

DEAD ZONE™

LIVRE DE RÈGLES



- Changements septembre 2023 en jaune.
- La trousse de réparation et les ressources réparation ne sont plus dans le livre de règles.
- Le Leaderboard n'existe plus pour les Lone Wolves.
- Les Factions ne commencent plus avec un sac de survie gratuit.
- Les Factions ne doivent plus payer une Ration pour chaque "mort" enregistrées au Comptoir.

Table des matières

CHAPITRE 1: RÈGLES GÉNÉRALES.....	1-4
1.1 Qu'est-ce qu'un Grandeur nature ?.....	1
1.2 Hors-jeu.....	3
1.3 C'est un jeu.....	3
CHAPITRE 2: RÈGLES DE JEU.....	5-7
2.1 Le combat.....	5
2.2 Points d'adrénaline.....	7
2.3 Effets spéciaux.....	7
CHAPITRE 3: EMBLEMES IMPORTANTS.....	8-12
3.1 Le Village	8
3.2 Le Comptoir.....	9
3.3 La Scrap Yard	10
3.4 Le Magasin Général.....	10
3.5 MERC-4-HIRE.....	10
3.6 Le Billboard	10
3.7 Les Caravanes Marchandes	10
3.8 Les Infirmeries	11
3.9 La DEAD ZONE	11
3.10 Les Points de Ravitaillement.....	11
3.11 Le Q.G. de l'Organisation.....	11
3.12 Sector 9.....	12
CHAPITRE 4: PERSONNAGE ET ÉQUIPEMENT.....	13-20
4.1 Feuille de personnage.....	13
4.2 Équipement.....	13
4.3 Équipements acquis en jeu	14
CHAPITRE 5: LONE WOLF ET FACTIONS.....	21-22
5.1 Lone Wolves.....	21
5.2 Façons.....	22

CHAPITRE 6: HORAIRE	23-24
6.1 Vendredi.....	24
6.2 Samedi.....	24
6.3 Dimanche.....	24
CHAPITRE 7: BLOODY SUNDAY	25-27
7.1 Butin et Contrat.....	25
7.2 Combats.....	26
7.3 Medics.....	26
7.4 Respawn.....	27
7.5 Points d'Adrénaline.....	27
7.6 Équipement.....	27



Note de l'Organisation : Vous remarquerez, au cours de votre lecture, que plusieurs mots-clés sont en **anglais**. Puisque le livre de règles de **DEAD ZONE™** sera traduit dans les deux langues, l'Organisation a décidé de garder les mots-clés importants en anglais afin d'aider la base de joueur anglophone à mieux comprendre ce qui se passe au niveau des règlements lors d'une activité. Merci pour votre compréhension.

Règles Générales

1.1 Qu'est-ce qu'un Grandeur Nature ?

Le Grandeur Nature (aussi nommé *GN*) est un jeu interactif qui vous permet d'incarner un personnage le temps d'une fin de semaine dans une ambiance thématique. L'activité débute le Vendredi soir et se termine le Dimanche vers midi. En tant que participant, il sera de votre responsabilité de vous équiper pour la durée du GN. Puisque les repas ne sont pas fournis il faudra penser à apporter votre propre nourriture.

L'eau potable est généralement à portée de mains, mais il est de votre responsabilité d'en apporter. L'emplacement des campements se trouve autour du Village de Boomtown. Les feux doivent être faits aux endroits désignés à cet effet. À la fin d'une activité, vous serez responsable de la propreté de votre campement. Soyez donc certain de ramasser tous vos déchets et de les rapporter avec vous avant de partir.

Les activités de **DEAD ZONE™** sont conçus pour des joueurs de **16 ans et plus**. La consommation de drogues illégales est interdite et les joueurs pris en flagrant délit seront expulsés sans préavis ni remboursement. L'Organisation se réserve le droit d'expulser quiconque refuse d'adhérer aux règlements. Pour plus de détails, veuillez consulter notre **Code de Conduite** sur notre site web.

Il sera possible de voler certains objets pendant un scénario. Veuillez consulter la liste d'équipement du **Chapitre 4** afin de savoir quels objets seront volables (**LØØT**). Les morceaux de costumes, l'armures et les armes apportés par les autres joueurs ne peuvent pas être volés. De plus, vous n'avez pas le droit d'ouvrir une tente ou une glacière appartenant à un autre joueur; et ce, sous aucun prétexte.

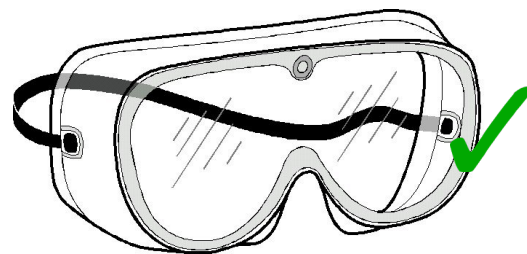
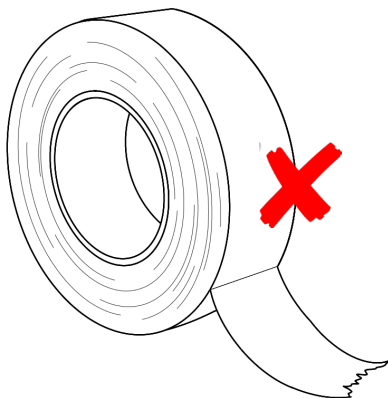
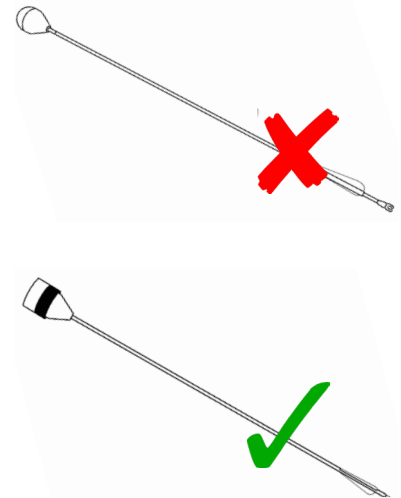
À la fin du GN, les joueurs devront se présenter au **Comptoir d'Homologation** afin de rapporter tous les objets acquis durant l'activité. Les objets homologables seront enregistrés afin de vous les remettre durant le prochain scénario. Veuillez consulter la liste d'équipement du **Chapitre 4** afin de voir quels objets sont homologables (**SAVE**).

L'Organisation n'est pas responsable des objets perdus ou volés. Un **formulaire d'acceptation des risques** indiquant nos règlements devra être lue et accepté avant de pouvoir participer aux activités. Un GN est conçu pour le plaisir de tous. Soyez consciencieux de vos actions afin de promouvoir une bonne ambiance de jeu. Vous demeurez responsable de vos actes sur le terrain.

Le port du costume pendant le GN est obligatoire. Nous nous réservons le droit de sanctionner tout joueur dont le costume ne correspond pas aux critères requis. **Il est important de noter qu'aucun élément ne doit dépasser de manières dangereuses de votre costume (ex: studs, boulons qui dépassent, tige de métal, etc).** Visitez le www.gndeazone.com pour en savoir plus sur la confection de costumes post-apocalyptiques.

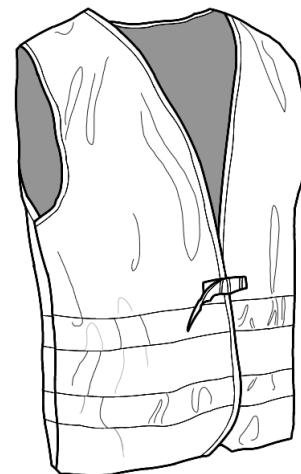
Toutes les armes devront passer une inspection avant de pouvoir entrer sur le site. Nous n'acceptons que les armes de latex et/ou en mousse injectée. **Les "armes Duct tape" ne seront pas acceptées.** Ces armes doivent aussi avoir un look post-apocalyptique et nous nous réservons le droit de refuser les armes qui possèdent un *look* trop médiéval. **Les seules flèches permises sont les flèches commerciales en mousse avec une tête plate.** N'oubliez pas de bien identifier vos flèches afin de ne pas les perdre. **Les armes Nerfs et les boucliers seront entièrement fournis par l'Organisation.**

Veuillez noter que, pour des raisons de sécurité, **le port de lunettes de protection sera obligatoire lorsque vous quittez le Village de Boomtown pour vous aventurer dans la DEAD ZØNE.**



1.2 Hors-jeu

Un joueur avec **un poing en l'air** indique qu'il est présentement "hors-jeu" et doit être complètement ignoré. Le port d'une veste de construction fluorescente indique aussi qu'une personne est hors-jeu; **ce type de veste est strictement réservé à l'Organisation.**



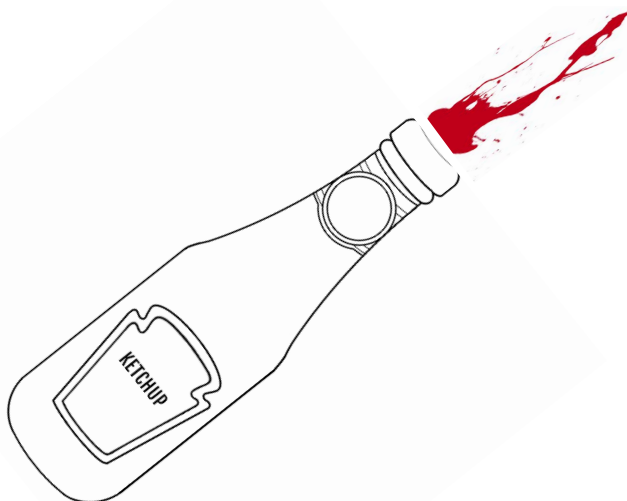
1.3 C'est un jeu

Il est important de se rappeler que le loisir du Grandeur Nature n'est qu'un jeu. Suivez les règlements. Si vous n'êtes pas certain de quelque chose, posez la question aux autres sans déranger l'ambiance du jeu. Utilisez votre sens de la logique et, par la suite, si vous avez des commentaires ou des questions, venez discuter avec l'Organisation pendant un temps mort ou après le GN.

Tout combat doit s'arrêter immédiatement si un participant se blesse réellement. Si vous remarquez qu'une personne s'est blessée, ou si vous vous êtes vous-même blessé, vous n'avez qu'à crier le mot de sécurité: **KETCHUP !**

De plus, si vous vivez un malaise par rapport à une scène ou envers un « *role-play* » particulier, n'hésitez pas à utiliser le mot de sécurité « **KETCHUP !** » pour le faire comprendre aux autres.

Si jamais, pendant un combat, vous trouvez que votre adversaire fait preuve d'un peu trop de zèle ou qu'il frappe trop fort, prenez un petit moment pour l'avertir poliment. Il arrive à tout le monde de s'emporter dans le feu de l'action et personne n'a la même tolérance à la douleur. De plus, votre adversaire sera heureux d'apprendre les limites du jeu. Entraidez-vous et amusez-vous !



RULE OF COOL

La philosophie de **DEAD ZØNE™** est simple: lorsque vous fabriquez vos costumes, lorsque vous inventez un background pour votre personnage, quand vous vous battez ou lorsque vous participez une scène; gardez en tête que l'ambiance et le plaisir de tous les participants est tout ce qui compte vraiment. Le meilleur exemple serait notre segment sur l'armure. Le règlement demande simplement au joueur de couvrir certaines zones avec de l'armure. À partir de ce moment, laissez aller votre côté créatif et et profitez de la simplicité du **RULE OF COOL**.

DON'T BE A DICK

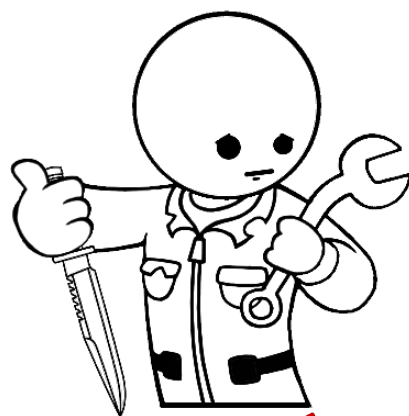
Dans le même ordre d'idées, votre attitude avant, pendant et après un scénario **DEAD ZØNE™** sera tout aussi importante. Gardez toujours une attitude positive et une ouverture d'esprit; et ce, malgré le fait que nous jouons dans un système principalement joueurs contre joueurs et malgré la thématique post-apocalyptique qui encourage trop souvent les participants à incarner des personnage trop "trash". Rappelez-vous: l'ambiance et le plaisir de tous ;)

Alex

Règles du jeu

2.1 Le combat

Durant un combat, chaque adversaire tentera de vaincre son ennemi en lui assénant assez de **coups**. Pour y arriver, le joueur devra atteindre son adversaire avec son arme. **Les simulations de combat à coups de poing sont interdites**. On ne peut physiquement retenir une personne contre son gré, que ce soit durant un combat ou non. Enfin, **Vous ne pouvez jamais vous battre avec 2 armes de corps-à-corps en même temps durant un combat**.



Ça, c'est non!

Les attaques au corps-à-corps

Dans un combat au corps-à-corps, un joueur tente d'atteindre son adversaire avec son arme de corps-à-corps. Par contre, il est important de se souvenir que ce n'est pas la force derrière le coup qui compte, mais bien la touche. Il est interdit de frapper son adversaire de façon rapide et répétitive (les fameux *coups mitraillettes*).

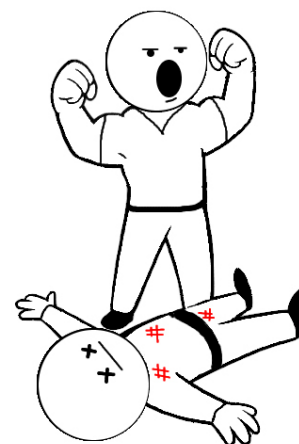
Les coups d'estoc sont proscrits. Les coups à la tête, au visage ainsi qu'aux parties génitales sont aussi strictement interdits. Enfin, **les coups infligés aux mains ne comptent pas**.

Les attaques à distance

Le joueur tente encore d'atteindre son adversaire, mais cette fois-ci; à distance avec l'aide d'un projectile (brique lancée, flèche, **projectile d'arme pneumatique**, etc). Il est très possible que votre cible, en plein combat, ne sente pas votre projectile. Il est alors parfaitement acceptable de mentionner à votre cible qu'elle fut touchée sans devoir arrêter le jeu. **Vous pouvez réutiliser les projectiles que vous trouvez au sol.** Assurez-vous simplement que les flèches et les carreaux sont encore sécuritaires avant de les réutiliser.

La vie et la "mort"

Le système de "points de vie" de **DEAD ZØNE™** est très simple : **lorsqu'un personnage reçoit 3 coups, que ce soit par une touche au corps-à-corps ou par un projectile, il devient mourant.** Vous pouvez recevoir plus de coups si vous portez de l'armure (consultez le **Chapitre 4** pour plus de détails). Un personnage mourant peut seulement ramper et gémir. Il faut 2 autres personnages pour transporter un personnage mourant. Le personnage mourant peut donc marcher s'il utilise les 2 autres personnages comme support. **Après 5 minutes, s'il le désire, un personnage mourant peut décider de se relever de manière Hors-Jeu pour retourner au Village afin d'enregistrer sa "mort" au Comptoir.** Il retourne simplement en jeu par la suite.



Un personnage doit recevoir des **Premiers Soins** si on veut lui enlever son état mourant (aller voir la **trousse de premiers soins** dans le **Chapitre 4** pour plus de détails). **Après une scène de 1 minute où l'on administre des soins au personnage, l'effet mourant disparaît.** Le joueur réinitialise ensuite son nombre de coups reçus à zéro et se relève.

Un joueur peut décider de "**LØØTER**" un personnage mourant. Pour se faire, le joueur doit simplement mentionner qu'il "**LØØT**" son adversaire tout en jouant l'acte. Il pourra collecter le **Dog Tag** de sa victime ainsi que tous les objets volables qu'elle possède (le joueur qui se fait "**LØØTER**" doit vider ses poches de toutes possessions acquises en jeu). Par la suite, si la victime désire se débarrasser de son état mourant, elle devra absolument **recevoir un nouveau Dog Tag** avant de recevoir des premiers soins (aller voir la **trousse de premiers soins** dans le **Chapitre 4** pour plus de détails).

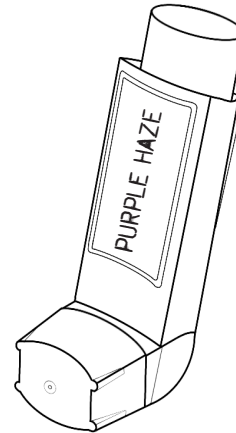
Note de l'Organisation :

DEAD ZØNE™ encourage le conflit entre joueurs. N'hésitez pas à vous attaquer et "**LØØTER**" l'équipe adverse. Les gagnants pourront ainsi partir avec des **Dog Tags** et peut-être même du **LØØT** tandis que les perdants n'auront pas à subir de conséquences majeures en ce qui concerne leur personnage.

2.2 Points d'adrénaline

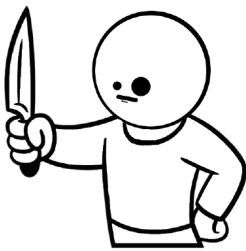
Plusieurs pièces d'équipement vous permettent de **dépenser des points d'adrénaline afin d'activer des effets spéciaux**. Chaque activation d'effet spécial coûte **1 point d'adrénaline**. Lorsque vous activez un effet spécial, vous n'avez qu'à crier le nom de l'effet suivi d'une description rapide, si nécessaire.

Un personnage débute chaque scénario avec une limite d'un **point d'adrénaline**. Il sera possible d'augmenter cette limite durant l'activité. **Vous ne pouvez jamais avoir plus que 5 points d'adrénaline**. Un personnage regagne 1 point d'adrénaline lorsqu'il consomme un **purple haze**.



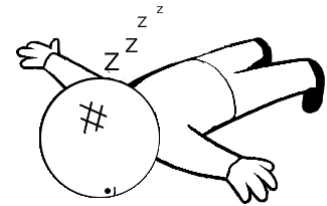
2.3 Effets spéciaux

Il sera important de vous familiariser avec les effets spéciaux de **DEAD ZØNE™**. **N'oubliez pas qu'un effet spécial compte aussi comme un coup en combat**. Voici une liste qui résume rapidement les effets spéciaux lorsque vous les activez en dépensant 1 point d'adrénaline:



« Backstab ... »

Votre cible devient mourante. Vous pouvez chuchoter cette activation.



« Knock-out ! »

Votre cible perd conscience pendant 10 secondes. Rien ne peut la réveiller durant ces 10 secondes.



« Molotov ! »

Votre cible devient mourante.



« Agony ! »

Votre cible devient mourante.



« Fracture ! »

Votre cible perd l'usage du membre atteint par votre coup.

Emplacements importants

3.1 Le Village de Boomtown

Le Village de Boomtown est l'endroit où se rassemblent les Factions, les villageois et où l'on retrouve le Comptoir, le Quartier général (Q.G.) de l'Organisation, le Magasin Général etc.

Les joueurs qui décident de dormir sur le terrain de **DEAD ZØNE™** pendant un scénario devront dormir dans le Village de Boomtown. **Il est strictement interdit de dormir dans la DEAD ZØNE.** Puisqu'il y aura une concentration accrue de joueurs et de tentes, **aucun combat ne sera toléré dans l'enceinte du Village**, et ce, en tout temps. Il est important de mentionner **qu'aucun vol de LØØT ne sera permis dans l'enceinte du Village.** Boomtown est un fier bastion qui tient encore à ce jour grâce aux Factions qui respectent les règlements.

Vous aller pouvoir dépenser vos **\$pades** (la monnaie de **DEAD ZØNE™**) pour acheter l'équipement nécessaire pour survivre dans la DEAD ZØNE. Enfin, tous nos animateurs seront identifiés par un autocollant « **Hi, my name is _____** » sur le torse.



3.2 Le Comptoir

Le Comptoir est un emplacement crucial au bon fonctionnement d'une activité **DEAD ZØNE™**. C'est à cet endroit que vous devez vous présenter lorsque vous réclamez un nouveau Dog Tag.

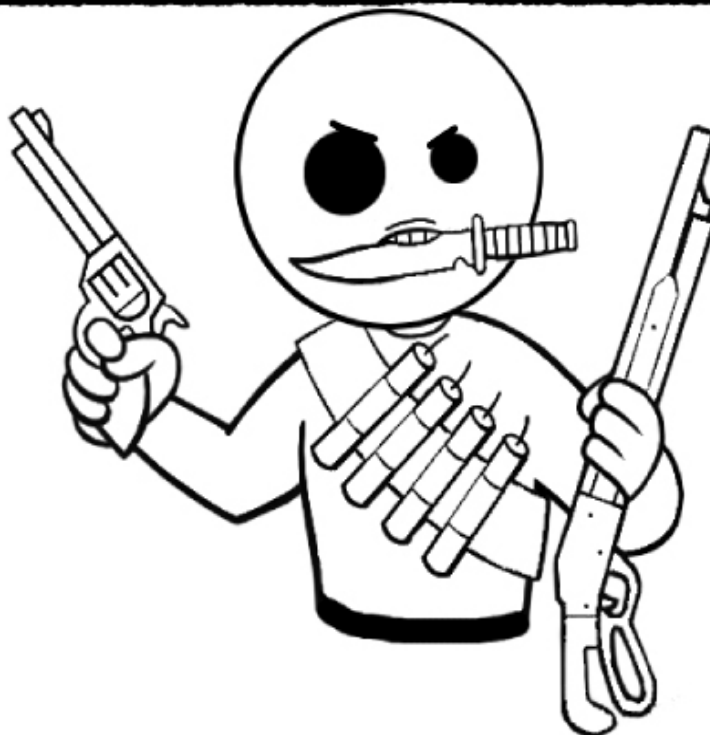
Vous pouvez également échanger les Dog Tags que vous avez accumulés. Le responsable du Comptoir vous donnera **25 Spades par Dog Tag échangé**.

Le Comptoir offre aussi **un service de chasseur de prime**. Si un joueur **échange 10 Dog Tags d'un seul coup**, une prime sera mise sur sa tête. Un **Dog Tag rouge** sera donné au joueur en question. Une photo du visage du personnage ainsi que son nom sera exposée sur le tableau de chasseur de prime. Tant que vous aurez ce **Dog Tag rouge**, **votre limite de points d'adrénaline augmentera de 2 points**. Cet avantage disparaît lorsque ce **Dog Tag rouge** est "**LØØTÉ**" par un autre personnage.

- Une récompense de **250 Spades** sera versée au personnage qui échangera un **Dog Tag rouge**.

N'oubliez pas qu'aucun combat n'est toléré dans l'enceinte du Village. Vous allez devoir chasser votre proie dans la **DEAD ZØNE...**

WANTED



3.3 La Scrap Yard

La Scrap Yard permet aux joueurs de **faire fabriquer certains objets** en échange de \$pades, de composants et de temps de fabrication. Le coût en \$pades sera très bas comparé aux prix offerts par les Caravanes Marchandes et le Magasin Général. Il faudra simplement trouver les composants nécessaires et attendre que votre commande soit prête.

La Scrap Yard pourra aussi **racheter des objets utilisés en jeu** (ex: Purple Haze vide, Cocktails Molotov utilisé, Ressources Médicales cassées en deux, dards d'arme pneumatique qui traînent au sol, etc.) au coût de **1 \$pade par objet**. Ceci vous permettra de générer un petit fond de \$pades tout en nettoyant derrière les joueurs moins responsables.

3.4 Le Magasin Général

C'est à cet endroit que **les joueurs feront la majorité de leurs achats**. Procurez-vous tout le nécessaire pour survivre au scénario.

3.5 MERC-4-HIRE

MERC-4-HIRE est l'endroit où vous pourrez **utiliser vos cartes d'affaires pour envoyer des mercenaires en ville**. L'expédition sera représentée par un jeu sur table spécialement conçu pour ces occasions. Si vos mercenaires survivent, ils pourront potentiellement revenir avec du LØØT. Votre mercenaire vous donnera ses trouvailles lorsque son tarif en \$pades sera payé.

3.6 Le Billboard

Les joueurs en quête d'aventure pourront trouver leur compte en jetant un coup d'œil au Billboard. **Divers contrats seront affichés** au courant de la fin de semaine en échange de récompenses. Vous n'avez qu'à suivre les instructions!

3.7 Les Caravanes Marchandes

Des Caravanes Marchandes seront présentes une fois de temps en temps dans la DEAD ZØNE. Vous pourrez y **trouver certains items qui sont uniques aux Caravanes Marchandes**.

3.8 Les Infirmeries

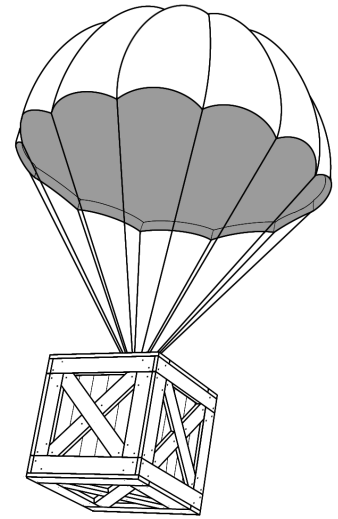
Les joueurs pourront se débarrasser de leur état mourant, guérir leurs membres fracturés et réinitialiser leur nombre de coups reçus à zéro lorsqu'ils visitent une Infirmerie. **Il suffit de jouer une scène de soins intensifs sur le personnage blessé pendant 5 minutes en utilisant les divers accessoires qui seront à votre disposition.** Vous pouvez aussi administrer ces premiers soins sans dépenser de Ressources Médicales (consultez le **Chapitre 4** pour plus de détails). Vous trouverez une Infirmerie payante dans le Village de Boomtown ainsi qu'à certains endroits dans la DEAD ZØNE.

3.9 La DEAD ZØNE

La DEAD ZØNE sera au cœur de chaque Scénario! **L'entièreté de l'espace jouable du terrain représente la DEAD ZØNE** (ceci exclu le Village de Boomtown et Sector 9). C'est dans la DEAD ZØNE que vous trouverez la majorité de votre LØØT. Cependant, prenez garde; car la DEAD ZØNE sera extrêmement hostile. Durant votre périple, vous allez croiser d'autres personnages potentiellement dangereux, des raiders, des monstres uniques, des pièges, etc. Bonne chance!

3.10 Les Points de Ravitaillement

La DEAD ZØNE est parsemée de Points de Ravitaillements prêts à recevoir une cargaison aérienne à tout moment. **Lorsque vous entendez une sirène dans le Village de Boomtown**, dirigez-vous rapidement dans la DEAD ZØNE; car cette sirène signale qu'un de ces Points de Ravitaillement s'apprête à recevoir une cargaison aérienne avec une quantité incroyable de LØØT. Préparez-vous en conséquence, car plusieurs Factions risquent de converger au même endroit...



3.11 Le Q.G. de l'Organisation

Si vous avez des questions, des commentaires, voir même des inquiétudes par rapport à l'activité, n'hésitez pas à nous en faire part au Q.G. de l'Organisation.

De plus, au courant de la fin de semaine, vous aurez l'option de prêter main forte à l'Organisation si votre Faction commence à enregistrer trop de "morts". Pour se faire, le Chef de Faction devra inscrire ses membres pour un bloc d'une heure sur l'horaire affiché au Q.G. de l'Organisation. Les tâches pourront varier entre jouer des raiders dans la DEAD ZØNE et/ou aider l'Organisation avec la logistique de certaines scènes. Les directives seront partagées lorsque vous vous présenterez. Chaque membre de la Faction devra être présent durant ce bloc d'une heure. Lorsque votre heure de bénévolat sera terminée, **l'Organisation enlèvera, à la fin de l'activité, une "mort" enregistrée pour chaque membre ayant participé.**



3.12 Sector 9

Cette zone se démarque dans l'univers de **DEAD ZØNE™** **puisque'on y trouve du LØØT très rare.** Cependant, la radioactivité empêche la plupart des Survivants d'y accéder. La section du terrain réservée pour Sector 9 est une représentation abstraite d'un endroit beaucoup plus vaste. Votre expédition à l'intérieur de Sector 9 ressemblera beaucoup au genre d'expérience que l'on peut vivre dans une « *Escape Room* ».

Si vous voulez explorer Sector 9, **vous devrez vous présenter au Q.G. de l'Organisation.** Une seule personne à la fois pourra explorer la zone; les autres membres de la Faction pourront lui venir en aide d'une autre manière. Présentez-vous à la **Zone de Décontamination** à l'heure indiquée par l'Organisation pour préparer le personnage qui risquera sa vie durant l'expédition.

Une combinaison spéciale sera fournie afin de survivre à la radiation extrême de Sector 9. **Les joueurs devront fournir 10 minutes d'oxygène pour respirer à l'intérieur de la combinaison.** Vous pourrez trouver **des bombonnes d'oxygène** durant un scénario **DEAD ZØNE™**. Chaque bombonne sera identifiée par un autocollant indiquant le nombre de minutes d'oxygène qu'il reste à l'intérieur.

Le joueur à l'intérieur de Sector 9 aura donc un temps limité pour trouver le plus de LØØT possible. Si son chronomètre d'oxygène est à zéro lorsqu'il sera de retour à la Zone de Décontamination, **le Personnage sera considéré "mort" durant son expédition; laissant derrière toutes ses trouvailles...**

Personnage et Équipement

4.1 Feuille de personnage

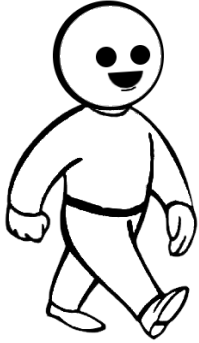
DEAD ZØNE™ se démarque de la majorité des autres GNs par son **absence totale de feuille de personnage**. Un personnage est complètement défini par son équipement. De plus, vous n'aurez jamais à payer de « *points de personnages* » pour votre équipement; vous amenez simplement les objets que vous désirez avoir pour tout en respectant le «*look post-apocalyptique*» obligatoire. **Certaines pièces d'équipement auront des habiletés spéciales qui pourront être activées en dépensant 1 point d'adrénaline** (consultez le **Chapitre 2** pour des explications détaillées).

4.2 Équipement

Les objets volables seront identifiés par le mot-clef **LØØT** et les objets homologables à la fin du GN seront identifiés par le mot-clef **SAVE**.

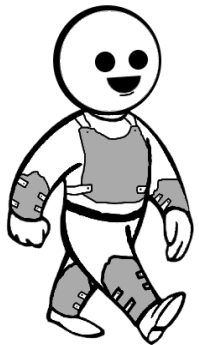
4.3 Équipement personnel

Voici une liste complète de tout l'équipement que vous pouvez amener avec vous ainsi que leurs effets :



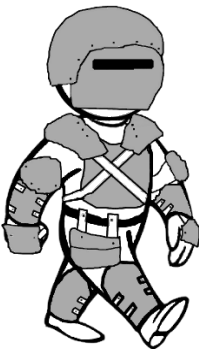
Aucune Armure

- Un personnage qui ne porte pas d'armure devient mourant lorsqu'il reçoit **3 coups**; que ce soit par une frappe de corps à corps ou par un projectile.
- Vous êtes **complètement immunisé** contre les Cocktails Molotovs et les projectiles qui sont lancés sur vous (ex: brique).
- Le terme « **Runner** » est souvent associé aux Survivants sans armure.



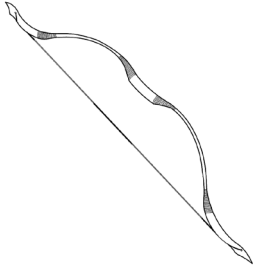
Armures Légères

- Si vous portez de l'**armure aux tibias, sur les avant-bras et au torse** ; vous portez une Armure Légère.
- L'armure peut être représenté par le matériel de votre choix: protection de sport, métal, pneu, cuir rigide, fourrure, etc. Vous devez simplement respecter le « *look post-apocalyptique* » obligatoire.
- Un Joueur qui porte une Armure Légère devient mourant lorsqu'il reçoit **5 coups**; que ce soit par une frappe de corps à corps ou par un projectile.
- Une Armure Légère vous protège contre l'effet « **Fracture !** »



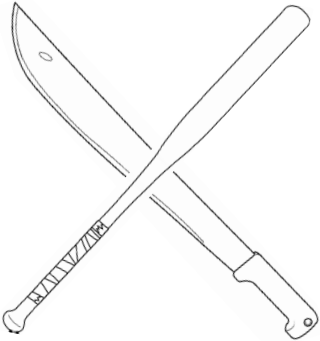
Armures Lourdes

- Si vous portez de l'**armure aux tibias, aux genoux, aux cuisses, au torse, au dos, aux épaules, aux coudes, sur les avant-bras, sur le dessus des mains, au visage et sur la tête** ; vous portez une Armure Lourde.
- L'armure peut être représentée par le matériel de votre choix: protection de sport, métal, pneu, cuir rigide, fourrure, etc. Vous devez simplement respecter le « *look post-apocalyptique* » obligatoire.
- Un joueur qui porte une Armure Lourde devient mourant lorsqu'il reçoit **7 coups**; que ce soit par une frappe de corps à corps ou par un projectile.
- Une Armure Lourde vous protège contre les effets « **Backstab...** », « **Knock-Out !** », « **Fracture !** » **et** « **Agony !** »
- Le terme « **Tank** » est généralement associé aux Survivants qui portent une Armure Lourde.



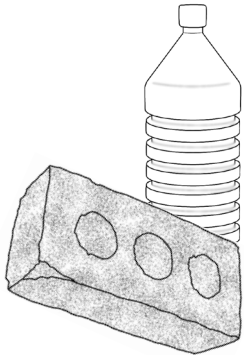
Arcs et arbalètes

- Pression maximale de 20 lbs.
- Flèches et carreaux commerciales à tête plate seulement.
- Lorsque vous dépensez 1 point d'adrénaline, vous pouvez activer un « **Agony !** » avec cette arme.



Armes de corps à corps

- Exemples : machete, tuyau, clef à molette, bâton de baseball, hache de pompier, crowbar, etc.
- 21" (53 cm) minimum et 48" (122cm) maximum.
- Lorsque vous dépensez 1 point d'adrénaline, vous pouvez activer une « **Fracture !** » avec cette arme.
- Une arme de corps à corps **bloque absolument tout** (coups, habiletés spéciales, Cocktails Molotov, dards d'arme pneumatique, etc.)



Briques/Bouteilles/Blocs de béton/etc.

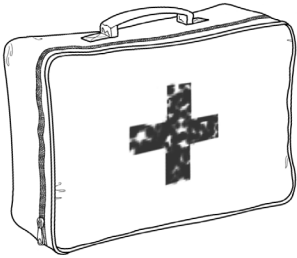
- Vous pouvez lancer ces armes.
- Lorsque vous dépensez 1 point d'adrénaline, vous pouvez activer un « **Knock-out !** »



Shanks

- Longueur de 20" (51cm) maximum.
- Lorsque vous dépensez 1 point d'adrénaline, vous pouvez activer un « **Backstab...** » si vous frappez votre victime entre les omoplates.
- Il n'est pas obligatoire d'avoir un effet de surprise.

Trousses de premiers soins



- Vous devez avoir, au minimum, **des bandages** (vous pouvez ensuite incorporer ce que vous voulez pour faire des premiers soins plus réaliste).
- La trousse de premiers soins doit être identifiée par une croix rouge.
- La trousse de premiers soins vous permet de:
 - **Redonner un nouveau Dog Tag** à un personnage mourant en dépensant 1 Ressource Médicale.
 - **Enlever l'état mourant et réinitialiser le nombre de coups reçus à zéro** d'un personnage mourant en dépensant 1 Ressource Médicale.
 - **Réinitialiser le nombre de coups reçus à zéro** sur un personnage blessé en dépensant 1 Ressource Médicale.
 - **Guérir un membre fracturé** en dépensant 1 Ressource Médicale.
- Chaque administration de Premiers Soins prend **60 secondes**.

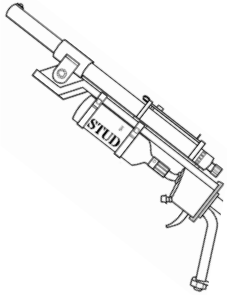
Objets divers



- Vous pouvez aussi amener divers objets pour vous aider à survivre dans la DEAD ZØNE. Exemple: lampe de poche, glowstick, lunettes de vision nocturne, jumelles, radio, walkie-talkie, etc.
- Les torches à flammes vives, les pétards à mèche et les grenades « *flash-bang* » sont interdits.
- Les bombes fumigènes sont strictement réservées à l'Organisation.
- Vos accessoires doivent respecter notre « *look post-apocalyptique* » obligatoire.

4.4 Équipements acquis en jeu

Voici une liste complète de tout l'équipement que vous pouvez trouver en jeu ainsi que leurs effets :

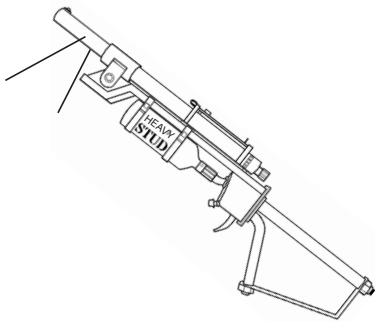


Armes pneumatiques

- Arme de type « Nerf »; fournie par l'Organisation.
- Munitions « Nerf »; fournis par l'Organisation.
- **Vous pouvez activer un « Agony ! » avec une arme pneumatique sans avoir à dépenser de points d'adrénalines.**
- Ces armes artisanales sont souvent appelées « **STUD** ».
- **LØØT**

Armes pneumatiques lourdes

- Arme automatique sur trépied de type « Nerf » ; fournie par l'Organisation.
- Munitions « Nerf » fournis par l'Organisation.
- Un **sablier d'une minute** sera fourni avec cette arme. Avant de pouvoir tirer avec l'arme, vous devez d'abord l'installer au sol et attendre une minute. Si vous voulez déplacer l'arme, il faudra attendre une autre minute avant de pouvoir soulever l'arme du sol. Ceci représente le temps de préparation nécessaire pour utiliser une arme aussi complexe.
- **Vous pouvez activer un « Agony ! » avec une arme pneumatique lourde sans avoir à dépenser de points d'adrénalines.**
- **LØØT**



Bombonnes d'oxygène

- Bombonnes identifiées par l'Organisation.
- Les bombonnes auront un autocollant indiquant le nombre de minutes d'oxygène à l'intérieur.
- Utilisez ces bombonnes pour explorer **Sector 9**.
- **LØØT**
- **SAVE**





Boucliers

- Des boucliers de diverses tailles fournis par l'Organisation.
- **Un bouclier bloque absolument tout** (coups, habiletés spéciales, Cocktails Molotov, dards d'arme pneumatique, etc.)
- **LØØT**

Cartes d'affaires

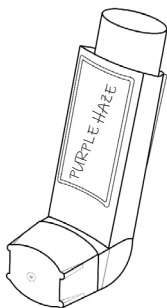


- Cartes d'affaires spécialement identifiées par l'Organisation.
- Les cartes d'affaires représentent divers mercenaires prêts à visiter les ruines de l'ancien monde pour vous.
- Vous trouverez le tarif associé au mercenaire derrière la carte.
- Présentez-vous à **MERC-4-HIRE** au Village de Boomtown pour envoyer vos mercenaires en mission.
- **LØØT**
- **SAVE**



Cocktails Molotov

- Des bouteilles en mousse munies d'un chiffon rouge; fournis par l'Organisation.
- **Criez « Molotov ! » lorsque vous atteignez votre cible pour lui rappeler qu'elle devient mourante.**
- Utilisable qu'une seule fois.
- **LØØT**



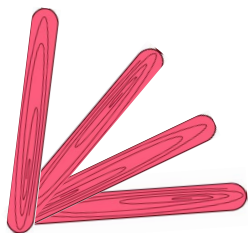
Purple Haze

- Représentés par des pompes d'asthme fournies par l'Organisation.
- Le personnage regagne immédiatement 1 point d'adrénaline.
- Utilisable qu'une seule fois.
- **LØØT**



Rations

- Diverses ressources nécessaires pour survivre dans un monde post-apocalyptique (bouteilles d'eau, nourriture, etc.) identifiées par un autocollant.
- Les Rations vont permettre aux Factions d'investir dans des **bonus de Faction**.
- **LØØT**



Ressources Médicales

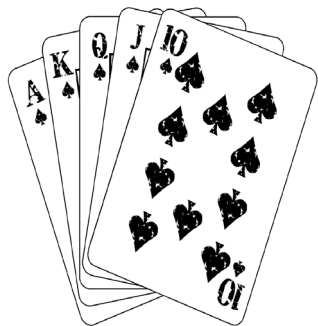
- Représentées par des bâtons de « *popsicle* » rouges fournis par l'Organisation.
- Lorsque vous utilisez une Ressource Médicale, vous devez briser le bâton de « *popsicle* » en deux.
- **LØØT**



Sacs de Survie

- Sacs à dos spécialement identifiés et fournis par l'Organisation.
- Lorsque le sac est **complètement fermé**, les objets qui se trouvent à l'intérieur ne peuvent plus être volés.
- Le Sac de Survie en soi ne peut pas être volé non plus.

\$pades



- Économie de **DEAD ZØNE™**.
- Représentés par des cartes à jouer identifiées par l'Organisation.
- L'économie se calcule en \$pades. **Le chiffre d'une carte représente sa valeur en \$pades.** Donc, un 8 de cœur vous donnerait une valeur de 8 \$pades, un 4 de trèfle vous donnerait une valeur de 4 \$pades, etc.
- Un As équivaut à 1 \$pade.
- Un Valet équivaut à 25 \$pades.
- Une Reine équivaut à 50 \$pades.
- Un Roi équivaut à 100 \$pades.
- Les Jokers ne semblent pas avoir de valeur...
- **LØØT**



Matériaux de fabrication

- Matériaux nécessaire pour fabriquer des objets dans la **Scrap Yard**.
- Représentés par divers **matériaux** identifiés par un autocollant:
- **Junk** : plaques de métal, morceaux de bois, tuyaux, cuirs, etc.
- **Bitz** : pots de vis/écrous/boulons/clous/etc.
- **Adhésifs** : duct tape, pots de colle, etc.
- **Batteries** : plusieurs types de batteries.
- **Carburant** : bidons d'essence, bouteilles d'alcool fort, etc.
- **LØØT**

Médailles

Les médailles ne sont pas volables et vous ne pouvez pas porter plus qu'une médaille. Le joueur doit **porter sa médaille de façon visible**.

Médaille de « Die Hard »

Le personnage qui porte cette médaille doit recevoir 3 coups de plus avant de devenir mourant. De plus, vous êtes **complètement immunisé** contre les Cocktails Molotovs.



Médaille de « Sniper »

Le personnage qui porte cette médaille peut activer un « **Agony !** » avec un arcs ou une arbalète sans avoir à dépenser de points d'adrénalines.

Médaille de « Psycho »

Le personnage qui porte cette médaille augmente sa limite de point d'adrénaline à 5 points.

Médaille de « Shiv »

Le personnage qui porte cette médaille peut activer un « **Backstab...** » avec un Shank sans avoir à dépenser de points d'adrénalines.

Médaille de « Medic »

Le personnage qui porte cette médaille peut administrer des Premiers Soins sans avoir à dépenser de Ressources Médicales. **De plus, vous allez recevoir un tablier de Medic durant le Bloody Sunday.**

Lone Wolves et Factions

5.1 Lone Wolf

Un joueur peut s'inscrire en tant que Lone Wolf plutôt que de rejoindre une Faction lorsqu'il s'inscrit à une activité **DEAD ZONE™**. Pour se faire, vous devez simplement **afficher de manière apparente le symbole du Lone Wolf sur votre costume**. Vous pouvez afficher ce symbole comme vous le souhaitez: avec un brassard, un bandeau, en le peignant sur une pièce d'armure, avec une « *patch* », etc.



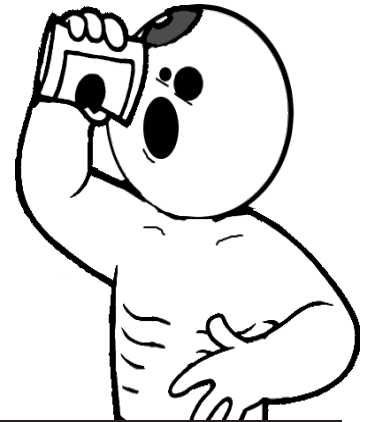
Un personnage Lone Wolf débute chaque scénario avec **une limite de 3 points d'adrénaline**. Il sera possible d'augmenter cette limite durant l'activité.

5.2 Factions

Un joueur peut s'inscrire dans **1 des 12 Factions de renommées** ou bien former sa propre nouvelle Faction. Pour se faire, vous devez remplir **un Formulaire de Nouvelle Faction DEAD ZØNE™** et l'envoyer à l'Organisation afin d'être approuvé. Les joueurs pourront ensuite inscrire le nom de leur nouvelle Faction dans le formulaire d'inscription.

De plus, les Factions de **DEAD ZØNE™** auront l'option de **dépenser leurs Rations dans des Bonus de Faction**. La Faction débutera alors chaque scénario avec l'équipement choisi lorsqu'un Bonus est actif.

Pour activer un Bonus, il faut d'abord payer **15 Rations** (un bonus peut être activé jusqu'à 5 fois). D'un coup activé, il faudra **payer le Upkeep** du Bonus à la fin de chaque scénario si vous voulez qu'il reste actif. Si vous n'arrivez pas à payer le Upkeep d'un Bonus, **il se désactivera**. Vous devrez alors payer 15 Rations si vous désirez le réactiver dans le futur. Une Faction a toujours l'option de garder des Rations en banque.

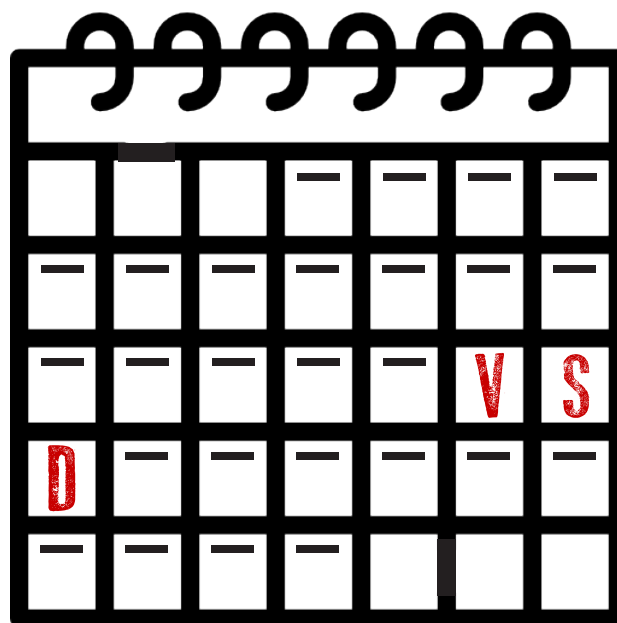


ACTIVATION: 15 RATIONS

<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>5x Purple Hazes</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 10 Rations</p> <p>Badge de Shiv</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>10x Ressources Médicales</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 10 Rations</p> <p>Bouclier Moyen</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>
<p>UPKEEP: 10 Rations</p> <p>Badge de Psycho</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 15 Rations</p> <p>Grand Bouclier</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 10 Rations</p> <p>Badge de Die Hard</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>5 Minutes d'Oxygène</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>
<p>UPKEEP: 15 Rations</p> <p>Arme Pneumatique</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>5x munition d'arme pneumatique</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>5x Darts</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 10 Rations</p> <p>Badge de Medic</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>
<p>UPKEEP: 10 Rations</p> <p>Badge de Sniper</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 15 Rations</p> <p>Sac de Survie</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>Petit Bouclier</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>	<p>UPKEEP: 5 Rations</p> <p>5x Cocktails Molotov</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p>

CHAMPIONS DEAD ZONE

Horaire

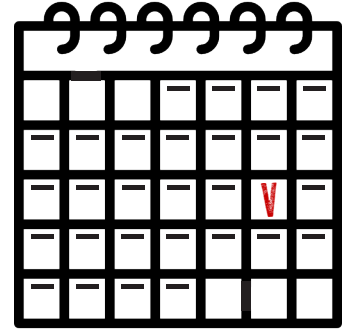


Chaque activité de DEAD ZØNE™ respectera un horaire précis. De cette manière, chaque joueur saura à quoi s'attendre durant sa fin de semaine.

6.1 Vendredi

Le Vendredi soir sera entièrement dédié à l'ambiance dans le Village de Boomtown. **La DEAD ZØNE ne sera pas accessible.** Profitez-en pour participer aux nombreuses activités :

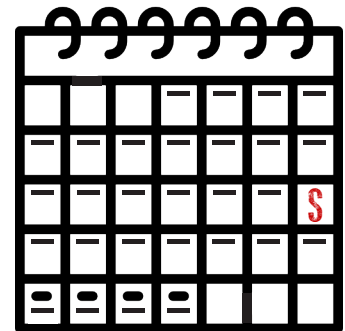
- Participez au tournois des gladiateurs du Coach Arena pour avoir la chance de gagner du LØØT ou pour parier sur les combats pour gagner des \$pades.
- Profitez de l'ambiance festive.



6.2 Samedi

Les joueurs retrouveront **une expérience de GN plus classique le Samedi.** Voici à quoi vous pouvez vous attendre :

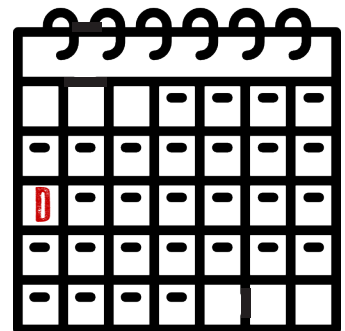
- La DEAD ZØNE sera accessible à partir de 6h00 AM et restera accessible jusqu'au Dimanche matin.
- Visitez le Billboard afin de voir les "jobs" disponibles.
- Restez alerte pour des cargaisons aériennes qui tomberont dans la DEAD ZØNE durant la journée!
- Vous allez parfois tomber sur des scènes orchestrées par l'Organisation. N'hésitez pas à y participer activement afin d'en voir le dénouement.
- Si votre Faction commence à subir trop de pertes, vous pourrez visiter le Q.G. de l'Organisation afin de remplacer vos personnages par des raiders!
- Tissez des alliances pour le Bloody Sunday; les 2 Factions concernées auront jusqu'à 22h00 pour donner la version finale de leur Contrat.
- Visitez Merc-4-Hire ou explorez Sector 9.



6.3 Dimanche

Les Dimanches seront majoritairement axés sur le combat ; alors espérons que vous avez gardé un peu de forces :

- Participez aux scénarios de guerre du Bloody Sunday en respectant le Contrat que vous avez signé durant la fin de semaine.
- Le déploiement se fera à 9h30.
- La fin des Scénarios, à midi, marquera aussi la fin de l'activité **DEAD ZØNE™** !
- Le Débriefing et l'Homologation auront lieu au Village.



Bloody Sunday

7.1 Butin et Contrat

Le Samedi en soirée, **2 Factions seront pigées au hasard**. Ces 2 Factions seront en conflit durant le Bloody Sunday! Chaque Faction devra élire un **Général**. Un butin majeur sera versé à la Faction qui sortira victorieuse des scénarios de guerre du Dimanche. La valeur du butin du Bloody Sunday sera dévoilé le Vendredi soir au Q.G. de l'Organisation.

Un **Contrat officiel** sera donné aux deux Factions concernées afin de faire du recrutement pour leur front. Vous devrez alors convaincre les Lone Wolves et les autres Factions de se battre pour vous en leur promettant une part du butin. Vous n'avez qu'à indiquer la part du butin que vous leur offrez avec une signature du Général, suivie d'une signature officielle de la part du Lone Wolf ou du chef de Faction pour indiquer qu'ils acceptent l'offre. **Lorsque l'offre est signée par les 2 parties; elle est finale**. Il n'y aura aucune manière de retourner en

arrière sur votre décision; alors prenez votre temps pour bien négocier votre part du butin avant de signer. **Vous aurez jusqu'à Samedi 22h00 pour remettre votre Contrat au Q.G. de l'Organisation.**

Le Contrat indiquera aussi le nombre maximal de joueurs que vous pouvez recruter. **Pour chaque tranche de 5 joueurs qui dépasse cette limite, l'équipe adverse recevra 2 Medics et 1 bouclier de taille moyenne. De plus, si votre front est deux fois plus nombreux que celui de l'équipe adverse, ce dernier recevra un « Juggernaut » ; un joueur armé d'une arme pneumatique lourde, mobile et impossible à voler. Il faudra donc jongler avec les offres afin de ne pas trop dépasser votre limite.**

7.2 Combat

Afin de rendre la fin de l'activité plus fluide, **les règles de combat du Bloody Sunday seront un peu différentes.**

D'abord, **l'état mourant :**

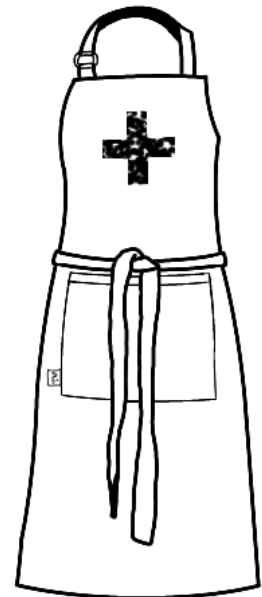
Lorsque vous recevez assez de coups pour devenir mourant; **mettez-vous simplement à genoux et tenez votre arme à l'envers dans les airs afin d'indiquer clairement que vous n'êtes plus un danger.** Comptez ensuite **60 secondes.** Lorsque le décompte est terminé, vous pouvez vous relever et vous diriger vers votre **point de respawn** en marchant avec votre arme à l'envers dans les airs pour **indiquer clairement que vous n'êtes pas un danger.** Vous pouvez aussi rester sur place et attendre qu'un **Medic** s'occupe de vous. Déplacez-vous vers un endroit plus sécuritaire si les combats autour de vous sont trop intenses lorsque vous êtes mourant.

7.3 Medics

Les règles de guérison sont différentes durant un Bloody Sunday. Certains joueurs pourront devenir des **Medics** durant les Scénarios. **Chaque front aura droit à 1 Medic pour chaque tranche de 20 combattants.**

Les Medics seront identifiés par des tabliers blancs avec une croix rouge. L'Organisation fournira un **sablier spécial** aux Medics; ne perdez pas ce sablier svp!

Pour guérir un combattant mourant ou blessé, vous devez simplement le toucher et commencer à faire couler le sablier. Lorsque le sable s'est complètement écoulé, le joueur réinitialise son nombre de coups reçu à zéro et guérit tous ses membres fracturés. Vous ne pouvez guérir qu'un seul joueur à la fois. **Vous ne pouvez pas voler un sablier.**



7.4 Respawn

Certains scénarios auront des **Points de Respawn**. Lorsque vous êtes morts, vous pouvez vous diriger **en marchant** vers votre Point de Respawn pour vous guérir. Vous n'avez qu'à toucher le drapeau et vous êtes prêt à vous battre à nouveau!

7.5 Points d'adrénaline

Vous pouvez utiliser vos points d'adrénaline pour activer des effets spéciaux durant le Bloody Sunday. **À toutes les fois que vous utilisez un Point de Respawn pour revenir à la vie, vous regagnez tous vos points d'adrénaline.** Un Medic qui vous guérit **ne redonne pas** de points d'adrénaline.

7.6 Équipement

Vous pouvez apporter tout l'équipement que vous souhaitez avoir durant le Bloody Sunday. Cependant, **les objets qui portent le mot-clé LØØT ne peuvent pas être volés durant les scénarios de guerre.**



DEAD ZONE™