

Utile avant de commencer

- **Chronomètre / Compte à rebours** : il n'est pas obligatoire, mais bien pratique quand les questions de temps sont cruciales sur le déroulement du jeu.

- **Fair-play** : personne ne peut vous forcer à respecter les règles sauf vous. Un tricheur gâche d'abord son propre jeu avant de gâcher celui des autres.

- **Achèvement** : Tuer un personnage, quel qu'en soit la manière.

- **Annonce** : un mot annonçant un effet de jeu qu'il faut respecter. La plupart des annonces se signalent soit d'un mot ou commence ainsi : « Par mon/ma... ». Les annonces ne sont pas interruptibles, une fois une annonce commencée on doit attendre qu'elle ait finie d'être énoncée, même si on a un moyen d'y échapper.

- **Utilisation des compétences** : Les compétences vous coûtent 1 Point d'Energie (PE). Tous les personnages ont 10PE, **toutes les compétences coûtent 1PE pour être activée, sauf précision explicite sur la compétence**. Les PE reviennent par périodes : Début du GN-Minuit puis Minuit-Midi, puis Midi-Fin du GN. Les PE restant d'une période sont perdus. **Toutes les fabrications / rituels / réparation / Soins lourds, durent 5 mn sauf exception notifiée**. Oui, vous pouvez dépenser vos PE pour faire 10 fois un même coup puissant pendant un combat, mais vous allez vous sentir un peu inutile ensuite.

- **Les Zone de Stress** : Certaines scènes seront chronométrées avec un temps limité par une raison scénaristique. Ce temps vous sera accessible en visuel et parfois même modifiable par des compétences.

Vie et mort :

- 1 Un personnage de base peut supporter **4 coups** avant de tomber
- 2 Toutes les armes font un dégât **d'1 coup**, sauf armes à feu qui font **3 coups annoncés par le mot « Grave »**
- 3 Les coups à 1 ne s'annoncent pas. On compte le coup qui nous touche et on le marque « Aaarrgh ! »
- 4 Il existe 6 Etats de Santé de Normal à Mort résumés dans le tableau ci dessous
- 5 **Passage à tabac** : Toute personne peut se défouler lâchement sur une personne inconsciente afin de la faire plonger dans le coma. Le passage à tabac prend 30s

Normal	Vous êtes intact, vous pouvez supporter 4 coups avant de tomber à Blessé
Blessé	Vous pouvez encore subir 2 coups avant de tomber Moribond . Vous ne pouvez plus utiliser vos compétences ou vos armes. Vous êtes mal en point, vous vous traînez au sol, vous géissez. Mais vous pouvez toujours parler.
Inconscient	Vous êtes inconscient pendant 5mn. Si personne ne s'occupe de vous, au terme de ces 5 mn vous vous réveillez dans l'état où vous étiez juste avant . Si on vous « tabasse » quand vous êtes inconscient, vous plongez dans le Coma . Si on vous « achève » quand vous êtes inconscient, vous êtes Mort .
Moribond	Vous êtes réveillé, agonisant, vous pouvez gémir, et encore. Un seul coup et vous tombez dans le Coma. Si on vous « tabasse » quand vous êtes Moribond , vous plongez dans le Coma .
Coma	Seul un médecin peut vous sortir de là, ou des moyens moins conventionnels. Si vous restez dans le Coma 15mn sans soin pour vous sortir de là, vous êtes Mort .
Mort	La mort est un état presque toujours permanent.

Annonces :

[Rien]	Les armes infligeant toutes 1 coup, on n'annonce pas leur dégât, en revanche, on les marque, une flèche ou un coup de marteau ça ne fait pas rien. Au niveau du roleplay, adaptez aussi vos réactions à votre personnage. Un employé de banque va certainement hurler de douleur au moindre coup alors qu'un vétéran poussera un cri en serrant les dents.
---------------	--

« Grave ! »	Cette blessure équivaut à 3 coups en 1 seule fois. Tous les pièges déclenchés et les armes à feu font un « Grave ».
« Blessure ! »	vous passez directement à l'état « Blessé », si vous y êtes déjà, vous ne prenez qu'1 coup.
« Inconscient »	Vous passez directement à l'état Inconscient. Cette annonce ne fait pas de dégât donc vous vous réveillez dans l'état où vous étiez. Si vous êtes déjà Inconscient ou pire cette annonce n'a aucun effet.
« Coma »	Vous passez directement à l'état Coma.
« Mort »	Vous passez directement à l'état Mort.
Figé	(10s) Vous ne pouvez plus ni parler ni bouger pendant 10s. Vous entendez et voyez tout par contre. Aucun dégât que vous pourriez recevoir ne vous blessera.
Paralysé	Idem que Figé, mais vous ne pouvez être sorti de cet état que par l'application d'un soin.
Invisibilité	Une personne invisible ne l'annonce pas verbalement, elle porte un bandeau bleu sur la tête, cette personne n'est pas là, vous l'ignorez.
Douleur	(10s) Vous vous tordez de douleur pendant 10s sans pouvoir faire autre chose. Aucun dégât que vous pourriez recevoir ne vous blessera.
Confusion	(10s) Vous ne pouvez plus dépensez de PE pendant 10s
Défi	Si on vous annonce « défi » vous êtes bloqué en duel avec la personne jusqu'à la résolution de ce duel. Personne ne peut intervenir
Désactivé	(10s) l'objet ciblé ne fonctionne plus pendant 10s (si vous êtes un robot ou un cyborg, vous êtes triste et vous ne fonctionnez plus non plus pendant 10s)
Chute	(10s) Vous tombez au sol et comptez jusqu'à 10 avant de vous relever, vous lâchez tout ce que vous avez en main.
Repoussé	(10s) Comme Chute, mais vous reculez de 5m
Menace	Surpris de dos, on vous menace d'une arme. Celui qui vous menace peut vous vous faire passer de Normal à Coma d'un geste, soyez coopératif.
Peur	Vous fuyez de l'origine de la peur jusqu'à ce que vous ne la voyiez plus. Vous revenez ensuite si vous le voulez, mais en marchant prudemment et vous êtes « marqué » par la Peur de cette personne tant qu'on ne vous en pas délivré. NOTE : le Courage empêche de fuir, mais ne permet pas d'avancer sur l'origine de la peur.
Ténèbres	(10s) Il fait soudain noir d'encre, fermez les yeux cet effet est toujours sur zone donc touche tous ceux qui l'entendent dans une pièce
Disparition	Quel que soit le moyen, la personne qui fait l'annonce n'est plus là.
Brise bras / Jambe	votre membre est inutilisable jusqu'à soin par un médecin. Et ça fait très mal, aussi.
Freeze	plus personne ne bouge le temps d'avoir entendu l'annonce qui suit et de l'avoir appliquée. Le Freeze est une annonce En Jeu.
Renvoi	L'effet que vous annoncez vous est renvoyé. Bim.
Exo	Mot utilisé quand un exosquelette permet d'ignorer l'effet annoncé de façon permanente.
ARRET DE JEU	Le jeu est mis en pause, la plupart du temps pour une question urgente à régler ou la sécurité.
AUTRES	Il existe des annonces ne concernant qu'une seule compétence. Elles seront faciles à comprendre.

Armes et les Armures

Exosquelettes : certains font office d'armure et sont des protections spécialisées contre un type de dégât. L'Exosquelette permet à son porteur à ne pas avoir à recevoir de soins tant qu'il est dans l'Etat Normal. Il se soigne seul par 5mn de repos absolu. S'il est Blessé ou dans le Coma, il se soigne normalement. S'il tombe dans le Coma, l'Armure doit être réparée par un Fixeur et pendant ce temps ses bonus sont désactivés.

Le combat à mains nues

Le combat à « mains nues » est évidemment prohibé en GN. Il est simulé en combat avec deux armes courtes, de type bâton : fibre de verre + tube mousse + latex ou équivalent. Dimension : 40cm maxi, tenus par une extrémité et non par le milieu) Ex : Bâtons de Daredevil ou de Mocking Bird. Si vous avez Combat à mains nues, vous êtes ambidextre gratuitement, pour ce type de combat seulement.

Le combat avec armes à feu

Elles seront simulées par des NERFS. Nous vous conseillons de les maquiller pour qu'ils ne fassent pas trop jouet. Les

balles de NERFS sont inoffensives mais parfois dans le feu de l'action la cible ne ressent pas la balle. N'hésitez pas à refaire votre annonce en parlant bien fort et en désignant la cible si vous pensez que la cible n'a pas vu ou ressenti l'impact. Les munitions de vos armes sont très limitées. Il y a des compétences pour fabriquer des munitions. Pour être pragmatique, apportez des balles de rechanges en Hors-Jeu car elles se perdent vite.

Le combat avec armes énergétiques

Les Armes énergétique sont représentées par des pistolets faisant lumière et bruits (oui vous pouvez faire bcp de bruit et beaucoup de lumière si vous voulez), mais pas de projectile.

Divers

Nombre d'armes

Chaque arme pour laquelle vous avez une compétence est limitée à un exemplaire par joueur, sauf si vous accédez aux compétences donnant l'ambidextrie sur votre arme.

Utilisation de la technologie moderne En Jeu : En Jeu, le pays étant ravagé par la guerre civile et/ou l'intervention d'Ultron, vous pouvez utiliser vos smartphones pour prendre des photos, du son ou des vidéos. En fonction du réseau vous pouvez envoyer des sms et des MMS, à vos risques et périls. Par contre, enregistrez tous les numéros d'autres joueurs en jeu sous le format **MARVEL – NOM DU PERSONNAGE**. **En revanche Internet en Sokovie est totalement coupé depuis des mois, du fait de la guerre mais aussi parce que l'ONU a établi une zone de sécurité sans Internet tant que l'on n'est pas certain qu'Ultron a bien été détruit jusqu'à la dernière copie.**

Le Décorum : Globalement nos règles ne sont pas exigeantes en termes de temps ou de collecte de ressources, ceci afin de vous laisser du temps et de la place pour votre décorum. Si fabriquer un objet, soigner quelqu'un ou réparer quelque chose ne vous coûte que du temps en terme de jeu, c'est pour que vous puissiez vous faire plaisir à utiliser ce temps pour habiller votre effet de jeu de la façon qu'il vous plaira. Ainsi deux médecins peuvent très bien fabriquer leurs doses de soins de façon totalement différente. L'objectif c'est de se faire plaisir visuellement car pour nous les règles servent le jeu et le roleplay et non l'inverse.

L'Argent

Dans ce GN l'argent ne sera pas utilisé pour acheter vos denrées ou payer votre repas. Ces sommes d'argent-là ne sont pas prises en compte. En revanche, l'argent sert au trafic, à la corruption, à l'obtention de renseignements ou de compétences. Les prix sont assez libres et les sommes concernées très hautes. L'Argent est un pouvoir qui ne doit pas être négligé car certaines personnes n'obéissent qu'à l'argent, un « super pouvoir » accessible à tous.

La Police

Il y a une police sur ce GN. Vu la situation confuse, tous les policiers devront collaborer quelle que soit leur faction d'origine. Ils ont des droits étendus (c'est tout de même une zone de guerre) et sont à la fois policier et juge. Bien sûr vous pouvez refuser d'obtempérer, avec les conséquences qui pourront s'appliquer au regard de gens qui ont le droit d'émettre un mandat d'arrêt international auprès d'Interpol.