



MILANDES
DESOLATION

MANUEL DU JOUEUR

Systeme de règlements Hit Location pour les
jeux de rôle Grandeur Nature de Désolation

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1: RÈGLES GÉNÉRALES	1
1.1 - Qu'est-ce qu'un GN?	1
1.2 - Costumes et accessoires	1
1.3 - Règles de jeu générales en GN	1
CHAPITRE 2: RÈGLES DE JEU	3
2.1 - L'économie.....	3
2.2 - Le combat.....	3
2.4 - Les points d'armures	4
2.5 - La vie et la mort	4
2.6 - Attaques et effets spéciaux	5
CHAPITRE 3: CRÉATION DE PERSONNAGE	6
3.2 - Sélectionnez les Spécialisations du personnage	6
3.3 - Sélectionner le talent de votre personnage.....	7
3.4 - Sélectionnez les compétences du personnage.....	8
3.5 - Étape finale.....	8
3.6 - Le développement du personnage.....	9
3.7 - Changer de personnage	9
CHAPITRE 4: LISTE DES COMPÉTENCES	10
4.1 - Coût des Compétences	10
4.2 - Arbres de Compétences.....	10
4.3 - Caches	11
4.4 - Liste des Compétences.....	11
CHAPITRE 5: LES ARMES ET L'ÉQUIPEMENTS	27
5.1 - Les armes	27
5.2 - Les Explosifs.....	28
5.3 - Les armures et protections	28
5.4 - Avec quel équipement débute mon personnage	29
CHAPITRE 6: LES RESSOURCES	30
6.1 - Les types de Ressources.....	30
6.2 - Les Ressources Matérielles	30
6.3 - Les Ressources Végétales	30
6.5 - Générer des Ressources	30
6.6 - Date d'expiration.....	30
6.7 - Liste des réparations/utilités des ressources.....	30
6.8 - Les Rations.....	31
CHAPITRE 1: LES MEDS ET LES CHEMS	32
7.1 - Les Meds	32
7.2 - Les chems.....	32
7.3 - Les seringues.....	32
7.4 - Les Munitions	32
7.5 - Liste des Meds	32
7.6 - Liste de Meds Modifiés.....	34
7.7 - Liste de Chems	35

CHAPITRE 1

RÈGLES GÉNÉRALES:

NOTEZ BIEN: La lecture des règlements est requise de tous les joueurs. Les règlements couvrent les concepts généraux de base utilisés durant les GN. Connaître les règlements réduit les conflits pendant le jeu.

1.1 QU'EST-CE QU'UN GN?

Le grandeur nature est un jeu interactif qui permet d'incarner un personnage imaginaire. Pendant un GN, vous décrochez quelques heures pour devenir un être venant d'un monde post-apocalyptique. Les organisateurs font avancer l'histoire et se font un plaisir de vivre l'aventure avec vous. Le grandeur nature de Désolation se passe généralement pendant un week-end, débutant le vendredi soir et se terminant le dimanche après-midi. En tant que joueur, il est de votre responsabilité de vous équiper pour la durée du GN. Les repas ne sont pas fournis; n'oubliez donc pas d'apporter votre nourriture.

De l'eau potable est habituellement disponible, mais vous êtes encouragés à en apporter aussi. L'emplacement des campements peut varier à chaque GN. Assurez-vous de parler aux organisateurs, pour savoir où vous pouvez vous installer. Quoi qu'il en soit, les feux ne peuvent être faits qu'aux endroits désignés à cet effet. À la fin de la partie, vous êtes responsable de la propreté de votre campement. Soyez donc certain de ramasser vos déchets avant de partir et de les apporter chez vous.

Les GN de Désolation sont conçus pour les joueurs de 18 et plus. Les participants mineurs doivent être accompagnés en tout temps par un parent ou un gardien légal. La consommation de drogues illégales est interdite et les joueurs pris en flagrant délit seront expulsés sans préavis ni remboursement. Les organisateurs se réservent le droit d'expulser quiconque refuse d'adhérer à ces règlements.

Durant le jeu, il est possible de voler certains objets. Les seuls objets qui puissent être « volés » sont obligatoirement mis « en jeu » par les organisateurs (ex. Meds, Chems, Ammunition, ressources etc...). Les morceaux de costumes, d'armures et les armes apportées par les joueurs ne peuvent pas être volés. Vous n'avez le droit, sous aucun prétexte, d'ouvrir une tente ou une glacière appartenant à un autre joueur.

À la fin du GN les joueurs doivent se déshomologuer, c'est à dire passer voir l'organisateur en charge et remettre tout les items appartenant à l'organisation (tout sera noté pour pouvoir vous les remettre au prochain GN) ainsi que les informer de toute information nécessaire à propos de votre personnage (compétences perdues etc...).

Les organisateurs ne sont pas responsables des objets perdus ou volés et des blessures qui pourraient survenir durant les événements. Une décharge indiquant nos règlements doit être lue et signée (par un tuteur légal pour les personnes de moins de 18) avant de pouvoir jouer.

Un GN est conçu pour le plaisir de tous. Soyez consciencieux de vos actions pour promouvoir une bonne ambiance de jeu. Vous demeurez responsable de vos actes sur le terrain.

Le port du costume pendant le GN est obligatoire. Il est important que tout un chacun ait un costume pour contribuer à l'ambiance du jeu. Nous nous réservons le droit d'expulser tout joueur dont le costume ne correspond pas aux critères requis.

Toutes les armes doivent passer une inspection avant de pouvoir entrer sur le site. Nous acceptons les armes de latex, de mousse injectée, et les armes de PVC et mousse isolante. Les armes de mêlée ne peuvent contenir d'armature de bois ou de métal. Les armes doivent aussi avoir un look post-apocalyptique. Nous nous réservons le droit de refuser des armes qui font "trop médiéval."

Les armes projectiles ne peuvent contenir de morceaux durs à l'intérieur, sauf pour les flèches qui doivent être conformes aux normes des Milandes. Veuillez vous en informer auprès des organisateurs.

Seules les fusils à darts Nerf et Buzzbee ou du même genre sont acceptés pour les joueurs. Ces armes doivent au minimum avoir été peinturées en noir, mais on vous encourage de les peindre/modifier le look pour leur donner une apparence vraiment post-apocalyptique.

Les joueurs qui décident d'incarner un personnage non humain ont l'obligation de porter du maquillage approprié ou des prothèses de latex s'il y a lieu. Il est conseillé de vérifier si vous avez une allergie à certains produits avant de les utiliser.

Les personnages non-humains sont limités en jeux et Désolation en accepte un nombre limité. Veuillez contacter les organisateurs avant de penser en jouer un.

1.3 Invisibilité et Camouflage

Un joueur qui porte sa main verticale et à plat dans les airs indique un personnage qui ne peut être vu par les autres. À moins que le joueur invisible ne fasse du bruit, les autres joueurs doivent ignorer un personnage avec la main levée. Un personnage invisible peut être entendu et, dans la mesure du bon sens, touché et attaqué.

1.3.2 Hors-jeu

Un joueur avec le poing fermé en l'air indique un personnage hors-jeu. Il n'est pas là. Ce joueur doit être ignoré complètement à moins d'un avis contraire de sa part. Cependant il faut essayer de rester « en jeu » le plus possible, et éviter le plus possible le « hors-jeu »...

1.3.3 Lampes de poche

Les seules lampes de poches permises en jeux sont celles fournies par l'organisation. Même chose pour les batteries qui les alimentent (si il y a lieu), celles-ci sont aussi fournies par l'organisation.

Pour raison de sécurité, vous pouvez utiliser une lampe de poche pour vous déplacer si celle-ci a un filtre rouge et n'est pas excessivement brillante. Nous vous demandons par contre d'essayer le plus possible de ne l'utiliser que par sécurité et si vous découvrez quelque chose dans la noirceur grâce à son illumination, vous devez l'ignorer.

Notez qu'il tout à fait interdit de pointer une lampe de poche dans les yeux d'une personne pour l'aveugler.

1.3.4 Les chaînes et les cordes

Il est interdit de réellement attacher quelqu'un en GN. Les cordes doivent être suffisamment lâches pour permettre à quelqu'un de se déprendre aisément. Par contre, quelqu'un qui est attaché de cette façon peut se déprendre en jeu en utilisant la compétence Évasion.

1.3.5 C'est un jeu

Il est important de se rappeler qu'un GN est un jeu. Notez que nous aimons bien la loi du bon sens. Tenez-vous aux règles et, si vous n'êtes pas certain de quelque chose, posez la question aux autres, mais sans déranger le jeu. Utilisez votre sens de logique et, par la suite, si vous avez des commentaires et des questions, venez en parler aux organisateurs pendant un temps mort ou bien après le GN, en personne ou par courriel. Il nous fera un plaisir de clarifier dès que possible.

Prenez-en note aussi, qu'en dehors des GNs, nous n'offrons pas d'informations ou de quêtes supplémentaires. Par contre, vous êtes les bienvenus de jouer entre vous, mais hormis les expériences de rôleplay, vous n'obtiendrez toujours pas plus d'informations ou de points de PX.

Tout combat doit arrêter immédiatement si quelqu'un se blesse réellement. Notez tout simplement où vous étiez, aidez la personne blessée, et si c'est encore possible, résumez le combat d'où vous étiez.

Si jamais pendant un combat, vous trouvez que votre adversaire fait preuve d'un peu trop de zèle ou qu'il tape trop fort, prenez un petit moment et avertissez-le gentiment. Il arrive à tout le monde de s'emporter et personne n'a la même tolérance à la douleur. De plus, votre adversaire sera aussi content d'apprendre les limites.

Entraidez-vous et amusez-vous!

CHAPITRE 2

RÈGLES DE JEU

2.1 L'ÉCONOMIE

Le monde de Désolation est un monde qui a dû se délaissier de plusieurs concepts "civilisés." L'argent est l'un de ces concepts qui ont disparus avec la civilisation après l'événement.

Les survivants utilisent exclusivement le troc. Ainsi les Meds et les Munitions sont les pièces d'échanges les plus courues par les marchands et charlatans qui errent les terres de Désolation.

Les Meds et les Munitions peuvent être utilisés pour s'échanger entre joueurs, ou encore pour acheter des ressources, des rations ou des Chems.

Quelques définitions sont nécessaires:

MEDS

Des pilules. Ce sont des reliques d'un temps disparu. Souvent trouvées dans des petites bouteilles de plastiques avec des nom imprononçable. Les Meds sont des faiseurs de miracles, comme exemple: ils pourront aider à ramener la santé à quelqu'un de malade, ou à enlever la douleur à quelqu'un qui souffre. Certains les utilisent pour d'autres raisons....

MUNITIONS

En majorité des balles. Mais attention ce ne sont pas ici les balles qu'ont connues les anciennes civilisation (on raconte qu'il en reste de celles-ci), mais plutôt des cylindres de métaux grossiers remplies de poudre noire. Ces balles sont tellement résiliente qu'elles sont réparables. Cette catégorie inclut aussi les flèches et les charges de lasers. ATTENTION: N'amenez pas de fléchettes à un GN de Désolation. LES MUNITIONS SONT FOURNIES PAR L'ORGANISATION et celles-ci changent de couleur entre les GNs.

RESSOURCES

Une liste complète et leur utilités peut être trouvé dans la section 6.6, mais pour le bien de ce chapitre une ressource est quelque chose utilisé pour créer ou réparer quelque chose. Certaines ressources serviront à réparer des armes ou armures, d'autre serviront à faire des Chems, d'autres pourraient servir à réparer des items utiles à votre survie.

RATIONS

Le monde de Désolation (comme vous pouvez le deviner par le nom) n'est pas un monde idyllique et la nourriture n'est pas la plus facile à trouver. Ce manque est représenté par le système de ration que vous pouvez trouver à la section 6.7. Pour résumer, votre personnage doit terminer le GN avec un certain nombre de rations pour garder la santé. Certaines conditions pourraient aussi requérir une ration pour s'en débarrasser.

CHEMS

Les chems sont des drogues et concoctions qui peuvent être fabriquées à partir d'autres ressources. Celles-ci par

contre ont tendance à avoir une durée de vie plus courte que les Meds.

En lisant les descriptions vous pouvez voir que ce ne sont pas tous qui aura la même valeur pour tous. Les marchands vont généralement pour 1 Med = 2 Munitions quant à la valeur, mais le reste sont complètement selon les goûts et les besoins. Pour un personnage malade en voie de mourir, un Med qui le guérirait vaut beaucoup plus que deux Munitions...

2.2 LE COMBAT

Durant le combat, chaque adversaire tentera d'enlever des points de corps à l'autre. Pour y arriver, le joueur doit toucher l'autre joueur avec son arme. Les combats à coups de poing sont interdits. Les combats de lutte sont interdits à moins d'en organiser une scène avec une autre personne et que les deux sont d'accords. On ne peut physiquement retenir une personne contre son gré, en combat ou autrement.

2.2.1 Les attaques corps-à-corps

Dans un combat corps-à-corps un joueur doit toucher l'autre avec son arme. Les joueurs doivent simuler le poids de l'arme. C'est-à-dire qu'ils doivent démontrer que leur arme est effectivement plus pesante qu'elle ne l'est en réalité.

Par contre, il faut se souvenir que ce n'est pas la force derrière le coup qui compte, mais bien une touche franche. Il est d'ailleurs interdit d'utiliser une force excessive lors d'un combat. Il est aussi interdit de frapper son adversaire de façon répétitive et rapide, en d'autres mots : «driller». Si vos coups font entendre un son d'applaudissement; vous y allez trop fort. Relaxez un peu. Les coups donnés doivent être faits avec la lame ou le côté de l'arme. Les coups d'estoc, c'est-à-dire utiliser la pointe de la lame, sont interdits sauf pour les armes faites spécifiquement à cet effet (voir avec organisateurs).

2.2.2 Les attaques à distance

Le joueur tente encore ici de toucher son adversaire, mais cette fois-ci à distance. Surtout pour les guns à fléchettes (moins pour les arcs) il faut se rappeler qu'il est possible que la cible, en pleine adrénaline, ne sente pas la touche. Il est alors acceptable de mentionner à la cible l'avoir touché et où, mais n'en arrêtez pas le jeu. Encore ici, il n'est pas nécessaire de dire son dommage à moins qu'il ne soit supérieur à deux, ou que vous êtes dans une situation où il est douteux que la cible ne s'en rende compte (vous l'attaquez dans le dos).

Une fois la Munition tirée elle est brisée et doit être réparée avant de pouvoir être réutilisée (Voir Chapitre la compétence Gunsmith).

2.3 Points de dommages et points de corps

Chaque personnage a de base 1 point de corps sur chaque membre et 2 au tronc. Il est absolument interdit de frapper quelqu'un à la tête ou dans les parties génitales. Dans ces cas, les coups ne comptent pas. À moins d'avis contraire, chaque arme fait un point de dommage à l'endroit touché. Autrement dit, chaque coup enlève 1 point à l'endroit touché. Donc, si l'arme touche un bras, l'adversaire perd un point de corps ou d'armure à celui-ci. Il existe des exceptions. Par exemple, certaines armes enlèvent 2 points à l'endroit touché (voir Tableau I).

C'est au joueur qui assène le coup d'avertir l'autre joueur. Durant le combat, il est important que chaque joueur donne l'impression d'avoir mal lorsqu'il se fait toucher. Si un personnage perd son dernier point de corps à un membre, il perd l'usage de celui-ci. Si c'est un bras, le joueur doit laisser tomber ce qu'il tient avec le bras touché.

Si c'est une jambe, il doit mettre ce genou par terre. Un personnage qui a perdu une jambe ne peut sautiller sur la jambe qui lui reste. Le membre perdu est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit guéri. Si le personnage perd son dernier point de corps au tronc, celui-ci devient inconscient. Pour connaître ce qui se passe lors de l'inconscience et la mort. Lire la section 1.5; à propos de la vie et la mort.

2.4 LES POINTS D'ARMURES

Les points de corps ne sont pas la seule façon de résister au dommage, les personnages peuvent aussi porter de l'armure pour se protéger. Le nombre de points d'armure donnée dépend du type d'armure porté; voir le Tableau 1. Les points d'armures fonctionnent comme les points de corps : une fois que l'armure est touchée, elle perd un point. L'armure doit être réparée avec la compétence Armurier.

La protection conférée par l'armure s'applique sur chaque membre sur laquelle celle-ci est portée. Si, par exemple, un joueur porte une armure de plaque sur son torse, une armure de maille sur ses bras et aucune armure sur ses jambes, il aura alors, en tout, six points au torse, quatre points aux bras, et un point à chaque jambe. Les points d'armures sont perdus avant les points de corps.

Les points d'armures ne sont pas cumulatifs. Par exemple, si un joueur porte une armure de plaques par-dessus une armure pare-balle, seulement les points d'armure de l'armure de plaques sont effectifs. Les armures qui possèdent plus de points prennent le dessus.

2.5 LA VIE ET LA MORT

Cette section contient la description de ce qui se déroule lorsque votre personnage meurt ou est blessé grièvement.

2.5.1 Dommage et guérison

Au départ, un personnage a deux points de corps au torse et un point de corps à chaque membre. Certaines compétences et certains effets peuvent changer ce nombre. De plus, l'armure ajoute des points de protection supplémentaire.

Un membre qui perd tous ses points de corps est inutile et le joueur ne peut s'en servir. Si le torse perd tous ses points de corps et tombe à « 0 », le personnage devient inconscient.

Un personnage regagne ses points de corps au rythme de 1 par heure (par endroit) sauf lorsqu'il tombe dans l'inconscience. On peut regagner des points de corps plus rapidement avec certaines compétences et certains Meds.

DOMMAGE PAR LES ARMES À FEUX:

Un projectile d'arme à feu est plus difficile à arrêter pour une armure. Si le personnage se fait frapper par une arme à feu (ou un laser) il doit plutôt regarder la protection ballistique de son armure. Le nombre indiqué est le nombre de projectiles que l'armure permet d'ignorer (exemple: un Kevlar protège contre 4 tirs, tandis qu'une armure de plaque en ignore une seule).

Si un personnage s'est fait faire du dommage par une arme à feu et que celui-ci a dépassé sa protection (si le joueur perd au moins un point de corps dû à une arme à feu), au bout de 10 minutes après le combat le personnage devient victime d'empoisonnement sanguin à moins qu'il n'ait été traité par quelqu'un avec la compétence Chirurgie.

EMPOISONNEMENT SANGUIN:

Les blessures causées par les munitions de métal ont tendance à exploser/se briser et rester dans la blessure, ce qui cause des souffrances horribles à ses victimes, puis, bien souvent, la mort. Un joueur dont le personnage est victime d'empoisonnement sanguin doit jouer les effets de Faiblesse et Fatigue (Voir section 2.6).

2.5.2 L'inconscience

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie au torse ; il tombe dans l'inconscience et doit le représenter en tombant au sol. Un personnage inconscient ne sait rien de ce qui se passe autour de lui. Il oublie aussi les 5 dernières minutes. Notez que si le joueur se trouve au plein milieu du champ de bataille, nous suggérons qu'il s'effondre un peu plus loin pour éviter des blessures.

À moins d'avis contraire, le personnage reste inconscient pendant 5 minutes. Après ce temps, il regagne 1 point de corps au torse. Il peut alors demander de l'aide ou se tirer d'affaire lui-même s'il lui reste suffisamment de points aux membres. Les autres points de corps doivent être guéris.

2.5.3 Le coma

Un personnage qui reçoit des coups au torse qui le mène à -1 se retrouve dans le coma. Tous les coups reçus pendant que le personnage est dans le coma (après « -1 ») ne font pas de dommages supplémentaires. Le coma dure 5 minutes, après lesquelles, si le personnage n'a pas reçu de soins, il meurt. Comme pour l'inconscience, le personnage oublie les 5 dernières minutes.

2.5.4 La mort

Après sa mort, le joueur doit rester par terre pendant 20 minutes et ne doit ni bouger ni parler. Son corps peut être fouillé ou déplacé. Après les 20 minutes, à moins de recevoir une dose de défibrillateur, son corps disparaît et le joueur doit se rendre camp des PNJ et il perd une compétence au hasard.*

Après, le personnage redevient vivant à l'endroit où il est mort ou un autre endroit désigné par un organisateur. Il oublie aussi les cinq dernières minutes de sa vie

*Notez qu'il est impossible d'enlever une compétence qui sert de pré-requis à une autre. On ne peut non plus troquer des points d'expérience en réserve pour une compétence à perdre.

2.6 ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX

Certaines attaques, plutôt que d'enlever des points de corps, auront un effet différent. C'est à vous en tant que joueur de connaître les effets de ces attaques pour accélérer le combat. Durant le combat la personne qui utilise l'attaque criera le nom de celle-ci, vous devez y réagir en conséquence. Les attaques spéciales utilisées sont les suivantes :

ADDICTION

Une addiction se développe habituellement lorsqu'un personnage utilise trop souvent d'un Chem ou d'un Med. Chaque Chem et Med a son propre seuil d'addiction, c'est à dire le nombre de consommation possible avant de créer une dépendance (Ex: Un personnage peut consommer 2 Oxy dans la même journée sans créer de dépendance. Par contre à la troisième dose prise, le personnage reçoit une addiction.

Un personnage avec une addiction doit consommer une dose de Chem ou Med duquel il a une dépendance à chaque deux heures, sinon il souffrira de faiblesse jusqu'à ce qu'il en ai consommé une dose.

BREAK

Certaines compétences permettent à un combattant de casser un bouclier avec un coup. Pour ceci, le guerrier donnera un coup au bouclier et criera «Break. » Le bouclier est alors cassé et la personne qui le tient ne peut plus s'en servir. Il doit le déposer par terre et faire réparer le bouclier si il veut le réutiliser plus tard. On ne peut faire seulement qu'un Break par combat. Certains Personnages non-joueurs pourraient aussi affecter les armes par le même mot.

COUP CIBLÉ :

Le joueur désigne un membre du corps avant de frapper et c'est l'endroit où ira le prochain coup. S'il touche n'importe quel endroit permis, ce coup est attribué à l'endroit désigné. Par exemple, le joueur frappe la jambe de sa cible et dit : «Coup ciblé : bras droit ». La personne touchée à la jambe prendra les points de dommage à son bras droit. Le coup doit entrer en contact avec la personne et non l'arme ou le bouclier.

FAIBLESSE:

Le personnage est victime de faiblesse. Ses coups physiques ne font aucun dommage et sa force tombe à 0 (si il avait la compétence Force). De plus il ne peut utiliser une arme à deux mains pour se défendre.

FATIGUE:

Le personnage est pris d'une fatigue intense. Tous ses membres sont endoloris et il a de la misère à se concentrer

et bouger. Le personnage ne peut pas courir, il ne peut se déplacer que d'un pas lent. La victime peut quand même se défendre. Si laissé à lui même il pourrait même s'endormir.

FRÉNÉSIE :

La personne sous l'emprise de Frénésie attaquera ses ennemis pendant 3 minutes ou jusqu'à ce que ceux-ci soit incapacité ou qu'ils aient demandé pitié. La Frénésie n'enlève pas le sens de préservation de la personne et il ne cherche pas nécessairement à tuer tout ce qui bouge. Donc il n'est pas obligé de continuer de se battre si le combat semble impossible à gagner. Frénésie ajoute un point de corps temporaire de plus à chaque membre et au torse. Ces points temporaires sont les premiers à être perdus si le personnage prend du dommage. Une fois ces points perdus, il ne peut pas les regagner (c.-à-d., se faire guérir avec des premier-soins ne lui redonnera pas les points de corps temporaires de Frénésie). De plus, dès que le combat se termine ou si la personne en Frénésie fuit le combat, tous points de corps temporaires qui n'ont pas encore été perdus disparaissent à ce moment. Le joueur n'a pas de pénalités pour les points temporaires perdus à la fin du combat.

FURIE :

Pour utiliser cette technique, la personne doit crier «Furie ». Un personnage sous l'effet de Furie perd son sens de préservation pendant trois minutes ou la durée d'un combat (si ce dernier est plus court que 3 minutes). Il attaquera tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. L'effet dure tant qu'il reste quelqu'un à frapper. Pendant la Furie, le personnage est capable de continuer à utiliser ses membres, même si ceux ci sont à 0 point de corps. Il est aussi immunisé à la douleur. Par contre, il deviendra quand même inconscient à 0 point de corps au torse. À la fin de la Furie, tous membres à 0 point de corps deviennent inutilisables et seront guéris normalement. De plus, le joueur est affligé des effets de Fatigue et de Faiblesse pour les 5 prochaines minutes.

KNOCK BACK :

Si votre adversaire vous frappe d'une arme moyenne ou plus grande et que celui-ci dit «Knock back », vous devez reculer rapidement de quatre pas. Ceci fonctionne même si le coup est bloqué de façon quelconque (bouclier, arme etc.). Pendant ces quatre pas, le personnage ne peut pas attaquer. Il est important de simuler un déséquilibre en reculant.

KNOCK DOWN :

Lorsque frappé par une arme moyenne ou plus grande et que l'attaquant dit «Knock down», le personnage affecté doit prendre deux pas en arrière et tomber par terre et doit y rester pendant au moins deux secondes.

RADS:

Certaines situations, environnements ou créatures vous donneront des points de radiations, ou Rads. Ces points sont comptabilisé par les organisateurs, mais vous devez en garder un suivi aussi. Si vous en recevez sans la présence d'un PNJ (par exemple vous avez entré un endroit irradié) vous devez venir nous en aviser. Les rads sont une source de dommage dangereux qui ont des effets à long termes, ou en grandes quantités, il y a par contre des Meds capable de les enlever.

CHAPITRE 3

CRÉATION DE PERSONNAGE

La création d'un personnage pour un Grandeur Nature de Désolation comporte les étapes suivantes :

3.1 Sélectionner la race du personnage

Vous trouverez les races permises ainsi que les avantages, désavantages sur le site web. ATTENTION: La majorité des survivants de Désolation sont humains, il y a un nombre maximum de personnages de chaque races permises. Contactez un organisateur avant de planifier votre personnage.

3.2 Sélectionner les spécialisations du personnage

Les compétences ont un coût de 3px pour le premier niveau, 6px pour le deuxième et 9px pour le troisième. Les choix d'aptitudes et de spécialisation réduire les coûts des compétences des arbres choisis.

3.3 Sélectionner le talent de votre personnage

Chaque personnage à un talent ou un avantage qui le démarque des autres survivants. Vous devez choisir le vôtre.

3.3 Sélectionner les compétences du personnage

Vous devez maintenant dépenser les 6 points d'expériences (px) de départ sur des compétences selon les coûts indiqués. Certaines compétences nécessitent des pré-requis que vous devez obtenir avant de les acheter. Les compétences sont disponibles dans le chapitre 4 et les recettes de Chems et de Meds dans le chapitre 7.

3.4 Choisir la faction du personnage

Survivre un monde post-apocalyptique n'est pas facile, c'est pour ça que les survivants ont sû se former en groupes qui partagent à peu près les mêmes valeurs et qui rendent la survie plus facile. Chaque faction offre un ou plusieurs bonus à ses membres et être membre d'une faction réduit de 1 le nombre de rations nécessaires pour éviter la famine entre les GNs.

Vous pouvez trouver les différentes factions en jeux sur le site web. Si vous désirez commencer votre propre faction, votre groupe doit avoir un minimum de 5 joueurs et le concept du groupe doit être approuvé minimum 2 semaines à l'avance par un organisateur.

3.5 Déterminer l'historique et la personnalité du personnage

Maintenant vient le temps de prendre en note les informations de votre personnage : son nom, ses valeurs, etc. Nous encourageons les joueurs et les groupes à soumettre un historique de vos personnages ou de votre groupe. Celui-ci nous permettra de vous submerger dans le monde du

Grandeur Nature et de rendre l'expérience plus personnelle pour vous et votre personnage.

3.6 Le développement du personnage

Il vous faut aussi garder un compte-rendu à jour des expériences et des points d'expériences attribuées de votre personnage. Partagez votre feuille de personnage à perso. desolation@gmail.com

3.7 Changer de personnage

Ce qu'on doit faire quand on a le goût d'un autre personnage

3.2 SÉLECTIONNEZ LES SPÉCIALISATIONS DU PERSONNAGE

Vous devez maintenant décider des ratios de coûts des compétences de votre personnage. Désolation n'utilise pas de classes comme telle. Plutôt vous devez choisir deux arbres de compétences avec lesquels votre personnage à une aptitude, puis un autre arbre de compétences avec lequel votre personnage a une spécialisation.

Le coût des compétences de chaque arbre est de 3px pour une compétence de premier niveau, 6px pour une compétence de deuxième niveau et 9px pour une compétence de troisième niveau. Les arbres dans lesquels vous choisirez vos aptitudes et spécialisation baisseront le coût des compétences dans l'arbre choisis.

APTITUDE:

Le coût des compétences relié à l'arbre baisse à 2/4/6 (Vous devez choisir deux arbres de compétence dans lesquels votre personnage a une aptitude).

SPÉCIALISATION:

Le coût des compétences relié à l'arbre baisse à 1/2/3 (Vous devez choisir un arbre de compétence dans lequel votre personnage a une spécialisation)

Les arbres choisis vous aideront aussi à décider un peu du rôle de votre personnage en jeux et au sein de sa faction.

Voici quelques exemples pour vous aider à développer votre propre combinaison:

CONMAN

Les Conmans sont des personnes qui privilégient se sortir des situation par leur paroles et leur intellect. On peut décrire ainsi comme Conman des charlatans, mais aussi des

conteurs d'histoires et même des Chefs de Clans, utilisant leur charisme et leur intellect pour mener leur faction et les aider à survivre.

Aptitudes: Ruse, Savoir

Spécialisation: Social

PUSHER

Un pusher est un personnage qui mise son effort sur la création de Chems et de Meds. Plusieurs d'entre eux se fient sur l'effet addictif de leur création pour se garantir la loyauté d'alliés prêts à aider à leur survie:

Aptitudes: Ruse, Savoir

Spécialisation: Bio

GUERRIER

Le guerrier est quelqu'un qui saura se débrouiller au combat. Il peut tout simplement être quelqu'un qui doit se battre pour gagner sa vie, tel un soldat ou un mercenaire ou bien être un raider ou servir de gros bras et de sécurité pour sa faction. Certains se servent majoritairement de la force physique pour se battre, alors que d'autres mettent plus d'emphase sur leurs armes à feu.

Aptitudes: Survie, Réparations

Spécialisation: Physique

3.3 SÉLECTIONNER LE TALENT DE VOTRE PERSONNAGE

Chaque survivants de Désolation ont un talent ou un avantage qui les démarque. Ce talent peut être un avantage avec lequel le personnage est né, ou encore un talent que celui-ci a développé au fil des années. Quelqu'il en soit ce talent est un avantage utile à sa survie.

Lorsque vous créez votre personnage, vous devez choisir un talent parmi les suivants:

CAMOUFLAGE AVANCÉ:

Le personnage à un avantage en situation de camouflage. Il compte toujours comme ayant Camouflage à un niveau supérieur à ce qu'il a acheté. Si il n'a pas Camouflage, il compte comme ayant Camouflage I, Si il a Camouflage I, il compte comme l'ayant à III. Si il a Camouflage III, il a alors une version avancée: (Comme la compétence Camouflage III, mais le personnage peut avancer d'un pas aux deux secondes)

CHARME:

Une fois par jour le personnage peut en convaincre un autre (avec lequel il peut communiquer) que les deux sont alliés et qu'ils ne s'entre veulent aucun mal. Le personnage agira amicalement avec le personnage pour la prochaine heure, à moins que celui-ci ne lui donne raison de ne pas avoir confiance en lui.

CHANCE:

Deux fois par jours le personnage peut re-rouler n'importe quel jeu ou situation de hasard (jeux de dé, pige de carte, situation roche-papier-ciseaux, Roue d'Amnésie etc...), mais il doit accepter le second résultat quel qu'il soit.

CHIMISTE:

Lorsque le personnage fait ses Chems, il peut remplacer l'une des composante par Chem pour une autre composante de Chem.

COUP CIBLÉ:

Deux fois par jour, un personnage peut utiliser l'attaque spéciale Coup ciblé. (Voir la section 1.9.). Cette habileté donne des utilisations supplémentaires de la compétence du même nom.

ESTOMAC DE FER:

Le personnage est capable de survivre sur des choses que plusieurs autres survivants considérerait comme indigestible. Pour cette raison il a de besoin d'une ration de moins pour survivre. Par contre il a quand même de besoin du même nombre de rations pour être considéré comme "rassasié."

EXPERT HACKER:

Le personnage est considéré comme ayant Hacking a un niveau supérieur que ce qu'il a acheté en compétences, jusqu'à Hacking IV si il s'est acheté Hacking III. Il est aussi capable d'affecter un Bot d'un niveau plus haut que sa compétence de Programmation lui accorderais.

GRÂCE:

Lorsqu'il meurt, le personnage peut choisir deux sections qui seront vides sur la roue d'Amnésie.

JURY RIG:

Lorsqu'il fait des réparations, le personnage peut remplacer une ressource par une dose d'adhésif.

POCHE PROFONDE:

Le personnage est capable de dissimuler des objets de façon extraordinaire. Il peut placer un ou plusieurs objets qui, ensemble, ont sensiblement la grosseur d'une ration. Seul le personnage est capable de les trouver. Le joueur doit porter ces objets sur lui dans une poche spécifique à cet effet. Un autre personnage avec l'habileté Poche Profonde sera capable de trouver celle d'un rival après une fouille de 5 minutes.

POUCE VERT:

SI le personnage plante lui même ses graines et s'en occupe pour le temps requis, lorsqu'il récoltera, la plante lui donnera une ressource de plus de la bonne sorte.

PREMIERS SOINS:

Le personnage a réussi à se trouver une source fiable de pansements, pour aider à la survie de ses confrères. Il commence chaque GN avec 3 Pansements

REDUCE-REUSE-RECYCLE:

Le personnage peut s'économiser une ressource lors de la construction d'engins explosifs en utilisant un engin explosif (une mine, une grenade ou autre) déjà explosé.

SACRIFICE!:

Si un personnage voit un explosif détonner il peut, en criant Sacrifice!, et en se jetant sur l'engin en encaisser tout le dommage. Le personnage recevra tout le dommage sur son torse, mais personne autour de lui ne recevra aucun dommage.

SÉPULTURE:

Si le personnage fait une sépulture (incluant petite cérémonie de 5 minutes) au défunt, celui-ci pourra choisir deux sections qui seront vides sur la roue d'Amnésie.

SNIPER:

Le personnage est capable d'utiliser les effets de ses coups ciblés à distance lorsqu'il utilise une arme à feux ou un arc.

3.4 SÉLECTIONNEZ LES COMPÉTENCES DU PERSONNAGE

Vient maintenant le temps de choisir les compétences pour votre personnage. Chaque personnage commence avec 6 points d'expérience pour sélectionner ses compétences et, s'il y a lieu, ses recettes de Chems.

Un personnage gagne un point d'expérience par grandeur nature d'une journée et deux-points par grandeur nature d'une fin de semaine.

Le coût des compétences de chaque arbre est de 3px pour une compétence de premier niveau, 6px pour une compétence de deuxième niveau et 9px pour une compétence de troisième niveau. Les arbres dans lesquels vous avez choisis vos aptitudes et spécialisation baissent le coût des compétences dans l'arbre choisis.

Les compétences acquises plus d'une fois comptent également comme pré-requis, tant que la compétence en question y est au moins une fois. Par exemple, pour prendre la compétence Force II, le prérequis est Force I et une autre compétence de niveau deux.

Certaines compétences peuvent être utilisées un maximum de fois par jour. Celles-ci peuvent être achetées un maximum de trois fois, et leurs nombres d'utilisations maximales s'accumulent.

Même si une compétence est achetée plus d'une fois, le prix en points d'expérience demeure toujours le même. Par exemple : Force permet de faire un Knockback par jours. Si la compétence est achetée deux fois, alors le personnage peut

faire deux Knockbacks. Si la compétence est achetée une troisième et dernière fois, l'utilisation augmente à trois fois par jour.

N'oubliez pas que vous perdez une compétence à chaque fois que votre personnage meurt. Donc, il peut être avantageux d'avoir plusieurs compétences de bas niveau que seulement une ou deux compétences de niveaux supérieurs.

3.4.1 Les Caches:

Les Caches représente les ressources que votre personnage est capable d'accumuler entre les GNs et sont achetées avec des points d'expériences comme des compétences. La seule différence étant que leur coût est toujours de 2px pour une Cache de niveau un, 4px pour une Cache de niveau deux et 6px pour une Cache de niveau trois. Chaque Cache est pré-requis à elle même, mais suit les mêmes règles de pré-requis que les compétences (c'est à dire si vous voulez la Cache Munitions II, il vous faut d'abord Munition I et une autre Cache de Niveau I).

Votre personnage débute chaque GN avec les ressources indiquées par les Caches achetées.

3.5 ÉTAPE FINALE

Après avoir lu tous les règlements de jeu, nous vous demandons maintenant de décider de la partie la plus importante du jeu : votre personnage. Veuillez utiliser la Feuille d'inscription et mettre votre personnage à jour en mettant à jours votre document avant chaque GN. Veuillez noter que nous donnons en priorité les quêtes à ceux qui les partageront avec un groupe et ceux qui envoient leurs feuilles de personnage le plus tôt possible. Mis à part ces conditions, les quêtes uniquement vouées à seulement un personnage sont voulues rares.

Votre personnage doit posséder un nom, une identité et doit aussi avoir un passé. Demandez-vous si vous êtes en mesure de répondre aux questions suivantes : D'où vient-il? Comment fait-il pour subvenir à ses besoins? Qui sont ses parents? Aime-t-il son métier?

Une bonne histoire concernant le passé de votre personnage vous aidera à jouer un individu qui sera plus mémorable aux yeux de tous. C'est en connaissant à fond les buts et les motivations précises à cet individu que vous réussirez à incarner votre rôle. Le nom de votre personnage peut être aussi fantastique ou banal que vous le désirez. Cependant, rappelez-vous que vous devrez vous en servir et être en mesure d'y répondre. Il est donc préférable de choisir un nom simple et facile à retenir. Un personnage intéressant à vos yeux est la clef du plaisir en GN réussi. Nous espérons que vous aurez du plaisir à jouer un personnage qui tente de survivre à Désolation et que vous aurez plusieurs moments mémorables.

3.6 LE DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE

Veillez remplir la feuille appropriée (disponible sur le site web) et la faire parvenir aux organisateurs 3 semaines avant chaque GN autant que possible. Faites-vous un document et envoyez-le à perso.desolation@gmail.com. Le nom du document doit contenir votre nom et le nom de votre personnage. Par exemple : Benoit Deneault – Rook. Les documents Google nous permettent de facilement garder un historique de vos exploits, ainsi que de votre nombre de points d'expérience. Ils sont faciles à gérer pour tous et difficiles à perdre.

Après chaque Grandeur nature auquel participe votre personnage, celui-ci gagne plus de points d'expérience. Un GN d'une fin de semaine vous donnera 2 points d'expérience supplémentaire, tandis que des GN d'un jour vous en donneront 1. Vous pourrez utiliser ces points pour approfondir votre personnage en achetant d'autres compétences. Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points d'expérience immédiatement et vous pouvez en garder jusqu'à un maximum de 9 en réserve pour acheter les compétences plus dispendieuses plus tard. Une fois que vous avez 9 points de compétence en réserve, vous devez les dépenser AVANT le prochain GN.

3.7 CHANGER DE PERSONNAGE

Le joueur qui désire changer de personnage et n'en garder qu'un seul recommence avec la moitié des PX de son personnage original. Donc Benoit décide de ne plus jouer Rook, qui avait 24 PXs, il commence donc son nouveau personnage avec 12 PXs.

Un joueur qui décide plutôt d'avoir un deuxième personnage a droit à un nombre de points équivalents à un montant maximum de 2 GNs auxquels il a joué. Autrement dit, le joueur qui change de personnage après 1 GN peut en refaire un autre par la suite et recommencer avec 8 points d'expériences*, il commencerait à 10 après 2 GNs qui est le maximum de départ.

Il en est de même pour un joueur qui décide de conserver plusieurs personnages joueurs, sauf qu'à partir de sa «naissance» le nouveau personnage gagnera ses points selon les GNs auxquels il aura participé.

Pour des raisons de simplicité, un joueur ne peut jouer qu'un personnage par fin de semaine.

Vous devez également nous aviser trois semaines avant le GN du personnage que vous allez utiliser et de nous envoyer sa feuille de personnage au même moment. Sans ce, nous ne pouvons pas prévoir pour votre personnage.

*Nbres GN joués : PX pour nouveau personnage

- 1 GN : 8 px
- 2 GN : 10 px

CHAPITRE 4

LISTE DES COMPÉTENCES:

Ce chapitre contient les descriptions des compétences ainsi que leur fonctionnement mécanique en jeu. Les compétences sont en ordre alphabétique question d'être plus facile à trouver pour le joueur.

Coût des Compétences

Le coût de base de tous les arbres de compétence est de 3/6/9, Le personnage peut choisir deux arbres dans lequel il a une aptitude et dont le coût passe à 2/4/6, il peut aussi choisir un arbre de compétence dans lequel son personnage est spécialisé, le coût de celui-ci passe alors à 1/2/3. Les Caches quant à elles coûtent 2/4/6 et celui-ci ne peut être modifié.

COÛTS DES COMPÉTENCES:

NIVEAU DE SÉCIALISATION	COÛT
Coût de base	3 / 6 / 9
Aptitude	2 / 4 / 6
Spécialisation	1 / 2 / 3
Caches	2 / 4 / 6

ARBRES DE COMPÉTENCES:

BIO

- RANG 1:** Agriculture I, Fabrication de Chems I, Transmutation de Chems en seringue
- RANG 2:** Agriculture II, Fabrication de Chems II, Fabrication de Meds I, Transmutation de Meds en seringue
- RANG 3:** Fabrication de Chems III, Fabrication de Meds II, Modification des Meds I, Transmutation de seringues en munitions*

PHYSIQUE

- RANG 1:** Désarmement I, Force I, Peau Dure I, Taunt
- RANG 2:** Coup Ciblé I, Désarmement II, Force II, Peau Dure II
- RANG 3:** Charge, Coup Ciblé II, Force III

RÉPARATIONS

- Rang 1:** Armurier I, Gunsmith I, Ingénierie I, Smoke Bomb I
- Rang 2:** Armurier II, Gunsmith II, Ingénierie II, Smoke Bomb II
- Rang 3:** Armurier III, Gunsmith III, Ingénierie III, Smoke Bomb III, Transmutation de seringues en munitions*

RUSE

- Rang 1:** Backstab, Cécité, Crochetage I, Désarmement d'Explosifs I, Jambette
- Rang 2:** Assomage, Crochetage II, Désarmement d'Explosifs II, Torture
- Rang 3:** Assassinat, Crochetage III, Désarmement d'Explosifs II

SAVOIR

- Rang 1:** Chirurgie I, Connaissance des Meds, Lettré I, Premiers Soins I, Bestiaire
- Rang 2:** Chirurgie II, Connaissance des Chems, Lettré II, Premier Soins II, Histoire
- Rang 3:** Chirurgie III, Premier Soins III, Thaumaturgie

SOCIAL

- Rang 1:** Commandement I, Leadership I, Méfiance I, Persuasion I, Réputation I, Rumeurs I
- Rang 2:** Commandement II, Leadership II, Méfiance II, Persuasion II, Réputation II, Rumeurs II
- Rang 3:** Commandement III, Leadership III, Méfiance III, Persuasion III, Réputation III, Rumeurs III

SURVIE

- Rang 1:** Camouflage I, Esquive, Évasion, Intuition I, Résistance aux Maladies
- Rang 2:** Camouflage II, Grâce de Chat, Intuition II, Résistance à la Torture, Résistance aux Addictions
- Rang 3:** Camouflage III, Intuition III, Résistance aux Rads

TECH

- Rang 1:** Champ de Force I, Fabrication d'Explosifs I, Hacking I, Reprogrammation I, Booster
- Rang 2:** Champ de Force II, Fabrication d'Explosifs II, Hacking II, Réparation de Malware, Reprogrammation II
- Rang 3:** Champ de Force III, Défibrillateur, Fabrication d'Explosifs III, Hacking III, Reprogrammation III

Liste des Compétences

AGRICULTURE I

Rang : Bio I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a appris quelques secrets de la vieille science que l'on appelle agriculture. Il est capable d'utiliser les peux de terres arables des environs pour y faire pousser des ressources végétales.

Un peu partout sur le terrain, il y aura des pots à fleurs remplis de terre. Le personnage peut utiliser ces pots pour y faire pousser des ressources végétales. Si il a des graines, il peut les y planter. A des temps prédéterminés un PNJ passera prendre état des plants et les échanger pour des ressources. Une feuille sera remise au joueur qui a Agriculture qui explique le processus. À noter qu'il doit s'occuper de ses plants et les arroser régulièrement.

AGRICULTURE II

Rang : Bio II
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a approfondit ses connaissances de l'agriculture au travers d'essais et d'erreur. Ses ressources végétales poussent maintenant plus vite.

Comme Agriculture I, mais ses ressources végétales poussent plus vite, et produisent parfois plus. Le joueur doit indiquer clairement sur son marqueur de plantes qu'il a Agriculture à II.

L'AGRICULTURE

STEP 1

Trouver un pot de terre arable et y planter une graine (ainsi qu'un bâton de popsicle identifiant qu'il y a quelque chose de planté)

STEP 2

Au prochain 12h00 (que ce soit midi ou minuit), un NPC fait le tour des pots et rajoute une pousse là où il trouve des graines de plantées. Cela indique au joueur que sa graine a prise et qu'une plante va pousser si elle reste en sécurité.

STEP 3

Au prochain 12h00, un NPC fait le tour des pots et remplace les pousses par des plantes incluant des tags qui représentent des Ressources Végétales. Sur le tag se trouvera l'information sur comment récolter la ressource. À ce point-ci, si le joueur veut, il peut laisser des doses non-récoltées sur la plante.

STEP 4

tour et remplace les doses non-utilisées en graines (1-3 graines par doses non utilisées). Celles-ci peuvent être récoltées par n'importe qui avec la compétence Agriculture I. Chaque graine prend 5 minutes à récolter.

C'est à préciser que le NPC qui passe aux 12 heures met des pousse quand il voit des graines, des plantes quand il voit des pousses en même temps. Alors il est possible pour un joueur de planter plus tard dans la fin de semaine, mais si il plante trop tard il n'aura jamais de graines. N'importe qui capable de récolter les plantes peuvent le faire, pas seulement la personne qui les a plantées.

CACHES

RANG 1

BOITE DE MUNITIONS I:	Donne 4 Munitions au début de la partie
MED KIT I:	Donne 1 Bandage au début de la partie
PHARMACIE I:	Donne 2 Meds random au début de la partie
SAC DE JUNK I:	Donne 4 ressources matérielles randoms au de la partie
SAC DE PLANTES I:	Donne 4 ressources de plantes randoms au de la partie

RANG 2

BOITE DE MUNITIONS II:	Donne 4 Munitions au début de la partie
MED KIT II:	Donne 1 Bandage au début de la partie
PHARMACIE II:	Donne 2 Meds random au début de la partie
SAC DE JUNK II:	Donne 4 ressources matérielles randoms au de la partie
SAC DE PLANTES II:	Donne 4 ressources de plantes randoms au de la partie

RANG 3

BOITE DE MUNITIONS III:	Donne 4 Munitions au début de la partie
MED KIT III:	Donne 1 Bandage au début de la partie
PHARMACIE III:	Donne 2 Meds random au début de la partie
SAC DE JUNK III:	Donne 4 ressources matérielles randoms au de la partie
SAC DE PLANTES III:	Donne 4 ressources de plantes randoms au de la partie

ARMURIER I

Rang : Réparations I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a réussi à apprendre l'art de la forge. Il sait confectionner des objets faits de métaux simples comme le fer, le cuivre et le bronze. De plus, il est capable de réparer des armes et des armures.

Pour réparer des armes et des armures, le personnage a besoin des ressources nécessaires (voir section 6.6) ainsi que les outils pour compléter les réparations. Les réparations prendront 7 minutes par arme, bouclier, ou endroit d'armures, peu importe la quantité de dommage à réparer sur chaque objet. Il est à noter que, pour l'armure, chaque endroit (chaque jambe, chaque bras, et le torse) compte comme une armure individuelle et doit être réparé séparément.

ARMURIER II

Rang : Réparation III

Cumulatif : Non

Pré requis : Armurier II et une autre compétence de réparation de rang I

Le talent d'armurier du personnage s'améliore. Il est maintenant capable d'accélérer son travail grandement et de travailler des alliages comme l'acier et les métaux fins.

Le personnage est maintenant capable de forger des items faits de métaux fins, comme l'argent, l'or et capable de travailler les alliages comme l'acier. Fonctionne comme Armurier I, mais les réparations prennent maintenant 5 minutes par arme, bouclier ou morceau d'armure à réparer.

ARMURIER III

Rang : Réparation III

Cumulatif : Non

Pré requis : Armurier III et une autre compétence de réparation de rang II

Après un apprentissage difficile composé d'essais et d'erreurs, le personnage a appris à forger des alliages beaucoup plus compliqués. De plus, il lui prend encore moins de temps pour réparer armes et armures.

Le personnage peut maintenant faire ses réparations encore plus vite. La réparation d'armes, de boucliers et de morceau d'armure se produit comme avec Armurier I et II, mais il en prend maintenant seulement 3 minutes par arme, bouclier, ou morceau d'armure à réparer.

ASSASSINAT

Rang : Ruse III

Cumulatif : Non

Pré requis : Assommer et une autre compétence de ruse de rang II

Le personnage est devenu maître dans l'art des attaques sournoises. Il peut maintenant induire quelqu'un dans le coma en infligeant qu'un coup bien placé.

Le joueur peut utiliser une petite arme pour assassiner sa victime. Une seule arme peut être utilisée à la fois. Le joueur doit toucher légèrement la victime à la gorge avec la lame d'une dague. Pour la sécurité, il est impossible d'assassiner pendant un combat. La victime doit être surprise sinon le coup ne compte pas. La victime d'Assassinat tombe à -1 de points au torse et dans le coma. (Voir 2.5.3 Le coma).

ASSOMAGE

Rang : Ruse II

Cumulatif : Non

Pré requis : Backstab et une autre compétence de ruse de rang I

Le personnage est maintenant capable de s'approcher d'un autre personnage et, en le frappant à un point spécifique sur la nuque, d'assommer celui-ci d'un seul coup. Même au combat, il peut utiliser la distraction fournie par ses coéquipiers pour assommer son ennemi.

Le personnage peut utiliser une arme courte ou une arme moyenne pour assommer sa victime. Une seule arme est utilisable à la fois. La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. On peut aussi assommer si la victime est maîtrisée, par exemple si elle est attachée ou restreinte par des joueurs ayant une Force supérieure. Cette compétence est utilisable en combat. La victime se retrouve inconscient pendant 5 minutes. (Voir 2.5.2 L'inconscience) Les casques empêchent l'assomage.

BACKSTAB

Rang : Ruse I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Ni vu ni connu, le personnage est capable de s'approcher d'un adversaire et de le frapper là où ça compte. Même au combat, il peut utiliser la distraction fournie par ses coéquipiers pour asséner un coup parfois fatal.

Le personnage ne peut utiliser qu'une seule arme, courte ou moyenne, pour faire deux points de dommage supplémentaires. La victime doit être surprise, sinon le coup ne compte pas. Cette compétence est utilisable en combat.

BESTIAIRE

Rang : Savoir I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Plusieurs monstres et créatures hantent le monde. Le personnage avec cette compétence est quelqu'un qui a su écouter les vieilles histoires. Il sait quels indices regarder pour reconnaître une créature. Beaucoup des personnages avec cette compétence sont des conteurs d'histoires ou du moins des gens qui aiment bien les histoires.

Le personnage peut à peu près identifier les monstres et créatures en GN sauf les plus rares. Au début du GN le personnage se fera remettre un document avec un peu de folklores à propos des créatures qui hantent les terres de Désolation. Le joueur peut faire une identification hors-jeu d'une créature qu'il ne connaît pas. Ceci lui donnera le type de créature. Le joueur doit mentionner "Bestiaire."

CAMOUFLAGE I

Rang : Survie I
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

Le personnage est capable d'utiliser ses connaissances et les environs pour se camoufler.

Deux fois par jour le personnage est capable de se camoufler. Le personnage est camouflé tant qu'il se cache moindrement derrière un arbre, ou autre objets et ne bouge pas. Il compte alors comme invisible (le joueur doit se lever la main pour indiquer son invisibilité). Le joueur redevient visible dès qu'il bouge.

CAMOUFLAGE II

Rang : Survie II
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Camouflage I et une autre compétence de survie de rang I

Les capacités de camouflage du personnage s'améliorent au point où il est maintenant capable de se déplacer extrêmement lentement.

Lorsqu'il est camouflé, le personnage peut bouger extrêmement lentement. Il peut avancer d'en moyenne un pas aux dix secondes. Dès qu'il bouge trop vite ou qu'il devient "out in the open" il redevient visible.

CAMOUFLAGE III

Rang : Survie III
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Camouflage II et une autre compétence de survie de rang II

Les capacités de camouflage du personnage s'améliorent encore. Il est maintenant capable de se déplacer un peu plus normalement.

Lorsqu'il est camouflé, le personnage peut bouger lentement. Il peut avancer d'en moyenne un pas aux cinq secondes. Dès qu'il bouge trop vite ou qu'il devient "out in the open" il redevient visible.

CÉCITÉ

Rang : Ruse I
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

Le personnage envoie un nuage de poussière dans les yeux de son adversaire qui dure 10 secondes. La douleur force le joueur à se fermer les yeux pour la durée.

Une fois par jours. Le personnage, à portée de bras, doit faire un geste qui simule jeter de la poussière aux yeux de son adversaire. Le joueur doit dire "Cécité," son adversaire lui devra se fermer les yeux pour les dix prochaines secondes

CHAMP DE FORCE I

Rang : Tech I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a été capable de se créer un Champ de Force portatif qui le protège de tout attaque physique.

Le Champs de Force ne protège que le joueur lui-même. Le joueur doit avoir un item avec lui qui représente le Générateur de Champs de Force. Au début du GN, le générateur a deux charges. Le joueur est capable de recharger le Générateur avec les bonnes ressources (Voir Section 6.6), mais il ne peut contenir plus que deux charges à la fois. L'ite, n'est utilisable que par son créateur et ne peut pas être volé.

Lorsqu'il active le Champs de Force le joueur est protégé toute attaque physique pendant 5 minutes. Durant cette période de temps, un globe d'énergie transparente protège le personnage. Le Champs de Force ne protège pas contre les radiations ou les lasers. Le son passe au travers de cette bulle, et celle-ci se désintègre au moment où la personne à l'intérieur porte une attaque offensive en dehors du cercle ou que 5 minutes soient écoulées. Le personnage protégé ne peut se déplacer. Le personnage doit croiser ses bras sur sa poitrine les mains à plat.

CHAMP DE FORCE II

Rang : Tech II
Cumulatif : Non
Pré requis : Champ de Force I et une autre compétence de tech de rang I

Le personnage a figuré comment amplifier le Générateur pour agrandir le Champs de Force, lui permettant de protéger un allié.

Comme Champs de Force I, sauf que si le personnage le veut, il peut se protéger lui-même e une autre personne en dépensant deux charges plutôt qu'une. Les deux joueurs doivent rester côte à côte pendant les cinq minutes.

CHAMP DE FORCE III

Rang : Tech III

Cumulatif : Non

Pré requis : Champ de Force II et une autre compétence de tech de rang II

Le personnage a une maîtrise accrue sur le générateur, et à même figuré comment en aggrandir la protection a une plus grande surface.

Comme Champs de Force II, mais le personnage a réussi à augmenter la capacité du Générateur à trois charges. De plus si il dépense trois charges, il peut protéger une circonférence de 30 pieds. Le joueur doit avoir un item qui représente la circonférence, comme exemple, une corde bleu de 30 pieds avec quelques pilons représentant l'endroit protégé. La protection de cette circonférence peut durer 30 minutes, et quiconque s'y trouve est protégé, mais personne ne peut y entrer une fois le Champs de Force démarré.

CHARGE

Rang : Physique III

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de physique de rang II

Le personnage est capable d'entraîner d'autres dans une charge dévastatrice contre son adversaire.

Une fois par jour, le personnage peut déclarer une charge contre une victime. Il peut nommer un autre personnage pour l'accompagner dans sa charge, à ce moment les deux joueurs doivent crier et charger la victime. Le personnage et son allié font alors un point de dommage de plus lors du premier coup si la charge réussit contre la victime désignée.

Lorsqu'un joueur prend la compétence une seconde fois, il peut choisir entre l'utiliser une deuxième fois par jour, ou encore ajouter une troisième personne à la charge. Tous les personnages doivent attaquer la même victime pour que la charge fonctionne.

CHIRURGIE I

Rang : Savoir I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a des notions de bases du fonctionnement du corps humain. Il comprend son fonctionnement, mais aussi ce qui pourrait l'empêcher de fonctionner pleinement.

Le joueur est capable de guérir ou prévenir l'Empoisonnement Sanguin. Il doit avoir des outils pour performer l'opération mineur. L'opération prend 6 minutes pendant laquelle le joueur doit prétendre opérer et enlever les morceaux de munitions brisée dans la blessure, le sujet de l'opération est alors guéri des effets de l'empoisonnement sanguin.

CHIRURGIE II

Rang : Savoir II

Cumulatif : Non

Pré requis : Chirurgie I et une autre compétence de savoir de rang I

Probablement au travers d'essais et d'erreurs, les notions médicales du personnage se sont approfondies. Ses chirurgies prennent moins de temps et il est maintenant capable de guérir des membres brisés.

Lorsqu'il guérit l'Empoisonnement Sanguin, la chirurgie lui prend maintenant 4 minutes. Il peut aussi guérir les membres brisés, le personnage doit passer 2 minutes à redresser le membre, le sujet de l'opération pourra ré-utiliser son membre au bout d'une heure. La compétence permet aussi au personnage d'effectuer des chirurgies mineures (certaines situation en-jeu pourraient le demander).

CHIRURGIE III

Rang : Savoir III

Cumulatif : Non

Pré requis : Chirurgie II et une autre compétence de savoir de rang II

Les notions médicales du personnages sont maintenant presque sans pairs. Ses chirurgies sont plus rapides et de plus le chirurgien est maintenant capable de recoller des membres coupés.

Lorsqu'il guérit l'Empoisonnement Sanguin, la chirurgie lui prend maintenant seulement 2 minutes. Il peut aussi rapiécer les membres coupés, le personnage doit passer 5 minutes à recoudre le membre, le sujet de l'opération pourra ré-utiliser son membre au bout de 4 heures. La compétence permet aussi au personnage d'effectuer des chirurgies avancées (certaines situation en-jeu pourraient le demander).

COMMANDEMENT I

Rang : Social I

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Aucun

Le personnage a le talent d'inspirer ceux qui suivent ses ordres au combat. Généralement, grâce à ses aptitudes, le personnage a obtenu un grade mineur dans sa faction ou tout autre ordre. Ce grade correspond à caporal.

Le personnage peut, une fois par jour, conférer à un de ses alliés en combat l'effet de Frénésie. Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un autre commandant. L'effet de Frénésie dure 5 minutes ou le temps d'un combat (voir section 2.6 pour la description de l'effet.)

COMMANDEMENT II

Rang : Social I

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Commandement I et une autre compétence de social de rang I

Le personnage est un commandant naturel et gère aisément un combat de plusieurs soldats. Le personnage a généralement atteint un rang de sergent, si celui-ci s'est joint à une armée ou une faction.

Le personnage peut, une fois par jour, conférer à 1 de ses alliés en combat l'effet de Furie. Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un autre commandant. L'effet de Furie dure 5 minutes ou le temps d'un combat (voir section 2.6 pour la description de l'effet.)

COMMANDEMENT III

Rang : Social III

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Commandement II et une autre compétence de social de rang II

Le personnage est un commandant de soldats exceptionnel, soit à cause de son expérience militaire ou simplement par un talent naturel pour inspirer. Si le personnage faisait partie d'une association militaire, il aurait potentiellement reçu un rang de lieutenant.

Le personnage peut, une fois par jour, conférer à 2 alliés en combat soit l'effet de Frénésie ou de Furie. Cet effet ne peut pas être utilisé par un personnage qui est déjà sous un l'effet d'un autre commandant.

CONNAISSANCE DES MEDS

Rang : Savoir I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage est capable de faire la différence entre les différents Meds.

Au début du GN le joueur se fera remettre une feuille détaillant quel Med est de quelle couleur (La couleur de chaque Med change de GN en GN) et leurs effets.

CONNAISSANCE DES CHEMS

Rang : Savoir II

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de savoir de rang I

Le personnage est capable de faire la différence entre les différents Chems.

Lorsqu'il voit un Chem non-identifié, le joueur peut ouvrir le petit papier qui identifie quel Chem est dans le conteneur.

COUP CIBLÉ I

Rang : Physique II

Cumulatif : Oui, 2 fois

Pré requis : Deux compétences de physique de rang I

Le personnage est adepte au combat et sait où frapper pour causer un maximum de dommage.

Une fois par jours, le personnage peut utiliser l'habileté du Guerrier du même nom (voir section 1.9).

COUP CIBLÉ II

Rang : Physique III

Cumulatif : Non

Pré requis : Coup Ciblé I et une autre compétence de physique de rang I

Le personnage est adepte au combat et sait comment frapper pour fracturer d'un coup les membres de son adversaire.

Une fois par jours, le personnage dépenser l'une de ses utilisations de coup ciblé pour plutôt infliger "Cassure". Pour ce faire le personnage doit frapper le membre voulu puis déclarer "Cassure." La victime ne peut plus utiliser le membre frapper tant qu celui-ci n'est pas guérit (Voir Compétence Chirurgien II). Si le personnage a aussi pris le Talent "Coup Ciblé, il peut dépenser une deuxième utilisation pour infliger "Cassure" une autre fois par jours.

CROCHETAGE I

Rang : Ruse I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a appris à crocheter des serrures. Sa capacité dans ce domaine est toujours quelque peu limitée toutefois et n'est capable que d'ouvrir des serrures simples.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de combinaisons capable d'ouvrir toutes les serrures simples sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir laquelle est la bonne. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

CROCHETAGE II

Rang : Ruse II

Cumulatif : Non

Pré requis : Crochetage I et une autre compétence de ruse de rang I

Le personnage a passé un peu plus de temps à apprendre les secrets du crochetage de serrure. Il est maintenant capable de crocheter des serrures de qualité normale.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de combinaison capable d'ouvrir toutes les serrures simples et normales sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir laquelle est la bonne. Cette liste sera plus courte que la liste de Crochetage I, ce qui réduira le temps nécessaire pour ouvrir les serrures. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

CROCHETAGE III

Rang : Ruse III

Cumulatif : Non

Pré requis : Crochetage II et une autre compétence de ruse de rang II

Le personnage a maintenant atteint l'apogée dans l'art du crochetage. Plus aucune serrure n'a de secrets pour lui. Si on lui donne assez de temps, le personnage peut ouvrir presque n'importe quelle serrure.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de combinaison capable d'ouvrir toutes les serrures simples, normales et supérieures sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir laquelle est la bonne. Cette liste sera plus courte que la liste de Crochetage I et II, ce qui réduira le temps nécessaire pour ouvrir les serrures. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

DÉFIBRILLATEUR

Rang : Tech III

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de tech de rang II

Le personnage est capable de construire et utiliser un défibrillateur pour ramener un allié mort à la vie avant qu'il ne soit trop tard (Voir section 2.5)

Lorsqu'un personnage achète cette compétence pour la première fois, il peut se construire une machine capable de servir de défibrillateur. (Doit être un minimum de 2' x 1') avec une batterie qui contient 1 charge. Les charges doivent être rechargées une à la fois (voir Section 6.6 pour la liste des ressources) et une batterie de défibrillateur ne peut contenir qu'un maximum de 3 charges à la fois. Le défibrillateur ne peut pas être volé, mais sa batterie le peut. Il se peut que des défibrillateurs soient mis en jeu pendant le GN, quelqu'un avec cette compétence est capable de les utiliser.

Pour l'utiliser le joueur doit mettre les palettes conductrices sur le torse du personnage mort, puis dépenser une charge. Si le défibrillateur a été utilisé en moins de 20 minutes après la mort du personnage, celui-ci revient alors à la vie. Il garde toute les blessures souffert avant sa mort, mais revient avec un minimum de 1 au torse.

DÉSARMEMENT I

Rang : Physique I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a de la facilité à l'utilisation des armes. Il a appris la manœuvre assez difficile de désarmer un adversaire en plein combat.

Pendant le combat, si le personnage avec cette compétence réussit à frapper l'arme de son adversaire de quatre coups consécutifs, il réussit à désarmer celui-ci. Le joueur doit annoncer "Désarmement!" Son adversaire doit par la suite lâcher son arme de façon à ce qu'elle tombe à au moins un mètre de lui. Si le joueur frappe quoi que ce soit d'autre (un adversaire, une arme différente, un bouclier, etc.) avant qu'il n'ait réussi à toucher l'arme quatre fois, il doit recommencer à zéro. Dans le cas d'un joueur à deux armes, les coups doivent être faits sur une seule arme à la fois, avec une seule arme.

DÉSARMEMENT II

Rang : Physique II

Cumulatif : Non

Pré requis : Désarmement I et une autre compétence de physique de rang I

Dû à un entraînement rigoureux et des semaines, sinon des mois de pratique, le personnage a réussi à perfectionner la méthode du désarmement. Cela lui permet de réussir la manœuvre avec une plus grande facilité.

Comme Désarmement I, sauf qu'il ne faut seulement que trois coups consécutifs pour réussir à désarmer l'adversaire.

DÉSARMEMENT D'EXPLOSIFS I

Rang : Ruse I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Que l'on appelle ça de la bravoure ou de la folie, le personnage a réussi à apprendre comment désarmer des explosifs simple.

Le personnage est capable de désamorcer, ou détruire un explosif ou un piège fait avec un explosif de Rang I (ex: petite grenade). Pour ce faire, le personnage doit repérer l'explosif ou le piège avant que celui-ci n'ait été activé, il doit ensuite passer 2 minutes à désactiver l'engin avec des outils appropriés.

DÉSARMEMENT D'EXPLOSIFS II

Rang : Ruse II

Cumulatif : Non

Pré requis : Désarmement d'Explosifs I et une autre compétence de ruse de rang I

Ayant eu de la chance de survivre jusqu'à maintenant, le personnage a réussi à apprendre à désamorcer des explosifs encore plus compliqués.

Le personnage est capable de désamorcer, ou détruire un explosif ou un piège fait avec un explosif de Rang 2 (ex: grenade de munitions). Pour ce faire, le personnage doit repérer l'explosif ou le piège avant que celui-ci n'ait été activé, il doit ensuite passer 2 minutes à désactiver l'engin avec des outils appropriés.

DÉSARMEMENT D'EXPLOSIFS III

Rang : Ruse III

Cumulatif : Non

Pré requis : Désarmement d'Explosifs II et une autre compétence de ruse de rang II

Soit complètement fou ou encore imprégné d'un chance incroyable, le personnage a survécu au désamorçage de nombres d'explosifs. Cette expérience lui a appris comment désamorcer des Explosifs mortels.

Le personnage est capable de désamorcer, ou détruire un explosif ou un piège fait avec un explosif de Rang 3 (ex: Mines). Pour ce faire, le personnage doit repérer l'explosif ou le piège avant que celui-ci n'ait été activé, il doit ensuite passer 2 minutes à désactiver l'engin avec des outils appropriés.

ESQUIVE

Rang : Survie I
Cumulatif : Oui, 2 fois
Pré requis : Aucun

Peut-être que le personnage est vite sur ses jambes, ou encore que les rads lui ont donné un genre de sixième sens, quoiqu'il en soit le personnage est capable d'éviter de se faire toucher lorsque ça compte.

Deux fois par jours lorsque que le joueur se fait toucher, soit par une Munition, une arme, des griffes etc... il peut déclarer "Esquive" et ignorer le dommage reçu. Cette compétence ne fonctionne pas contre des attaques à aires d'effets (ex: Mine). Le personnage doit déjà être engagé en combat et ne peut esquiver des attaques qu'il ne peut anticiper (le joueur ne s'attendait pas à se faire attaquer ou est victime d'un backstab)

ÉVASION

Rang : Survie I
Cumulatif : Oui, 2 fois
Pré requis : Aucun

Le personnage est un habile contorsionniste capable de se défaire lui-même de ses liens s'il est attaché. Il est aussi rapide et glisse aisément entre les doigts des gros méchants.

Tout simplement, il est interdit d'attacher quelqu'un pendant un GN. Par contre, en simulant quelques nœuds précaires avec une corde, l'on peut dire qu'un autre personnage est attaché. Deux fois par jours, le joueur qui dit «Évasion» peut se défaire de ses liens dès qu'il ne se fait pas surveiller. Il peut faire semblant de garder ses mains attachées en tenant la corde dans ses mains. Les autres joueurs devront percevoir ceci comme un joueur attaché. Aussi, dans le cas de quelqu'un qui attrape un autre avec Force I, II ou III, le joueur peut dire "Évasion" et l'autre doit lâcher prise.

FABRICATION DE CHEMS I

Rang : Bio I
Cumulatif : Oui
Pré requis : Aucun

Le personnage est initié dans la création de Chems. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Chems de force inférieure.

Le personnage avec cette compétence peut apprendre des recettes de Chems de Rang 1. Il peut choisir une recette de Chem de Rang I (Voir section 7.6) chaque fois qu'il achète cette compétence. Les Chems sont créés avec des ressources nécessaires, ils peuvent prendre la forme de potions, barres granolas ou autre, mais doivent être d'évidence des Chems.

FABRICATION DE CHEMS II

Rang : Bio II
Cumulatif : Oui
Pré requis : Fabrication de Chems I et une autre compétence de bio de rang I

L'intérêt du personnage envers la création de Chems ne va qu'en grandissant. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Chems de force moyenne.

Comme Fabrication de Chems I, mais personnage avec cette compétence peut apprendre des recettes de Chems de Rang 2. Il peut choisir une recette de Chem de Rang 2 (Voir section 7.6) chaque fois qu'il achète cette compétence.

FABRICATION DE CHEMS III

Rang : Bio III
Cumulatif : Oui
Pré requis : Fabrication de Chems II et une autre compétence de bio de rang II

Le personnage est rendu maître de la création de Chems. Avec cette compétence, le personnage est capable de faire des Chems de force supérieur.

Comme Fabrication de Chems I, mais personnage avec cette compétence peut apprendre des recettes de Chems de Rang 3. Il peut choisir une recette de Chem de Rang 3 (Voir section 7.6) chaque fois qu'il achète cette compétence.

FABRICATION D'EXPLOSIFS I

Rang : Tech I
Cumulatif : Oui
Pré requis : Aucun

Le personnage est parvenu à figurer comment construire sécuritairement des explosifs simples.

Le personnage est capable de construire des explosifs de Rang I (Voir section 5.6.5). Pour construire ces explosifs il a de besoin des ressources nécessaires (voir section 6.6) et doit passer 5 Minutes à construire l'engin explosif avec des outils appropriés.

FABRICATION D'EXPLOSIFS II

Rang : Tech II
Cumulatif : Oui
Pré requis : Fabrication d'Explosifs I et une autre compétence de tech de rang I

Le personnage a réussi à approfondir son savoir sur les engins explosifs, il est maintenant capable de construire sécuritairement des explosifs plus puissants.

Le personnage est capable de construire des explosifs de Rang II (Voir section 5.6.5). Pour construire ces explosifs il a de besoin des ressources nécessaires (voir section 6.6) et doit passer 5 Minutes à construire l'engin explosif avec des outils appropriés.

FABRICATION D'EXPLOSIFS III

Rang : Tech III
Cumulatif : Oui
Pré requis : Fabrication d'Explosifs II et une autre compétence de tech de rang II

Les connaissances du personnage à propos des explosifs sont maintenant extrêmement avancés, il est maintenant capable de construire des explosifs puissants et complexes.

Le personnage est capable de construire des explosifs de Rang III (Voir section 5.6.5). Pour construire ces explosifs il a de besoin des ressources nécessaires (voir section 6.6) et doit passer 5 Minutes à construire l'engin explosif avec des outils appropriés.

FABRICATION DE MEDS I

Rang : Bio II

Cumulatif : Oui

Pré requis : Deux compétences de bio de rang I

Le personnage est initié dans le secret de la création de Meds. Contrairement aux Chems, les Meds n'ont pas de date d'expiration, ce qui fait de cette compétence une ressource irremplaçable.

Le personnage avec cette compétence peut apprendre des recettes de Meds de Rang I. Il peut choisir une recette de Med de Rang I (Voir section 7.5) chaque fois qu'il achète cette compétence. Les Meds sont créés avec des ressources (Voir section 6.6). Une fois le Med créé, le joueur doit aller échanger ses ressources au Camps de PNJ, le Med approprié lui sera alors remis.

FABRICATION DE MEDS II

Rang : Bio III

Cumulatif : Oui

Pré requis : Fabrication de Meds I et une autre compétence de bio de rang II

Le personnage est maître dans le secret de la création de Meds. Contrairement aux Chems, les Meds n'ont pas de date d'expiration, ce qui fait de cette compétence une ressource irremplaçable.

Le personnage avec cette compétence peut apprendre des recettes de Meds de Rang II. Il peut choisir une recette de Med de Rang II (Voir section 7.5) chaque fois qu'il achète cette compétence. Les Meds sont créés avec des ressources (Voir section 6.6). Une fois le Med créé, le joueur doit aller échanger ses ressources au Camps de PNJ, le Med approprié lui sera alors remis.

FORCE I

Rang : Physique I

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Aucun

Le personnage est légèrement plus fort qu'une personne normale. Soit qu'il s'est entraîné ou encore il est né plus costaud. Quoi qu'il en soit, sa force quelque peu supérieure lui donne certains avantages comparé à un personnage plus faible.

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un personnage avec Force I possède la force de deux personnes. Il prendra donc deux personnes de force normales pour égaliser ce personnage et trois pour la vaincre. La force supérieure du personnage lui permet de transporter des joueurs beaucoup plus facilement. Un personnage avec Force I peut "lever et transporter" quelqu'un en lui disant quelque chose comme : "Force I : je te ramasse et je t'amène avec moi."

Contrairement à un personnage plus faible, un personnage avec Force I n'est pas obligé de lever un corps ou un prisonnier pour vrai. Par contre, le joueur doit garder un contact évident constant avec la personne qu'il transporte (Main sur l'épaule, etc.).

Finalement, la compétence Force I permet au personnage de faire l'attaque spéciale Knock back, (Voir

la section 2.6) une fois par jour. C'est seulement l'habileté d'utiliser le Knock back qui est cumulative avec l'achat de plus qu'une Force I.

FORCE II

Rang : Physique II

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Force I et une autre compétence de tech de rang I

Le personnage est beaucoup plus fort que la normale. Dû à un entraînement physique régulier le personnage a réussi à améliorer considérablement sa force physique, ce qui lui donne des avantages supplémentaires.

Lors d'une compétition de force, par exemple pour ouvrir une porte, on considère qu'un personnage avec Force II possède la force de trois personnes. Il prendra donc trois personnes de force normale pour égaliser ce personnage et quatre pour la vaincre. De plus cette compétence permet au personnage de transporter deux personnes à la fois sur de courtes distances (1 minute.) Après avoir transporté deux personnes pendant une minute, le personnage doit se reposer une minute avant de pouvoir recommencer l'exploit.

Finalement, la force supérieure du personnage lui permet d'utiliser l'attaque spéciale Knock down, (Voir la section 2.6) une fois par jour. C'est seulement l'habileté d'utiliser le Knock down qui est cumulative avec l'achat de plus qu'une Force II.

FORCE III

Rang : Physique III

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Force II et une autre compétence de tech de rang II

La force phénoménale du personnage lui permet de réussir des tâches surhumaines. Pour atteindre ce degré de force physique, le personnage doit accomplir un entraînement physique intensif et continu ou encore peut-être que les dieux lui ont souri.

Cette compétence permet au personnage de faire l'attaque spéciale Break, (Voir la section 2.6) une fois par jour. L'utilisation de Break est cumulative avec l'achat de plusieurs compétences de Force III

GRÂCE DE CHAT

Rang : Survie II

Cumulatif : Oui, 2 fois

Pré requis : Esquive ou Évasion et une autre compétence de survie de rang I

Le personnage à des réflexes presque surnaturel ou encore de la chance incroyable lorsqu'il vient à échapper aux explosions et autres aires d'effets.

Une fois par jour, le personnage est capable d'ignorer le dommage d'une explosion ou encore une attaque avec aire d'effet. Le personnage doit déclarer "Grâce de chat" et il évitera l'effet. Cette compétence n'affecte que les attaques avec aires d'effets (Mines, bombes, explosions etc...) et non pas les attaques "Avec prop" (ex: Grenades, lance-flamme etc..)

GUNSMITH I

Rang : Réparations I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a des connaissances de bases du fonctionnement des armes à feux et des Munitions. Le personnage est capable (avec les bonnes ressources, voir section 6.6) de réparer des armes à feux simples et des Munitions.

Réparer une arme à feux simple prend 10 minutes. Réparer des Munitions prend 3 Minutes par Muniton. Toutes les réparations doivent être faites avec des outils appropriés.

GUNSMITH II

Rang : Réparations II

Cumulatif : Non

Pré requis : Gunsmith I et une autre compétence de réparation de rang I

Le personnage a des connaissances approfondies du fonctionnement des armes à feux et des Munitions. Le personnage est capable (avec les bonnes ressources, voir section 6.6) de réparer des armes à feux automatiques et il est capable de réparer les munitions et armes à feux simples plus vite.

Réparer une arme à feux automatique prend 10 minutes, réparer une arme à feux simple prend 5 minutes. Réparer des Munitions prend 2 Minutes par Muniton. Toutes les réparations doivent être faites avec des outils appropriés.

GUNSMITH III

Rang : Réparations III

Cumulatif : Non

Pré requis : Gunsmith II et une autre compétence de réparation de rang II

Le personnage a des connaissances avancées du fonctionnement des armes à feux et des Munitions et commence à comprendre le fonctionnement des lasers. Le personnage est capable (avec les bonnes ressources, voir section 6.6) de réparer des armes laser et il est capable de réparer les munitions et armes à feux encore plus vite.

Réparer une arme à feux automatique ou simple prend 5 minutes. Réparer des Munitions prend 1 Minute par Muniton. Réparer une arme laser prend 20 minutes. De plus le personnage peut maintenant remettre des charges dans la batterie d'un laser (avec les bonnes ressources toujours). Toutes les réparations doivent être faites avec des outils appropriés.

HACKING I

Rang : Tech I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a appris à hacker des drives pour avoir accès à leur contenu. Sa capacité dans ce domaine est toujours quelque peu limitée toutefois et n'est capable que de hacker des systèmes simples.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de mots de passes possibles capable de donner accès à toutes les drives simples sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir lequel est le bon. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

HACKING II

Rang : Tech II

Cumulatif : Non

Pré requis : Hacking I et une autre compétence de tech de rang I

Le personnage a passé un peu plus de temps à apprendre les secrets du hacking. Il est maintenant capable de hacker des serrures de qualité normale.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de mots de passes possibles capable de donner accès à toutes les drives simples et normales sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir lequel est le bon. Cette liste sera plus courte que la liste de Hacking I, ce qui réduira le temps nécessaire pour hacker les drives. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

HACKING III

Rang : Tech III

Cumulatif : Non

Pré requis : Hacking II et une autre compétence de tech de rang II

Le personnage a maintenant atteint l'apogée dans l'art du hacking. Plus aucune drive n'a de secrets pour lui. Si on lui donne assez de temps, le personnage peut hacker presque n'importe quelle drive.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une liste de mots de passes possibles capable de donner accès à toutes les drives simples et normales et supérieures sur le terrain. C'est à lui de prendre le temps de découvrir lequel est le bon. Cette liste sera plus courte que la liste de Hacking I et II, ce qui réduira le temps nécessaire pour hacker les drives. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur.

HISTOIRE

Rang : Savoir II

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de savoir de rang I

Le personnage a dépensé beaucoup d'efforts et de temps à apprendre l'histoire ancienne des terres de Désolation. Toutes ses études lui ont permis d'amasser une collection de faits divers qui peuvent l'aider lui et sa faction.

Au début de chaque partie, les organisateurs donneront au joueur une feuille contenant les faits historiques qui pourraient aider le personnage avec le Grandeur Nature. De plus, il a le droit de faire des demandes «d'identification hors-jeu» sur un contexte historique (c'est quoi l'histoire de la famille du chef de faction NPC, etc.), ou se rendre au camp NPC pour poser des questions historiques à propos des événements qui se produisent en jeu.

INGÉNIERIE I

Rang : Réparations I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage a une connaissance de base en ingénierie et est capable, avec les bonnes ressources de réparer des machines simples. De plus il est capable de redonner des points de corps à un Bot endommagé.

Le soigneur doit utiliser des outils appropriés et administrer des soins pendant 7 minutes par points de corps. Un soigneur ne peut redonner le dernier point de corps au torse. Pour réparer un Bot de type 1 et 2, le personnage a de besoin d'un Métal par endroit. Pour réparer un Bot de type 3, le personnage a de besoin d'une fibre balistique par endroit.

INGÉNIERIE II

Rang : Réparations II

Cumulatif : Non

Pré requis : Ingénierie I et une autre compétence de réparation de rang I

Le personnage des connaissances intermédiaire en ingénierie et est capable, avec les bonnes ressources de réparer des machines complexes. De plus il est capable de redonner des points de corps à un Bot endommagé.

Le soigneur doit utiliser des outils appropriés et administrer des soins pendant 5 minutes par points de corps. Un soigneur ne peut redonner le dernier point de corps au torse. Pour réparer un Bot de type 1 et 2, le personnage a de besoin d'un Métal par endroit. Pour réparer un Bot de type 3, le personnage a de besoin d'une fibre balistique par endroit.

INGÉNIERIE III

Rang : Réparation III

Cumulatif : Non

Pré requis : Ingénierie II et une autre compétence de réparation de rang II

Le personnage des connaissances avancées en ingénierie et est capable, avec les bonnes ressources de réparer des machines de haute technologie. De plus il est capable de redonner des points de corps à un Bot endommagé.

Le soigneur doit utiliser des outils appropriés et administrer des soins pendant 3 minutes par points de corps. Un soigneur ne peut redonner le dernier point de corps au torse. Pour réparer un Bot de type 1 et 2, le personnage a de besoin d'un Métal par endroit. Pour réparer un Bot de type 3, le personnage a de besoin d'une fibre balistique par endroit.

INTUITION I

Rang : Survie I

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Aucun

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore un entraînement rigoureux et intensif, le personnage est capable d'anticiper qu'il sera attaqué. Par contre, le besoin de concentration est si demandant qu'il est difficile pour qui que ce soit de répéter l'exploit plus d'une fois.

Cette compétence permet au personnage d'éviter la première tentative de Backstab fait contre lui de la journée. Le personnage ignore complètement le dommage qu'il aurait reçu si l'attaque avait fait contact. Après le Backstab, le personnage doit annoncer "Intuition I." Notez bien que la compétence Intuition I fonctionne seulement contre la compétence Backstab et non contre une attaque normale à laquelle le personnage ne s'attendait pas, ni contre un Assommage ou Assassinat.

INTUITION II

Rang : Survie II

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Intuition I et une autre compétence de survie de rang I

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore un entraînement rigoureux et intensif, le personnage est capable d'anticiper si quelqu'un va essayer de l'assommer. Par contre le besoin de concentration est si demandant qu'il est difficile pour qui que ce soit de répéter l'exploit plus d'une fois.

Cette compétence permet au personnage d'ignorer la première tentative d'Assommage fait contre lui de la journée. Lors de la tentative d'assommage, le joueur doit déclarer "Intuition II." Cette compétence protège seulement contre la compétence Assommage et non contre le Backstab ou Assassinat.

INTUITION III

Rang : Survie III

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Intuition II et une autre compétence de survie de rang II

Peut-être à cause d'un sixième sens ou encore un entraînement rigoureux et intensif, le personnage est capable d'anticiper si quelqu'un va tenter de l'assassiner. Par contre le besoin de concentration est si demandant qu'il est difficile pour qui que ce soit de répéter l'exploit plus d'une fois.

Le personnage ignore la première tentative d'Assassinat fait contre lui de la journée. Après la tentative manquée, il n'a qu'à déclarer "Intuition III" et ne subit aucun dommage dû à l'attaque. Cette compétence protège seulement contre la compétence Assassinat et non contre Backstab ou Assommage.

JAMBETTE

Rang : Ruse I

Cumulatif : Oui, 2 fois

Pré requis : Aucun

D'un coup vite et imprévu, le personnage est capable d'en faire tomber un autre par terre.

Une fois par jour, le personnage peut en faire tomber un autre. Il doit toucher sa victime à la jambe avec son arme de corps à corps et dire "Knockdown".

LEADERSHIP I

Rang : Social I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a le talent d'influencer les gens qui l'entourent. Les serviteurs de cette personne sont dédiés à leur chef par la force de son charisme. Souvent, ceux qui font preuve de cette qualité se retrouveront parmi les leader de leur faction. Par contre, on trouve ce type de personne parmi toutes les classes de la société.

Cette compétence permet au joueur de choisir un autre personnage qui deviendra son "serviteur". Au préalable, ce dernier ne peut avoir la compétence Leadership et ne peut être le serviteur d'un autre personnage. Suite à l'inspiration éprouvée par le chef, le serviteur recevra 2 px supplémentaires qu'il peut utiliser pour acheter des compétences. Tous les critères d'achats de compétences s'appliquent comme à la normale.

Le personnage avec Leadership a le droit de rejeter son serviteur. Dans ce cas, l'ancien serviteur perd ses 2 px supplémentaires. Le changement de serviteur peut seulement se faire entre les GN et ces changements doivent être indiqués aux organisateurs.* De plus, il est important que le maître et le serviteur en question passent au moins une journée ensemble pendant le GN précédant le changement à la fiche du serviteur. Le serviteur pourra ajouter ses nouveaux points d'expérience au GN suivant. Un serviteur rejeté devra repayer les points supplémentaires même si cela implique qu'il doit sacrifier les compétences acquises de cette façon. Notez bien que les compétences doivent toujours tenir compte des prérequis. Finalement, un serviteur ne peut pas être séparé de son maître pour trop longtemps. Ceux-ci doivent passer au moins une journée en jeu de GN ensemble par année de GN. Sans ce contact, le serviteur perdra ses points supplémentaires.

* L'exception à la règle est les nouveaux joueurs et les nouveaux personnages. Par contre, ceux-ci doivent tout de même passer une journée de leur premier GN ensemble

LEADERSHIP II

Rang : Social II
Cumulatif : Non
Pré requis : Leadership I et une autre compétence de social de rang I

La confiance et les ressources que possède ce personnage augmentent. Maintenant, il a droit à un plus grand entourage de gens qui l'entoure.

Cette compétence fonctionne comme Leadership I, mais le personnage peut ajouter deux autres serviteurs de plus, pour un total de 3 serviteurs en tout. De plus, il peut prendre un serviteur personnel qui a pris la compétence Leadership I. Ce dernier fait partie des trois serviteurs choisis.

LEADERSHIP III

Rang : Social III
Cumulatif : Non
Pré requis : Leadership II et une autre compétence de social de rang II

La confiance et les ressources que possède ce personnage a beaucoup plus d'influence qu'avant. Maintenant, il a droit à un plus grand entourage de gens qui l'entoure.

Cette compétence fonctionne comme Leadership II, mais le personnage peut ajouter trois autres serviteurs de plus, pour un total de 6 serviteurs en tout. De plus, son serviteur personnel peut prendre Leadership II.

LETTRE

Rang : Savoir I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a appris au cours de sa vie comment lire et écrire.

Sans cette compétence, le personnage doit ignorer toutes informations écrites qui lui sont présentées. S'il lit accidentellement quelque chose d'écrit, il doit ignorer ce qu'il a lu. Lorsqu'il choisit la compétence, le joueur doit décider si il lit le français ou l'anglais.

LETTRE II

Rang : Savoir II
Cumulatif : Non
Pré requis : Lettré I et une autre compétence de savoir de rang I

Le personnage est complètement bilingue et est capable de lire et écrire dans les deux langues.

Sans cette compétence, le personnage doit ignorer toutes informations écrites qui lui sont présentées dans la langue qu'il n'a pas choisit. S'il lit accidentellement quelque chose d'écrit dans l'autre langue, il doit ignorer ce qu'il a lu.

MÉFIANCE I

Rang : Social I
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

Le personnage est naturellement méfiant, et plus difficile à convaincre.

Le personnage peut, une fois par jour, ignorer les effets de Persuasion I lorsqu'utilisé contre lui. Il doit dire "Méfiance I."

MÉFIANCE II

Rang : Social II
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Méfiance I et une autre compétence de social de rang I

Le personnage a appris de ses erreurs du passé et sa confiance est difficile à gagner.

Le personnage peut, une fois par jour, ignorer les effets de Persuasion II lorsqu'utilisé contre lui. Il doit dire "Méfiance II."

MÉFIANCE III

Rang : Social II

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Méfiance II et une autre compétence de social de rang II

Le personnage en est à un point qu'il ne croit pas la bullshit qui vient des autres et il est extrêmement difficile à convaincre..

Le personnage peut, une fois par jour, ignorer les effets de Persuasion III lorsqu'utilisé contre lui. Il doit dire "Méfiance III."

MODIFICATION DES MEDS

Rang : Bio III

Cumulatif : Non

Pré requis : Fabrication de Meds II

Le personnage commence à bien comprendre le fonctionnement des Meds sur des êtres biologique et est donc capable de les modifier ou les mélanger pour créer un autre effet.

Le personnage avec cette compétence peut, avec les bonnes ressources et des outils de laboratoire, mélanger des Meds pour créer d'autres effets. Les effets combinés des Meds se retrouvent à la Section 7.7. Le personnage n'a pas de besoin de les apprendre, il les connaît tous. De plus le personnage peut faire des expériences si il le veut (Si le joueur des idées de combinaisons et d'effet, il peut expérimenter pendant le GN, puis informer les organisateurs par email après le GN des expériences faites et du but recherché. Selon ce qui a été fait, les organisateurs décideront de l'effet.) Seul un personnage avec cette compétence peut expérimenter.

PEAU DURE I

Rang : Physique I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Ce personnage est soit plus résistant à la douleur ou encore il est assez agile et a un flair pour que les coups qu'il reçoit ne soient que superficiels. Qu'importe comment il le fait, le personnage est plus difficile à défaire au combat.

Cette compétence ajoute un point de corps à tous les membres du personnage. Attention : cette compétence n'ajoute pas de points au torse.

PEAU DURE II

Rang : Physique II

Cumulatif : Non

Pré requis : Peau Dure I et une autre compétence de physique de rang I

Le personnage est plus habile à éviter les coups qui pourraient lui être mortels. Soit il est plus agile qu'un combattant moyen ou encore il est plus hardi, cette compétence permet au personnage de survivre plus longtemps au combat.

Avec cette compétence, le personnage gagne un point de corps supplémentaire au torse. Ce bonus s'applique au torse seulement.

PERSUASION I

Rang : Social I

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Aucun

Le personnage a un talent naturel pour convaincre le monde de faire ce qu'il veut. Il est si convaincant qu'il réussit parfois à compter des mensonges et faire croire des histoires de pêches aux gens.

Le personnage peut avec cette compétence peut, une fois par jour, soit :

- convaincre une personne d'un mensonge. (Sous réserves du gros bon sens; le ciel reste bleu quand même! Et les roches ne sont pas des ressources)

- rendre une personne plus aimable envers l'utilisateur. (Utile pour les transactions de marchandage par exemple.)

PERSUASION II

Rang : Social II

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Persuasion I et une autre compétence de social de rang I

Le talent de persuasion du personnage est époustoufflant. Il est filou au point de faire réussir à échanger des cailloux pour des rations.

Le personnage peut convaincre une personne de croire quelque chose qu'il ne croirait pas ordinairement pendant 10 minutes. Par exemple, un joueur pourrait convaincre quelqu'un qu'un de ses amis tente de le tuer. Il ne peut cependant le forcer à faire quelque chose.

PERSUASION III

Rang : Social III

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Persuasion II et une autre compétence de social de rang II

Le talent de persuasion du personnage est sans égal. Il est même capable de contrôler la réaction des gens.

Le personnage peut implanter des suggestions dans le subconscient de ses victimes, qui pensent que l'action vient de eux. Le joueur doit dire "Persuasion III" puis sa suggestion (exemples: protège moi de mes ennemis, tu ne veux pas venir à mon camps, Tu veux partager le butin avec moi etc...).

Ce que la compétence ne fait pas est de contrôler l'autre personnage. Une suggestion qui va à l'encontre des croyances du personnage ou contre son sens de survie faillira (exemples: attaque tes alliés, jette tes armes par terre et laisse nous te tuer, saute dans cette acide, échange tes ressources contre ces roches inutiles). La suggestion doit aussi être immédiate, et non pas "dans 3 heures fait telle chose."

PREMIERS SOINS I

Rang : Savoir I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a appris à appliquer les premiers soins. Avec ces connaissances, il peut guérir les blessures physiques.

Le personnage peut redonner des points de corps à quelqu'un de blessé. Pour accomplir ceci, il doit enrouler un bandage autour du membre blessé. A noter que les bandages sont une ressource et doivent être acheté ou trouvé en jeu (certaines compétences permettent au joueur de débiter avec un certain nombre.

Le soigneur doit appliquer des bandages et administrer des soins pendant 6 minutes par points de corps. Une fois le bandage appliqué, le sujet ne doit pas l'enlever pour une heure, sinon tout les dégâts reviennent (ici on parle de l'enlever de sa propre volonté, si il tombe au combat ça ne compte pas etc...). Une fois l'heure passé, le bandage peut être enlevé en toute sécurité et ré-utilisé sur un autre sujet. Un seul bandage par personne par occasion est nécessaire (exemple: la victime manque un point de corps à son bras, un à son bras gauche et un a une jambe. Le guérisseur devra prendre 18 minutes a redonner tout les points de corps, mais n'aura qu'à utiliser un seul bandage). Si le sujet se refait blesser avant la fin de l'heure, un autre bandage doit alors être utilisé.

Le guérisseur doit absolument avoir comme matériel une trousse d'instruments médicaux (couteaux, ciseaux, fils, etc.), et doit pendant le nombre de minutes indiqué, simuler faire les premiers soins.

PREMIERS SOINS II

Rang : Savoir II
Cumulatif : Non
Pré requis : Premiers Soins I et une autre compétence de savoir de rang I

Après en avoir appris sur le le corps humain, le personnage le connaît maintenant un peu plus. Ce savoir lui permet de soigner les blessures beaucoup plus rapidement.

La compétence fonctionne comme Premiers Soins I, mais la guérison prend 4 minutes par points de corps, et le sujet peut enlever les bandages après seulement trente minutes.

PREMIERS SOINS III

Rang : Savoir III
Cumulatif : Non
Pré requis : Premiers Soins II et une autre compétence de savoir de rang II

Le personnage a maintenant eu la chance d'expérimenter sur le corps humain. Il a maintenant ses propres théories sur son fonctionnement. De plus, il est maintenant beaucoup plus rapide pour dispenser les premiers soins et peut apporter un patient à la guérison.

La compétence fonctionne comme Premiers Soins I, mais la guérison prend 2 minutes par points de corps, et le sujet peut enlever les bandages après seulement trente minutes.

RÉPARATION DE MALWARE

Rang : Tech II
Cumulatif : Non
Pré requis : Deux compétences de Tech de rang I

Le personnage a de bonnes connaissances des malware et virus et comment les réparer.

Pour réparer un virus ou malware, le personnage doit avoir accès au dossier sur le drive du Bot, de l'ordinateur ou de la machine. Il doit ensuite (dépendant du virus/de la situation) soit réussir le casse-tête fournis ou passer 15 minutes à "hacker," puis le virus est neutralisé. Notez qu'il est possible que certaines situations soient plus complexes, dépendant de la mission, dans tous les cas, seul quelqu'un avec cette compétence peut enlever les virus et malwares.

REPROGRAMMATION I

Rang : Tech I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Les personnage a des connaissance de bases en programmation, et en fonctionnement de Bots.

Cette compétence permet au personnage de soi changer les paramètres de comportement d'un Bots de Classe 1 (il doit y avoir accès avant de pouvoir les changer) ou de changer son Drive. La compétence lui permet aussi de faire des modifications à des programmes simple.

Pour faire les changements, le personnage doit prendre le Drive qui contient le programme et être capable d'accéder le dossier. Si il sa compétence est assez haute, il peut alors changer les paramètres disponibles. (selon les choix disponibles)

REPROGRAMMATION II

Rang : Tech II
Cumulatif : Non
Pré requis : Reprogrammation I et une autre compétence de tech de rang I

Les personnage a des connaissance intermédiaires en programmation, et en fonctionnement de Bots.

Comme Reprogrammation I sauf que le personnage peut soit changer les paramètres de comportement d'un Bots de Classe 2 ou de changer son Drive. La compétence lui permet aussi de faire des modifications à des programmes intermédiaires.

REPROGRAMMATION III

Rang : Tech III
Cumulatif : Non
Pré requis : Reprogrammation II et une autre compétence de tech de rang II

Les personnage a des connaissance avancées en programmation, et en fonctionnement de Bots.

Comme Reprogrammation I sauf que le personnage peut soit changer les paramètres de comportement d'un Bots de Classe 3 ou de changer son Drive. La compétence lui permet aussi de faire des modifications à des programmes avancés.

RÉPUTATION I

Rang : Social I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage a, à travers ses aventures et ses actions, obtenu une réputation ou de l'infamie. Ce statut fait en sorte dont certains survivants de différentes factions puissent le connaître. Si les personnes lui sont plus serviables ou non dépendent des circonstances.

Lorsque le personnage choisit cette compétence, il doit entrer en contact avec les organisateurs. Une très courte description du personnage et de ses exploits sera postée sur le site web.

RÉPUTATION II

Rang : Social II
Cumulatif : Non
Pré requis : Réputation I et une autre compétence de social de rang I

La réputation ou l'infamie du personnage va en grandissant. Les survivants des différentes factions en connaissent un peu plus sur le personnage et ses exploits.

La description du personnage sur le site Internet sera un peu plus élaborée, permettant à quiconque la lit d'en connaître plus sur le personnage et ses exploits.

RÉPUTATION III

Rang : Social III
Cumulatif : Non
Pré requis : Réputation II et une autre compétence de social de rang II

Les exploits du personnage sont connus dans presque tout le monde. Rares sont les survivants qui n'ont pas entendu de lui.

La description du personnage sur le site Internet sera beaucoup plus élaborée. Permettant à quiconque la lit d'en connaître beaucoup sur le personnage et ses exploits.

RÉSISTANCE À LA TORTURE

Rang : Survie II
Cumulatif : Oui, 2 fois
Pré requis : Deux compétences de survie de rang I

Soit par le conditionnement, par mutation mineure ou encore parce qu'il est impossiblement durable, le personnage est capable de résister à la torture.

La première fois qu'il prend la compétence, le personnage est capable de mentir à une question de plus que la normale lorsqu'il est torturé. Donc si il est torturé 5 minutes, il peut mentir à toutes les 3 questions, si il est torturé 15 minutes, il peut mentir à deux questions sur 3.

La deuxième fois que le joueur prend la compétence, son personnage peut mentir à toutes les questions et est immunisé aux effets de la torture sur les informations qu'il dévoile (mais pas à la douleur).

RÉSISTANCE AUX ADDICTIONS

Rang : Survie II
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Deux compétences de survie de rang I

Il est plus difficile pour le personnage de devenir addicté à une substance ou un Med.

Le personnage peut prendre un même Med un fois de plus par jours avant de devenir addicté à ce Med (exemple: Un personnage peut prendre deux Oxy dans la même journée avant d'y être addicté, un personnage qui a acheté Résistance aux Addictions une fois peut en prendre trois sans danger).

RÉSISTANCE AUX MALADIES

Rang : Survie I
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Aucun

Le système immunitaire du personnage pourrait être qualifié de surhumain. Peut-être est-il chanceux, ou il a une mutation bénéfique. Qu'importe, le personnage ne semble jamais tomber malade. La peste pourrait faire rage autour de lui et le personnage pourrait n'avoir qu'une simple toux.

Le personnage est capable de résister à une maladie par jours. Lorsqu'il résiste à un maladie il y reste immunisé pour deux heures.

RÉSISTANCE AUX RADS

Rang : Survie III
Cumulatif : Oui, 3 fois
Pré requis : Deux compétences de survie de rang II

La constitution du personnage est extrêmement résistante. Il est capable de résister être exposé aux Rads alors qu'une personne normale serait potentiellement devenue un flaque de chair sur le sol... ou aurait poussé une tentacule de son dos.

Le personnage avec cette compétence ignore le premier Rad reçu à chaque jours. Il peut résister à un autre Rad par jour pour chaque fois qu'il achète cette compétence, pour un maximum de trois fois.

RUMEURS I

Rang : Social I
Cumulatif : Non
Pré requis : Aucun

Le personnage est quelqu'un qui garde l'oreille ouverte pour n'importe quel ragot ou nouvelle qu'il pourrait entendre. Que ce soit dans une taverne, dans un marché ou encore dans les camps, le personnage se tient au courant des histoires qui se déroulent autour de lui.

Au début de chaque partie, le joueur dont le personnage détient cette compétence se verra remettre une feuille avec toutes les rumeurs que le personnage a entendues dernièrement.

Notez que ces listes écrites sont hors-jeu, et ne peuvent être volées ou partagées avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage.

RUMEURS II

Rang : Social II

Cumulatif : Non

Pré requis : Rumeurs I et une autre compétence de social de rang I

Le personnage est à l'affût des nouvelles de la région dans laquelle il est. Il est une vraie banque d'information sur les faits saillants et les rumeurs de la région. Vu qu'il prend plus de temps à rechercher ses nouvelles ou rumeurs, celles-ci sont beaucoup plus fiables.

Le joueur se verra remettre une feuille au début de la partie contenant les nouvelles dont le personnage aurait eu part. Celles-ci concernent non seulement la partie, mais aussi la région immédiate ou celle-ci se produit. De plus les chances sont meilleures que les informations obtenues soient véritables.

Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage.

RUMEURS III

Rang : Social III

Cumulatif : Non

Pré requis : Rumeurs II et une autre compétence de social de rang II

Le personnage se tient au courant des nouvelles et rumeurs venant de partout.

Au début de la partie, le joueur se verra remettre une feuille avec les différentes rumeurs et nouvelles auxquelles le personnage a droit. À ce degré de compétence dans les rumeurs, les chances sont grandes que les informations que le personnage a obtenues soient vraies. Notez que cette liste est hors-jeu, et ne peut être prise ou partagée avec un autre joueur, car elle représente les connaissances du personnage.

Aussi, à l'homologation, le joueur peut poser une question aux organisateurs au sujet de n'importe qui ou à n'importe quel sujet; joueur ou non-joueur.

SMOKE BOMB I

Rang : Ruse I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Permet au personnage de se sauver en disparaissant dans un nuage de fumée pendant des situations difficiles.

Le joueur peut utiliser des dispositifs de "fumée", fabriqués au préalable par un joueur ayant la compétence au rang II, pour se sauver sans se faire suivre pendant 1 minute. Ils doivent être lancés par terre sans frapper d'autres joueurs. Ne fonctionne pas si le joueur est attaché ou retenu par d'autres joueurs.

SMOKE BOMB II

Rang : Ruse II

Cumulatif : Non

Pré requis : Smoke Bomb I et une autre compétence de ruse de rang I

Le personnage sait fabriquer des dispositifs qui lui permettront d'obscurcir sa fuite en moments difficiles.

Ces dispositifs peuvent être volés en jeu, mais ne peuvent être utilisés que par des joueurs qui ont la compétence "Smoke Bomb I". La fabrication de ces items est comme suit : un coco de Pâques en plastique rempli à moitié de poudre de talc. Les joueurs doivent amener leur propre matériel de fabrication.

SMOKE BOMB III

Rang : Ruse III

Cumulatif : Non

Pré requis : Smoke Bomb II et une autre compétence de ruse de rang II

La compétence du personnage à utiliser des smoke bombs s'est amélioré avec le temps.

Le personnage sait maximiser son temps de fuite et peut se sauver pendant 3 minutes sans se faire suivre.

TAUNT

Rang : Physique I

Cumulatif : Oui, 3 fois

Pré requis : Aucun

Le personnage sait quel bouton peser et quoi dire pour entrer sous la peau de quelqu'un en pleine attaque.

Une fois par jours le personnage doit dire "Taunt" de façon claire et pointer la personne qui en est la victime. La victime doit déjà être agressif envers le personnage ou son groupe et doit être sur le point d'attaquer, ou encore déjà être engagé au combat.

La victime ne peut alors seulement qu'attaquer le personnage qui a utilisé la compétence et ce jusqu'à ce que celle-ci ne soit vaincu, ne se rende ou que le personnage soit incapable de lui faire de dommage (ex: le personnage est protégé par un champs de force ou dans un building) ou si se rendre à la victime deviendrait une sentence de mort (exemple: avoir à passer au travers des alliés du personnage qui sont alignés prêt à massacrer la victime). La victime ne perd pas son sens de préservation, plutôt tout son énergie de combat sera dépensé sur le personnage.

THAUMATURGIE

Rang : Savoir III

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de savoir II

Le personnage a des connaissances dans l'art perdu et dangereux de la thaumaturgie. Il comprend un peu ce que les anciens appelaient "magie" et comprends les danger associés à celle-ci.

Le personnage qui a cette compétence est capable d'utiliser des objets empreints de magie simples sans trop de danger. Sans cette compétence utiliser un objet magique pourrait être très dangereux. Si il rencontre des objets ou endroits empreints de thaumaturgie, il saura mieux les identifier et peut-être même en connaître un peu plus. Selon le scénario le joueur pourra soit poser des questions aux organisateurs, ou encore se faire remettre de l'information au début de la partie.

TORTURE

Rang : Ruse II

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de ruse de rang I

Le personnage sait comment faire souffrir une victime pour en soutirer les informations qu'il recherche. Par contre il faut se rappeler que quelqu'un sous l'effet de la torture ne dit pas toujours la vérité.

Le personnage doit, avec des outils appropriés, prétendre de torturer sa victime pendant 5 minutes. Il peut ensuite lui poser trois questions. La victime peut mentir à deux des trois questions et le tortionnaire doit les accepter comme vrai. Si le personnage torture pendant 15 minutes à la place de 5 avant de poser ses questions, la victime ne peut mentir qu'à l'une des trois questions.

TRANSMUTATION DE CHEMS EN SERINGUE

Rang : Bio I

Cumulatif : Non

Pré requis : Aucun

Le personnage est passé maître dans l'art des Chems et est capable de transformer l'effet de Chems en seringue pour permettre de les injecter (de force parfois).

Le personnage peut avec les bonnes ressources transformer les Chems, pour qu'ils soient injectables. Pour ce faire il a de besoin des bonnes ressources et d'une seringue (Fournis par l'organisation).

TRANSMUTATION DE MEDS EN SERINGUE

Rang : Bio II

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de bio de rang I

Le personnage est passé maître dans l'art des Meds et est capable de transformer l'effet de Chems en seringue pour permettre de les injecter (de force parfois).

Le personnage peut avec les bonnes ressources transformer les Meds, pour qu'ils soient injectables. Pour ce faire il a de besoin des bonnes ressources et d'une seringue (Fournis par l'organisation).

TRANSMUTATION DE SERINGUES EN MUNITION

Rang : Bio ET Réparations I

Cumulatif : Non

Pré requis : Deux compétences de bio de rang II, Gunsmith II ET une autre compétence de réparations de Rang II

La Maîtrise des Chems et Meds du personnage est si bonne, qu'il est capable de la combiner à sa maîtrise des munitions pour pouvoir transformer ses seringues en munitions

Le personnage peut, avec les bonnes ressources (Voir section 6.6) transformer une seringue en munition qui peut être tirée d'une arme à feu.

CHAPITRE 5

LES ARMES ET L'ÉQUIPEMENT

5.1 LES ARMES

Votre personnage peut se battre avec n'importe quelle arme avec laquelle vous êtes capable, mais certaines restrictions s'appliquent dépendant du type d'arme.

5.1.1 Armes de mêlées

Les armes de mêlées doivent être construites de façon sécuritaire. Il est possible d'en faire en duct tape et mousse sur une armature de PVC. Ces armes ne doivent pas contenir d'armature de métal ou de bois question de sécurité. Il est aussi possible d'utiliser des armes de mousses injectées ou de latex.

L'important est que vos armes suivent les principes de sécurité établis ET qu'ils restent d'ambiance. Un clé à molette, un bat de baseball, un tuyau de plomb ou une machette sont de bons armes pour un GN post-apocalyptique, une épée ou une hallebarde ne l'est pas. L'organisation se garde le droit de refuser toute arme qui fait trop médiévale.

5.1.2 Armes à distance

De même que les armes de corps à corps, les armes à distance doivent être sécuritaires. A moins que vous ne soyez capable de la faire avoir un style post-apocalypse, les arbalètes ne sont pas acceptées. Les arcs doivent avoir un maximum de 25 livres de pressions.

Les flèches peuvent être fait maison, mais si c'est le cas renseignez vous sur les règles de fabrication utilisées par

Milandes, et apportez-en une de plus au GN pour qu'on la démonte pour s'assurer de la sécurité. On vous encourage plutôt d'en acheter de fabricants professionnels (contactez-nous si vous n'en connaissez pas).

5.1.3 Armes à feu

Les armes à feu permises sont les armes capable de tirer des darts nerfs de type Elite. Le fusil n'est pas obligé d'être de la compagnie Nerf (Buzzbee en fait des intéressants aussi), ils doivent par contre être capable de tirer les darts Counterstrike. Les autres darts sont utilisés pour des types de dommages spéciaux.

Si vous voulez être capable de tirer des munitions contenant des doses de Chem ou Meds (Voir transmutation des seringues en munitions) vos armes doivent alors être capable de tirer les darts Nerfs avec une ventouse.

5.1.4 Les Munitions

Différents types de munitions font différents dommages et pourraient avoir différents effets. C'est la responsabilité du tireur d'informer sa victime des effets de l'arme si il y a lieu.

On mentionne encore une fois, mais les munitions Nerfs sont fournies par l'organisation et sont aquérable en début de GN par la compétence "Cache: Boîte de Munition."

Les flèches doivent être achetées de la même façon, mais vous devez les fournir vous même.

ARMES DE CORPS À CORPS

ARME	LONGUEUR	DOMMAGE	NOTES
Petites	20-50 cm	1	Longueur maximale pour assassinat
Courtes	51-80 cm	1	---
Moyennes	81-100 cm	1	Longueur maximale pour Backstab et assomage
Longue	101-115 cm	1	---
Deux Mains	116-175 cm	1	Arme doit être utilisé à deux mains
Massives	****	2	Doit avoir Force II****

****Les armes massives sont mises en jeu par l'organisation et ne sont habituellement pas réparable.

ARMES À DISTANCE

ARME	DOMMAGE	NOTES
Dague/hachette etc...	1	L'arme ne doit pas contenir d'armature solide
Arc	2	Maximum 25 lbs de pression

MUNITIONS

TYPE	DOMMAGE	RÉPRÉSENTÉ PAR
Ballistique:	3	Munitions Nerfs: Elite
Seringues	Dépend du Chem/Med	Munitions Nerfs à ventouse
Laser	4	Munitions Nerfs: Mega

5.2 LES EXPLOSIFS

RANG I:

Formes prises: petites grenades, darts explosifs etc...

Domage: 4 à l'endroit touché

L'explosif est en fait utilisé comme un catalyseur qui doit être lancé sur la victime. Le dommage est appliqué à l'endroit touché. Si l'attaque manque, l'explosif s'est quand même utilisé et doit être re-créé avant d'être ré-utiliser. L'attaqueur doit déclarer "Explosif 4." L'armure protège contre l'attaque comme si c'était un coup physique.

Le catalyseur utilisé doit avoir l'air d'un explosif (ex: grenade en mousse, dart en mousse avec fils et une charge) et ne doit contenir d'armature solide.

RANG II:

Formes prises: Grenade à fragmentation, cocktail molotov etc...

Domage: 2 a tous les membres (incluant le torse) dans un radius de 3 mètre

Cette forme d'explosif peut être lancée sur quelqu'un ou par terre. Lorsque le contact est fait avec une victime ou le sol, tout le monde dans un radius de 3 mètres (amis et ennemis) reçoivent 2 de dommage partout. L'attaqueur doit déclarer "Explosif 2 partout" et c'est sa responsabilité de s'assurer que tout le monde dans le radius savent qu'ils ont été touchés. L'armure protège contre l'attaque comme si c'était un coup physique.

Le catalyseur utilisé doit avoir l'air d'un explosif (ex: grenade en mousse, bouteille en mousse avec un linge qui en dépasse etc...) et ne doit pas contenir d'armature solide.

RANG III:

Formes prises: trappe de C4, Mine antipersonnel

Domage: Coma dans un rayon de 3 mètre de l'explosif

Cette forme d'explosif est plutôt utilisée comme trappe ou sur une minuterie. L'engin peut prendre la forme d'une mine (assiette à tarte en aluminium à l'envers), si quelqu'un pile dessus alors tout le monde dans un radius de 3 mètre sont dans le coma. L'engin peut aussi prendre la forme d'un paquet de C4 ou de dynamites et doit, dans ce cas la fonctionner sur une minuterie avec une alarme. Lorsque l'alarme s'active, l'engin explosif explose et tout le monde dans un radius de 3 mètre sont dans le coma.

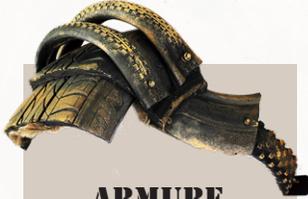
Ces engins explosifs ne peuvent être lancés, ils doivent être déposés, puis activés. L'armure ne protège pas contre des explosifs de Rang III.

5.3 LES ARMURES ET PROTECTIONS

Les armures viennent en quatre différents types qui offrent une protection variée dépendant de l'attaque. Les armures Légère, Durable et de Métal offrent un avantage contre les coups physiques alors que les armures de tissus balistique (Kevlar) offrent un avantage contre les armes à feux.

Il est à noter que l'armure ne protège seulement que l'endroit qu'elle couvre. C'est-à-dire que si vous portez une armure de métal sur vos avant bras, rien sur vos coudes et une armure de cuir sur les bras, ces parties ne sont protégées seulement que par l'armure qui les couvre. Donc, un coup au coude vous fera perdre un point de corps au bras automatiquement.

ARMURES ET PROTECTION TABLEAU 1

			
ARMURE LÉGÈRE	ARMURE RÉSISTANTE	ARMURE DE PLAQUE	ARMURE BALLISTIQUE
Armure de cuir, Manteau de cuir, fourrures	Armure de pneus, cottes de mailles, protectons de sports	Plaques d'auto, Scrap de métal, panneaux de signalisation	Kevlar
POINTS D'ARMURES PHYSIQUES:	POINTS D'ARMURES PHYSIQUES:	POINTS D'ARMURES PHYSIQUES:	POINTS D'ARMURES PHYSIQUES:
1	2	3	1
PROTECTION BALLISTIQUE	PROTECTION BALLISTIQUE	PROTECTION BALLISTIQUE	PROTECTION BALLISTIQUE
0	1	1	3

5.3.2 Les boucliers

Les boucliers doivent avoir une grandeur maximale de 110 cm de haut et 65 cm de large. Le joueur peut bloquer des coups avec celui-ci en toute impunité. Chaque coup bloqué par le bouclier ne compte pas en tant que dommage. Le coup doit par contre être complètement bloqué par le bouclier. Il existe une attaque spéciale, «Break», qui peut casser un bouclier. Dans ce cas, le joueur doit le déposer par terre.

Attention, il est impossible de commencer le jeu avec un bouclier. Ceux-ci sont gagnés en-jeu soit en complétant des missions ou en gagnant des avantages pour votre faction. Si vous en avez mérité un, gardez en tête qu'il doit avoir un look post-apocalyptique

5.3.3 Les casques

Le port du casque rend le personnage immunisé aux Assommages aussi longtemps que le casque est porté. Le casque doit être solide et avoir un look post-apocalyptique.

5.3.4 Autres protections

Il est possible que pendant le jeu vous trouverez d'autres type de protections. Si ceux-ci sont portés par des PNJs ils en connaîtront les détails, vous n'avez pas à vous en faire. Si vous réussissez à en avoir, les détails vous seront expliqués lors de la trouvaille

5.4 AVEC QUEL ÉQUIPEMENT DÉBUTE MON PERSONNAGE

Votre personnage commence avec soi

- 1 arme de mêlée Longue ou à deux mains ou
- 1 arme de mêlée Moyenne et 1 petite

Il peut aussi commencer avec soi

- 1 arme nerf automatique
- 2 armes nerf (dont l'un doit être un pistolet)

Il peut commencer aussi avec

- L'armure de votre choix

CHAPITRE 6

LES RESSOURCES

6.1 LES TYPES DE RESSOURCES

Dans le jeu de Désolation, il y a trois types de ressources. Les Ressources Matérielles, les Ressources Végétales et les Ressources Spéciales. Les ressources sont calculées en “doses” pour simplifier le jeu. (ex: 2 Métal, 4 Alcool etc...)

6.2 LES RESSOURCES MATÉRIELLES

Les Ressources Matérielles comprend tout ce qui n'est pas une plante ou une ressource spéciale. Elles proviennent majoritairement de la récupération des matières qui forment un objet (exemple, une clé à molette si récupérée pourrait donner du Métal). Les Ressources Matérielles servent majoritairement aux réparations et constructions.

RESSOURCES MATÉRIELLES:

Acide
Alcool
Aluminium
Antiseptique
Bandages
Cuir
Eau Distillée/Bouillie
Écrou
Fil Poly
Huile
Métal
Poudre Noire

6.3 LES RESSOURCES VÉGÉTALES

Les Ressources Végétales sont en grande partie des plantes qui peuvent être soit trouvés ou encore cultivés. Elles servent majoritairement aux confections de Chems et Meds

RESSOURCES VÉGÉTALES

Baie de Solonacea
Champignons
Fleur d'Orchirose
Fleur de Pixie
Mandrake
Mousse des Morts

6.4 LES RESSOURCES SPÉCIALES

Certaines ressources sont si rares (exemple: de l'Uranium, de l'Argent) ou ont des effets si différents qu'ils tombent dans leur propre catégorie. Leur effet et comment les avoir sera figuré en jeu

6.5 GÉNÉRER DES RESSOURCES:

Pendant le jeu des situations se présenteront où vous pourrez recycler un objet ou autre en ressource. Si vous trouvez des objets avec du ruban bleu cela veut dire que cet objet peut être recyclé. Pour le faire, apportez l'objet au camp PNJ (ou au magasin général) et l'item sera échangé pour ses composants. Au fond vous échangez au marchand l'item contre des ressources brut.

Il est également possible de générer des Ressources Végétales au travers de la compétence Agriculture. Certaines Ressources Végétales poussent aussi à l'état sauvage. Dans ce cas une “plante” aura des tags décrivant le temps de récolte et le nombre de doses disponibles. Il vous suffit ensuite d'apporter le tag au camp PNJ ou au magasin général et on vous échangera le tag pour la ressource.

Il est possible aussi d'acheter la compétence Cache: Sac de Junk ou Sac de Plantes qui vous fournira au moins un minimum de Ressources à chaque début de GN.

6.6 DATE D'EXPIRATION

Certains items ou ressources ont une date d'expiration et ne peuvent être gardés d'un GN à l'autre. Cette règle affecte surtout les Chems et les Bandages. Ces deux items ne peuvent pas être homologués en fin de partie. Même si tu termines le jeu avec 50 bandages, au prochain GN tu ne débutes qu'avec ceux que tu a reçus au travers des talents et pour la compétence de Cache.

6.7 LISTE DES RÉPARATIONS/ UTILITÉS DES RESSOURCES

La page suivante contient une liste de réparations/utilités pour les ressources ainsi que le nombre nécessaire et si il y a lieu le temps et la compétence requise. Il est possible que vous vouliez faire quelque chose qui n'est pas inclus dans la liste avec vos ressources, renseignez-vous auprès des organisateurs si vous avez une idée de génie.

Il se peut qu'il y ait d'autres situations où des ressources sont nécessaires (exemple vous devez réparer une machine pour votre mission. Si c'est le cas une enveloppe sera mise sur ou autour de la machine avec la compétence nécessaire dessus. Si le joueur a la compétence, il pourra ouvrir l'enveloppe pour voir ce qui est requis pour réparer l'item.)

RÉPARATION/UTILITÉS DES RESSOURCES

ARME	RESSOURCE(S) REQUISES	COMPÉTENCE NÉCESSAIRE	TEMPS REQUIS
CRAFTING			
Réparation d'Armure Légère	1 Cuir par endroit	Armurier I	Selon compétence
Réparation d'Armure Durable	1 Cuir par endroit	Armurier I	Selon compétence
Réparation d'Armure de Métal	1 Métal	Armurier I	Selon compétence
Réparation d'Armure Ballistique	1 Fil Poly par endroit	Armurier I	Selon compétence
Réparation de Bouclier	2 parmi Cuir ou Métal	Armurier I	Selon compétence
Réparation d'arme (de Courte à Moyenne)	2 Métal	Armurier I	Selon compétence
Réparation d'arme (de Longue à Deux Mains)	3 Métal	Armurier I	Selon compétence
Charge de Batteries de Générateur de Champs de Force	1 Acide, 1 Aluminium	Champs de Force I	10 Minutes/charge
Charge de Batterie de Défibillateur	2 Acides, 1 Aluminium, 1 Cuivre	Défibillateur	20 Minutes/charge
Explosif de Rang I (Petite grenade)	2 Poudre Noire, 3 Métal	Fabrication d'Explosifs I	5 Minutes/explosif
Explosif de Rang II (Grenade)	2 Munitions, 2 Cuir, 2 Poudre Noire	Fabrication d'Explosifs II	5 minutes/explosifs
Explosifs de Rang III (Mines/C4)	5 Metal, 4 Poudre Noire, 1 Écrou	Fabrication d'Explosifs III	5 Minutes/explosif
Réparation d'Arme à Feux simple	1 Écrou, 2 Métal	Gunsmith I	Selons compétence
Réparation d'Arme à Feux Automatique	2 Écrous, 2 Métal	Gunsmith II	Selon Compétence
Réparation d'Arme Laser	2 Écrous, 2 Aluminium, 2 Cuivres	Gunsmith III	Selon Compé-tence
Réparation de Munition	1 Métal, 1 Poudre Noire/munition	Gunsmith I	Selon Compé-tence
Charge de Batterie de Laser	1 Acide, 1 Métal/Charge	Gunsmith III	Selon Compétence
Premier Soins	1 Bandage (voir compétece)	Premier Soins I	Selon Compétence
Premier Soins de Bots	1 Aluminium/endroit	Ingénierie I	Seon Compétence
Transmutation de Chems en Seringue	1 Chem, 1 eau bouillie, 1 Alcool, 1 Seringue	Transmutation de Chem en Seringue	5 Minutes/seringue
Transmutation de Med en Seringue	1 Med, 1 eau bouillie, 1 Alcool, 1 Seringue	Transmutation de Med en Seringue	5 Minutes/seringue
Transmutation de Seringue en Munition	1 Seringue avec Chem ou Med, 1 Munition, 1 Acide	Transmutation de Seringue en Munition	5 Minutes/Munitions

*A noter que ce tableau n'est pas exhaustif et qu'il est possible que vous rencontriez des situations où les ressources puissent servir à autre chose que les utilisations indiquées. Tout vous sera clairement indiqué en GN si cette situation arrive.

6.8 LES RATIONS

Le monde de Désolation n'est pas un monde idyllique et la nourriture n'est pas la plus facile à trouver. Ce manque est représenté par le système de ration.

Les rations prennent la forme de petite pochette de tissus qui contiennent des fèves ou du riz ou autre. Ces rations comptent comme la nourriture nécessaire à votre personnage pour survivre. Votre personnage doit terminer le GN avec un minimum de rations pour ne pas avoir de négatifs. Voir Tableau à droite.

Faire parti d'une faction a ses avantages par contre. Si le joueur fait partie d'une faction depuis plus de 24 Heures, il a de besoin d'une ration de moins (sauf pour Jeune). Donc a 1 Ration il ne serait que affamé, a 4 rations il gagnerait Volonté de Fer au prochain GN, mais à 0 rations il serait en jeûne quand même.

5 RATIONS = Volonté de Fer (au prochain GN, si il est tué, au bout de ses 20 minutes il peut se défibriller lui même. Il doit alors amener son token de Volonté de fer aux organisateurs)

3-4 RATIONS = Neutre. Aucun négatifs, mais aucun positifs non plus

2 RATIONS = Affamé: Le joueur n'a que 1 au torse tant qu'il n'a pas consommé une ration au GN suivant

1 RATION = Faiblesse: En plus d'être affamé, le joueur souffre aussi de faiblesse tant qu'il n'a pas consommé une ration au prochain GN

0 RATION = Jeune: En plus d'être affamé et en état de Faiblesse, si le joueur n'arrive pas à consommer une ration avant la fin de la première nuit du prochain GN, il meurt.

CHAPITRE 7

LES MEDS ET LES CHEMS

7.1 LES MEDS

Les Meds sont des pilules miracles capable d'aider les survivants avec une longue liste de problèmes, ce sont des recettes anciennes développés par le Monde d'Avant qui sont quelques fois reproduites par les quelques survivants qui en connaissent les secrets.

Ce sont avant tout des produits pharmaceutiques aux effets bénéfiques. Par contre la majorité des Meds ont aussi des effets secondaires que certains survivants recherchent dû à leurs avantages (parfois même au combat). Le gros avantage des Meds (et pourquoi au côté des Munitions ils servent de monnaie) est qu'ils n'ont pas de date d'expiration. Par contre les Meds sont aussi plus addictifs que les Chems.

Certains survivants ont même réussi à trouver la façon de mélanger certains Meds ensemble pour créer un tout nouvel effet. Mais attention il ne suffit pas que de prendre deux Meds pour avoir l'effet du combiné. La combinaison des Meds doit être faite par quelqu'un qui a la compétence et au moins un petit laboratoire.

A noter que si vous fabriquez un Med, vous devez vous rendre avec vos Ressources dépensées au camps NPC ou au Magasin Général et on vous les échangera contre une Med appropriée.

7.2 LES CHEMS

Les Chems quant à eux sont le résultat chimique d'un mélange de plantes et autres mélangé selon un procédé connus à certains survivants. Les Chems ont une date d'expiration de trois jours. Donc un Chem n'est bon que pour le GN, ils ne peuvent pas être homologués en fin de partie.

Il prennent habituellement la forme de potions et doivent être bu pour en retirer les effets. Ils n'ont habituellement qu'un effet et quoique moins addictif qu'un Med, ils le sont quand même.

Lorsque vous fabriquez un Chem, vous devez amener vos ressources dépensées au Camps des PNJ ou au Magasin Général. Par contre vous devez vous-même fournir la fiole et le contenu de la potion. Vous ne pouvez y mettre que de l'eau et des cristaux de jus. Vous devez aussi y apposer un papier plié en deux. Écrivez le nom et niveau du Chem sur le papier pour que ceux qui ont Connaissance des Chems puissent les identifier au besoin.

7.3 LES SERINGUES

Deux compétences permettent de transformer des Meds ou Chems en Seringue. Comme pour la confection de Chems et de Meds, vous devez apporter les ressources dépensées au Camps des PNJ ou au Magasin Général, on vous donnera alors une seringue. La seringue ne peut contenir que de l'eau et un

peux de cristaux de jus, ici le but étant de donner une couleur au liquide et non pas teindre le costume de notre victime.

Les Meds et Chems peuvent alors être donné à une victime inconsciente, ou injecté de façon offensive. Attention, garder toujours la sécurité en tête lorsque vous utilisez les seringues de façon offensive, ne pas viser le cou ou la tête.

7.4 LES MUNITIONS

De la même façon il est possible de transformer une seringue en munition. Comme pour les autres transformations, vous devez apporter vos ressources dépensées au camp des PNJ ou au Magasin Général. On vous échangera alors ceux-ci contre une munition de type ventouse. Celles-ci ne peuvent pas être réparée par Gunsmith. Une fois tirées elles ne sont plus bonnes.

7.5 LISTE DES MEDS

Ce qui suit est une liste des Meds et toute leur informations nécessaires, incluant le coût en ressource pour leur production.

NOM DU MED (NOM COMMUN)

Rang: rang du med

Composantes: composantes requises

Temp: temp de confection

Addiction: # de doses requises pour être addicté

Durée: Durée de l'effet

Descriptif du Med et ses effets

ADRINE (STIM)

Rang: 2

Composantes: 1 Eau Bouillie, 1 Antiseptique, 1 Baie de Solanacea, 1 Mousse des Morts

Temps de confection: 10 Minutes

Addiction: 4

Durée: Instantanée

L'Adrène a pour effet de donner un regain d'adrénaline au patient et à encourager la guérison rapide des blessures légères. Le patient peut ressentir une impression de bien-être immédiate lorsqu'il prend un Adrine. Par contre il est facile de devenir addicté à cette sensation.

Lorsqu'un personnage prend un Adrine, il regagne immédiatement 4 points de corps (le torse guérit en premier, mais les autres points sont à la discrétion du patient). Le personnage peut à la place ne pas guérir de points de corps et plutôt guérir une fracture. L'Adrène ne peut rien contre un membre coupé par contre.

AMP

Rang: 1

Composantes: 1 Eau Bouillie, 2 Fleur de Pixie, 1 Baie de Solanacea

Temps de confection: 10 minutes

Addiction: 2

Durée: 10 minutes

Le Amp donne l'impression au patient de devenir hyper-focussé, et lui donne une impression d'être beaucoup plus sûr de lui même et de ses capacités. Par contre ce Med a aussi l'effet secondaire que pendant sa durée, le personnage devient agressif et a tendance à répondre violemment aux surprises (surtout indésirées).

Le personnage sous les effets du Amp tombe en frénésie (voir section 2.6) si il entre en combat pendant la duration du Med.

DÉCONTAMINANT (DECK)

Rang: 2

Composantes: 1 Eau Bouillie, 1 Antiseptique, 1 Mousse des Morts, 1 Fleur d'Orchirose

Temps de confection: 10 Minutes

Addiction: 3

Durée: Instantané

Le décontaminant est l'un des produits de l'Ancien Monde les plus utilisés par les survivants qui font moindrement d'exploration. Plusieurs endroits du monde et créatures sont empreintes de Rads et sont capable d'en infecter un survivant qui ne fait pas attention. Les effets des Rads ne sont pas toujours évident immédiatement, mais plus on en accumule, plus les danger et les effets sont grands. On raconte même autour du feu des histoires de pauvres survivants tournés mutants par leur folies.

Une dose de Deck enlève 4 Rads au patient, au bout de 5 minutes il perd les effets des Rads décontaminés. Il est possible que le personnage doive se débarrasser de plus de 4 Rads. La façon simple de le faire est d'étaler le traitement sur quelques heures, mais parfois le personnage n'a pas le choix et doit se dépêcher et les effets secondaires du Deck doivent être risqués.

Si un personnage prend une seconde dose de Deck dans la même heure, il subit des douleurs intense au torse, qui lui enlève un point de corps qu'il ne pourra pas se faire guérir avant une heure. Cet effet est cumulatif par dose (3 doses dans la même heure = -2 au torse). Cet effet pourrait être fatal. Par contre peu importe le nombre de doses prises, le Deck n'enlève pas les mutations.

LYSER (LIES)

Rang: 1

Composantes: 1 Eau bouillie, 2 Champignons, 1 Baie de Solanacea

Temps de confection: 20 minutes

Addiction: 2

Durée: 20 minutes

Lyser induit un état modifié de conscience, et donne a un effet hallucinogène prononcé. Le personnage passera les 20 prochaines minutes à tripper, a voir des choses qui ne sont pas la et à parler à des personnes qui ne sont pas la. Il continue à percevoir son environnement, mais celui-ci est beaucoup moins intéressant que son hallucination. Le personnage est immunisé à la peur, et la douleur pendant la duration.

Le gros avantage du Lies sont qu'après les 20 minutes écoulés, le personnage peut aller voir un organisateur et poser une question, celle-ci lui sera répondu... Comme si pendant qu'il trippait l'univers ou un Guide lui aurait révélé de l'information. Les shamans et autres érudits qui sont en quête de vision utilise le Lyser pour arriver à un autre état d'esprit. Par contre le Lyser a le nickname de Lies pour une bonne raison, les visions ne sont pas toujours 100% vraies.

OXY

Rang: 1

Composantes: 1 Eau Bouillie, 2 Fleurs de Pixie, 1 Champignon

Temps de confection: 10 minutes

Addiction: 2

Durée: 30 Minutes

Le Oxy est un suppréssant de la douleur. L'un des Meds les plus recherchés par les survivants lorsqu'un combat est pressenti. Il permet au joueur d'ignorer la douleur pour toute la duration. Il est aussi utile pour sa fonction originale auprès des chirurgiens, celui d'aider quelqu'un de souffrant à gérer la douleur. L'oxy a aussi pour effet secondaire de rendre le patient amorphe et sans vrai motivation.

Quelqu'un sous les effets d'un Oxy peut ignorer l'effet Douleur (certaines maladies ou attaques ont cet effet) pour la duration des effets. De plus un combattant sous les effets d'un Oxy n'a pas à simuler la douleur pendant un combat (il perd quand même l'usage de ses membres lorsqu'il reçoit des coups). De plus, après un combat, si un combattant a perdu l'usage de ses jambes, il peut au bout de 5 minutes se lever et marcher tranquillement. Si il entre dans un autre combat, il doit immédiatement se remettre à genoux. L'oxy ne protège pas des cassures.

PEN V (PEN VEE)

Rang: 1

Composantes: 1 Eau Bouillie, 1 champignon, 2 Mousse des Morts

Temps de confection: 10 Minutes

Addiction: 3

Durée: Instantané*

Probablement le Med le plus important dans les terres de Désolation. Le Pen v (Pen 5, mais plus communément appelé Pen Vee) est un antibiotique puissant. Les maladies qu'une dose ne peut pas tuer, plusieurs doses seront capable... au détriment du patient.

Une dose de Pen V est capable de guérir une maladie simple. Au bout de 5 minutes, le patient se débarrasse de tous les effets de la maladie et peut fonctionner pleinement. Par contre certaines maladies sont plus tenaces et nécessitent plus d'une dose de Pen V avant d'être efficace. La façon simple est d'étaler le traitement sur quelques heures, mais parfois la maladie est si dangereuse que les effets secondaires de Pen V doivent être risqués.

Si un personnage prend une seconde dose de Pen V dans la même heure, ils subissent des douleurs intense au torse, qui lui enlève un point de corps qu'il ne pourra pas se faire guérir avant une heure. Cet effet est cumulatif par dose (3 doses dans la même heure = -2 au torse). Cet effet pourrait être fatal.

THAUM (TOM)

Rang: 2

Composantes: 1 Eau Bouillie, 1 Mandrake, 1 Fleur de Pixie, 1 Crystal de Mana

Temps de confection: 20 Minutes

Addiction: 2

Durée: Instantané (Effet secondaire 15 minutes)

Le thaum est un produit extrêmement dangereux et instable. Il date d'un temps où la thaumaturgie était beaucoup plus commune et, on raconte, contrôlée.

L'effet immédiat est que le personnage gagne 2 points de Mana. Il garde ces points jusqu'à ce qu'il les ai utilisé. Un être normal ne peut contenir que 3 points de Mana sans protection. Chaque point de Mana supplémentaire lui donne 4 Rads qui ne peuvent partir tant que le mana supplémentaire n'est pas enlevé.

L'effet secondaire débute 10 secondes après avoir pris le thaum. Le personnage tombe en Furie et attaque tout ce qu'il y a autour de lui. Pire il se souvient où se trouve le monde à attaquer, sa rage le poussera à attaquer en ordre: ennemis si ils sont devant lui, alliés s'ils sont autour de lui, puis il chassera ses alliés, puis ses ennemis, puis n'importe qui. Les effets secondaires durent 15 minutes.

7.6 LISTE DE MEDS MODIFIÉS

Ce qui suit est une liste des Meds modifié au travers de la compétence "Modification des Meds I" et toute leur informations nécessaires, incluant le coût en ressource pour leur production. Cette liste n'est pas exhaustive, si vous avez des idées de recettes et de combinaisons que votre personnage veut tenter, faites le en jeu et informez-en l'organisation.

BERZERK

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, 1 Alcool, 1 x Amp, 1 Oxy

Temp: 10 Minutes

Addiction: 2

Durée: 10 Minutes ou un combat

Pour 10 minutes le personnage est épris d'une rage intense qui lui permet d'ignorer toute douleur et une énergie surhumaine.

Le personnage est sous l'effet de Furie, mais il attaquera ses ennemis en premier, si il n'y a pas d'ennemi il attaquera quiconque se trouve devant lui. (Voir Furie Section 2.6).

MEDI-SHOT

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, 2 Mandrake, 1 x Stim, 1 x Deck

Temp: 10 Minutes

Addiction: 2

Durée: Instantané

Une version encore plus potente du Stim et du Deck. Le personnage qui en prend guéri de 6 points de corps (torse en premier) et de 6 Rads. Par contre, le personnage qui en prend une deuxième dose à de plus grande chance encore de mourir.

Si un personnage prend une seconde dose de Medi-Shot dans la même heure, il subit des douleurs intense au torse, qui lui enlève deux points de corps qu'il ne pourra pas se faire guérir avant une heure. Cet effet est cumulatif par dose (3 doses dans la même heure = -3 au torse). Cet effet pourrait être fatal.

NADES

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Fleur de Pixie, 1 x Stim,

Temp: 5 Minutes

Addiction: 4

Durée: Instantané

Cette concoction mélange un dose d'Adrine à d'autres ingrédients, lui permettant d'être imbibé dans une balle de tissu ou autre catalyseur, permettant ainsi de lance une dose de Stim a un allié, le guérissant ainsi de 3 points de corps (le torse est guéri en premier)

NALOX

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, 1 Acide, 1 x Antidote, 1 x Pen V

Temp: 15 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: Instantané

Cette concoction permet de guérir le personnage d'une addiction. Le Med ne guérit qu'une addiction à la fois.

Si un personnage prend une seconde dose de Naloxk dans la même heure, il guérit une autre addiction mais en plus il subit des douleurs intense au torse, qui lui enlève un point de corps qu'il ne pourra pas se faire guérir avant une heure. Cet effet est cumulatif par dose (3 doses dans la même heure = -2 au torse). Cet effet pourrait être fatal.

7.7 LISTE DE CHEMS

Ce qui suit est une liste des Chems et toute leur informations nécessaires, incluant le coût en ressource pour leur production.

Les Chems ont habituellement trois méthodes d'administration:

TOUCHÉ: Habituellement le Chem est imbibé sur une balle de tissus ou autre catalyseur et lancé sur le sujet. L'effet reçu est un effet faible.

INGÉRÉ: Le Chem est donné au sujet de façon ingéré, soit en buvant ou mangeant le Chem ou encore en le cachant dans la nourriture ou le breuvage de celui-ci. L'effet reçu est un plein effet.

INJECTÉ: Le Chem est administré au travers d'une seringue. L'effet reçu est un plein effet

NOM DU CHEM

Rang: rang du med

Composantes: composantes requises

Temp: temp de confection

Addiction: # de doses requises pour être addicté

Durée: Durée de l'effet

Descriptif du Chem et ses effets. Faible = par touché.
Plein effet = injecté ou ingéré

ACIDE

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Acide x 2

Temp: 5 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: Spécial

Ce Chem a deux effets différents.

Si lancé sur une victime, celle-ci recevra 3 de dommage à l'endroit touché (le joueur doit déclarer Acide 3).

Un personnage pourrait plutôt pour détruire un petit objet (exemple une serrure) en versant le Chem dessus.

AMNÉSIA (FORGET ME NOW)

Rang: 3

Composantes: eau Bouillie, Alcool x 2, Champignons, Fleur de Pixie

Temp: 15 Minutes

Addiction: 4

Durée: Instantané

Ce Chem ne peut qu'être ingéré.

Le récipiendaire du Chem oublie les dernières 15 minutes avant d'avoir ingéré le Chem. Une deuxième dose augmentera le temps oublié à 20 minutes, une troisième doses 25 minutes etc...

ANTIDOTE

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Antiseptique, Mandrake

Temp: 5 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: Instantané

Ce Chem ne peut être qu'ingéré ou injecté.

Ce Chem annule les effets de Poison ou Poison Supérieur.

AVEUGLEMENT

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Huile, Mandrake

Temp: 5 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: 5 Minutes / 15 Minutes

Faible: La victime devient aveugle pour 5 minutes. Le joueur doit se fermer les yeux (attention ici la sécurité est plus importante que le jeu) et doit agir comme si il était complètement aveugle

Plein effet: La victime devient aveugle pour 15 minutes. Le joueur doit se fermer les yeux (attention ici la sécurité est plus importante que le jeu) et doit agir comme si il était complètement aveugle

CAROLANN (POLTERGEIST)

Rang: 3

Composantes: Eau Bouillie, Mousse des Morts x2

Temp: 10 Minutes

Addiction: 2

Durée: 15 Minutes

Ce Chem ne peut être qu'ingéré.

Le récipiendaire du Chem peut parler aux morts pendant la durée.

DOULEUR

Rang: 2

Composantes: Eau Bouillie, Acide, Baie de Solonacea

Temp: 5 minutes

Addiction: Aucune

Durée: 2 / 10

Faible: Pendant deux minutes, la victime se tord par terre de douleur, elle ne peut se déplacer qu'en rampant et ne peut prendre aucune autre action.

Plein effet: Pendant 10 minutes, la victime se tord par terre de douleur en gémissant. Elle ne peut faire aucune action autre que de simuler la douleur pendant la durée de l'effet.

EFFROIE

Rang: 2

Composantes: Eau Bouillie, Champignons x2

Temp: 5 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: 2 / 15

Faible: Pendant deux minutes, la victime se sauve aussi vite que possible de l'endroit ou il a reçu la dose de Chem.

Plein effet: Pendant 15 minutes, la victime a peur de tout. Elle commence par se sauver de l'endroit ou elle a été dosé, puis reste terrifié de tout pour le reste de la durée alternant en se mettre en boule par terre, se cacher et se sauver de ce qu'elle a peur.

EMPATHIE

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Fleur de Pixie x2

Temp: 5 Minutes

Addiction: 5

Durée: 30 minutes

Ce Chem ne peut qu'être ingéré.

Le récipiendaire du Chem peut communiquer avec les animaux et avec les créatures à caractère animal. Cette communication n'est pas verbale. Plutôt le Chem permet au récipiendaire de devenir beaucoup plus alerte et de comprendre le langage corporel de ces créatures.

EPIKAK (EP)

Rang: 2

Composantes: Eau bouillie, Alcool, Fleur de Pixie

Temp: 5 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: 2 Minutes / 5 Minutes

Faible: La victime doit simuler vomir incontrôlablement pendant 2 minutes.

Plein effet: La victime doit simuler vomir de manière incontrôlable pendant 5 minutes. De plus, si le personnage avait ingéré un poison ou quelque autre chose dans les 5 minutes avant être dosé (un Chem, Med, Alcool ou autre) les effets de cet item sont purgés et ne l'affectent plus.

MUTISME

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Huile, Fleur d'Orchirose

Temp: 5 Minutes

Addiction: 5

Durée: 5 Minutes / 15 Minutes

Faible: La victime ne peut parler ou émettre de son de sa bouche ou de sa gorge pendant 5 minutes.

Plein effet: La victime ne peut parler ou émettre de son de sa bouche ou de sa gorge pendant 15 minutes.

PARALYSIE

Rang: 2

Composantes: Eau Bouillie, Antiseptique, Fleur de Pixie

Temp: 5 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: 2 / 15

Faible: Pendant deux minutes, la victime devient paralysée et ne peut plus bouger pour la durée de l'effet, même si attaquée.

Plein effet: Pendant 15 minutes, la victime devient paralysée et ne peut plus bouger pour la durée de l'effet, même si attaquée.

POISON

Rang: 2

Composantes: Eau Bouillie, Champignons, Fleur D'Orchirose

Temp: 10 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: 5 Minutes / 10 Minutes

Faible: La victime souffre de Fatigue pendant 5 Minutes (Voir section 2.6)

Plein effet: La victime souffre de Faiblesse pendant 5 Minutes (Voir section 2.6)

POISON CONTACT (WIDOW'S KISS)

Rang: 3

Composantes: Eau Bouillie, Huile, Mousse des Morts

Temp: 10 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: Spécial

Ce Chem est un mélange épais et huileux, si il est mis sur une arme tranchante, celle-ci fera un point de dommage supplémentaire pour les trois premiers coups donnés. La lame reste empoisonnée pour 15 minutes

POISON SUPÉRIEUR

Rang: 3

Composantes: Eau Bouillie, Champignons, Mousse des Morts

Temp: 10 Minutes

Addiction: Aucune

Durée: 5 Minutes / 10 Minutes

Ce type de poison ne peut être qu'injecté ou ingéré.

La victime de ce sort se tord de douleur pendant 30 secondes. Il ne peut pas se battre et se recroqueville sur lui-même et hurle ou gémit. Par la suite, aux 5 minutes, le personnage perd 1 point de corps dans l'ordre suivant : torse, un bras puis l'autre, une jambe puis l'autre pour ensuite perdre le dernier point au torse. Donc, le personnage devient inconscient au bout d'une demi-heure et le reste pendant 20 minutes. Par la suite, le personnage devient comateux. (aller voir la section 2.5) puis mourra.

Les effets de «Poison III» ne sont seulement guéris qu'avec un Chem d'antidote. Même après que le personnage devient comateux, il ne pourra être sauvé sans un Chem d'antidote.

SEPS-AWAY (SEPS)

Rang: 1

Composantes: Eau Bouillie, Antiseptique x 2

Temp: 5 Minutes

Addiction: 4

Durée: 20 Minutes

Ce Chem ne peut qu'être qu'ingéré ou injecté.

Le récipiendaire du Chem guérit son empoisonnement sanguin ou prévient celui-ci pendant la durée du Chem.

SOMNIFÈRE

Rang: 1

Composantes: Eau bouillie, Alcool, Mandrake

Temp: 5 Minutes

Addiction: 7

Durée: 5 Minutes / 15 Minutes

Faible: La victime tombe par terre et reste endormie pendant 5 minutes. La secouer fortement ne la réveillera pas, par contre tout dommage la réveille.

Plein effet: La victime tombe par terre et reste endormie pendant 15 minutes. La secouer fortement ne la réveillera pas, par contre tout dommage la réveille.

VERITAES (V)

Rang: 3

Composantes: Eau Bouillie, Alcool, Champignon

Temp: 10 Minutes

Addiction: 6

Durée: 10 Minutes

Ce Chem ne peut être qu'injecté.

Le personnage se sent en état presque de transe pendant la durée de l'effet. Il ne sait pas exactement où il est, il devient immunisé à la peur. Ses inhibitions et ses doutes se dissipent et il ne sent aucune raison de ne pas être honnête aux questions qui lui sont posées.

Il doit répondre honnêtement à 5 questions (1 par 2 minutes max). Rien n'empêche le sujet de se défendre si attaqué, ou de se sauver si sa vie est en danger. Le personnage se souvient de tout ce qui s'est produit pendant la durée.