

# CO.Z.ME - LIVRE DES RÈGLES

Version 1.0



LES AIGUILLEURS  
DE RÊVES



# 1. Table des matières

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Introduction.....</b>   | <b>4</b>  |
| 1.1. Généralités.....   | 4         |
| 1.2. Spécificités de l'univers Co.Z.me.....                                       | 6         |
| <b>2. Le personnage .....</b>   | <b>7</b>  |
| 2.1. Les traits .....   | 8         |
| 2.2. Races ou ethnies .....   | 10        |
| 2.3. Les voies.....   | 10        |
| 2.4. Les classes.....   | 12        |
| 2.4.1. Le militaire/mercenaire .....  | 14        |
| 2.4.2. L'empathe .....  | 17        |
| 2.4.3. Le psioniste.....  | 20        |
| 2.4.3.1. Tableau des sorts connus et des capacités de lancement .....             | 22        |
| 2.4.3.2. Les pouvoirs psi – généralités .....                                     | 23        |
| 2.4.3.3. Les pouvoirs psi – liste de sorts.....                                   | 24        |
| 2.4.4. Le scientifique .....  | 29        |
| 2.4.5. Le Mac Guyver.....   | 34        |
| 2.4.6. Le récupérateur.....   | 38        |
| 2.4.7. L'exécuteur.....   | 41        |
| 2.4.8. Le vaisseau .....  | 44        |
| 2.4.9. Le docteur.....  | 47        |
| 2.4.9.1. Comment fonctionnent les soins et quel est l'avantage du docteur ? ..... | 50        |
| <b>3. Compétences libres, métiers et dons des factions.....</b>                   | <b>51</b> |
| 3.1. Compétences.....   | 51        |
| 3.2. Métiers .....  | 52        |
| 3.3. Recettes.....  | 53        |
| <b>4. Fonctionnement des serrures et des pièges .....</b>                         | <b>55</b> |
| 4.1. Fonctionnement des serrures .....  | 55        |
| 4.2. Fonctionnement des pièges .....  | 55        |
| <b>5. Création d'un personnage.....</b>   | <b>56</b> |
| <b>6. La santé et les états .....</b>   | <b>56</b> |
| 6.1. L'évolution des points de vie .....  | 56        |
| 6.2. Les états .....  | 57        |
| <b>7. Le combat .....</b>   | <b>58</b> |
| 7.1. Les armures.....   | 59        |
| 7.2. Armes .....  | 60        |
| 7.3. Les boucliers.....   | 62        |
| <b>8. Règles spécifiques à l'univers de Co.Z.me .....</b>                         | <b>62</b> |

|            |   |           |
|------------|---|-----------|
| 8.1.       | Les possessions matérielles.....                  | 62        |
| 8.1.1.     | Les possessions de départ.....                    | 65        |
| 8.2.       | La contagion.....                                 | 65        |
| 8.3.       | La mort du personnage et les missions Zonzon..... | 68        |
| 8.4.       | La santé mentale.....                             | 69        |
| 8.5.       | Le confort.....                                   | 72        |
| 8.6.       | La faim (la vraie hein, pas celle des z ...)      | 73        |
| 8.7.       | La safe-zone .....                                | 75        |
| <b>9.</b>  | <b>Lexique.....</b>                               | <b>76</b> |
| <b>10.</b> | <b>Annonces et effets.....</b>                    | <b>77</b> |

# 1. Introduction

## 1.1. Généralités

Le concept proposé par l'ASBL Les Aiguilleurs repose sur des campagnes de jeu courtes, de maximum 5 épisodes, dans des univers différents. Une trame scénaristique globale transcende par ailleurs les mondes visités.

Dans ce contexte d'univers multiples, mais également de continuité, il fallait imaginer un système de règles qui prenne en compte l'évolution des personnages, mais aussi les possibilités d'adaptation par rapport au monde dans lequel ils vont s'incarner. Par exemple, certains univers proposeront de la magie et d'autres seront profondément ancrés dans la réalité ou encore offriront des potentialités liées à des technologies du futur. Nous voulions également donner la possibilité aux joueurs de pouvoir tester différents profils de personnage et, s'ils le souhaitent, changer de classe lors du démarrage d'une nouvelle campagne. Cela, tout en gardant quelques petites choses de leurs incarnations précédentes.

Toutefois, certaines choses demeureront fixes, quelles que soient les époques visitées, et ce, depuis la création d'un personnage. Nous souhaitons dès lors attirer votre attention, car il ne sera pas possible de changer ces paramètres. Il s'agit du trait de caractère principal de votre personnage et des lignes fondamentales de l'historique.

Le trait primaire de son caractère est un élément qui transcende la classe de votre personnage, un peu comme les alignements dans d'autres systèmes de jeu. Nous avons choisi cette option afin de favoriser les interactions et d'offrir des opportunités de créer un personnage unique, différent d'un autre qui aurait pu choisir les mêmes compétences. Il existe 9 traits primaires (altruiste, battant, chef, épicurien, loyal, médiateur, observateur, perfectionniste et romantique) parmi lesquels vous devez effectuer votre choix.

Pour l'historique de votre personnage, nous vous demanderons un exercice un peu complexe, car il s'agit de rédiger une proposition de background « a-monde »<sup>1</sup>, du moins pour les lignes fondamentales. Ainsi, l'organisation pourra comprendre les événements clefs du passé de votre personnage, ce qui le fait vibrer, ce qui le laisse indifférent, etc. Cette structure fondamentale se colorera bien évidemment de quelques détails issus de l'univers de jeu visité. Lors de la création de votre personnage, n'hésitez pas à solliciter les organisateurs pour vous aider dans votre rédaction.

Nous vous annonçons également l'existence d'une trame scénaristique qui traverse et qui chapeaute, en quelque sorte, l'ensemble des univers visités. Lors de la création de votre personnage, ce dernier n'a aucune connaissance de cette « méta-trame » ni de l'existence d'autres univers. C'est au travers du jeu que nous offrirons des possibilités de prise de conscience d'un cadre plus grand, de nouveaux acteurs et des enjeux qui y sont liés. Dans un premier temps, elles seront assez rares et se développeront au fil des campagnes.

---

<sup>1</sup> C'est-à-dire un historique transposable d'univers en univers, dont les lignes principales ne sont pas définies par un monde, mais par des événements qui auraient pu se dérouler dans n'importe quel monde. Une aide de jeu sera disponible pour vous aider dans l'écriture de votre background.

Sans cette conscience, les souvenirs du personnage seront perdus lors d'un changement de monde et son spectre de perception se limitera uniquement au nouvel univers, comme s'il en avait toujours fait partie. Des possibilités de récupérer cet héritage mémoriel existeront toutefois dans les campagnes plus avancées.

Lors d'un changement d'univers, l'organisation proposera un temps de rencontre individuel pour adapter le personnage au nouveau monde avec le joueur en fonction de son background a-monde et des événements vécus lors des précédents événements. En fonction des choix posés par le passé, il est en effet possible que le personnage ait interagi avec la métatrame de façon consciente ou non, ce qui influencera son intégration dans l'univers suivant. Cela peut prendre des formes très variées comme des souvenirs de l'ancien monde, l'accès à du matériel supplémentaire ou bien encore des informations plus approfondies au sujet du nouvel univers.

Le système de règles propose également une autre façon d'envisager l'évolution des personnages. Elle n'est pas strictement linéaire comme dans d'autres systèmes de jeu, où à chaque événement un niveau ou un nombre de points d'expérience sont octroyés. Il faut, dans un premier temps, différencier les niveaux de voie et de classe d'un personnage.

La voie (combattant, intellectuel, touche-à-tout ou guérisseur) sert à mesurer le vécu d'un personnage par-delà les univers de jeu. Un personnage choisit une voie qui sera la sienne jusqu'à ce qu'il change d'univers de jeu ou décède. L'évolution ici est linéaire, à savoir qu'il acquiert un niveau dans une voie par tranche de deux événements vécus dans cette voie. Lors d'un changement d'univers, il est possible de changer de voie, tout en gardant les acquis des voies précédemment empruntées.

La classe de personnage découle toujours de la voie choisie pour une campagne et est liée à l'univers de jeu dans lequel un personnage est plongé. Par exemple, la voie intellectuelle pourra se décliner en classe de personnage magicien dans un univers médiéval fantastique et en une classe de scientifique dans un monde de type zombie. La progression du personnage en matière de classe est toujours liée à la campagne. Dans certains mondes, les personnages incarneront des aventuriers fraîchement sortis des jupes de leurs mères et dans d'autres, ils auront la puissance des plus grands héros. Concrètement, cela veut dire que les niveaux de classe de personnage ne commenceront pas forcément niveau 1. Lors d'un changement d'univers, une régression ou une évolution est possible. Les acquis d'expérience dans les classes de personnage ne sont donc valables que pour la campagne en cours. Ils seront précisés, pour chaque événement, dans une communication de l'organisation.

Nous voulions aussi un système de règles qui puisse se mettre au service du jeu et non l'inverse. Les classes de personnage offrent de nombreuses possibilités qui déclinent le plus souvent leurs effets par combat. Ce choix offre un certain équilibre entre les différentes classes de personnage et les possibilités de jeu, tout au long d'un événement.

Nous avons également choisi de limiter les compétences qui nécessitaient du temps pour faire vivre une règle. Les exemples les plus marquants concernent les temps de soin et ceux liés à la création de matériel de jeu (potions, armures, munitions ou encore med-pack, en fonction des univers). Les classes de personnage pouvant créer quelque chose géreront leur stock, en majeure partie, entre les événements de jeu. Toutefois, il n'est pas impossible que certains scénarios requièrent des créations particulières qui seront, elles, à effectuer

en jeu. En ce qui concerne les soins, nous avons choisi des effets pratiquement instantanés, pour éviter de devoir rester des heures dans une infirmerie par exemple.

Finalement, le choix de campagnes courtes dans de multiples univers impacte également la gestion des ressources et des possessions des joueurs. Au sein d'une même campagne, les composantes et créations auront une validité qui sera liée à l'événement. En fin de ceux-ci, les composantes monétaires, que cela soit des crédits, des pièces d'or ou encore des capsules, seront également notées sur la fiche de personnage. Lors d'un changement de monde, hors effet en lien avec la métatrame, votre personnage pourra très bien passer de la pauvreté à l'opulence et inversement.

## 1.2. Spécificités de l'univers Co.Z.me

Le monde dans lequel va se dérouler cette seconde saga des aiguilleurs est un monde contemporain proposant une ambiance de type survie et zombie. Avant de définir plus profondément le monde, il nous semble intéressant de vous expliquer plus précisément par ce que nous entendons par ce type de monde.

Un monde contemporain signifie que l'action se joue dans un monde assez analogue au nôtre et dans une époque similaire à la nôtre. Notre saga se déroulera plus exactement en Europe, en 1999. Plus précisément dans un pays que vous connaissez tous fort bien vu qu'il s'agit de la Belgique. Ce qui veut dire que le monde dans lequel vous avez grandi possède le même niveau de technologie que vous connaissez au quotidien. De même en ce qui concerne les lois, les droits, les calendriers, les découpages horaires, voire les saisons théoriques, tout cela est identique à ce que vous connaissez de nos jours.

La présence d'une certaine forme de magie pourrait être la différence majeure avec un monde contemporain tel que décrit ci-dessus. Celle-ci prendra une forme particulière et sera moins puissante que celle que l'on connaît habituellement dans les mondes de types médiévaux fantastiques.

Un monde contemporain signifie bien évidemment l'utilisation d'armes à feu. Celles-ci seront utilisables en jeu sous l'aspect unique d'armes nerf. Pour des raisons de sécurité, le règlement de la BWAT<sup>2</sup> sera mis en place.

Le mode survie en jeu de rôles peut prendre des significations très variables dans le jeu de rôle grandeur nature. Notre vision du mode survie implique certaines choses en termes de jeu. Tout d'abord, cela veut dire qu'en matière de règles, le manque de confort se répercutera sur vos capacités ou/et compétences.

Ces privations se manifesteront en termes de nourriture ou de lieu de repos. À vous de trouver des solutions en jeu pour améliorer votre milieu de vie afin de supprimer les malus dus à ces manques. En jeu, vous devrez donc trouver des ressources qui pourront être transformées par les cuisiniers afin de vous fournir de quoi vous sustenter. En échange de vos ressources, un bracelet vous sera remis. La qualité de la nourriture sera la même que celle des épisodes précédents. Tous les participants auront accès aux repas. Nous vous demanderons toutefois d'observer une différence d'interprétation en fonction de la possession de bracelet ou non. En jeu, l'accès à la nourriture de celui qui n'a pas trouvé de ressources est symbolisé par le fait de

---

<sup>2</sup> Belgian Weapon Approval Team, <http://www.larp.be/wp-content/uploads/2019/05/BWAT-maj2018-2.pdf>

manger les restes des repas des autres (en ayant bien évidemment droit à une véritable portion) et devra jeter un dé sur la table des privations. Pour coller avec l'ambiance de l'univers proposé, il n'y aura pas de buffet grignotage sucré/salé en jeu, mais ceux-ci seront disponibles dans une « safe-zone ».

En matière de logement, les locaux seront des locaux de la même qualité que ceux que vous avez l'habitude de connaître, donc pas de réels changements de ce côté-là, du moins en ce qui concerne le confort réel.

Les ressources seront également rares. Certaines seront à trouver en jeu sur base de compétences accessibles à des classes de personnage spécifiques, ce qui pourrait rendre certains membres de votre équipe bien plus importants que n'importe quel autre.

Le jeu que nous vous proposons est grandement orienté sur la survie. Cela veut dire que le danger de mort pour le personnage sera omniprésent et réel. Il se peut même que vous mouriez plusieurs fois au cours d'un même weekend.

La survie prendra encore un dernier aspect dans le sens de la santé mentale. En effet, un monde aussi dur et violent que celui que nous désirons mettre en place a un impact sur la psyché de n'importe qui. À cet effet, la santé mentale de votre personnage sera également à surveiller sous peine de devenir complètement fou et d'en arriver à sacrifier votre personnage.

Le monde Zombie est en soit tout un univers bien particulier. Popularisé par certaines séries ou certains films, il existe un ensemble très varié de visions de cette créature. Nous y apporterons une vision qui nous est propre. S'il est évident que les zombies seront vos principaux ennemis, ils ne seront, hélas, pas les seuls. D'autres survivants pourraient fort bien convoiter ce que vous avez pour améliorer leurs propres conditions de survie.

## 2. Le personnage

Un personnage sera toujours, en dehors de son historique, la résultante de trois ou quatre composantes dont certaines varieront en fonction des univers de jeu. Ces composantes sont :

- **Le Trait** : le trait de caractère définit un personnage. Est-il plutôt curieux, fauteur de trouble, etc.
- **La Voie** : elle sert à mesurer le vécu d'un personnage par-delà un univers de jeu. Un personnage choisit une voie qui sera la sienne jusqu'à ce qu'il change d'univers de jeu ou décède. Il n'est pas obligé de changer de voie, mais s'il le fait, il gardera toujours certains bonus liés à une voie qu'il a pratiquée.
- **La classe** : la classe découle de la voie et est liée à l'univers de jeu dans lequel un personnage est plongé. La classe peut notamment donner des précisions sur la manière dont certains pouvoirs et capacités de la voie peuvent se manifester en jeu.
- **La race ou l'ethnie** : cette dernière est facultative et dépendra de l'univers de jeu.

Le **trait** et la **race** sont à voir comme des composantes role-play et n'octroient pas nécessairement un bonus ou malus en matière de jeu.

La **voie** et la **classe** sont les composantes techniques d'un personnage. Le niveau de la voie évoluera par tranche de deux événements passés dans une même classe.

Le **trait** et la **voie** sont liés aux multiples univers et servent à assurer le suivi de l'évolution du personnage entre chaque événement et univers de jeu.

La **classe** et la **race** sont liées au monde ou à l'époque actuellement arpenté(e) par le personnage. Ces éléments seront donc revus et modifiés en fonction des campagnes de jeu.

## 2.1. Les traits

Un des premiers éléments qui caractérisera votre personnage et qui perdurera au travers des différents mondes de jeu est le trait primaire de son caractère. Il s'agit d'un élément qui transcende la classe de votre personnage, un peu comme les alignements dans d'autres systèmes de jeu.

Nous avons choisi cette option afin de favoriser les interactions et d'offrir des opportunités de créer un personnage unique, différent d'un autre qui aurait pu choisir les mêmes compétences.

Il existe 9 traits primaires parmi lesquels vous devez effectuer votre choix. Bien évidemment, **cela ne limite en rien votre personnage, nous savons pertinemment que les composantes identitaires sont bien plus complexes**. Toutefois, en tant que mécanisme de jeu, nous ferons appel à ces traits au travers de différentes annonces. Il pourra s'agir d'éléments scénaristiques, d'effets positifs ou encore d'effets limitants.

**L'altruiste** perçoit intuitivement les qualités, les possibilités et les besoins des autres. Il a tendance à dire aux autres ce qu'il y a de bien en eux et à les aider à surmonter leurs problèmes. Orienté vers la satisfaction du besoin de l'autre, l'altruiste peut devenir manipulateur et avoir plusieurs facettes, montrant un visage différent à chacun. L'altruiste est quelqu'un d'actif, d'encourageant, qui choisira souvent une classe de personnage où il peut utiliser sa compassion pour aider les autres.

**Le battant** a toujours un objectif en tête et quelque chose à faire. Un battant est une personne ambitieuse qui veut que ses projets aboutissent et que le succès soit reconnu et lui soit attribué, et ce, peu importe les moyens. C'est une personne orientée vers l'action, qui décide et agit rapidement, quitte à négliger un peu les détails. Un battant est souvent très compétitif et peut être dur si les autres entravent sa réussite ou n'y contribuent pas assez.

**Le chef** considère que la vie est un combat et il se bat pour ce qu'il estime juste. C'est une personne déterminée qui fait que les choses arrivent, quels que soient les obstacles. Il croit à la nécessité d'un pouvoir fort, peut et aime l'exercer. Il veut contrôler tous les détails du monde qui l'entoure. Il sait reconnaître les véritables détenteurs du pouvoir. Il les respecte s'ils sont forts et cherche à les remplacer si ce n'est pas le cas. Il est celui qui édicte les règles et les transgresse quand elles ne le servent plus. La colère est l'expression de sa frustration et peut être assez vive. Un chef apprécie ceux qui ont le courage de l'affronter. Il vit souvent de manière excessive. La personnalité d'un chef est aussi très protectrice et possessive envers ses proches, sa famille et/ou son clan.



**L'épicurien** est généralement quelqu'un d'heureux et d'enjoué qui amène la bonne humeur avec lui. C'est une personnalité extravertie qui va au-devant des autres et cherche à leur plaire par la gaieté, l'humour ou par ses idées et ses plans plaisants. Il supporte mal les contraintes, les règles et les procédures, sans pour autant s'y opposer ouvertement. Dans sa quête de joie et de plaisir, il s'arrange pour avoir en permanence les choix les plus ouverts possible. Il a un peu de mal à prendre des décisions, car décider c'est choisir et choisir c'est renoncer. Quand il agit, c'est vite et avec beaucoup d'énergie, du moins tant que l'activité l'intéresse et l'amuse. Dans le cas contraire, il freine et découvre ailleurs des activités plus plaisantes qu'il estime soudain plus prioritaires.

**Le loyal** aime être intégré à un cadre stable et bien structuré. Souvent, il s'agit d'un groupe formel ou informel, mais cela peut aussi être une idée, un concept, etc. Il envisage le monde et la vie comme coupés en deux : le groupe lui-même qui représente la référence absolue et la vérité, et l'extérieur du groupe qui est suspect, dangereux et qui nécessite d'envisager le pire pour s'en protéger. Il est important pour lui que l'autorité soit exercée de façon loyale. Si quelqu'un est victime d'une autorité injuste, il est toujours prêt à le soutenir. Il se veut du côté des faibles et des opprimés, et en est fier.

**Le médiateur** recherche la paix et l'harmonie. Il est un conciliateur habile. Il est d'agréable compagnie et comprend les autres et les accepte sans les juger. Son aide est redoutable pour aplanir les différends, tant que les conflits ne sont pas trop violents ou ne s'éternisent pas. Ambivalent, il voit facilement tous les points de vue et tend à remplacer ses désirs par ceux des autres. Un médiateur est quelqu'un de plutôt paisible, voire nonchalant et indécis. Consensuel, il se réalise dans un rôle de diplomate, conseiller, négociateur.

**L'observateur** cherche à comprendre les choses et leurs fonctionnements. Il aime bien avoir un sujet de compétence dont il est l'expert et dans lequel il est créatif. Il prend ses décisions sur base de la logique. Avec les autres, il est le plus souvent en retrait, vit détaché du monde extérieur qu'il observe et ne tient pas trop à être remarqué. Les émotions et les besoins des autres lui paraissent incongrus. La majeure partie du temps, il s'exprime peu et il faut l'interroger avec précision pour obtenir une information. Parfois, il se lance dans de longues conférences très structurées, que ses interlocuteurs trouvent un peu ennuyeuses, mais qui font de l'observateur quelqu'un de très riche quand il souhaite utiliser et diffuser ses connaissances.

**Le perfectionniste** se caractérise par sa rigueur personnelle, ses idéaux élevés et sa recherche d'excellence. La peur de faire des erreurs lui fait rechercher la meilleure décision et il a tendance à penser qu'il n'y en a qu'une. Quand il agit, il le fait avec sérieux et conscience. Il cherche la qualité, y compris dans les plus petits détails. Il se blâme de ne pas être suffisamment à la hauteur et a très souvent une petite voix intérieure qui lui reproche ses imperfections. En même temps, il repère ce qui est imparfait chez les autres et a tendance à leur donner de bons conseils pour s'améliorer. Il est souvent perçu comme rigide et critique, ce qui le surprend, car il est tellement moins exigeant avec les autres qu'il ne l'est avec lui-même. Son honnêteté et son intégrité en font quelqu'un de fiable et de responsable.

**Le romantique** est sensible et attaché à vivre des émotions intenses et authentiques. Il a tendance à passer d'une émotion à une autre très rapidement. L'émotion la plus fréquente est une sorte de mélancolie à laquelle il trouve une valeur esthétique. Il aimerait faire comprendre ce qu'il ressent, mais il a l'impression que c'est une tâche insurmontable. Un romantique a un imaginaire très riche. Il le trouve plus important que le

quotidien dont il supporte mal la banalité. Bien souvent, il agit peu, à moins que sa mission ne lui permette d'utiliser son originalité et sa créativité.

Nous vous rappelons que le choix du caractère primaire est définitif et commun à l'ensemble des univers de jeux.

## 2.2. Races ou ethnies

Pour cette seconde campagne, nous vous proposons cette fois de vous emmener dans une uchronie décalée sur fond de guerre froide, de pandémie et d'incidents radioactifs. Dans cet univers inhospitalier, le premier de vos soucis sera la survie. Craignant la faim, le froid et les nombreuses anomalies que le chaos aura engendrées, vous partirez à la conquête de votre instinct de survie.

Pour cette seconde saga, vous incarnerez des humains ayant survécu à l'apocalypse. Alors que vous étiez terrés dans des abris, le monde a continué de tourner et des changements radicaux se sont déroulés. Dans un environnement géographique proche, trois factions ont émergé. Il s'agit de :

- La Caravane
- L'Elyséum
- Des Enfants de Souvorov

Les présentations brèves de ces trois factions, exposées dans le livre du monde, représentent la connaissance globale des différentes factions. Les nouveaux joueurs, ainsi que certains anciens aventuriers, bénéficieront d'un léger avantage en pouvant choisir de faire partie de l'une des trois factions à la création. Il s'agit d'une possibilité et non d'une obligation. D'autres créatures foulent également le sol, mais elles ne sont pas accessibles à la création du personnage. En fonction de la faction choisie, vous recevrez une aide de jeu qui vous permettra d'incarner au mieux un de ses représentants. Les aides de jeu factions représentent la connaissance unique de cette faction dont le joueur est membre. Afin de favoriser les échanges et les découvertes, nous vous demanderons de ne pas partager de documents avec d'autres joueurs qui n'y auraient normalement pas accès.

Nous sommes conscients que la tentation peut être grande de rendre cette connaissance publique, surtout dans des groupes de joueurs issus de factions différentes. Toutefois, si cela devait arriver, n'oubliez pas que les premières personnes pénalisées seront celles qui seront ainsi privées d'une partie du jeu de découverte, fortement présent lors du premier événement. Nous rappelons aussi que les groupes sont limités à maximum 6 personnes. Vous vous rendrez rapidement compte que les nations factions éprouvent quelques difficultés à cohabiter. Nous vous demanderons de contacter l'organisation si vous souhaitez monter un groupe hétéroclite, pour que nous puissions envisager votre projet avec vous.

## 2.3. Les voies

Comme expliqué précédemment, la voie représente le vécu d'un personnage au-delà des différents univers de jeu. Pour une campagne, il est nécessaire de choisir une et une seule voie. De celle-ci, peut découler une ou plusieurs classes de personnage, qui, elles, sont directement liées à Co.Z.me.

Il existe quatre voies différentes qui ne changeront pas. Les classes de personnage, étant liées à un monde en particulier, pourront varier. À l'occasion d'un changement de campagne ou lors de la création d'un nouveau personnage si le vôtre est mort, vous pourrez changer de voie si vous le souhaitez.

Les quatre voies représentent les quatre archétypes de personnage, à savoir :

- **Le combattant** : il est essentiellement orienté vers l'aspect martial. La voie offre quelques possibilités en plus de celles liées à la classe de personnage, comme le fait de frapper plus fort ou encore de résister plus longtemps.
- **L'intellectuel** : il représente avant tout une personne qui tire sa force de son esprit et de la façon dont il l'utilise. Les possibilités offertes par la voie portent sur la mémorisation, la sublimation du réel par l'intellect ou encore de plus amples chances de réussite dans les entreprises qui nécessitent l'usage des méninges.
- **Le touche-à-tout** : comme son nom l'indique, cette voie représente avant tout les débrouillards et bidouilleurs en tout genre. Doués de leurs mains, un peu combattants, ils ont la chance insolente du chat qui retombe toujours sur ses pattes.
- **Le guérisseur** : il est surtout un spécialiste du fonctionnement du corps et de l'esprit. La voie s'oriente dans un premier temps vers des aspects curatifs et propose par la suite des techniques de neutralisation.

Les voies se développent en une gradation de 5 niveaux qui génèrent chacun un effet de jeu. La progression dans une voie est linéaire et s'effectue par tranche de deux événements vécus dans cette même voie. Ainsi, un personnage qui aura participé à deux événements dans une voie obtiendra le premier niveau de celle-ci en début de sa troisième participation. Les participations sont enregistrées par voie et ne sont jamais perdues sauf en cas de mort définitive du personnage.

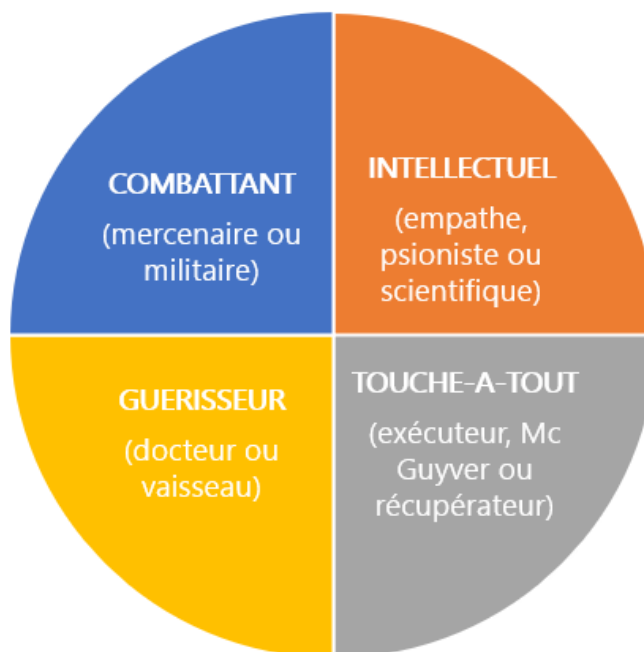
Par exemple, Christophe va participer à son huitième événement organisé par les Aiguilleurs. Lors de la première campagne, il a joué un mage à 3 événements, classe de personnage liée à la voie intellectuelle. Lors de la seconde saga, il a incarné un guerrier, en lien avec la voie du combattant, pendant 3 épisodes. Lors de la troisième campagne, il a souhaité prendre le rôle d'un scientifique, qui découle de la voie de l'intellectuel. Au début du deuxième événement de la troisième campagne, le personnage de Christophe, indépendamment du niveau de sa classe de personnage de scientifique, bénéficiera du niveau 2 de la voie de l'intellectuel et du niveau 1 de la voie du combattant.

Tableau résumé des différentes voies et effets par niveau

| Niveau Voie | Combattant   | Intellectuel                        |
|-------------|--|-------------------------------------|
| 1           | Attaque en force (+1, 1x/jour)   | Mémoire absolue (1x/live)           |
| 2           | Niveau PV's +1   | Niveau PV's +1                      |
| 3           | Esquive (1x/jour)  | Maître des énigmes (1x/live)        |
| 4           | Niveau PV's +1   | Négation (1x/live)                  |
| 5           | Un coup tombant, coupe tendons ou coup-peu souffle au choix, (1x/jour) | Quand on est bien préparé (1x/live) |

| Niveau Voie | Touche-à-tout                  | Guérisseur                                      |
|-------------|--------------------------------|---|
| 1           | Doué de ses mains (1x/live)    | Service Diagnostique et soin 2pts/zone(1x/live) |
| 2           | Niveau PV's +1                 | Niveau PV's +1                                  |
| 3           | Esquive (1x/jour)              | Maître du soin (1x/jour)                        |
| 4           | Attaque en force (+1, 1x/jour) | C'est dans la tête tout ça (1x/live)            |
| 5           | Souplesse (1x/jour)            | Fils spirituel de Steven Seagal (1x/live)       |

Les compétences de voie faisant également partie des compétences accessibles dans les classes de personnage, nous avons fait le choix de ne les décrire qu'une seule fois selon la déclinaison de la classe.



## 2.4. Les classes

Les classes de personnage découlent des voies et sont liées à l'univers de jeu visité. Pour Co.Z.me, le deuxième univers de jeu, plusieurs d'entre elles sont fortement orientées. L'usage de certaines compétences, comme l'accès à l'énergie psychique, nécessite un développement dans votre background. L'apparition des pouvoirs suite à l'apocalypse représente le fait que l'humain mobilise autrement ses ressources mentales sur base de prédispositions. Celles-ci peuvent prendre bien des formes : interaction médicamenteuse, exposition à des radiations, à des ondes ou encore à un événement externe.

Il existe pour Co.Z.me, en dehors des métiers, 9 classes de personnage parmi lesquelles vous pourrez choisir la vôtre. Il s'agit du/de :

- Le mercenaire ou le militaire (voie du combattant)
- L'empathe, le psioniste, ou le scientifique (voie de l'intellectuel)
- L'exécuteur, le Mc Guyver ou le récupérateur (voie du touche-à-tout)
- Le docteur ou le vaisseau (voie du guérisseur)

Toutes les classes de personnage sont régies par des notions communes décrites ci-après. En fin du livre de règles, vous trouverez un récapitulatif de l'ensemble des annonces, ainsi que de quelques descriptions de capacités.

### La notion de temps

Les activations des compétences, des sorts et des capacités d'un personnage peuvent varier par le nombre ou la durée. Voici les possibilités d'activation les plus communes, X étant à remplacer par un nombre de fois où la compétence est utilisable :

- **X/Événement** : la capacité peut être employée un certain nombre de fois durant l'événement, qu'il s'agisse d'un grandeur nature de 3 jours ou d'une soirée de jeu de quelques heures.
- **X/Jour** : la capacité peut être employée un certain nombre de fois durant une période de 24h débutant à 6h du matin.
- **X/Cycle** : la capacité peut être employée un certain nombre de fois durant une période de 12h à partir de 6h du matin, de même à partir de 18h jusque 6h le lendemain matin.
- **X/Combat (ou Cmbt)** : la capacité peut être employée un certain nombre de fois durant un combat. La notion de combat est variable. En effet, une escarmouche contre un brigand de grand chemin se résoudra certainement en 2 minutes alors qu'une bataille entre deux armées peut durer plusieurs heures. On considère dès lors qu'une fois un combat débuté, il dure au moins 15min pour ce qui est de l'utilisation des capacités et de leurs effets. Par exemple, le coupe tendons rend le membre touché inutilisable pour 15 minutes, même si le combat dure moins longtemps. Pour le lancement de sorts, un arcaniste ne pourra pas utiliser tous ses sorts 10 minutes après avoir affronté un ennemi par exemple. Pour les affrontements de longue durée, il est probable qu'un arbitre annonce un « nouveau combat », offrant ainsi une recharge des capacités des participants.

### Le pouvoir psioniste

Lancer un pouvoir psi requiert de ne pas souffrir de la folie ou de la faim. Il se lance en prononçant le nom du pouvoir associé à un mot clé. 2 pouvoirs psi doivent obligatoirement être espacés de 20 secondes.

### Le cumul d'effets

Un personnage ne peut jamais bénéficier deux fois du même pouvoir psi ou de deux effets similaires (ex. : un pouvoir/capacité qui offre 4 points d'armure et un autre 2 points d'armure par localisation). En outre, il ne peut bénéficier que de maximum 4 pouvoirs/effets de manière simultanée dont 2 protections et 2 divers.

### 2.4.1. Le militaire/mercenaire



*« J'étais étonné qu'un coin aussi paisible puisse encore exister au milieu de ce carnage. Les arbres verts effleuraient la surface de l'eau et il ne régnait aucun bruit. Cependant je n'étais pas tranquille pour autant, deux de mes amis proches ont été tués hier. Ils sont morts écrasés sous des caisses d'explosifs. Je n'ai que 22 ans, je ne suis que simple soldat de ravitaillement rattaché à une division. Mais dans mon travail, je vais d'unité en unité et beaucoup de soldats deviennent mes camarades.*

*À chaque fois que j'ai appris la mort d'un ami, je n'ai pas pu m'empêcher de pleurer. Mais là, j'ai décidé que je ne pleurerai plus. Je n'ai plus assez de larmes, elles me prennent trop d'énergie. C'est la guerre et je sais maintenant que ma volonté et mes forces ne doivent avoir qu'un seul but, celui de vaincre l'ennemi. La compagnie 942 a parcouru 80 kilomètres de pentes escarpées en 28 jours, chaque batterie tirant son canon à bout de bras, et pour cet exploit les hommes n'ont reçu qu'une médaille militaire de troisième classe. Jamais je n'oublierai les rayons du soleil couchant au soir d'une victoire.*

*Je sens que je vais bien dormir, content à l'idée que je suis encore en vie – et peut-être aussi parce que je suis si fatigué. »*

Issus du cœur des batailles, les militaires et les mercenaires sont des hommes qui ont su apprendre le maniement des armes qu'ils soient pilotes ou simples hommes de troupe. Le militaire et le mercenaire ne constituent qu'une seule classe de personnage, mais il existe de grandes différences dans l'interprétation. Dévoué corps et âme à sa patrie, maintenant disparue, il voue son existence à la survie du genre humain (militaire) ou plus spécifiquement de sa personne (mercenaire). Lors de l'implosion des états et du démantèlement des armées, il s'est en général retrouvé contraint à suivre un groupe, généralement de ses semblables. Les idéalistes et tous ceux qui se sentaient loyaux à l'armée (militaires) ont formé le CHU (contingent humain unifié) qui compte de nombreuses cellules, pas toujours coordonnées. Les opportunistes, les désabusés et ceux qui voient dans le chaos une possibilité d'ascension sociale (mercenaires) ont formé des milices privées qui vendent leurs services pour des ressources.

Entraîné à manier toutes les armes et à porter de lourdes charges et des équipements défensifs (casque, gilet pare-balle, etc. ...), il se fie à son expérience et à son sens du combat pour survivre dans un monde où la force brute peut résoudre bien des conflits, voire éviter qu'ils n'arrivent de par la présence d'un contingent lourdement armé et structuré. Il existe autant de sortes de soldats que d'hommes sur la terre de Co.Z.me. Mais tous ont en commun le sens du devoir (même si ce n'est que vis-à-vis d'eux-mêmes ou de leur groupe) et la rigueur nécessaire à leur ex-profession.

Avec le temps, l'expérience et les bons conseils, le militaire ou le mercenaire deviennent encore plus puissants. Leurs attaques devenant de plus en plus dévastatrices, leur capacité à ignorer la douleur ou encore leur arsenal de bottes diverses font d'eux, au-delà d'hommes d'armes, des adversaires endurants et polyvalents. Ne le pensez pas simplement bon à frapper et à encaisser, un soldat expérimenté sait également trouver les faiblesses de ses adversaires et les mettre hors d'état de nuire avec très peu d'énergie ou de matériel. Une simple tasse à thé peut parfois suffire.

Le militaire et le mercenaire sont la seule classe de personnage en lien avec la voie des combattants. De nombreuses options, comme le type d'armement (corps-à-corps ou tir), l'arme de prédilection ou encore le style de combat (duelliste ou combattant de groupe), permettent cependant de créer une variation assez large pour cette classe de personnage.

| Voie                |   | Combattant     |
|---------------------|---|----------------|
| Niveau de la classe | Mercenaire/Militaire  | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les armes (sauf exotiques)</li> <li>• Toutes les armures</li> <li>• Attaque en force (+1, 1x/combat)</li> <li>• Destruction de monstre (1x/combat)</li> <li>• Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boucliers</li> <li>- Armes exotiques</li> <li>- Ambidextrie seconde arme de moins de 75 cm</li> </ul> </li> </ul> | Niv. 4         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spécialisation corps-à-corps ou distance</li> <li>• Esquive (1x/combat)</li> </ul>   | Niv. 5         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Désengagement (1x/jour)</li> <li>• Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coup/tir tombant (1x/combat)</li> <li>- Brise-nerf (1x/combat)</li> </ul> </li> </ul>   | Niv. 6         |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boucliers</li> <li>- Armes exotiques</li> <li>- Ambidextrie seconde arme de moins de 75 cm</li> </ul> </li> <li>• Attaque en force (2x/combat)</li> </ul>  | Niv. 7         |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque à distance + 1</li> <li>- Frappe + 1</li> </ul> </li> </ul>  | Niv. 8         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coup peu-souffle (1x/combat)</li> <li>• Esquive (2x/combat)</li> </ul>   | Niv. 9         |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adrénaline (1x/live, durée 5 minutes)</li> <li>• Brise Armure (1x/combat)</li> <li>• Désengagent (2x/jour)</li> </ul>  | Niv. 10        |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dernier rempart (1x/live)</li> <li>• Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coup/tir tombant (1x/combat)</li> <li>- Brise-nerf (1x/combat)</li> </ul> </li> </ul>   | Niv. 11        |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coup/tir mortel (1x/jour)</li> <li>• Destruction de monstre (2x/combat)</li> </ul>   | Niv. 12        |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Headshot (1x/jour)</li> </ul>  | Niv. 13        |

### Quelques précisions sur les compétences du mercenaire/militaire

- **Adrénaline** : le personnage ignore les effets incapacitants autres que la perte de PV's ou les effets mentaux pour une durée précise. Cette capacité peut être activée en réaction à un effet incapacitant. Résiste à une contagion jusqu'au niveau 3.
- **Armes exotiques** : cette compétence permet d'utiliser des armes qui n'en sont pas au départ ... tronçonneuse, tondeuse, taille-haie, etc. ...
- **Brise Armure** : Lorsque l'attaque touche la cible, annule les points de protection liés à un équipement de sécurité que porte cette dernière, qu'il soit physique, psioniste, naturel, localisé ou délocalisé pour le combat.
- **Brise-nerf** : Le membre touché est inutilisable pour le combat, engourdi (inutilisable aussi bien au corps-à-corps qu'à distance). Il est d'ailleurs possible d'interrompre une attaque « Contention » en ciblant un bras de zombie (et donc d'offrir un effet « Désengagement » à un allié en difficulté. Ne fonctionne pas sur certaines créatures.
- **Combattant de ligne** : à chaque combat, octroie au personnage 1 Négation s'il est dans une ligne d'au moins 3 combattants (les alliés doivent être à moins de 3m du personnage). La Négation permet au personnage d'annuler un pouvoir/effet dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le pouvoir est de zone, la Négation ne fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).
- **Coup/tir mortel** : Le personnage inflige une attaque qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque peut être esquivée.
- **Coup/tir tombant** : La victime se retrouve les épaules au sol pendant 5 secondes. Ne fonctionne pas sur certaines créatures.
- **Coup peu-souffle** : brise la concentration du psioniste ou du guérisseur ciblé qui rate son utilisation de pouvoir s'il était occupé à en faire une. La cible ne peut plus utiliser de compétence à annonce durant 1 minute. Esquive et Négation restent utilisables ainsi qu'annoncer les dégâts de ses attaques (utilisable aussi bien au corps-à-corps qu'à distance).
- **Dernier rempart** : le militaire/mercenaire peut continuer de se battre pendant un combat, jusqu'à -5 points de vie, alors que les autres tombent dans l'inconscience à zéro point de vie ou perdent l'utilité du membre touché. Si le niveau -6 est atteint, il tombe alors dans l'inconscience ou perd l'usage du membre visé. À -10, la mort survient même avec cette compétence. Les points de vie négatifs de 0 à -5 sont soignables par les méthodes traditionnelles.
- **Désengagement** : permet de résister à une attaque « contention ».
- **Destruction de monstre** : permet d'achever immédiatement un zombie au sol l'empêchant de se relever « Annonce Crève Charogne ». Ne fonctionne que sur un vrai zombie, pas un humain mort qui ne s'est pas encore relevé.
- **Duelliste** : à chaque combat, octroie au personnage 1 esquive ou 1 attaque en force dans un combat sans allié actif (même si c'est contre un autre adversaire).
- **Headshot** : Avec une arme à distance, tue instantanément tout être humain (-10 Torse) ou détruit un mort-vivant. Cette attaque ne peut être *Esquivée*.
- **Spécialisation corps-à-corps ou distance** : les attaques en force voient leur bonus passer de +1 à +2 dans la spécialisation choisie (pas possible pour les armes à feu).



## 2.4.2. L'empathe



« Ce monde n'est même plus vraiment un monde ni notre société une société. Tout au plus reste-t-il quelques humains qui tentent de faire reconnaître quelque chose. C'est un chemin ardu, voire impossible. Et pour autant, cette voie porte l'espoir de quelque chose d'une survivance. En cela, ce combat en vaut la peine. Je ne suis pas un combattant, je n'ai pas hérité des pouvoirs de l'esprit, mais mon apport est ailleurs. Ma force est dans le réconfort que je peux rendre aux autres, dans leur esprit que je peux légèrement réparer. Mes mots, mes gestes, mes créations, tout cela leur permet d'oublier un instant la noirceur du monde dans lequel nous survivons. Et quand l'urgence se fait sentir même si je ne suis pas le plus fort d'entre nous, je tiens ma place dans le combat que cela soit face à des Z ou face à des pillards.

*Je suis celui qui amène à la réflexion aussi, à la fois mémoire du passé et témoin du futur. Au-delà de mes œuvres, c'est mon impact social qui fait ma véritable force. Capable de faire reprendre ses esprits à un compagnon, à l'apaiser face à la pire des peurs, ou à lui rendre un peu de son savoir. »*

L'empathe est une classe de personnage destinée à celui qui aime avoir un impact social dans le monde dans lequel il évolue. Il est d'une part un véritable couteau suisse, capable d'aller apprendre un peu partout les savoirs normalement réservés aux autres, mais aussi, par son empathie naturelle, d'être capable de se mettre à la place de l'autre. Ceci lui permet d'agir légèrement sur son état mental, et ce sous différents aspects.

L'empathe est une sorte de caméléon au sein de son groupe. Il se rend utile, conseille les meneurs, amène la cohésion lorsque les temps sont durs. Dans un monde aussi dangereux que celui-ci, il a compris que la force ne vient pas uniquement de la force de frappe, mais aussi de la cohésion du groupe et de l'utilisation des ressources de chacun à son maximum. C'est pour cette raison qu'il a développé son empathie naturelle afin de pouvoir agir sur le mental des autres ; c'est une classe de personnage utilitaire.

Il peut faire un bon leader de groupe voire de communauté, pour autant qu'il s'entoure d'autres personnes qui lui seront fidèles sur base de la relation de confiance qui existera entre eux.

| Voie                |   | Intellectuel |                |
|---------------------|---|--------------|----------------|
| Niveau de la classe | Empathe   |              | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apaisement des émotions (2x/jour/niveau)</li> <li>• Armes courtes (max. 75 cm)</li> <li>• Armures légères</li> </ul> |              | Niv. 1         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rééquilibrage mental (1x/jour)</li> <li>• Savoir versatile</li> </ul>  |              | Niv. 2         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Allez, on y croit (1x/jour)</li> <li>• Création de bannières mineures (1x/jour)</li> </ul>                           |              | /              |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je sais ce que c'est, mec (1x/jour)</li> <li>• Savoir versatile</li> </ul>   |              | Niv. 3         |

|         |  |        |
|---------|--|--------|
| Niv. 5  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nous nous souviendrons de toi (1x/cycle)</li> <li>• Rééquilibrage mental (2x/jour)</li> </ul> | Niv. 4 |
| Niv. 6  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de bannières mineures (2x/jour)</li> <li>• Savoir versatile</li> </ul>               | /      |
| Niv. 7  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Et la tendresse, bordel ? (1x/jour)</li> </ul>  | Niv. 5 |
| Niv. 8  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rééquilibrage mental (3x/jour)</li> </ul>   | Niv. 6 |
| Niv. 9  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Allez, on y croit (2x/jour)</li> </ul>  | /      |
| Niv. 10 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de bannières majeures (1x/live)</li> </ul>   | Niv. 7 |

### Quelques précisions sur les compétences de l'empathe

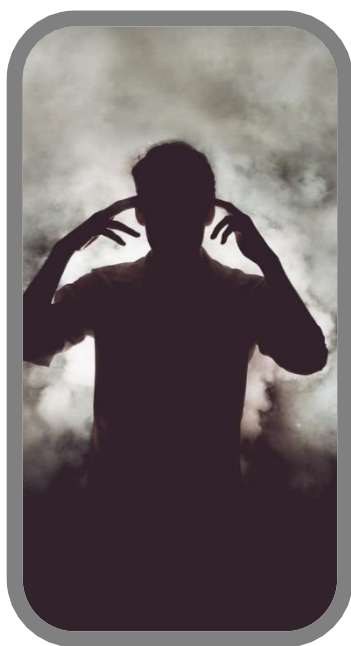
- **Allez, on y croit**: permet d'insuffler du courage, ce qui permet à ses alliés les plus proches de puiser au plus profond d'eux-mêmes des forces qu'ils croyaient éteintes. En termes de jeu, pendant un combat, l'empathe motive une cible plus une par niveau dans la classe. Celles-ci récupèrent immédiatement une compétence déjà utilisée, et ce, peu importe le rythme de cette compétence (combat, jour ou événement).
- **Apaisement des émotions**: l'empathe par quelques paroles apaisantes, permet d'annuler un effet de peur sur une cible. Il ne s'agit bien que d'une peur et non d'une terreur. Si la peur est due à une folie, cela permet d'apaiser la peur, mais en aucun cas de guérir la maladie mentale qui est à l'origine de cette peur. Par exemple, un personnage claustrophobe pourra accepter de rester dans un local clos quelques minutes (15 minutes) suite à l'utilisation de cette compétence, mais ne sera pas pour autant débarrassé de cette affliction.
- **Création de bannières mineures**: l'empathe crée un symbole de ralliement pour ses amis qui affecte 5 personnes, 10 si les ressources investies sont doublées. Cette bannière se crée en présence des cibles et s'utilise hors combat, les bénéficiaires ont 1 heure pour profiter de l'effet accordé, avec au choix :
  - 1 Esquive (2 ressources communes)
  - 1 Attaque en force +1 (1 ressource commune)
  - 1 Désengagement (2 ressources communes)
  - 1 Effet psi de niv.1 en plus pour le prochain combat (1 ressource commune)

D'autres effets peuvent être soumis à l'organisation. L'objet créé doit avoir un lien symbolique avec les cibles. La bannière se compose donc d'un support (type morceau de tissu) et d'objets que l'on y accroche. Après l'utilisation, le support reste utilisable, mais les ressources sont perdues. L'empathe doit célébrer une sorte de cérémonie (contenu libre, mais role-play) autour de la création de l'objet en compagnie des bénéficiaires.
- **Création de bannières majeures**: Idem à la création de barrières mineures, mais l'effet est doublé et affecte jusque 30 personnes et l'effet est plus puissant.
- **Et la tendresse, bordel ?**: L'empathe a atteint un tel niveau de connaissance des sentiments humains qu'il sait exactement comment se comporter pour apaiser les gens. Face à une foule composée d'êtres humains, il est capable de créer une zone de paix. Cette zone recouvre une zone de 2 mètres autour de l'empathe. Personne n'a envie de la quitter pour continuer à se battre, cependant une personne qui la quitte pour une autre raison retrouve ses envies belliqueuses. Cet effet a une durée de 15 minutes.
- **Je sais ce que c'est, mec**: L'empathe comprend naturellement les motivations sous-jacentes d'une personne pensante. Cette compétence ne marche donc pas sur les créatures non pensantes. L'empathe a deux utilisations possibles. Il peut l'utiliser en combat, dans ce cas, il désigne une cible et

celle-ci lui sent l'envie de parler avec elle, comme elle parlerait avec son meilleur ami. La cible cesse toute action offensive envers l'empathe et se retire du combat. Elle aura tendance à protéger l'empathe contre les autres assaillants. Si la cible est attaquée ou blessée, le charme est rompu bien évidemment. Ou bien, il peut l'utiliser hors combat et dans ce cas, il attire la sympathie de la cible qui aura tendance à se confier à lui et à le mettre dans de bonnes dispositions (sans pour autant mettre sa vie en péril ou avouer un meurtre). Tout conflit généré par l'utilisation de cette compétence sera géré par l'organisation. Un personnage peut utiliser un point de santé mentale pour contrer l'effet de cette compétence.

- ***Nous nous souviendrons de toi***: L'empathe est capable de tirer parti même des pires choses de la vie. S'il prononce à la mort d'une personne une oraison funèbre digne de ce nom pour une cible, celle-ci ne pourra pas se relever en zombie. De plus, l'empathe est capable de cristalliser l'émotion de la mort ressentie pour les survivants du défunt. Une cible par niveau de l'empathe pour autant qu'il ait connu ou partagé un souvenir commun avec le défunt bénéficieront d'un des bonus suivants : récupération d'un point de force mentale, octroi de la compétence « destructeur de monstre » (voir profession) jusqu'à la fin du weekend, ou récupération d'un sort ou d'une compétence à rythme journalier déjà utilisé(e).
- ***Rééquilibrage mental***: l'empathe puise en lui pour permettre à d'autres personnes de récupérer un peu de leur santé mentale. Au coût d'un point de sa propre santé mentale, il peut rendre à maximum trois cibles un point de cette même jauge. C'est un effort intense qui demande à l'empathe une discussion de quinze minutes (minimum) avec les trois personnes qui aura pour but de les faire se recentrer sur eux-mêmes.
- ***Savoir versatile***: soucieux de s'intégrer dans son groupe, l'empathe développe différents talents habituellement réservés à d'autres classes de personnages. Il permet de prendre une compétence d'une autre classe de personnage en comptant le niveau de l'empathe comme divisé par 2. Il existe toutefois une restriction. Certaines compétences sont dites réservées et présentées dans les tableaux par CR. Ces compétences sont propres à une classe de personnage et ne peuvent pas être obtenues grâce au savoir versatile.

### 2.4.3. Le psioniste



*Les yeux fermés, en grande concentration, je tentais de toucher l'étrange phénomène qui se manifestait dans mon esprit. C'était comme si des liens vers les êtres et les choses se matérialisaient devant moi sous la forme d'un étrange réseau de canaux électrostatiques, d'aspects et textures différents. L'expérience acquise au cours de mes longues années de méditation me permit de comprendre à quoi cela correspondait, à quel faisceau d'énergie, chaque canal était relié.*

*Mais, au-delà de comprendre ce que cela représentait, il me fallait comprendre maintenant comment ces filaments fonctionnaient entre eux, comment ils interagissaient, afin de pouvoir à mon tour interagir avec eux en alignant mon propre esprit, ma propre âme à celle des êtres et des choses du monde dans lequel j'évoluais.*

*Mentalement, j'échafaudai un plan précis en vue tisser entre eux ces fils d'énergie pour créer un effet. J'approchai encore mon énergie d'eux lorsque ceux-ci entrèrent enfin en contact avec les siens, je sentis mon corps frissonner et une énergie nouvelle se déverser en moi.... Je venais de prendre le contrôle de feu Jean-Michel.*

Dans le monde de Co.Z.me, le psioniste est non seulement un être capable de manipuler l'énergie mentale de son esprit pour matérialiser des effets, mais c'est également un être qui est en phase avec celle des autres et qui peut intervenir positivement ou négativement sur cette énergie.

Après l'apocalypse, le cerveau de certains humains, et de certaines autres créatures d'ailleurs, a subi de profondes modifications. Le psi est un être qui a réussi à percevoir ces modifications et cette forme de 6èm<sup>e</sup> sens et à en faire usage.

À force d'entraînement, il a appris à l'aiguiser et à s'en servir, car c'est la seule chose qui ait vraiment de l'importance à ses yeux. Avec le temps, le psi pourra non seulement puiser davantage d'énergie dans son esprit et celui des autres (et donc lancer plus de sorts), mais aussi plier ceux-ci pour multiplier les effets de pouvoirs. D'autres capacités destructrices pour ses ennemis existent sans doute, mais l'apocalypse est encore récente et toute la potentialité de l'énergie psychique n'a pas encore été découverte.

| Voie                |   | Intellectuel |                |
|---------------------|---|--------------|----------------|
| Niveau de la classe | Psioniste   |              | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Armes jusqu'à 75 cm</li><li>• Juge mental (permanent)</li><li>• Mémoire absolue (1x/jour)</li></ul> |              | Niv. 1         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Fakir (1x/jour)</li></ul>   |              | Niv. 2         |

|         |  |        |
|---------|--|--------|
|         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Médecine psychique (1x/live)</li> </ul>   |        |
| Niv. 3  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Focus mental (1x/cycle)</li> <li>• Négation (1x/live)</li> </ul>                        | /      |
| Niv. 4  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôle de Z mineurs (1x/combat)</li> <li>• Maître des énigmes (permanent)</li> </ul>  | Niv. 3 |
| Niv. 5  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blocage mental (1x/combat)</li> <li>• Fakir (2x/jour)</li> </ul>                        | Niv. 4 |
| Niv. 6  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Négation (1x/jour)</li> </ul>   | /      |
| Niv. 7  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquive(1x/jour)</li> <li>• Focus mental amélioré (1x/live)</li> </ul>                  | Niv. 5 |
| Niv. 8  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakir amélioré (2x/jour)</li> </ul>   | Niv. 6 |
| Niv. 9  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôle d'une créature intelligente (1x/live)</li> <li>• Négation (2x/jour)</li> </ul> | /      |
| Niv. 10 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand on est bien préparé (1x/jour)</li> <li>• Siphon psychique (1x/jour)</li> </ul>    | Niv. 7 |

#### Quelques précisions sur les compétences du psioniste

- **Blocage mental** : une fois par combat, le psi victime d'un pouvoir adverse ou d'une détonation d'arme à feu, peut en bloquer les effets. Pour pouvoir bloquer un pouvoir ou un effet, le psi doit utiliser un point de santé mentale, car l'effort puise dans les réserves de ses capacités cérébrales.
- **Contrôle d'une créature intelligente** : en utilisant cette capacité, le psi peut contrôler une créature intelligente. Ce pouvoir peut cependant être contré (négation, blocage mental ...)
- **Contrôle de Z mineurs** : permet au psi de contrôler un zombie de base une fois par combat, ce contrôle ne fonctionne pas sur les créatures intelligentes.
- **Fakir** : offre une armure de 2 points délocalisés activable pour 1 combat. Au niveau 2, le psi peut utiliser cette capacité 1x par jour. Au niveau 5, il peut l'utiliser 2x par jour. Au niveau 8, la protection du fakir passe de 2 points d'armure à 4 points d'armure délocalisés et est utilisable 2x par jour. Cette protection ne rentre pas dans le calcul des cumuls d'effets et de pouvoirs. Elle est donc cumulable avec un autre effet d'armure.
- **Focus mental** : permet d'ajouter 1 point de dégât à un pouvoir d'attaque au niveau 3 et 2 points de dégât au niveau 7.
- **Juge mental** : Permet à tout moment de savoir où un personnage se trouve sur l'échelle Santé mentale.
- **Maître des énigmes** : permet de donner une seconde réponse à une énigme, un mot de passe, etc.
- **Médecin psychique** : en tant que grand utilisateur de l'esprit, le psioniste est capable de soigner son esprit et l'esprit des autres ; il peut, sur la durée du GN, régénérer l'équivalent de sa jauge de santé mentale en début de weekend à des personnages dans le besoin. Le score de jauge est reparti comme il le souhaite entre les cibles et le lanceur peut se guérir lui-même durant une session de 15 min, à pratiquer hors combat.
- **Mémoire absolue** : le personnage peut obtenir, auprès des organisateurs, une copie d'un document, la retranscription d'éléments oraux ou encore la représentation d'une scène (photo).
- **Négation** : permet au personnage d'annuler un pouvoir/effet d'une arme dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le pouvoir ou l'arme cible plus de 5

personnages, la Négation ne fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).

- **Quand on est bien préparé** : permet au psioniste d'utiliser un pouvoir qui passera les protections. L'annonce du pouvoir doit alors être complétée par un « sans resist ». Les protections (souplesse) ou immunités permanentes ne sont pas affectées par cette compétence. Par exemple, une créature naturellement immunisée au feu, ne prendra pas un sort de dégât de feu, même s'il est annoncé sans résistance.
- **Siphon psychique** : en absorbant l'âme d'un cadavre frais, le psi régénère instantanément l'entièreté de sa capacité de lancement de pouvoir par combat.

### 2.4.3.1. Tableau des sorts connus et des capacités de lancement

Lorsque l'on fait référence aux pouvoirs psionistes dans le monde de Co.Z.me, il s'agit d'une projection de l'esprit, qui prend corps en étant alimentée par l'esprit du ou des lanceurs afin de produire un effet tangible sur le monde. Les utilisateurs de ces pouvoirs psi utilisent en quelque sorte des routines psionistes qui ont déjà été éprouvées et qui constituent l'éventail des pouvoirs connus. Pour pouvoir utiliser un pouvoir, le psioniste doit : en avoir le potentiel, voir sa cible et respecter les paramètres de celui-ci (cible, portée, durée, etc.). Entre l'utilisation de deux pouvoirs, il faut attendre au minimum un délai de 20 secondes. Pour activer un pouvoir, il faut utiliser un mot clé et une brève description de l'effet. Nous n'imposons pas de livre de pouvoirs en jeu, mais nous vous conseillons d'avoir au minimum un support pour vous rappeler les paramètres des pouvoirs que vous connaissez.

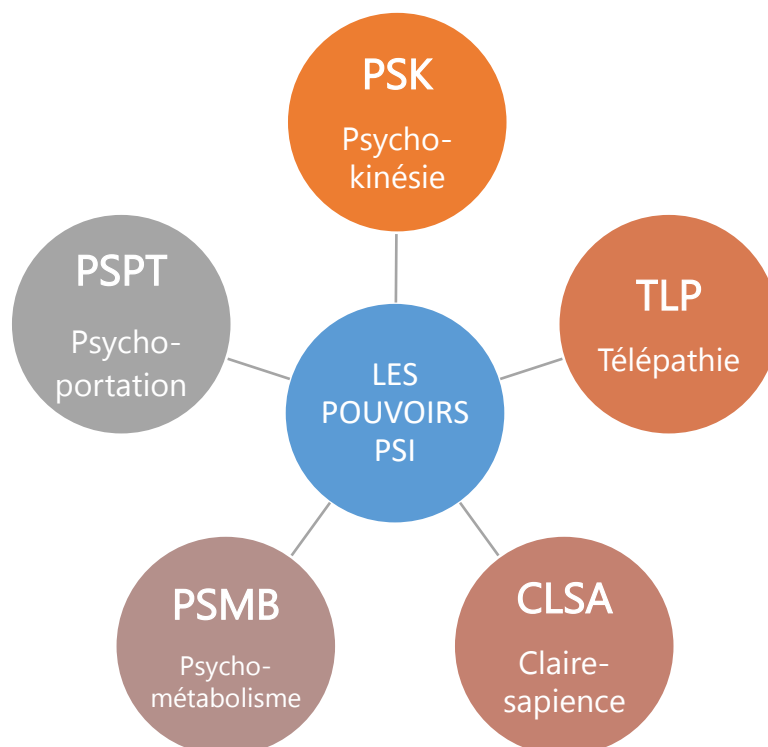
Le psioniste apprend des pouvoirs en fonction de son niveau et sera ensuite limité sur le nombre de pouvoirs qu'il pourra lancer à chaque combat. À cela s'ajoute un nombre de pouvoirs disponibles par jour. Ces derniers seront utilisés pour lancer des pouvoirs ne fonctionnant pas en combat, mais qui peuvent tout de même servir lors d'un affrontement qui serait plus long. Ces pouvoirs ne sont pas limités par leur niveau, il est donc possible de lancer 4 pouvoirs de niveau 5 par jour pour un psioniste de niveau 10.

| Progression : psioniste |                 |   |   |   |   |                            |       |   |                           |
|-------------------------|-----------------|---|---|---|---|----------------------------|-------|---|---------------------------|
| Niveau                  | Pouvoirs connus |   |   |   |   | Nombre de pouvoirs /combat |       |   | Nombre de pouvoirs / jour |
|                         | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 & 2                      | 3 & 4 | 5 |                           |
| 1                       | 2               |   |   |   |   | 2                          |       |   | 1                         |
| 2                       | 2               |   |   |   |   | 3                          |       |   | 1                         |
| 3                       | 2               | 1 |   |   |   | 3                          |       |   | 1                         |
| 4                       | 2               | 2 |   |   |   | 3                          |       |   | 2                         |
| 5                       | 3               | 2 | 1 |   |   | 3                          | 1     |   | 2                         |
| 6                       | 3               | 2 | 2 |   |   | 3                          | 2     |   | 2                         |
| 7                       | 3               | 3 | 2 | 1 |   | 3                          | 2     |   | 3                         |
| 8                       | 4               | 3 | 2 | 2 |   | 3                          | 3     |   | 3                         |
| 9                       | 4               | 3 | 3 | 2 | 1 | 4                          | 3     | 1 | 3                         |
| 10                      | 4               | 4 | 3 | 2 | 2 | 4                          | 4     | 1 | 4                         |

### 2.4.3.2. Les pouvoirs psi – généralités

Il existe différents types, ou écoles de pouvoirs psi. Vous trouverez ci-après leur codification, ainsi qu'une brève explication. Un personnage ayant choisi la classe de Psioniste aura accès à l'ensemble des écoles, alors qu'un autre ayant pris « Mentaliste » en compétence métier, n'aura accès qu'à une seule école.

- **PSK = Psychokinésie** : Les facultés de psychokinésie manipulent l'énergie ou puisent leur source dans la puissance de l'esprit pour parvenir au résultat désiré. Nombre de ces facultés produisent des effets visuels spectaculaires (outre les signes apparents habituels, voir plus bas) comme le déplacement, la fusion, la transformation ou la destruction de la cible. Les facultés psychokinésiques peuvent infliger de grandes quantités de dégâts.
- **TLP = Télépathie** : Les facultés de télépathie permettent d'épier et d'affecter l'esprit de leurs cibles, ce qui permet ensuite d'influencer ou de contrôler leur comportement.
- **CLSA = Clairesapience** : les pouvoirs de Clairesapience permettent de découvrir des secrets oubliés depuis fort longtemps, d'entrevoir le futur proche et de prédire l'avenir lointain, de trouver des choses cachées et, de manière générale, de découvrir ce qu'il est normalement impossible de savoir.
- **PSMB = Psychométabolisme** : Les facultés de psychométabolisme modifient les propriétés physiques d'une créature, d'une chose ou leurs conditions.
- **PSPT = Psychoportation** : Les facultés de psychoportation déplacent leur utilisateur, un objet ou une autre créature dans l'espace et le temps.



### 2.4.3.3. Les pouvoirs psi – liste de sorts

D'autres pouvoirs que ceux listés ci-dessous peuvent exister, mais ils ne peuvent pas être choisis au départ ou lors de l'accès au niveau concerné.

| LES POUVOIRS PSI DE NIVEAU 1 |                          |              |         |       |                                       |  |
|------------------------------|--------------------------|--------------|---------|-------|---------------------------------------|--|
| École                        | Nom                      | Type         | Portée  | Cible | Durée                                 | Description  |
| PSK                          | Agitation de la matière  | Divers       | 1 m     | 1     | 1 min*                                | Le psioniste agite la structure d'un objet combustible au point de l'échauffer jusqu'à l'ignition. Les matériaux aisément inflammables (papier, herbe sèche, amadou, torche) prennent feu (à matérialiser avec un briquet) (annonce : « Feu »). *Ce pouvoir ne peut être manifesté en combat et la durée est celle de la concentration pour le manifester. |
| PSK                          | Inertie                  | Protection   | Lanceur | 1     | Combat                                | L'esprit du psioniste génère un champ de force solide qui lui assure un bonus d'armure de 2 pts délocalisés.   |
| TLP                          | Démoralisation           | Incapacitant | 10 m    | 1     | 1 min                                 | Le psioniste instille le doute dans l'esprit de ses adversaires. L'adversaire ciblé est secoué pour la durée de la faculté et quitte le combat. Les créatures non intelligentes ne sont pas affectées.   |
| TLP                          | Détection stygienne      | Divers       | 10 m    | 1     | N/A                                   | Le psioniste détecte la présence de zombies et a une idée de l'importance de la menace (1 individu, 2 ou beaucoup).  |
| CLSA                         | Contact dispersant       | Protection   | Lanceur | 1     | Cycle en cours, jusqu'à utilisation.  | La chair du psioniste est altérée au point de pouvoir s'effriter s'il est maintenu par un zombie. Agissant comme un Désengagement, la faculté inflige 2pts de dégâts dans une zone au choix du psioniste. (Annonce : « Désengagement »)  |
| CLSA                         | Précognition             | Divers       | Lanceur | 1     | Combat en cours, jusqu'à utilisation. | La conscience du psioniste s'étend une fraction de seconde vers le futur, ce qui lui permet dans un combat d'obtenir +1 aux dégâts sur le prochain coup.   |
| PSMB                         | Ectoplasme               | Incapacitant | 10 m    | 1     | 1 min                                 | Le psioniste tire de la matière une sphère de substance visqueuse faite d'ectoplasme. Il la lance immédiatement vers une créature à portée qui se retrouve couverte de la substance visqueuse et est ralentie, elle est incapable de courir, mais peut marcher. (Annonce : « Ralentissement 1min »).   |
| PSMB                         | Accélération métabolique | Divers       | Lanceur | 1     | N/A                                   | Permet de réduire le niveau d'une annonce contagion de 1 au moment où celle-ci est prononcée.  |
| PSPT                         | Patin                    | Incapacitant | 10 m    | 1     | N/A                                   | La cible glisse sur les sols solides comme sur de la glace lisse. Elle met les deux genoux au sol et peut se relever directement. (Annonce : « Glisse »)   |



|      |            |         |      |   |     |  |
|------|------------|---------|------|---|-----|--|
| PSPT | Mind Blast | Attaque | 20 m | 1 | N/A | Le psioniste, grâce à sa concentration, assène brusquement un impact massif à la matière d'une créature ciblée, infligeant 1 point de dégâts dans une zone, voire 3 à un zombie. Au niveau 5, le psioniste double les dégâts, 2 et 6 points. |
|------|------------|---------|------|---|-----|--|

## LES POUVOIRS PSI DE NIVEAU 2

| École | Nom                  | Type         | Portée  | Cible | Durée                                 | Description  |
|-------|----------------------|--------------|---------|-------|---------------------------------------|--|
| PSK   | Déblocage            | Divers       | 5 m     | 1     | N/A                                   | Défait les soudures d'un pouce, ouvre les menottes et dénoue les chaines (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé).   |
| PSK   | Rayon d'énergie      | Attaque      | 20 m    | 1     | N/A                                   | Crée un rayon du type d'énergie électrique qui sort du bout de son doigt et qui frappe une cible à portée. Le rayon inflige 2 points de dégâts sur une zone. (Annonce : « Électricité 2 zone »)  |
| TLP   | Flagellation mentale | Incapacitant | 10 m    | 1     | 1 minute                              | Les assauts mentaux répétés du psioniste altèrent l'égo de son adversaire, affaiblissant sa confiance en lui. La cible subit un affaiblissement temporaire (frappe à -1/minimum '1'). (Annonce : faiblesse : -1)<br>Non cumulable sur la même cible.   |
| TLP   | Bouclier mental      | Protection   | Lanceur | 1     | Combat en cours, jusqu'à utilisation. | Le psioniste fortifie son esprit pour le protéger des intrusions, ce qui lui confère une résistance à un pouvoir psi. (Annonce : « Résiste »)  |
| CLSA  | Balise psychique     | Divers       | Contact | 1     | Cycle en cours                        | Le psioniste place une signature psychique sur une créature ou un objet. Il peut ressentir la présence de la signature, ainsi que sa direction et distance approximative.  |
| CLSA  | Rappel d'Agonie      | Attaque      | 10 m    | 1     | N/A                                   | La volonté du psioniste déchire le temps et révèle des blessures subies autrefois par son adversaire (ou qu'il recevra un jour). Ce court empiètement du passé (ou de l'avenir) sur le présent lui inflige la perte de 1 point de santé mentale (annonce : « Agonie 1 »)   |
| PSMB  | Biorétroaction       | Protection   | Contact | 1     | Combat                                | Le psioniste peut renfoncer le corps de la cible contre les blessures et atténuer leur impact. Pendant la durée de cette faculté, la cible gagne une armure de 5 délocalisés.  |
| PSMB  | Subsistance          | Divers       | Lanceur | 1     | 1 jour                                | Cette faculté permet de se passer de nourriture et d'eau pendant un jour. À chaque manifestation de la faculté, le corps du psioniste produit suffisamment d'éléments nutritifs et de fluides pour satisfaire entièrement à ses besoins pour la journée. N'est pas utilisable 2 jours consécutifs. (À matérialiser par un bracelet). |
| PSPT  | Verrou               | Divers       | Contact | 1     | 1 jour                                | Le verrou psioniste sur une porte, un coffre ou un portail ferme celui-ci psioniquement. Le psioniste peut librement passer outre son verrou sans l'affecter. Autrement dit, une porte ou un objet sécurisé par ce   |

|      |               |        |      |   |     |  |
|------|---------------|--------|------|---|-----|--|
|      |               |        |      |   |     | moyen ne peut être ouvert qu'en le brisant. Ce verrou peut être brisé de plusieurs manières (explosifs, acide, grenade, armes à feu), il peut également être crochété (cadenas niv. 1) |
| PSPT | Rayon Stygien | Divers | 10 m | 1 | N/A | Le psioniste crée un lien avec l'énergie du Styx. Un mort vivant gagne 5 points de (non-)vie   |

### LES POUVOIRS PSI DE NIVEAU 3

| École | Nom                    | Type         | Portée  | Cible | Durée                                | Description  |
|-------|------------------------|--------------|---------|-------|--------------------------------------|--|
| PSK   | Décharge d'Énergie     | Incapacitant | 10 m    | 1     | 1 min                                | L'air se plisse sous l'effet de l'attaque mentale du psioniste. La créature dans la zone d'effet est incapable de se déplacer. Une décharge psioniste la fixe au sol. (Annonce : « Glue »)   |
| PSK   | Paralyse Télékinésique | Incapacitant | 5 m     | 1     | Var. (max 5 min.)                    | Le psioniste cible une créature en concentrant son esprit sur sa situation actuelle et celle qu'il souhaite lui imposer, à savoir une immobilisation complète. Si le psy est touché, la paralysie prend fin. (Annonce : « Paralysie »)   |
| TLP   | Brumes de l'esprit     | Divers       | Lanceur | 1     | 1h                                   | Le psioniste se rend complètement indétectable par sa cible, en effaçant de son esprit tous les signes de sa présence. Cette faculté a les effets suivants : en premier lieu, le psioniste est invisible et inaudible pour la créature. Elle ne peut percevoir sa localisation d'aucune façon. En second lieu, la cible n'a pas conscience des actions du psioniste, à la condition qu'il ne tente aucune attaque ou qu'il ne provoque directement aucun danger évident dans son environnement. Ne fonctionne pas sur les Zombies. |
| TLP   | Endiguement            | Incapacitant | 10 m    | 1     | 1 min                                | Le psioniste peut temporairement empêcher une créature d'utiliser ses pouvoirs psioniques. Il pénètre son esprit et érige un mur entre son égo et le reste de sa psyché. (Annonce : « sans pouvoir »)  |
| CLSA  | Précognition majeure   | Protection   | Contact | 1     | Cycle en cours, jusqu'à utilisation. | Le psioniste entoure la cible d'un champ d'improbabilités, créant une coquille protectrice qui l'enveloppe au plus près. Cette coque génère 3 points d'armure par zone.  |
| CLSA  | Potentiel réveillé     | Divers       | Contact | 1     | 1 jour                               | Le psioniste débloque l'esprit de la cible qui est éveillée à sa capacité à accéder aux méandres de l'esprit. Elle gagne pendant 1 journée l'accès à 1 pouvoir d'une école psi niv.1 au choix du lanceur et lance ses sorts comme un Mentaliste de niveau 1. L'effort étant intense, il n'est plus possible à la cible d'utiliser ce pouvoir au-delà du premier jour (elle 'oublie' par manque d'entraînement). Elle perd un point de santé mentale.   |
| PSMB  | Ajustement             | Divers       | Contact | 1     | N/A                                  | Le psioniste prend le contrôle de processus de guérison d'un corps, le soignant de 4 points à répartir.  |
| PSMB  | Simulation d'antidote  | Divers       | 5 m     | 1     | N/A                                  | Le psioniste, par sa concentration, parvient à contrôler le corps de la cible jusqu'à simuler l'effet d'un antidote jusqu'au niv. 3.   |

|             |                     |              |         |    |       |  |
|-------------|---------------------|--------------|---------|----|-------|--|
| <b>PSPT</b> | Renvoi d'ectoplasme | Protection   | Lanceur | 10 | 5 min | Le psioniste renvoie des créatures non vivantes vers d'autres cibles en 'réfléchissant sa lumière de vie', il le symbolise par le port d'une voilette jaune.   |
| <b>PSPT</b> | Vision du cauchemar | Incapacitant | 10 m    | 1  | 1 min | Le psioniste capture les démons intérieurs de la cible et leur donne vie, en les projetant dans son esprit. Tout le monde voit quelque chose de différent, mais la plupart voient leur cauchemar sous forme d'yeux, de tentacules gluants, et de gueules aux cris stridents. Ceux qui ne sont pas sous l'effet ne voient qu'une vague silhouette s'approcher et envelopper la cible. La cible est effrayée durant 1 minute (effet : peur) et perd 2 points de santé mentale. |

#### LES POUVOIRS PSI DE NIVEAU 4

| École       | Nom                   | Type         | Portée  | Cible | Durée                                | Description  |
|-------------|-----------------------|--------------|---------|-------|--------------------------------------|--|
| <b>PSK</b>  | Forteresse de volonté | Protection   | Lanceur | 1     | Cycle en cours, jusqu'à utilisation. | Le psioniste érige un bastion de pensées tellement fort qu'il peut se protéger, améliorant sa maîtrise mentale. Le psioniste gagne une résistance psionique contre les 3 prochains pouvoirs psi utilisés contre lui. (Annonce : « Résiste »)   |
| <b>TLP</b>  | Exhalation            | Incapacitant | 10 m    | 5     | 1 minute                             | Le psioniste souffle un gaz ayant un puissant effet répulsif. La créature prise dans l'effet doit s'éloigner à tout prix du psioniste, pendant 1 minute. Ne fonctionne pas sur le Z. (Annonce : « Peur 1 minute »).  |
| <b>CLSA</b> | Vision lucide         | Divers       | 10 m    | 1     | 5 minutes                            | Ce pouvoir permet au psioniste de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Il permet de passer au-dessus des déguisements, de voir l'invisible (objets ou personnes), la réelle apparence des créatures, les pouvoirs psi actifs sur les créatures ou les objets. (Annonce : « vision lucide »)                |
| <b>PSMB</b> | Purification          | Divers       | Contact | 1     | N/A                                  | Le psioniste, en se concentrant, fait un check-up total de la cible. Il soigne tous les dégâts physiques d'une cible, régénère ses points de santé mentale et soigne la zombification comme un antidote de niv. 4. Le psioniste tombe ensuite à 1 pv/zone et perd 2 points de santé mentale tant l'effort lui a coûté. |
| <b>PSPT</b> | Mind Wave             | Attaque      | 20 m    | 3     | N/A                                  | Le psioniste, grâce à sa concentration, assène brusquement un impact massif à la matière des cibles, infligeant 4 points de dégâts dans une zone, voire 8 à des zombies.   |

| LES POUVOIRS PSI DE NIVEAU 5 |                       |              |         |       |           |  |
|------------------------------|-----------------------|--------------|---------|-------|-----------|--|
| École                        | Nom                   | Type         | Portée  | Cible | Durée     | Description  |
| PSK                          | Adaptation corporelle | Protection   | Lanceur | 1     | 1 cycle   | Le corps du psioniste s'adapte automatiquement aux environnements hostiles, qu'ils soient sous-marins, très chauds, très froids ou sans air. Cela permet au psioniste de survivre comme s'il était une créature native de ces environnements. Il peut y respirer normalement, et ignorer les éventuels dégâts que le milieu inflige habituellement. Il peut s'adapter à tous les milieux hostiles rencontrés pendant toute la durée du pouvoir.  |
| TLP                          | Désir morbide         | Attaque      | 10 m    | 1     | N/A       | Grâce à cette faculté, le psioniste peut implanter dans l'inconscient de la cible une forte pulsion refoulée de mort. La cible cherche la méthode la plus rapide pour mettre fin à ses jours et tente de l'appliquer. Elle ne peut rien faire d'autre sauf attendre à sa propre vie. (Annonce : « Suicide »)   |
| CLSA                         | Stase                 | Incapacitant | 20 m    | 3     | 3 minutes | Avec la volonté de son esprit, le psioniste courbe le temps et y maintient prisonnières trois créatures à un moment m. Durant ce temps, le psioniste peut faire d'autres actions comme fuir ou attaquer les créatures stasées. (Annonce : « Toi, toi et toi : Stase »)   |
| PSMB                         | Gravité accrue        | Incapacitant | 10 m    | 5     | 1 minute  | Le psioniste crée une aire de gravité étrange et surnaturelle, pesant sur les épaules des créatures touchées. Les créatures dans la zone d'effet, écrasées par leur propre poids, sont fixées à terre. (Annonce : « glue de masse » pour 5 cibles). Les cibles prennent 2 pts de dégâts dans toutes les zones.   |
| PSPT                         | Portail psionique     | Divers       | Spécial | 1 à 2 | N/A       | Ce pouvoir permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée (à faire valider par l'organisation). Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : « dans l'auberge derrière le comptoir »). Après avoir utilisé ce pouvoir, le personnage doit se reposer 5 minutes. Il lui est possible d'emporter des possessions dans les limites de ses possibilités physiques. Il peut également emmener une créature consentante. Cette créature transportée doit être en contact le psioniste. |

#### 2.4.4. *Le scientifique*



« Mon royaume pour un microscope, une centrifugeuse et du café. On peut toujours rêver, non ? Ça fait deux jours que je travaille sur le cas de Reb. Quand ils me l'ont amenée, je n'aurais pas parié une ration sur son cas. Elle s'est fait mordre ..., perdue pour la cause. Le toubib et moi, on se relaye auprès d'elle. Il l'espère encore la sauver. Pour moi, c'est déjà fini. C'est plus une personne, mais une opportunité, un espace de tests. Selon le doc, j'ai perdu mon humanité en chemin, j'ai tout du savant fou, sauf que sans moi, les autres, ils n'auront jamais de vaccin. Ils ne sauront jamais comment faire reculer la contagion ».

Le scientifique est un être rare de par la somme de connaissance qu'il a pu acquérir au cours de sa vie. C'est l'une des rares classes de personnage (avec le médecin) qui n'a pas vu le jour avec l'avènement de l'apocalypse, mais qui était présente bien avant.

Le scientifique, c'est le Mc Guyver qui a fait des études. Contrairement à ce dernier, il dispose d'un savoir beaucoup plus théorique et beaucoup moins empirique. De ce fait, ses créations revêtent un caractère plus complexe et un niveau de fiabilité beaucoup plus haut, il est vrai au détriment parfois de l'aspect pratique. Le fait de vivre continuellement dans un univers de rationalisation et de conceptualisation lui permet de relativiser la plupart des situations, mais le détache de ses semblables sur le plan relationnel et il fait généralement preuve d'un manque flagrant d'empathie. C'est un peu là que le bât blesse. En effet, ce n'est ni un homme pratique ni un homme de terrain. Il est certes très fort pour comprendre des théories ou des concepts, mais les composantes nécessaires à leurs réalisations sont souvent indisponibles dans un monde en ruine. En effet, produire de grandes quantités d'électricité par exemple, demande une usine en état de marche, ce qui n'est pas la chose la plus courante.

Le scientifique a cependant du mal à appréhender les derniers événements. Ces derniers postulent en une certaine manière la faillite de la science dans son objectif à améliorer les conditions de vie de l'humanité. Au contraire, certains accusent même la communauté scientifique, dans son désir sans borne de vouloir domestiquer la nature d'être à l'origine de l'apocalypse. Les animistes en particulier les tiennent pour responsables du désastre actuel, de l'apparition des Z et de la destruction d'une bonne partie de l'humanité. Le scientifique n'est pas un bon combattant, mais il est capable de créer des dispositifs complexes permettant de se sortir de situations apparemment désespérées pour autant qu'il dispose de suffisamment de temps et de ressources. Il est capable de créer (nb : entre les événements) des armes redoutables et des remèdes efficaces. Au vu de son potentiel de création, il est en quelque sorte une synthèse entre le meilleur et le pire des possibilités de l'humanité.

Passer du temps à accumuler des savoirs vous éloigne souvent à la fois des réalités de la vie, mais également de l'apprentissage de compétences liées à la survie ou encore au combat. Dans le même ordre d'esprit, le scientifique aime prendre le temps et réfléchir avant d'agir. Cette classe de personnage est en quelques sortes, la moins adaptée à un monde de survie. Mais, correctement encadré par un groupe, le scientifique est un atout incontestable.

| Voie                |   | Intellectuel   |
|---------------------|---|----------------|
| Niveau de la classe | Scientifique  | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Armes jusqu'à 75 cm</li> <li>• Armures légères</li> <li>• Création de plans communs</li> <li>• Expert en évaluation</li> <li>• Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soit : armes à feu</li> <li>- Soit : armes exotiques</li> </ul> </li> </ul> | Niv. 1         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cache confortable +1 (1x/jour)</li> <li>• Création d'acide (1x/live)</li> <li>• Recyclage 1 (1x/Cycle)</li> </ul>  | Niv. 2         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bien manger, c'est le début du bonheur (1x/jour)</li> <li>• Explosif Niv. 1</li> <li>• Sens de la déduction (1x/live)</li> <li>• Rationalisation (1x/jour)</li> <li>• Vaccin 1 (1x/live)</li> </ul>  | /              |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maître des énigmes (permanent)</li> <li>• Mélange chimique (1x/jour)</li> <li>• Mémoire absolue (1x/jour)</li> <li>• Création de plans expert (unco)</li> </ul>  | Niv. 3         |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cache confortable +2 (1x/jour)</li> <li>• Pilule bleue ? Pilule rouge ? (1x/live)</li> <li>• Recyclage 1 (2x/jour)</li> <li>• Vaccin 2 (1x/live)</li> </ul>  | Niv. 4         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explosif Niv. 2</li> <li>• Recyclage 2 (1x/jour)</li> <li>• Vaccin 3 (1x/Live)</li> </ul>  | /              |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquive (1x/jour)</li> <li>• Sens de la déduction (2x/live)</li> <li>• Création de plan rare</li> </ul>  | Niv. 5         |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cache confortable +3 (1x/jour)</li> <li>• Vaccin 4 (1x/Live)</li> </ul>  | Niv. 6         |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création d'acide (2x/jour)</li> <li>• Explosif Niv. 3</li> <li>• Rationalisation (2x/live)</li> </ul>  | /              |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de plans épiques</li> </ul>   | Niv. 7         |

#### Quelques précisions sur les compétences du scientifique

- **Bien manger c'est le début du bonheur**: le scientifique met en œuvre ses compétences en diététique. Il est donc capable d'éliminer un effet de faim par personne par tranche de deux niveaux (lui non compté dedans). Un repas est nécessaire pour aider trois personnes.

- **Cache confortable +X**: le scientifique est capable, en travaillant avec un Mac Guyver, d'augmenter le bonus que celui-ci octroie à un bâtiment. Si un scientifique passe trente minutes à travailler avec un Mac Guyver, la prochaine amélioration de bâtiment de celui-ci augmentera de  $X$  (le niveau de *Cache confortable* du scientifique)
- **Création d'acide**: permet de créer 1 fiole d'acide : peut avoir plusieurs utilités : soit en combat (2 pt/zone), soit peut remplacer une ressource peu commune pour la création d'une batterie, soit peut servir à dissoudre un petit objet en métal.
- **Création de plans**: le scientifique est capable de préparer entre les événements des plans. Ces plans peuvent concerner n'importe quels sujets de la vie de l'aventurier. Le scientifique a tout à coup une idée et la couche sur le papier.

En termes de jeu, nous vous demandons de remettre 15 jours avant l'évènement le ou les plan(s) que vous allez mettre en place. Nous validerons ce plan et nous vous indiqueront les composantes à trouver en jeu. Nous serons intraitables sur le délai de remise des plans.

Chaque fois que vous accédez à un niveau de plan, vous obtenez la possibilité d'en créer deux nouveaux. D'autres seront 'apprenables' en jeu. Les plans de niveau épique demandent l'utilisation d'un laboratoire scientifique fonctionnel (bâtiment de niveau 2)

- Vos plans ont une existence en jeu. Cela veut donc dire qu'ils sont échangeables, vendables, volables ou 'apprenables' (15 minutes d'échanges pour un plan)
- Les plans que vous créerez peuvent être de deux types, soit votre personnage décide de créer un plan pour produire une ressource existante dans nos tableaux, soit vous décidez de créer une chose qui n'existe pas dans notre inventaire.
- Si vous décidez de prendre un produit déjà présent (voir la liste page 61 de ce livre), nous vous demandons autant que possible de ne pas créer un plan d'un objet susceptible de l'être par une autre classe (et donc de piocher dans la liste des ressources non-craftable)
- Si vous décidez de créer des plans, vous trouverez ci-dessous des idées de plans réalisables qui sont classées par rareté. Vous pourrez ainsi avoir une idée de ce qui est faisable à quel niveau.

| Intitulé du plan             | Degré de rareté | Effet   | Ressources nécessaires (à titre d'exemple)   |
|------------------------------|-----------------|---|--|
| Centrifugeuse basique        | commun          | Permet d'augmenter le niveau d'un vaccin de 1 (maximum)   | Petit moteur, un conteneur isolant, une batterie, kit de scientifique de base                  |
| Amélioration d'arme One shot | commun          | Permet de faire passer une arme one shot de base (1 combat) en arme one shot améliorée (2 combat) | Un kit d'amélioration de bâtiments niveau 1, Kit de scientifique de base, une source thermique |
| Munition de base (AMO)       | Peu commun      | Permet de créer 3 cartouches  | Poudre inflammable, métal chemisé, kit de scientifique avancé, métal à projectile              |

|  |    |            |  |   |
|--|----|------------|--|---|
| Armure de combat synthétique               | de | Peu commun | Permet de créer une armure de type tenue « anti-émeute », qui offre 3 points de protection par zone  | 2 Pièces de Kevlar, 2 pièces de textiles, kit d'amélioration de bâtiments 1, Kit de scientifique amélioré   |
| Vaporisateur zombie                        | à  | Rare       | Permet d'augmenter l'efficacité du PCZ (voir fiche brico), affecte donc 5 zombies de base  | 2 doses de PCZ, moteur, système de ventilation, système de dispersion, 1 kit de scientifique spécialisé   |
| Expulseur fumigène                         | de | Rare       | Permet d'augmenter la quantité de personnes pouvant se rendre invisible avec un fumigène. 5 Personnes sont affectées et l'invisibilité cesse pour tous si une des cinq commet un acte offensif | 2 fumigènes, un dispositif de mise à feu, un système de dispersion  |
| Motorisation véhicule carburant alternatif | à  | Epique     | Permet d'équiper un véhicule avec une autre source d'énergie. Ce qui lui permet de consommer 5 fois moins qu'avec un carburant standard.   | Amélioration de bâtiments niveau 2, 2 carburants de remplacement, deux petites batteries, un récepteur d'énergie, un circuit électronique complet<br>Nécessite un laboratoire scientifique opérationnel (bâtiment niveau 2) |
| Défibrillateur                             |    | Epique     | Permet de créer un défibrillateur  | Batteries de haute qualité, conduits isolants, support électronique de contrôle, circuit électronique complet<br>Nécessite un laboratoire scientifique opérationnel (bâtiment niveau 2)                                     |

Un tableau récapitulatif des ressources se trouvent à la fin du point sur le scientifique

- **Création de ressources épiques** : ceci permet au scientifique de connaître les secrets de fabrication de certaines ressources épiques (véhicules, armes complexes, carburants spéciaux, etc.). Il aura la possibilité de saboter, extraire un composant, savoir comment réparer un appareil « épique ».
- **Explosif** : le scientifique est capable de créer, entre les événements, un certain nombre d'explosifs selon son rang dans la compétence qui cumule les effets. Au niveau 1, les explosifs prennent la forme de 3 *Grenade*. Au niveau 2, il crée une *Charge explosive*. Au niveau 3, il fabrique une *Bombe*. Les effets des explosifs sont détaillés dans la liste des recettes au point 3.3.
- **Maître des énigmes** : ceci permet de donner une seconde réponse à une énigme, un mot de passe, etc.



- **Mélange chimique** : Le scientifique prépare un mélange sur base de différentes substances issues du milieu médical. Il en extrait les substances actives pour créer une sorte de drogue de combat. Celle-ci permettra à son consommateur de gagner 1 PV/zone et d'augmenter ses dégâts de 1 pendant le prochain combat. Ces drogues entraînent une dépendance au-delà de la consommation d'une dose par jour.
- **Mémoire absolue** : le personnage peut obtenir, auprès des organisateurs, une copie d'un document, la retranscription d'éléments oraux ou encore la représentation d'une scène (photo).
- **Pilule bleue ? Pilule rouge ?** : Permet de rendre un point de santé mentale ou d'annuler un Torheit en cours.
- **Rationalisation** : en passant le temps d'une conversation avec un scientifique, un personnage peut relativiser sa situation et se faire soigner un point de santé mentale. Le scientifique l'aide à prendre du recul face à la situation et à dédramatiser.
- **Recyclage 1** : il permet de créer, à partir de 3 ressources communes de la même catégorie, 1 ressource peu commune de la même catégorie. Exemple : 3 réassorts médicaux permettent de créer une trousse de secours base ou un vaccin majeur.
- **Recyclage 2** : même fonctionnement que le *Recyclage 1* mais peut créer des ressources rares en gardant ce ratio 3 pour 1. Exemple : 9 communes ou 1 peu commune et 6 communes = 1 rare du même type.
- **Sens de la déduction** : après avoir passé 20 minutes à étudier un mécanisme ou à tenter de décoder une langue ou de résoudre une énigme, le scientifique obtient de l'organisation un indice ou une aide substantielle.
- **Vaccin (x)** : il permet au scientifique de créer une ressource médicale « vaccin » du niveau de la compétence, mais aussi des niveaux inférieurs. Exemple : Vaccin niv.3 offre la possibilité de créer un vaccin niv.1, un vaccin niv.2 et un vaccin niv.3 par live.

#### Liste des ressources/matériels spécifiques au scientifique

| Dénomination                   | Niveau de rareté | Dénomination                 | Niveau de rareté |
|--------------------------------|------------------|------------------------------|------------------|
| Kit de scientifique de base    | Commun           | Pièces de textiles           | Commun           |
| Kit de scientifique amélioré   | Peu commun       | Pièces de kevlar             | Peu commun       |
| Kit de scientifique spécialisé | Rare             | Système de ventilation       | Rare             |
| Conteneur isolant              | Commun           | Système de dispersion        | Rare             |
| Petit moteur                   | Commun           | Récepteur d'énergie          | Epique           |
| Source thermique               | Commun           | Système de mise à feu        | Rare             |
| Poudre inflammable             | Peu commun       | Batterie de haute qualité    | Epique           |
| Métal chemisé                  | Peu commun       | Circuit électronique complet | Rare             |

## 2.4.5. Le Mac Guyver



*Tada dadada da.da. da*

*Dada da dada da da*

« Peut-on le faire ? Oui, on peut ! »

Tel est l'état d'esprit du Mac Guyver. Avec trois fois rien, il peut confectionner beaucoup, beaucoup de choses. Ses productions ne sont pas faites pour s'inscrire dans le temps et survivre à une nouvelle apocalypse. Elles font même généralement montre d'une grande simplicité, mais leur sens pratique aide incontestablement dans la vie de tous les jours. À l'heure où tout est précieux, avoir un Mac Guyver sous la main l'est également ! Pour la survie, pour le confort, il est capable de mobiliser l'existant et de l'améliorer pour offrir plus que ce qui est disponible ou plus de chances de survie.

Contrairement au scientifique, son savoir est fait de connaissances empiriques, de traditions familiales, d'apprentissages sur le tas. Peut-on faire de l'essence avec du white spirit et de l'huile ? Lui seul le sait.

| Voie                |   | Touche-à-tout |                |
|---------------------|---|---------------|----------------|
| Niveau de la classe | Mac Guyver  |               | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Armes jusqu'à 75 cm</li> <li>Fiches Brico niv.1</li> <li>Au choix :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soit ambidextrie avec une arme secondaire de max 75 cm</li> <li>- Soit armes à distance</li> <li>- Soit armes exotiques</li> </ul> </li> </ul>                            |               | Niv. 3         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Esquive (1x/combat)</li> </ul>   |               | Niv. 4         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Création de rations</li> <li>Fiches Brico niv.2</li> </ul>   |               | Niv.5          |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Recyclage 1</li> </ul>   |               | Niv. 6         |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Expertise du bricoleur, au choix :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque en force (+1, 1x/combat)</li> <li>- Esquive (1x/combat)</li> <li>- Protection naturelle de 1 point délocalisé (1x/combat)</li> <li>- Soin personnel de 2PV/zone (1X/combat)</li> </ul> </li> </ul> |               | Niv. 7         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque en force (+1, 1x/combat)</li> <li>Fiches Brico Niv.3</li> </ul>  |               | Niv. 8         |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Expertise améliorée du bricoleur</li> <li>Pistage</li> </ul>   |               | Niv. 9         |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Alliance opportuniste</li> </ul>   |               | Niv. 10        |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Recyclage 2</li> <li>Toujours prêt (1x/jour)</li> </ul>  |               | /              |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Fiches Brico Niv. 4</li> <li>Souplesse (permanent)</li> </ul>  |               | Niv. 11        |

## Quelques précisions sur les compétences du Mac Guyver

- **Alliance opportuniste** : Le Mac Guyver, en offrant son aide, noue un lien tellement fort avec un peuple qu'il scelle un pacte avec eux. Il ne sera jamais attaqué par les créatures de ce peuple (humain ou autre peuple intelligent, le zombie de base s'en carre totalement). Le personnage doit porter un brassard qui annonce son allégeance. Si le Mac Guyver blesse ou cause du tort aux membres d'un peuple avec qui il est en alliance, il perd automatiquement sa protection. Une marque lui sera infligée par ce dernier, le désignant comme traître aux yeux de tous.
- **Création de rations** : Grâce à son côté débrouillard, le Mac Guyver ne mourra jamais de faim. Il sait utiliser son environnement pour en retirer de quoi se sustenter, quel que soit l'environnement dans lequel il évolue (grâce à de vieilles réserves en ville – en connaissant bien les plantes et les animaux à la campagne). Cette compétence est personnelle et ne permet de couvrir uniquement les besoins du personnage.
- **Expert en évaluation** : sait estimer la rareté de toute ressource sans erreur (commun, non-commun, rare ou épique).
- **Expertise du bricoleur** : À force de bricoler, le Mac Guyver aura développé l'une des caractéristiques suivantes au choix :
  - soit basée sur la force = Attaque en force (+1, 1x/combat) ;
  - soit basée sur l'agilité = Esquive (1x/combat) ;
  - soit basée sur la concentration = protection naturelle de 1 point délocalisé (1x/combat) ;
  - soit basée sur l'expertise des blessures = soin de 2PV's sur 1 zone (1X/combat). L'effet est personnel.
- **Expertise améliorée du bricoleur** : double l'effet de l'expertise existante ou en crée une nouvelle au choix qui s'additionne à la première (après acceptation de l'orga).
- **Pistage** : Capacité permanente permettant de remonter la trace d'une personne ou d'une créature, à condition qu'elle n'ait pas spécialement cherché à les dissimuler.
- **Recyclage 1** : permet de créer, avec trois ressources communes d'un certain type, 1 ressource non commune du même type. En utilisant sa capacité de recyclage, le Mac Guyver peut créer à partir de 3 ressources communes une ressource supérieure du même type. Ex. : 3 réassorts médicaux permettent de créer une trousse de secours de base ou un vaccin majeur.
- **Recyclage 2** : même fonctionnement que le recyclage 1, mais peut créer jusqu'à des ressources rares (9 communes ou 1 peu commune et 6 communes = 1 rare du même type).
- **Souplesse** : les dégâts d'un effet de zone (sort, piège, explosion, gaz) sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur de façon permanente.
- **Toujours prêt** : en cas d'attaque-surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/pouvoir/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1PV au torse.
- **Fiches Brico de Niv. 1 à 4** : elles représentent les recettes connues par le Mac Guyver. Sur base de composantes, elles permettent de créer des ressources. La limite de création est liée au niveau de la recette et aux composantes en possession du personnage. Le personnage doit être en possession d'une trousse d'outillage. Celle-ci, en fonction de son degré de rareté, comprendra des outils, mais également des petites composantes. C'est en mixant ces composantes qui sont de 5 types différents (métal, électrique, organique, magnétique et synthétique) et ont 3 niveaux de rareté (commun, peu commun et rare) que les Mac Guyver créent de petits objets forts utiles au quotidien. Si pour le commun des mortels, un trombone n'a aucune valeur, c'est loin d'être le cas pour un Mac Guyver.

| Niveau                    | Nom  | Rareté     | Catégorie        | Composantes |        |      |       |       | Effet(s)  |
|---------------------------|--|------------|------------------|-------------|--------|------|-------|-------|---|
|                           |  |            |                  | Meta        | Elec   | Orga | Magn  | Synth |   |
| Fiches<br>Brico<br>Niv. 1 | Arme temporaire base corps-à-corps         | Commun     | Combat           | 2 x C       |        |      |       |       | Permet de fabriquer une arme qui servira pour un combat.  |
|                           | Renfort vestimentaire                      | Commun     | Combat           | C           |        |      |       | C     | Permet d'ajouter deux points d'armure sur une armure existante. Ces points sont retirés en premiers lors d'un combat.   |
|                           | Système d'alarme de base                   | Commun     | Survie           |             | C      |      |       | C     | Permet d'être réveillé en cas d'attaque-surprise sur un dortoir par exemple ou être prévenu de l'intrusion sur une zone. La portée est de 15 mètres.  |
|                           | Révélateur d'empreinte                     | Commun     | Divers           |             |        | C    |       | C     | Permet de baisser d'un le niveau de difficulté de crochetage d'une serrure.   |
|                           | Amélioration des bâtiments 1               | Commun     | Survie           | C           |        |      |       | PC    | Permet d'augmenter le niveau d'un bâtiment de 1.  |
|                           | Piège mécanique                            | Commun     | Divers           | C           | C      |      |       |       | Piège une entrée ou une serrure avec un système qui occasionne 2 points de dégâts sur le bras directeur. Si ajout d'une composante synthétique en plus, il y a un effet colorant sur la personne. |
|                           | PCZ (Parfum certifié à zombies)            | Commun     | Substance        |             |        |      | 2 x C |       | Permet de détourner l'attention d'un zombie de vous vers une zone, ne fonctionne que sur un combat.   |
| Fiches<br>Brico<br>Niv. 2 | Arme temporaire améliorée de corps-à-corps | Peu commun | Combat           | C + PC      |        |      |       | C     | Permet de fabriquer une arme de corps-à-corps qui sera fonctionnelle pour deux combats  |
|                           | Injecteur de soin.                         | Peu commun | Matériel médical | C           |        | PC   |       | C     | Permet de créer un injecteur de soin pour les médecins.   |
|                           | Recyclage AMO                              | Peu commun | Combat           | C           |        | C    | PC    |       | Permet de créer des munitions sur base du recyclage de 3 cartouches utilisées pour une.   |
|                           | Fumigène                                   | Peu commun | Combat           |             | PC     | C    | C     |       | Permet de se rendre invisible (soi-même / utilisation personnelle), disparaît à la première offensive, durée : une minute.  |
|                           | Piège électrique                           | Peu commun | Divers           |             | C + PC |      |       |       | Piège une entrée ou une serrure. Le piège a pour effet de paralyser la personne pendant 5 minutes.  |
|                           | DZC (dispositif à zombies certifié)        | Peu commun | Substance        |             |        |      | C     | PC    | C   |

|                           |  |            |                  |    |    |        |    |    |  |  |
|---------------------------|--|------------|------------------|----|----|--------|----|----|--|--|
|                           | Système de recharge électrique         | Peu commun | Divers           | PC | C  |        | C  |    | Permet de créer un chargeur pour une petite batterie.  |  |
| Fiches<br>Brico<br>Niv. 3 | Petite Batterie                        | Rare       | Divers           |    | PC | PC     |    | C  | Permet d'alimenter un dispositif électrique de faible puissance.   |  |
|                           | Carburant de remplacement              | Rare       | Divers           |    |    | 2 x PC |    | C  | Permet de diminuer la consommation de carburant dans un moteur lourd (type véhicule) OU de créer une dose nécessaire pour les armes à essence.         |  |
|                           | Arme temporaire base distance          | Rare       | Combat           | PC | C  |        |    | PC | Permet de fabriquer une arme à distance (arc, arme à feu) pour un combat.  |  |
|                           | Lance-flamme temporaire                | Rare       | Combat           | C  | PC | PC     |    |    | Permet de créer une arme à coup unique qui occasionnera 5 points de dégâts de feu sur une zone.  |  |
|                           | Amélioration des bâtiments 2           | Rare       | Survie           | C  | PC |        |    | R  | Permet d'augmenter le niveau de confort d'un bâtiment de deux.   |  |
|                           | Piège électromécanique                 | Rare       | Divers           | C  | PC |        |    | PC | Permet de piéger une porte ou une entrée. Le déclenchement du piège occasionne 3 points de dégâts sur le bras directeur et une paralysie de 5 minutes. |  |
|                           | Système d'alarme de seconde génération | Rare       | Survie           | PC | C  |        |    | PC | Idem recette niveau, mais portée étendue à 50 mètres de portée.  |  |
| Fiches<br>Brico<br>Niv. 4 | Défibrillateur de fortune              | Épique     | Matériel médical |    | PC |        |    | R  | PC   | Permet de ramener une personne morte et non revenue en zombie, si le décès est inférieur à 3 minutes. Comme c'est un matériel bricolé, l'un des deux bras est inutilisable pendant 1 minute.   |
|                           | Arme à distance One-Shot améliorée     | Épique     | Combat           | PC | PC | R      |    |    |  | Permet de réaliser une arme à distance de type arme à feu qui sera fonctionnelle deux combats.   |
|                           | EDM (élément diversif de masse)        | Épique     | Divers           |    |    | R      | PC | PC |  | Identique au talent Diversion de l'Exécuteur   |
|                           | Combinaison de survie                  | Épique     | Ration -> Survie |    |    |        | PC | PC | R  | Crée une combinaison complète pour le corps qui n'apporte pas d'armure, mais protège contre d'autres dangers. Permet de résister au choix à :<br>- 4 attaques par contagion<br>- 4 contaminations par maladie<br>- 4 infections par poison |
|                           | Piège handicapant                      | Épique     | Divers           | R  | PC |        |    |    | PC   | Piège une serrure, une porte ou une ouverture quelconque. Le piège mutile gravement le bras directeur et celui-ci est considéré comme détruit.   |

#### 2.4.6. Le récupérateur



*« Cette usine désaffectée qui ressemble pour vous à un tas de ruines sans fin est pour moi comme la plus précieuse des mines d'or ! Les scientifiques et les bricolos de tous poils cherchent plein de chouettes petits bidules que je pourrais récupérer ici. Avec de la chance, ils m'échangeront mes trouvailles contre des armes, des grenades, des couvertures ou mieux encore de la nourriture, de l'eau et de l'essence !*

*Faut juste veiller à pas se faire boulotter par un Z et à être ni piégé ni découpé par la concurrence... juste, enfin ce n'est pas si facile quoi ! Pas mal d'entre nous y ont déjà laissé leur peau. Quand on est devenu un des repas préférés aussi bien des morts que des vivants, on n'envisage pas son avenir de la manière... C'est pour ça qu'on vit bien quand on est récupérateur. Mais on ne vit pas vieux.*

*Puis y'a plein de p'tits nouveaux qui nous font une concurrence déloyale aussi ! J'ai même entendu que certains arrivaient à se rendre invisibles aux Z ... si ça, ce n'est pas déloyal ... Enfin bon. Ah voilà les batteries, les choses sérieuses vont pouvoir commencer ! »*

Le récupérateur est le fournisseur des scientifiques et des Mac Guyver. Au péril de sa vie, il explore les endroits où d'autres n'osent pas aller. Ils connaissent la valeur de troc de presque toutes les ressources. Par contre, ils ne savent pas en faire grand-chose. Ils se contentent de les ramasser pour fournir la matière première et se font en général payer en produits finis.

Dans les troupes organisées, les récupérateurs servent de troupes d'éclaireurs. Ils ont développé des techniques spéciales pour échapper aux Z et font preuve d'une souplesse extraordinaire ! Ils savent pratiquer l'art du désengagement comme personne ! Mais cela ne suffit pas toujours.

Le récupérateur a généralement beaucoup d'ennemis, car ses cargaisons sont précieuses. Il arrive aussi que ceux-ci deviennent ses amis s'il sait les convaincre d'une totale loyauté et d'un tarif toujours préférentiel. Il existe une légende ou plutôt des rumeurs sur des récupérateurs légendaires qui ont su se rendre invisibles aux Z, mais personne ne prend cela trop au sérieux.

| Voie                |   | Touche-à-tout |                |
|---------------------|---|---------------|----------------|
| Niveau de la classe | Récupérateur  |               | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Armes jusqu'à 75 cm</li> <li>Armures légères</li> <li>Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>Soit ambidextrie avec une arme secondaire de max 75 cm</li> <li>Soit armes à distance</li> </ul> </li> </ul> |               | Niv. 3         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Désengagement (1x/jour)</li> <li>Doué de ses mains (1x/jour)</li> <li>Esquive (1x/combat)</li> </ul>   |               | Niv. 4         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque sniper (1x/combat)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : démineur, éclaireur ou métier de la sécurité</li> </ul>   |               | Niv.5          |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Désengagement (2x/jour)</li> <li>Attaque précise (+1, 1x/combat)</li> </ul>  |               | Niv. 6         |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Un niveau dans une compétence au choix : démineur, éclaireur ou métier de la sécurité</li> </ul>   |               | Niv. 7         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque sniper (2x/combat)</li> </ul>  |               | Niv. 8         |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Esquive (2x/combat)</li> <li>Indétectable (permanent)</li> </ul>   |               | Niv. 9         |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Désengagement (3x/jour)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : démineur, éclaireur ou métier de la sécurité</li> </ul>  |               | Niv. 10        |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Toujours prêt (1x/combat)</li> </ul>   |               | /              |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Souplesse (permanent)</li> </ul>   |               | Niv. 11        |

#### Quelques précisions sur les compétences du récupérateur

- **Attaque précise** : Ajoute X points de dégât à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance, sans qu'elle puisse être annulée par une Esquive. Une attaque précise ne peut être effectuée qu'avec une arme de maximum 75cm ou arme à distance.
- **Attaque Sniper** : Avec une arme à distance, permet de réaliser une attaque brise-nerf (membre inutilisable pour le combat, voire « Désengagement »).
- **Doué de ses mains** : les compétences de classe dites « manuelles » (crochetage, pose-piège, mécanique, etc.) sont relançables/peuvent être réessayées en cas d'échec.
- **Expert en évaluation** : sait estimer la rareté de toute ressource sans erreur (commun, peu commun, rare ou épique).
- **Indétectable** : d'une manière ou d'une autre, le personnage peut cacher quelque chose sur lui, dont le volume ne peut dépasser le creux de sa main. L'objet caché de la sorte est indétectable et non volable.
- **Souplesse** : les dégâts d'un effet de zone (pouvoir, piège, explosion, gaz) sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur de façon permanente.

- **Toujours prêt** : en cas d'attaque-surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/pouvoir/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Égorgement, Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1PV au torse.
- **Recherche de ressources** : Suivant le niveau et le tableau ci-dessous, permet de pouvoir récolter des ressources communes, peu communes ou rares. Les ressources épiques ne se récupèrent pas aussi facilement. La compétence est utilisable 1x/jour et le joueur effectue le temps de sa recherche une mission pour l'organisation. À son retour, il lui sera remis un pack avec les ressources choisies au hasard.

| Niveau de classe | Ressources communes | Ressources peu communes | Ressources rares | Ressources épiques |
|------------------|---------------------|-------------------------|------------------|--------------------|
| 1                | 1                   | 0                       | 0                | 0                  |
| 2                | 2                   | 1                       | 0                | 0                  |
| 3                | 2                   | 2                       | 1                | 0                  |
| 4                | 3                   | 2                       | 1                | 0                  |
| 5                | 3                   | 3                       | 2                | 0                  |
| 6                | 4                   | 3                       | 2                | 0                  |
| 7                | 4                   | 4                       | 2                | 0                  |
| 8                | 5                   | 4                       | 3                | 0                  |
| 9                | 5                   | 5                       | 3                | 0                  |
| 10               | 6                   | 5                       | 3                | 1/Live             |



#### 2.4.7. L'exécuteur



*« Cela fait trois heures que je suis allongé sur ce toit. Je trompe mon ennui en me repassant mentalement le plan du bâtiment et le dédale de couloirs qui doivent me mener vers ma cible. La mort est mon métier et je suis doué pour ce que je fais.*

*En dessous de moi, dans la cour, les bruits se font plus rares. Doucement, le sommeil commence à gagner les habitants du complexe. Bordel ! J'ai froid, je suis trempé et le maquillage de camouflage me coule dans les yeux. Et pour en rajouter, le vent se lève et vient coller mes vêtements trempés contre ma peau. Je déteste être mouillé.*

*Encore une heure d'attente. Je lutte contre l'engourdissement. Enfin la patrouille de minuit passe, avec peu de retard. Vu le temps qu'ils mettent pour repasser ici, j'ai trente à quarante-cinq minutes devant moi. Du moins, ce fut ainsi les trois premiers jours que j'ai planqué ici.*

*Quand la patrouille s'est éloignée, je m'étire, je réchauffe mes muscles, fais jouer mes articulations. Dix minutes plus tard, je me laisse glisser le long de la gouttière. Je touche sans bruit le bitume. Je cours rapidement vers l'entrée en jouant avec les éléments du décor. Je surgis derrière le garde et enfonce ma lame à la base du cou tandis que, dans le même temps, ma main appliquée sur sa bouche l'empêche de faire trop de bruit. Je rentre dans les couloirs. Le plan des lieux défile dans ma tête. Ma cible est au bout de ce couloir ici à ma gauche. J'avance rapidement. Le temps est mon allié.*

*Soudain un bruit me pousse à m'immobiliser. Des pas, des talons hauts, je dirais. Je me jette dans une pièce sans faire un bruit. Je laisse les pas s'éloigner quand un grognement se fait entendre. Mes yeux habitués à la pénombre me font comprendre que ces enfoirés gardent des zombies dans leurs locaux comme moyen de défense... Je lance rapidement deux lames, visant les yeux. Les deux créatures s'effondrent. Je suis entraîné à cela, ce genre de choses aussi.*

*J'entre enfin dans la pièce. Je distingue ma cible occupée à culbuter une nana en talons aiguilles sur un bureau. Pas d'état d'âme. J'approche et tire une balle dans la nuque du type. Je regarde la fille, mets un doigt sur ma bouche, lui intimant le silence. Elle comprend que sa vie en dépend et elle acquiesce. Sans un bruit, je quitte les lieux. Je suis déjà hors du camp quand l'alarme est donnée... Ce soir, je boirais un verre à la santé de ma cible, histoire de faire la paix avec son âme. La mort est mon métier ».*

L'exécuteur est ce qu'il convient d'appeler "un assassin". Il peut être honorable et travailler pour une cause ou être une raclure sans nom qui bosse juste pour le plus offrant. La mort qu'il donne, il l'a élevée au rang d'art. Ses coups sont préparés longuement. Ils sont réfléchis, structurés. Il sait qu'il n'y a pas souvent de seconde chance pour atteindre sa cible. Et il sait aussi ce qui l'attend, si jamais il se fait capturer vivant.

Certains exécuteurs suivent un code de l'honneur (comme ne pas tuer d'enfant) ou agissent par vengeance. À la différence du guerrier, l'exécuteur ne mise pas sur sa force physique ou sur la maîtrise d'armes, mais bien sur la planification.

| Voie                |  | Touche-à-tout |                |
|---------------------|--|---------------|----------------|
| Niveau de la classe | Exécuteur  |               | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Armes jusqu'à 75 cm</li> <li>Armures légères</li> <li>Tu es ma cible (1x/cycle)</li> <li>Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>Soit ambidextrie avec une arme secondaire de max 75 cm</li> <li>Soit armes à distance</li> <li>Soit armes exotiques</li> </ul> </li> </ul> |               | Niv. 3         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Infiltration (1x/jour)</li> <li>Poudre aveuglante (1x/combat)</li> <li>Destruction de monstre (2x/jour/niveau)</li> </ul>   |               | Niv. 4         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque précise (+1, 1x/combat)</li> <li>Esquive (1x/combat)</li> </ul>   |               | Niv.5          |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diversion (1x/jour)</li> <li>Esquive (2x/combat)</li> </ul>   |               | Niv. 6         |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque Sniper (1x/combat)</li> <li>Je sais ce que je fais (1x/live)</li> </ul>   |               | Niv. 7         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque précise (+1, 2x/combat)</li> <li>Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque à distance + 1</li> <li>Frappe + 1</li> </ul> </li> </ul>  |               | Niv. 8         |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Indétectable (permanent)</li> <li>Zone de distraction (1x/live)</li> </ul>  |               | Niv. 9         |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaque précise (+2, 2x/combat)</li> <li>Promenons-nous dans les bois ...</li> </ul>  |               | Niv. 10        |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Maître de l'ombre (permanent)</li> <li>Toujours prêt (1x/combat)</li> </ul>   |               | /              |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Souplesse (permanent)</li> <li>Au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>Égorgement (1x/jour)</li> <li>Tir mortel (1x/jour)</li> </ul> </li> </ul>  |               | Niv. 11        |

#### Quelques précisions sur les compétences de l'exécuteur.

- **Attaque précise** : Ajoute X points de dégât à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance, sans qu'elle puisse être annulée par une Esquive. Une attaque précise peut être effectuée qu'avec une arme de maximum 75cm ou arme à distance.
- **Attaque Sniper** : Avec une arme à distance, permet de réaliser une attaque brise-nerf (membre inutilisable pour le combat, voire « Désengagement »).
- **Destruction de monstre** : identique à la compétence du guerrier. La seule différence est dans la manière de procéder. L'exécuteur sera surement plus précis dans son geste en n'appliquant qu'un

coup. Cela ne change rien en jeu, c'est juste une question d'interprétation. Annonce : crève charogne !

- **Diversión** : déconcentre un adversaire, qui ne peut plus utiliser une capacité ni maintenir un effet durant 10 secondes. La cible peut toujours se déplacer ou se défendre. Elle ne pourra pas, par exemple, utiliser une esquive ou tenter d'utiliser un pouvoir psi durant la diversion.
- **Egorgement** : Le personnage inflige une attaque de dos, qui doit être placée entre les 2 épaules et qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque ne peut pas être esquivée et les équipements de protection de type délocalisés n'offrent aucune protection.
- **Poudre aveuglante** : l'exécuteur récupère différentes matières irritantes qu'il place ensuite dans le creux de sa main. Il la projette dans les yeux de sa victime lors d'un combat. Cette compétence ne fonctionne pas sur les morts-vivants. Annonce : « Aveuglement 10 secondes »
- **Esquive** : comme la compétence de guerrier, permet d'esquiver une attaque que l'on voit arriver.
- **Indétectable** : d'une manière ou d'une autre, le personnage peut cacher quelque chose sur lui, dont le volume ne peut dépasser le creux de sa main. L'objet caché de la sorte est indétectable et non volable. La seule exception pour la taille est la possibilité d'emmener une dague.
- **Infiltration** : Habitué à se faire oublier ou à planquer durant de longs moments, l'exécuteur peut infiltrer les lignes ennemies en se fondant dans la masse. En termes de jeu, cela veut dire qu'avant le début d'un combat de masse, vous pouvez rejoindre les rangs des pnjs. Notez que dans le cas d'un groupe de morts-vivants, cela demandera bien sûr certaines précautions (renseignez-vous en jeu). Vous commencerez donc le combat avec vos ennemis. **Pour utiliser cette compétence, vous êtes obligé de le signaler à un organisateur avant de vous joindre au groupe.**
- **Je sais ce que je fais** : à force de préparer ses coups, l'exécuteur a développé une force de caractère hors du commun. Il peut donc récupérer une fois par événement trois points de santé mentale.
- **Maître de l'ombre** : au lieu d'utiliser l'effet de sa compétence de dissimulation, l'exécuteur peut utiliser celle-ci pour améliorer son attaque précise qui infligera 3 points de dégât supplémentaires (au lieu du bonus habituel de l'attaque précise) – fonctionne aussi avec les armes à feu.
- **Promenons-nous dans les bois** : Comme la compétence infiltration, mais permet d'emmener jusque 5 personnes (l'exécuteur compris).
- **Souplesse** : les dégâts d'un effet de zone (pouvoir, piège, explosion, gaz) sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur de façon permanente.
- **Tir mortel** : Le personnage inflige une attaque qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque peut être esquivée.
- **Toujours prêt** : en cas d'attaque-surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/pouvoir/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Egorgement, Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1PV au torse, Un Headshot reste mortel.
- **Tu es ma cible** : une fois par cycle, l'assassin peut désigner une cible. Il devra concentrer un maximum de ses attaques sur celle-ci tant qu'elle est vivante. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts sur elle. Si la cible fuit le combat, l'exécuteur sera capable de la pister dans une certaine mesure.
- **Zone de distraction** : cet effet oblige un groupe de maximum 5 personnes à regarder ailleurs pendant trente secondes. La moindre action offensive met fin à l'effet.

#### 2.4.8. Le vaisseau



*« Ça m'a pris par surprise, comme dirait la chanson. Je me souviens c'était au début de l'apocalypse. Jusque-là j'avais été un mec normal, avec une vie normale, dans une ville normale. Je ne me posais pas trop de questions, je suivais le mouvement.*

*Et puis, quand la fin du monde a commencé, j'ai commencé à entendre des voix. J'ai cru que c'était le stress, puis que je devenais complètement barjo. Je ne disais rien à personne, trop peur que certains se décident à me faire la peau à moi aussi. Au début, ça arrivait comme ça, quand j'étais victime d'un grand stress. Je devenais autre chose. Fini l'employé à la chaîne, je devenais presque un Z. Je me battais comme jamais, je dévorais la chair. J'ai cru devenir fou et j'en connais plusieurs dans le même cas que moi qui ont préféré mettre fin à leurs jours. Moi, j'ai décidé de vivre cette nouvelle vie. Je sais que je peux être utile. Je suis capable de soigner les gens, voire parfois, d'absorber leur transformation.*

*Je ne livre mon secret qu'à mes amis les plus proches, car au fond de moi, j'ai peur de ce que les gens pourraient faire... et de comment je pourrais réagir. »*

Le Vaisseau est une classe de personnage hybride. À la fois un guérisseur modeste et un soutien de combat, il peut s'avérer précieux dans un groupe. C'est un personnage un peu étrange, qui dérange ou qui peut parfois être mis à mort sans autre forme de procès par certaines personnes trop peureuses de ce qu'il est. En effet, le Vaisseau est parfois capable de se faire posséder par une entité. Personne (pas même lui) ne sait exactement ce qui le possède, ni comment cela est arrivé. Mais les faits sont là : parfois le Vaisseau n'est plus lui-même. Ceux qui ne deviennent pas fous apprennent très vite à contenir ce don ; c'est une question de survie. La découverte de l'origine de ces pouvoirs pourrait être une piste intéressante pour mieux les maîtriser et en tirer davantage.

La possession se fait un certain nombre de fois par jour (le nombre est limité par le niveau). Les effets des transformations sont fixes, à l'exception pour la transformation majeure. Dans ce cas, les gains devront être soumis à l'organisation et validés par celle-ci.

En dehors de cette capacité, le vaisseau est le seul qui est capable de soigner en combat même s'il s'agit là de soins bien moins puissants que ceux d'un médecin. Ces soins présentent l'avantage de ne pas requérir une zone calme. Dans le même temps, le Vaisseau est capable d'absorber la contagion des zombies. Le potentiel de soin et l'absorption de la contagion sont soumis à un certain nombre d'utilisations par jour. Un tableau récapitulatif se trouve à la fin de la description de la classe de compétence.

| Voie                |  | Guérisseur     |
|---------------------|--|----------------|
| Niveau de la classe | Vaisseau   | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Armes jusqu'à 75 cm</li> <li>Armures légères</li> <li>Don de vie Niv. 1 (Soin 6 PV's/combat)</li> </ul>   | Niv. 2         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Absorption de miasmes Niv. 1 (3x/jour)</li> <li>Absorption de vie Niv. 1</li> <li>Possession mineure (1x/jour)</li> </ul>   | Niv. 3         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Don de vie Niv. 2 (Soin 12 PV's/combat)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : acupuncteur, ostéopathe ou équarrisseur.</li> </ul>                                       | Niv. 4         |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Absorption de miasmes Niv. 2 (3x/jour)</li> <li>Absorption de coup (1x/cycle)</li> <li>Possession mineure (2x/jour)</li> </ul>  | /              |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Don de vie Niv. 3 (Soin 18 PV's/combat)</li> <li>Possession majeure (1x/jour)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : acupuncteur, ostéopathe ou équarrisseur.</li> </ul> | Niv. 5         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Absorption de vie Niv. 2</li> <li>Possession mineure (3x/ jour)</li> </ul>  | Niv. 6         |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Absorption de miasmes Niv. 3 (3x/jour)</li> <li>Don de vie Niv. 4 (Soin 24 PV's/combat)</li> </ul>  | /              |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Absorption de coup (2x/cycle)</li> <li>Possession mineure (2x/cycle)</li> </ul>   | Niv. 7         |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Absorption de vie Niv. 3</li> <li>Don de vie Niv. 5 (Soin 30 PV's/combat)</li> <li>Possession majeure (2x/jour)</li> </ul>  | Niv. 8         |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Oubli de la faucheuse (1x/jour)</li> </ul>  | Niv. 9         |

#### Quelques précisions sur les compétences du vaisseau

- **Absorption de coup** : Le personnage absorbe et annule les effets d'une attaque physique, via un contact avec la zone touchée, endéans les 10 secondes après que le coup ait été porté. Ne fonctionne pas sur un Égorgement, un Coup/Tir Mortel ou un Headshot.
- **Absorption de miasmes** : le Vaisseau est capable d'absorber 1 niveau d'une contagion, d'un poison ou d'une maladie physique sans en subir les effets. En cas de dépendance à une drogue, l'absorption ne guérit pas la dépendance, mais diffère l'effet de manque. Le niveau dans la compétence permet d'absorber des afflictions d'un niveau égal ou inférieur.
- **Absorption de vie** : hors combat, le Vaisseau peut entrer en résonance avec un autre être vivant, lui prendre une partie de son énergie vitale et de la stocker en lui pour la restituer à d'autres, lors du prochain combat. Par niveau de la compétence, il peut donc absorber (blesser) 6 points de vie qui

constituent une réserve de soin pour le prochain combat uniquement (la réserve est ensuite perdue). Il n'y a pas d'autres limites au nombre de fois où la compétence est utilisable.

- **Possession mineure** : le Vaisseau laisse une force étrange s'emparer de son corps. Pour la durée du combat, il possède les attributs suivants :
  - 1 PV/zone supplémentaire.
  - Peut utiliser toutes les armes et armures
  - Esquive (1x/combat)
  - Attaque en force (+2, 2x/combat)
  - Coup/tir tombant (1x/combat)

Il ne peut dès lors plus utiliser ses autres facultés, évidemment.

- **Possession majeure** : La possession majeure n'est pas forcément martiale. Elle représente le lien avec un esprit puissant qui est propre à chaque Vaisseau. Les pouvoirs obtenus peuvent donc être très différents et doivent faire l'objet d'une discussion avec l'organisation. Il est possible de manifester les effets des possessions mineures et majeures en même temps. On considère que c'est l'entité qui manifeste alors tout son potentiel.
- **Oubli de la faucheuse** (personnel) : le personnage absorbe et annule immédiatement les effets d'une attaque physique. Cela fonctionne également sur un égorgement, un coup/tir mortel ou un Headshot.
- **Service diagnostic** : identifie la cause d'une blessure/maladie/empoisonnement après 2min d'auscultation.
- **Distribuer la vie** : le Vaisseau est capable de soigner les plaies de ses compagnons en combat. Il peut rendre par combat 6 points de vie par niveau de sa compétence. Il est possible d'augmenter la capacité de soin pour un combat grâce à l'absorption de vie.

| Niveau de classe | Niveau dans la compétence | Nombre de points de vie soignables par combat |
|------------------|---------------------------|---|
| 1                | 1                         | 6   |
| 3                | 2                         | 12  |
| 5                | 3                         | 18  |
| 7                | 4                         | 24  |
| 9                | 5                         | 30  |

Les points de vie soignables par combat sont localisés. Le soin du Vaisseau se réalise au contact et est immédiat.

#### 2.4.9. Le docteur



*Je n'avais pas signé pour ça, bordel! Moi, ma spécialité, c'était la chirurgie esthétique. Refaire une paire de seins à madame Michot, refaire le nez de monsieur Dupont, effacer l'énorme bide du couple Fleur...et surtout me faire un max de blé.*

*Je n'ai pas demandé à passer ma journée à recoudre des plaies ouvertes, à débrider des plaies de zombies ou encore à injecter en urgence un vaccin à un gosse qui n'a pas fait gaffe en allant jouer. Je jette un œil sur la centrifugeuse à légumes qu'on m'a modifiée pour créer des vaccins. Encore 15 minutes...*

*J'ai besoin d'une clope et d'un café. En soupirant, je repousse le tabouret de mon bureau. Je passe dans la salle commune de l'ancien réfectoire, devenu ma salle de soins. C'est plus fort que moi, je jette un œil. Dans le premier lit, l'ancien bourgmestre se remet doucement de l'amputation que j'ai pratiquée il y a trois jours.*

*Il vivra. Intérieurement, je souris, je suis fier de moi. J'ai dû renoncer à mes rêves de vie dorée, mais je sauve des vies chaque jour. Une fois dehors, je m'allume une clope. Une bagnole arrive à fond les manettes. Le second du camp, John, hurle qu'il a besoin de moi, que son pote perd ses tripes sur le siège arrière. Je balance ma clope et je fonce. En fait, j'aurais dû signer pour ça.*

Le docteur est, par définition, un soigneur et un non-combattant. Mais dans un monde aussi violent que le nôtre, ils ont très vite compris que s'il ne maîtrisait pas un minimum de compétences de combat, il ne ferait pas long feu. Ses connaissances en anatomie lui permettent donc parfois de s'en sortir, du moins de placer un coup suffisamment déstabilisant pour lui permettre de s'enfuir.

Sur un champ de bataille, un médecin ne peut pas faire grand-chose en termes de soins. Le lieu n'est tout simplement pas approprié. Par contre, en dehors d'un champ de bataille, il est capable de remettre sur pied quasiment n'importe qui en très peu de temps. Et ce, même avec assez peu de moyens. En effet, les premiers médecins sortis des abris ont rapidement mis au point des méthodes de travail qui leur permettent de se passer de tels médicaments. Dans le même temps, ils ont appris à être économes avec ce qu'ils ont en stock, si bien qu'un médecin tirera toujours un meilleur parti d'un produit de soin que n'importe quel autre aventurier.

Enfin, le docteur est une personne dont l'utilité n'est plus à démontrer. Tous les êtres pensants auront tendance à le garder en vie, même s'il fait partie du camp adverse à la base. Un docteur est un prisonnier de valeur en cas d'échange et une recrue de choix si vous arrivez à le faire adhérer à vos principes.

| Voie                |  | Guérisseur     |
|---------------------|--|----------------|
| Niveau de la classe | Docteur  |                |
|                     |  | Niveau de PV's |
| Niv. 1              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Armes jusqu'à 75 cm</li> <li>Armures légères</li> <li>Maîtrise des composantes de soin (CR)</li> <li>Premiers secours</li> <li>Service Diagnostic</li> </ul>                              | Niv. 2         |
| Niv. 2              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Création d'un lieu de soin (1x/Live)</li> <li>Débridage de plaies Niv. 1 (CR) (2x/Niv/jour)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : empoisonneur ou pharmacien.</li> </ul>      | Niv. 3         |
| Niv. 3              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Coup étourdisant (1x/jour)</li> <li>Injection d'urgence</li> <li>Réparation d'un membre lésé (1x/combat)</li> </ul>   | Niv. 4         |
| Niv. 4              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Débridage de plaies Niv. 2 (CR) (2x/Niv/jour)</li> <li>Je suis médecin, je peux sûrement vous aider (1x/jour)</li> <li>Renforcement physique (2x/cycle)</li> </ul>                        | /              |
| Niv. 5              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Coup étourdisant (2x/jour)</li> <li>Méditation (1x/cycle)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : empoisonneur ou pharmacien.</li> </ul>  | Niv. 5         |
| Niv. 6              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Débridage de plaies Niv. 3 (CR) (2x/Niv/jour)</li> <li>Esquive (1x/jour)</li> <li>Placébo (1x/jour)</li> </ul>  | Niv. 6         |
| Niv. 7              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Réparation d'un membre lésé (2x/combat)</li> <li>Un esprit sain dans un corps sain (1x/cycle)</li> </ul>  | /              |
| Niv. 8              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Débridage de plaies Niv. 4 (CR) (2x/Niv/jour)</li> <li>Renforcement physique amélioré (2x/cycle)</li> <li>Un niveau dans une compétence au choix : empoisonneur ou pharmacien.</li> </ul> | Niv. 7         |
| Niv. 9              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Fils spirituel de Steven Seagal (1x/combat)</li> <li>Grefe (1x/cycle)</li> </ul>  | Niv. 8         |
| Niv. 10             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Débridage de plaies Niv. 5 (CR) (2x/Niv/jour)</li> <li>Parfois cela ne s'explique pas (1x/live)</li> </ul>  | Niv. 9         |

#### Quelques précisions sur les compétences du docteur

- **Création de lieux de soin** : le médecin aménage un lieu pour que celui-ci soit uniquement dédié au soin. Le lieu doit posséder des lits (ou assimilés) et être entretenu. Il doit avoir une cote de confort au moins égale à 2. Si un médecin soigne dans ce lieu, la qualité des soins est augmentée de +1PV/zone.
- **Coup étourdisant** : désoriente la cible. Elle ne peut plus combattre pendant une minute. Si la cible est blessée à nouveau, l'effet cesse. Cette compétence fonctionne également sur certains zombies (le médecin frappe le centre d'influx nerveux). Annonce : coup étourdisant, 1 minute.
- **Débridage de plaies** : cette compétence, utilisée à la base pour curer les escarres, a été modifiée aux premiers temps de l'apocalypse. Le médecin est donc capable de stopper une transformation en zombies. Cette compétence est utilisable deux fois par jour par niveau de médecin. Le niveau de la



compétence indique le niveau de contagion soignable. Chaque soin coute un nombre de points égal à son niveau de contagion. Cette compétence ne peut s'utiliser sur un champ de bataille.

- ***Fils spirituel de Steven Seagal*** : effet Coupe Tendons par un simple toucher sur un bras ou une jambe d'un personnage pour un combat ou 10 minutes.
- ***Grefte*** : permet au personnage de réaliser une greffe de membre, endéans les 24h de l'amputation. L'opération nécessite 15 min dans un lieu de soin et une ressource épique « Prothèse ».
- ***Injection d'urgence*** : il s'agit là d'un des rares talents que le médecin peut utiliser sur un champ de bataille sans restriction. L'injection la plus commune permet de rendre 2 points de vie sur toutes les zones, mais d'autres recettes existent certainement quelque part. Les produits ne pouvant être utilisés que par un médecin sont indiqués par un logo spécifique.
- ***Je suis médecin, je peux surement vous aider*** : Tout le monde aime les médecins. Tout le monde a besoin d'un médecin. En déclarant ouvertement ce qu'il est face à des individus pensants, ceux-ci l'épargneront. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il est sauvé. Il peut très bien être kidnappé, par exemple.
- ***Maître des composantes de soin*** : cette compétence a deux utilisations en jeu. D'une part, le terme « composantes de soin » est à considérer dans sa globalité. Cela implique que le médecin, grâce à sa formation, sait utiliser des objets comme un défibrillateur, installer une prothèse...etc. D'autre part, lorsqu'un médecin utilise des ressources médicales, il peut en tirer le meilleur. Cela se traduit par le fait qu'il double les effets d'une trousse de secours. Cette compétence requiert un lieu calme (donc hors d'un champ de bataille).
- ***Méditation*** : hors combat, permet à un personnage de récupérer une compétence par jour ou cycle déjà utilisée, après 5 minutes de méditation (utilisable sur soi-même également).
- ***Parfois, ça ne s'explique pas*** : le personnage peut en ressusciter un autre à condition qu'il ait son corps et que la mort soit survenue il y a moins de 24h. Ce rappel à la vie nécessite en échange le sacrifice d'une vie équivalente ou d'un niveau de points de vie de l'officiant. Dans tous les cas, la personne revenue d'entre les morts aura perdu, elle aussi, un niveau de points de vie. Attention en cas de mort par un zombie...il serait logique qu'il y ait des précautions à prendre.
- ***Placébo*** : dissipe instantanément un effet mental dont la cible serait victime en lui faisant ingérer un bonbon (genre Tic-Tac) que tout praticien digne de ce nom a dans sa trousse de secours. Cette compétence est utilisable en combat.
- ***Premiers secours*** : formé aux techniques d'urgence, le médecin est capable de maintenir en vie une personne occupée à rendre son dernier souffle. Le médecin ne peut rien faire d'autre. Cette compétence peut s'utiliser sur un champ de bataille. Cela permet de stabiliser une personne en négatif de PV's et de la ramener à zéro au bout de 30 secondes. Si le médecin est interrompu, la victime décède. Cette compétence compte comme un Soins/Cycle que ferait normalement le docteur avec sa trousse.
- ***Renforcement physique*** : grâce à des mélanges divers, le docteur octroie 1 point de vie en plus par localisation pour le cycle en cours. Ce mélange requiert l'utilisation d'un réassort ou d'une charge de trousse de secours. Ces PV's sont soignables.
- ***Renforcement physique amélioré*** : Cette compétence remplace *Renforcement physique* et offre en plus une résistance au premier effet poison/maladie/contagion (un de chaque et peu importe le niveau de l'infection) pour le cycle en cours. En outre, le personnage ciblé voit les dégâts de ses attaques (corps-à-corps ou tir) augmentés de 1. Ce mélange requiert l'utilisation d'un réassort ou d'une charge de trousse de secours et d'un vaccin de niveau 1.

- **Réparation d'un membre lésé** : au contact, rend sa vigueur à un membre qui était inutilisable. Cette compétence fonctionne comme le métier d'ostéopathe.
- **Service diagnostic** : Identifie la cause d'une blessure/maladie/empoisonnement après 2 minutes d'auscultation.
- **Un esprit sain dans un corps sain** : (effet de protection) immunise, pour un combat, la cible à tout effet qu'il soit mental, poison ou incapacitant.

Remarques :

- Certaines compétences sont indiquées comme réservées (CR). Elles ne peuvent donc pas être apprises par d'autres classes de personnage comme l'Empathe avec son savoir versatile.
- Certaines ressources en jeu, comme l'injecteur de soins, ne sont utilisables que par une personne ayant la compétence Maîtrise des ressources médicales. Si c'est le cas, il y aura un symbole représentant le caducée sur l'objet.

#### 2.4.9.1. Comment fonctionnent les soins et quel est l'avantage du docteur ?

Il existe plusieurs possibilités de se soigner. En premier lieu, il faut distinguer la capacité de prodiguer des soins en combat (don de vie/utilisation d'une injection) et hors combat (capacité du docteur/utilisation d'une trousse de secours).

Tout le monde peut utiliser une trousse de secours. Celles-ci permettent trois utilisations avant d'être détruites. En fonction du niveau de rareté de la trousse, l'effet du soin sera plus ou moins puissant. L'utilisation d'une charge dure 1 minute et est influencée par le lieu où le soin est prodigué (création d'un lieu de soin, état des bâtiments, etc.).

| Type de trousse                  | Nombre d'utilisations | Effet          |
|----------------------------------|-----------------------|----------------|
| Trousse de secours de base       | 3                     | Soin 2 PV/zone |
| Trousse de secours améliorée     | 3                     | Soin 4 PV/zone |
| Trousse de secours de chirurgien | 3                     | Soin 6 PV/zone |

**Le docteur**, quant à lui, utilise une trousse de secours un peu différemment : **il ne lui faut que 30 secondes** pour soigner un blessé (comprendre utiliser une charge), **la qualité des soins est doublée** (via sa compétence « Maîtrise des composantes de soin ») et finalement, il gère sa trousse d'une manière optimale.

Que ce soit en remplaçant ce qui l'est facilement (stériliser des compresses), en utilisant le strict nécessaire de désinfectant, le docteur ne consomme qu'une seule charge de la trousse de secours par jour d'utilisation. Il pourra réaliser un **nombre de soins bien plus important** à condition qu'il **soit le seul à utiliser la trousse**, en fonction de son niveau.

| Niveau du Docteur  | 1 | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
|--------------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Utilisations/Cycle | 6 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 18 | 20 |

### 3. Compétences libres, métiers et dons des factions

À chaque niveau impair de classes (1, 3, 5, 7 et 9), un personnage choisit une compétence libre ou un niveau dans un métier de son choix. Certaines de ces évolutions peuvent avoir des prérequis de voie ou de classe.

De manière générale, les métiers permettant la création de produits finis, comme l'empoisonneur, offrent un nombre de créations dépendant de votre niveau dans le métier en début d'événement. Notre but est de limiter la création en jeu d'objets propres à l'histoire. Il est une exception à cette règle pour la classe de Mac Guyver.

#### 3.1. Compétences

| Compétences             | Effet  | Prérequis                        | Nbr Max. |
|-------------------------|--|----------------------------------|----------|
| Ambidextrie             | Le personnage peut manier une seconde arme de maximum 75 cm  | Armes jusque 75 cm               | 1        |
| Armes de jet/trait      | Le personnage peut manier les armes de jet, de traits et les arcs  | N/A                              | 1        |
| Armes jusque 75 cm      | Le personnage peut manier les armes jusque 75 cm   | N/A                              | 1        |
| Armes jusque 110 cm     | Le personnage peut manier les armes entre 75 cm et 110 cm  | N/A                              | 1        |
| Armes à feu             | Le personnage peut manier les armes à feu  | N/A                              | 1        |
| Armures intermédiaires  | Le personnage peut porter les équipements de protection intermédiaires.  | N/A                              | 1        |
| Armures lourdes         | Le personnage peut porter des équipements de protection lourds.  | N/A                              | 1        |
| Niveau de PV's          | Le personnage voit son niveau de PV's augmenter de 1. Cette compétence peut être choisie à plusieurs reprises.                               | N/A                              | Illimité |
| Boucliers jusque 50 cm  | Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure jusque 50 cm.  | N/A                              | 1        |
| Boucliers jusque 90 cm  | Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure entre 50 cm et 90cm. Ne permet pas d'Esquive si le bouclier est utilisé. | N/A                              | 1        |
| Pharmacopée améliorée 1 | Offre un remède et/ou une drogue de plus de niveau 1 en début de live  | Empoisonneur/<br>pharmacien      | 1        |
| Pharmacopée améliorée 2 | Offre un remède et/ou une drogue de plus de niveau 2 en début de live  | Empoisonneur/<br>pharmacien      | 2        |
| Pharmacopée améliorée 3 | Offre un remède et/ou une drogue de plus de niveau 3 en début de live  | Empoisonneur 2 /<br>Pharmacien 2 | 2        |

## 3.2. Métiers

Il s'agit des métiers qui sont ouverts à l'ensemble des personnages, indépendamment de la classe de personnage. Investir dans un métier, lors des niveaux impairs, donne accès au premier niveau de celui-ci. Pour passer de niveau dans les métiers, il faudra attendre à chaque fois le niveau impair suivant.

À noter que le psioniste peut s'apprendre à la manière d'un métier (on imagine que le personnage s'entraîne à méditer avec un maître/gourou) et non pas un don comme c'est le cas pour les psionistes de classe. Dans ce cas, il donne un accès limité à une école (réputée celle de prédilection du gourou).

| Métiers                      | Niveau | Effet  |
|------------------------------|--------|--|
| Acupuncteur                  | 1 à 3  | Permet de soigner 4PV's à répartir dans les zones blessées de la cible hors combat 2x/jour par niveau dans la compétence.  |
| Bâtitseur                    | 1 à 2  | Augmente du niveau de la compétence le confort d'un bâtiment 1x/jour   |
| Démineur                     | 1 à 3  | Permet de poser et de désamorcer les pièges d'un niveau égal ou inférieur à celui dans la compétence   |
| Éclaireur<br>(Dissimulation) | 1 à 3  | Permet de se dissimuler des humains 1x/j/niv, sans bouger ou alors très, très lentement en progressant à couvert.  |
| Empoisonneur                 | 1      | Crée 2 drogues de Niveau 1, reçues en début de live. Connait 2 recettes.   |
| Empoisonneur                 | 2      | Crée 2 drogues de Niveau 1 et 1 de Niveau 2, reçues en début de live. Connait 2 recettes/ niveau.  |
| Empoisonneur                 | 3      | Crée 3 drogues de Niveau 1, 2 de Niveau 2 et 1 de Niveau 3, reçues en début de live. Connait 2 recettes/ niveau.   |
| Équarrisseur                 | 1 à 2  | Permet d'utiliser la compétence destruction de monstre 2x/jour par niveau dans la compétence   |
| Métier de la<br>sécurité     | 1 à 3  | Chaque niveau dans la compétence améliore le seuil de réussite d'un crochetage (5+, 4+ et 3+). En outre, un échec bloque le mécanisme uniquement sur un résultat de 1. |
| Ostéopathe                   | 1 à 3  | Permet de contrer/rétablir la victime d'un coup brisant, coupe tendons, peu-souffle, etc. par cycle par niveau dans la compétence.                                     |
| Pharmacien                   | 1      | Crée 2 consommables du domaine médical de Niveau 1, reçus en début de live.  |
| Pharmacien                   | 2      | Crée 2 consommables du domaine médical de Niveau 1 et 1 de Niveau 2, reçus en début de live.   |
| Pharmacien                   | 3      | Crée 3 consommables du domaine médical de Niveau 1, 2 de Niveau 2 et 1 de Niveau 3, reçus en début de live.  |
| Mentaliste                   | 1      | Ouvre l'accès aux pouvoirs niv. 1 d'une école psi (utilisation limitée à 1 pouvoir niv. 1 - 3x/cycle) 1  |
| Mentaliste                   | 2      | Ouvre l'accès aux pouvoirs niv.1 & 2 d'une école psi (utilisation limitée à 1 pouvoir niv. 1 et 1 pouvoir niv.2 - 3/cycle/)  |
| Mentaliste                   | 3      | Ouvre l'accès aux pouvoirs niv.1, 2 & 3 d'une école psi (utilisation limitée à 1 pouvoir niv 1, 1 pouvoir niv.2 et 1 pouvoir niv. 3 - x/cycle)                         |

|                    |       |   |
|--------------------|-------|---|
| Psychanalyste      | 1     | Permet de restaurer 2 points de santé mentale en échange de 30min avec le psychanalyste.                |
| Troqueur itinérant | 1 à 3 | Reçoit en début d'un événement, un nombre de ressources communes égal au niveau dans la compétence X 2. |

### 3.3. Recettes

Les recettes présentées ci-après sont celles connues par les personnages ayant investi dans les métiers de production ou des personnages ayant une production décrite dans leur classe. Par niveau dans un métier, le personnage connaîtra 2 recettes au choix. Les autres recettes de la liste sont échangeables en jeu. Il existe également des recettes inédites, à trouver, qui représentent des connaissances développées par les différentes factions et jalousement gardées.

Certaines ressources en jeu, comme l'injecteur de soins, ne sont utilisables que par une personne ayant la compétence Maîtrise des ressources médicales. Si c'est le cas, il y aura un symbole représentant le caducée sur l'objet.

| Métier/Classe | Niveau | Nom                                       | Effet   | Rareté      |
|---------------|--------|---|---|-------------|
| Docteur       | 4      | Drogue de renforcement physique           | Grâce à des mélanges divers, le docteur octroie 1 point de vie en plus par localisation pour le cycle en cours. Ce mélange demande l'utilisation d'un réassort de trousse de secours. Ces PV's sont soignables.                             | Commune     |
| Docteur       | 8      | Drogue améliorée de renforcement physique | Comme renforcement physique et en plus une résistance au premier poison /maladies/contagion et + 1 aux dégâts (corps-à-corps ou tir). Cette préparation demande l'utilisation d'un réassort de trousse de secours et un vaccin de niveau 1. | Rare        |
| Empoisonneur  | 1      | Pervitine                                 | Rend 1 coup spécial ou esquive lors d'un combat (ne permet pas récupérer un coup mortel ou un coup accessible 1x/live)  | Commune     |
| Empoisonneur  | 1      | Ritaline                                  | Stimulant du système nerveux central qui offre la possibilité de lancer à nouveau 2 pouvoirs psi de niveau 1 sur un combat.   | Commune     |
| Empoisonneur  | 1      | Stéroïde                                  | Bonus de 1 aux dégâts lors du prochain coup de l'arme enduite.  | Commune     |
| Empoisonneur  | 2      | Pervitine                                 | Rend 2 coups spéciaux ou esquive lors d'un combat (ne permet pas récupérer un coup mortel ou un coup accessible 1x/live)  | Peu commune |
| Empoisonneur  | 2      | Ritaline                                  | Stimulant du système nerveux central qui offre la possibilité de lancer à nouveau 4   | Peu commune |

|              |   |                            |  |             |
|--------------|---|----------------------------|--|-------------|
|              |   |                            | pouvoirs psi de niveau 1 ou 2 pouvoirs psi de niveau 2 sur un combat.  |             |
| Empoisonneur | 2 | GHB                        | Après ingestion, la cible tombe endormie pour 10min, le moindre contact ou agression réveille la cible.  | Peu commune |
| Empoisonneur | 3 | Pervitine                  | Rend 3 coups spéciaux ou esquive lors d'un combat (ne permet pas récupérer un coup mortel ou un coup accessible 1x/live)   | Rare        |
| Empoisonneur | 3 | Ritaline                   | Stimulant du système nerveux central qui offre la possibilité de lancer à nouveau 6 pouvoirs psi de niveau 1 ou 3 pouvoirs psi de niveau 2 ou 1 pouvoir psi de niveau 3 sur un combat. | Rare        |
| Empoisonneur | 3 | LSD                        | Confond amis et ennemis et attaque les cibles les plus proches durant le combat en cours.  | Rare        |
| Pharmacien   | 1 | Réassortiment médical      | Base permettant la création d'une trousse de secours.  | Commune     |
| Pharmacien   | 1 | Injecteur de soin de base  | Rend 2PV's/zone en combat. Doit être utilisé par un docteur.   | Commune     |
| Pharmacien   | 1 | Contrepoison               | Rend inopérante une drogue de niveau 1   | Commune     |
| Pharmacien   | 1 | Antidote                   | Soigne d'une contagion de niveau 1   | Commune     |
| Pharmacien   | 2 | Injecteur de soin amélioré | Rend 4PV's/zone en combat. Doit être utilisé par un docteur.   | Peu commune |
| Pharmacien   | 2 | Contrepoison               | Rend inopérante une drogue de niveau 2   | Peu commune |
| Pharmacien   | 2 | Antidote                   | Soigne d'une contagion de niveau 2   | Peu commune |
| Pharmacien   | 2 | Coupe-faim                 | En cas de tirage sur la table des privations à cause de la nourriture, le personnage peut relancer le dé et choisir le meilleur résultat.  | Peu commune |
| Pharmacien   | 3 | Injecteur de soin rare     | Rend 6PV's/zone en combat. Doit être utilisé par un docteur.   | Rare        |
| Pharmacien   | 3 | Antidote                   | Soigne d'une contagion de niveau 3   | Rare        |
| Pharmacien   | 3 | Contrepoison               | Rend inopérante une drogue de niveau 2   | Rare        |
| Pharmacien   | 3 | Stop douleur               | À base d'opiacés puissants, permet de combattre jusqu'à - 5 avant l'inconscience sur 1 combat.   | Rare        |
| Scientifique | 3 | Vaccin 1                   | Protège pour 12 heures de la première contagion de niveau 1.   | Commun      |
| Scientifique | 5 | Vaccin 2                   | Protège pour 12 heures de la première contagion de niveau 2.   | Peu commun  |
| Scientifique | 6 | Vaccin 3                   | Protège pour 12 heures de la première contagion de niveau 3.   | Rare        |

|              |   |            |   |             |
|--------------|---|------------|---|-------------|
| Scientifique | 8 | Vaccin 4   | Protège pour 12 heures de la première contagion de niveau 4.  | Épique      |
| Scientifique | 2 | Acide      | En combat = 2 pts de dégât/zone)<br>Hors combat = dissoudre un petit objet en métal.                          | Commune     |
| Scientifique | 3 | Explosif 1 | Grenade : 2 pts de dégât/zone sur 2 cibles  | Peu commune |
| Scientifique | 6 | Explosif 2 | Charge explosive : Diminue de 2 la cote de confort d'un bâtiment.   | Rare        |
| Scientifique | 9 | Explosif 3 | Bombe : Détruit un maximum de 9 niveaux de confort de bâtiments contigus ou 6 pts de dégât/zone sur 5 cibles. | Épique      |

## 4. Fonctionnement des serrures et des pièges

### 4.1. Fonctionnement des serrures

Les coffres et portes peuvent être fermés à l'aide d'une serrure ou d'un cadenas. Cet état sera clairement signifié en jeu comme en hors-jeu. Tout personnage peut essayer de le/la débloquent pour peu qu'il possède des outils de crochetage. De manière générale, crocheter une serrure se fait avec un arbitre et, après un temps défini par ce dernier, le personnage pourra lancer un dé à 6 faces. Sur un résultat de 6, la serrure est ouverte. Sur 1 ou 2, cette dernière est définitivement bloquée.

La compétence crochetage permet à un personnage de réussir l'ouverture sur un résultat 5+, 4+ ou 3+, selon le niveau de la compétence et du mécanisme de fermeture. En outre, uniquement un résultat de 1 bloque le mécanisme.

D'une manière générale et suivant l'appréciation d'un arbitre, il est possible de défoncer une serrure ou une porte. Cette possibilité sera laissée à l'appréciation d'un arbitre. On peut tout à fait imaginer qu'un coup d'épaule permettra d'enfoncer une porte de chambre en bois simple, mais pas la porte en acier d'un coffre-fort. D'un point de vue immersion, c'est au participant d'avoir ses propres outils de voleurs, mais ceux-ci ne sont pas à acheter à la création du personnage.

### 4.2. Fonctionnement des pièges

Les pièges sont représentés en jeu par des pétards-ficelles et se déclenchent lors d'une tentative d'ouverture ou de passage. Le nombre de pétards représente le niveau du piège. Il existe plusieurs effets pour les pièges. Les plus classiques occasionnent des dégâts, un effet d'immobilisation ou encore une alarme. Si une personne ne possède pas une base dans la connaissance des pièges, il lui est impossible de les détecter ou encore de tenter de les désamorcer.

La pose et le désamorçage doivent se faire en présence d'un arbitre et nécessitent des outils en jeu. De manière générale, désamorcer un piège prend un temps défini par l'arbitre, dont l'estimation peut être connue avant de commencer une manipulation. Si celle-ci est interrompue ou abandonnée avant la fin du

temps donné, le mécanisme s'enclenche automatiquement. Au bout du temps donné, le personnage pourra lancer un dé à 6 faces. En fonction du niveau de la compétence Piège et celui du mécanisme, un résultat de 5+,4+ ou 3+ le désamorce. Si un 1 est obtenu sur le dé, le piège s'activera.

## 5. Création d'un personnage

- **Étape 1 - choisir un trait de caractère** : il faudra choisir si vous voulez incarner un personnage altruiste, battant, chef, épicurien, loyal, médiateur, observateur, perfectionniste ou romantique. Le trait de caractère est une composante de personnage qui demeure la même, indépendamment des univers visités.
- **Étape 2 – choisir une faction (pour les nouveaux pjs majoritairement)** : les personnages peuvent être affiliés à une faction. Dans ce cas, le joueur recevra une aide de jeu présentant sa faction. Il est possible de jouer des humains qui n'ont pour l'instant aucune affiliation. Cela sera le cas pour la majeure partie des anciens participants de la première saga.
- **Étape 3 – choisir une voie** : voulez-vous suivre la voie du combattant, de l'intellectuel, du touche-à-tout ou du guérisseur? Il n'est pas possible de changer de voie en cours de campagne.
- **Étape 4 – choisir une classe de personnage** : en fonction de la voie sélectionnée, choisir la classe de votre personnage. Il n'est pas possible de changer de classe de personnage en cours de campagne. Votre personnage commencera niveau 3, c'est-à-dire qu'il bénéficiera des compétences décrites dans le niveau 1, le niveau 2 et le niveau 3 de la classe ainsi que des points de vie correspondant au niveau 3. Plusieurs classes de personnage demandent de faire des choix supplémentaires.
- **Étape 5 – choisir pour 2 points** : un niveau de compétence libre ou un niveau dans le métier de son choix.
- **Étape 6 – rédiger l'historique du personnage que vous souhaitez incarner dans une perspective « a-monde »** ou contacter l'organisation pour l'adaptation de votre historique lors d'une transition d'univers.

Chaque personnage gagne un niveau dans sa classe à chaque événement, sauf mention contraire. On peut imaginer, par exemple, que tout le monde prenne deux niveaux d'un événement à un autre. Il se peut également qu'à un changement d'univers de jeu, chaque personnage se retrouve niveau 1 dans la classe qu'il ou elle aura choisie. Dans tous les cas, les niveaux de voie continueront d'évoluer. Les possessions de départ sont abordées dans le chapitre 8.

## 6. La santé et les états

### 6.1. L'évolution des points de vie

Un personnage possède au minimum 2 points de vie par localisation (le torse, les bras et les jambes) et ces derniers évoluent en fonction de la voie, classe de personnage et compétences libres choisies. Outre les points de vie, certains états peuvent influencer les capacités d'un personnage. Les points de vie de base d'une classe sont indiqués dans la troisième colonne du tableau récapitulatif de la classe.



| Niveau | (Format<br>Torse/Bras/Jambes) | PV's  |
|--------|-------------------------------|-------|
| 1      | Base Intellectuel             | 2/2/2 |
| 2      | Base Guérisseur               | 3/2/2 |
| 3      | Base Touche-à-tout            | 3/3/2 |
| 4      | Base Combattant               | 3/3/3 |
| 5      |                               | 4/3/3 |
| 6      |                               | 4/4/3 |
| 7      | Max Intellectuel              | 4/4/4 |
| 8      |                               | 5/4/4 |
| 9      | Max Guérisseur                | 5/5/4 |
| 10     |                               | 5/5/5 |
| 11     | Max Touche-à-tout             | 6/5/5 |
| 12     |                               | 6/6/5 |
| 13     | Max Combattant                | 6/6/6 |
| 14     |                               | 7/6/6 |
| 15     |                               | 7/7/6 |
| 16     |                               | 7/7/7 |
| 17     |                               | 8/7/7 |
| 18     |                               | 8/8/7 |
| 19     |                               | 8/8/8 |
| 20     |                               | 9/8/8 |

## 6.2. Les états

| Points de vie                            | Effet   | Remédiation                  |
|--|---|------------------------------|
| 1 et plus                                | Tout va bien, le personnage est en pleine possession de ses moyens.   | Soin sous toutes ses formes. |
| À partir de 0 jusqu'à -10 dans un membre | Le membre est inutilisable.<br>S'il s'agit d'un bras, le personnage doit lâcher ce qu'il tenait. Il n'est plus possible de se battre avec une arme à deux mains.<br>S'il s'agit d'une jambe, le personnage doit se tenir genou au sol. Il n'est plus possible de se déplacer debout.<br>Si les deux jambes sont à zéro ou moins, le personnage doit se tenir les fesses au sol. Il n'est plus possible de se déplacer debout. | Soin sous toutes ses formes. |
| À partir de 0 jusqu'à -9 au torse        | Inconscient pour 15min, avant de mourir en passant à -10PV.   | Soin sous toutes ses formes. |
| -10 au torse                             | Ça va moins bien d'un coup, le personnage est décédé.   | « Résurrection ».            |

Un personnage inconscient n'a aucune perception de son entourage, ce qui signifie que le personnage garde les yeux fermés et ne tient pas compte des échanges qui l'entourent. Il ne peut donc pas appeler à l'aide. Pour des raisons de sécurité, il est toutefois possible de se déplacer de quelques mètres, pour ne pas rester dans une zone de combat.

Nous attirons votre attention sur le fait qu'une nuit de sommeil ne permet pas de récupérer les points de vie perdus. Il existe plusieurs possibilités de soins (drogues, trousse de secours, pouvoirs de certaines classes).

En termes de règles, il n'y a pas de résurrection dans cet univers, mais il existe parfois des miracles mystiques ou de la médecine qui peuvent ramener une personne d'entre les morts. Au vu de l'univers, il se peut tout aussi bien qu'une tentative de ce type tourne mal, voire très mal. Il existe également une autre possibilité de ramener à la vie un personnage en lien avec l'histoire, connectant les univers visités (notamment pour les mondes n'offrant pas d'autres alternatives de résurrection). Elle n'est activable qu'une seule fois par campagne. Les effets de ce mécanisme de rappel à la vie seront à découvrir en jeu.

## 7. Le combat

Le combat, que l'on utilise l'énergie psionique ou les armes, est soumis à des règles particulières. La première est que l'équipement des participants doit être sans risque pour eux, comme pour les autres. Une armure ou un bouclier ne doit jamais être utilisé comme une arme. Nous vous demandons d'apporter un soin tout particulier aux bords de vos boucliers. Lors de l'homologation, s'ils sont jugés comme potentiellement dangereux, ils pourront être refusés.

Pour plus de détails, nous vous invitons à prendre connaissance de la partie concernant l'homologation. Les règles d'utilisation des armes et les points de vigilance en matière de combat seront rappelés à chaque début d'événement, lors du briefing avant le jeu et sont, dans la majeure partie, repris du document de travail de la [BELarp Weapon Approval Team](#).

Au niveau des changements les plus importants, les flèches à têtes rondes sont maintenant proscrites. Il en va de même pour les armes à pommeaux durs. Il est toujours possible et acceptable de recouvrir un pommeau dur de mousse et de tissu, ce paquet doit ensuite être correctement ficelé au niveau de la poignée pour être accepté.

### **Focus sur le combat avec des zombies, contention et la contagion**

Certains zombies sont particulièrement doués pour bloquer leurs prises. En termes de jeu, si un zombie arrive à vous poser la main sur l'épaule, vous êtes considéré comme immobilisé. L'annonce qui doit être faite est « Contention ». Il compte alors jusque 5. Si le zombie est frappé durant son décompte, vous avez évité la contagion ou de vous faire dévorer.

Si un zombie arrive au bout de son décompte de contention, il vous mord, occasionnant la contagion. Cette blessure occasionne en plus 2 points de dégâts immédiatement sur le torse. La contagion peut donc vous

être donnée soit par le même zombie, soit un autre zombie qui se joindra au premier une fois que vous serez immobilisé.

D'autres attaques pourraient avoir une annonce « contagion », qui seront à découvrir en jeu. Dans tous les cas, une attaque « contagion » peut être esquivée uniquement si vous la voyez arriver de face et si vous n'êtes pas sur l'effet de contention (ou un effet coercitif).

L'annonce « contagion » doit être suivie d'un chiffre. Il indique la force de la contamination et détermine vos possibilités de soin. Ce chiffre varie de 1 à 5.

Dans le cas d'une contention, vous ne pouvez rien faire sauf appeler à l'aide de toutes vos forces ou utiliser une compétence nommée « désengagement ». Cependant il est indispensable de préciser ici qu'il vous est interdit (sous peine de sanction) de vous dégager réellement. Vous annoncez la compétence et le zombie se retire.

## 7.1. Les armures

Les armures protègent des dommages (quelle que soit leur origine) et leur port n'est pas limité aux seuls combattants. Tout personnage peut en porter pour peu qu'il ait la compétence requise. Les points d'armure octroyés pour une zone protégée (torse, bras et jambes) se cumulent aux points de vie d'un personnage. Les points d'armure sont les premiers à être décomptés en cas de dommage. L'armure est valable à chaque combat, à moins qu'elle n'ait été explicitement détruite par un pouvoir, un effet en jeu, etc. Dans le monde de Co.Z.me, la distinction est faite en 3 types d'armures :

- Les armures légères (perfecto, cuir motard, pantalon de cuir, gros blouson, combi de ski) = 1 point d'armure.
- Les armures intermédiaires (spallières de football américain, tenues pour chiens de combat, bricolage maison avec filtre de hotte, etc.) = 2 points d'armure.
- Les armures lourdes (Gilet pare-balle, tenue d'intervention de CRS, équipement militaire ...) = 3 points d'armure.

Vous pourrez porter des pièces d'armure de différents types en fonction des accès donnés par vos compétences. Dans ce cas, chaque zone aura sa protection individuelle. Il est aussi important de savoir que superposer des armures n'offre aucun bonus supplémentaire. Seule l'armure la plus protectrice sera prise en compte. Une armure, pour être homologuée, se doit d'avoir un minimum de réalisme et d'épaisseur. Les « fausses » armures seront considérées comme des armures d'apparat. Ces dernières requièrent néanmoins la compétence de l'armure qu'elles imitent pour être utilisées.

## 7.2. Armes

Les armes et leur rareté en tant que ressources sont reprises dans la partie « possessions matérielles » de ce document et peuvent à tout moment susciter la convoitise de vos ennemis (ou de vos amis d'ailleurs).

Une arme ne sera homologable que si elle a été spécialement conçue pour le GN. Ceci permet de prévenir l'utilisation d'objets insolites et non adaptés, tels que les armes d'Halloween en plastique moulé, les couteaux d'entraînement d'arts martiaux, etc. L'homologation est mise en place pour vérifier qu'un équipement peut être utilisé en toute sécurité. Tout objet ne passant pas l'homologation se verra écarté pour la sécurité de tous. Plusieurs nouvelles homologations sont susceptibles d'avoir lieu au cours du jeu. En effet, une arme considérée comme sûre en début d'événement peut être ultérieurement déclassée (détérioration, etc.). Dès lors, les participants sont vivement encouragés à vérifier la sécurité de leur matériel tout au long du jeu. Si le joueur constate de lui-même qu'une partie de son armement est endommagé, il veillera, pour éviter tout incident, à la mettre de côté ou à contacter les personnes s'occupant de l'homologation pour qu'ils effectuent une vérification. Les participants restent responsables de leur matériel. Le bon sens reste le mot d'ordre.

| Type d'arme   | Taille maximum et remarques  |
|---|--|
| Armes de petite taille (couteau, rasoir, scalpel, etc.) | 45 cm  |
| Armes courtes   | 75 cm  |
| Armes longues   | De 75 cm à 110 cm  |
| Armes à deux mains                                      | Le personnage peut manier les armes entre 110 cm et 210 cm. Les armes de plus de 160 cm n'infligent jamais qu'un point de dégât de base. |

Tous les personnages peuvent manier les couteaux et armes de petite taille. Le maniement des autres armes dépend des compétences de classe ou des compétences libres d'un personnage. Le choix d'une arme se fera principalement en fonction de la place dans la ligne, de la capacité à garder l'ennemi loin de sa garde ou, au contraire, à l'y faire entrer. Il est également important de noter que toutes les armes, qu'elles soient de corps-à-corps ou à distance, infligent 1 point de dégâts de base, les armes à feu infligent par contre 3 points de dégâts. La force des attaques peut ensuite être améliorée en fonction de certaines capacités.

Dans le cadre du combat physique, il semble important d'établir certaines règles afin que celui-ci soit sans danger et fairplay pour tous. Nous sommes là pour nous amuser et passer de bons moments, rappelons-le ! Ainsi, les coups au visage sont interdits ! Un dérapage est toujours possible, mais s'il devait se reproduire, les auteurs seront sanctionnés. Durant les événements, des arbitres seront présents en vue de favoriser la sécurité, la fluidité et l'équilibre du jeu. Dans une optique de sécurité, nous vous demandons de ne pas combattre dans des zones déclarées dangereuses par l'organisation au début d'un événement. Si le comportement d'un participant est jugé dangereux par les organisateurs (abus d'alcool, de substances illicites, etc.), ceux-ci se réservent le droit d'interdire à cette personne de participer aux combats.

### **Les armes à distance et les armes à feu**

Les armes de jet peuvent être envoyées à la main. Ces projectiles ne doivent pas contenir de structure et sont principalement constitués de mousse. Ils peuvent être recouverts de latex. Il faut néanmoins noter l'exception

des javelines, qui devront respecter les critères d'une arme de contact classique au niveau du corps et les critères des flèches au niveau du point d'impact.

Nous demandons aux personnes souhaitant utiliser un arc, une arbalète (d'une puissance maximale de 30 lbs) ou un Nerf lors de l'événement de respecter les principes suivants :

- Ne pas viser la tête ;
- Ne pas tirer sous influence (d'alcool, de substances illicites, etc.) ;
- Respecter une distance minimale de 10 mètres ;
- Vérifier l'état de votre flèche avant chaque tir ;
- Ne pas tirer sans avoir un visuel clair de la cible.

Afin de rendre les arcs et les arbalètes plus faciles à utiliser malgré les restrictions de la [BELarp Weapon Approval Team](#), il est accepté de charger/bander l'arme avec un projectile et de simplement annoncer les dégâts à la cible (à la manière d'un sort : « *X points torse / bras droit / jambe gauche / etc.*) lorsqu'elle est à moins de 3m ou qu'un tir serait dangereux. Si la cible porte un bouclier, l'annonce ne peut cibler le torse ni le bras portant ce dernier. Une fois l'annonce faite, la flèche ou le carreau doit être jeté sur le côté et l'arme rechargée. Utiliser cette possibilité pour tirer un sein d'une mêlée alors qu'un tel tir risquerait normalement de toucher un allié sera considéré comme une triche manifeste.

### **Focus sur les armes à feu**

Dans cet opus les armes à feu de type « nerf » (et seulement celle-ci, pas de pistolet d'air soft ou de répliques par exemple) sont autorisées. Elles seront soumises à un test d'homologation tel que défini dans le document de la BWAT. Assurez-vous avant l'événement qu'elles passeront bien ce test sinon elles seront inutilisables. Dans la limite des stocks disponibles, l'organisation vous en fournira alors une de remplacement. Les munitions étant considérées comme des ressources, seule l'organisation pourra en mettre en jeu.

Les tirs au moyen de nerf doivent faire l'objet des mêmes règles de prudence. Ainsi il convient au maximum d'éviter les tirs à bout portant (- de 3 m), de viser la tête (même dans le cas de l'utilisation de la compétence « headshot ») et d'éviter de programmer des trajectoires « en cloche ». Tout comportement dangereux sera sanctionné suivant sa gravité.

### 7.3. Les boucliers

Un bouclier doit offrir une protection tout en évitant le risque de blessure. Il n'y a aucune restriction quant à l'emploi des matériaux, mais, d'un autre côté, certaines parties peuvent présenter des dangers. Il est donc obligatoire de bien protéger le pourtour au moyen de mousse, et d'arrondir les coins au maximum. Veillez également à ce que les fixations (vis, clous, etc.) soient bien protégées afin d'éviter toute blessure.

| Type et taille des boucliers | Remarques   |
|------------------------------|---|
| Boucliers jusque 50 cm       | Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure jusque 50 cm.   |
| Boucliers jusque 90 cm       | Le personnage peut manier un bouclier dont le plus long côté mesure entre 50 cm et 90 cm. <b>Il ne permet pas d'utiliser « esquive » lorsque le bouclier est utilisé.</b> |

## 8. Règles spécifiques à l'univers de Co.Z.me

Dans ce chapitre, nous vous présentons les règles spécifiques à l'univers dans lequel votre personnage va évoluer. Cela reprend les principes d'économie des ressources et de survie dans un mode post-apocalyptique. La présence de Z, implique également que nous vous parlions de la gestion de la santé mentale, de la contagion et de la mort.

### 8.1. Les possessions matérielles

#### Quoi n'y 'a pas de PO ? Et ça marche comment alors ?

Dans ce monde, l'argent n'a plus cours. La monnaie symbolique a laissé place au règne de l'utilitarisme. Les échanges sont basés sur le troc. Les ressources se passent de main en main en fonction de l'actualité du moment et des besoins de chaque individu ou groupe d'individus. Ainsi, les valeurs peuvent être fluctuantes. Toutefois, pour donner un cadre et vous aider à gérer ces échanges, nous avons mis au point un système de référence de ressources classées suivant leur rareté. Cela va de la ressource commune, à la peu commune, puis à la rare et finalement à l'épique. Pour vous aider à vous y retrouver, nous avons fixé une échelle sur base de la valeur d'une ressource commune.

| Type de ressource     | Quantité de la ressource | Équivalence en nombre de ressources communes |
|-----------------------|--------------------------|--|
| Ressource commune     | 1                        | 1  |
| Ressource peu-commune | 1                        | 3  |
| Ressource rare        | 1                        | 9  |
| Ressource épique      | 1                        | Minimum 18                                   |

Outre le bon sens, certaines classes de personnage peuvent identifier, en fonction d'un code couleur, à quelle catégorie appartiennent les ressources non listées ci-dessous, qui pourraient par exemple, servir à la réalisation d'un scénario particulier.

1

La ressource de base pour gérer ces échanges est la ration journalière. C'est une ressource non commune, mais de première nécessité. C'est en quelques sortes la monnaie de référence. Selon l'endroit où vous vous trouvez, elle pourra avoir un nom différent tel que conserve, ration, etc.

### Mais qu'est-ce qui vaut quoi alors ?

Pour vous donner une idée, nous vous invitons à consulter le tableau ci-après. Il existe beaucoup d'autres ressources matérielles, en dehors de celles présentées dans le tableau ; un véhicule, un bâtiment ou encore un hôpital transportable. Cependant, ces ressources ne sont tout simplement pas toutes accessibles à la création et feront l'objet de scénarios spécifiques. Un tableau résumé des ressources existe en annexe au présent livret de règles.

| Catégorie | Nom                               | Niveau de rareté   | Remarques  |
|-----------|-----------------------------------|--------------------|--|
| COMBAT    | <i>Arme à feu</i>                 | Rare               | Inflige 3 pts de dégâts sur la zone visée.   |
|           | <i>Arme blanches</i>              | Peu commune        | -  |
|           | <i>Arme de jet</i>                | Peu commune        | -  |
|           | <i>Arme à essence</i>             | Rare               | Lance-flamme, tronçonneuse (qui est aussi une arme exotique).  |
|           | <i>Arme électrique vibrante</i>   | Peu commune        | Aiguillon à bestiaux.  |
|           | <i>Arme « one-shot »</i>          | Commune            | Ces armes issues d'un recyclage sont fabriquées par un Mc Guyver. Elles sont différenciées des armes « normales » par un ruban rouge.  |
|           | <i>Armure légère</i>              | Commune            | Perfecto en cuir   |
|           | <i>AMO</i>                        | Rare               | <i>Ce sont les munitions (5). Elles servent parfois de monnaie d'échange.</i>  |
| SURVIE    | <i>Ration (eau et nourriture)</i> | <i>Peu commune</i> | Sert de cadre de référence. Tout le monde a besoin de manger. Aucune distinction n'est faite entre le homard et la boîte de conserve produit-blanc.                          |
| DIVERS    | <i>Crédits/Monnaie</i>            | /                  | <i>Aucune monnaie n'existe. Cependant, il existe la possibilité d'en créer une en jeu si le besoin s'en fait sentir (avec les capsules de bière, des cailloux ou autre).</i> |
|           | <i>Émetteur-Récepteur Radio</i>   | <i>Épique</i>      | <i>Cela ne veut pas dire qu'il y a quelqu'un avec qui communiquer.</i>   |
|           | <i>Trousse à outils - base</i>    | <i>Commune</i>     | <i>En plus de contenir des outils de base, la trousse comprend 10 composantes supports de niveau 1 à choisir.</i>  |

|  |   |                    |  |
|--|---|--------------------|--|
|  | <i>Trousse à outils<br/>- améliorée</i>   | <i>Peu commune</i> | <i>En plus de contenir des outils de base, la trousse comprend X composantes supports de niveau 1 et 2 à choisir. La trousse contient pour 15 points de composantes supports. Une composante de niveau 1 coute 1 et une composante de niveau 2, coute 2 points.</i>  |
|  | <i>Trousse à outils<br/>- spécialisée</i> | <i>Rare</i>        | <i>En plus de contenir des outils de base, la trousse comprend X composantes supports de niveau 1, 2 et 3 à choisir. La trousse contient pour 30 points de composantes supports. Une composante de niveau 1 coute 1, une composante de niveau 2, coute 2 points, et une de niveau 3 équivaut à 5 points.</i> |
|  | <i>Machine lourde</i>                     | <i>Épique</i>      | <i>En état de fonctionnement</i>   |

| Catégorie        | Nom                                     | Niveau de rareté | Remarques  |
|------------------|---|------------------|--|
| MATÉRIEL MÉDICAL | <i>Réassortiment médical</i>            | Commun           | Permet de rendre une utilisation sur une trousse de secours de base. Le cumul de deux permet de rendre une recharge sur une trousse améliorée. Le cumul de trois permet de réassortir une trousse de chirurgien. |
|                  | <i>Trousse de secours (base)</i>        | Peu commune      | Une trousse peut être utilisée trois fois avant sa destruction sauf si elle est complétée par un Réassort médical.   |
|                  | <i>Trousse de secours améliorée</i>     | Rare             |  |
|                  | <i>Trousse de secours de chirurgien</i> | Épique           |  |
|                  | <i>Trousse de transhumanisme</i>        | Épique           |  |
|                  | <i>Défibrillateur</i>                   | Épique           | Permet de ramener à la (vraie) vie si utilisé dans les 10 min de la mort.  |
|                  | <i>Prothèse</i>                         | Rare             | Soigne une amputation  |
| SUBSTANCES       | <i>Adrénaline</i>                       | Peu commun       | Comme compé militaire  |
|                  | <i>Kétamine</i>                         | Rare             | Plonge dans un profond sommeil pour 30 minutes (contact)   |
|                  | <i>Épiphyse</i>                         | Épique           | Eradique la zombification, procure des performances améliorées pendant 3 heures (+1 dégâts).   |



### 8.1.1. *Les possessions de départ*

À la création du personnage, il recevra :

- Soit 3 ressources communes et 3 non-communes (dont au moins une ration) ;
- Soit 1 ressource peu commune (ration) et 1 ressource rare (dans le cas des armes à feu soit arme, soit munition, mais pas les deux) ;

Selon son passé et sa classe ou si vous avez participé aux opus précédents, vous aurez peut-être accès à un nombre limité de ressources supplémentaires. Il convient donc de bien les choisir ... Un background bien écrit pourrait justifier l'accès à des ressources particulières, mais nous nous réservons le droit de refuser les demandes que nous jugerons abusives.

Tout personnage a une connaissance basique de la valeur des ressources et celle-ci est orientée sur base de sa classe de personnage. Le tableau présenté ci-dessus est une aide à la création de personnages et ne représente pas les connaissances de tout un chacun. Les marchands et les classes de personnage « récupérateur » et « Mac Guyver » ont une connaissance plus fine de la valeur des ressources et peuvent en estimer le degré de rareté.

## 8.2. La contagion

### **Cerveau ?**

Dans un univers peuplé de zombies, il est logique que vous soyez confrontés au risque de vous transformer en ce type de créature. Vos personnages ont pu apprendre certaines choses durant les premiers temps de leur survie en dehors des abris. Les faits suivants sont donc connus de tous :

- Les zombies sont tous friands de chair humaine. Ils ont donc une fâcheuse tendance à se jeter sur les humains vivant dès qu'ils en rencontrent. Ils délaissent généralement les autres animaux, sauf si un cadavre chaud leur tombe sous la dent.
- Les personnes humaines qui meurent se relèvent dans un temps variable qui peut aller de quelques secondes à plusieurs heures. Vous n'avez pas pu établir de constante ou de tableau horaire entre l'heure du décès et le retour en créature.

La Zombose est le terme que les survivants ont inventé pour désigner la maladie que les humains développent à la suite de la morsure d'un zombie. Elle atteint tous les êtres vivants et personne n'y est immunisé. Son stade final est la transformation en zombie.

Différents degrés de virulence ont été identifiés et sont logiquement notés de 1 à 5. En termes de jeu, lors d'une contagion celle-ci doit être suivie d'un chiffre qui annonce la force du virus. Au plus le chiffre est élevé, au plus le virus est puissant et rapide à agir.

### **Et donc c'est contagieux ce brol ?**

Oui, c'est contagieux. Ce qui veut dire que potentiellement chacun d'entre vous peut devenir un zombie une fois mordu ou simplement décédé. Il n'existe d'ailleurs aucun cas connu de personne morte qui ne se soit pas

relevée, et ce, peu importe la cause de la mort. Étrangement, les animaux ne se relèvent pas, vous n'avez donc, à ce jour, jamais rencontré d'animal mort-vivant.

Quand un humain « sain » se fait blesser par un zombie, la blessure finit par s'infecter et entraîne la mort de la personne. L'utilisation de vaccins peut prévenir de la contamination, un antidote peut éradiquer la transformation vers l'état de Z.

Diverses techniques comme le débridage de plaies sont également possibles. Dans ce cas, certains infirmiers urgentistes se sont rendu compte qu'il leur était possible d'empêcher la mort pour autant que l'état ne soit pas trop avancé et l'infection trop forte. Une amputation rapide peut aussi sauver une personne. Cependant, celle-ci doit être pratiquée par une personne sachant ce qu'elle fait. En effet, si la majorité d'entre nous essayait d'amputer quelqu'un aujourd'hui, il y a de fortes chances que la cible finisse malgré tout par mourir.

À ce jour, il existe des solutions plus ou moins viables pour les 4 premiers niveaux de contagion. Pour le cinquième, seule l'amputation est possible. Pour plus de détails, nous vous invitons à lire le tableau qui se trouve à la page 65 de ce livre de règle.

### **Ouais, mais Jean-Roger, il a juste pris une balle dans la tête, ce n'est pas un Z qui l'a buté...**

Comme dit plus haut, tous les êtres humains se relèvent en morts-vivants une fois décédés, et ce, peu importe la raison de leur mort. Ils pourraient être tout aussi contagieux que n'importe quel Z. Ils seront immédiatement pris par cette faim de chair et attaqueront tout ce qui passera à leur portée jusqu'à leur destruction...

Si votre personnage meurt, quelle qu'en soit la cause, vous devez vous diriger à la fin du combat vers le référé présent et attendre ses instructions. En fonction, vous pourrez :

- Soit, vous relever immédiatement en zombie ;
- Soit effectuer une mission spécifique prévue par l'organisation. Dans ce cas-là, le retour du personnage se fait dans le cadre de la mission.

Si vous voyez un de vos amis décéder, il vaut donc mieux agir de manière rapide. La compétence « Achèvement » et « Destruction de monstre » fonctionnent tous les deux. Pour un souci de fluidité de jeu, nous vous demandons, si vous êtes décédé, de le signaler rapidement (rien ne vous empêche de vous diriger vers un référé si vous mourez au début du combat).

### **Résumé des actions de jeu en lien avec les zombies**

| Cause de l'infection     | Comportement du décédé / de la cible        | Action de jeu                                     | Action préventive possible                |
|--------------------------|---|---|---|
| Mort non due à un zombie | Se rendre auprès du référé combat /salle pc | Lance un dé pour le temps de retour en Z          | Achèvement<br>Destruction de monstre      |
| Attaque contention       | Immobilisation, pas de mouvement            | Cri,<br>Compétence<br>Désengagement<br>Brise-nerf | Contact dispersant<br>(Pouvoir Psi Niv.1) |

## Résumé des actions de contagion et de méthodes de soin

| Cause de l'infection     | Temps avant contamination                            | Actions préventives possibles          | Actions curatives si blessures   |
|--------------------------|--|--|--|
| Mort non due à un zombie | Immédiat   | Achèvement<br>Destruction de monstre   | /  |
| Attaque<br>Contention    | En fin d'attaque, le niveau de contagion est annoncé | Contact dispersant (Pouvoir Psi Niv.1) | /  |
| Contagion 1              | 30 min   | Vaccin 1 ou plus                       | Antidote 1 ou plus<br>Amputation<br>Absorption de miasmes 1<br>Débridage de plaies |
| Contagion 2              | 30 min   | Vaccin 2 ou plus                       | Antidote 2 ou plus<br>Amputation<br>Absorption de miasmes 2<br>Débridage de plaies |
| Contagion 3              | 15 min   | Vaccin 3 ou plus                       | Antidote 3 ou plus<br>Amputation<br>Absorption de miasmes 3<br>Débridage de plaies |
| Contagion 4              | 15 min   | Vaccin 4 ou plus                       | Amputation<br>Débridage de plaies  |
| Contagion 5              | Immédiat   | /                                      | Amputation   |

### Et si je ne reçois pas les soins nécessaires ?

Au début du jeu et du peu que vous connaissiez sur cette maladie, une fois que les premiers signes apparaissent, il n'y a plus grand-chose à faire, à part offrir une mort digne à la personne atteinte.

Peu importe la virulence de la contagion, la maladie suit toujours le même schéma de progression une fois installée :

Les premiers symptômes sont : fièvres, nausées contrôlables, diarrhées, douleurs musculaires et intolérance à la lumière. Le temps exact d'apparition est variable, se situant entre 30 minutes et une heure. À ce stade, le malade est encore pleinement conscient.

Au second stade de la maladie : le malade commence à sombrer dans la folie. Des actes de violence (envers soi-même) et des discours incohérents font leur apparition. En plus des symptômes du premier stade, on constate des taches sombres sur la peau le long des principales veines et artères qui ressemblent à de gros hématomes. Ces zones sont froides au toucher et insensibles à la palpation. Ces signes sont visibles entre 1 et 2 heures après la contamination.

Au troisième stade de la maladie : le malade n'est plus l'ombre de lui-même. Le rythme cardiaque faiblit, l'attrait pour la chair crue est manifestement irrésistible pour le patient. Les chairs pourrissent littéralement sur le corps. Ce stade commence généralement trois heures après la contamination.

À la fin de ce délai, la personne devient, après un « court décès », un zombie...

### **Ah oui quand même...**

Si cela devait vous arriver, vous avez le choix. Soit jouer ces phases successives de la maladie, soit décider que votre personnage arrive à convaincre les autres membres de la communauté de mettre fin à ses jours, ou à le laisser le faire lui-même. (Nous n'allons pas vous imposer de jouer trois heures dans un hôpital pour un personnage qui semble condamné).

Malgré tout, il se murmure que certains êtres humains ont miraculeusement guéri lors des deux premiers stades de la maladie. Cela serait dû à un système immunitaire particulier et très efficace.

De plus, on a aussi entendu parler de certains médecins qui seraient capables de guérir la maladie. Nous vous laissons le plaisir de découvrir cela en jeu.

## **8.3. La mort du personnage et les missions Zonzon.**

### **Une règle spéciale ?**

Pour pouvoir vous mettre la pression et vous faire vivre une ambiance encore plus pressante, il est évident que nous désirons vous confronter à de nombreuses créatures. Pour cela, nous allons vous mettre à contribution malgré vous. Nous comptons sur votre intégrité pour jouer à fond ce pan du jeu, au même titre que tout le reste. En cas de mort, ou de missions lointaines, nous n'allons pas vous laisser tranquillement aller siroter votre jus de papaye (ou autre) dans un coin. Comme dirait une affiche célèbre, « We Need you for Co.Z.me Army ».

Deux cas sont à distinguer. Dans le cas où votre personnage est mort, avant de recréer un nouveau personnage, vous irez grossir la masse grouillante de zombies pendant une période d'une heure. En tant que zombie, vous aurez un objectif à remplir. En compagnie d'autres zombies vous partirez donc accomplir cette mission. Ces missions seront diverses et dépasseront souvent le simple fait de tuer potentiellement d'autres joueurs. Cela pourrait être par exemple d'aller contaminer un endroit en particulier, d'occuper un lieu pendant un certain temps...

### **Bon et une fois que j'ai fini ce truc ?**

En cas de réussite, vous en tirerez un avantage lors de la création de votre nouveau personnage. En cas d'échec, il ne vous arrivera rien de particulier. Pour l'avantage, vous aurez le choix soit d'obtenir un bonus en termes de possession, soit un avantage plus immersif dans le monde (tel qu'un contact pnj, un indice pour un scénario ...)

### **Bon ça, c'est si je suis mort vous avez dit...mais moi je ne suis pas mort...**

Parfois pour certains scénarios, votre personnage sera censé être parti plusieurs heures (par exemple pour piller le stock d'une usine, cueillir des fraises ...). Dans ce cas, plutôt que de vous faire poireauter et entendre « considérer que vous avez marché une heure », nous allons vous demander de venir, vous aussi, remplir une petite mission pour nous. En cas d'échec, il ne vous arrivera rien, en cas de réussite, vous bénéficierez soit d'une info sur un scénario soit d'une ressource au hasard.

### **Bon, allez ça change...mais je dois prévoir un autre costume alors ?**

Dans l'idéal oui. Il serait bon que vous possédiez soit une base noire pour jouer des brigands quelconques (en tout cas un costume différent que celui de votre personnage) et/ou un costume de zombie.

## 8.4. La santé mentale

### **Qu'est-ce que c'est que ce brol encore ?**

Dans un monde où les épreuves ne sont pas seulement physiques, la force de résilience mentale est un atout non négligeable. Il est reconnu lors des périodes de guerre, dans les camps de prisonniers, que la capacité de résilience et d'encaissement de la dureté de la situation était aussi importante que la résistance physique. L'endurance physique négative de votre personnage ne sera donc pas le seul facteur qui pourrait faire disparaître votre personnage. En effet, afin de vous proposer un système le plus réaliste possible, nous avons décidé d'intégrer en jeu une gestion de l'état psychologique de vos personnages.

Chacun d'entre vous aura donc un score de base qui variera en fonction des situations rencontrées, mais également en fonction de vos actions en jeu. Le score de base de tout personnage (sauf exception) est de 10. Vous recevrez donc un sachet et 10 jetons. Ces jetons sont strictement personnels et non volables. Autant que possible, ce sachet ne doit rien contenir d'autre pour des raisons de facilité de jeu.

### **Comment cela se passe en jeu ?**

Les situations traumatisantes ont des couts variables. Cela peut dépendre de la nature de la situation, mais également du nombre de fois où vous y avez été confronté. La notion d'occurrence modifiera donc la valeur en points de santé mentale d'une scène choquante. Le tableau des couts se trouve à la fin de ce point de règles.

*Exemple « Jean-Luc court depuis trois jours en compagnie de Jean-Marc. Ce sont les derniers survivants de leur groupe. Jean-Marc fait une mauvaise chute et s'empale sur une grille de fer rouillée qui passait par là. Des zombies approchent, ceux-là mêmes qui ont déjà massacré le reste de leur troupe. Jean-Luc arme son fusil de chasse, tandis que Jean-Marc le supplie de l'achever et d'ensuite se sauver pour vivre. Après un long moment de réflexion, Jean-Luc achève son ami et s'enfuit tandis que les zombies se repaissent de la carcasse encore chaude de feu Jean-Marc. »*

Comme c'est la première fois que Jean-Luc achève un de ses amis, il perd immédiatement 2 points de santé mentale. Si cela devait se reproduire, il n'en perdrait plus qu'un et à la troisième fois, il ne se passerait rien. Cela ne signifie pas que cela ne l'affecte plus, mais pas au point de perdre un point de jauge.

Nous vous demandons de jouer le plus honnêtement possible ce système de jeu. Nous ne pouvons pas être en permanence derrière chaque joueur. Donc, si vous commettez un acte qui devrait entraîner une perte, nous vous demandons de venir de vous-même rendre les points en salle pc ou à un référé. Il est évident que nous récompenserons ce type de comportement.

### **Que se passe-t-il quand la jauge est à zéro, nous direz-vous ?**

Quand un personnage se retrouve avec une jauge de santé mentale à zéro (ou moins), il se rend immédiatement en salle pc ou auprès d'un arbitre. Plus question pour lui de discuter ou de négocier. S'il est en situation de combat, il peut finir ce combat avant de s'y rendre.

Une fois sur place, il effectuera une simple pile ou face. En fonction du résultat, deux résolutions sont possibles.

- Dans le premier cas, le personnage en a vu, subi trop, s'isole et met fin à ses jours.
- Dans le second cas, le personnage réintègre le groupe et va tenter d'emporter le plus de gens possible avec lui dans la mort en attaquant tous ceux qu'il croise, que cela soit ses anciens amis, un groupe de monstres ou le tenancier du troquet local. En termes de jeu, nous utiliserons le terme de « Torheit ». Ce terme est utilisable en time-in.

Comme vous le voyez, mieux vaut être très prudent avec cette jauge, car elle peut donc vous amener à la mort aussi sûrement qu'une attaque de zombies.

### **Euh...OK, mais on peut en récupérer des points de santé mentale là ?**

La bonne nouvelle est que ...oui! Il existe plusieurs façons de faire remonter cette jauge. Certaines classes de personnages sont capables de faire récupérer une partie de votre potentiel par leurs aptitudes de classe. Il en va de même pour certains métiers.

Il se peut également que, selon vos actions de jeu, certains d'entre vous reçoivent parfois un jeton de couleurs différentes. Ce jeton est à placer dans le même sachet que les autres. Il vous permettra d'échapper à un « Torheit ». Il n'est pas limité dans le temps. Ce jeton particulier vous est lié, mais certains psionistes sont capables d'en faire profiter une autre personne. Attention, le psioniste doit posséder un jeton de manière personnelle. Il ne peut pas emprunter celui de Jean-Paul pour aider Jean-Marc.

Une autre possibilité de récupération de jauge est la résolution de certains scénarios. En effet, le fait par exemple de découvrir une piste sur un vaccin, de sauver une personne, de réussir un acte particulièrement héroïque entraîne la récupération d'un certain nombre de points de santé mentale. Enfin, certaines classes de personnage peuvent indirectement vous permettre de récupérer des points en améliorant votre confort, votre nourriture ou plus globalement, votre niveau de vie. Pour plus de détails sur ce point, nous vous invitons à lire le point sur le logement et la nourriture.

### **Bon d'accord, mais moi...mon perso....**

Nous sommes bien conscients que chacun de vous est différent et que ce qui impacte une personne n'impacte pas forcément une autre de la même façon. Soucieux de vous proposer un système le plus réaliste et jouable, nous avons décidé d'intégrer cette particularité humaine.

Chacun d'entre vous a choisi lors de la création de son personnage un trait. Ce trait va vous permettre d'influer sur les impacts de vos actions en jeu. Cet avantage ne s'utilise qu'au moment du « Torheit » et une fois par événement. Un personnage qui utilise ce bonus doit jouer la condition.

Certains avantages permettent d'ignorer une perte. Dans ce cas, vous restez donc logiquement au même score qu'avant la perte ainsi évitée. Votre personnage doit être considéré comme limite. Il peut en parler et ferait bien de se faire soigner au plus vite.

| Trait                  | Effet  |
|------------------------|--|
| <b>Battant</b>         | Permet de reporter l'effet d'une heure en cas de massacre de masse. Ce qui laisse le temps de se faire soigner. Attention, le personnage est vraiment limite et à la moindre contrariété, il passe à l'acte.   |
| <b>Chef</b>            | Ne perd pas son dernier point de jauge, si la cause est un meurtre (non pas un achèvement miséricordieux). Il faut cependant pouvoir justifier l'acte vis-à-vis de la nature de chef.  |
| <b>Épicurien</b>       | Peut ignorer l'effet du suicide pendant 1h en profitant une dernière fois de tous les bienfaits de la vie à disposition ... Durant ce laps de temps, il peut se faire soigner, mais doit impérativement manger, boire et danser.   |
| <b>Loyal</b>           | Peut ignorer une perte si elle est due au fait de tenir un engagement ou une promesse. Peu importe le cout que devrait avoir normalement l'action. Le joueur peut avoir plusieurs promesses actives en même temps (maximum niveau+1). Elles doivent avoir sens pour le personnage. |
| <b>Médiateur</b>       | À force de trouver des solutions et de résoudre des conflits chez les autres, le médiateur est capable comme le battant de reporter l'effet d'une heure, même si l'origine de cette capacité est différente.   |
| <b>Observateur</b>     | Au moment du Torheit, peut se retirer une heure du monde pour revenir à un point de santé mentale.   |
| <b>Perfectionniste</b> | Peut retarder le suicide d'une heure en élaborant un scénario des plus complexes et en imaginant la mort la plus « parfaite » à ses yeux. Si quelqu'un le soigne ou l'aide, il repasse à 1 point.  |
| <b>Romantique</b>      | Doit désigner au début du weekend, un autre joueur qui sera sa « passion » pour toute la durée du jeu. Si cette personne est encore en vie au moment du « Torheit » du romantique, celui-ci peut l'ignorer.  |
| <b>Altruiste</b>       | À force de faire passer les autres avant lui, il peut cette fois, ignorer le dernier effet en puisant dans ses souvenirs d'actes passés.   |

### Tableau des pertes et rythme de dégression des points.

La liste ci-dessous est non exhaustive. À noter qu'outre ses différentes entrées de tableau, nous avons volontairement occulté les rencontres avec certaines créatures. En effet, certaines choses qui rôdent dans les ténèbres sont bel et bien capables de vous rendre fou ou d'ébranler la plus solide des personnalités. Les annonces seront alors faites en jeu.

| Cause   | Première confrontation | Seconde confrontation | Troisième confrontation | Confrontations suivantes |
|---|------------------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------|
| Meurtre de sang froid                             | 3                      | 3                     | 2                       | 1                        |
| Découverte d'un charnier                          | 2                      | 1                     | 0                       | 0                        |
| Découverte d'un grand charnier (plus de 20 corps) | 2                      | 2                     | 1                       | 0                        |
| Faim extrême (2 jours sans manger)                | 1                      | 1                     | 0                       | 0                        |
| Achever un ami                                    | 2                      | 1                     | 0                       | 0                        |
| Achever un inconnu                                | 1                      | 0                     | 0                       | 0                        |

## 8.5. Le confort

Au même titre que les autres traits liés à la survie (comme la nourriture, la santé mentale...), le confort dont vous allez bénéficier en jeu va jouer sur votre personnage. En effet, selon l'état de votre lieu de repos, vous allez passer une nuit plus ou moins en sécurité et reposante.

Chaque bâtiment présentera une fiche. Sur cette fiche, son niveau de confort sera indiqué ainsi que son potentiel d'accueil. Le niveau de confort varie de -2 à +3.

- -2 = un lieu à proximité d'une base ennemie, sans système de protection, humide ...
- +3 = un hôtel grand confort avec de l'eau chaude, des pièces sécurisées ...

À côté de cette première cotation se trouvera un autre chiffre. Il variera de 0 à l'infini. Il représente le nombre de personnes qui peuvent bénéficier du lieu avec son niveau de confort. Au-delà, le confort tombe à zéro.

Le niveau ne sert pas uniquement pour le confort. Certaines créatures ne sont, par exemple, pas capables de pénétrer dans certains lieux. Il peut donc être intéressant de sécuriser vos chambres, mais aussi une éventuelle infirmerie, une cuisine... En effet si le niveau de ce type de bâtiment tombe à zéro ou moins, il devient inopérant. Enfin, certaines activités demanderont d'avoir un endroit avec un certain niveau de confort. Le meilleur exemple est un laboratoire opérationnel.

### **Et si je passe ma nuit dans un logement en négatif ?**

Chez nous, la récupération de points de vie ou de compétences n'est pas liée au sommeil. Cependant, si vous ne passez pas une bonne nuit, vous devrez lancer un dé sur la même table de privation. Une bonne nuit, cela veut dire : dormir dans un bâtiment dont le confort est d'au moins 0. En cas de confort -2, vous effectuez deux tirages, mais c'est l'orga qui choisit celui qui vous affectera (souvent le plus pénalisant). La table des privations est la même pour la gestion de la faim.

### **Tableau des privations**

| Résultat du dé | Effet  |
|----------------|--|
| 1              | Perte d'une compétence au choix pour les prochains combats   |
| 2              | Incapacité à se concentrer sur autre chose que de trouver de la nourriture.<br>En cas de malus dû aux conditions de vie, même effet, mais doit trouver un endroit de repas |
| 3              | Vertiges, ne peut courir.  |
| 4              | Céphalée ne peut se concentrer (pas de lancement de pouvoirs, de réflexion ou de craft)  |
| 5              | Irritabilité   |
| 6              | -1 niveau de vie pour la journée   |
| 7              | Sommeil 30 minutes (go go to « mission zonzon »)   |
| 8              | Relancez   |



### **Soit... Mais je me débarrasse de ce truc comment ?**

C'est assez simple en fait. Pour vous débarrasser de ce malus, il vous suffit de passer une heure dans une pièce dont le niveau de confort est de 1 ou plus, à condition que le nombre de personnes le permette. Vous êtes censé y jouer une période de repos, veillez donc à adapter votre jeu.

### **Euh... OK et les bâtiments ? On améliore ? On entretient ?**

Alors, un bâtiment ne se dégrade pas au cours d'un weekend, du moins pas tout seul. Par contre, une bande de maraudeurs, d'autres joueurs ou des monstres peuvent très bien décider de mettre à mal le petit nid douillet que vous vous êtes construit.

Pour réparer ou améliorer un bâtiment, il est nécessaire de fournir un certain nombre de matériaux. Ces matériaux sont récupérables uniquement par les touche-à-tout. Si vous n'êtes pas touche-à-tout, votre seule possibilité est d'en acheter auprès d'un marchand local.

Pour utiliser les matériaux par la suite, il sera nécessaire de faire appel à un bâtisseur (voir les professions), qui lui, sera capable de tout mettre en œuvre les matériaux récupérés pour améliorer ou réparer celui-ci.

## **8.6. La faim (la vraie hein, pas celle des z ...)**

Toujours afin de simuler davantage le système de survie propre à notre univers, nous avons décidé de mettre en place un système de gestion pour les repas. En effet, il se peut que votre personnage ne trouve pas de quoi se nourrir et que donc, logiquement, au bout d'un certain moment, ce manque de nourriture joue sur son métabolisme, sa forme physique et par extension ses capacités.

### **Ouais, mais bon vous n'allez pas nous laisser sans bouffer ?**

Dans le même temps, nous n'allons pas vraiment vous laisser sans manger durant tout un weekend. Mais il n'y aura pas d'habituels buffets entre les repas comme vous avez l'habitude d'en trouver. Ce buffet se trouvera dans la « Safe zone » dont nous allons vous parler dans un autre point de règles.

Dans la même optique, nous savons que les joueurs ont pour habitude d'emporter diverses provisions de bouche ou bouteilles. Conscient du côté convivial de ces agapes, nous n'allons pas vous interdire de les emporter. Cependant autant que possible, nous souhaitons que vous les consommiez de manière très discrète dans votre chambre ou mieux, dans la « Safe zone ». Il vous est interdit de venir consommer vos provisions personnelles dans l'auberge. En termes de jeu, cela pourrait mal se passer pour vous d'étaler de la bouffe comme ça en temps de disette.

### **Bon ça marche comment votre truc ?**

En gros, nous allons découper le temps de jeu en deux blocs en termes de repas. Le premier couvre du vendredi soir au samedi midi et le second du samedi soir au dimanche midi. Le repas du dimanche midi est bien considéré comme un repas en jeu, même s'il se fait généralement après le time out. Cela simule en quelques sortes le repas que votre personnage devrait prendre avant de prendre la route par exemple. Donc, vous prendrez bien ce repas en time out (pour des questions logistiques), mais il sera considéré comme un repas que votre personnage aura payé en jeu.

Dans le même ordre d'esprit, comme d'habitude, nous allons prendre un repas avant le début du jeu. Ce repas est hors-jeu comme celui du dimanche midi. Le fait de vous demander en jeu de payer ce repas avec des vivres revient à simuler en partie ce que vous avez dû dépenser pour survivre jusque-là.

En jeu, vous allez trouver des ressources de nourriture. Celles-ci peuvent prendre différentes formes (telles que boîtes de conserve, carte plastifiée...), mais seront toutes porteuses d'un cachet qui vous sera présenté lors du briefing au début de chaque opus. Chaque objet représente une ration et ce, peu importe sa taille réelle. Une ration journalière correspond à un des deux blocs horaires qui couvre plusieurs repas.

Dans la salle pc, vous pourrez à tout moment rapporter une de ces ressources. En échange nous vous placerons un bracelet type « entrée de festival » au poignet. Pour le bloc allant jusqu'au repas du samedi midi, vous aurez jusqu'au samedi matin 10 h pour amener votre ressource. Pour la période suivante, vous aurez jusqu'au dimanche matin 10 h.

Au moment du repas, avant de vous servir, vous serez amené à présenter ce bracelet à un organisateur. En termes de jeu, l'organisateur incarne à ce moment-là le gestionnaire du lieu. Si vous possédez votre bracelet, vous le montrez simplement et vous allez manger. Si vous n'en avez pas, vous allez manger malgré tout, mais vous devrez lancer un dé et subir les effets du dé.

Pour des raisons de sécurité, il vous est interdit d'attaquer le gestionnaire pendant ce moment de présentation du bracelet. Si vous désirez le faire, à vous de trouver un autre moment. Comme lors de la première saga, nous partons sur un concept de confiance. Dès lors, nous n'allons pas courir après vous ou vérifier que vous jouiez bien les effets de votre malus. Ces règles n'ont pour but que de vous mettre davantage en immersion. Gardez à l'esprit à tout moment, que vous ayez mangé en jeu ou non, que votre personnage vît une période où la nourriture est une denrée aussi précieuse que votre vie.

Pour terminer, le fait de vous nourrir de manière régulière et en quantité peut vous aider en ce qui concerne la santé mentale. En effet, si lors d'un repas, vous amenez le double de nourriture nécessaire pour vous (soit deux) et que vous les consommez (en remettant deux rations pour un repas), vous récupérez un point de santé mentale. Cet effet ne peut s'effectuer qu'une fois par weekend. L'épicurien peut récupérer deux points sur ce genre d'effet, mais en une fois.

### **Bon OK, j'ai compris votre concept, mais si je ne mange pas en time-in, qu'est-ce qui se passe ?**

Nous voici au cœur du sujet. Il faudra dès lors effectuer un jet de dé sur la table des privations, présentée précédemment. Le résultat représente les effets de la faim sur votre personnage. Pour vous débarrasser de l'effet, il vous suffit de fournir une ressource de type ration à la salle PC. Les effets secondaires de la faim disparaîtront après une heure.

Si vous ne remettez pas de ressource repas lors de deux passages sur un même weekend, les deux effets s'appliquent et se cumulent. Dans ce cas, si vous remettez une ressource repas, vous n'enlevez qu'un seul des deux effets et qui sera tiré au hasard.

La « Table des privations » étant également d'application pour le manque de sommeil, les effets seront cumulatifs, quelle que soit leur cause. Ils seront cependant notés séparément sur la feuille de personnage, car ces effets se résolvent de manière différente.

Certaines situations de jeu peuvent vous donner un bonus ou un malus sur le jet de dé. Par exemple, si vous sortez d'un abri où vous avez eu l'occasion de largement manger sur une longue période, le jet de dé sera minoré. Au contraire, après une longue période de privation, vous pourriez avoir un bonus de +1 ou +2 au jet de dés. Enfin, il se pourrait que certains événements en jeu vous affament (comme une épreuve physique particulièrement difficile). Si vous ne pouvez pas remettre une ressource à ce moment-là, vous tirez également un effet sur la table. Ces effets de jeu seront rares (exemple tirer une très lourde charge sur une très longue période), mais seront bel et bien présents.

## 8.7. La safe-zone

La saga dans laquelle nous allons vous plonger pourrait être dure sur un plan psychologique pour certains d'entre vous. En effet, les différents événements mis en place pourraient vous soumettre à une certaine pression psychologique. Nous savons très bien que lorsque l'on vit les choses à fond, être confrontés à un univers se voulant dur peut entraîner le besoin de faire une pause.

À cet effet, nous allons mettre en place une zone de confort dans laquelle vous pourrez venir souffler temporairement le temps de recharger vos batteries. Il s'agit bel et bien d'une zone hors-jeu où un organisateur sera présent en permanence. Cet endroit sera soumis à certaines règles simples.

1. Il ne s'agit pas d'une zone de sécurité pour votre personnage, mais bien pour vous. Il n'est donc pas question de s'y réfugier pour échapper à une vague de monstres ou à un règlement de compte.
2. Il ne s'agit pas d'une zone de paix pour pouvoir venir y conclure vos accords. Toutes discussions relatives au jeu, à son contenu ou encore à la résolution de scénarios y sont proscrites.
3. Un organisateur sera présent en permanence dans cette zone. La gestion de la zone lui est confiée et il a pour objectif de vous aider à souffler un peu.
4. De la nourriture sera présente en permanence dans la safe-zone pour répondre au besoin TO des participants. Il ne vous est pas permis d'emmener cette nourriture avec vous hors de la zone. Il n'est donc pas question de venir piquer un truc et s'en aller avec.
5. Il ne s'agit pas d'une zone de dégrisement. Il n'est pas question de venir y cuver son vin selon l'expression consacrée.
6. L'entrée dans la zone se fait pour une période de minimum une heure. Libre à vous, une fois ce délai passé, si vous vous sentez d'attaque de retourner en jeu. Nous vous demandons simplement de le signaler à l'organisateur présent.

## 9. Lexique

| Terme                        | Descriptif  |
|------------------------------|---|
| <b>A-monde</b>               | Un historique transposable d'univers en univers, dont les lignes principales ne sont pas définies par un monde, mais par des événements qui auraient pu se dérouler dans n'importe quel monde.  |
| <b>Campagne/volet</b>        | Il s'agit d'une série d'événements (weekend, soirée, journée de jeu) se déroulant dans un même univers. Le choix d'une voie et d'une classe de personnage doit demeurer le même durant toute la durée de la campagne.   |
| <b>Événement</b>             | Il s'agit du moment de jeu en particulier. Il peut se décliner en weekend, en soirée ou encore en journée de jeu. L'évolution dans une voie se fait par tranche de deux événements passés dans celle-ci.  |
| <b>Métatrame</b>             | Scénario reliant les différentes campagnes de jeu.  |
| <b>Localisation/Localisé</b> | Une localisation est une partie du corps aussi appelée zone qui peut subir des dégâts (torse, bras et jambes). Lors de l'annonce d'un effet, on pourra entendre « 2 pts de dégâts zone », ce qui signifie de que toutes les zones subissent 2 points de dégâts ou « 2 pts de dégâts torse » qui seront infligés au torse.<br>Dans le même ordre d'idée, on dira d'une armure portée par un personnage que cette dernière est localisée. |
| <b>Délocalisé</b>            | Se dit de certains effets, comme par exemple l'armure naturelle de l'Animiste, elle offre une protection qui est considérée comme une « bulle » entourant le personnage.  |

## 10. Annonces et effets

Vous trouvez ci-après un récapitulatif des différentes annonces et effets que vous pourriez croiser en jeu.

| Annonce/Capacité        | Effet   |
|-------------------------|---|
| Absorption de coup      | Le personnage absorbe et annule les effets d'une attaque physique subie par un autre personnage, via un contact avec la zone touchée, endéans les 10 secondes après que le coup ait été porté. Ne fonctionne pas sur un égorgement ou un coup mortel.                                 |
| Achèvement              | Permet à n'importe quel personnage, après 5 secondes, d'achever un humain, pas un monstre ou un zombie.   |
| Acide                   | Occasionne 2pts de dégât/zone ou détruit un petit objet en métal.   |
| Adrénaline              | Le personnage ignore les effets incapacitants autres que la perte de PV's ou les effets mentaux pour une durée précise. Cette capacité peut être activée en réaction à un effet incapacitant. Résiste à une contagion jusqu'au niveau 3.  |
| Allez, on y croit       | L'empathie permet pendant un combat de faire récupérer immédiatement à sa ou ses cible(s), une compétence déjà utilisée et ce, peu importe le rythme de cette compétence (combat, jour ou événement).   |
| Apaisement des émotions | Permet d'annuler un effet de peur sur une cible. Il ne s'agit bien que d'une peur et non d'une terreur.   |
| Attaque en force X      | Ajoute X points de dégât à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance  |
| Attaque précise         | Ajoute X points de dégâts à une attaque physique au corps-à-corps ou à distance, sans qu'elle ne puisse être annulée par une esquive. Une attaque précise ne peut être effectuée qu'avec une arme de maximum 75cm ou arme à distance.   |
| Attaque Sniper          | Avec une arme à distance, permet de réaliser une attaque brise-nerf (membre inutilisable pour le combat).   |
| Aveuglement             | La cible ferme les yeux pour 10 secondes et ne peut rien faire à part se désengager. Ne fonctionne pas sur les morts-vivants.   |
| Blocage mental          | Une fois par combat, le psi victime d'un pouvoir adverse ou d'une détonation d'arme à feu, peut en bloquer les effets. Pour pouvoir bloquer un pouvoir ou un effet, le psi doit utiliser un point de santé mentale, car l'effort puise dans les réserves de ses capacités cérébrales. |
| Brise Armure            | Lorsque l'attaque touche la cible, annule les points de protection liés à un équipement de sécurité que porte de cette dernière, qu'il soit physique, psioniste, naturel, localisé ou délocalisé pour le combat.  |
| Brise-nerf              | Le membre touché est inutilisable pour le combat. Il est d'ailleurs possible d'interrompre une attaque « Contention » en ciblant un bras de zombie (et donc   |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | d'offrir un effet « Désengagement » à un allié en difficulté. Ne fonctionne pas sur certaines créatures.  |
| C'est dans ta tête tout cela         |   |
| Combattant de ligne                  | À chaque combat, octroie au personnage 1 Négation, s'il est dans une ligne d'au moins 3 combattants (les alliés doivent être à moins de 3m du personnage).  |
| Contention                           | Après qu'un zombie ait posé sa main sur l'épaule de la cible, celle-ci est immobilisée et ne peut se défaire de la prise qu'en utilisant la compétence « désengagement ». La victime ne peut rien faire si ce n'est appeler à l'aide. Après un compte de 5 secondes, il y a morsure et contamination. Si le zombie est frappé durant son décompte, il doit relâcher la prise. |
| Contrôle d'une créature intelligente | Le psi peut contrôler une créature intelligente. Ce pouvoir peut cependant être contrôlé (négation, blocage mental ...)   |
| Contrôle de Z mineurs                | Permet au psi de contrôler un zombie de base une fois par combat. Ce contrôle ne fonctionne pas sur les créatures intelligentes.  |
| Coup étourdissant                    | Le coup désoriente la cible pour 1 minute. Elle ne peut plus combattre. Si la cible est blessée, l'effet cesse. Cette compétence fonctionne également sur certains zombies (le médecin frappe le centre d'influx nerveux).  |
| Coup ou Tir mortel                   | Le personnage inflige une attaque qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque peut être esquivée.  |
| Coup/Tir tombant                     | La victime se retrouve les épaules au sol pendant 5 secondes.   |
| Coup peu-souffle                     | Brise la concentration de la cible qui rate l'usage de son pouvoir psi. La cible ne peut plus utiliser de pouvoirs psi, ni utiliser de compétence à annonce durant 15 secondes. Esquive et Négation restent utilisables, annoncer les dégâts de ses attaques également.   |
| Désengagement                        | Permet de résister à une attaque « contention ».  |
| Dissimulation                        | Le personnage passe inaperçu, à condition qu'il soit caché à 75% d'un observateur en journée ou proche d'une source de lumière, ou à 50% pendant la nuit ou dans l'obscurité. Il peut également se déplacer, mais en marchant lentement.  |
| Crève charogne                       | La compétence « destructeur de monstres » permet d'achever immédiatement un zombie au sol l'empêchant de se relever. Ne fonctionne que sur un zombie actif et pas un humain mort qui ne s'est pas encore relevé.  |
| Diversion                            | Déconcentre un adversaire, qui ne peut plus utiliser une capacité ou maintenir un effet durant 5 secondes. La cible peut toujours se déplacer ou se défendre. Elle ne pourra pas, par exemple, utiliser une esquive ou tenter un sort durant la diversion.  |
| Duelliste                            | À chaque combat, octroie au personnage 1 esquive ou 1 attaque en force dans un combat sans allié actif (même si c'est contre un autre adversaire).  |
| Égorgement                           | Le personnage inflige une attaque de dos, qui doit être placée entre les 2 épaules et qui met la cible à 0pv au torse. Cette attaque ne peut pas être esquivée et les armures de type délocalisées n'offrent aucune protection.   |

|   |   |
|---|---|
| Esquive   | Annule les effets d'une attaque au corps-à-corps ou à distance, à l'exception d'une Attaque précise, d'une Contention, d'un Égorgement, d'un "Sans resist" ou d'un pouvoir psi  |
| Et la tendresse, bordel!                              | Création d'une zone de paix de 2 mètres autour de l'empathe qui affecte les humains. Personne n'a envie de la quitter pour continuer à se battre, cependant une personne qui la quitte pour une autre raison retrouve ses envies belliqueuses. Cet effet a une durée de 15 minutes.   |
| Grenade   | En fonction du niveau, annoncer les dégâts et les cibles :<br>Niveau 1 : 2 pt de dégât/zones à deux personnes.<br>Niveau 3 : 6 points de dégâts/zones sur 3 cibles.   |
| Headshot  | Avec une arme à distance, tue instantanément tout être humain (-10 Torse) ou détruit un mort-vivant. Cette attaque ne peut être <i>Esquivée</i> .   |
| Infiltration  | Permet de rejoindre la ligne opposée en mode infiltration et d'y débiter le combat.   |
| Je sais ce que c'est, mec!                            | En combat, désigne une cible qui est charmée par le lanceur. La cible cesse toute action offensive envers l'empathe et se retire du combat. Elle aura tendance à protéger l'empathe contre les autres assaillants. Si la cible visée est blessée, le charme est rompu.  |
| Négation  | Permet au personnage d'annuler un sort/effet dont il serait la cible ou ciblant un/des personnage(s) dans un périmètre de 10m. Si le sort/effet cible plus de 5 personnages, la Négation ne fonctionne que pour celui qui la lance (on part du principe que l'effet est trop puissant pour être totalement dissipé).  |
| Nous nous souviendrons de toi                         | Après une oraison funèbre donne un des bonus suivants aux cibles : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Récupération d'un point de force mentale,</li> <li>• Octroi de la compétence « destructeur de monstre » (voir profession) jusqu'à la fin du weekend,</li> <li>• Récupération d'un pouvoir psi ou d'une compétence à rythme journalier déjà utilisée.</li> </ul> |
| Sans Protec / Sans Resist (Quand on est bien préparé) | Le personnage lance un pouvoir psi qui ignore les bonus d'armure ou toute forme de protection, même magique.  |
| Toujours Prêt   | En cas d'attaque-surprise, le personnage ne prend que des demi-dégâts et ignore les effets incapacitants du premier coup/sort/etc. reçu. Dans le cas d'une annonce comme Coup ou Tir mortel, il se retrouve à 1 PV au torse.  |
| Torheit   | Rupture de l'équilibre psychique chez un individu qui le force à se donner la mort en emportant le plus de personnes avec lui.  |