

v.2011.3

Le monde n'est plus ce qu'il a déjà été, ça tout le monde le sait. Mais peu se souviennent encore parfaitement de ce qu'il a été. On demandera à 10 personnes, on aura 10 réponses différentes à savoir pourquoi on en est arrivé là. Quelle réponse est vraie? Aucune et toutes à la fois, supposera-t-on.

Il y a plus d'un siècle, les hommes étaient dans leur âge d'or, la technologie permettait de rendre la vie de tous et chacun plus simple. L'homme était plus qu'il n'avait jamais été, la manipulation génétique et la cybernétique lui avait donné une espérance de vie de plus de 100 ans. L'essence coulait à flot et la découverte d'une source d'énergie infinie offrait des ressources à ne plus savoir qu'en faire. On vivait dans une utopie, on se croyait au paradis.

Un jour, un incident politique anodin prit de l'ampleur. Les pays réagirent bien mal et bientôt, des escarmouches frontalières éclatèrent, puis des actes terroristes eurent lieu. Ces différents conflits escaladèrent très rapidement, si bien qu'en peu de temps, le monde au complet était en guerre pour des raisons diverses. Les nations s'entretuaient mais les conventions militaires entre pays empêchaient l'utilisation d'armes de destruction massive.

Puis il y eut un grand incident qu'on appelle encore aujourd'hui « le Début de la Fin ». C'est à ce moment que tout changea, sans espoir de retour.

Personne ne sait qui expédia la première ogive nucléaire, si ce fut une erreur ou fait intentionnellement, si la personne qui a appuyé sur le bouton savait ce qu'elle faisait ou si elle croyait effectuer un simple examen de routine, peu importe; les quelques archives encore existantes de cette époque parlent de plusieurs jours sans nuit tant la lumière des explosions des ogives tactiques était brillante. Ce fut le début de la fin; la lumière qui précéda l'éternelle noirceur.

Et avec cette noirceur, vint un fléau encore plus troublant que la destruction du monde connu. On ne sait trop si on peut l'attribuer à une arme biochimique, à la radiation ou à un dérèglement de la génétique humaine mais depuis, les humains décédés se relèvent et marchent à nouveau. Ces aberrations, les "morts-qui-marchent", tentent continuellement de dévorer ce qui reste de la race humaine.

Les années qui succédèrent au fléau ne furent que chaos, radioactivité, guerres tribales sur les autoroutes délabrées et survie du plus fort.

Le monde est mort, mais personne n'ose l'admettre...

TABLE DES MATIÈRES

<u>Le monde d'Isotope Blues</u>	<u>3</u>
<u>Règlements généraux</u>	<u>5</u>
<u>Personnage</u>	<u>7</u>
<u>Vie et Mort</u>	<u>8</u>
<u>États</u>	<u>8</u>
<u>Survie</u>	<u>9</u>
<u>Trouvailles</u>	<u>9</u>
<u>Complications</u>	<u>9</u>
<u>Radiation</u>	<u>9</u>
<u>Sabotage et bris des installations</u>	<u>9</u>
<u>Éléments de jeu</u>	<u>10</u>
<u>Équipement</u>	<u>11</u>
<u>Habilités</u>	<u>12</u>
<u>Système de mécanique</u>	<u>19</u>
<u>Chimie</u>	<u>20</u>

Coordonnées

Site internet : www.isotope-blues.com

Courriel de l'organisation : organisation@isotope-blues.com

Crédits additionnels

Idée originale : Pierre Brouillette

Collaborateurs : Alexandre Adam, Manuel Bergeron, Blaise Boileau, Charles Frenette, Kamyille B. Grenier, Sarah Lamontagne, Sophie Lamontagne, Dominic Payer, David Piovesan, Karl St-Jacques

Photos : Alexandre Adam, Justine B. Couture, David Piovesan

LES TERRES DE
Bélénos

Tous droits réservés, 2006-2011
Les Terres de Bélénos



LE MONDE D'ISOTOPE BLUES

Le monde connu est séparé en quatre : le désert du Sud, les îles de l'Ouest, les terres désolées de l'Est et la forêt du Nord. Chacune de ces régions fut affectée différemment mais il semble y avoir seule constante de par le monde : d'un jour à l'autre, les distances ne sont jamais les mêmes... Un périple de 3 jours entre 2 campements pourrait prendre plus d'une semaine au retour.

Le désert est bordé de hautes montagnes qui l'empêchent de s'étendre au Nord et on sait au moins une chose, personne n'a pu survivre au cataclysme et nul ne peut y vivre aujourd'hui. Sous un mélange de sable et de cendres se trouve le centre de l'Ancien Monde.

L'océan s'étendant vers l'Ouest compte un certain nombre d'îles qui, dit-on, varie au fil des années... Le climat intense créé par le cataclysme nucléaire semble vouloir y durer éternellement, créant d'immenses tornades qui emportent avec elles de nombreux débris de l'Ancien Monde, soutirés des régions maintenant inondées. Certains parlent d'un pays situé de l'autre côté de l'océan, qui aurait été à la source du conflit ayant détruit le monde, mais à part de vieilles carte illisibles, rien ne semble indiquer que ce continent aie pu survivre au cataclysme.

À l'Est, personne ne sait ce qui s'y trame, mais si on va au sommet des montagnes qui bordent ces terres désolées, le soir, on peut voir au loin la lueur d'explosions atomiques. Certains disent que là-bas la guerre n'est simplement pas finie, que des hommes et des machines s'affrontent encore en suivant les ordres de leaders cachés depuis l'apocalypse dans des bunker tellement profonds sous les montagnes qu'ils ne sentent même plus la terre vibrer quand leurs bombes explosent. Et parfois, on peut voir d'étranges nuages parcourir cette étendue radioactive; quiconque est sous l'un de ces nuages, lorsqu'il pleut, peut s'attendre à être victime du pire.

Puis il y a le luxuriant pays du Nord. Pays étant un bien grand mot pour une étendue verte sans frontière, ville ou loi. Par ici, les radiations on eut l'effet contraire au désert; la forêt et parfois même les jungles poussent plus vite qu'auparavant, au point de détruire peu à peu les vieilles routes. À certains endroits, la forêt s'étouffe elle-même jusqu'à ce que les arbres meurent et qu'il ne reste que des plaines de mousse verte. Bref, la nature y est détraquée. On y retrouve aussi des microclimats spontanés, impossible d'avoir la moindre idée du climat à venir, tout est dérégulé... Mais c'est ici que se rassemblent la majorité des survivants, tentant tant bien que mal de résister à un monde sauvage, déterminé à les voir disparaître.

Partout, les ruines des grandes villes ne sont plus habitables, trop de morts-qui-marchent les habitent et dévorent tout ce qui est vivant pendant la nuit. Il y a bien de nouveaux petits villages qui se fondent, mais ceux-ci sont souvent xénophobes et défendent jalousement le peu de ressources qui leur permettent de survivre. Il y a aussi des tribus qui sont revenues à un mode de vie plus primitif, dû à un manque de connaissances ou de membres assez vieux pour transmettre le savoir des ancêtres... Plus que tout, les gens cherchent désespérément un endroit où s'établir et vivre, là où il y aurait des ressources pour tous. Certains arpentent les routes à la recherche de toujours plus d'essence, d'autres cherchent un lopin de terre encore fertile pour y cultiver quoi que ce soit. Chacun survit à sa manière.

Mais les fantômes du passé vont toujours hanter le monde, que ce soient les mort-qui-marchent, les radiations, la lueur des bombes vue du haut des montagnes qui bordent les terres de l'Est ; ou encore les gens qui tentent de rebâtir d'anciennes technologies et ceux qui sortent parfois de leur bunker, ayant hiberné tout ce temps en espérant voir la guerre se terminer. Malgré ces vestiges, nous sommes forcés de constater que l'homme n'a plus sa place dans cet univers malsain.



Où en sommes-nous maintenant ?

Il y a de cela 3 ans, ce que plusieurs craignaient ou racontaient autour d'un feu comme l'annonce d'une mort certaine, arriva : le Grand Froid.

Un jour, on vit une masse sombre passer au dessus des montagnes de l'Est. Un nuage radioactif lourd de cendres et de vapeurs toxiques flotta au dessus des terres d'aussi loin que l'on puisse voir. Les pluies gorgées de produits chimiques s'enchaînèrent, gonflant les rivières en torrents, provoquant de désastreuses inondations. L'eau potable devint vite une denrée rare, et plusieurs furent contraints à cette eau impure. Les cas de mutations se multiplièrent.

Bien que tous priaient corps et âme le départ de cette masse noire au dessus de leur tête, celle-ci ne semblait pas se résorber. La lumière du soleil étant cachée par ce nuage, en quelques jours la température chuta. Les pluies acides firent place à une quantité astronomique de neige et de grêle. Les groupuscules de réfugiés mal organisés eurent tôt fait de succomber au froid soudain. Ce qui s'annonçait comme le début d'une civilisation nouvelle fut bientôt enfouit sous plusieurs mètres de neige.

Si la vie devint des plus aigre, la nourriture pratiquement introuvable et le froid aride, le Grand Froid apporta tout de même une mince consolation : les morts-qui-marchent gisaient tous gelés. Il devint donc possible à certains groupes de survivants de fouiller les décombres de certaines villes sans craindre la menace des morts.

Au cours des derniers mois, le nuage devenu habituel commença à s'atténuer et à laisser passer les premiers rayons de soleil disparus depuis 2 ans. La neige se mit à fondre, donnant lieu à un printemps morbide, dévoilant une nature morte et des sols jonchés de cadavres. Les survivants émergèrent de leurs abris avec un espoir nouveau.

Toutefois, si le dégel devait rendre la vie plus facile, tous furent peinés de voir que les morts, eux aussi, se relevèrent...

La crue des eaux s'intensifia et les glissements de terrain dévoilèrent les restes de villes ou de bunkers enfouis. Évidemment, la possibilité d'y trouver des ressources attira son lot de survivants et de maraudeurs. Les quelques organisations de réfugiés encore en vie se lancèrent à la recherche de ces ressources enfin à découvert. Les querelles de pillages et le commerce de pièces mécaniques et de vivres reprirent bon train. Le chaos et les guérillas au nom du plus fort reprirent également leur place dans ce monde trouble.

Si le monde entier avait changé, l'homme quant à lui, a repris ses vieilles habitudes... Deux ans après ce Grand Froid, le climat d'incertitude et de désespoir est bel et bien de retour.



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Enfreindre ces règles (et toute règle figurant dans ce document) peut vous valoir un avertissement, un blâme, une sanction et même une expulsion selon la gravité de la situation et la règle enfreinte. Il en va de même dans le cas où vous ne vous soumettriez pas à l'autorité d'un régulateur. Usez de votre gros bon sens, s'il vous plait, pour votre plaisir et pour le plaisir de tous.

Respect du terrain

- Le terrain utilisé sert à de nombreuses activités. Il est et restera un habitat naturel, peuplé d'une riche faune et flore, et partiellement cultivé. Il est essentiel de le protéger et de le respecter. En ce sens, tout préjudice fait contre son intégrité sera passible d'expulsion et les dommages devront être réparés.
- Aucune flamme nue n'est autorisée (sans autorisation préalable) autre que les feux de camp, qui ne peuvent être faits qu'aux emplacements autorisés; par flamme nue, on entend un poêle au propane, une chandelle, des feux d'artifice, et tout ce qui peut de près ou de loin causer un incendie (sont exclus les allumettes et briquets pour les fumeurs). Il est à noter que cette liste n'est pas exhaustive, mais qu'elle doit être prise au sérieux.
- Ne pas laisser de déchets sur le terrain.
- Pas d'alcool ni de drogue sur le terrain sous peine d'expulsion immédiate.

Lors de l'entrée sur le terrain

- Tout d'abord, l'activité est réservée aux joueurs de 18 ans et plus.
- Avoir sa carte d'assurance maladie en tout temps (Obligatoire).
- Payer son entrée; cela doit être fait avant de pouvoir faire inspecter et valider son personnage, c'est aussi à ce moment-là que la carte d'assurance maladie sera vérifiée.
- Signer la décharge de responsabilité et prendre le billet ou le bracelet d'identification. Tout joueur devra conserver sur lui son billet ou son bracelet jusqu'à la fin de l'activité.
- Faire évaluer son costume, ses armes, son armure et le reste de son équipement.
- Inscrire son personnage.
- Assister au discours d'introduction obligatoire. Il est interdit de circuler sur le site pendant le *speech*, cela pourrait entraîner des conséquences allant jusqu'à l'expulsion.

Respect des autres

- Toute infraction criminelle est strictement défendue.
- La simulation d'agression sexuelle est strictement défendue.
- Les objets personnels, y compris l'équipement et les armes, ne peuvent pas être volés ou empruntés sans consentement du propriétaire.
- Les coups d'estoc (coup faits en piquant avec la pointe d'une arme) sont strictement interdits, sauf dans le cas d'armes spécifiquement approuvés par l'organisation (normalement limitées aux dagues sans structure et aux lances).
- Ne pas se battre à mains nues. Malgré que la violence soit proscrite, les contacts physiques persistent malgré tout au cours du jeu. Si la victime bouge, elle s'expose à des contacts possibles. S'il y a de l'abus, l'organisation sévira durement.
- Lorsqu'un personnage doit être attaché, il a le choix de l'être réellement ou seulement en jeu. Si le joueur ne veut pas être ligoté, il doit s'engager en hors jeu à ne pas s'enfuir. Le joueur attaché réellement pourra tenter de s'évader. Le joueur qui veut en attacher un autre doit absolument le demander au joueur qui doit être consentant.
- Un coup de sifflet de la part d'un régulateur envoie tout le monde hors jeu (ce qui veut dire que personne ne doit se déplacer et surtout ne pas faire d'actes en jeu : on écoute ce que le régulateur a à dire), le temps est suspendu pour les personnages. Contrevenir à cette règle donne la possibilité à un régulateur de tuer le personnage d'un contrevenant s'il juge qu'il abuse du hors jeu.
- Deux coups de sifflet renvoient tout le monde en jeu.

Pendant le jeu

- Même si Isotope Blues est un monde post-apocalyptique, il est nécessaire d'être "costumé" et décorum. (Pas habillé en "Nike" trop propre par exemple.)
- Chaque joueur est responsable de se tenir au courant des règles actuelles. L'ignorance d'une règle ou d'un changement à une règle n'est pas une excuse pour ne pas la respecter. Un tel cas peut-être considéré comme de la tricherie.
- Simulez le poids de vos armes ainsi que les coups que vous recevez. Les combats seront alors beaucoup plus intéressants pour les spectateurs, votre adversaire et vous-même.
- Lorsque vous donnez un coup, vous devez annoncer de vive voix les dégâts de votre arme.
- Les coups à la tête sont strictement interdits.
- Les morts ne parlent pas et restent par terre. Ne vous levez pas en plein milieu d'une mêlée si vous êtes morts. Vous pouvez vous écarter du combat un peu, mais en restant au sol, minimum 5 minutes.
- L'Égorgement est interdit à Isotope Blues.
- Les objets identifiés d'un autocollant relié au jeu demeurent en tout temps la propriété de l'organisation de Bélénos, ils peuvent être utilisés en jeu par l'ensemble des joueurs sans distinction. En jeu, ils peuvent être acquis, vendus, volés, donnés ou échangés par les personnages.
- Si vous quittez la partie en jeu du terrain, quand vous revenez en jeu, vous devez revenir par le même point d'accès. Il est interdit d'utiliser l'espace hors jeu pour raccourcir un trajet ou éviter une embûche. Se cacher en hors jeu quand on est recherché est aussi interdit et l'organisation peut punir de tels abus par des mesures allant jusqu'à la mort du personnage.
- Il est impossible de se déclarer comme étant hors jeu, sauf lorsque votre personnage est mort et que vous allez à l'entrée pour changer de personnage ou pour des raisons médicales et/ou d'extrême urgence. L'organisation donnera des blâmes aux personnes qui refusent de jouer sur le terrain en donnant des raisons triviales telles que : "Je veux dormir".
- Il est interdit d'amener des animaux (vivants ou morts) sur le terrain à moins d'avoir l'autorisation spécifique de l'organisation.
- Nous permettons les appareils photos pendant les GN à trois conditions. 1) Qu'ils soient utilisés discrètement pour ne pas ruiner le décorum. 2) Que les photos nous soient envoyées pour que nous les rendions accessibles à tous les joueurs. 3) Le photographe doit donner les droits aux Terres de Bélénos d'utiliser ses photos à des fins publicitaires.



PERSONNAGE

Tout personnage à Isotope Blues est d'abord un humain mais se définit par son passé et sa culture, dont les forces et les faiblesses vont déterminer les habiletés du personnage.

Humains civilisés

Les humains civilisés sont ceux qui ont le plus conservé de traces de l'Ancien Monde. Bien que certains concepts des anciennes technologies leur aient échappés ou encore que leurs connaissances se soient déformées au cours du temps, ils sont le plus à même de pratiquer les sciences les plus avancées et de redonner vie aux machines inertes. Certains tentent de rebâtir un monde civilisé, de trouver une cure aux morts-qui-marchent, ou encore de développer un empire despotique pour s'accaparer les maigres ressources que la guerre a laissées.

Humains primitifs

Les humains primitifs, contrairement aux civilisés, ont délaissé la technologie et les modes de vies de l'ancienne civilisation. Certains ont délibérément adhéré au tribalisme, d'autres n'ont simplement jamais connu qui que se soit qui puisse leur parler de l'Ancien Monde. Les primitifs vivent selon un mode de vie plus près de la nature et plus adapté au nouvel environnement. Ils ne sont pas non plus dépourvus de technologie mais celle-ci est plutôt rare et souvent mal interprétée. Chaque tribu est différente et possède une organisation sociale qui lui est propre.

Certains facteurs externes peuvent également affecter un personnage, tels qu'une mutation ou la pose d'un implant cybernétique.

Mutations

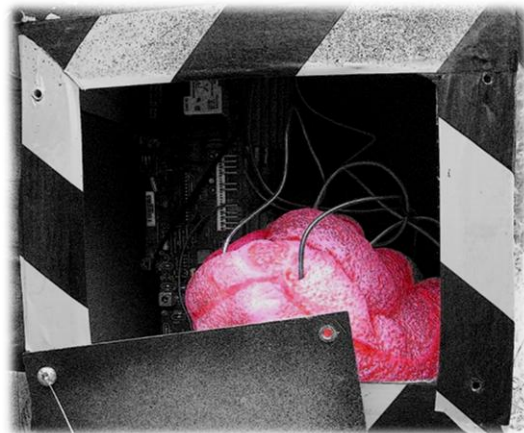
Peu de temps après le début de la Guerre, certains humains, civilisés comme primitifs, ont commencé à muter. Leur peau a changée, des membres leurs sont apparus ou se sont transformés, et certains présentent même des capacités physiques ou intellectuelles hors du commun... Plusieurs croient que le taux de radiation qui a dramatiquement augmenté en serait la cause, tandis que d'autres y voient une évolution naturelle de notre espèce, s'adaptant à son environnement pour mieux y survivre. Les plus superstitieux eux, y voient un fléau incompréhensible, incontrôlable et menaçant.

Pour jouer un mutant, il faut prendre l'habileté Mutation à la création du personnage.

Implants et cybernétique

La technologie de l'Ancien Monde avait atteint un niveau incroyable. La machine permettait de dépasser les limites qui étaient autrefois imposées par la chair. Les capacités du cerveau étaient décuplées grâce à des micro-puces; les muscles étaient assistés par des mécanismes électroniques; des robots microscopiques réparaient notre organisme. Il reste peu de traces de cette époque mais quelques personnes parviennent encore à rafistoler les débris de cette technologie trouvée dans de vieux laboratoires ou sur les restes d'ex-implantés. Ces implants sont loin d'être aussi efficaces et fiables qu'ils le furent, mais de nombreux nouveaux implantés doivent leur vie à ces technologies de l'Ancien Monde.

L'installation d'un implant nécessite un bioport libre sur lequel connecter l'implant. (Voir l'habileté Bioport)



VIE ET MORT

La survie et la mort sont matières courantes dans l'univers d'Isotope Blues. La mort est fatale et peut survenir à tout moment. Aussi, il peut être judicieux de prévoir un costume de rechange.

La vie d'un personnage est considérée globalement. Tout personnage possède 6 points de vie à sa création. Un personnage atteignant 0 point de vie devient *agonisant* pour 5 minutes. Après quoi, il décède. Il est possible de précipiter la mort d'un personnage *agonisant* en lui infligeant un coup-de-grâce alors qu'il agonise et ainsi l'achever. Un personnage mort aura 30 minutes pour bénéficier d'une Défibrillation ou plus s'il a reçu des premiers soins. (Voir l'habileté Premiers soins) Un personnage ne peut jamais descendre en dessous de 0 point de vie.

En tout temps, il est possible de démembrer un personnage si le joueur est consentant.

Les morts-qui-marchent

Personne ne sait vraiment pourquoi, que ce soit un virus, un gène ou une malédiction particulière, mais tous, à leur mort, se relèvent en mort-qui-marche... Un personnage mort peut rester un certain temps au sol, suite à quoi il se relève en mort-qui-marche (maximum de 5 minutes, au choix du joueur), à moins que certaines précautions aient été prises (décapitation, crémation, premiers soins ou Retardateur).

Les morts-qui-marchent possèdent autant de points de vie que de leur vivant (pour un minimum de 6). Ils ne peuvent pas courir et infligent 1 point de dégât (avec la paume des mains ou avec une arme). Les morts-qui-marchent ne peuvent utiliser d'armes à feu ou d'armes de jet. Une fois qu'un mort-qui-marche a été ramené à 0 point de vie, il ne se relève plus en mort-qui-marche. Le personnage en question peut toujours être réanimé s'il ne s'est pas écoulé plus de 30 minutes depuis le premier décès (celui du personnage, pas du mort-qui-marche) ou plus s'il a reçu des premiers soins (voir l'habileté Premiers soins). Si le personnage n'a pas pu être réanimé dans les temps, il doit se rendre de manière hors-jeu (en gardant les bras en croix tout le long) au QG de l'organisation pour la création de son nouveau personnage.

Bien qu'ils aient perdu tout de leur esprit et des connaissances de leur vivant, les morts-qui-marchent prononcent parfois quelques mots relatifs à leur vivants. Ils peuvent dire deux ou trois mots différents ou un court énoncé de leur vivant. Ces mots ne peuvent être utilisés de manière cohérente.

ÉTATS

Faible

Un personnage *faible* ne peut courir et son total de points de vie est réduit de 2. Il inflige aussi un dégât de moins avec les armes de corps à corps (minimum de 1 dégât). Toute tâche exigeante lui demandera plus d'effort et lui sera très épuisante. Les conditions causant l'état de faiblesse sont : être *affamé*, *assoiffé*, *irradié*, recevoir une *balle au torse* ou un *calmant*.

Agonisant

Un personnage à 0 point de vie est *agonisant*, peut encore parler difficilement, doit être couché à terre, ne peut que ramper et ne peut utiliser d'habileté. S'il ne reçoit pas de soins dans un délai de 5 minutes, il décède.

Mort

Après 5 minutes d'agonie ou après avoir été achevé, le personnage est considéré mort. (Voir la section Vie et mort)



SURVIE

Survivre dans l'univers d'Isotope Blues n'est pas aussi aisé que ce l'était dans l'Ancien Monde. Tout personnage doit posséder une ration d'eau potable (sans ruban rouge) et une ration de nourriture à la fin de chaque activité. Si un personnage manque de l'un ou de l'autre, celui-ci sera *assoiffé* ou *affamé* à l'activité suivante, ce qui se traduira par un état *faible*. Un *assoiffé* ou *affamé* peut consommer la/les rations d'eau ou de nourriture manquante pour revenir à l'état normal au courant de l'activité. Il devra toutefois quand même finir l'activité avec les deux types de rations pour ne pas subir de malus à l'activité suivante.

Un personnage n'ayant amassé aucune des 2 ressources à chaque activité perdra un point de vie permanent.

TROUVAILLES

À sa création, tout personnage a droit à une trouvaille. Celle-ci représente ce que le personnage aura accumulé dans son passé et est défini aléatoirement.

Les trouvailles peuvent varier d'une cartouche de munitions à des rations de survie, des médicaments, des armes, ou de simples babioles de l'Ancien Monde. Si un joueur prévoit apporter une arme à feu décorum, il peut l'échanger contre sa trouvaille offerte à la création de son personnage.

COMPLICATIONS

Entre les activités, votre personnage aura vécu toutes sortes d'aventures et de périples. À chaque partie suivant la création du personnage, un jet est lancé sur une table aléatoire. Divers avantages et désavantages pourront être attribués à votre personnage afin de rendre plus dynamique l'expérience de jeu.



RADIATION

Un personnage qui pénètre dans une zone irradiée ou qui vient en contact avec une source de radiation (autre que l'habileté Radiation) tombe *faible* après **2 minutes** d'exposition et perd un point de vie à chaque **2 minutes** subséquentes. Les points d'armure ne comptent pas dans les points de vie perdus. Seuls les mutants avec l'habileté Radiation, et les gens prenant des comprimés d'iode ou portant une combinaison marquée à cet effet, ne subissent pas les effets de la radiation.

SABOTAGE ET BRIS DES INSTALLATIONS

Les personnages peuvent endommager les machines et installations. Ils doivent pour cela utiliser une arme de métal; c'est impossible d'y arriver à mains nues ou avec un bâton ou une roche. Ils devront passer 10 minutes à frapper sur leur cible (de façon simulée, pas pour vrai) en faisant beaucoup de bruit. Au bout de ce délai, la machine ou installation sera brisée et ne fonctionnera plus jusqu'à ce qu'elle ait été réparée. On peut également saboter une machine en utilisant de l'Acide ou la mutation Toucher corrosif.

On représente une machine brisée en l'entourant d'une corde orange qui se trouvera à proximité.

ÉLÉMENTS DE JEU

Les éléments de jeu sont identifiés clairement par des autocollants :

Ressources



Eau potable : nécessaire à la survie du personnage (Voir Survie)



Eau impure (ruban rouge) : doit être purifiée ou peut être bue avec l'habileté Anticorps



Rations périssables : ne peut être conservée d'une activité à l'autre



Rations irradiées : se conserve d'une activité à l'autre



Essence : nécessaire au fonctionnement de diverses machines



Produits chimiques : nécessaire aux formules de chimie



Batteries : contiennent des kilowatts nécessaires à la réanimation, à l'utilisation d'implants et au fonctionnement de diverses machines. Les batteries sont rechargeables.

Autres éléments



Pièces mécaniques : nécessaire au fonctionnement des machines



Rebuts : utilisés par le patenteux pour réparer armes et armures



Équipement médical : utilisés par le médecin (seringues, médicaments etc.)



Défibrillateurs : nécessaires pour ramener à la vie.



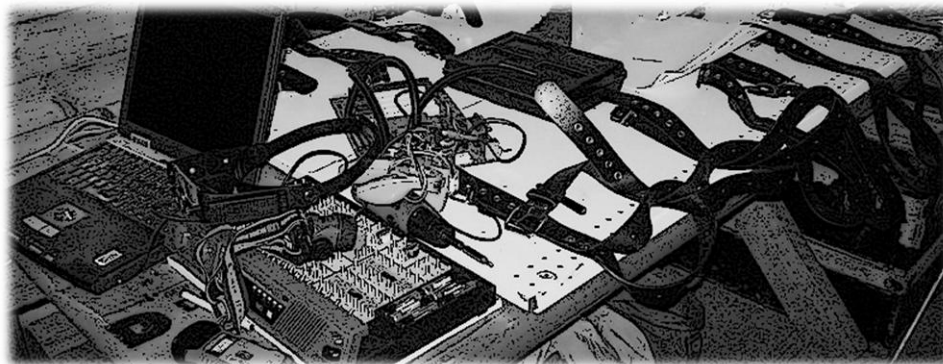
Implants : les implants peuvent être installés par un médecin et un mécano



Biohazard : (à voir en jeu)



Radioactif : (voir Radiation)



ÉQUIPEMENT

Vous avez le droit d'apporter des objets modernes, dont des lampes de poche, walkies-talkies, sacs de couchage, tentes... Ce sont des objets qui peuvent être utiles. Cependant, faites un effort pour éviter que ces items aient l'air neufs en les maquillant pour leur donner l'air d'avoir « souffert »... Les cellulaires, ordinateurs et autres objets plus technologiques ne peuvent être utilisés en jeu.

Armes

- Armes courtes (60 cm ou moins), armes de jet (30 cm ou moins), et lances : 1 dégât
- Armes longues (plus de 60 cm), arcs et armes à projectiles : 2 dégâts

Tout personnage peut se battre avec 2 armes de 60 cm ou moins. Les armes de plus de 120 cm doivent être maniées à 2 mains. Une arme ne peut excéder la hauteur des épaules de son possesseur.

Il est possible de lancer des armes de jet (dagues, hachettes, roches de 10 cm de diamètre, etc.). Celles-ci ne doivent pas avoir de structure rigide.

Armes à feu

Si un joueur prévoit apporter une arme à feu décorum, il peut échanger sa trouvaille à la création de son personnage contre l'arme et une balle. Les fusils de type « Nerf » sont les seuls acceptés.

- Toutes les armes à feu font 4 dégâts.

Les dégâts peuvent être soignés normalement mais un membre touché par une balle devient inutilisable jusqu'à ce que celle-ci soit retirée par un médecin. Une balle reçue au torse rend la cible *faible* et devra également être enlevée par un médecin pour retirer ses effets. Un personnage atteint de la sorte ne peut donc pas être entièrement soigné (son total de points de vie est réduit de 2) sans retirer la balle.

Seules les balles spécialement identifiées sont considérées prêtes à servir : elles sont entourées d'un ruban électrique de couleur. Autrement, toutes les munitions que vous trouverez sont des cartouches vides qu'un patenteux pourra transformer en balles avec de la poudre noire. Il devra indiquer d'un ruban les balles qu'il fabrique ; le ruban électrique lui sera fourni par l'organisation.

Il faut retirer le ruban électrique d'une balle avant de la mettre dans une arme.

Armure et bouclier

Il est possible de se fabriquer des protections pour tenter de se protéger des balles ou des coups, toutefois on n'y verra pas d'armure de plate ou de cotte de maille ou tout autre référent médiéval. Chaque armure sera évaluée à l'entrée et confèrera un nombre défini de points d'armure. Ceux-ci sont comptés comme des points de vie normaux, sinon qu'ils sont déduits en premier.

Un personnage peut avoir jusqu'à 4 points d'armure au total (arrondi au plus bas). Les matériaux avec lesquels sont fabriqués l'armure n'affectent pas la valeur de l'armure, tant que le matériel est crédible comme du cuir épais ou du plastique rigide. Toutes les armures auront la même valeur selon les parties couvertes. Le torse donne 1 point, les bras ont chacun 1 point et les jambes donnent 1 point ensemble. Les pièces doivent être séparées pour donner des points (ex. un gros manteau de cuir donne 1 point pour le torse, mais aucun pour les bras, à moins d'avoir des pièces supplémentaires). Les points sont divisés selon le tableau à droite. Un casque ne fait que protéger de l'habileté *Assommer*.



Les points d'armure peuvent être réparés uniquement par un patenteux.

Les boucliers ne bloquent pas les balles. Si une balle atteint un bouclier, on considère que le bras qui le tient est atteint. La cible reçoit donc 4 dégâts et perd l'utilisation de son bras.

HABILITÉS

À la création du personnage, celui-ci obtient 5 points d'habileté qu'il peut dépenser dans les habiletés permise par sa culture. Le personnage acquiert ensuite **2 points** d'habileté par activité subséquente.

	Habilités	Coût
GÉNÉRAL	Assommer	2
	Barrière mentale	2 +
	Dur à cuir	1 +
	Expertise martiale	3
	Fouineur	2 +
	Mutation	1 -
	Patenteux	3
	Premiers soins	3
	Torture	2

	Habilités	Coût
CIVILISÉ	Bioport	1 -
	Chauffeur	1
	Chimiste	3
	Mécano	3
	Médecin	3
	Tireur d'élite	3

	Habilités	Coût
PRIMITIF	Anticorps	2
	Cueilleur	3
	Endurance	3
	Force	3
	Mycologue	3

	Habilités	Coût
MUTATIONS*	Amnésie psychique	1
	Attaque psychique	2
	Commandement psychique	2
	Électromagnétisme	1
	Guérison	2
	Membre mutant	2 +
	Paralysie psychique	2
	Radiation	2
	Régénération	3
	Toucher corrosif	2

	Habilités	Coût
IMPLANTS**	Armure sous-cutanée	2
	Nanochrome	
	Cardio-stimulateur	2
	Arteria 55	
	Crâne renforcé X-steel	2
	Détecteur de mensonges	1
	Tactile E-meter	
	Distributeur intra-dermique Solu-T	2
	Membre bionique	2 +
	Nano-Anticorps	1
Nano-Régénérants	3	

Légende

- Habileté ne pouvant être prise qu'à la création du personnage
- + Habileté pouvant être prise plus d'une fois

* Les mutations nécessitent l'habileté Mutation

** Les implants nécessitent l'habileté Bioport



Description des habiletés

Amnésie psychique

Catégorie : Mutant *Coût* : 1

En tenant la tête de sa cible avec ses 2 mains durant 10 secondes, le mutant lui fait oublier la dernière heure passée ou un élément précis. Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 30 minutes.

Anticorps

Catégorie : Primitif *Coût* : 2

Le personnage possède des anticorps particulièrement efficaces. Il est immunisé au poison et peut boire les rations d'eau impures. De plus, le temps d'incubation de la mort-qui-marche est prolongé à un maximum de 30 minutes (plutôt que 5).

Armure sous-cutanée Nanochrome

Catégorie : Implant *Coût* : 2

Un poly-alliage mimétique ultra résistant est implanté sous la peau du sujet, qui bénéficie alors de 4 points d'armure supplémentaires. Parfois visible à la surface de la peau, le poly-alliage mimétique est en fait un assemblage très dense de nano-machines qui n'est régénéré qu'en recevant une charge de 1 Kilowatt.

Assommer

Catégorie : Générale *Coût* : 2

À l'aide d'un objet contondant (bonne mailloche, crosse de fusil, etc.), le personnage peut assommer sa cible en lui donnant coup sur l'arrière de la tête au moment où la cible ne s'y attend pas. Le personnage sera inconscient durant une minute ou jusqu'à ce qu'on le réveille (recevoir des dégâts, être bousculé, bruit fort). Ne peut être utilisé en combat, le coup doit être simulé et asséné de manière sécuritaire. Assommer affecte aussi les morts-qui-marchent.

Attaque psychique

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

Le mutant possède la capacité de blesser ses adversaires par la simple pensée. Il doit se trouver à moins de 10 mètres, se concentrer en hurlant et en regardant sa cible pendant 5 secondes sans recevoir de dégât. Le pouvoir inflige 4 points de dégât. Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 30 minutes.

Barrière mentale

Catégorie : Générale *Coût* : 2 (peut être pris plusieurs fois)

Le personnage présente des capacités exceptionnelles à fermer son esprit aux attaques et aux charmes psychiques. Permet de résister à une atteinte psychique (amnésie psychique, attaque psychique, commandement psychique, paralysie psychique) par heure.

Bioport

Catégorie : Civilisé *Coût* : 1 (Ne peut être acheté qu'à la création du personnage)

Le personnage possède 2 bioports d'implantés en lui, chaque bioport permet l'installation d'un implant électromécanique. Un personnage ayant pris l'habileté bioport à sa création peut donc commencer avec un implant qu'il aura reçu au travers de ses aventures passées. Chaque implant a un coût en point d'habileté qu'il n'est possible d'acheter qu'à la création du personnage. Les implants sont ensuite trouvables en jeu.

Les implants ne donnent d'avantages que s'ils reçoivent une charge de 1 Kilowatt pour toute l'activité. Au début du jeu, l'implant est toujours déchargé. Pour que le joueur puisse utiliser l'habileté de son implant, celui-ci doit être chargé.

Chaque bioport et implant doit être représenté par un élément de costume adéquat.

Cardio-stimulateur Arteria 55

Catégorie : Implant *Coût* : 2

Le cœur de l'implanté est couvert d'un circuit avec sortie externe, assurant sa survie. Si l'implanté décède, un médecin peut alors procéder à une Défibrillation, sans avoir besoin d'un appareil défibrillateur. Si l'implant était déjà chargé, le médecin n'aura pas non plus besoin du 1 Kw requis.

Chauffeur

Catégorie : Civilisé *Coût* : 1

Le chauffeur peut conduire un véhicule. Seules les personnes préalablement approuvées peuvent conduire un véhicule et choisir cette compétence. Le joueur doit posséder un permis de conduire et ne peut utiliser que les véhicules qui lui sont autorisés.

Chimiste

Catégorie : Civilisé *Coût* : 3

Donne la capacité de fabriquer et de transformer les produits chimiques à l'aide d'un laboratoire où se trouve l'équipement adéquat. Le chimiste commence avec la possibilité de créer de la poudre noire et des médicaments. Il pourra aussi trouver d'autres formules en jeu. (Voir la section Chimie)

Commandement psychique

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

Suite à une discussion d'au moins 2 minutes, le mutant peut donner un commandement simple à la cible qui est obligée de faire ce qui a été dit, pendant les 15 prochaines secondes. Aucun dégât ne peut être exigé et la victime n'est pas consciente d'avoir été manipulée. Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 30 minutes.

Crâne renforcé X-steel

Catégorie: Implant *Coût* : 2

Auparavant utilisé en remplacement au casque lors de sports extrêmes, le crâne du sujet est recouvert d'une plaque d'acier qui, une fois chargée d'électricité, protège son cerveau contre les intrusions psychiques.

Cueilleur

Catégorie : Primitif *Coût* : 3

Le cueilleur sait reconnaître les plantes bénéfiques qui se trouvent dans la forêt.

Ration : demande 15 minutes de recherche dans la forêt et donne 1 ration périssable (un nombre limité de sacs de rations lui seront fournis à cet effet).

Plante désinfectante : demande 5 minutes de recherche dans la forêt. Prend 5 autres minutes à appliquer et guérit un point de vie. Seul le cueilleur peut appliquer le baume ainsi conçu.

Mélange indigeste : demande 5 minutes de recherche dans la forêt. Aussitôt le mélange ingurgité, la personne vomit instantanément. Le corps de la personne est ainsi nettoyé de toutes sortes de poisons et de drogues. Le mélange sèche et devient inutilisable en 30 minutes.

Détecteur de mensonges Tactile E-meter

Catégorie : Implant *Coût* : 1

Des capteurs sont insérés dans les mains du sujet et le rend capable de déterminer si une personne ment ou non. Il lui suffit de tenir les mains de la personne interrogée lorsque la question est posée et lorsque la réponse est donnée pour détecter la vérité. Les gants ne protègent pas de cette habileté.

Distributeur intradermique Solu-T

Catégorie : Implant *Coût* : 2

Utilisé dans l'Ancien Monde comme système amaigrissant, le Solu-T est implanté dans le cerveau. Il coupe complètement l'appétit et injecte des nutriments qui permettent au sujet de mener une vie normale sans consommer de nourriture ou d'eau. Il est cependant déconseillé de prolonger le régime au delà de 3 mois.

Dur à cuir

Catégorie : Générale *Coût* : 1 (peut être pris plusieurs fois)

Le personnage devient plus robuste. Il acquiert un point de vie supplémentaire.

Électromagnétisme

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

Le mutant génère en permanence un champ électromagnétique. Toute machine « électrique » à 2 mètres autour du mutant devient complètement inutilisable sans raison apparente. L'effet s'estompe lorsque la machine n'est plus dans le 2 mètre de rayon. N'affecte pas les armes à feu.

Endurance

Catégorie : Primitif *Coût* : 3

Le personnage acquiert une résistance physique hors du commun. Tout coup reçu inflige un point de dégât de moins, pour un minimum de 1. Le primitif ressent moins l'effet des balles. S'il est touché par une balle d'arme à feu, le membre touché ne devient pas inutilisable. Une balle reçue au torse ne le rend pas *faible*.

Expertise martiale

Catégorie : Générale *Coût* : 3

Grâce à sa grande maîtrise d'une certaine catégorie d'arme de mêlée (hache, couteau de cuisine, batte de baseball, etc.), le combattant inflige 1 point de dégât de plus avec cette catégorie seulement.

Force

Catégorie : Primitif *Coût* : 3

Le personnage acquiert une force hors du commun. Tout coup porté avec une arme de mêlée inflige 1 point de dégât supplémentaire. Les effets de force ne sont pas cumulables.

Fouineur

Catégorie : Générale *Coût* : 2 (peut être pris plusieurs fois)

Le fouineur a un don particulier à trouver un peu n'importe quoi d'utile n'importe où. Chaque achat de l'habileté fouineur donne droit à une trouvaille à chaque activité. S'ajoute à la trouvaille lors de la création de personnage. **Le fouineur a aussi la possibilité de trouver des ressources en jeu selon certaines conditions.**

Guérison

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

En touchant sa cible durant 5 secondes, le mutant peut lui redonner 3 points de vie.

Permet également de ramener un mort à la vie si celui-ci n'est pas mort depuis plus de 30 minutes. Le mutant doit toucher pendant 5 minutes le personnage mort, qui récupère ainsi la moitié de ses points de vie (arrondi vers le bas) et demeurera *faible* pour les 30 prochaines minutes.

Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 30 minutes.

Mécano

Catégorie : Civilisé *Coût* : 3

Le mécanicien comprend les machines et reconnaît les pièces à l'aide de son manuel de mécanicien. Il sait quelles pièces pourraient réparer une machine brisée et comment les assembler/désassembler. (Voir le système de mécanique pour de plus de détails.)

À l'aide d'un médecin, le mécano peut aussi poser ou retirer les implants d'un personnage vivant ou mort.

Réparer une machine brisée : 5 minutes par pièce composante

Démonter une machine : 5 minutes par pièce composante





Médecin

Catégorie : Civilisé *Coût* : 3

Le médecin connaît bien le fonctionnement du corps humain. Il sait guérir ses patients de blessures, empoisonnements et les ramener à la vie. À l'aide d'un mécano, le médecin peut également poser ou retirer les implants d'un personnage vivant ou mort.

Guérir d'un poison : 1 *Médicament* et 2 minutes

Guérir 3 points de vie : 1 *Médicament* et 2 minutes

Soins continus : Les patients sous la garde du médecin guérissent au rythme de 1 point de vie par 10 minutes de repos complet. Le médecin peut avoir un maximum de 2 patients à sa garde en même temps.

Retirer une balle : Enlève les effets de la balle. (*faible* ou membre inutilisable) L'opération prendra un minimum de 5 minutes et la personne soignée devra être immobilisée (avec *Calmant*, *Chloroforme*, *Paralyse Psychique* ou simplement *Assommer*) ou bien avoir *Endurance*.

Défibrillation : Permet de ramener un mort à la vie si celui-ci n'est pas mort depuis plus de 30 minutes ou plus s'il a reçu des premiers soins (voir l'habileté Premiers soins). Cette réanimation requiert un défibrillateur et demande 1KW et 5 minutes de soins. Le patient récupère ainsi la moitié de ses points de vie (arrondi vers le bas) et demeurera *faible* pour les 30 prochaines minutes.

Membre bionique

Catégorie : Implant *Coût* : 2 (peut être pris plusieurs fois)

Cet implant permet de remplacer un membre perdu (démembré) ou d'en remplacer un existant. Ce nouveau membre devra avoir l'air complètement artificiel. Il confèrera 1 point de vie supplémentaire à l'implanté et l'équivalent de *Force* au membre implanté. Les effets de force ne sont pas cumulables.

Il est possible d'avoir plus d'un membre bionique (pour un maximum de 4)

Membre mutant

Catégorie : Mutant *Coût* : 2 (peut être pris plusieurs fois)

Le mutant a un membre disproportionné, avec lequel il peut infliger de sévères blessures. Ce membre est souvent difforme et beaucoup plus fort que la normale, au point de ne plus ressembler à celui d'un humain. Le joueur doit posséder un membre en mousse, qui pourra infliger 2 points de dégât. Il est possible d'avoir plus d'un membre mutant (pour un maximum de 2).

Mutation

Catégorie : Générale *Coût* : 1 (ne peut être pris qu'à la création du personnage ou acquis en jeu)

Donne accès aux habiletés de mutants ainsi qu'un point de vie supplémentaire. Doit être représenté par une mutation visible. (ex: couleur de peau inhabituelle, déformation physique, etc.)

Mycologue

Catégorie : Primitif *Coût* : 3

Suites aux mutations qu'ont subies les plantes avec les années, cet expert en champignons sait reconnaître les propriétés inusitées qu'ils ont acquises et s'en servir. Chaque champignon demande 10 minutes de recherche dans la forêt. (Ne pas cueillir les champignons pour vrai)

Empoisonné : Une personne empoisonnée souffrira de malaises durant 5 minutes après l'intoxication puis deviendra *agonisante* (à 0 point de vie). Si un antidote n'est pas administré, le personnage meurt au bout de son agonie. Si le personnage est réanimé, il est toujours empoisonné, toujours *agonisant* mais il aura un autre 5 minutes de sursis pour ingérer un antidote.

Le poison peut être utilisé en l'appliquant sur une lame, une flèche, ou un dard, et en le faisant manger à la victime. Le poison sèche au bout de 30 minutes une fois appliqué sur une arme. Une seule dose peut être mise sur une arme à la fois. Un aliment empoisonné sera très salé.

Fortifiant : Empêche les effets de la radiation pendant 30 minutes.

Hallucinogène (drogue) : Une personne qui mange ce champignon sera prise d'hallucinations et de changements d'humeur spontanés durant 30 minutes.

Irradié : Cause un choc métabolique chez un personnage *agonisant* qui le ramènera à 1 point de vie.

Médicinal : Se combine avec la plante désinfectante du *cueilleur* pour soigner 2 points de vie au lieu d'un.

Nutritif : Enlève l'état *faible* d'un personnage *affamé* lorsqu'ingurgité.

Les champignons ne se conservent pas d'une activité à l'autre.

Nano-Anticorps

Catégorie : Implant *Coût* : 1

Les nano-robots anticorps sont injectés dans l'organisme pour éliminer toutes traces de radiation, de poison ou de drogue, ceux-ci n'ont donc aucun effet sur l'implanté. De plus, le temps d'incubation de la mort-qui-marche est retardé à un maximum de 30 minutes (plutôt que les 5 minutes maximales habituelles).

Nano-Régénérants

Catégorie : Implant *Coût* : 3

Les nano-robots régénérant sont injectés dans l'organisme pour réparer la moindre égratignure du sujet. Ils font regagner au sujet un point de vie par minute. Les nano-robots cessent de fonctionner après la mort, ils ne peuvent guérir la chair brûlée ou le démembrement. Ils ne peuvent pas guérir la radiation ou éliminer le poison. L'effet des nano-régénérants n'est pas cumulable avec l'habileté Régénération.

Paralysie psychique

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

En se concentrant sur une cible à moins de 5 mètres de distance et en la pointant de ses 2 mains, le mutant peut la paralyser tant et aussi longtemps qu'il gardera un contact visuel sans bouger ou recevoir le moindre dégât. La cible est libérée si elle reçoit des dégâts. Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 30 minutes.

Patenteux

Catégorie : Générale *Coût* : 3

Le patenteux est habile à trouver utilité à tout morceau de métal qui lui tombe sous la main. Sa tâche principale consiste à réparer les armures et créer des balles à l'aide de cartouches vides. Il peut aussi rafistoler des pièces mécaniques pour remplacer une pièce manquante. (Voir le système de mécanique)

Réparer une armure : 1 rebut et 5 minutes par 2 points d'armure.

Créer une balle : 1 dose de poudre noire, une cartouche vide et 2 minutes par balle.

Combinaison des pièces composantes : 5 minutes par pièce utilisée dans la combinaison.



Premiers soins

Catégorie : Générale *Coût* : 3

Le secouriste commence avec 5 bandages stériles fournis par l'organisation au début de l'activité. Il est possible de trouver d'autres bandages stériles en jeu.

Soins : Permet d'utiliser les techniques de premiers soins sur un sujet blessé ou *agonisant*. À l'aide d'un bandage et de 2 minutes de soins, le personnage pourra guérir 1 point de vie. Les bandages ne sont pas cumulables, ni récupérables, et le secouriste ne peut appliquer qu'un seul bandage à la fois.

Réanimation : Permet de ramener temporairement un mort à l'état *agonisant* pour qu'une deuxième personne puisse lui conférer des soins. Si le secouriste arrête la réanimation, la personne retombera morte, donc il ne peut ramener un mort à lui seul. Le temps passé en Réanimation s'ajoute aux 30 minutes allouées pour bénéficier d'une Défibrillation. N'utilise pas de bandages.

Radiation

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

Le mutant est hautement irradié et peut générer un champ de radiations qui inflige **2 points** de dégâts à toute personne se trouvant à moins de 2 mètres de lui. Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 30 minutes. Il est également immunisé aux effets de la radiation.

Régénération

Catégorie : Mutant *Coût* : 3

Le mutant se régénère au rythme de 1 point de vie par minute. L'habileté cesse de fonctionner si le personnage meurt. La régénération ne peut guérir la chair brûlée ou le démembrement. Elle ne peut pas guérir des radiations ou éliminer le poison.

L'effet de la régénération ne se cumule pas avec les implants Nano-régénérant.

Tireur d'élite

Catégorie : Civilisé *Coût* : 3

Ce tireur aguerrri élimine efficacement ses cibles. Le tireur infligera 7 points de dégâts à sa cible s'il parvient à lui tirer une balle au torse avec son arme à feu. Il devra annoncer son habileté en disant "7, Tireur d'élite". Tireur d'élite affecte aussi les morts-qui-marchent. **Cette habileté ne peut être utilisée qu'une fois par 5 minutes.**

Torture

Catégorie : Générale *Coût* : 2

La torture s'avère un moyen très efficace pour obtenir de l'information. Après un minimum de cinq minutes à torturer une victime maîtrisée, le personnage peut lui soutirer des renseignements (la victime ne peut lui mentir et doit obligatoirement répondre aux questions).

Toucher corrosif

Catégorie : Mutant *Coût* : 2

La peau du mutant sécrète de la sueur acide, Chacune de ses mains peut infliger 1 point de dégâts s'il touche la peau de sa cible. Il doit s'écouler un minimum de 3 secondes entre chaque touché. Il peut également saboter une machine s'il pose ses deux mains dessus pendant 2 minutes.



SYSTÈME DE MÉCANIQUE

Tout d'abord, chaque pièce fonctionnelle porte une étiquette sur laquelle est écrit son numéro de série. Cette étiquette est hors jeu et ne peut être enlevée ou détruite.

Les pièces mécaniques ont 3 caractéristiques importantes: un type (qui est relativement évident mais tout de même identifié par la couleur de l'étiquette), une lettre (A, B, C, etc...), un chiffre (1, 2, 3, etc...).

Les types sont:

- Engrenage/courroie (vert)
- Tige (jaune)
- Électrique (bleu)
- Composante Moteur (rouge)

Identification

Le type est facilement identifiable par n'importe qui mais la lettre et le chiffre ne peuvent être identifiés que par un mécano. Pour ce faire, il faut trouver le numéro de série de la pièce dans le manuel du mécano. Le manuel représente la connaissance du mécano et ne peut être volé ou détruit.

Machines

Chaque machine fonctionne avec un nombre de pièce défini. Le nombre de pièces requises pour faire fonctionner la machine représente aussi le temps requis pour réparer une machine sabotée. Réparer une machine nécessite 5 minutes de réparation par pièce composante.

Rebut

Les pièces identifiées «Rebut» ont un type mais pas de lettre ni de chiffre. Elles ne sont pas totalement inutiles mais ont peu de valeur. Les rebuts servent aussi aux réparations du patenteux.

Trouver les bonnes pièces

Les réparations demanderont une pièce ayant un type, une lettre et un chiffre particulier (ex.: Tige C4). Évidemment, trouver la bonne pièce peut être presque impossible. Il est par contre possible de résoudre le problème en utilisant plusieurs pièces. Le patenteux sera alors indispensable au mécano, puisqu'il est le seul à pouvoir combiner des pièces. L'important est d'avoir chaque composant de ce qui est demandé (type, lettre et chiffre) que ce soit avec une, deux ou trois pièces. Par contre, installer plus de pièces demande plus de temps.

Exemple : voici diverses façons d'effectuer une modification demandant une Tige C4.

- Tige C4
- Tige D4 et Composante Moteur C1
- Tige C2 et Tige A4
- Tige Rebut, Électrique B4 et Composante Moteur C1

Seul le patenteux peut combiner les pièces de telle manière.



CHIMIE

Tout chimiste commence avec les formules Poudre noire et Médicament (marquées de *), ainsi qu'une liste de définition des produits chimiques qui lui seront donnés à l'achat de l'habileté. Les recettes offertes au départ pour les chimistes ne sont pas volables ni échangeables. Elles sont Hors-jeu et représentent les connaissances du chimiste.

Il est possible de trouver en jeu d'autres formules présentes sous forme de livre. Ceux-ci ne sont pas copiables et sont requises pour la création des formules dont ils traitent. Les livres peuvent être échangés ou volés et doivent être redonnés à l'organisation à la fin de l'activité; ils vous seront rendus à l'activité suivante. Chaque recette décrit les produits chimiques nécessaires à sa fabrication. Les produits chimiques se trouvent en jeu.

Chaque formule peut prendre différentes formes :

Injections : liquide administré à l'aide de seringues (sans aiguilles !) mises en jeu par l'organisation.

Comprimés : capsules de gélatine (fournies par l'organisation) que le chimiste remplira de sucre.

Poudre : les recettes sous forme de poudre peuvent être représentées par de la farine.

(drogue) : Ces formules créent une accoutumance (purement roleplay) qui disparaîtra à la prochaine activité. Certaines habiletés, implants et recettes affectent spécifiquement les drogues.

Les effets d'une même formule ne sont pas cumulables si un personnage en consomme plusieurs doses.

Formules de chimie

Antidote

Fabrication : 5 min *Forme* : Injection

L'antidote guérit de l'empoisonnement. Ne peut être qu'injecté.

Acide

Fabrication : 10 min *Forme* : Liquide

Au contact de la peau de la victime, l'acide ronge les membres touchés et inflige 2 point de dégât à toute personne qui en reçoit. L'acide peut également saboter une machine s'il est versé dessus graduellement pendant 2 minutes.

Chaque formule donne droit à 1 tasse de liquide (250 ml d'eau) qui doit être projetée en un coup.

Amphétamines (drogue)

Fabrication : 10 min *Forme* : Comprimé ou injection

Cette drogue psychotrope permet de retarder les effets de la *faiblesse* pour 2 heures. Une accoutumance peut aussi causer des migraines, de l'insomnie, des tremblements et amener à la dépression.

Calmant (drogue)

Fabrication : 10 min *Forme* : Comprimé ou injection

Le calmant plonge le sujet dans un épuisement extrême; il devient *faible* pour une durée de 30 min. Un personnage sous l'effet d'un calmant voit ses douleurs (physiques et mentales) apaisées (sans pour autant disparaître) pour la durée de la dose. Par la suite, peut causer nausées, vomissements, vertige et agressivité.

Chloroforme

Fabrication : 10 min *Forme* : Liquide

Lorsqu'un linge imbibé de chloroforme est appliqué sur le visage d'une personne, celle-ci s'endort instantanément, et ce pour 5 minutes. Elle se réveille si elle reçoit des points de dégâts ou si on la bouscule suffisamment.

Iode

Fabrication : 5 min *Forme* : Comprimé ou injection

L'iode peut contrer les symptômes dus à la radiation. Lorsque pris en comprimé, il protège des effets néfastes de la radiation pendant 10 minutes. Mais l'iode est toxique et prendre plus de 3 comprimés aura l'effet d'un *Poison*. Sous forme d'injection, il peut enlever l'état *faible* mais d'un personnage irradié seulement.

Médicament*

Fabrication : 5 min *Forme* : Comprimé ou injection

Permet la fabrication d'antibiotiques, nécessaires aux pratiques du médecin.

Poison

Fabrication : 15 min *Forme* : Liquide ou injection

Une personne empoisonnée souffrira de malaises durant 5 minutes après l'intoxication puis deviendra *agonisante* (à 0 point de vie). Si un antidote n'est pas administré, le personnage meurt au bout de 5 minutes. Si le personnage est réanimé, il est toujours empoisonné, toujours *agonisant* mais il aura un autre 5 minutes de sursis pour ingérer un antidote.

Le poison peut être utilisé en l'appliquant sur une lame, une flèche, un dard, en le faisant boire à la victime ou en l'injectant. Le poison sèche au bout de 30 minutes une fois appliqué sur une arme. Une seule dose peut être mise sur une arme à la fois. Un aliment empoisonné sera très salé.

Poudre noire*

Fabrication : 10 min *Forme* : Poudre

Produit 5 doses de poudre noire nécessaire pour la confection de balles. (Voir Patenteux)

Retardateur

Fabrication : 15 min *Forme* : Injection

Lorsqu'une personne à qui on a injecté le Retardateur meurt, elle mettra des jours à se relever en mort-qui-marche plutôt que les 5 minutes maximales habituelles d'une personne normale. En aucuns cas se relèvera-t-elle pendant une activité. À ce qu'on sache, une dose de retardateur est efficace pour plusieurs années.

Sérum de vérité (drogue)

Fabrication : 10 min *Forme* : Liquide

Une personne sous l'emprise du sérum de vérité devra, pour une durée de 5 minutes, répondre à toutes les questions qui lui sont posées sans essayer de les contourner et ne pourra mentir. Peut causer un ralentissement des capacités physiques et mentales.

Stimulant (drogue)

Fabrication : 10 min *Forme* : Comprimé

Lorsqu'ingérée, cette drogue réduit de moitié le temps nécessaire à l'utilisation d'habiletés (exclut les habiletés de combat ou de mutation) pour les 15 prochaines minutes. Peut aussi contrer l'effet d'un *Calmant*. Le sevrage de ce stimulant modéré amène fatigue, maux de tête, nervosité, voire un état dépressif.

