

# Vault Sweet Vault

GN FALLOUT

par l'association  
Time Freeze

## LES RÈGLES



### Les Fondamentaux



Il appartient à chaque participant du GN « Vault Sweet Vault » de faire en tout premier lieu du bon sens, de la bienveillance et du roleplay, leurs règles élémentaires.



Durant 28h de jeu, vous incarnerez un personnage dans un univers rude, apparenté à celui de la saga Fallout. Cette aventure ne sera pas seulement la vôtre, mais avant-tout celle du personnage que vous allez jouer. Gardez toujours à l'esprit que les problèmes auxquels vous serez confrontés, les conflits qui vous opposeront à d'autres participants et les violences que vous subirez (potentiellement) sont irréels et que s'ils venaient à dépasser le cadre du jeu, vous pourrez alors à tout moment l'interrompre et en avvertir un organisateur.

Toute agression véritable, qu'elle soit verbale, physique, sexuelle, toute mise en danger de soi ou d'autrui et tout manquement aux règles sont interdits et passibles d'arrêt de jeu, de renvoi de l'événement et/ou de poursuite judiciaire.

La décision d'un organisateur n'est pas contestable.

Le terrain de jeu est délimité par des barrières qu'il est interdit de franchir. Le portail d'accès au parking sera fermé durant le jeu. Si vous devez, pour une raison exceptionnelle quitter le terrain pendant le jeu, vous devez en avvertir l'organisation.

Si vous vivez une situation que les règles ne cadrent pas, privilégiez le roleplay, vivez l'instant présent. Soyez fair-play et offrez le meilleur de votre jeu, l'expérience de chacun n'en sera que meilleure. Gardez vos sorties de jeu (au poing levé) pour les situations exceptionnelles.

Chacun peut utiliser l'annonce « Stop ! » pour interrompre le jeu en cas de situation réellement dangereuse. Aussi, un participant peut utiliser le code « vraiment vraiment » durant le jeu afin de faire passer un message réel, hors-jeu. Exemple : « chef, j'ai vraiment vraiment besoin d'un peu de repos ».

## **Annonces :**

- « **Stop !** » : le jeu est interrompu, une situation dangereuse l'exige.
- « **Time Freeze !** » : nous ne scanderons pas fièrement le nom de notre association pendant le jeu, c'est promis. Si vous entendez cette annonce, le jeu est en pause. Vous devez fermer vos yeux et boucher vos oreilles.



## **Combats**



## **Armes :**

Toutes les armes de corps à corps (et de lancé) doivent être des répliques en mousse, sécuritaires et en bon état. Ces armes doivent visuellement convenir à l'univers donné, évitez autant que possible les armes anachroniques (pas d'épées à deux mains ou de hallebarde, par exemple).



Les répliques d'armes de corps à corps se divisent en trois catégories :

- **Courte** : arme de 80cm au maximum.
- **Longue** : arme entre 80 et 110cm.
- **Très longue** : arme de plus de 110cm (obligatoirement maniée à 2 mains).

Les seules armes à distance autorisées sont les répliques NERF enclins à tirer les fléchettes NERF Elite (Ø = 7x1cm). Ces armes doivent obligatoirement être customisées de sorte à ne plus avoir leurs couleurs de jouets. Les répliques ne doivent pas être améliorées en puissance ni en portée de tir. Les nerfs XD sont interdits.

Les armes de trait (arcs et arbalètes) de GN sont interdites.

Les répliques NERF utilisables se divisent en trois catégories :

- **Manuelle** : doit être réarmée et rechargée à chaque tir.
- **Semi-automatique** : effectue un tir par pression de détente, mais ne nécessite pas d'être réarmée entre chaque tir.
- **Automatique** : tire en continu tant que la détente est pressée.

À moins de porter une arme très longue, tout le monde peut avoir une arme dans chaque main.

*Note : il est interdit d'effectuer des tirs multiples avec les armes à plusieurs canons (comme le fusil à canons sciés).*

*Note<sup>2</sup> : au vu du jeu de tir, nous vous recommandons le port de protections oculaires.*

L'organisation se réserve le droit d'interdire les armes qui ne correspondent pas aux règles. On ne peut dévier un tir de fléchette NERF avec une arme de corps à corps.

## **Munitions :**

Les munitions (exclusivement NERF Elite) sont une ressource de jeu limitée, elles sont fournies par l'organisation au cours du jeu. Il est interdit d'en ramener sur le GN.



Une munition tirée ou coincée est une munition consommée.

En jeu, on appelle une munition consommée une douille (dans le doute, une munition au sol est toujours une munition consommée). Afin de garder le terrain propre, vous pouvez récupérer les douilles, elles intéressent forcément les ingénieurs et les marchands.

Nous comptons sur le fair-play de chacun pour dissocier munitions et munitions consommées (douilles) et ne pas ré-utiliser des fléchettes tirées.

## **Armures :**

\_\_\_\_\_ L'armure d'un personnage lui offre une protection non négligeable en combat, où elle est décomptée avant ses points de vie.

Il existe quatre sortes d'armures différentes :

- **L'armure légère** : cuir, plastique et nylon (protection moto et sport)
- **L'armure intermédiaire** : pneus
- **L'armure lourde** : métal ou Kevlar lourd (ou imitation).
- **L'armure assistée**

Divisées en 5 parties du corps :

- **Buste**
- **Épaules (et/ou bras)**
- **Avants-bras**
- **Cuisses**
- **Tibias**

Lorsque vous recouvrez 3 parties de votre corps d'une même armure, vous gagnez 1 point d'armure pour une armure légère, 2 pour une intermédiaire et 3 pour une lourde. Un point d'armure résiste à un coup, quel que soit le nombre de points de dégâts infligé par le coup.

Si vous portez un mélange de types d'armures, vous héritez du score du type le plus faible. Si vous ne couvrez que 2 parties de votre corps, votre armure ne compte qu'à moitié (arrondi à l'inférieur). Si vous recouvrez les 5 parties de votre corps, vous gagnez un point d'armure supplémentaire. Vous perdez vos points d'armure avant vos points de vie.

Le port d'un casque (réellement protecteur) vous confère une immunité à la compétence « assommer ».

L'organisation se tiendra toujours à votre disposition pour répondre aux questions sur vos armures. Un check de votre armure sera fait avant le début du Gn pour voir dans quelle catégorie vous entrez. Communiquez-nous des photos de votre équipement avant le début du jeu !

Vos points d'armure perdus doivent être restauré auprès d'un ingénieur.

### **Règles de combat :**

Chaque coup porté avec une arme de corps à corps classique (barre de fer, hache, masse, etc) fait perdre un point de vie (ou un point d'armure). Les armes de corps à corps de fortune (bouteilles, tabouret, chopes, etc) - qui sont aussi des répliques en mousse, rappelons-le, n'infligent pas de dégâts à ceux qui portent des armures intermédiaires et lourdes. Les coups reçus doivent cependant être joués.



Chaque coup porté par un tir d'arme à feu (réplique NERF) fait perdre deux points de vie (ou un point d'armure).

Il est inutile d'annoncer les dégâts de vos frappes et de vos tirs, à moins de disposer de coups spéciaux. Nous comptons sur le fair-play de chacun pour armer les coups donnés et jouer les coups reçus de façon théâtrale.

Les coups à la tête et aux parties génitales sont interdits. Les coups d'estoc sont également interdits. Les tirs à bout portant sont autorisés.

### **Règles de pugilat :**

Parfois, l'occasion se présente de rosser un subordonné ou de donner une bonne correction à quelqu'un qui ne mérite que ça, c'est le règlement de compte au pugilat.

Lorsqu'on déclenche un duel aux poings, on annonce haut et fort « pugilat », et on donne à son opposant son score de pugilat (présent sur sa fiche de personnage), s'en suit la simulation d'un combat que le personnage au score le plus faible perdra forcément. Chacun est libre d'interpréter sa défaite comme il l'entend (perte d'un point de vie, visage ensanglanté, assommé, etc).

L'utilisation d'une arme de corps à corps de fortune confère un poing de pugilat supplémentaire et n'interrompt pas le duel, contrairement à l'arme de corps à corps classique ou à l'arme à feu, qui met fin au pugilat.

Le score de pugilat d'un personnage est indiqué sur sa feuille de personnage, il dépend de son BG.



# Santé



## Points de vie :

Chaque personnage possède entre 3 et 5 points de vie selon sa constitution. Consommer son repas du midi ou du soir rend 1 point de vie perdu.

Lorsqu'il perd un point de vie en combat, le personnage est alors blessé et continuera de perdre un point de vie par heure tant qu'il n'est pas soigné.



Quand il ne reste plus qu'un point de vie à un personnage, il est gravement blessé : il souffre alors de ses blessures et ne peut plus courir ou se battre efficacement. Il revient à chacun de jouer au mieux cet état de faiblesse. S'il n'est pas soigné dans la demi-heure, il perd son dernier point de vie et tombe en agonie, à moins qu'il ne soit stabilisé.

À l'agonie, le personnage ne peut plus bouger, hallucine, comate, hurle de douleur, c'est à l'appréciation de celui qui le joue. Mais il lui semble vivre ses derniers instants. S'il n'est pas soigné dans les 10 minutes, il meurt. La stabilisation ne fonctionne pas sur quelqu'un à l'agonie. Il est possible d'achever une personne à l'agonie. Offrez-nous (et vous) une belle scène.

Se reposer, c'est bon pour tout le monde. Lorsque vous dormez durant 2 heures consécutives, vous régénérez 1 point de vie. Si vous vous reposez en étant blessé, vous ne récupérez pas de points de vie, vous en perdez toujours un par heure (si vous allez vous coucher blessé, vous devrez vous présenter au PC orga à la première heure).

## Médecine :

Chaque personnage est en mesure de stabiliser un blessé. Tant qu'il compresse sa blessure et reste à son chevet, le blessé ne perd alors plus un point de vie par heure (ou par demi-heure s'il est gravement blessé).

En revanche, porter des soins à proprement parlé, seul un médecin le peut. Selon un processus qu'il maîtrise, le médecin soigne un point de vie par tranche de 2 minutes de simulation de soins, en utilisant du désinfectant (ressource en jeu). Le patient devra simuler, suite à ces soins, un affaiblissement.



Le chaman soigne 3 point de vie immédiatement d'une personne grâce à une poudre de soins, mais sera sujet à un effet secondaire.

## Radiations :

Il existe trois sources de radiations qui peuvent contaminer les personnages : les consommables, les objets et certains lieux.

Lorsque que vous voyez un morceau de Chatterton sur une ration, une bouteille ou un autre consommable, n'y prêtez pas attention avant de le consommer. Mais à ce moment là, vous pouvez retirer le chattertone pour dévoiler ce qui se cache en dessous. Si il n'y a pas de gommelette, le produit n'est pas irradié. Si vous dévoilez une gommelette orange, vous prenez un niveau de radiation. Si vous dévoilez une gommelette rouge, vous prenez deux niveaux de radiation.

Si un objet est irradié, il pourrait porter selon le même principe, un morceau de chattertone et une gommelette de couleur, ou alors un orga pourrait vous l'indiquer au contact.

Si un lieu est irradié, des panneaux ou un orga vous l'indiqueront au contact.

Les radiations font subir aux personnages contaminés des maux plus ou moins graves. Il existe onze niveaux de radiation, la valeur de base étant 0.

- **Niveau 0** : le sujet est sain.
- **Niveaux 1 à 3** : le sujet ressent une chaleur dérangeante, il est fiévreux.
- **Niveaux 4 à 6** : le sujet est malade et stressé.
- **Niveaux 7 à 8** : le sujet perd un point de vie sur son total, est atteint de paranoïa, d'agressivité, voire de troubles psychotiques.
- **Niveaux 9 et 10** : rendez-vous au PC orga, votre cas est très grave.



Un médecin/chaman est capable de poser une perfusion de RadAway sur un tiers (pas sur lui-même cependant). Après 10 minutes, le sujet perd jusqu'à 3 points de radiation (on ne peut pas descendre en dessous du niveau 0). Si la perfusion est interrompue, le sujet ne perd que 1 point de radiation et perd également 1 point de vie. Durant le temps de la perfusion, le personnage est très affaibli.

Toute pochette de RadAway consommée doit être rendue aux orgas.

## Stimulants :

Les stimulants sont des consommables que vous pourrez trouver durant le jeu. Ils peuvent être sources de radiations. Certains stimulants sont des drogues, ils sont donc interdits. Certains stimulants sont addictifs : vous souffrirez de manque à moins d'en consommer toutes les deux heures.

- **Stimpak** : rend 2 points de vie instantanément au PJ. N'est pas addictif.
- **Med-X** : confère au PJ un point de vie supplémentaire jusqu'au terme du prochain combat. Manque : il vous est impossible de viser avec une arme à feu et vous souffrez de crises d'euphorie.

- **Poudre de soins** : rend 3 points de vie à celui qui se la fait appliquer par un chaman. N'est pas addictif. Effet secondaire : subit aléatoirement l'un des effets secondaires suivant :
  - Mettre des boules-quiès pendant 30 minutes, pour simuler une surdité.
  - Porter devant les yeux un fin ruban, pour simuler la diminution de perception, pendant 30 minutes.
  - Ne peut plus parler pendant 30 minutes.
- **Jet** : le PJ récupère un point de vie supplémentaire jusqu'au terme du prochain combat. Manque : il perd un point de vie sur son total et est atteint de paranoïa. C'est une drogue (illégal).
- **Buffout** : le PJ inflige 2 de dégâts au corps à corps et à +2 au pugilat durant le prochain combat. Il doit l'annoncer. Manque : le PJ inflige 0 de dégâts et passe à 0 au pugilat durant ses combats sous manque et souffre d'une grande fatigue physique. C'est une drogue (illégal).



Tous les stimulants consommés doivent être rendus aux orgas.



## Archétypes



### Confrérie de l'Acier :



La Confrérie de l'Acier est la plus grande puissance militaire de ce siècle. C'est une organisation quasi-religieuse qui souhaite s'accaparer l'armement et la technologie afin de régner. Ils se vêtissent de kaki et de noir. Ce groupe est composé d'un chevalier, d'un guerrier, de deux initiés et de deux scribes (un médecin et un ingénieur).

- **Chevalier** :
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, d'armes blanches et d'armures.
  - Compétences d'archétype : Port du bouclier, Ordre
- **Guerrier** :
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles, tous types d'armes blanches et d'armures.
  - Compétences d'archétype : Bricoleur
- **Initié** :
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, armes blanches courtes et armures légères ou intermédiaires.
  - Compétences d'archétype : Connaissance des armes

- **Scribe - médecin :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles et semi-automatiques, armes blanches courtes et armures légères.
  - Équipement obligatoire : Manteau long rouge, nécessaire de soins (bandages).
  - Compétences d'archétype : Médecine, Bricoleur
- **Scribe - ingénieur :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles, tous types d'armes blanches et armures légères.
  - Équipement obligatoire : Manteau long rouge, outillage de bricoleur.
  - Compétences d'archétype : Réparateur, Armurier, Informaticien, Démineur

## **Légion de Caesar :**

Cette nouvelle organisation est encore bien méconnue dans le Wasteland. Ce groupe totalitaire cherche à imposer la domination de son chef, Caesar. Fondé d'après le schéma de l'Empire Romain, les légionnaires, exclusivement des hommes, se vêtissent comme il y a vingt-trois siècles, avec ce qu'ils trouvent. Leur couleur dominante est le rouge.

Ce groupe est composé d'un légat, de deux légionnaires, d'un centurion, d'un chaman et d'un frumentarii.



- **Légat :**
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, d'armes blanches et d'armures.
  - Compétences d'archétype : Port du bouclier, Ordre
- **Légionnaire :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles, tous types d'armes blanches et d'armures.
  - Compétences d'archétype : Port du bouclier
- **Centurion :**
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, armes blanches courtes et armures légères ou intermédiaires.
  - Compétences d'archétype : Connaissance des armes, Bricoleur
- **Chaman :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles et semi-automatiques, armes blanches courtes et armures légères.
  - Équipement obligatoire : Nécessaire de soins.
  - Compétences d'archétype : Bricoleur, Chamanisme, Empoisonneur
- **Frumentarii :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles et semi-automatiques, tous types d'armes blanches et armures légères

- Compétences d'archétype : Doigts de fée, Évasion, Connaissance des armes

## ⚙️ **Famille Wright :**



Puissante famille qui compose la mafia dirigeant New Reno (ancienne Chicago), elle exerce son pouvoir jusqu'aux campagnes, dont la ville de Don'ry. Pour eux l'apocalypse n'est pas une excuse, il faut garder la classe. Ce groupe est composé d'un boss, d'un homme de main, de deux porte-flingues, un ingénieur et un voleur.

- **Boss :**
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, d'armes blanches et d'armures.
  - Compétences d'archétype : Ordre, Évasion, Doigts de fée
- **Homme de main :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles, tous types d'armes blanches et d'armures.
  - Compétences d'archétype : Bricoleur
- **Porte-flingue :**
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, armes blanches courtes et armures légères ou intermédiaires.
  - Compétences d'archétype : Connaissance des armes
- **Ingénieur :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles, tous types d'armes blanches et armures légères.
  - Équipement obligatoire : Outillage de bricoleur.
  - Compétences d'archétype : Réparateur, Armurier, Informaticien, Démineur
- **Voleur :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles et semi-automatiques, tous types d'armes blanches et armures légères
  - Compétences d'archétype : Doigts de fée, Évasion, Empoisonneur

## ⚙️ **République de Nouvelle Californie :**

La RNC a fondé un système semblable aux États-Unis d'avant guerre et cherche à présent à l'étendre. Mais ça n'explique pas que des soldats de la RNC aient été envoyé jusqu'à New Reno. Les soldats de la république portent le beige et des camouflages sables.

Ce groupe est composé d'un ranger, de trois soldats, d'un médecin et d'un éclaireur.



- **Ranger - capitaine :**
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, d'armes blanches et d'armures.
  - Équipement obligatoire : Manteau long marron et casque.
  - Compétences d'archétype : Ordre, Connaissance des armes
  
- **Soldat :**
  - Équipement autorisé : Tous types d'armes à feu, armes blanches courtes et armures légères ou intermédiaires.
  - Compétences d'archétype : Port du bouclier, Bricoleur, Démineur
  
- **Médecin :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles et semi-automatiques, armes blanches courtes et armures légères.
  - Équipement obligatoire : Nécessaire de soins (bandages).
  - Compétences d'archétype : Médecine
  
- **Éclaireur :**
  - Équipement autorisé : Armes à feu manuelles et semi-automatiques, tous types d'armes blanches et armures légères
  - Compétences d'archétype : Doigts de fée, Évasion, Armurier



## Compétences



### Compétences générales :

Tous les joueurs possèdent ces compétences.

- **Assommer** : vous assomez quelqu'un pendant ~10 minutes ou jusqu'à ce qu'il soit réveillé par une personne. Simulez votre geste (sans être dangereux) et annoncez « assommé ».
  
- **Lire** : tout le monde sait lire. Si un document est rédigé dans une langue particulière, votre background précisera si vous savez la lire ou pas. Il en va de même pour ce qui est d'écrire.
  
- **Stabiliser** : tant que vous stabilisez un blessé, il ne perd plus de points de vie sur la durée.
  
- **Maîtriser** : vous pouvez vous mettre à deux pour maîtriser quelqu'un de force. Chacun lui saisit un bras et annonce alors « maîtrisé ». Après ~10 minutes, la personne maîtrisée peut s'échapper. L'effet prend fin si l'un des deux lâche le bras de la de la personne maîtrisée.

- **Attacher** : vous pouvez vous mettre à trois pour attacher quelqu'un de force. Il doit être maîtrisé par deux personnes, la troisième fait semblant de l'attacher et annonce « attaché ». Après ~20 minutes, la personne attachée peut avoir défait ses liens.



## Compétences spéciales :

Vous pouvez accéder à ces compétences grâce à un archétype ou si elle figure sur votre feuille de personnage.

- **Port du bouclier** : votre habileté au combat vous permet de porter un bouclier. S'il est en bois, il encaisse 3 points de dégât avant d'être brisé et de devoir être réparé. S'il s'agit d'un bouclier anti-émeute ou en métal, il encaisse 8 points de dégât.
- **Connaissance des armes** : si votre munition s'est coincée dans votre arme et n'a pas pu être tirée, elle n'est pas consommée : vous pouvez toujours l'utiliser. Ne fonctionne pas avec les munitions tirées.
- **Médecine** : en utilisant une ressource de javel et un bandage (que vous possédez), vous pouvez soigner un blessé en simulant 2 minutes de soins par point de vie rendu. Un seul désinfectant est nécessaire pour restaurer les points de vie d'une même personne. Vous savez aussi créer un stimpack, la recette vous sera donnée en début de jeu.
- **Chamanisme** : vous savez confectionner et appliquer de la poudre de soins, qui rend immédiatement trois points de vie à son porteur moyennant un petit effet indésirable. Vous savez aussi créer un stimpack. Les recettes vous seront données en début de jeu.
- **Doigts de fée** : vous savez déverrouiller les cadenas... en théorie.
- **Évasion** : vous pouvez vous échapper au bout de ~5 minutes d'un « maîtrisé » et ~10 minutes d'un « attaché ».
- **Empoisonneur** : vous savez réaliser quelques poisons. Les recettes vous seront données en début de jeu.
- **Bricoleur** : vous savez réparer les armures légères et intermédiaires. Les recettes vous seront données en début de jeu.
- **Réparateur** : vous savez réparer toutes les armures, ainsi que les boucliers. Les recettes vous seront données en début de jeu.
- **Armurier** : vous savez fabriquer des munitions. La recette vous sera donnée en début de jeu.
- **Informaticien** : vous seul pouvez utiliser la technologie informatique.
- **Démineur** : vous êtes capable de désarmer une mine posée au sol. Vous pouvez la

réarmer.

- **Ordre** : vous inspirez tellement le respect, ou la crainte, que vous pouvez hurler sur un membre de votre groupe qui est blessé ou en agonie pour lui rendre un point de vie immédiat. N'est utilisable qu'en combat. N'est utilisable qu'une fois par demi-journée.



## Divers



### Torture :

La torture en jeu doit être simulée sans douleur, ni physique, ni psychologique. Le jeu peut être arrêté immédiatement en cas de malaise. N'importe quel personnage est capable de s'essayer à cette pratique.

Chaque joueur possède sur sa fiche de personnage 1, 2 ou 3 numéros secrets.

Une séance de torture dure ~10 minutes, au terme de quoi la victime perd 1 point de vie. Passé cette simulation, le tortionnaire annonce à sa victime 2 numéros entre 1 et 6 avant de poser ses questions.

- Si la victime n'a reconnu aucun de ses numéros secrets, elle résiste à l'interrogatoire. Elle peut alors mentir ou choisir de ne rien répondre.
- Si la victime a reconnu un numéro, elle doit répondre justement à la première question de son tortionnaire.
- Si la victime a reconnu au moins deux numéros, elle doit répondre justement aux trois prochaines questions de son tortionnaire.

Il est possible d'enchaîner deux séances de torture, après quoi le personnage peut s'échapper (voir compétence « attacher »). S'il ne le fait pas, il tombera inconscient (voir compétence « assommer ») à chaque nouvelle tentative de torture.

### Objets de jeu :



Vous serez amené à trouver bien des ressources et objets de jeu, parfois matérialisés, et parfois sous la forme de cartes plastifiées. Nous faisons appel à votre bon sens : quand ça a l'air d'être du décor, que ça sent le décor, que ça a le goût du décor, et bien c'est du décor !

Tous les objets de jeu (ressources, objets de quête, capsules, stimulants) sont récupérables et volables. Pas les boissons, la nourriture, les dollars (euros) et autres effets personnels telles que les armes.

Il est possible de récupérer ces objets de jeu sur les personnages disposés (maîtrisés, attachés, assommés, à l'agonie ou morts), auquel cas la récupération nécessite une fouille. Il est

interdit de dissimuler sur soit des objets de façon insolite (sous-vêtements entre autres). Si un joueur ne souhaite pas être réellement fouillé, il annonce alors « pas de fouille » et donne de son plein gré l'entièreté de ce qu'il possède sur lui.

On peut aussi dérober les objets de jeu, en faisant les poches de quelqu'un par exemple. Si jamais, en sortant une poignée d'objets de la poche de quelqu'un, vous avez par mégarde récupéré quelque chose qui n'aurait pas dû l'être, faites appel à un orga qui viendra le restaurer à son propriétaire.

Les coffres vides, ressources et stimulants consommés doivent être rendus aux organisateurs.

Si vous décidez de détruire un objet en jeu, ne le faites bien évidemment pas vraiment. Remettez-le à un organisateur en lui signalant qu'il a été détruit.

### **Les mines :**

Une mine occasionne 5 points de dégât directs (sans compter l'armure) à celui qui a marché dessus et 2 dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Lorsqu'il marche sur la mine, le personnage doit scander bien fort « MINE ! ». Le joueur ayant marché sur une mine doit récupérer la carte qui se trouvera sous celle-ci. Cette dernière lui indiquera s'il a été estropié et s'il gardera des séquelles de cet incident.

Les démineurs peuvent désactiver les mines et les réactiver. Une mine qui a explosée ne peut être réarmée : elle est consommée.



*Nous nous tenons à votre disposition pour toute question, remarque ou suggestion relative aux règles.*



*L'Organisation*