



Les Règles du GN DUBAÏ

Bienvenue dans le monde de Dubaï !

Comme à notre habitude, nous ne souhaitons pas un GN où les règles prennent le pas sur l'ambiance et le *jeu de rôles*, mais néanmoins, il faut avoir lu ce document avant de venir jouer. Nous voulons un système qui reste très simple dans sa logique.

Enfin, *toutes* les règles ne sont pas présentées ici, car il doit rester quelques mystères qui ne seront révélés que *pendant* le GN, mais soyez rassuré, rien de bien compliqué !

Bonne lecture et à bientôt, pour essayer de survivre à la fin des temps ...

- Les Organiseurs des Mille Mondes -

LES REGLES DE BASE

Dans cette partie, vous trouverez les règles qui s'appliquent à tout le monde. Elles *doivent donc être connues de tous*. S'agissant d'un GN, il faut évidemment interpréter les règles dans un esprit de fair-play, d'équité mais aussi d'amusement.

1. Consignes de sécurité

Le GN se déroule en extérieur, sur un terrain assez variable et accidenté, avec pas mal de zones à fortes dénivellations.

D'autre part, le jeu aura lieu sur un terrain communal, ouvert à des promeneurs et, dans certaines zones plus éloignées, à des amateurs de motocross qui, on l'espère, ne seront pas trop présents pendant ce week-end là...

Même si bien évidemment, le jeu comportera des phases d'action et de combat, ne faites pas des acrobaties, ne sautez pas, ne chargez pas dans une descente... Il serait dommage de garder une entorse de la cheville pendant quelques mois pour avoir voulu faire du « roleplay » quelques instants!

SOMMAIRE:

1. Consignes de sécurité
2. Déroulement du temps
3. La Mort et l'Invisibilité
4. Caractéristiques et compétences des personnages
5. Le combat
6. Les Injonctions
7. L'univers de Dubaï
8. Objectifs, jeu de rôles et ambiance



Bienvenue dans le monde de Dubaï...



Si vous pensez que le terrain est dangereux, n'hésitez pas à crier « Temps mort! Terrain dangereux ! » et déplacer les scène d'action vers une zone plus sûre.

Il est permis de courir sur le site, mais attention aux promeneurs (et aux éventuelles motos !)

D'autre part, sauf **scène particulière lancée par un Orga et en sa présence, aucun contact physique n'est permis**: n'agrippez pas un autre joueur, ne tentez pas de le renverser. Il se peut que certains joueurs et/ou PNJ **préalablement choisis par les Orgas auront à « se battre » à mains nues dans le cadre d'une scène de jeu particulière** mais ce sera en présence des Orgas.

Des bandes de chantier délimiteront les zones hors-jeu, que ce soit par raisons de sécurité ou parce qu'il s'agit d'une zone Orga où auront lieu certains préparatifs. Il est donc **totalemtent interdit de dépasser ces limites**.

A noter que la zone de jeu comprend **une belle grotte abritant des chauve-souris**. Même si au début de l'été, il n'y a pas de risque de les déranger, seule une bande étroite de la caverne est accessible pour des raisons de préservation des espaces naturels ! On vous redonnera des détails précis pendant le briefing.

Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement.

2. Déroulement du temps

Le jeu se déroule en temps réel. Aucune pause ne peut être demandée à moins qu'une situation de danger ou qu'un événement grave (blessures...) ne surviennent, auquel cas vous pouvez (et devez!) demander un « Temps mort! ». N'hésitez pas à aller chercher un Orga.

Nous prévoyons toutefois une « extinction » des feux entre 2/3 h et 9/10 h du matin – temps réel -, histoire de laisser les gens fatigués par une semaine de travail se reposer un peu le week-end :o).

Le jeu pourra bien entendu continuer en roleplay, mais sachez qu'il ne sera pas forcément évident de trouver un Orga et qu'aucune scène importante n'est censé avoir lieu...

Les Orgas (et certains pouvoirs de PJ/PNJ) peuvent déclarer un « Arrêt du Temps ». Tous ceux qui entendent l'ordre doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux jusqu'à la reprise du jeu par « Fin de l'Arrêt du Temps ».

Cela permet de mettre en place certaines situations particulières.

Promis, cela restera suffisamment rare pour pouvoir l'apprécier – et pour éviter des interruptions nuisibles du jeu...



Dubaï, il y a très très longtemps, à une époque dont (presque) plus personne ne se souvient...



3. La Mort et l'Invisibilité

Quand un personnage meurt, il reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un évacue son corps.

Un personnage *invisible* est symbolisé en jeu par un **bandeau blanc autour de la tête**. On considère qu'on ne peut pas interagir avec lui sauf s'il vous parle.

Evidemment, la technologie nécessaire pour rendre invisible quelqu'un a disparu depuis très longtemps...



4. Les Caractéristiques et compétences des personnages

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques et possède un certain nombre de Capacités et éventuellement des Pouvoirs.

La Vitalité: Il s'agit de l'état de santé général regroupant l'endurance, la vitalité et l'absence de blessures ou de maladie. Arrivée à 2 points, on est *sérieusement blessé (ou intoxiqué)*, ce qui signifie que l'on ne peut plus courir, mais on peut encore se défendre. A 0 point ou moins, on tombe dans *l'inconscience*, et si personne ne vous soigne dans le quart d'heure, vous mourrez (attendez un Orga, en n'oubliant pas de simuler avec conviction la mort).

L'Irradiation: Elle représente l'aptitude à survivre après la durée du week-end de jeu. A 0, on est normalement peu irradié (espérance de vie: une quarantaine d'années, un peu plus pour les plus chanceux...). A 1 ou 2, on va développer un cancer d'ici une dizaine d'années. A 3 à 5, on va avoir du mal à passer les prochains hivers parce que la leucémie, c'est pas terrible quand on doit en plus se battre pour survivre. A 6 ou plus, on est déjà mort, mais ça peut attendre la fin du jeu...

Lorsqu'un personnage atteint 6 points d'irradiation, il est prié d'aller voir un Orga, car même s'il va pouvoir continuer de jouer, il va lui arriver des conséquences fâcheuses...

Les objets irradiés sont symbolisés durant le jeu par ce logo:



Il peut être accompagné par un texte décrivant les effets exacts (zone d'effet notamment).

La règle général étant qu'on gagne le point d'Irradiation quand on *Touche ou ingère* un objet contaminé.

Il y a aussi des *zones* qui font gagner des points quand on y pénètre (se référer au texte explicatif sous le symbole).

Chaque symbole visible compte pour 1 point d'Irradiation.

La Nourriture:

Ce n'est pas à proprement parlé une caractéristique, mais il s'agit plutôt d'un objectif de jeu. C'est même le principal objectif de toutes les entités biologiques. Sans nourriture (incluant les boissons), on meurt très vite. **On considère qu'il faut 3 points de nourriture pour misérablement survivre une journée complète.**

Chaque point manquant, descendra le maximum de Vitalité pendant une semaine (donc de manière permanente pendant le temps du GN). Il est bien sûr toujours possible de trouver de la nourriture auprès de certains marchands de Dubaï, mais la moins chère est souvent aussi irradiée... Il existe aussi des moyens de se revitaliser en annulant d'éventuels malus de malnutrition... Enfin, c'est la rumeur...

Les points de Nourriture sont matérialisés dans le jeu par des billes blanches.

Tous les soirs, il faut déposer les billes blanches représentant la nourriture qui a été consommée. Les billes sont fixées sur de la nourriture et ne peuvent être échangées qu'en même temps que la nourriture correspondante.

REMARQUE IMPORTANTE:

Etant une composante majeure de la survie dans un monde post-apocalyptique, la nourriture sera réellement un enjeu durant le GN.

Concrètement, vous pourrez manger ce que vous trouverez/acheterez/échangerez en jeu. Bien sûr, si on vous vole tout avant l'heure du repas, c'est pas de chance...



REMARQUE ENCORE PLUS IMPORTANTE:

Bon, OK. On sait très bien que certains joueurs vont s'arranger pour faire des stocks royaux pendant que d'autres, moins chanceux, malins ou débrouillards, vont devoir se contenter d'un bonbon Haribo périmé depuis quelques centaines d'années et de surcroît irradié.

A vous de vous débrouiller avec certains personnages, il y aura peut-être moyen de négocier un peu de nourriture irradiée (de qualité GN).

Les Compétences:

Il s'agit de choses qu'un personnage sait mieux faire que les autres; à moins qu'il ne possède une aptitude particulière voire unique.

Il existe des compétences spécifiques au jeu, qui seront décrites clairement sur les feuilles de personnages concernés, mais certaines sont plus répandues.

Combattant aguerri: Vous avez l'habitude de vous battre au corps à corps. Vous infligez 1 point de dommage supplémentaire avec n'importe quelle arme de contact. S'il s'agit d'une arme technologique, il vous faut néanmoins posséder la compétence Technologie ancienne.

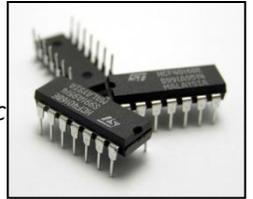
Utilisation d'armes à feu: Vous avez le droit d'utiliser les armes à feu simples. Pour les armes à feu plus complexes, il vous faudra également posséder la compétence *Technologie ancienne*. Les armes à feu simples **font 4 points de dégâts et infligent un « Recul ! »**.

Remarque: Cette compétence peut être enseignée en une heure de pratique en consommant 5 munitions.

Mutant - résistant aux irradiations : Les mutants résistent naturellement aux irradiations et ignorent systématiquement le premier point gagné en cas d'Irradiation pendant chaque heure de jeu. Autrement dit, vous pouvez vous alimenter avec de la nourriture irradiée. *Il existe de nombreuses mutations spécifiques...*

Technologie ancienne: Vous avez des connaissances sur les technologies du passé. Face à un objet étrange, vous pouvez lire l'étiquette contenant ce symbole:

Il existe cependant d'autres compétences plus précises qui seront nécessaire pour utiliser ou réparer certains objets, avec des symboles spécifiques.



Il peut y avoir également des Compétences qui pourront sembler « magiques » aux simples habitants des ruines de Dubaï... Quoiqu'il en soit, les joueurs ayant ces compétences très particulières pourront utiliser des injonctions claires que vous n'aurez qu'à suivre...

Premiers Secours: Vous pouvez soigner un personnage en lui rendant 1 point de Vitalité. S'il est inconscient ou mourant, cela le sauve. On ne peut être soigné qu'une seule fois après avoir reçu des dommages.

Médecine Technologique: Il existe de *très rares* personnes qui possèdent cette compétence. Encore plus rares sont ceux qui ont accès, *en plus*, au matériel technologique nécessaire. On dit que cette compétence permet parfois de faire des miracles...

Remarque: Ceux qui connaissent nos GN savent que l'ambiance et le roleplay priment sur les règles. Celles-ci ne sont là que pour donner un cadre au jeu, dont le but essentiel est l'amusement ! N'oubliez jamais cette règle !



Certaines blessures sont impossibles à soigner avec des moyens classiques...

5. Le combat

Les armes sont classées en 3 catégories:

- Les *armes improvisées de petite taille* (couteau, pierre, etc.) font **1 point de dégât**.

- Les *armes improvisées de grande taille* (bâton, tuyau métallique) ou les « vraies » *armes de mêlée* (masses, épées, lances...) font **2 points de dégâts**.

- Les *armes à feu* (pistolet, fusil...) font **4 points de dégâts et provoquent un « Recule ! »**. Remarquez qu'à moins de posséder la compétence « Armes à Feu », on ne peut pas se servir de ces objets de haute technologie

- Il existe de rares *armes spéciales* qui ont des effets spéciaux (!) si on sait s'en servir (voir un Orga en cas de doute).

Dans le jeu, les armes à feu sont des *Nerfs*. Ils seront très rares et fournis essentiellement par les Orgas. Certains personnages peuvent débiter avec une telle arme, mais si vous voulez apporter la vôtre, sachez que tout est volable...

Remarques: Les combats se font de manière classique:

- Pas de coup à la tête ni aux parties génitales / poitrines
- Pas de coups « mitraille »
- On annonce les dégâts quand on touche. C'est à la « victime » de gérer sa Vitalité et éventuellement annoncer des « Résiste ! »
- roleplay avant tout ! Nous ne sommes pas dans un compétition d'escrime !



Un exemple d'arme à feu Source: www.steampunk-fr.com



Les armes de jet:

Les armes de jet ne peuvent être lancées *qu'avant un combat, mais pas lorsque la mêlée a débuté*.

La seule exception se présente lorsque quelqu'un s'enfuit d'un combat **et** que vous le poursuiviez **et** que vous **et** votre cible êtes éloignés au moins d'une dizaine de mètres de la mêlée.

6. Les injonctions

Les injonctions sont utilisées pour signaler un effet particulier (donné par une Compétence ou un Pouvoir).

Brise X: l'arme ou objet cité devient immédiatement inutilisable jusqu'à sa réparation par un artisan compétent.

Dégâts X: la cible encaisse automatiquement le nombre de dégâts spécifié.

Fuis !: la cible doit s'enfuir en comptant mentalement jusqu'à 30 secondes (rappel: aucune course sur le site de jeu, mais il ne s'agit pas non plus de se promener doucement !)

Paralysie !: la cible doit rester immobile en comptant mentalement 30 secondes.

Recule !: la cible doit reculer d'au moins 3 mètres.

Résiste !: indique qu'on ignore tout effet (coup, injonction, pouvoir...) que l'on vient de subir.

Ordre !: certaines Compétences provoquent des effets particuliers qui doivent être énoncés après avoir crié cette injonction. Si jamais la cible n'est pas affectée pour une quelconque raison qu'elle seule connaît, elle dit simplement « Résiste ! »

Remarque: parfois, les durées peuvent être plus longues, ce qui doit être précisé lors de l'injonction (ex.: Paralysie 100 indique qu'il faut compter jusqu'à 100). A ces injonctions de jeu, on ajoute les injonctions de sécurité et d'Orga (**Temps Mort – Terrain Dangereux!** et **Arrêt du Temps!/Fin de l'arrêt du temps!**, qui sont détaillés plus haut)



7. L'univers de Dubaï

Chaque personnage aura les informations disponibles sur le monde qui l'entoure dans sa feuille de personnage.

Certains en savent beaucoup moins que d'autres...

La seule chose qui apparait évident à tous, c'est que très peu de zones semblent habitables. Les régions irradiées sont nombreuses.

Le jeu débute dans une région dite « habitable »...

8. Objectifs, jeu de rôles et ambiance

Vous avez des objectifs personnels dans le jeu qui dirigent votre personnage. Vous devez essayer de vous y tenir, dans un soucis de cohérence, mais aussi parce que vos objectifs peuvent être mêlés/opposés à ceux d'autres joueurs.

A Dubaï, vous verrez vite que l'objectif principal de tout le monde est de survivre un jour de plus...

Bien sûr, il peut y avoir quelques petites surprises...

Vous aurez un long week-end pour essayer de comprendre au mieux ce qui se trame vraiment ... et d'essayez d'atteindre vos objectifs...

Le jeu de rôles:

Un jeu de rôles est un jeu où l'on incarne un personnage (on ne vous apprend rien sur ce coup...). Cela veut dire également que quels que soient vos objectifs, ne perdez pas à l'esprit qu'il s'agit surtout de vous amuser et de faire en sorte que tout le monde s'amuse en essayant d'interpréter un personnage cohérent...

Cela signifie également qu'il n'y a rien de particulier à gagner sinon passer un bon (très bon?) week-end. Cela ne sert donc à rien de tricher. Donc soyez fair-play et ne chipotez pas en discutant longuement pour un point de règles.

*Au plaisir de vous voir à Dubaï,
Les Mille Mondes*

Les objets personnels dans le jeu:

La règle de base est que tout ce que vous aurez sur vous (à part vos vêtements, les objets nécessaires comme des lunettes ou des vrais médicaments) est *en jeu*.

Cela signifie que vous ne pourrez avoir sur vous que ce qui sera indiqué sur votre fiche de personnage, et ce que vous trouverez en jeu. Cela signifie aussi que tout sera confiscable et volable pendant le jeu.

Lors de l'attribution de votre personnage, vous pourrez discuter avec l'Orga responsable des backgrounds et le convaincre d'avoir un objet particulier. On vous l'autorisera par rapport à deux critères essentiels:

-l'objet est trop classe, bien pensé, et dans l'idée du jeu.

-Plus on sera éloigné de la date du GN, et plus les demandes seront accordées facilement.

Inutile de venir avec des tas d'idées une semaine avant la date fatidique, on aura d'autres chats à fouetter !

Attention, sauf exception, les objets en jeu étant volables, il faudra accepter de « prêter » pendant le jeu vos affaires, avec les risques que cela comporte (casse, perte...). Si vraiment cela posait un problème, parlez-en à l'Orga « background » en temps voulu.

Si votre personnage doit posséder un objet particulier, il sera de toute manière en principe fourni par les Orgas au début du jeu.

Evidemment, tous les objets latexés sont par définition des objets de jeu.

Les tentes:

La règle générale est que tout ce qui est dans une tente d'un joueur est un objet personnel.

Autrement dit, il est interdit d'entrer dans une tente sans l'accord du propriétaire.

Par conséquent, il est également INTERDIT de cacher un objet de jeu dans une tente...

