



GENESIS
Apocalypse



GUIDE DU JOUEUR

Règlements & Création de Personnage



2023

À PROPOS DU GN



Génésis Apocalypse est un grandeur nature à thématique zombie / horreur, NERF, 16 ans et plus.

Basé sur différents jeux vidéos, le GN vous offre un univers situé plus de dix ans après la zombie apocalypse. Zombies, aberrations génétiques, agents de la Corporation, raiders et cannibales... la liste des dangers qui vous guette s'allonge sans cesse dans le nouveau monde.

En tout temps, un joueur peut prendre une pause de son personnage pour faire l'expérience unique d'incarner un zombie ou aider l'animation à grossir les rangs de ses hordes.

De la part de toute l'équipe de GÉNÉSIS apocalypse, nous vous souhaitons une agréable lecture des règlements, et une expérience de jeu inoubliable!



TABLE DES MATIÈRES



Règlements généraux	1	<i>Hors Catégorie</i>	15
Mise en situation	3	Les armures	16
Différentes zones de jeu	4	<i>Armure de scrap</i>	16
Les infectés & ennemis communs	7	<i>Armure ballistique</i>	16
Les mécaniques de jeu	10	<i>Armure explosive</i>	16
<i>Boîtes de craft</i>	10	<i>Bouclier</i>	16
<i>Cacher des items de jeu</i>	10	<i>Casque</i>	16
<i>Call des dégâts</i>	10	Création de personnage	17
<i>Carburant & électricité</i>	10	Les races & statistiques	17
<i>Dynamique de jeu</i>	11	<i>Humain</i>	17
<i>Fouille & Vol d'items</i>	11	<i>Infecté</i>	17
<i>Lampe de poche</i>	11	Les factions	18
<i>Règlement d'Amnésie</i>	11	<i>Corporation Génésis</i>	18
<i>Survie et Rations</i>	12	<i>Survivants</i>	18
<i>Urgences et Arrêt de jeu</i>	12	Les compétences acquises	19
<i>Zombies et Hordes</i>	12	<i>Administrer une maladie ou un vaccin</i>	19
L'argent	13	<i>Arme de mêlée</i>	19
<i>Devise Mondiale</i>	13	<i>Attacher</i>	19
<i>Troc</i>	13	<i>Barricade de base</i>	20
Les armes	14	<i>Coup assomant</i>	20
<i>Arme courte</i>	14	<i>Égorgement</i>	20
<i>Arme longue (1 main)</i>	14	<i>Étouffer une grenade</i>	20
<i>Arme longue (2 mains)</i>	14	<i>Head shot</i>	20
<i>Arme de lancer</i>	14	<i>Maîtrise - Prise d'otage</i>	21
<i>Arcs & Arbalètes</i>	14	<i>Manipulation d'explosif</i>	21
<i>Arme à feu niveau 1</i>	14	<i>Marchand</i>	21
<i>Arme à feu niveau 2</i>	15	<i>Scavenging de base</i>	21
<i>Arme à feu niveau 3</i>	15	Les compétences Humains	22
<i>Grenade</i>	15	<i>Ambidextre</i>	22
<i>Mine Antipersonnel</i>	15	<i>Arcs & Arbalètes</i>	22
<i>Mine Claymore</i>	15	<i>Arme à feu niveau 1</i>	22
<i>Piège à Ours</i>	15	<i>Arme à feu niveau 2</i>	22



TABLE DES MATIÈRES



<i>Arme à feu niveau 3</i>	22	<i>Nanobots niveau 1</i>	37
<i>Arme de lancer</i>	23	<i>Nanobots niveau 2</i>	37
<i>Artificier niveau 1</i>	23	Les Compétences Infectés	38
<i>Artificier niveau 2</i>	23	<i>Armure de scrap</i>	38
<i>Barricade niveau 1</i>	24	<i>Armure ballistique</i>	38
<i>Barricade niveau 2</i>	24	<i>Charge cinétique</i>	38
<i>Biochimie niveau 1</i>	24	<i>Conscience du langage</i>	38
<i>Biochimie niveau 2</i>	25-26	<i>Contagieux</i>	38
<i>Biochimie niveau 3</i>	27	<i>Double tap</i>	39
<i>Bio-mécanique niveau 1</i>	28	<i>Griffes meurtrières</i>	39
<i>Bio-mécanique niveau 2</i>	28	<i>Maniement d'une arme</i>	39
<i>Bouclier</i>	29	<i>Nocturne</i>	39
<i>Cannibalisme</i>	29	<i>Robustesse</i>	39
<i>Chimie niveau 1</i>	29	<i>Salive acide</i>	40
<i>Chimie niveau 2</i>	29-30	<i>Toxique</i>	40
<i>Crochetage niveau 1</i>	31	Les Objets spéciaux	41
<i>Crochetage niveau 2</i>	31	<i>Centrifugeur manuel</i>	41
<i>Crochetage niveau 3</i>	31	<i>Chargeur à batteries</i>	41
<i>Hacker</i>	31	<i>Défibrillateur</i>	41
<i>Médecine niveau 1</i>	32	<i>Éclairage d'appoint</i>	41
<i>Médecine niveau 2</i>	33	<i>Lunette "Night Vision"</i>	41
<i>Médecine niveau 3</i>	34	<i>Masque à gaz</i>	42
<i>Premiers soins</i>	34	<i>Piège lumineux électronique</i>	42
<i>Sabotage</i>	35	<i>Piège sonore électronique</i>	42
<i>Scavenging</i>	35	<i>Projecteur</i>	42
<i>Survivaliste niveau 1</i>	35	<i>Stérilisateur</i>	42
<i>Survivaliste niveau 2</i>	36	<i>Walkie-talkie</i>	42
<i>Torture</i>	36	Liste & Coûts des items de départ	43
Les Implants Permanents Humains	37	<i>Les kits de profession</i>	43
<i>Cerveau bionique</i>	37	<i>Les armes</i>	44
<i>Compartiment intégré</i>	37	<i>Les armures</i>	45
<i>Membre bionique</i>	37	<i>Les items de jeu</i>	46



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

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



Le non-respect des règles qui suivent peut entraîner des conséquences allant de l'avertissement à l'expulsion d'un évènement ou même le bannissement à vie. Les sanctions sont à la discrétion de l'équipe d'organisation. Veuillez donc lire les règles avec attention.

- Vous devez remplir à l'inscription votre fiche de personnage et votre fiche d'inscription.
- *Génésis Apocalypse* est un GN à thématique zombie horreur et s'adresse à des joueurs de 16 ans et plus, aucune exception ne peut être faite.
- Si vous avez moins de 18 ans, vous devez avoir une autorisation signée par un de vos parent ou tuteur pour pouvoir participer à l'évènement.
- Vous pouvez incarner dans le même évènement un personnage zombie et votre personnage humain en alternance. Vos deux personnages gagneront leur XP respectif. Vous êtes responsable de vos propres costumes et maquillages. En cas d'imprévu l'animation peut vous dépanner.
- Les coups à la tête ou dans les parties sensibles ne sont pas permis.
- Nous partons du principe que tout personnage à de base la force nécessaire pour soulever et déplacer un blessé / inconscient. Vous devez coopérer afin d'éviter des blessures et vous aider lors du déplacement. Avec cette charge, vous ne pouvez pas courrir.
- Les feux ne sont permis qu'aux endroits prévus à cet effet (rond de feu ou baril avec grille, des extincteurs sont placés à proximité des endroits de feu pour plus de sécurité)
- Il est permis de fumer à proximité des endroits prévus pour le feu. On ne jette pas les mégots par terre. On ne fume pas dans les bâtiments ni dans les bois.
- Les contenants en verre sont interdits sur le terrain
- La consommation de toute drogue ou alcool est interdite durant les heures de jeu.
- Le terrain est séparé en 2 parties. «Raven City» comprend plusieurs zones de jeu qui sont considérées «en jeu» du début à la fin de l'évènement, de jour comme de nuit. La «Zone Interdite» comprend quelques zones de jeu identifiées dans lesquelles vous ne pouvez aller sans y être invité par l'animation. Ce sont des zones qui servent à des évènements spéciaux planifiés à l'avance.
- Le stationnement est la seule zone complètement hors jeu du terrain. Si vous souhaitez y dormir vous pouvez y monter votre tente. Vous ne pouvez y emmener ou cacher aucun item faisant partie du jeu.
- Vous êtes responsable de votre costume et de vos armes et objets spéciaux et outils nécessaire à la pratique de vos compétences. L'animation fournit les items de ressources et les munitions. Tout les items fournis par l'animation sont en jeu et peuvent être volés.



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

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



- *Vous pouvez cacher vos items de jeu dans un rayon de 10m maximum entourant votre camp ou tente.*
- *Toute arme ou armure d'allure médiévale sera refusée. (Au pire, un t-shirt sale et un jeans troué... c'est un costume parfait dans un contexte post-apo)*
- *Les fusils Nerf et Méga doivent obligatoirement être peints (parce qu'un gun orange fluo... c'est pas super décorum).*
- *Toute arme et projectile doit être testé et approuver par l'animation durant l'inscription.*
- *Les arcs et arbalètes sont autorisées (dans la mesure ou elles ont un aspet moderne), la pression maximale autorisée est de 25 lbs.*
- *Les flèches et carreaux de fabrication artisanale seront refusés.*
- *Les armes à feu Nerf, Mega, Ultra et Demi-Dard sont autorisées. La puissance maximale autorisée pour tout fusil Nerf est de 100 FPS.*
- *Aucun vol, aucune violence physique ou psychologique, intimidation ou acte d'humiliation n'est toléré.*
- *Les simulation de viol sont interdites en tout temps.*
- *La tricherie n'est pas tolérée.*
- *Les lampes de poche personnelles sont interdites en jeu. Il s'agit d'objets en jeu fournis par le GN. Vous êtes toutefois autorisé à vous servir de vos lampes personnelles dans un contexte hors-jeu de sécurité (pour ne pas vous perdre ou en terrain accidenté pour éviter les blessures)*
- *En tout temps, si vous avez des questions sur les règlements, vous pouvez consulter un animateur ou les livres de règlements disposés dans les principaux campements.*
- *Vous devez demeurer autant que possible dans le rôle de votre personnages, évitez les décrochages.*

MISE EN SITUATION

*Bienvenue dans le nouveau monde, survivants



Le monde a changé...

En 2007, le monde entier savait qui était Corporation Génésis, leader mondial dans les domaines informatique, robotique, armement, développement médical et pharmaceutique. Avec plus d'un millier de filiales à travers le monde, Corporation Génésis avait le monopole sur tout. Mais tout cela n'était qu'une façade, la machine de financement de ses principales activités : mutations génétiques, virus et dénaturation de l'humain. Bien sûr tout cela était caché... jusqu'au jour de l'accident.

On ne sait pas comment c'est arrivé. On disait que des soldats tombés aux combats se relevaient et dévoilaient leurs compatriotes, qu'il s'agissait peut-être d'une arme bactériologique expérimentale. Que c'était un virus relâché par accident ou une drogue qui rendait les gens enragés. On a jamais vraiment su d'où ça venait exactement, mais Corporation Génésis était pointée du doigt par le monde entier. Les médias ont appelé ça : le virus Génésis. Au début ils tentaient de rassurer les gens, l'armée semblait avoir le contrôle. Mais de semaine en semaine les zombies sont devenus plus nombreux, la plupart étaient rapide, enragés, ils dévoraient à grande dent le premier venu sur lequel ils arrivaient à se jeter. Les hopitaux étaient débordés, le chaos devenait intenable. Des villes ont commencées à être évacuées. Les métropoles sont tombées les premières. Corporation Génésis a tout nier, mais s'est engagée à trouver une solution, un vaccin pour mettre fin à l'épidémie... c'est là que tout a empiré. Des aberrations pires encore que les morts qui mangent les vivants sont apparues, les villes sont tombées les unes après les autres, ravagées par des expériences génétiques dénaturées de la Corporation. L'épidémie est devenue mondiale, le virus s'est répandu partout... Frappes de napalm, l'armée débordée par les hordes de zombies et de civils paniqués, le chaos qui engoulait de plus en plus rapidement le monde... et vous connaissez la suite : plus d'eau, plus de nourriture, plus d'électricité et la merde partout.

Ça fait un peu plus de dix ans aujourd'hui, qu'il n'y a plus rien d'autre que des humains sans cesse traqués par les zombies, mutants de la Corporation ou encore les pillards et cannibales. La Corporation elle-même s'attaque aux groupes de survivants les plus prospères. Ils ne se cachent même plus pour nous massacrer les uns après les autres, ou pire nous enlever pour servir de cobaye à leurs expériences génétiques! Les riches et les investisseurs de la Corporation vivent sous terre dans des bunkers bien sécurisés, ils ont de l'eau potable, des vivres, tout le confort d'une vie normale ou presque. A chaque jours la Corporation met à son service de plus en plus de lâches qui rejoignent ses rangs ou des malades qui croient que la Corpo travaille pour le bien de la race humaine.

Les camps de survivants et les colonies un peu partout à travers le monde continuent de tomber les unes après les autres. Il y a de moins en moins de survivants, mais le bruit circule qu'une petite colonie tient tête à la Corporation. Raven City accueille les survivants. Il y a de l'eau, de la nourriture, des bâtiments et des palissades. Beaucoup d'installations de la Corporation sont abandonnées dans les alentours, et plusieurs ont abandonné du matériel. On raconte que la ville était une zone expérimentale de la Corporation, qu'il y a des laboratoires encore actifs. Pour certains ce sera l'occasion rêvée de se joindre à la Corporation et d'avoir une chance d'échapper à cet enfer. Pour d'autres ce sera le terrain de pillages fructueux. Pour certains encore ce sera une chance unique de faire plus que survivre, mais de rebâtir un monde aujourd'hui en ruine.



BIENVENUE A RAVEN CITY

*Les différentes zones du terrain



Pub Nul Bar Ailleurs

On y sert des breuvages frais et boissons chaudes. On peut s'y reposer en lisant le journal local mais ne vous y trompez pas, cet endroit n'est jamais épargné par ce qui rôde dans les environs.



Le Camp des Russes

Zone colonisée en terrain montagneux. Ses imposantes palissades offrent ce qu'il y a de mieux comme protection pour les survivants.



Le Centre-Ville

Le centre-ville de Raven City. De nombreux bâtiments offrent gîte et sécurité aux survivants en plus d'être un excellent endroit pour scavenger de nombreuses ressources.



Camp Vital-Perrault

À la croisée des chemins se dresse ce campement de survivants.



Campement Soviétique

Petit campement de survivants sur le chemin éloigné en montagne. Difficile d'accès, il peut être un bon endroit pour s'installer et pour scavenger des ressources.



Les Maisons Abandonnées

Situées sur le chemin vers la tourbière derrière l'animation, ces deux maisons abandonnées contiennent souvent d'abondantes cachettes à découvrir pour y acquérir des ressources.



Camping Ste-Pauline

Camping abandonné à proximité du Campement des Survivants, cette zone est idéale pour s'installer et surtout pour scavenger.



Campement des Survivants

Endroit entouré de palissades idéal pour s'installer et tenter de survivre.



Le Pit de Sable

Zone Hors Jeu.

Cette zone sert à des animations et scénarios spéciaux organisés à l'avance par l'animation. Il est interdit de s'y aventurer sans y être invité.

LES INFECTÉS & ENNEMIS COMMUNS

*Les zombies, aberrations & agents de la Corporation



Il y a plus de dix ans, l'infection s'est répandue à travers le monde. Voici une liste d'infectés ou ennemis communs que votre personnage est déjà habitué de rencontrer dans le nouveau monde.



ZOMBIE - Walker

*Zombie lent et facile à distraire, très peu résistant.
Aucune intelligence*



ZOMBIE - Runner

*Zombie très rapide et agressif. Beaucoup plus résistant que le walker.
Très faible intelligence*



ZOMBIE - Génésis

*Zombie walker ou runner, infecté par une souche très vive du virus et hautement contagieux. Si un zombie Génésis vous blesse, vous devenez infecté du virus Génésis (voir compétence Biochimie).
Aucune ou très faible intelligence*



ZOMBIE - Chien

Une souche du virus a muté et infecte maintenant les chiens. Ils sont tous porteur de la rage zombifique (voir Compétence Biochimie). Si un chien zombie vous blesse, vous devenez infecté par la rage zombifique.

Intelligence - Prédateur moyen



INFECTÉ - Hunter

Aberration très rapide et agressif. Très résistant. Capable de traquer, tendre des pièges, résoudre des problèmes simples, ouvrir et défoncer des portes. Très agile

Intelligence - Prédateur haut niveau



INFECTÉ - Fattie

Zombie excessivement massif. Sa masse est si importante qu'il peut défoncer une palissade lorsqu'il est en course. Le fattie risque d'exploser à tout moment, contaminant de la fièvre jaune (voir compétence Biochimie) ceux qui sont dans le rayon de l'explosion

Aucune ou très faible intelligence





INFECTÉ - Witch

Vous entendrez la witch bien avant de la voir. Lorsqu'elle est en latence, la Witch pleure et se déplace par intermittance. Si elle ne vous voit pas et ne vous entend pas, elle demeure en latence. La lumière la rend hyper agressive. Très résistante et mortelle à cause de ses longues griffes, elle vous laboure et vous réduit en lambeaux avant de vous dévorer.
Intelligence - Prédateur moyen



CORPORATION - Agent spéciaux

Agents de terrain de la Corporation. Efficaces, bien armés et très bien protégés par leurs armures et mutations, ils obéissent aux hauts dirigeants de la corporation et sont souvent envoyés sur le terrain pour mener à bien des projets.
Intelligence - Humaine standard

LES MÉCANIQUES DE JEU

*Fonctionnement de base du jeu



LES RÈGLEMENTS DE BASE



BOITE DE CRAFT

Des boîtes identifiées sont disposés à différents endroits sur le terrain. Si vous fabriquez un item, vous pouvez le récupérer dans une de ces boites et discarter les ressources utilisées ou consommées.

*Ces boîtes et leur contenu sont considérées hors jeu.



CACHER DES ITEMS DE JEU

Vous pouvez cacher vos items de jeu dans un rayon de 10 mètres maximum autour d'une zone de jeu et dans les campements ou bâtiments sur le terrain. Il est interdit de les enterrer.

** Vous devez récupérer les objets à la fin du jeu pour fermer votre personnage.

*** Vous devez fournir les coffres ou sacs pour transporter ou cacher vos items de jeu



CALL DES DÉGÂTS

Afin d'être le plus immersif possible, les zombies ne diront pas leurs dégâts (sauf les maladies ou dégâts spéciaux) Chaque fois qu'un zombie vous touche avec ses mains, il vous a griffé. Vous subissez 1 dégât.

Pour éviter la confusion ou les dégâts non sentis, il est fortement suggéré de «caller» vos dégâts.



CARBURANT & ÉLECTRICITÉ

Certains bâtiments sont équipés d'un système électrique et de batteries. Des minuteurs sont installés pour aider a garder le compte.

1 barre de carburant = 15 minutes d'électricité



LES RÈGLEMENTS DE BASE



DYNAMIQUE DU JEU

Génésis Apocalypse est un GN principalement inspiré de jeux vidéo à thématique zombie (Resident Evil, Left 4 Dead, 7 Days to Die...). Il y a donc certaines règles qui vont contre la logique et le réalisme.

- Même si vous achevez un mort contaminé, il se relèvera en zombie.
- Une grenade ne détruit pas les loots...
- Vous avez 3 vies...



FOUILLE & VOL D'ITEMS

La fouille d'un personnage se fait en 3 sections.
Le haut du corps (torse et bras) / Le bas du corps (jambes) / Le sac à dos (sac ou coffre)
Vous êtes obligés de donner tout les items en jeu que vous possédez dans les sections fouillées. (exception des items cachés dans les compartiments intégrés)

Temps requis : 10 sec. / section



LAMPE DE POCHE

Les lampes de poches sont des items de jeu fournies par l'animation.
Vous ne pouvez vous servir de vos lampes personnelles qu'en cas d'extrême nécessité (raison de sécurité) et ce HORS JEU.



RÈGLEMENT D'AMNÉSIE

Cause : coup assomant
inconscience
Achèvement

Conséquence : vous devez oublier les 15 minutes qui ont précédé, les circonstances de l'attaque et l'identité de votre assaillant.





LES RÈGLEMENTS DE BASE



SURVIE ET RATION

Vous devez terminer le jeu avec 1 ration d'eau et 1 ration de nourriture. Autrement, vous aurez les malus qui suivent

Il me manque : 1 ration d'eau OU 1 ration de nourriture
Conséquence : -1pv au torse dès le prochain scénario

Il me manque : 1 ration d'eau ET 1 ration de nourriture
Conséquence : -1pv à tout les membres (incluant le torse) dès le prochain scénario

* Si vous ne consommez AUCUNE ration durant 2 scénario consécutif, vous perdez une vie.
** Si vous trouvez la ration qui vous fait défaut durant le scénario, vous pouvez la consommer sur le champs et le malus disparaît.



URGENCES ET ARRÊT DE JEU

Si vous êtes blessé et nécessitez des soins réels, le mot à utiliser est "911"
Lorsque vous entendez crier "911" le jeu est arrêté le temps de prêter assistance.



ZOMBIES ET HORDES

Il est interdit à un personnage humain de se faire passer pour un zombie ou de faire le mort pour éviter d'être attaqué par un zombie.

Lorsqu'un petit groupe de zombie crie : **HORDE**, cela veut dire qu'il y a jusqu'à 10 fois plus de zombies que ce que vous apercevez réellement. Après avoir été abattu, chaque zombie se relèvera immédiatement pour incarner un zombie supplémentaire de la horde.

En tout temps vous pouvez joindre les rangs de l'animation pour incarner un zombie. (des masques et costumes seront prêtés à tout joueur voulant tenter l'expérience)



L'ARGENT



Les Devises Mondiales

Maintenu par la Corporation et différentes puissances mondiales, le système économique est toujours en usage, même à la surface.



Le troc

Même si les devises existent, le troc est devenu le principal moyen d'acquérir des ressources dans le nouveau monde. Il se peut même que des survivants refusent vos devises et exigent du matériel.



LES ARMES



ARMES COURTES

Arme de mêlée de 24" et moins.

Dégât de l'arme : 1



ARMES LONGUES / À 1 MAIN

Arme de mêlée entre 24" et 42".

Dégât de l'arme : 1



ARMES LONGUES / À 2 MAIN

Arme de mêlée entre 42" et 60".

Dégât de l'arme : 2



ARMES DE LANCER

Arme de lancer.

Dégât de l'arme : 1



ARCS ET ARBALÈTES

Arc ou Arbalète moderne (25lbs maximum).

Dégât de l'arme : 2



ARMES À FEU NIVEAU 1

Toutes les munitions - Chargeur 1 a 5 balles (munitions fournies par l'animation).
Arme a Cellule à énergie (fournies en jeu par l'animation)

Dégât de l'arme : Nerf 2 / Ultra 2 / Demi-Dard 2 / Mega 3



ARMES À FEU NIVEAU II

Toutes les munitions - Chargeur 6 balles et plus. (munitions fournies par l'animation).

Dégât de l'arme : Nerf 2 / Ultra 2 / Demi-Dard 2 / Mega 3



ARMES À FEU NIVEAU III

Toutes les munitions - Électriques, chargeurs toutes capacités (munitions fournies par l'animation).

Dégât de l'arme : Nerf 2 / Ultra 2 / Demi-Dard 2 / Mega 3



GRENADES

Explosif (grenades fournies par l'animation).

Dégât de l'arme : Explosion sur impact ou call grenade, les 2 jambes à 0 pv
Rayon : 2m



MINES ANTIPERSONNEL

Explosif (mines antipersonnel fournies par l'animation).

Dégât de l'arme : Les 2 jambes + leurs armures à 0 pv
Rayon : Seulement la personne qui déclenche la mine (détonnation).



MINES CLAYMORE

Explosif (mines claymores fournies par l'animation).

Dégât de l'arme : Tout les membres à 0 pv
Rayon : 60 degrés devant la mine, 5 mètres de distance.



PIÈGES À OURS

Compétence biomécanique (les pièges à ours sont fournis par l'animation).

Dégât de l'arme : 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.*



ARMES HORS CATÉGORIE

Vous avez une arme qui n'entre dans aucune catégorie? Vous devez la faire approuver par l'organisation.



LES ARMURES



ARMURE DE SCRAP

Armure constitué de pièces et morceaux de scraps. Doit être portée pour être effective

Protection : 1pv / membre (50% de superficie minimum)



ARMURE BALLISTIQUE

Armure ballistique par balle. Doit être portée pour être effective

Protection : 4pv / membre (50% de superficie minimum)



ARMURE EXPLOSIVE

Torse d'armure piégé. Si vous êtes fouillé au torse sans que l'armure ait été sabotée, elle explose. Doit être portée pour être effective.

Protection : Torse de scrap : 1 / Torse ballistique : 4

Dégâts : Celui qui porte et celui qui déclenche l'armure : Tout les membres à 0pv



BOUCLIER

Après avoir reçu une balle, le bouclier est brisé, il ne protège plus.

Protection : Bloque les armes de mêlée, flèches et armes de lancer.



CASQUE

Doit être porté pour être effectif

Protection : immunise contre les coups assomants

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

*Les races, factions, compétences et implants.



LES RACES & STATISTIQUES



HUMAIN

XP de départ : 20
XP acquis après un GN : 5

Nombre de Vies : 3

PV : 3pv Torse
2pv aux bras et jambes

Regénération :

- Compétences & Implants
- Nuit de Sommeil régénère tout les PV.

Inconscience (pas de perte de vie) :

- Suite a la perte du torse ou de 2 membres.

- Devient inconscient durant 10 minutes avant de redevenir conscient. Vous gagnez 1pv, vous n'avez pas l'usage de vos membre à 0.

***Le temps peut être diminué si un médecin ou premier répondant administre des soins. (voir médecine et premiers soins)

Mort (perte d'une vie) :

- Achèvement (par arme ou compétence Cannibalisme)
- Suite a certains virus. (compétence biochimie)

* Suite a un achèvement, vous devez jouer un zombie générique pendant 30 minutes



INFECTÉ

XP de départ : 2
XP acquis après un GN : 1

Nombre de Vies : 5

PV : 11pv global

Regénération :

- Manger un cadavre humain 1pv/ minute. Maximum de 11pv par cadavre ingéré. Un cadavre peut être ingéré par plusieurs infectés en même temps. Les pv doivent être répartis entre les infectés jusqu'à concurrence de 11.

Inconscience :

- Achèvement automatique

Mort (perte d'une vie) :

- Automatique lorsque les pv sont à 0
(certaines compétences peuvent modifier le règlement de mort de l'infecté)

* Suite a un achèvement vous devez rejoindre la cabane d'animation et attendre 20 minutes avant de retourner en jeu.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



LES FACTIONS *Humains seulement



CORPORATION GÉNÉSIS

Nous sommes Corporation Génésis, nous sommes le Monde! Nous pouvons vous offrir un emploi, des services médicaux, votre famille sera en sécurité dans nos bunkers. Vous ne connaîtrez ni la famine, ni la violence du monde extérieur. Vous contribuerez au nouvel ordre mondial et recevrez tout les honneurs... nous ne demandons en échange, que votre totale et inébranlable loyauté...

**** Afin de ne pas débalancer le jeu, le nombre de joueurs employés par la Corporation est limité. Il se peut que votre candidature soit rejetée.*

**** Il faut obligatoirement envoyer un background explicatif et qu'il soit approuvé par un organisateur pour que vous soyez officiellement à l'emploi de la Corporation.*

**** Soyez prévenu qu'être membre de la Corporation confère de nombreux avantages mais demande en contre-partie un niveau de difficulté très élevé, il se peut même que vous perdiez votre personnage dès la première vie.*

**** Vous êtes libres de rejoindre la Corporation pour la renforcer ou pour l'infiltrer, le succès de vos objectifs ne dépend que de votre jeu.*



SURVIVANTS

On est la Cellule Anti-Corpo. On est tout le monde et personne. Vous haïssez la Corpo? Ils vous ont volé votre vie, vos proches? On est encore assez nombreux, on peut leur faire mal, on peut survivre à tout ça. Met tout tes talents à contribution. On peut faire plus que survivre, on peut reconstruire le monde à notre façon!

**** Être survivant ne demande aucun prérequis. Vous êtes libre de penser, agir et vous joindre à qui vous voulez.*

**** Votre background n'est pas obligatoire, mais il est conseillé de vous en inventer un. Que vous soyez un ex-criminel, policier, soldat ou livreur de pizza, les gens que vous croiserez risquent de vous interroger lors de vos premières rencontres. Soyez prêt.*

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



LES COMPÉTENCES



COMPÉTENCES ACQUISES *HUMAIN SEULEMENT

Tout les personnages humains ont ces compétences acquises.
Ne requiert aucun XP



Administerer une Maladie ou Vaccin

Injection de virus, maladie, mutagène, drogue ou vaccin à l'aide de la seringue qui le contient effet instantané sauf exceptions (voir compétence Biochimie ou Chimie.)
Une fois guéri d'une maladie, vous ne pouvez plus l'attrapper pour le reste du scénario.



Armes de mêlée

Vous donne droit à :

- Arme courte
- Arme longue
- Arme à deux mains



Attacher

À l'aide des menottes et cordes fournies par l'animation, vous pouvez attacher un autre personnage. Ne faites pas de vrais noeuds, la personne doit pouvoir se libérer en cas d'urgence.

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

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

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Barricade de base

Barricade de base.

*pour des raisons de sécurité, il est interdit de réellement barricader une porte

Temps Requis : 30 secondes

(utiliser la pancarte barricade pour indiquer que la porte est barricadée)

Il faut 30 secondes pour défaire la barricade avant de pouvoir sortir.

Pour forcer la porte : Compétence Sabotage, Grenade, Horde et certains infectés spéciaux.



Coup Assomant

Arme contondante seulement.

Durée : 5 minutes

Ne perd aucun point de vie, Amnésie de 15 minutes succédant le coup.

La victime peut être maîtrisée, attachée et achevée. Le port du casque immunise.



Egorgement

Arme tranchante courte seulement

Effet : Achèvement

La victime doit au préalable être Maîtrisée / prise en otage

Amène tout les membres et le torse a 0 pv. Provoque un achèvement automatique.



Étouffer une grenade

Si vous arrivez à vous jeter sur une grenade avant son explosion, vous sauvez tout les gens inclus dans le rayon de l'explosion des dégâts provoqués

Conséquence : Achèvement



Désamorcer un piège/une mine

Si vous repérez une mine claymore ou un piège à ours avant de l'avoir déclenché, vous pouvez le désamorcer et en prendre possession. Si durant l'opération vous déclenchez la mine, vous en subissez les conséquences (voir dégâts de la mine claymore). À la suite de quoi, la mine est inutilisable. Si le piège à ours se déclenche sur vous, vous en subissez les dégâts (voir dégâts du piège à ours) Vous pouvez réamorcer et utiliser le piège à ours jusqu'à la fin de l'évènement ou jusqu'à ce qu'il vous soit dérobé.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Head Shot

Arme à feu seulement

Effet : Achèvement

La victime doit au préalable être Maîtrisée / prise en otage

Amène tout les membres et le torse a 0 pv. Provoque un achèvement automatique.

*Nécessite au moins un niveau d'arme à feu



Maîtrise-Prise d'otage

Arme courtes ou Arme à feu niveau 1

Doit se faire par surprise. Doit passer son bras autour de la victime et pointer une lame courte ou une arme à feu niveau 1 vers elle.

La Victime est maîtrisée. Ne peut s'enfuir et peut être abattue d'un égorgement ou d'une balle. Peut aussi être attaché.



Manipulation d'explosifs

Permet d'utiliser des grenades et des mines claymore



Marchand

Compétence Role Play

vous pouvez devenir marchand en utilisant les compétences appropriées à vos ambitions. À l'aide de contacts vous pouvez étendre votre propre réseau de troc.



Scavenging de base

Scavenging accessible à tout le monde. Ce que vous trouvez, vous pouvez le ramasser que vous ayez les compétences ou non pour vous servir des ressources amassées. (seule exception : pan-cartes de source d'eau. Nécessite Survivaliste pour être récupérées)

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



COMPÉTENCES XP *HUMAIN SEULEMENT

Tout les personnages humains ont accès à ces compétences.
Requiert de l'XP (20xp de départ / 5xp par scénario joué)



Ambidextre

5xp

Permet l'utilisatilon de 2 armes à une main ou 1 arme à une main et une arme à feu niveau1 ou 2 armes à feu niveau 1 simultanément.



Arc & Arbalète

5xp

Permet l'utilisatilon d'arcs et d'arbalètes.
* 25 lbs de pression maximum
** Apparence moderne



Arme à Feu Niveau 1

5xp

Permet l'utilisatilon d'arme à feu
Chargeur de 1 à 5 munitions
(Munitions Nerf, Ultra, Demi-Dard et Mega)



Arme à Feu Niveau 2

5xp

Permet l'utilisatilon d'arme à feu
Chargeur 6 munitions et plus
(Munitions Nerf, Ultra, Demi-Dard et Mega)
* Requiert Arme à Feu Niveau 1



Arme à Feu Niveau 3

5xp

Permet l'utilisatilon d'arme à feu Électriques
Chargeur de toutes capacités
(Munitions Nerf, Ultra, Demi-Dard et Mega)
* Requiert Arme à Feu Niveau 2

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Arme de Lancer

5xp

Permet l'utilisatilon d'arme de lancer



Artificier Niveau 1

10xp

Permet de construire des munitions.

Permet de construire :

Munition Calibre 12 (NERF) 1 Douille Cal.12 + 1 poudre + 1 plomb / 5 min

Munition Calibre 45-70 (ULTRA) 1 Douille Cal.45-70 + 1 poudre + 1 plomb / 5 min

Munition Calibre 410 (DEMI-DARD) 1 Douille Cal.410 + 1 poudre + 1 plomb / 5 min

Munition Calibre 30-06 (MEGA) 1 Douille Cal.30-06 + 2 poudres + 2 plombs / 5 min



Artificier Niveau 2

10xp

Permet de construire des explosifs.

Temps de construction des munitions : 2 minutes

Permet de construire :

Grenade 1 scrap + 2 poudre + 4 plombs + 1 amorce / 15 min

Mine Antipersonnel 4 scrap + 2 poudre + 4 plombs + 1 ressort / 15 min

Mine Claymore 4 scrap + 4 poudre + 4 plombs + 1 ressort / 20 min

Armure Explosive . . . Armure torse + 1 ressort + 4 poudres + 4 plombs + 1 filage /20 min

* Requier Artificier Niveau 1

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Barricade Niveau 1

5xp

Le temps requis pour barricader une porte diminue, la barricade est plus résistante.

Temps Requis : 15 Secondes

Défoncer : Sabotage (30 sec), hunter, fattie, grenade, horde, aberrations spéciales.



Barricade Niveau 2

5xp

La barricade est encore plus résistante.

Temps Requis : 15 Secondes

Pour défoncer : Sabotage (2 min), horde de 20 zombies et +, fattie.

** Requier Barricade Niveau 1*



Biochimie Niveau 1

15xp

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

Permet de créer des virus/maladies et moyens curatifs.

Permet d'analyser les prises de sang (découvre les maladies, drogues et mutagènes) / 20 min.

Permet de créer :

Curatif : Antibiotique

1 chimique jaune + 1 culture jaune + 1 éprouvette bleu / 20 min.

Guéri l'infection du sang et toute maladie/virus niveau I (sauf indication contraire de l'animation).

Effet : Instantané

Curatif : Antiseptique

1 chimique jaune + 1 culture jaune + 1 éprouvette jaune / 20 min.

Prévient ou annule l'infection du sang lors d'intervention médicale (compétence médecine et premier soins).

Effet : Instantané

Virus : Gastro-intestinal

1 seringue vide + 1 culture violet + 1 éprouvette verte / 20 min.

Violentes crampes intestinales. Le personnage ne peut plus courir.

Incubation : Instantané

Guérison : Antibiotique

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Virus : Méningite fongiforme

1 seringue vide + 1 culture verte + 1 éprouvette orange / 20 min.

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

Virus : Fièvre Jaune

1 seringue vide + 1 culture bleu + 1 éprouvette jaune / 20 min.

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



Biochimie Niveau 2

20xp

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

Permet de créer des virus/maladies, moyens curatifs et mutagènes.

Permet d'analyser les prises de sang (découvre les maladies, drogues et mutagènes) / 15 min.

Permet de créer :

Curatif : Acétaminophène modifiée

1 chimique jaune + 1 chimique violet + 1 éprouvette jaune / 20 min.

Donne un délais supplémentaire de 1h avant le décès dû à la Fièvre du zombie.

Effet : Instantané

Curatif : Anticorps

1 seringue vide + 1 chimique rose + 1 culture jaune / 20 min.

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

Effet : Instantané

Curatif : Catalyseur Immunitaire

1 seringue vide + 1 chimique rouge + 1 culture jaune / 20 min.

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

Effet : Instantané

**Virus : Rage Zombifique****1 seringue vide + 1 culture violet + 1 culture orange + 1 éprouvette orange / 20 min.**

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**Mutagène : Carapace dermale****1 seringue vide + 2 chimiques rouge + 1 chimique bleu + 1 chimique violet + 1 éprouvette jaune / 20 min.****Effet :** Augmente la résistance de la peau, +1pv de plus par membre.**Durée :** 4 heures**Mutagène : Force Accrue****1 seringue vide + 2 chimiques rose + 1 chimique jaune + 1 chimique violet + 1 éprouvette orange / 20 min.****Effet :** Augmente la force, les armes courtes et à une main font maintenant 2 dégâts.**Durée :** 4 heures**Mutagène : Système Nerveux Parallèle****1 seringue vide + 2 chimiques bleu + 1 chimique rouge + 1 chimique violet + 1 éprouvette bleu / 20 min.****Effet :** Affecte les terminaisons nerveuse. Peut se servir de ses membres brisés jusqu'à ce qu'il soit abattu.**Durée :** 4 heures**Mutagène : Transfert de Propriété****1 seringue vide + 2 chimiques vert + 1 chimique rouge + 1 chimique violet + 1 éprouvette verte / 20 min.****Effet :** 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**Mutagène : Transfert Télépathique****1 seringue vide + 2 chimiques violet + 1 chimique bleu + 1 chimique jaune + 1 éprouvette rouge / 20 min.****Effet :** 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)

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Mutagène : Transfert de vie

1 seringue vide + 2 chimiques jaune + 1 chimique rouge + 1 chimique rose + 1 éprouvette violet / 20 min.

Effet : 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. S'active même suite à un achèvement (annule l'achèvement).

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

* Requier Biochimie Niveau 1



Biochimie Niveau 3

25xp

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

Permet de créer des virus/maladies, moyens curatifs.

Permet d'analyser les prises de sang (découvre les maladies, drogues et mutagènes) / 10 min.

Permet de créer :

Virus : Fièvre du Zombie

1 seringue vide + 1 culture rouge + 1 culture bleu + 1 culture jaune + 1 éprouvette orange + 1 éprouvette rouge / 20 min.

Fièvre violente qui affaibli 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

Guérison : Vaccin Alpha-Resurrect

Virus : Génésis

1 seringue vide + 1 culture rouge + 1 culture orange + 1 culture vert + 1 éprouvette jaune + 1 éprouvette vert / 20 min.

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

Curatif : Vaccin Alpha-Resurrect

1 seringue vide + 1 chimique rouge + 1 culture jaune + 1 éprouvette violet + 1 éprouvette orange / 20 min.

Prévient / Guéri la fièvre du zombie. Durable pour 1 scénario.

Effet : Instantané

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Curatif : Vaccin Operation Genese

1 seringue vide + 1 chimique rose + 1 culture orange + 1 éprouvette bleu + 1 éprouvette jaune / 20 min.

Prévient / Guéri le virus génésis. Durable pour 1 scénario

Effet : Instantané

* Requier Biochimie Niveau 2



Bio-Mécanique Niveau 1 5xp

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

Permet de réparer :

Armure de Scrap 1 sac de scrap / pv d'armure - 5 min./ pv

Armure Ballistique. 1 kevlar / pv d'armure - 5 min./ pv

Bouclier 1 sac de scrap - 5 minutes

Membre bionique. 1 sac de scrap / pv - 5 minutes

Porte défoncée 4 sac de scrap / porte - 20 minutes

Permet de construire :

Armure de Scrap 10 scrap / membre - 20 scrap / torse - 20 min./ membre

Armure Ballistique. 15 kevlar / membre - 30 kevlar / torse - 20 min./ membre

Piège à Ours. 2 ressorts + 10 sacs de scrap - 20 min.



Bio-Mécanique Niveau 2 5xp

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

Permet de construire des implants. Ils doivent être greffés par un médecin (compétence Médecine)

Permet de construire :

Nanobots 1ère Génération . . . 1 scrap + 1 plombs + 2 puces électroniques / 20 min.

Regénère 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.

Implant de Volonté. 1 scrap + 1 filage + 2 puces électroniques / 20 min.

Résiste a 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.

* Requier Bio-Mécanique Niveau, 1

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Bouclier

5xp

Permet l'utilisation d'un bouclier.



Cannibalisme

5xp

Permet de se nourrir de chair humaine fraîche.

PROVOQUE UN ACHÈVEMENT (Maximum 1 achèvement / joueur / scénario)

Un joueur ne peut être cannibalisé qu'une fois par scénario

Remplace une ration de nourriture ou régénère des pv. Max 3 pv / cadavre.

**Temps Requis : 2 minutes pour ingérer une ration
10 secondes / pv régénéré**



Chimie Niveau 1

5xp

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

Permet de créer du carburant et des GlowStick.

Carburant

1 Barre d'uranium + 1 éprouvette vert / 20 min.

Usage : 1 Carburant = 15 minutes d'électricité

GlowStick

1 Barre d'uranium + 1 éprouvette vert + 2 chimiques verts / 20 min.

Usage : 1 GlowStick = Source de lumière, tant que le glow stick illumine. Les glowstick qui ne sont pas craqués sont transférable d'un scénario à l'autre.



Chimie Niveau 2

10xp

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

Permet de créer des drogues.

***** Combiner 3 drogues ou plus provoque une overdose (achèvement) dès que l'effet d'une des drogue consommée soit terminé.**

Droque : Crocodile

2 chimique vert + 1 chimique rouge + 1 éprouvette orange / 20 min.

Effet : 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



Drogue : Crystal Rouge

2 chimique rouge + 1 chimique rose + 1 éprouvette rouge / 20 min.

Effet : 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

Drogue : Parano

2 chimique vert + 1 chimique rouge + 1 éprouvette violet / 20 min.

Effet : Provoque un état de paranoïa sévère

Ignore les dégâts du premier coup/balle reçu, 1x / consommation

Durée : 1 heure

Drogue : Pilule de Mort

2 chimique rose + 1 chimique bleu + 1 éprouvette vert / 20 min.

Effet : Simule la mort. Un médecin ne détecte aucun pou. Les zombies ne vous détectent plus.

* Ne vous immunise pas aux dégâts ou achevements reçus.

Durée : 15 minutes

Drogue : Psychédélic

2 chimique jaune + 1 chimique violet + 1 éprouvette jaune / 20 min.

Effet : Immunité à la douleur. Les pv deviennent global (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.

Drogue : Sérum Amnésique

1 seringue vide + 2 chimique violet + 1 chimique vert + 1 éprouvette violet / 20 min.

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

Durée : permanent

Drogue : Sérum de Vérité

1 seringue vide + 2 chimique vert + 1 chimique jaune + 1 éprouvette vert / 20 min.

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

Durée : 30 minutes

* Requier Chimie Niveau 1





Crochetage Niveau 1 **5xp**

Nécessite : Kit de crochetage, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.
Donne accès à une liste de code pour crocheter les cadenas Niveau 1.



Crochetage Niveau 2 **10xp**

Nécessite : Kit de crochetage, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.
Donne accès à une liste de code pour crocheter les cadenas Niveau 2.

** Requier Crochetage Niveau 1*



Crochetage Niveau 3 **15xp**

Nécessite : Kit de crochetage, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.
Donne accès à une liste de code pour crocheter les cadenas Niveau 3.

** Requier Crochetage Niveau 2*



Hacker **10xp**

Nécessite : Kit de hacker, fourni par le joueur. Doit être acheté en jeu.
Permet l'utilisation des clé usb trouvées en jeu.
Donne accès à une liste de code pour déverrouiller les fichiers électroniques.
Donne accès à une liste de code pour ouvrir les coffres-forts.

**Les items de jeu Coffre-Forts ne peuvent être déplacés.*



Médecine Niveau 1

10xp

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

**** L'utilisation d'Antiseptique annule Infection du sang. (1 dose / patient / Intervention)*

*** Infection du sang (si pas d'antiseptique) : perd 1pv à tout les membres. Fièvre et étourdissement. Meurt au bout de 4h (perd une vie).*

Guérison : Antibiotique.

Permet :

Médecine Générale (Infection du Sang automatique, Antiseptique annule)

Permet de guérir des blessures et réparer des membres brisés.

Effet : Redonne 1pv / 5 min. Antiseptique annule infection du sang pour tout les membres traiter durant l'intervention.

Poche de Sang

1 poche vide + 1 seringue vide + 1 donneur humain (consentant ou maîtrisé) / 2 min.

**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.*

Effet : Redonne 2pv. Requier 1 minute pour injecter la poche de sang. Peut être injecté par soi-même. Effet instantané.

Prise de Sang

1 seringue vide + 1 donneur humain (consentant ou maîtrisé) / 15 sec.

**La seringue n'est plus utilisable sauf si stérilisée durant le même scénario.*

Permet de prendre un échantillon de sang pour analyse laboratoire (compétence biochimie)

Réanimation Cardio-Respiratoire

Permet de ramener un patient à la conscience (2 min.)

**2 médecins (maximum) peuvent utiliser leurs compétences sur un même patient pour guérir simultanément 2 membres à la fois.*

Le temps des autopsie et intervention chirurgicale est diminué de moitié.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Médecine Niveau 2

15xp

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

******* L'utilisation d'Antiseptique annule Infection du sang. (1 dose / patient / Intervention)

**** Infection du sang (si pas d'antiseptique)** : perd 1pv à tout les membres. Fièvre et étourdissement. Meurt au bout de 4h (perd une vie).

Guérison : Antibiotique.

Permet :

Autopsie

Provoque automatiquement un achèvement si ce n'était pas déjà fait (20 min)

Permet de découvrir des implants, puces ou autre sur un cadavre (joueur ou npc).

Permet de découvrir et ouvrir les implants Compartiment intégré.

Diagnostic

Permet d'osculter d'identifier un virus/maladie qui affecte un patient sans prise de sang et analyse laboratoire (5 min.)

Greffe d'Implants (Infection du Sang automatique, Antiseptique annule)

1 implant (bio-mécanique) + 1 receveur humain (consentant ou maîtrisé) / 20 min.

Effet : Les effets de l'implants sont effectif. Peut être retiré par *Intervention Chirurgicale*.

Antiseptique annule infection du sang suite à l'intervention.

Médecine Spécialisée (Infection du Sang automatique, Antiseptique annule)

Permet de guérir des blessures et réparer des membres brisés.

Effet : Redonne 1pv / 2 min. Antiseptique annule infection du sang pour tout les membres traiter durant l'intervention.

* Requier Médecine Niveau 1



CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Médecine Niveau 3

15xp

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

*** L'utilisation d'Antiseptique annule Infection du sang. (1 dose / patient / Intervention)

** **Infection du sang (si pas d'antiseptique)** : perd 1pv à tout les membres. Fièvre et étourdissement. Meurt au bout de 4h (perd une vie).

Guérison : Antibiotique.

Permet :

Intervention Chirurgicale (Infection du Sang automatique, Antiseptique annule)

Ne provoque pas d'achèvement. (20 min)

Permet de retirer des implants temporaire (implants permanents immunisés) ou puces d'un patient vivant.

Permet de découvrir et ouvrir les implants Compartiment intégré d'un patient vivant

Antiseptique annule infection du sang suite à l'intervention.

Permet de localiser des implants ou des puces (la localisation ne provoque pas d'infection du sang).

Permet de retirer une puce ou un implant. Une fois retiré, l'implant peut être identifié.

Paramedic

Permet d'annuler un achèvement si le médecin commence un massage cardiaque dans un délais de 30 secondes ou moins après l'achèvement. (20 sec.)

*1x / scénario

** Requier Médicine Niveau 2*



Premiers Soins

5xp

Nécessite : L'usage d'un pansement annule l'infection du sang mais n'est pas obligatoire. Le pansement peut être utilisé par la compétence Premiers Soins seulement.

Si vous n'avez pas de pansement, l'antiseptique annule également l'infection du sang. Efficace sur un patient seulement, peu importe le nombre de membre soigné.

Ramène à la conscience une personne inconsciente (2 minutes)

Redonne 1pv max à un membre qui est à 0 pv. (5 min. / membre) (Sans pansement = Infection du Sang)

*Le pansement est bon pour 1 évènement complet à partir du moment ou il est sorti de son emballage, non stérilisable. À la fin de l'évènement, s'il à servi au moins une fois, vous devez le discarter de votre équipement.

** **Infection du sang** : perd 1pv à tout les membres. Fièvre et étourdissement. Meurt au bout de 4h (perd une vie).

Guérison : Antibiotique.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Sabotage

5xp

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

Permet de saboter les portes, barricades et certains items de jeu pour récupérer des ressources.

Temps :30 secondes

2 minutes (barricade Niveau 2)

Permet de Saboter / Récupérer des ressources (l'item original disparaît):

Munition Cal.12 (Nerf) / 1 sac de plombs + 1 sac de poudre / 30 sec.

Munition Cal.410 (Demi-Dard) / 1 sac de plombs + 1 sac de poudre / 30 sec.

Munition Cal.45-70 (Ultra) / 1 sac de plombs + 1 sac de poudre / 30 sec.

Munition Cal.30-06 (Mega) / 2 sacs de plombs + 2 sacs de poudre / 30 sec.

Cadena Niveau 1 / 3 sac de scrap / 2 min.

Grenade / 4 sacs de plombs + 2 sacs de poudre + 1 sac de scrap / 2 min.

Menotte / 3 sac de scrap / 2 min.

Mine Antipersonnel / 2 sac de scrap + 2 sacs de plombs + 1 sac de poudre / 2 min.

Mine Claymore ou Bombe / 4 sacs de plombs + 4 sacs de poudre / 2 min.

Piège à Ours / 5 sac de scrap + 1 ressort / 2 min.



Scavenging

5xp

Vous permet d'acquérir aléatoirement des ressources entre chaque chaque scénario.



Survivaliste Niveau 1

5xp

Permet de transformer les baies en rations de nourriture et d'utiliser les filtres au charbon pour créer une ration d'eau potable.

Permet de créer :

Ration d'eau (Le filtre au charbon peut être ramassé par tout le monde)

1 filtre au charbon + accès à un point d'eau réel sur le terrain / 2 minutes

Ration de nourriture (baies peuvent être cueillies par tout le monde)

1 tige de baies / 2 minutes

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Survivaliste Niveau 2

5xp

Permet de créer :

Jardin

Vous devez aménager une zone de jardin près de votre campement. Vous recevez un item Baie au début de chaque jeu, et il est possible que d'autres baies poussent dans le jardin durant le jeu.

** Requier Survivaliste Niveau 1*



Torture

5xp

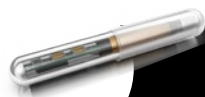
Permet de torturer avec la certitude que les réponses tirées sont exactes.

Effet : Oblige la victime à répondre la vérité à 3 questions (sauf si implant de volonté actif)

Durée : 20 minutes maximum.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



IMPLANTS PERMANENTS *HUMAIN SEULEMENT

Tout les personnages humains ont accès à ces implants permanents.
Ne peut être retiré ou neutralisé
Requiert de l'XP



Cerveau bionique 10xp

Réduit de moitié les temps requis pour les compétences biochimie, bio-mécanique, chimie et médecine.



Compartiment intégré 5xp

1 compartiment robotisé à l'intérieur de vos bras, jambes ou torse.
Peut être pris 5x (1x / membre)
Vous pouvez cacher 1 objet ou 5 billets de devise / compartiment.



Membre bionique 5xp

1 membre robotisé plus résistant (bras, jambes ou torse.)
+1pv au membre (doit être réparé par bio-mécanique)
Peut être pris 5x (1x / membre)
* Décorum obligatoire



Nanobot Niveau 1 5xp

Les nanobots régénèrent vos blessures
Guérit 1pv / 20 minutes - permanent



Nanobot Niveau 2 10xp

Les nanobots améliorent la régénération de vos blessures.
Guérit 1pv / 10 minutes - permanent

* Requiert Nanobot Niveau 1

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



COMPÉTENCES XP *INFECTÉS SEULEMENT

Tout les personnages infectés ont accès à ces compétences.
Requiert de l'XP



Armure de scrap

1xp

Donne 2pv d'armure global.
L'armure est réparée suite a un achèvement ou au début d'un scénario.
Ne peut pas être combiné à *Armure ballistique*



Armure ballistique

2xp

Donne 4pv d'armure global.
L'armure est réparée suite a un achèvement ou au début d'un scénario.
Ne peut pas être combiné à *Armure de scrap*



Charge cinétique

1xp

Courir vers la cible et poser les 2 mains dessus en disant : charge cinétique.
La cible doit tomber par terre
1x / combat



Conscience du langage

1xp

L'infecté entend et comprend le langage humain et peut tenir compte de ce qu'il entend dans ses stratégies.



Contagieux

2xp

L'infecté transmet le virus génésis
1x / vie ou 1x / jour
*Pour ne pas débalancer le jeu, il ne peut y avoir qu'un seul personnage zombie contagieux lors de la création d'un groupe de zombies.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Double tap

2xp

Même si l'infecté est achevé, il se relève avec la même vie et 5 pv. 30 secondes après avoir été tué.



Griffes meurtrières

2xp

Les dégâts de l'infecté font 2.
Décorum obligatoire



Maniement d'une arme

1xp

L'infecté peut manier une arme de mêlée courte ou à 1 main.



Nocturne

2xp

La Nuit :

Gagne 10 pv du couché au lever du soleil.

2pv dégât du couché au lever du soleil.

*Ne peut pas soutenir la lumière d'une lampe de poche (vous devez fuir la lumière)

Le Jour :

Perd 5 pv temporaire du lever au coucher du soleil

1pv dégâts du lever au coucher du soleil

Décorum Obligatoire (peau grise)



Robustesse

1xp

3pv permanents supplémentaires

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les races, factions, compétences et implants.



Salive acide

1xp

La salive de l'infecté est un violent acide. Au moment voulu l'infecté, inflige une attaque a 3 dégâts.
1x / combat.



Toxique

2xp

Tout les zombies dans un rayon de 5 mètres autour de l'infecté toxique regènèrent 1pv/10 sec.
Ne regènère pas le zombie toxique lui-même.
La régénération cesse lorsque le zombie toxique est mort.
Décorum obligatoire (peau verdâtre)

LES OBJETS SPÉCIAUX

*Liste des objets spéciaux & règlement qui s'y rattache



**Un personnage humain a droit à 1 Objet Spécial de son choix seulement.
Vous êtes responsable de fournir l'objet.
Cet objet ne peut être volé ni les ressources utilisées pour le faire fonctionner une fois discartées dans l'objet.
Si votre personnage meurt ou disparaît, l'objet spécial disparaît aussi.
Si vous désirez un Objet Spécial qui n'apparaît pas dans cette liste, vous devez le faire approuver ainsi que son règlement de fonctionnement, par un organisateur.**



Centrifugeur Manuel

*Permet d'analyser 10 prises de sangs en même temps.
* doit faire tourner le centrifugeur de manière manuelle durant 20 minutes
Consomme : -----*



Chargeur a batterie

*Permet de charger des piles usées.
* 1 pile / 15 minutes
Consomme : 1 dose de carburant / pile*



Défibrillateur

*Tout les membres à 0 regagnent 1 pv. 30 secondes d'utilisations, effet instantané
Consomme : 1 pile / 2 utilisations*



Éclairage d'appoint

*1 bande led (ou équivalent) pour éclairage fixe dans un campement.
Consomme : 2 pile / scénario*



Lunette "Night Vision"

*1 Lunette.
Consomme : 2 piles / scénario*

LES OBJETS SPÉCIAUX

Liste des objets spéciaux & règlement qui s'y rattache



Masque à gaz

Permet d'ignorer toute vapeur toxique.

** le masque doit être porté au visage pour être effectif*

Consomme : -----



Piège Lumineux électronique

Source de lumière ayant pour but de distraire un infecté ou autre adversaire.

Consomme : 1 pile / scénario



Piège sonore électronique

Source de bruit ayant pour but de distraire un infecté ou autre adversaire ou de signaler une position.

Consomme : 1 pile / scénario



Projecteur

Éclairage soumis au règlements du Système d'éclairage des Campements.

**Projecteur fixe*

Consomme : 1 barre de carburant / 15 minutes



Stérilisateur

Permet de stériliser / réutiliser 5 items de jeu par utilisation parmi les suivants :

Seringue vide qui a servie (poche de sang, prise de sang, virus, vaccin...)

Poche de Sang vide (devenue vide après utilisation)

Les items de jeu doivent être stérilisés durant l'évènement dans lequel ils ont servi.

Consomme : 1 barre de carburant / 15 minutes / 5 items.



Walkie-Talkie

1 Walkie-talkie.

Consomme : 1 pile / scénario

LISTE ET COÛT DES ITEMS DE DÉPART

*Kits de profession, armes, armures et items de jeu.



Vous avez 200 devises mondiales (dm). Vos devises représentent la valeur de ce que vous avez avec vous au début du jeu.

Vous devez acheter vos kits de profession (s'il y a lieu), vos armes et armures et les items que vous souhaitez posséder selon leur disponibilité (n'oubliez pas que le contexte post-apocalyptique peut se faire sentir dans la rareté de certains items)



LES KITS DE PROFESSION (fournis par le joueur)



Kit de crochetage

50 dm

Permet de pratiquer la compétence crochetage



Kit de hacker

20 dm

Permet de pratiquer la compétence hacker



Kit de mécanique

35 dm

Permet de pratiquer la compétence bio-mécanique



Kit de médecine

60 dm

Permet de pratiquer la compétence médecine



Kit de sabotage

10 dm

Permet de pratiquer la compétence sabotage



Laboratoire

50 dm

Permet de pratiquer la compétence biochimie et chimie

LISTE ET COÛT DES ITEMS DE DÉPART

*Kits de profession, armes, armures et items de jeu.



LES ARMES (fournis par le joueur)



Arc & Arbalète

Arc ou Arbalète.....50dm
Flèches ou Carreaux10dm / ch.



Arme à feu

Niveau 1 (1 à 5 balles)30dm
Niveau 2 (6 balles et +).....50dm
Niveau 3 (Électrique).....75dm
Munition Cal.12 (Nerf-10 max)3dm / ch.
Munition Cal.410 (Demi-Dard-10 max) 3dm / ch.
Munition Cal.45-70 (Ultra-10 max)3dm / ch.
Munition Cal.30-06 (Mega-10 max)....5dm / ch.



Arme de mêlée

Courte (24" -).....0dm
Longue 1 main (24" - 42").....20dm
Longue 2 mains (42" - 60").....40dm
Lancer (10 max)10dm / ch.



Explosifs (fournis par l'animation)

Grenade Non disponible
Mine antipersonnel..... Non disponible
Mine claymore..... Non disponible



LES ARMURES (fournis par le joueur)



Armure de Scrap

Bras.....10dm / ch

Jambe10dm / ch

Torse.....20dm



Armure Ballistique

Bras.....20dm / ch

Jambe20dm / ch

Torse.....30dm



Bouclier

Bouclier25dm



Casque

Casque.....25dm

LISTE ET COÛT DES ITEMS DE DÉPART

*Kits de profession, armes, armures et items de jeu.



LES ITEMS DE JEU (fournis par l'animation)



Cadena

Niveau 1 (1 max)	25dm
Niveau 2 (1 max)	50dm
Niveau 3 (1 max)	75dm



Carburant

Barre d'uranium (2 max)	15dm
Carburant (2 max)	25dm



Chimiques

Bleu (2 max)	20dm / ch
Jaune (2 max)	10dm / ch
Rose (2 max)	5dm / ch
Rouge (2 max)	25dm / ch
Vert (2 max)	15dm / ch
Violet (2 max)	30dm / ch



Cultures bactériennes

Bleu (2 max)	15dm / ch
Jaune (2 max)	10dm / ch
Orange (2 max)	30dm / ch
Rouge (2 max)	20dm / ch
Vert (2 max)	10dm / ch
Violet (2 max)	20dm / ch

LISTE ET COÛT DES ITEMS DE DÉPART

*Kits de profession, armes, armures et items de jeu.



Curatifs

Acetaminophène (1 max).....	30dm
Antibiotique (1 max).....	20dm
Anticorps (1 max).....	Non disponible
Antiseptique (1max).....	10dm
Catalyseur immunitaire (1 max).....	40dm
Vaccin Alpha-resurrect.....	Non disponible
Vaccin Opération genese....	Non disponible



Divers

Amorce.....	Non disponible
Corde (1 max).....	10dm
Filage (5 max).....	10dm / ch.
Glowstick (2 max).....	25dm / ch.
Kevlar (5 max).....	5dm / ch.
Menottes (1 max).....	25dm
Pansement (1 max).....	20dm
Piège à Ours.....	Non disponible
Puce électronique (5 max).....	5dm / ch.
Ressort (1 max).....	5dm
Sac de scrap (5 max).....	1dm / ch.
Seringue vide (2 max).....	2dm / ch.



Drogues

Crocodile.....	Non disponible
Crystal rouge (2 max).....	40dm
Parano.....	Non disponible
Pilule de mort.....	15dm
Psychédélik.....	Non disponible
Sérum amnésique.....	75dm
Sérum de vérité.....	75dm

LISTE ET COÛT DES ITEMS DE DÉPART

*Kits de profession, armes, armures et items de jeu.



Éprouvettes

Bleu (2 max)	30dm / ch
Jaune (2 max).....	10dm / ch
Orange (2 max)	15dm / ch
Rouge (2 max).....	45dm / ch
Vert (2 max)	25dm / ch
Violet (2 max)	40dm / ch



Implants temporaires

Implant de volonté (1 max)	75dm
Nanobots 1ère génération	Non disponible



Lampe de poche

Flashlight (1max) (2piles inclus)	50dm
Piles (2max).....	15dm / ch



Maladies / Virus

Fièvre du zombie	Non disponible
Fièvre jaune (1max).....	20dm
Gastro-intestinal (1max)	20dm
Méningite Fongiforme (1max)	20dm
Rage zombifique.....	Non disponible
Virus Génésis.....	Non disponible



Munitions

- Douille Cal.12(Nerf-10 max)1dm / ch.*
- Douille Cal.410 (Demi dard-10 max)1dm / ch.*
- Douille Cal.45-70(Ultra-10 max)1dm / ch.*
- Douille Cal.30-06(Mega-10 max).....2dm / ch.*
- Munition Cal.12 (Nerf-10 max)3dm / ch.*
- Munition Cal.410 (Demi-Dard-10 max) 3dm / ch.*
- Munition Cal.45-70 (Ultra-10 max)3dm / ch.*
- Munition Cal.30-06 (Mega-10 max)....5dm / ch.*
- Plombs (10 max)1dm / ch.*
- Poudre noire (10 max).....1dm / ch.*



Mutagènes temporaires

- Carapace dermale (1max)40dm*
- Force accrue (1max).....60dm*
- Système nerveux parallèleNon disponible*
- Transfert de propriété (1max).....50dm*
- Transfert télépathique.....50dm*
- Transfert de vie..... Non disponible*



Poche de sang

- Poche vide (2 max)3dm*
- Poche pleine (1max).....10dm*
- Seringue vide (2 max)2dm*



Rations

- Eau (1 max)15dm*
- Nourriture (1 max)10dm*
- Filtre au CharbonNon disponible*

**Notez qu'il s'agit d'un univers post-apocalyptique. Les ressources sont rares et il se peut, en de rares occasions, que certains items soient «out of stock»*