



GENESIS

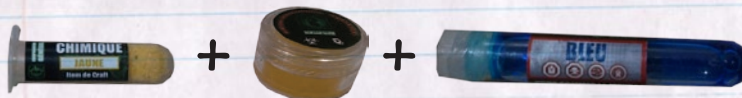
Apocalypse



GUIDE DE CRAFTING

Items de jeu et système de craft

Antibiotique Biochimie Niveau 1



Chimique Culture Éprouvette
JAUNE x1 JAUNE x1 BLEU x1

1 Dose = Traite les virus
Gastro-Intestinal, Méningite
Fongiforme, Fièvre Jaune et
l'infection du sang.

+ 20 min



TABLE DES MATIÈRES



Système & Boite de craft	4
Les items de Craft	5
Amorce	5
Baies.....	5
Barre d'uranium.....	5
Chimiques (6).....	5
Cultures bactériennes (6).....	5
Filtre au Charbon.....	5
Eprouvettes (6).....	6
Filage.....	6
Kevlar	6
Munitions.....	6
Douilles (4).....	6
Poudre noire.....	6
Sac de plomb.....	6
Poche de sang vide.....	7
Puce électronique.....	7
Ressort.....	7
Sac de scrap.....	7
Seringue vide.....	7
Les objets consommables	8
Carburant	8
Curatifs.....	8
Acétaminophène modifiée.....	8
Antibiotique.....	9
Anticorps.....	9
Antiseptique.....	10
Catalyseur immunitaire.....	10
Vaccin Alpha-Resurrect.....	11
Vaccin Opération Genese.....	11
Drogues.....	12
Crocodyle	12
Crystal rouge	12
Parano.....	13
Pilule de mort.....	13
Psychédélic.....	14
Sérum amnésique	14
Sérum de vérité.....	15
Explosifs.....	16
Grenade.....	16
Mine Antipersonnel.....	16
Mine Claymore	17
GlowSticks	17
Implants temporaires	17
Nanobots 1ère Génération.....	17

Implant de volonté.....	18
Maladies / Virus	18
Fièvre du zombie.....	18
Fièvre jaune.....	19
Gastro-intestinal	19
Méningite fongiforme.....	20
Rage Zombifique.....	20
Virus Génésis.....	21
Munitions.....	21
Munition Cal.12 (Nerf).....	21
Munition Cal.410 (Demi-dard).....	22
Munition Cal.45-70 (Ultra).....	22
Munition Cal.30-06 (Mega).....	22
Mutagènes temporaires	23
Carapace dermale.....	23
Force accrue.....	23
Système nerveux parallèle.....	24
Transfert de propriété.....	24
Transfert télépathique.....	25
Transfert de vie.....	25
Pansement	26
Piège à ours	26
Pile.....	26
Poche de sang.....	27
Rations	27
Eau	27
Nourriture.....	28
Les objets non-consommables	29
Cadenas (Niv.1 / Niv.2 / Niv.3).....	29
Clé USB.....	30
Coffre Fort	30
Corde.....	30
Devises Mondiales	31
Lampe de Poche	31
Menottes.....	31
Système de Sabotage	32
Cadena Niv.1	32
Explosif (Grenade / Mine Antipersonnel).....	32
Explosif (Mine Claymore)	33
Munitions (Cal.12 / .410 / .45-70 / .30-06).....	33-34
Menotte.....	34
Piège à ours	34



SYSTÈME & BOÎTE DE CRAFT

*Ce qu'il faut savoir et respecter en tout temps.



Il existe plusieurs types d'items de jeu. Certains d'entre eux sont des items de craft. Une recette précise d'item de craft permet de créer un objet. La plupart des objets sont consommables et entraînent un effet précis sur le personnage. Certains autres objets sont simplement utilisables et ne peuvent ni être «crafté», ni sabotés. Lorsque vous construisez un objet, vous devez discarter les items de crafts nécessaires à sa fabrication dans l'une des boîtes de craft dispersées à divers endroits sur le terrain. En même temps, vous pouvez prendre possession de l'item que vous avez construit. Il en va de même pour les objets que vous avez consommés.

La boîte de craft ainsi que son contenu sont considérés hors-jeu. Vous ne pouvez pas voler son contenu. Si vous sabotez un item, vous pouvez chercher les items de craft obtenus dans la boîte et discarter l'item saboté.



LES ITEMS DE CRAFT

*Liste complète des items de craft en jeu fournis par l'animation



Amorce



Baies



Barre d'uranium



Chimiques



Chimique bleu



Chimique jaune



Chimique rose



Chimique rouge



Chimique vert



Chimique violet

Cultures bactériennes



Culture bleu



Culture jaune



Culture Orange



Culture rouge



Culture vert



Culture violet

Filtre au Charbon



LES ITEMS DE CRAFT

*Liste complète des items de craft fournis par l'animation



Éprouvettes



Éprouvette bleu



Éprouvette jaune



Éprouvette orange



Éprouvette rouge



Éprouvette vert



Éprouvette violet

Filage



Kevlar



Munitions



Douille Cal.45-70
(Ultra)



Douille Cal.30-06
(Mega)



Douille Cal.410
(Demi-dard)



Douille Cal.12
(Nerf)



Poudre Noire



Sac de Plombs

LES ITEMS DE CRAFT

*Liste complète des items de craft fournis par l'animation



Poche de sang vide



Sac de scrap



Puce Electronique



Seringue vide



Ressort



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Carburant

Nécessite : Kit de chimie, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Chimie Niv. 1



Barre d'uranium x1

+



Éprouvette VERT x1

+ 20 min

Usage : 1 Carburant = 15 minutes d'électricité



Curatifs

Nécessite : Kit de biochimie (Laboratoire), fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Acétaminophène modifiée

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Chimique JAUNE x1

+



Chimique VIOLET x1

+



Éprouvette JAUNE x1

+ 20 min

Usage : L'objet représente 1 Dose = Donne un délais supplémentaire de 1 heure avant le décès dû à la fièvre jaune. Peut être pris 1 dose / heure.



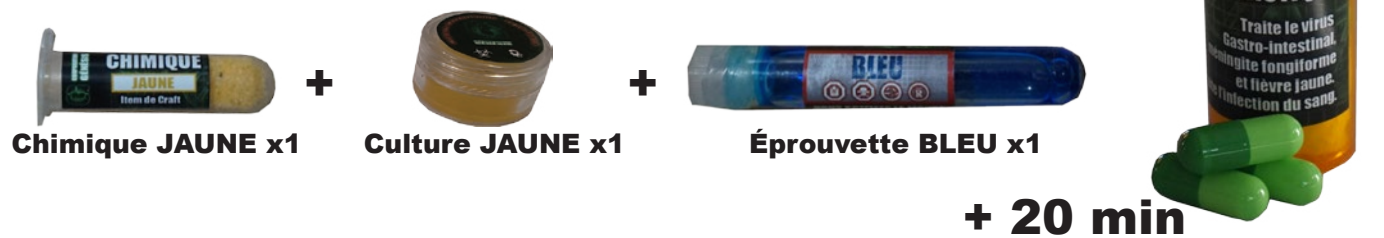
LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Antibiotique

Compétence requise: Biochimie Niv. 1



Usage : L'objet représente 1 Dose = Traite les virus Gastro-Intestinal, Méningite Fongiforme, Fièvre Jaune et l'infection du sang.

Anticorps

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Usage : Guéri tout virus/maladie Niveau II (sauf indication contraire de l'animation).

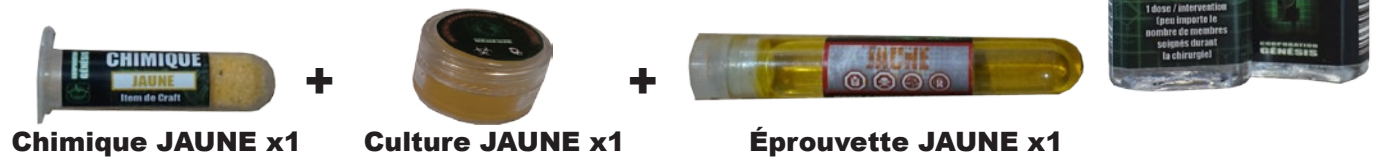
LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Antiseptique

Compétence requise: Biochimie Niv. 1



+ 20 min

Usage : Annule/prévient l'infection du sang lors d'interventions médicales (compétence médecine) ou lors de Premiers Soins administrés sans pansement. 1 Dose / patient peu importe le nombre de membres traités.

Catalyseur immunitaire

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



+ 20 min

Usage : Annule TOUT les effets du virus Génésis, TEMPORAIRE, 1 heure ou jusqu'à guérison (vaccin).

Effet : Instantané.



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Vaccin Alpha-Resurrect

Compétence requise: Biochimie Niv. 3



Seringue vide x1

Chimique ROUGE x1

Culture JAUNE x1



Éprouvette VIOLET x1

Éprouvette ORANGE x1

+ 20 min



Usage : Guéri la Fièvre du Zombie. Une fois le vaccin administré, le personnage ne peut plus contracter la maladie pour le reste du scénario. Peut être administré de manière préventive.

Vaccin Opération Genese

Compétence requise: Biochimie Niv. 3



Seringue vide x1

Chimique ROSE x1

Culture ORANGE x1



Éprouvette BLEU x1

Éprouvette JAUNE x1

+ 20 min



Usage : Guéri le Virus Génésis. Une fois le vaccin administré, le personnage ne peut plus contracter la maladie pour le reste du scénario. Peut être administré de manière préventive.



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Drogues

Nécessite : Kit de chimie (Laboratoire), fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Crocodile

Compétence requise: chimie Niv. 2



Chimique VERT x2

Chimique ROUGE x1

Éprouvette ORANGE x1



+ 20 min

Usage : Détruit les tissus vivants et fausse les signaux de douleurs.

TOUT les dégâts reçus = 1 (1ere heure).

Perte de 1pv / 10 min. (2eme heure)

Durée : 2 heures total

Crystal rouge

Compétence requise: chimie Niv. 2



Chimique ROUGE x2

Chimique ROSE x1

Éprouvette ROUGE x1



+ 20 min

Usage : Stimule l'agressivité et la résistance à la douleur.

Doit perdre 3 membres ou le torse + 2 membres avant d'être inconscient

Durée : 1 heure

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Drogues

Nécessite : Kit de chimie (Laboratoire), fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Parano

Compétence requise: chimie Niv. 2



Chimique VERT x2

Chimique ROUGE x1

Éprouvette VIOLET x1



+ 20 min

Usage : Provoque un état de paranoïa sévère
Ignore les dégâts du premier coup/balle reçu, 1x / consommation

Durée : 1 heure

Pilule de mort

Compétence requise: chimie Niv. 2



Chimique ROSE x2

Chimique BLEU x1

Éprouvette VERT x1



+ 20 min

Usage :Effet : Simule la mort. Un médecin ne détecte aucun pou. Les zombies ne vous détectent plus.
* Ne vous immunise pas aux dégâts ou achèvements reçus.

Durée : 15 minutes

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Drogues

Nécessite : Kit de chimie (Laboratoire), fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Psychédélic

Compétence requise: chimie Niv. 2



Chimique JAUNE x2

+



Chimique VIOLET x1

+



Éprouvette JAUNE x1



+ 20 min

Usage : Immunité à la douleur. Les pv deviennent global (11pv, pas de démembrement).

Durée : 1 heure

Dépendance : Doit être consommé 1x / 12h, sinon état de manque : -1pv à tout les membres jusqu'au sevrage ou achèvement.

Sevrage : 1 scénario complet sans consommation

** Si la drogue est prise 2x en 6h et moins, provoque une overdose (achèvement) à la fin de l'effet.

*** Si vous n'avez pas consommé vos rations d'eau ET de nourriture, achèvement à la fin de l'effet.

Sérum amnésique

Compétence requise: chimie Niv. 2



Seringue vide x1

+



Chimique VIOLET x2

+



Chimique VERT x1

+



Éprouvette VIOLET x1

+ 20 min



Usage : Efface de manière irréversible les souvenirs des 15 dernières minutes.

Durée : permanent

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Sérum de vérité

Compétence requise: chimie Niv. 2



Seringue vide x1



Chimique VERT x2

+



Chimique JAUNE x1

+



Éprouvette VERT x1

+ 20 min

Usage : Oblige à répondre la vérité à toute question posée.

Durée : 30 minutes



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Explosifs

Grenade

Compétence requise: Artificier Niv. 2



Sac de Scrap x1

+



Poudre noire x2

+



Sacs de plomb x4

+



Ressort x1



+ 15 min

Usage : Dégât de Rayon, 2mètres. Les 2 jambes de tous ceux qui se trouvent dans le rayon sont à 0 pv
Explosion sur impact, crier «grenade» est fortement suggéré pour éviter les dégâts non comptabilisés

Mine antipersonnel

Compétence requise: Artificier Niv. 2



Sac de Scrap x4

+



Poudre noire x2

+

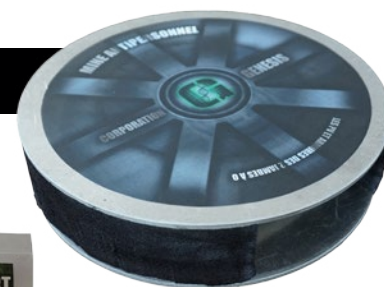


Sacs de plomb x4

+



Ressort x1



+ 15 min

Usage : Dégât sur le personnage qui déclenche la mine uniquement. Les 2 jambes et leurs armures tombent à 0 pv.
Explosion sur détonation lorsque la victime marche sur la mine.

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Mine claymore

Compétence requise: Artificier Niv. 2



Sac de Scrap x4



Poudre noire x4



Sacs de plomb x4



Ressort x2

+ 20 min

Usage : Dégât de Rayon : 60 degrés devant la mine, 5 mètres. Tous les membres sont à 0pv

Explosion sur impact, tous ceux qui sont dans le rayon devant la mine jusqu'à 5 mètres reçoivent le dégât

Glow Stick

Nécessite : Kit de chimie, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Chimie Niv. 1



Barre d'uranium x1



Éprouvette VERTE x1



Chimique VERT x2

+ 20 min

Usage : Source de lumière. Dure tant et aussi longtemps que le glowstick continue d'illuminer



Implants temporaires

Nécessite : Kit de mécanique, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Nanobots 1ère Génération

Compétence requise: bio-mécanique Niv. 2



Sac de Scrap x1



Sac de Plomb x1



Puce Électronique x2

+ 20 min

Usage : Régénère 1pv / 20 min.

Si vous avez implant Nanobot Niv 1 ou 2 : Diminue de moitié le temps de régénération de vos implants.

Fonctionnel toute la durée de l'évènement, ensuite se dissout.



LES OBJETS CONSOMMABLES

Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Implant de volonté

Compétence requise: bio-mécanique Niv. 2



Sac de Scrap x1

+



Filage x1

+



Puce Électronique x2



+ 20 min

Usage : Résiste à une drogue au choix ou une torture, 1x / implant. Fonctionnel au moment voulu durant le scénario, ensuite se dissout même si non utilisé. Annule complètement l'effet de la drogue ou de la séance de torture.

Maladies / Virus

Nécessite : Kit de biochimie (Laboratoire), fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Fièvre du Zombie

Compétence requise: Biochimie Niv. 3



Seringue vide x1

+



Culture ROUGE x1

+



Culture BLEU x1

+



Culture JAUNE x1



Éprouvette ORANGE x1

+



Éprouvette ROUGE x1

+ 20 min



Usage : Fièvre violente qui affaiblit son porteur avant de le tuer. CONTAGIEUX à l'état de zombie. Tout les membres perdent 1pv jusqu'au décès ou guérison. Si il y a décès, le porteur se relève en zombie contagieux.

Incubation : Instantané, décès au bout de 4 heures (Acétaminophène modifiée rallonge le délais)

Guérison : Vaccin Alpha-Resurrect

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Fièvre jaune

Compétence requise: Biochimie Niv. 1



Seringue vide x1

+



Culture BLEU x1

+



Éprouvette JAUNE x1

+ 20 min

Usage : Violente fièvre qui entraîne des tremblements, sueurs froides et état de faiblesse.

Conséquences : 1pv seulement à tout les membres (implants et mutations non atteints).

Le personnage ne peut plus courir ni se battre en mêlée

Incubation : Instantané

Guérison : Antibiotique



Gastro-intestinal

Compétence requise: Biochimie Niv. 1



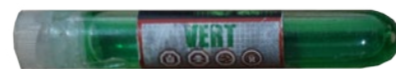
Seringue vide x1

+



Culture VIOLET x1

+



Éprouvette VERT x1

+ 20 min

Usage : Violentes crampes intestinales.

Conséquences : Le personnage ne peut plus courir.

Incubation : Instantané

Guérison : Antibiotique



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Méningite Fongiforme

Compétence requise: Biochimie Niv. 1



Seringue vide x1

+



Culture VERT x1

+



Éprouvette ORANGE x1

+ 20 min

Usage : Intense migraine qui paralyse les fonctions cérébrale.

Conséquences : Le temps requis pour toute compétence est doublé jusqu'à la guérison.

Implant Cerveau Bionique ne fonctionne plus jusqu'à la guérison

Incubation : Instantané

Guérison : Antibiotique



Rage Zombifique

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Seringue vide x1

+



Culture VIOLET x1

+



Culture ORANGE x1

+



Éprouvette ORANGE x1

+ 20 min

Usage : Contagieux. Rage violente qui pousse le porteur à tuer et dévorer toute personne vivante. Ceux qui sont griffés par un enragé deviennent infecté et contagieux à leur tour.

Même après la guérison le porteur se souvient de ses actions.

Incubation : 2 minutes

Guérison : Anticorps, inconscience ou achèvement



20

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Virus GÉNÉSIS

Compétence requise: Biochimie Niv. 3



+ 20 min



Usage : Virus CONTAGIEUX qui améliore le métabolisme et régénère le corps même après le décès. Le porteur a +1pv à tout ses membres et régénère 1pv / 20 minutes (cumulatif avec Nanobots)

Si inconscient, se relève en zombie au bout de 5 minutes si aucun soins reçus dans ce délais. Si achevé, se relève en zombie au bout de 10 secondes, est contagieux et transmet le virus lorsqu'il blesse une victime.

Incubation : Instantané

Guérison : Vaccin Operation Genese

Munitions

Munition Cal. 12 (Nerf)

Compétence requise: Artificier Niv. 1



+ 5 min

Usage : inflige 2pv à l'impact au membre touché.



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Munition Cal. 410 (Demi-dard)

Compétence requise: Artificier Niv. 1



Douille Cal.410 x1
(peu importe la couleur)

+



Poudre Noire x1

+



Sac de plombs x1



Usage : inflige 2pv à l'impact au membre touché.

+ 5 min

Munition Cal. 45-70 (Ultra)

Compétence requise: Artificier Niv. 1



Douille Cal.45-70 x1

+



Poudre Noire x1

+



Sac de plombs x1



Usage : inflige 2pv à l'impact au membre touché.

+ 5 min

Munition Cal. 30-06 (Mega)

Compétence requise: Artificier Niv. 1



Douille Cal.30-06 x1

+



Poudre Noire x2

+



Sac de plombs x2



Usage : inflige 3pv à l'impact au membre touché.

+ 5 min

LES OBJETS CONSOMMABLES

Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Mutagènes temporaires

Nécessite : Kit de biochimie (Laboratoire), fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Carapade dermale

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



+ 20 min



Usage : Instantané. Augmente la résistance de la peau, +1pv de plus par membre.

Durée : 4 heures

Force accrue

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



+ 20 min



Usage : Instantané. Augmente la force, les armes courtes et à une main font maintenant 2 dégâts.

Durée : 4 heures

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Système nerveux parallèle

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Usage : Instantané. Affecte les terminaisons nerveuse. Peut se servir de ses membres brisés jusqu'à ce qu'il soit abattu.

Durée : 4 heures

Transfert de propriété

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Usage : Instantané. Permet d'acquérir temporairement le Niveau de compétence choisi de la cible (vous devez poser vos mains sur ses tempes durant 10 secondes)

Durée : 1 heure

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Transfert télépathique

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Seringue vide x1

Chimique VIOLET x2

Chimique BLEU x1



Chimique JAUNE x1



Éprouvette ROUGE x1

+ 20 min



Usage : Instantané. Permet de sonder l'esprit d'une cible. (la cible doit obligatoirement répondre la vérité à une question posée par le mutant. L'amnésie ne peut pas être sondée.)
(vous devez poser vos mains sur ses tempes durant 10 secondes)

Durée : 4 heures (cold down de 1h après chaque utilisation)

Transfert de vie

Compétence requise: Biochimie Niv. 2



Seringue vide x1

Chimique JAUNE x2

Chimique ROUGE x1



Chimique ROSE x1



Éprouvette VIOLET x1

+ 20 min



Usage : Instantané. Paralyse et absorbe la vitalité de la cible touchée. La cible doit être aidée pour se défaire de l'emprise. Le mutant gagne les pv de la cible jusqu'à ce qu'elle soit à 0 à tout les membres. 1pv / sec. S'active à l'inconscience automatiquement dès que touché. Ne s'active PAS suite à un achèvement.

Durée : 4 heures (cold down de 1h après chaque utilisation)

LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Pansement

Compétence requise: Premiers soins

**item non craftable*

Usage : Permet de dispenser les premiers soins sans risque d'infection du sang. Redonne 1pv max par membre (le membre soigné doit être à 0). 5 min / membre

Peut être utilisé autant de fois que voulu durant la durée d'un évènement. Vous devez discarter l'emballage dans une boîte de craft dès l'ouverture du pansement. Le pansement doit être discarté à la fin de l'évènement durant lequel il a été déballé et ce peu importe le nombre de fois/patients ou il a servi.



Piège à ours

Nécessite : Kit de mécanique, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Biomécanique Niv. 1



Sac de Scrap x10

Ressort x2



+ 20 min

Usage : 3pv dégât au membre qui déclenche le piège

**Il faut libérer ses deux mains pour ouvrir le piège et s'en dégager. Si un de vos bras est pris dans le piège, vous devez être aidé par une autre personne qui a ses deux mains libres pour vous en déprendre.*

*** Le Piège se détruit à la fin de l'évènement, vous devez le discarter dans une boîte de craft.*

Pile

Compétence requise: Aucune

**item non craftable*

Usage : Permet de faire fonctionner la lampe de poche et certains objets spéciaux.



LES OBJETS CONSOMMABLES

Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Poche de sang

Nécessite : Kit de médecine, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Médecine Niv. 1



Seringue vide x1

Poche vide x1

1 Donneur

Volontaire ou Maitrisé

+ 2 min

Usage : Redonne 2pv.

Requiert 1 minute pour injecter la poche de sang. Peut être injecté par soi-même. Effet instantané

*Les items ne sont plus utilisable sauf si stérilisés durant le même scénario.

**Le donneur perd temporairement (20 min.) 2pv au/aux membre(s) de son choix.

Rations

Eau

Compétence requise: Survivaliste Niv. 1



Filtre au Charbon x1

Accès à un point d'eau réel + 2 min sur le terrain

Usage : 1 Ration d'eau.

*Nécessite la compétence Survivaliste pour pouvoir utiliser l'item «Filtre au charbon»



LES OBJETS CONSOMMABLES

*Liste complète des consommables et s'il y a lieu, de leur recette de craft



Nourriture

Compétence requise: Survivaliste Niv. 1



Baie
x1

+ 2 min



Usage : 1 Ration de nourriture.

**Ne Nécessite aucune compétence pour pouvoir ramasser l'item «Baie»*

LES OBJETS NON CONSOMMABLES

*Liste complète des non-consommables et s'il y a lieu, de leur compétence liée.



Cadenas Niveau 1

Nécessite : Kit de crochetage, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Crochetage Niv. 1

**item non craftable*

Usage : Le Cadenas Niv.1 peut être crocheté et/ou saboté.



Cadenas Niveau 2

Nécessite : Kit de crochetage, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Crochetage Niv. 2

**item non craftable*

Usage : Le Cadenas Niv.2 peut être crocheté.



Cadenas Niveau 3

Nécessite : Kit de crochetage, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Crochetage Niv. 3

**item non craftable*

Usage : Le Cadenas Niv.3 peut être crocheté.



LES OBJETS NON CONSOMMABLES

*Liste complète des non-consommables et s'il y a lieu, de leur compétence liée.

Clé USB

Nécessite : Kit de hacker, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Hacker

**item non craftable*

Usage : Compétence Hacker permet d'utiliser la clé usb dans un ordinateur disponible sur le terrain.

Une liste de codes est fournie par l'animation pour trouver le mot de passe des fichiers pdf s'y trouvant.



Coffre Fort

Nécessite : Kit de hacker, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.

Compétence requise: Hacker

**item non craftable*

****CET OBJET NE PEUT PAS ÊTRE DÉPLACÉ, VOUS DEVEZ LE LAISSER EN PLACE.**

*****Veuillez refermer la porte du coffre après usage pour éviter de vider inutilement les piles.**

Usage : Compétence Hacker permet de déverrouiller les coffres-forts présents sur le terrain.



Corde

Compétence requise: Aucune

**item non craftable*

Usage : Permet d'attacher une vicime maîtrisée ou inconsciente

Se libérer d'une corde : Vous devez avoir accès à un objet tranchant et frotter vos liens durant 30 secondes.

N'importe qui peut défaire une corde.



LES OBJETS NON CONSOMMABLES

*Liste complète des non-consommables et s'il y a lieu, de leur compétence liée.

Devises Mondiales

Compétence requise: Aucune
**item non craftable*

Usage : Achat des items de départ à l'ouverture du personnage
Commerce en jeu.



Lampe de Poche

Compétence requise: Aucune
**item non craftable*

Usage : Éclairage en jeu. Nécessite 2 Piles par évènement pour permettre de se servir de la lampe de poche.



Menottes

Compétence requise: Aucune
**item non craftable*

Usage : Permet d'attacher une vicime maîtrisée ou inconsciente

Se libérer de menottes : Compétence Crochetage. Vous devez avoir accès à votre kit de crochetage. 30 secondes de crochetage pour ouvrir les menottes.



Systeme de Sabotage

*Liste complete des objets sabotables / items de crafts obtenus.



Necessite : Kit de sabotage, fourni par le joueur. Doit être achete en jeu.

Compete requise: Sabotage

*Discarter l'objet sabote dans une boite de craft et recuperer les items de craft obtenus.

Cadenas Niveau 1

2 min



Sac de Scrap x3



EXPLOSIF - Grenade

2 min



+



+



Sac de Scrap x1

Poudre noire x2

Sac de Plomb x4



EXPLOSIF - Mine antipersonnel

2 min



+



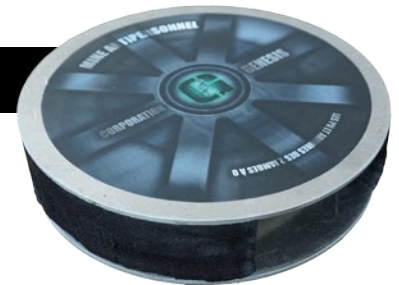
+



Sac de Scrap x2

Poudre noire x1

Sac de Plomb x2



Système de Sabotage

*Liste complète des objets sabotables / Items de crafts obtenus.



EXPLOSIF - Mine claymore

2 min



Poudre noire x4

+



Sac de Plomb x4



MUNITION Cal.12 (Nerf)

30 sec



Poudre noire x1

+



Sac de Plomb x1



MUNITION Cal.410 (Demi-dard)

30 sec



Poudre noire x1

+



Sac de Plomb x1



MUNITION Cal.45-70 (Ultra)

30 sec



Poudre noire x1

+



Sac de Plomb x1



Système de Sabotage

Liste complète des objets sabotables / items de crafts obtenus.



MUNITION Cal.30-06 (Mega)

30 sec



Poudre noire x2

+



Sac de Plomb x2



Menottes

2 min



Sac de Scrap x3



Piège à ours

2 min



Sac de Scrap x5

+



Ressort x1

