endroit où vous êtes sûr que vous n'allez pas le réutiliser.

Lorsque vous fabriquez un objet avec des ressources forme papier, vous devez les donner à tous ensemble à un membre de l'organisation pour qu'il vous donne l'objet que vous avez fabriqué en retour.

Toutes les ressources et les objets fabricables, sont disponibles dans le document "Fiche des objets en jeu".

Matières de base

Les matières de base servent à fabriquer différentes drogues, armures, armes, etc... Il y a le Junk, le Métal, le Kevlar, la Poudre noire et le Chimique.

Les vivres

Nourriture

Certaines nourritures peuvent être trouvées ou achetées en jeu. Les plus communes sont des cannes de CRAM ou de PORK & BEANS qui ont une valeur nutritive de 1. Les cannes de NOURRITURE POUR ANIMAUX ont une valeur de ½. Il y a aussi des genres de fruits vert (Mutfruit), pouvant être plantés par un prospecteur, ayant également une valeur de 1.

Boissons

Certaines boissons peuvent être trouvées ou achetées en jeu. Les bouteilles d'eau pure ou irradiées ont une valeur de 1 Eau. Une bouteille de Nuka Cola a une valeur de ½ Eau.

La monnaie

Il existe deux formes de monnaie officielle : Les Capsules et l'Argent d'avant-guerre. Chacun a une valeur spécifique.

Les capsules

Une capsule a une valeur unitaire de 1. C'est la monnaie la plus courante. Certaines capsules en jeu sont décorées (Nuka Cola, Quantum et Sunset). Les autres sont peintes uniquement en rouge. Elles ont toute la même valeur. Un sac de capsules équivaut à 50 capsules.

L'argent d'avant-guerre

Il s'agit de liasses d'argent papier qui existait avant la guerre. Une liasse d'argent d'avant-guerre vaut 10 capsules.

Armures

Si vous désirez équiper une armure en jeu, vous devez porter une armure réelle décorum correspondant au minimum au Tier d'armure équipé. Chaque Tier d'armure ont des points d'armure réparables par un Mécanicien.

Si vous n'êtes pas sûr du Tier de votre armure, validez avec l'organisation... Il y a beaucoup de cas par cas...

Voici un tableau ayant tous les renseignements sur les armures.

Armure tier 1 : 1 PA max Armure simple

Armure tier 2 : 2 PA max Armure plus complète ou veste tactique simple

Armure tier 3 : 3 PA max Armure en plaque ou veste tactique renforcé

Armure tier 4 : 4 PA max Armure massive accepté par l'organisation

Extensions et Électroniques

Amélioration d'armes

Il y à plusieurs amélioration d'armes qui sont fabricables par un mécanicien; "Chargeur étendu", "Pointeur laser" et "Lunette d'approche".

Certaines autres améliorations existent, mais ne peuvent pas être construite.

Pour utiliser ces améliorations sur une arme, vous devez avoir votre papier d'objet sur vous en tout temps.

Lampe de poche

Pour utiliser une lampe de poche ou tout autre source de lumière, vous devez avoir un papier d'objet de "Lampe de poche" et de "Pile".

Pile

Comme dit plus haut, l'objet "Pile" est nécessaire pour faire fonctionner une lampe de poche ou certains autres objets.

Une pile, après sa fabrication, est utilisable pour la fin de semaine ou elle a été fabriquée. Après cette fin de semaine, la Pile n'a plus de charge et est automatiquement détruite.

Outils de Métier

Kit de crochetage

Un “Kit de crochetage” est nécessaire pour crocheter une serrure ou un coffre.

Tout joueur ayant un Kit de crochetage en jeu, doit avoir des outils pertinent et décorum représentant ce kit.

Trousse de docteur

Une “Trousse de docteur” est nécessaire pour guérir un blessé.

Tout joueur ayant une “Trousse de docteur” en jeu, doit avoir des outils pertinent et décorum représentant cette trousse.

Outils de mécanicien

Des “Outils de mécanicien” sont nécessaire pour fabriquer et réparer des objets ou autres.

Tout joueur ayant des “Outils de mécanicien” en jeu, doit avoir des outils pertinent et décorum représentant ces outils.

Outils d'artificier

Des “Outils d'artificier” sont nécessaire pour fabriquer des explosifs.

Tout joueur ayant des “Outils d'artificier” en jeu, doit avoir des outils pertinent et décorum représentant ces outils.

Bâtiments

Les quatre bâtiments fabricables sont ; “Laboratoire de base”, “Laboratoire de chimie”, “Atelier de base” et “Atelier haute technologie”.

Ces bâtiments peuvent être fabriqué par un Mécanicien.

Un espace décorum doit être attitré et aménagé lors de la fabrication d'un Labo ou d'un Atelier.

Avant la fabrication, un organisateur doit approuver l'emplacement et l'identifier.

Matières irradiées

Les matières irradiées sont des objets rare et non fabricable, que les Goules et les Mutants peuvent utiliser pour se soigner.

Ceux-ci peuvent être rechargés avec des ressources lorsque les charges sont à 0. Le rechargement de ces matières se fait comme la fabrication de tout autre objet.

Pour se soigner avec ces matières, le joueur doit utiliser l'objet décorum et le consommer ou l'appliquer sur lui. Chacune de ces matières à un délai en minutes entre les utilisations.

Canne irradiée

Une "Canne irradié" à 3 PV en charge maximale et soigne 1 PV / 2 mins.

Uranium

"L'uranium" à 5 PV en charge maximale et soigne 1 PV / 1 mins. Tout humain ayant contact avec de "l'uranium" perds 1 PV.

Les drogues

Il est primordial d'avoir une montre ou un chronomètre lors d'utilisation de drogues à effets avec temps

Stimpack

Apparence : Seringue de couleur métallique avec une barre rouge (Générique)
Seringue générique avec des fils et un cadran (Démo)

Effet : Restaure 2 PV instantanément lors de l'utilisation.

Réveille un joueur agonisant et le guéris de 1 PV.

Addiction : Aucune

Jet

Apparence : Inhalateur rouge

Effet : Permet de tirer en mode full automatique et de frapper avec son arme sans prendre le temps de lui donner un élan (coups mitraillette) pour une durée de 30 minutes. Les 5 minutes suivantes sont passées dans un état de délire ou de coma. Les 25 minutes suivantes dans un état relativement normal, mais sujet à des changements d'humeur brusques de la joie à la colère sans raison valable.

Addiction : Utilisez une pièce de monnaie, au moment de la prise de la drogue ou au plus tard à la fin de l'effet, pile vous n'êtes pas accro, face vous êtes accro.

Effets de l'addiction : Immédiatement après la fin de l'effet, vous recherchez un moyen de vous en procurer encore. Si vous avez de l'argent ou un objet de valeur, vous l'échangez sans hésiter pour acheter votre dose. Prenez la dose dès que vous l'obtenez.

Après 1h sans la drogue : Vous commencez à avoir des tics nerveux visibles. Vous cherchez toute occasion d'obtenir la drogue ou de l'argent pour en acheter, ce qui inclut commettre un crime violent.

Après 2h sans la drogue : Vos PV sont réduits à 1 jusqu'à consommation d'un jet ou d'un fixer. Vous cherchez à vendre à tout prix tout ce que vous possédez, y compris les items qui vous donnent des bonus. Vous avez l'air malade et faible et cherchez un jet ou un fixer de façon pitoyable.

Psycho

Apparence : Seringue fixé à deux piles

Effet : Le psycho vous rends dans un état d'agressivité extrême. Tous les coups reçus aux bras et aux jambes ne vous font rien pendant 5 minutes. Cependant, tous les dégâts que vous avez reçus aux bras et aux jambes sont cumulés et vous sont infligé à la fin du 5 minutes. Peu importe la somme des dégâts, si elle dépasse vos points de vie, vous tombez dans le coma.

Pendant ces 5 minutes, vous ne pouvez pas vous contrôler d'attaquer vos ennemis. Dans le feu de l'action vous avez même de la misère à distinguer vos ennemis de vos amis.

Si vous êtes encore en vie après cet effet, vous restez agressif et avez une soif de violence pour les 55 minutes qui suivent.

Addiction : Lancez un dé 6 le plus rapidement possible. Obtenir un 6 résulte à l'addiction.

Effets de l'addiction : Vos PV sont réduits de 1 lorsque vous n'êtes pas sous l'effet du Psycho. Vous devez prendre un Fixer ou un Psycho aux 24h, sinon vous êtes agressif et prenez des moyens drastiques pour obtenir votre dose.

Mentats

Apparence : Boite de pilules brune écrit Mentats

Effet : Cette drogue éveille les sens et donne accès au l'attribut (P). Le mentats a pour effet de réduire les temps de crochetage et d'habiletés de médecins de moitié. Les effets durent 6 heures.

Addiction : Lancez un dé 6 le plus rapidement possible. Obtenir un 6 résulte à l'addiction.

Effets de l'addiction : Si vous êtes accro, vos habilités de crochetage, de médecin ou d'artificier prennent le double du temps normal. Vous devez prendre un fixer pour perdre l'addiction. Si vous prenez un mentats étant accro, les effets fonctionnent comme normalement.

Buffout

Apparence : Pot de pilule écrit Buffout

Effet : Cette drogue stimule vos muscles instantanément et donne accès à l'attribut (S) et 2 PV pour 1 heure. Les PV temporaires gagnés sont les premiers à

être perdus lors de blessure. Durant la durée de l'effet de la drogue, les PV temporaires peuvent être guéris par un stimpak ou par un médecin.

Addiction : Lancez un dé 6 le plus rapidement possible. Obtenir un 6 résulte à l'addiction.

Effets de l'addiction : Lorsque l'effet du Buffout se termine, vous avez un sentiment d'insécurité et de manque de confiance flagrant. Vous souhaitez reprendre de cette drogue pour retrouver votre sentiment de puissance. Si après 6 heures vous en avez pas repris, vous avez une baisse d'énergie et de force qui se traduit par la perte de 1 PV jusqu'à ce que la dose soit prise.

Cat eye

Apparence : Pot de pilule avec 2 yeux de chat

Effet : Cette drogue éveille les sens et donne accès à l'attribut Prospecteur et Détection de pièges pendant 10 minutes.

Addiction : Aucune

Med X

Apparence : Seringue grise et bleu

Effet : Lorsque consommé, vous ignorez la douleur (roleplay) et donne 2 points de vie temporaires (30 minutes). Ils ne peuvent être régénérés d'aucune façon.

Addiction : Lancez un dé 6 le plus rapidement possible. Obtenir un 6 résulte à l'addiction.

Effets de l'addiction : Immédiatement après la fin de l'effet, vous recherchez un moyen de vous en procurer encore. Si vous avez de l'argent ou un objet de valeur, vous l'échangez sans hésiter pour acheter votre dose. Prenez la dose dès que vous l'obtenez.

À partir du moment que vous êtes accro aux Med X, vous perdez 1 PV tout le temps de l'addiction.

Hydra

Apparence : Deux bouteilles attachés par des fils

Effet : Cette drogue, lorsque consommé, restaure tous les PV du joueur et donne un effet de régénération pendant 1 heure. L'effet de régénération vous donne 1

PV à chaque 5 minutes. Si vous avez tous vos PV, la régénération ne vous fait rien.

Addiction : Aucune

Fixer

Apparence : Boîte de pilule bleu écrit Fixer

Effet : Annule les effets de toutes addictions pour 24 heures. Aucune autre drogue peut être consommé pendant cette période, à l'exception de stimpack. Une dose prise le vendredi soir et une seconde durant la journée du samedi guérit toutes les addictions.

Addiction : Aucune

Rad X

Apparence : Pot de pilule écrit Rad-X

Effet : Vous immunise à tous les effets de radiations pendant 5 minutes. Un Rad X est généralement utilisé avant de pénétrer dans une zone irradiée.

Addiction : Aucune

Rad Away

Apparence : Poche de transfusion

Effet : Annule les effets de radiations si consommé 15 minutes après avoir été dans une zone irradiée.

Addiction : Aucune