

# RÈGLES 2026



# Table des matières

<b><i>Règles générales</i></b>	<b>1</b>
Acronymes	1
Sécurité	1
Horaire de jeu	2
En jeu/Hors-jeu	2
Vie et la mort	3
Destin	4
Groupes	4
Campements	4
Pillage	5
Raids	5
Radiations	7
Assassinat et achèvement	7
<b><i>Règles en jeu</i></b>	<b>8</b>
Airsofts	8
FPS et distance d'engagement	9
Freeze (V.A.T.S)	9
Armes Laser	10
Armes Plasma	10
Grenades	11
Bombes	11
Mines	12
Combat de mêlée	12
Armes de lancer	13
Armes à distance	13
Armes paralysantes	13
Coups assommants	14
Détection de pièges	14
Vol à la tire	15
Caravanes	15
<b><i>Objets en jeu</i></b>	<b>17</b>
Matières de base	17
Vivres	17
Nourriture	17
Boissons	18
Muttfruit	18

<b>Monnaies</b>	<b>18</b>
Capsules	18
Argent d'avant-guerre	18
Monnaie de César.	18
<b>Armures</b>	<b>18</b>
<b>Extensions et Électroniques</b>	<b>19</b>
Amélioration d'armes	19
Lampe de poche	19
Pile	19
<b>Outils de Métier</b>	<b>20</b>
Kit de crochetage	20
Trousse de docteur	20
Outils de mécanicien	20
Outils d'artificier	20
Objets uniques	21
<b>Bâtiments</b>	<b>21</b>
<b>Matières irradiées</b>	<b>21</b>
Canne irradiée	22
Uranium	22
<b>Drogues</b>	<b>22</b>
Stimpack	22
Psycho	22
Jet	23
Mentats	24
Buffout	24
Cat eye	24
Med X	24
Fixer	25
Rad X	25
Rad Away	25
Calmex	25
Hydra	26
Fury	26
<b><i>Création de personnage</i></b>	<b>27</b>
<b><i>Races</i></b>	<b>27</b>
Humains	27
Goules	27
Synthétiques de 1ère ou 2e Génération	28
Mutants	28
<b><i>Attributs</i></b>	<b>29</b>
S (Force)	29

<b>P (Perception)</b>	<b>30</b>
<b>E (Endurance)</b>	<b>30</b>
<b>C (Charisme)</b>	<b>30</b>
<b>I (Intelligence)</b>	<b>30</b>
<b>A (Agilité)</b>	<b>30</b>
<b>L (Chance)</b>	<b>31</b>
<b><i>Expertises</i></b>	<b>31</b>
<b>Expertises de combat</b>	<b>31</b>
Armes à Feu	31
Armes Laser	31
Attaque sournoise	31
Mêlée	32
Ambidextrie	32
Lancer	32
Armes à Distance	32
<b>Spécialisations</b>	<b>32</b>
Crochetage	32
Hacker	32
Assassinat	33
Interrogatoire / torture	33
<b>Science et technologie</b>	<b>33</b>
Scientifique	33
Artificier	34
Mécanicien	34
<b>Social et commerce</b>	<b>34</b>
Marchand	34
Vol à la tire	35
Prospecteur	35
<b>Santé</b>	<b>35</b>
Médecin	35
Premiers soins	35
<b><i>Équipement de départ</i></b>	<b>36</b>

# Règles générales

Junktown est un grandeur nature à thématique post-apocalyptique qui permet l'utilisation d'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 de ces 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 le masque de protection sont obligatoires 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 masque ou lunettes qui ne sont pas garantis sécuritaires à l'impact d'un BB.

Les seuls endroits où il est toléré d'enlever les lunettes sont dans votre tente/abris et dans les quelques bâtiments sécuritaires fermés. Vous pouvez demander, à un admin au village, l'accès à un endroit sécuritaire pour enlever et nettoyer vos lunettes.

Les BB d'airsoft doivent obligatoirement être biodégradables et seront offertes par l'organisation pendant le jeu.

En cas d'urgence, telle que la perte d'un objet ou une blessure, une lampe de poche peut être utilisée en jeu sans avoir l'objet "Lampe de poche active". Cette lampe de poche doit être de préférence une lampe "cheap".

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

Il est possible d'utiliser une lanterne faible pour s'aider le soir ou pour mettre de l'ambiance dans son campement.

## Horaire de jeu

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

Il y a un couvre-feu en vigueur de 2 h AM à 8 h 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.

## En jeu/Hors-jeu

Lorsque vous êtes en jeu, vous devez incarner votre personnage. Cela signifie que vous n'êtes pas censé parler de votre vie réelle lors du temps de jeu. Nous voulons un jeu immersif et décorum et seuls 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 dans un coffre dans votre campement. Idéalement, tous les objets en jeu doivent être dans la même bourse ou sac, et

séparé de vos objets hors-jeu. L'animation se réserve le droit de faire une tournée des campements pour s'assurer du fairplay de chacun.

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.

## **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 appelé 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. Lors du réveil, le joueur mort oublie aussi l'événement ayant mené à sa mort si celle-ci a duré plus de 15 minutes.

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

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. Si un joueur dit clairement : je t'achève, ceci entraîne une mort permanente. Si le joueur ne dit rien, c'est simplement moins 1 PDD.

***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.***

## Destin

Pour apporter un semblant de réalisme au jeu, un système de mort permanente est instauré. Au départ, tout joueur commence avec 3 PDD. La compétence "chance" donne un PDD supplémentaire au niveau 5. D'autres quêtes ou objets peuvent aussi donner un PDD supplémentaire à un joueur.

Vous tombez toujours à 0 PDD 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 PDD et doit se rendre à l'autodoc, de manière hors-jeu, pour se faire réanimer. L'autodoc se situe au village et est identifiée d'une pancarte. Si personne n'est présent à l'autodoc, consulter un organisateur à proximité.

Lorsque votre personnage meurt de façon permanente, votre prochain personnage pourra bénéficier de la moitié des niveaux de votre ancien personnage, jusqu'à un maximum de niveau 4.

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

## Groupes

Un peu dans la même optique que les settlements de Fallout 4, un système de groupe est en place pour maximiser le nombre de joueurs dans un groupe.

Tous les joueurs d'un groupe doivent dormir dans le même campement.

## Campements

Les campements doivent être approuvés par un membre de l'organisation avant d'être mis en place. Il y a plusieurs endroits autorisés 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 ait pas de risque de vols accidentels d'objets personnels.

Tous les campements éligibles d'un raid ont des bonus particuliers.

## Pillage

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

- Vous affrontez le/les joueurs pour vous défendre. Si vous décidez d'affronter l'ennemi, vous avez 2 minutes pour mettre vos lunettes de sécurité et sortir de votre campement. Par contre, vous n'avez pas le droit de mettre d'armure, etc. Vous prenez l'arme la plus proche de vous et sortez. Les 2 minutes servent principalement à vous permettre de ne pas sortir nu et de s'assurer du port des lunettes.
- 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 en aucun cas vous défendre de votre ennemi.

## Raids

Un raid permet à un groupe de planifier une invasion sur certains campements appartenant à un autre groupe dans le but d'en prendre le contrôle. Ceux-ci doivent être planifié avec le "prêteur sur gage", un PNJ se trouvant généralement au village.

Le groupe "A" désire attaquer le groupe "B" pour obtenir son campement.

Le groupe "B" est avertis par le PNJ et a 20 minutes pour accepter ou refuser.

Si le groupe "B" refuse l'attaque, ils sont dans l'obligation de déboursé une partie de ses ressources au groupe "A" sinon ils doivent leur céder le campement.

Si le groupe "B" accepte l'attaque, une heure pour le début du raid est planifiée et le groupe a généralement environ 2 heures pour se préparer.

Chacun des deux groupes doit choisir un maximum de 10 joueurs de leur choix pour participer au Raid.

Un arbitre hors-jeu sera présent pour empêcher que d'autres joueurs se mêlent du raid. Ce combat est réservé aux 10 joueurs maximum des deux groupes concernés.

Les deux groupes ont la possibilité d'engager des mercenaires auprès du "prêteur sur gage" pour la durée du raid. Les mercenaires doivent chacun être payé avec une ration d'eau et de nourriture.

Pour que le groupe "A" remporte le raid, il doit éliminer tous les joueurs du groupe "B" et ensuite garder possession et défendre le campement pendant les 2 heures suivant le début du raid. Ceci donne le temps au groupe "B" de passer à l'autodoc et de faire une contre-attaque. Dans le cas où la contre-attaque fait échec, le groupe "A" aura possession du campement au **prochain jeu**.

Si le groupe "A" ne réussit pas à prendre possession du campement et ensuite le défendre pendant 2h, le groupe "B" remporte et garde son campement.

Aucune attaque n'est permise sur le campement par un autre groupe tant que le 2h n'est pas écoulé.

Les campements éligibles d'un raid et ayant des bonus sont les suivants :

- L'Auberge ; Régénération de 1 PV / 5 mins à l'intérieur du campement.
- Le Camp Orc ; Zone irradiée à l'intérieur du campement.
- La Fermette ; Une cargaison de rations par événement.
- Le Fort ; Une cargaison militaire par événement.
- Le Poste de traite ; Les marchands propriétaires du campement peuvent dépenser 50 % plus de caps à la caravane du marchand.
- Le Fort Echo ; Une cargaison d'artificier par événement.

# Radiations

Les zones de radiation sont délimitées par des rubans de couleur jaune ou par plusieurs indicateurs lumineux dans un secteur. Les synthétiques, les goules et les mutants sont immunisés à tout effet de radiation. Cependant, le fait de simplement y entrer peut être mortel si vous êtes un humain. Seul un Rad X peut contrer les effets des radiations pendant 30 minutes.

Si jamais vous êtes exposé à la radiation sans utiliser une drogue pour contrer les effets, vous perdez 1 PV par minute d'exposition. Si le joueur passe 5 minutes ou plus dans une zone de radiation, il se doit d'aller voir un autodoc immédiatement à la sortie de la zone, car un malus lui sera attribué.

## 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 des PDD de sa victime. Il est par contre impossible de mourir en achevant quelqu'un et si votre cible n'a plus de PDD, vous perdez quand même 1 PDD. Si vous êtes à 0 PDD il vous est impossible d'achever un autre joueur à l'exception d'un contrat d'assassinat.

### 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 meurt 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.**

# Règles en jeu

## Airsofts

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

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

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

**Tout le BB en jeu sera fourni par l'animation, tout joueur ne respectant pas cette règle sera expulsé du terrain.**

Junktown fonctionne avec un système de jeu appelé communément le Realcap. Les chargeurs d'airsoft doivent être chargés avec le nombre de balles d'une arme réelle pareille ou similaire peut contenir.

Par exemple, un airsoft d'assaut = 20-30 coups et un airsoft de poing = 7-14 coups.

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

Pour les airsofts qui tirent plusieurs BB d'un coup, toutes les BB qui touchent la cible font 1 de dégât. Cependant il peut être difficile pour la personne touchée de bien compter le nombre de coups reçus.

Si un BB rebondi sur exemple un arbre et vous touche par la suite, celle-ci compte quand même et vous inflige 1 PV de dégât. Il est certain 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 touche 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 tirés récoltés par terre.**

# FPS et distance d'engagement

## **Airsoft principale ou secondaire de 300 FPS et moins :**

Minimum de 5 mètres de distance avant engagement.

## **Airsoft principale ou secondaire de 400 FPS et moins :**

Minimum de 10 mètres de distance avant engagement.

## **Airsoft à levier (bolt action) \*450 FPS MAXIMUM\* :**

Minimum de 15 mètres de distance avant engagement.

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

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

Toute airsoft 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'airsoft. Dans ce genre de situation, il en revient au joueur de prouver hors de tout doute raisonnable que son airsoft 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 distances d'engagement sécuritaire.

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

- Dire clairement, et en roleplay : "Je me rends" ou "OK OK OK" ou "Je capitule" ou même "Tire pas, j'te donne un hot-dog !!!!" en levant le ou les bras. Il faut être clair lorsque l'on accepte le Freeze.

- 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 utilisés jusqu'à ce que l'attaquant lui ait 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 prenne 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

Une 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 ciblée doit être équipée d'une lumière colorée visible.

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

## Armes Plasma

Une arme plasma est représentée par tous les gros jouets NERF.

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

Une munition à plasma ignore l'armure et fait 1 PV de dégât à la cible.

# Grenades

Les grenades achetées dans un magasin spécialisé d'airsoft sont obligatoires. **Les seules grenades artisanales acceptées en jeu seront fournies par l'organisation.**

Les grenades doivent émettre une détonation sonore et ne doit pas contenir de fragmentation ou éjecter des BBs.

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 2.5 mètres de l'explosion perd 3 PV. **Un mur étanche vous protège de l'explosion.**

# Bombes

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

Les bombes doivent être munies d'une minuterie et d'un signal sonore qui signifie l'explosion à la fin de la minuterie. Lorsque la minuterie est activée, la bombe ne peut pas être déplacée sans exploser immédiatement. Le temps est décidé par le joueur qui pose la bombe.

Un artificier niveau 2 peut désamorcer une bombe en 5 minutes, sans la déplacer, et annuler l'explosion. Le joueur peut alors demander à l'organisation un nouveau carton d'objet de bombe.

Utiliser un mentats réduit le temps de moitié pour désamorcer une bombe en 2 minutes et 30 secondes.

Lorsque vous utilisez une bombe, vous devez déchirer le carton d'objet dès que vous la placez.

Lorsqu'une bombe explose, tout joueur se trouvant dans un rayon de 5 mètres de l'explosion perd 5 PV.

# Mines

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

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

Si votre mine tire des BB lorsqu'elle explose, ceux-ci ne font pas de dégâts. Les BB seront fournies par l'organisation.

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

Lorsqu'une mine explose, tout joueur se trouvant dans un rayon de 1.5 mètres de l'explosion perd 3 PV.

# 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 intimes d'un joueur intentionnellement.

Les armes de lancer sont réutilisables.

Tous les coups portés à un autre joueur avec une arme de lancer infligent 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 intimes 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. Seuls 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 petits jouets NERF de couleur jaune. 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

**Un coup assommant requiert l'attribut Force au niveau 5, mais aucune compétence n'est nécessaire.**

Une arme contondante telle qu'une matraque, un marteau ou un gourdin sont les seules armes acceptées pour effectuer un coup assommant.

Un coup assommant doit être fait subtilement et la cible doit nécessairement être de dos au joueur donnant le coup.

Un coup assommant doit être effectué en touchant la tête avec l'arme utilisée, en disant "Coup assommant" à la victime. Il est important de faire attention à 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 pendant, et oublie les 5 minutes avant d'être assommée.

## Détection de pièges

**La détection de pièges requiert l'attribut Perception au niveau 5, mais aucune compétence n'est nécessaire.**

Avec l'attribut Perception au niveau 5, un joueur peut utiliser la détection de piège en situation de donjon ou de scène animé par PNJ.

Par exemple: Une porte qui semble louche et qui pourrait être munie d'un explosif.

Avec l'attribut Perception au niveau 8, un joueur est immunisé aux dégâts et/ou effet d'un piège par heure.

Par exemple: Un joueur pile sur une mine dans le chemin. Les dégâts de cette mine sont annulés pour le joueur ayant la compétence, mais si il pile sur une autre mine avant la prochaine heure, les dégâts sont comptés.

## **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.

## **Caravanes**

Les caravanes offrent un service de vente de différents objets aux joueurs ayant la compétence Marchand.

À chaque évènement, tous les marchands obtiennent un Jeton correspondant à son niveau, qui permet de dépenser un certain nombre de Caps dans une liste d'items offerte par la caravane.

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

La liste d'items en vente est affichée au bureau de change au début du jeu et permet aux marchands de groupes d'avoir des rabais sur certains objets communs, mais aussi plus rares.

Le marchand doit se présenter au bureau de change et peut faire uniquement une transaction par événement avec le marchand, lui laissant son Jeton en faisant la transaction.

# Objets en jeu

À Junktown, il y a plusieurs objets ayant différents usages. Ces objets sont généralement représentés par des objets physiques. Il y a aussi certains papiers plastifiés qui doivent être attachés visiblement sur le joueur. Certains papiers sont aussi conçus pour être déchirés lorsque consommés ou utilisés.

Lorsque vous utilisez des objets pour fabriquer quelque chose, vous devez les donner à un membre de l'organisation pour qu'il vous donne l'objet que vous avez fabriqué en retour. L'emplacement en jeu est le bureau de change au village.

Lorsque vous consommez un objet ou une drogue, vous devez la remettre à un membre de l'organisation ou aller la porter au bureau de change.

Si vous trouvez une drogue par terre, celle-ci est considérée comme utilisée et ne peut pas être consommée. Vous devez la remettre à l'organisation.

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 noir et le Chimique.

## Vivres

### Nourriture

Certaines nourritures peuvent être trouvées ou achetées en jeu. Les plus communes sont des cannes de métal identifiées d'un logo Junktown. Certaines cannes de "CRAM" ou de "PORK & BEANS" sont encore en circulation. Il y a aussi des boules vertes appelées "MUTTFRUIT"

## **Boissons**

Certaines boissons peuvent être trouvées ou achetées en jeu. Les plus communes sont les bouteilles d'eau identifiées d'un logo Junktown.

## **Muttfruit**

Les muttfruits sont des fruits très rares de couleur verte ayant une forme sphérique.

Un muttfruit lorsque consommé par un joueur lui donne 1 PDD.

# **Monnaies**

## **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 toutes la même valeur. Un sac de capsules équivaut à 50 capsules.

## **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.

## **Monnaie de César.**

Il s'agit de pièces en or utilisées par la légion de César. Une pièce d'or vaut 5 capsules.

**D'autres formes de monnaies peuvent circuler en jeu, mais la valeur est déterminée en jeu et peut varier.**

# **Armures**

**Si vous désirez équiper une armure en jeu, vous devez porter une armure réelle décorum correspondant au minimum au Tier d'armure équipée. Chaque Tier d'armure a des PA 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...

Si votre armure est brisée, vous devez la retirer pour la faire réparer.

Voici un tableau contenant tous les renseignements sur les armures.

**Armure tier 1 : 1 PA max; Armure simple.**

**Armure tier 2 (S3,E3): 2 PA max; Armure plus complète ou veste tactique.**

**Armure tier 3 (S5,E5): 3 PA max; Armure en plaque et/ou la majorité du corps est couverte d'armure.**

**Armure tier 4 (S7,E7): 4 PA max; Armure massive qui doit être acceptée par l'organisation.**

## **Extensions et Électroniques**

### **Amélioration d'armes**

Il y a plusieurs améliorations 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 construites.

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 toute autre source de lumière forte, vous devez fabriquer une "Lampe de poche active" en utilisant une lampe de poche et une pile. La lampe de poche active fonctionne pour la durée de l'événement actif seulement.

### **Pile**

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

Une pile est utilisable pour la fin de semaine où elle a été consommée. Après cette fin de semaine, la Pile n'a plus de charge et est automatiquement détruite.

# Outils de Métier

Il est important d'avoir ses outils pour utiliser son métier. Le joueur fabriquant un objet en jeu se doit de simuler la fabrication pendant le temps demandé.

**Si un membre de l'organisation juge que vous n'utilisez pas de décorum dans votre fabrication, celle-ci n'est pas valable et les ressources sont perdues.**

## Kit de crochetage

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

Celui-ci est offert par l'organisation à la création du personnage et sera utilisé pour crocheter de vraies serrures, faites spécialement pour le GN.

Un ensemble de crochetage de meilleure qualité que celui fourni de base peut être acheté à l'organisation.

## 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 pertinents et décorum représentant cette trousse.

## Outils de mécanicien

Des "Outils de mécanicien" sont nécessaires pour fabriquer et réparer des objets ou autres.

Tout joueur ayant des "Outils de mécanicien" en jeu, doit avoir des outils pertinents et décorum représentant ces outils.

## Outils d'artificier

Des "Outils d'artificier" sont nécessaires pour fabriquer des explosifs.

Tout joueur ayant des "Outils d'artificier" en jeu, doit avoir des outils pertinents et décorum représentant ces outils.

## Objets uniques

Toutes les objets identifié d'un tag jaune est un objet ayant un effet unique en jeu.

Avec la compétence Marchand au niveau 2, un joueur peut faire l'identification d'un objet unique auprès d'un organisateur pour en connaître les effets.

## Bâtiments

Les quatre bâtiments fabricables sont: "Laboratoire de base", "Laboratoire de chimie", "Atelier de base" et "Atelier haute technologie".

Ces bâtiments peuvent être fabriqués par un Mécanicien.

Un espace décorum doit être attiré 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.

**Une pancarte sera fournie par l'organisation pour identifier l'emplacement de l'atelier fabriqué.**

## 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 irradiée" 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 min. Tout humain ayant contact avec de "l'uranium" perd 1 PV.

# Drogues

**\*Il est primordial d'avoir une montre ou un chronomètre lors d'utilisation de drogues à effets avec temps. S'assurer de toujours faire votre jet d'addiction le plus rapidement possible auprès d'un organisateur. \***

## Stimpack

**Apparence** : Seringue de couleur métallique avec une barre rouge (Générique) Seringue générique avec des fils et un cadran (Démo). Seringue rouge en impression 3D.

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

Réveille un joueur agonisant et le guéri de 1 PV.

**Addiction** : Aucune

## Psycho

**Apparence** : Seringue noire en impression 3D

**Effet** : Le psycho vous met 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 infligés à la fin du 5 minutes. Peu importe la somme des dégâts, si elle dépasse vos PV, 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.

## Jet

**Apparence** : Inhalateur rouge en impression 3D

**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.

## Mentats

**Apparence** : Boite de pilules brune écrit Mentats

**Effet** : Cette drogue éveille les sens. Le mentats a pour effet de réduire les temps d'habiletés de médecins, de mécanicien, artificier et prospecteur de moitié. Les effets durent 2 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, les habiletés 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** : Aucune effet pour l'année 2025.

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

## 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 (Niv. 1) pendant 10 minutes.

**Addiction** : Aucune

## Med X

**Apparence** : Seringue bleue en impression 3D

**Effet** : Lorsque consommé, vous ignorez la douleur (roleplay) et donne 2 PV 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. Vous devez prendre un fixer pour perdre l'addiction.

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

## **Fixer**

**Apparence** : Boîte de pilule bleu écrit Fixer

**Effet** : Annule les effets de toutes addictions pour 24 heures. Aucune autre drogue ne peut être consommée 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** : Cette drogue immunise un humain à tous les effets de radiations pendant 30 minutes. Un Rad X est généralement utilisé avant de pénétrer dans une zone irradiée.

**Addiction** : Aucune

## **Rad Away**

**Apparence** : Poche de sang écrit Rad Away

**Effet** : Cette drogue guérit un humain des effets et malus de radiation. Un Rad Away est généralement utilisé suite à des malus de radiation donné par l'organisation.

**Addiction** : Aucune

## **Calmex**

**Apparence** : Seringue or en impression 3D

**Effet** : Cette drogue vous détend au point que vous gagnez une régénération de 1 PV minutes pour 5 mins.

**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. Vous devez prendre un fixer pour perdre l'addiction.

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

## Hydra

**Apparence** : Deux bouteilles attachées par des fils

**Effet** : Cette drogue, lorsque consommée, 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

## Fury

**Apparence** : Seringue orange en impression 3D

**Effet** : Cette drogue stimule vos muscles instantanément et vous procure 1 point de dégâts au corps à corps supplémentaire à vos attaques pour 15 minutes.

**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. Vous devez prendre un fixer pour perdre l'addiction.

À partir du moment que vous êtes accro aux Fury, tous vos dégâts au corps à corps font un maximum de 1 point de dommage (si vous n'avez pas votre dose).

# Création de personnage

La création de votre personnage se fait sur le site <https://www.pipboy.ca/>.

Vous n'avez qu'à vous inscrire sur le site internet et toutes les informations nécessaires à la création de votre personnage s'y trouvent.

## Races

### Humains

**Prérequis** : Aucun.

**Description** : Est-il nécessaire de vous expliquer ce qu'est un humain ?

**Apparence** : Un humain n'a pas d'élément de costume particulier.

**Caractéristiques spéciales** : Aucune.

### Goules

**Prérequis** : - Masque ou maquillage adéquat et approbation du costume par l'organisation par photo avant l'événement.

- Voix rauque.

**Description** : Une goule est un humain ayant été soumis à une dose de radiation normalement mortelle pour un être humain. Pour une raison encore inconnue, celui-ci a survécu à la radiation, subissant des mutations pour devenir quelque chose d'autre.

**Apparence** : La goule a une peau d'apparence fortement brûlée, comme si elle avait été affectée par des flammes ou de l'acide, et sa voix est rauque.

- Cette race est aussi immunisée contre les effets néfastes des radiations.
- La goule ne peut pas être soignée par un médecin, mais les radiations ont le même effet sur elle que la compétence "médecine". (Une zone irradiée les soigne de 1 PV aux 5 minutes, sauf lorsque la goule est inconsciente. À ce moment, elle est soignée de 1 PV aux 10 minutes).
- La goule, lors de la création du personnage, ne peut pas assigner de points à l'attribut (C) et maximum 3 points à l'attribut (A).

# Synthétiques de 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>e</sup> Génération

**Prérequis** : Approbation du costume par l'organisation par photo avant l'événement.

**Description**: Les synthétiques ou synths, désignent les intelligences artificielles conçues par l'Institut pour ressembler, fonctionner et se comporter comme les Humains.

**Apparence** : Les synths, étant en partie robotiques, ils doivent avoir certains éléments de costumes révélant ce fait (par exemple : puce électronique apparente, main robotique, etc.).

- Les synths ont l'obligation de prendre l'attribut (I) au niveau 5 lors de la création du personnage et ne peut assigner plus de 3 points à (L).
- Les synths ont un point d'armure supplémentaire permanent et peuvent utiliser un pointeur laser gratuitement, ce qui représente un système de visée intégré.
- Les synths peuvent seulement être réparés par un mécanicien (1 Junk si les synths sont agonisants. 1PV / 5 minutes).
- Les synths ne meurent pas après 10 minutes. Après cette durée, s'il n'a pas été soigné, il perd un point de destin et ils peuvent alors se relever. Il doit se rendre à son campement hors-jeu et lorsqu'il y arrive, ils peuvent entrer en jeu avec tous leurs PV. Cela ne s'applique pas à une armure si le joueur en a une.
- Les drogues n'affectent pas les synths.

## Mutants

**Prérequis** : - Approbation de l'organisation avant la création.  
- Approbation du costume par l'organisation par photo avant l'événement.

**Description** : Les super mutants sont des humains ayant mutés suite à une infection au Virus Évolutif Forcé (FEV).

**Apparence** : Ils sont plus musclés, plus grands que des humains, sont immunisés contre toutes maladies ou radiations, et sont dotés d'une force et d'une endurance surhumaines.

- Leur démarche est lourde et lente, ce qui implique qu'ils ne peuvent pas courir.

- Ils sont assez stupides et donc, ne peuvent attribuer de point à (I) lors de la création du personnage.
- Les mutants ont l'obligation de prendre l'attribut (S) et (E) au niveau 5 lors de la création du personnage.
- Les mutants ont 1 PV supplémentaire permanent et infligent 1 PV de dégât de plus au corps à corps.

# Attributs

## (S).(P).(E).(C).(I).(A).(L)

Lors de la création d'un personnage, le joueur a 21 points d'expérience à distribuer dans ses Attributs. Le niveau maximum de chaque Attribut est de 10 points. Lors de la création, un minimum de 1 point doit être alloué dans chaque Attribut et le niveau maximum est de 5 points. Le 10<sup>ième</sup> niveau d'un Attribut débloque certaines habilités spéciales et doit être acquis en jeu de manière prévu par l'organisation.

**Les Attributs n'ont aucun autre effet que d'acquérir des compétences et de permettre certaines interactions en donjons et expéditions.**

Par exemple, votre niveau en charisme est beaucoup moins efficace que votre roleplay et décorum en jeu.

## S (Force)

- Mêlée (3-5)
- Coup assommant (5)
- Augmente les dégâts de corps à corps de 1 (7)
- Port d'armure : - Tier 2 (3)
  - Tier 3 (5)
  - Tier 4 (7)

## **P (Perception)**

- Vol à la tire (3-5-7)
- Crochetage (3-5-7)
- Médecin (3-5-7)
- Prospecteur (3)
- Détection de pièges (5-8)  
\*Voir "Détection de pièges" dans le document de règles \*

## **E (Endurance)**

- Augmente les PV de 1 (5)
- Port d'armure : - Tier 2 (3)  
- Tier 3 (5)  
- Tier 4 (7)

## **C (Charisme)**

- Interrogatoire (2-4-6)
- Marchand (3-5-7)
- Bonus d'argent à la création de personnage (3)

## **I (Intelligence)**

- Armes laser (3)
- Médecin (3-5-7)
- Mécanicien (4-6-8)
- Scientifique (4-6-8)
- Hacker (3-5-7)

## **A (Agilité)**

- Attaque sournoise (5-8)
- Crochetage (3-5-7)
- Artificier (4-7)
- Arme à feu (3)
- Arme à distance (3)
- Lancer (3)
- Ambidextrie (3)

## L (Chance)

- Un PDD supplémentaire (5)
- Attaque sournoise (4-7)
- Vol à la tire (3-5-7)
- Interrogatoire (2-4-6)
- Prospecteur (3)
- Permet de lancer de nouveau (dés/roulette) ou obtenir une nouvelle main de cartes 1 fois à l'heure, au casino (5)

# Expertises

Après avoir placé ses points d'Attributs, trois expertises doivent être sélectionnées parmi celles ci-dessous.

Suite à la création du personnage, un joueur obtient 1 point d'expertise par événement et tous les attributs coûtent 2 points d'expertise. Il est obligatoire d'avoir les Attributs requis pour augmenter une expertise.

## Expertises de combat

### Armes à Feu

Niveau 1/1 (A3)

- Permet d'utiliser les armes à feu autres que les pistolets/revolvers (qui sont permis à tous).

### Armes Laser

Niveau 1/1 (I3)

- Permet d'utiliser les armes laser.

### Attaque sournoise

**Prérequis : Lame MOLLE de maximum 30cm**

Niveau 1/2 (A5 + L4)

- Rend la cible agonisante.

Niveau 2/2 (A8 + L7)

- Tue la cible. Le PDD du joueur est quand même perdu.

## Mêlée

### Niveau 1/2 (F3)

- Permet d'utiliser une arme longue (3'½").

### Niveau 2/2 (F5)

- Permet d'utiliser une arme lourde/démesurée.
- Ces armes font 2 PV de dégâts de base.

## Ambidextrie

### Niveau 1/1 (A3)

- Permet d'utiliser une arme dans chaque main.

## Lancer

### Niveau 1/1 (A3)

- Permet de lancer des armes telles que couteaux de lancer, lances et haches de lancer. Ces armes font 1 PV de dégât.

## Armes à Distance

### Niveau 1/1 (A3)

- Permet d'utiliser Arc et Arbalètes.

# Spécialisations

## Crochetage

### Objet requis : Outils de crochetage

#### Niveau 1/3 (P3 + A3)

- Permet d'ouvrir les serrures débutantes. (Cadenas vert)

#### Niveau 2/3 (P5 + A5)

- Permet d'ouvrir les serrures intermédiaires. (Cadenas jaune)

#### Niveau 3/3 (P7 + A7)

- Permet d'ouvrir les serrures avancées. (Cadenas rouge)

## Hacker

### Objet requis : Appareil pour hacker

#### Niveau 1/3 (I3)

- Permet de pirater les systèmes informatiques débutants.

#### Niveau 2/3 (I5)

- Permet de pirater les systèmes informatiques intermédiaires.

#### Niveau 3/3 (I7)

- Permet de pirater les systèmes informatiques avancés.

## Assassinat

### Niveau 1/1 (N/A)

- Permet de réaliser un contrat d'assassinat, donc d'achever un joueur sans perdre de point de destin.
- Les contrats d'assassinat sont généralement donnés par l'organisation.
- Si un joueur a une raison valable de vouloir assassiner quelqu'un, il peut en parler à l'organisation pour tenter de créer un contrat.

## Interrogatoire / torture

- Permet d'interroger ou de torturer un autre joueur.
- Si la torture est utilisée, la victime perd 1 PV par séance de 5 minutes.
- La torture peut être un élément de roleplay très divertissant, mais il reste interdit de faire tout acte de torture réelle. Le tout doit être simulé.
- Aucune violence n'est tolérée, même si la victime le veut, et la victime doit être respectée.

### Niveau 1/3 (C2 + L2)

- Permet d'obtenir la réponse à une question à chaque 5 mins.

### Niveau 2/3 (C4 + L4)

- Permet d'obtenir la réponse à deux questions à chaque 5 mins.

### Niveau 3/3 (C6 + L6)

- Permet d'obtenir la réponse à trois questions à chaque 5 mins.
- 

# Science et technologie

## Scientifique

- Permet d'utiliser un laboratoire pour transformer des ressources en différentes drogues ou autres substances.
- Lorsque vous fabriquez un objet, il faut apporter les ressources ayant été transformées à un organisateur pour obtenir l'objet fabriqué et le mettre en jeu.

### Niveau 1/3 (I4)

- Permet de fabriquer certaines substances sur la liste Scientifique.

### Niveau 2/3 (I6)

- Permet de fabriquer plusieurs substances sur la liste Scientifique.

### Niveau 3/3 (I8)

- Permet de fabriquer toutes les substances sur la liste Scientifique.

**\*Voir la liste de Fabrication du Scientifique pour toutes les recettes\***

## Artificier

### Objets requis : Outils d'artificier

- Permet de fabriquer des pièges, explosifs et munitions ainsi que désarmer et de récupérer des pièges.
- Lorsque vous fabriquez un objet, il faut apporter les ressources ayant été transformées à un organisateur pour obtenir l'objet et le mettre en jeu.

#### Niveau 1/2 (A4)

- Permet de fabriquer certains objets sur la liste Artificier.

#### Niveau 2/2 (A7)

- Permet de fabriquer tous les objets sur la liste Artificier.
- Permet de désamorcer une bombe en 5 minutes.

**\*Voir la liste de Fabrication de l'Artificier pour toutes les recettes\***

## Mécanicien

### Objet requis : Outils de mécanicien

- Permet d'utiliser un atelier mécanique pour fabriquer des armes, armures et autres objets.
- Lorsque vous fabriquez un objet, il faut apporter les ressources ayant été transformées à un organisateur pour obtenir l'objet et le mettre en jeu.

#### Niveau 1/3 (I4)

- Permet de fabriquer et réparer certains objets sur la liste Mécanicien.

#### Niveau 2/3 (I6)

- Permet de fabriquer et réparer plusieurs objets sur la liste Mécanicien.

#### Niveau 3/3 (I8)

- Permet de fabriquer et de réparer tous les objets sur la liste Mécanicien.

**\*Voir la liste de Fabrication du Mécanicien pour toutes les recettes\***

## Social et commerce

### Marchand

- Diminution des prix à l'achat d'objets et ressources à l'entrée de personnage et aux commerces avec NPC.

#### Niveau 1/3 (C3)

- Accès à la caravane avec un maximum de 50 caps à dépenser.

#### Niveau 2/3 (C5)

- Accès à la caravane avec un maximum de 75 caps à dépenser.
- Permet d'identifier un objet unique.

#### Niveau 3/3 (C7)

- Accès à la caravane avec un maximum de 125 caps à dépenser.

**\*Voir "Caravane" dans le document de règles \***

## Vol à la tire

### Niveau 1/3 (P3 + L3)

- Permet de faire un pick-pocket en 30 secondes.

### Niveau 2/3 (P5 + L5)

- Permet de faire un pick-pocket en 20 secondes.

### Niveau 3/3 (P7 + L7)

- Permet de faire un pick-pocket en 10 secondes.

**\*Voir "Vol à la tire" dans le document de règles \***

## Prospecteur

### Niveau 1/1 (P3 + L3)

- Permet de récolter plusieurs ressources éparpillées partout sur le terrain
  - Les mines (Bâtonnets en bois) (10 minutes par ressource)
  - Les gobelets de loot (instantané)

# Santé

## Médecin

### **Objets requis : Trousse de docteur**

- Permet de guérir un autre joueur.
- Si le un joueur est agonisant, il faut 5 minutes pour le stabiliser. Lorsque stabilisé, il est à 0 PV.

### Niveau 1/3 (P3 + I3)

- Guérison de 1PV en 5 minutes.

### Niveau 2/2 (P5 + I5)

- Guérison de 2PV en 5 minutes.

### Niveau 1/2 (P7 + I7)

- Permet d'opérer un joueur mort en 15 minutes. Le joueur doit être déplacé en lieu sûr pour l'opération. Le joueur ciblé ne perd pas de PDD si l'opération est un succès. (Faire pile ou face avec la personne responsable de l'autodoc)

## Premiers soins

### **Objets requis : Trousse de premiers soins**

### Niveau 1/1 (N/A)

- Permet de stabiliser un joueur agonisant (0 PV) depuis moins de 10 mins. Le joueur doit utiliser un bandage pendant 5 minutes sur le blessé pour le soigner de 1 PV temporaire pour 15 minutes.

**\*Voir "La vie et la mort" dans le document de règles\***

# Équipement de départ

Après avoir créé votre personnage, vous devez acheter votre équipement de départ. Ceci se fait sur le terrain avant le commencement de votre premier GN. Vous avez 300 capsules à dépenser (350 avec (C3)). Le maximum de capsule qu'il vous est autorisé de garder après vos achats est de 50, le reste doit absolument être dépensé.

Les armes, armures et équipements de métier acquis à la création de votre personnage ne peuvent être volés ou échangeables.

Items	Coût en Capsules
Armure tier 1 (1 Point d'armure)	50
Armure tier 2 (2 Point d'armure)	100
Pistolet/Revolver	100
Arme à Feu	150
Arme 1' et –	0
Arme courte 2'6" et –	25
Arme longue 3'6" et –	50
Arme 2 Mains 3'6" et +	100
Munitions (10)	5
Jet	5
Stimpack	20
Cat eye	20
Med X	20
Calmex	40
Rad X	40
Rad Away	40
Mentats	40
Psycho	50
Fury	60
Kit de Crochetage	100
Trousse de Docteur	200
Outils de Mécanicien	200
Trousse de premiers soins	50
Outils d'artificier	50