

The background of the entire page is a close-up photograph of a metal surface that has been heavily corroded with rust. The rust is a mix of orange, yellow, and brown tones, with some darker, almost black spots where the metal has been eaten away. The underlying metal is a dull, greyish-blue color. The texture is rough and uneven, with many small pits and larger irregular patches of corrosion.

# Manuel des Joueurs Génération ZérØ

Monde postapocalyptique

Version Printemps  
2016  
Copyright Génération ZérØ

# SOMMAIRE

LE DÉCORUM ET L'INJUSTICE .....	3
DISTINCTION ENTRE L'HORS JEU ET L'EN JEU.....	3
PERSONNAGE.....	4
LA VIE ET LA MORT.....	5
LA SURVIE .....	7
EMPLACEMENTS SPÉCIAUX .....	8
HOMOLOGATION .....	8
TABLEAU DES COMPÉTENCES.....	12
TABLEAU DES MUTATIONS.....	12
TABLEAU DES PAD.....	13
TABLEAU DES RECETTES .....	13
TABLEAU DE L'ÉQUIPEMENT.....	13
LES COMPÉTENCES.....	14
LES MUTATIONS .....	18
RECETTES CHIMIQUES.....	25
LISTE D'ÉQUIPEMENT .....	27
TABLEAUX DES TROUVAILLES .....	30

# LE DÉCORUM ET L'INJUSTICE

Nous essayons de rendre l'univers post-apocalyptique de Génération ZérØ le plus réel possible. C'est pourquoi nous imposons un minimum de décorum aux joueurs. Votre arme pneumatique doit être minimalement peinturée en noir, votre costume doit être «patiné», c'est-à-dire, avoir une allure «usagée», et seuls les appareils électroniques fournis par l'organisation sont tolérés. La sécurité des armes doit être assurée en tout temps également. L'organisation se réserve le droit de refuser une arme ou une pièce d'équipement qui ne nous inspire pas confiance ou qui ne correspond pas aux standards visuels et ce de manière tout à fait arbitraire et non objective. En ce qui concerne l'Injustice, parfois, le monde dans lequel on vit, «*s'tun esti de monde de marde*». Les organisateurs et NPCs se réservent le droit d'utiliser des concepts qui n'existent pas dans le livre des joueurs.

## DISTINCTION ENTRE L'HORS JEU ET L'EN JEU

### MOT DE SÛRETÉ

L'univers de Génération ZérØ peut être intense, violent et brutal; c'est pourquoi nous avons un mot de sûreté. Si, à n'importe quel moment, vous sentez un malaise, un inconfort, un stress trop intense ou qu'il y a une situation d'urgence, vous pouvez signaler un **COLIBRI**. Ce mot est utilisé uniquement lors de ces situations spécifiques et veut dire qu'il y a un temps d'arrêt. Le jeu reprend au moment où la situation est réglée. L'utilisation de **COLIBRI** est une action qui se doit être prise au sérieux et il y a aucune tolérance pour son utilisation de manière ludique.

### BRAS LEVÉ ET MAIN EN POING : HORS JEU

Lorsqu'un personnage est « hors-jeu », il doit se promener un bras en l'air le poing fermé. Si vous voyez quelqu'un ainsi, ignorez-le. Il ne représente pas un personnage réel. Ceci concerne surtout les personnages non joueurs, mais il se peut que vous en ayez besoin. Il est cependant interdit d'utiliser un hors-jeu pour sortir son personnage d'une situation fâcheuse. Évidemment, le jeu **doit** être arrêté pour toute situation d'urgence mettant en jeu la vie, la santé ou la sécurité des joueurs (voir le mot de sûreté), mettant ainsi tous les personnages hors jeu jusqu'à ce que la situation soit réglée. Les cadavres ne sont pas des personnages hors jeu, car on peut les fouiller, les détrousser, les transporter et les surveiller.

# PERSONNAGE

## CRÉATION DU PERSONNAGE

Vous disposez de **15 points de personnage** (P.P.) à la création de votre personnage. Ces P.P. peuvent être utilisés pour apprendre des compétences, des mutations, des recettes ou vous procurer de l'équipement.

## ÉVOLUTION DU PERSONNAGE :

Pour chaque activité de 2 jours (GN), le personnage reçoit **2 P.P.** qu'il peut utiliser à sa guise. Pour les activités d'une journée ou moins (GNH), le personnage reçoit **1 P.P.** Un joueur qui décide de se faire un nouveau personnage détient **1 P.P.** pour chaque activité de 2 jours (GN) qu'il aura fait ainsi que **1 P.P.** pour chaque activité d'une journée ou moins (GNH) à ses **15 P.P.** de départ.

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Chaque joueur doit obligatoirement remplir une feuille de personnage avant l'activité. **Si la feuille de personnage n'est pas prête la journée avant l'activité, le joueur n'aura aucune homologation.** La feuille comporte la description du personnage qui sera incarné par ce joueur lors de cette activité. De plus, chaque joueur doit obligatoirement apporter à l'activité une copie à jour sur papier et la porter sur lui **en tout temps** tout au long de celle-ci. Les organisateurs et animateurs ont le droit d'exiger de voir la feuille de personnage en tout temps afin de vérifier si celui-ci ne triche pas. Un joueur qui refuse de montrer sa feuille à ces personnes peut recevoir des sanctions; par exemple se voir donner un avertissement et/ou se faire expulser.

## POINTS D'ADRÉNALINE (PAD)

Les **PAD** se manifestent par une poussée d'adrénaline chez le joueur. Les points d'adrénaline (PAD) sont utilisés pour activer des **Mutations** et des **Compétences**. Les P.AD. ne se régénèrent pas au courant d'une activité. Le seul moyen d'en regagner est de trouver un moyen en-jeu de le faire; avec une injection d'adrénaline par exemple. À noter: les PAD peuvent être acquis par des mutants ET par des non-mutants. Le joueur doit se procurer des PAD en dépensant des points de personnage (voir le Tableau des PAD).

# LA VIE ET LA MORT

Les scénarios des grandeurs nature représentent des événements marquants qui sont des moments forts de l'existence des personnages. Par conséquent, il est fréquent que ceux-ci y soient blessés, et parfois même qu'ils y meurent.

## BLESSURES

Les concepts de « dommages » ou de « points de vie » n'existe pas dans le monde de Génération ZérØ. Il y existe trois types de blessure:

### Coups physiques

Les coups physiques sont des blessures causées par une arme de corps-à-corps. Sans armure, un personnage qui reçoit 2 coups physiques sur un membre ne peut plus utiliser ce membre. Un personnage qui reçoit 2 coups physiques sur le torse (ou le dos) devient Agonisant. Un joueur n'a qu'à compter qu'un (1) seul coup par seconde.

### Projectiles

Les armes à distance causent des blessures importantes. Un personnage qui reçoit un projectile activé par un mécanisme (darts, flèche, carreau) sur un membre en perd automatiquement l'usage. Un personnage qui reçoit un projectile sur le torse (ou le dos) devient Agonisant. Un joueur n'a qu'à compter qu'un (1) seul projectile par seconde.

### Blessures graves

Un personnage peut avoir une blessure grave sur ses membres ou sur son torse. Un personnage qui devient Agonisant subit automatiquement une blessure grave au torse. La blessure grave rend le membre non-utilisable. Ces blessures ne peuvent être guéries que dans une **Infirmierie**. Il est donc impossible pour un personnage ayant reçu une blessure grave dans un combat d'être guéri sur le champ de bataille. Il existe des armes pouvant causer des blessures graves.

Il est important de noter que cette section ne prend pas en compte l'armure. Lors de combats, il est important que le joueur compte les coups qu'il reçoit, et non ceux qu'il donne. Si vous trouvez qu'un NPC devrait être « mort », souvenez-vous la règle de l'Injustice.

## ÉTATS

Les personnages de Génération Zéro peuvent subir les effets de leurs environnements. Ces effets sont représentés par des **États**. Divers éléments de jeux clairement identifiés peuvent octroyer un état à un personnage. La description de chacun explique comment se débarrasser de cet état.

### Affaiblit

Un personnage **affaiblit** ne peut ni **courir**, ni utiliser de **Points d'adrénaline (P.A.D)** et est exténué.

### Affamé

Le personnage devient **affaiblit**. Pour sortir de cet état, il devra consommer (enlever le ruban vert) une ration de nourriture.

### Assoiffé

Le personnage devient **affaiblit**. Pour sortir de cet état, il devra consommer (enlever le ruban bleu) une ration d'eau.

### Agonisant

Le joueur agonisant doit gémir de douleur, il ne peut pas marcher ou agir autrement que pour ramper lentement. Un état **agonisant** occasionne une **blessure grave** au torse qui peut être guérie avec des premiers soins dans une **Infirmerie**. Un joueur ne peut pas crier dans cet état. Pour perdre cet état, la **blessure grave** à la zone du torse doit être guérie.

## LA MORT

La seule et unique façon de mourir est de se faire « **achever** ». Pour y arriver, un personnage doit simuler une manœuvre cherchant à « tuer » un personnage **agonisant ou inconscient** pendant 10 secondes avant de déclarer « Je t'achève ». Lorsque cette action est effectuée, la victime meurt. Lorsque votre personnage meurt, vous devez attendre que l'action autour de vous soit terminée, puis vous rendre « hors jeu » au campement des NPCs.

- Votre personnage perd 1 point de personnage (le point perdu est choisi à la discrétion des organisateurs);
- Lorsque votre personnage revient à la vie, il est **assoiffé** et **affamé**;
- Les organisateurs vous indiqueront ce qui arrive par la suite (par exemple, ce qui arrive à vos P.A.D);

## EXÉCUTION

Il est possible de tuer un personnage de manière définitive. Cependant, il faut avertir l'Organisation préalablement afin d'organiser une scène convenable. Un joueur qui perd son personnage mérite au moins une sortie grandiose. Un personnage ne peut pas être exécuter sans l'aval des Organisateur.

## LA SURVIE

Survivre dans un monde post-apocalyptique est un exploit en soi. **À la fin de chaque activité, chacun devra posséder 1 ration d'eau potable et 1 ration de nourriture.** Si un personnage manque de l'un ou de l'autre, celui-ci sera **assoiffé** ou **affamé** quelques jours après l'activité. Ceci est représenté par un état qui prendra effet durant la totalité de la prochaine activité post-apocalyptique.

Les rations d'eau potable sont représentées par un ruban bleu. L'eau de pluie, l'eau des sources ainsi que l'eau des ruisseaux est contaminée, donc dangereuses pour la santé d'un personnage. Les rations de nourritures sont représentées par un ruban vert. Le cannibalisme n'est pas une option puisque les chances de manger la chair d'un mort-vivant sont trop élevées; ce qui pourrait être fatal pour le personnage.

*P.S. La nourriture qu'un joueur apporte en GN représente les rations qu'il s'est procurées avant le GN. Il faut absolument trouver d'autres rations identifiées à l'aide de rubans verts/bleus durant l'activité pour ne pas subir de conséquences au prochain scénario.*

## EMPLACEMENTS SPÉCIAUX

Les emplacements spéciaux sont des endroits décorums « en-jeu » identifiés par l'Organisation qui ont des utilités différentes. Les emplacements spéciaux peuvent être utilisés par tous.

- **Infirmierie:** Une **blessure grave** ne peut être guérie **que dans une Infirmierie**.
- **Laboratoire:** La **création** de Recettes chimiques est seulement possible dans un **Laboratoire**.
- **Points de ferrailles:** Les compétences **Rapièçer** et **Rafistoler** sont seulement utilisables dans un **Point de ferrailles**.
- **Zone radioactive:** La compétence **Récolte** est seulement utilisable dans une **Zone radioactive**.

## HOMOLOGATION

Au début de l'activité, le joueur reçoit ses **Trouvailles** et ses **Objets pratiques**. Si le personnage n'a pas fait parvenir sa fiche de personnage à l'organisation avant la date limite annoncée pour l'événement, il ne recevra pas d'homologation.

À la fin de l'activité, seuls les **Objets pratiques** seront homologués et conservés pour la prochaine activité. Un personnage ne conserve ni ses **Caps**, ni **rien d'autre** (à moins d'indication contraire de la part de l'organisation).

## ARMES

La connaissance de n'importe quelle arme est gratuite. N'importe quel personnage peut ramasser une arme et l'utiliser. Cependant, il doit dépenser des **points de personnage** dans la section **Équipements** afin de commencer avec une arme.

Les armes sont soumises à une inspection par un responsable désigné par l'organisation au début de chaque partie. Les armes comprenant une chaîne, par exemple les fléaux maison, doivent avoir une chaîne sécuritaire (en plastique léger, en mousse et/ou en duct, tape) d'une longueur maximale de 30 cm (1 pied). Les armes jugées dangereuses seront retirées du jeu.

## ARMES DE CORPS A CORPS

Voici la grandeur maximale pour les armes de corps à corps:

**Poignard\***: 15 à 48 cm (6 à 19 pouces) \*ne peut être lancé

**Arme à 1 main** : 30 à 75 cm (20 à 29 ½ pouces)

**Arme à 2 mains** : 76 à 150 cm (30 à 60 pouces)

La longueur de toute arme doit inclure le manche, pommeau, décoration, etc. **L'estoc et les coups à la tête sont interdits** et toutes armes dépassant 150 cm (5 pieds) ne seront pas admises sur le terrain.

## ARMES PNEUMATIQUES, ARCS ET ARBALÈTES

Les armes pneumatiques utilisées dans le monde de Génération Zéro sont représentées par les fusils marque Nerf ©. Votre arme doit être transformée pour lui donner un look post-apocalyptique (une couche de peinture noir au minimum). Les arcs et arbalètes doivent avoir **une pression maximale de 20 livres**. Les flèches et projectiles pour armes pneumatiques sont achetées ou fabriquées par le joueur.

## RESTRICTIONS

Toutes les armes pneumatiques et tous les projectiles doivent au préalable être approuvés par les organisateurs de chaque activité où elles vont être utilisées. Ceux-ci se réservent le droit de les refuser. Elles ne doivent montrer aucune arrête ou pointe dangereuse. Les projectiles doivent être inoffensifs, même tirés à bout portant.

## PROJECTILES

Les **Projectiles** sont des darts Nerfs ©, des flèches et des carreaux. En jeu, on donne aussi le nom de « Dart » aux projectiles des armes pneumatiques puisqu'ils sont de vulgaires morceaux de métal martelés pour donner la forme d'un dart.

Pour posséder des **Projectiles**, un personnage doit avoir la compétence **Trouaille - Projectiles**. Cette compétence permet au personnage de commencer une activité avec un certain nombre de **Projectiles** (voir le tableau à cet effet) Les **Projectiles**-que vous achetez lors de la création de votre personnage se « régénèrent » entre chaque scénario. Par exemple, un joueur qui achète six Darts lors de la création de son personnage pour son premier scénario commencera son prochain scénario avec six Darts, même si son personnage avait terminé le premier scénario avec plus ou moins de six Darts.

Il est possible de trouver ou acheter des **Projectiles temporaires** durant une activité. Les **Projectiles temporaires** n'affectent pas votre total de **Projectiles** avec lequel vous commencez. Les **Projectiles temporaires** sont toujours les premiers à être tirés et ne peuvent pas être réparés dans un **Point de Ferraille**.

*N.B. Un **Projectile** avec les initiales NPC doit être rapporté à un **Point de Ferraille** et ne peut être tiré par un joueur. Les munitions sont une propriété du joueur et ne sont pas volables.*

## **ARMURES ET PROTECTIONS CORPORELLES**

L'armure offre une protection supplémentaire au personnage. Durant un combat, c'est l'armure qui reçoit le coup en premier. Lorsqu'elle est brisée, c'est le corps qui reçoit le coup. Pour porter une armure, un joueur doit avoir les accessoires nécessaires. Les armures **ne peuvent pas être cumulées pour une zone corporelle donnée**. Les pièces d'armure sont des éléments de costumes et ne peuvent pas être volées. **L'armure ne protège que ce qu'elle couvre**. L'armure doit être acquise avec des points de personnage dans la section **Équipements**.

Il existe trois types de protections:

### **Armure légère**

Ce type d'armure protège la surface où elle est portée contre un **Coup physique** supplémentaire. Ce sont les armures de fortunes, les armures "maison": Protection de sports, cuir, cuir bouilli, cuir clouté, bois, etc.

### **Armure lourde**

Ce type d'armure protège l'endroit où elle est portée contre un **Coup physique** et un **Projectile** supplémentaire. Ce sont les versions lourdes des armures "maison": plaques de métal (**aucun rebord coupant**), écailles de métal sur cuir, pneu de voiture, etc.

### **Kevlar**

Ce type d'armure protège l'endroit où elle est portée contre trois **Projectiles**. Ce sont les armures militaires: vestes pare-balles, armure antiémeute, protection de démineur, Kevlar, etc. **Les imitations en duct tape ne sont pas acceptées**.

## BOUCLIER

Les **Boucliers** fonctionnent différemment des armures. Ils protègent complètement contre chaque **Coup et Projectile** qu'ils parent. La diagonale ou le diamètre d'un **Bouclier** ne peut jamais dépasser 90 cm (36 pouces). Vous devez inclure la mousse isolante et les décorations dans cette mesure.

## LA FORTUNE

La monnaie en vigueur dans le monde de Génération Zéro est le "**Caps**". La monnaie se présente sous deux formes courantes: le **Cap** (valeur de 1) et l'**Objet de valeur** (valeur de 10). Les **Objets de valeur** sont identifiés par un ruban **Jaune**. Les **Caps** que vous achetez lors de la création de votre personnage avec la compétence **Trouvailles** se « régénèrent » entre chaque scénario. Par exemple, un joueur qui dépense 3 **Points de personnage** en **Trouvaille** pour se procurer des **Caps** lors de la création de son personnage commencera chaque activité avec 45 **Caps**. Vous ne pouvez pas homologuer vos **Caps** à la fin du scénario. Les **Caps** et les **Objets de valeur** sont volables pendant l'activité.

## LES OBJETS PRATIQUES

Les **Objets pratiques** sont des objets d'une grande valeur. Ils sont identifiés par le logo de Génération Zér0. Ces objets sont volables et peuvent être homologués à la fin d'une activité.

## VOL ENTRE LES PERSONNAGES

Il est possible de voler un personnage. Tous les objets identifiés à l'aide du logo de Génération Zér0 ainsi que les caps et les objets de valeur sont volables. Les objets appartenant aux **Joueurs** ne sont **pas volables**.

## FOUILLE D'UN PERSONNAGE

Il existe deux sortes de fouille: la fouille réelle et la fouille fictive. **Vous devez absolument demander au joueur quel type de fouille il préfère**. La fouille réelle **doit** se faire dans le respect du joueur fouillé. Pour la fouille fictive, vous devrez alors nommer des endroits **précis** sur son corps et son costume. Celui-ci devra vous donner tous les objets situés dans les endroits spécifiques que vous lui désignez.

## TABLEAU DES COMPÉTENCES

Compétence	PP	Nécessite un PAD	Compétence	PP	Nécessite un PAD
Alphabétisation	3	Non	Perception	1	Oui
Assassinat	3	Non	Premiers soins	3	Non
Assommage	3	Non	Rafistoler	2	Non
Contorsion	1	Oui	Rapiécer	2	Non
Esquive	2	Oui	Récolte	1	Non
Fracture	1	Oui	Résistance aux mutations	1	Oui
Trappeur	2	Non	Smash	2	Oui
Knock back	1	Oui	Torture	1	Non

## TABLEAU DES MUTATIONS

Mutations	PP	Coûts en PAD	Mutations	PP	Coûts en PAD
Absortion	1	1	Force mutante	1	1
Bioacide	1	1	Impact suggéré	1	1
Bioscellant	1	1	Muqueuse	1	1
Blast mental	1	1	Résine Alpha	1	1
Cocon	1	1	Tissage mutant	1	1
Contamination	1	1	Transfert Beta	1	1
Corps mutant	1	1	Transformation corporelle	1	1
Effroi	1	1	Vision mutante	1	1
EMP	1	1			

## TABLEAU DES PAD

PAD	PP totaux	PP par niveau	PAD	PP totaux	PP par niveau
1	1	1	6	9	2
2	2	1	7*	12	3
3	3	1	8	15	3
4	5	2	9	18	3
5	7	2	10	21	3

\*Chaque PAD après 7 PAD coûte 3 PAD chacun.

## TABLEAU DES RECETTES

Recette	PP	Recette	PP
Biotoxine	1	Sérum	1
Sang-froid	1	Somnifère	1
Morphine	1	Maladresse	1
Placébo	1	Remède	1

## TABLEAU DE L'ÉQUIPEMENT

Équipement	PP	Équipement	PP
Arme à projectiles	2	Lampe de poche	3
Arme de corps à corps	3	Poignard	1
Armure	2	Trouvailles	Variable
Bouclier	3	Vélo	1

# LES COMPÉTENCES

## ALPHABÉTISATION

Le personnage qui a cette compétence sait lire, écrire et taper sur un clavier. Pour rappeler aux joueurs n'ayant pas la compétence qu'ils ne peuvent pas lire, les textes seront écrits en «triples voyelles». Exemple de texte: Vooiiiiciii uuun eeexeeemplee.

**VALEUR : 3**

## ASSOMMAGE

Permet d'assommer un personnage et de le rendre inconscient pendant 5 minutes en lui assénant un très petit coup sur l'épaule avec un Poignard. L'approche doit se faire **discrètement et par-derrière**. L'attaquant doit rester à portée de frappe, sans courir, pendant **5 secondes**, juste avant de frapper sa victime. Si ce personnage est consentant, dans le coma, déjà assommé ou bien immobilisé (par une **Mutation** ou par des liens en jeu), il n'a pas besoin d'être pris par surprise. Un personnage assommé se réveillera au premier **Coup ou Projectile** ou à la première **Mutation** offensive reçue. Ne peut pas être contrecarré par la compétence **Esquive**, mais est contrecarré par la compétence **Perception**.

**VALEUR : 3**

## ASSASSINAT

Permet d'achever un personnage qui n'est pas agonisant. L'approche doit se faire **discrètement et par-derrière** avec un **Poignard**. L'attaquant doit rester à portée de frappe, sans courir, pendant **5 secondes**, juste avant de frapper sa victime. Si ce personnage est dans le coma, déjà assommé ou bien immobilisé (par une **Mutation** ou par des liens en jeu), il n'a pas besoin d'être pris par surprise. Ne peut pas être contrecarré par la compétence **Esquive** mais peut être contrecarré par la compétence **Perception**.

**VALEUR : 3**

## CONTORSION

Permet de se libérer de ses liens lorsqu'on est ligoté ou bâillonné, de l'emprise de quelqu'un et de se faufiler au travers des espaces restreints. Peut être contré par la mutation **Tissage mutant**.

**Coût : 1 PAD - VALEUR : 1**

## ESQUIVE

Le personnage peut éviter un **Coup**, un **Projectile**, une **Mutation**, une attaque de **Pepper spray**, un **Cocktail molotov**, une décharge de **Taser**, un **Smash**, une **Fracture** ou un **Knock Back**. Ne permet pas de contrecarrer les compétences **Assassinat** et **Assommage**.

Coût : 1 PAD - Valeur : 2

## FRACTURE

Permet de causer une **Blessure Grave** à un membre d'un personnage en lui assénant un coup **avec une arme à 2 mains**. Cette compétence ignore l'armure. La Fracture peut être contrecarrée par la compétence **Esquive**. Cette compétence est utilisée au moment précis où le joueur crie « fracture ». Si celle-ci est contrecarrée (ex: par une esquive), elle a été gaspillée.

Coût : 1 PAD - Valeur : 1

## KNOCK BACK

Cette compétence permet d'effectuer un « **Knock Back** » sur une cible lorsqu'il est touché atteint. Il suffit de crier le mot « Knock Back! » et d'indiquer à la victime qu'elle doit reculer de 4 pas. Vous pouvez utiliser cette compétence avec n'importe quelle arme. La victime compte le **Coup** ou le **Projectile** en plus des effets du « Knock Back ».

Coût : 1 PAD - Valeur : 1

## PERCEPTION

Permet au personnage d'éviter un **Assassinat** ou un **Assommage** tenté sur lui. Peut être utilisé en tout temps, sauf si le personnage dort, est inconscient ou immobilisé d'une façon ou d'une autre.

Coût : 1 PAD - Valeur : 1

## PREMIERS SOINS

Les premiers soins permettent de remettre sur pieds un personnage qui aurait perdu l'utilisation d'un membre ou aurait une **Blessure grave**. Pour utiliser cette compétence, le joueur doit simuler de réels premiers soins, bandages et instruments à l'appui, pendant 1 minute par zone. Pour guérir une **Blessure grave** ou l'**Agonie**, le joueur doit simuler les premiers soins dans une **Infirmerie** pendant cinq minutes.

Valeur : 3

## RAFISTOLER (PATCH)

Permet de réparer les armures et les boucliers endommagées. Le travail prend 1 minute par zone armurée ou bouclier à réparer. Pendant ce temps, le réparateur doit simuler une réelle réparation avec outils et instruments à l'appui, pendant 1 minute. Vous pouvez seulement utiliser cette compétence à un **Point de Ferrailles**. Le joueur n'est pas obligé d'enlever son armure pour la faire réparer.

VALEUR : 2

## RAPIÉCER (FIX)

Permet de réparer les armes de corps à corps, les armes pneumatiques, les arcs et les arbalète . Le travail prend 1 minute par arme à réparer. Pendant ce temps, le réparateur doit simuler une réelle réparation avec outils et instruments à l'appui, pendant 1 minute. Il faut aussi cette compétence pour récupérer ses **Projectiles**. Il faut 1 minute pour réparer un nombre de **Projectiles** égal à la compétence **Trouvaille - Projectiles** du personnage. Vous pouvez seulement utiliser cette compétence à un **Point de Ferrailles**.

VALEUR : 2

## RÉCOLTE

Permet à un personnage de se procurer les **Doses de champignons** nécessaires aux **Recettes chimiques**. Pour obtenir une dose, il suffit de passer 5 minutes dans une **Zone radioactive** à "récolter" des champignons. Les **Doses de champignons** sont volables.

VALEUR: 1

## RÉSISTANCE AUX MUTATIONS

Protège contre une **Mutation** reçue par un personnage. Le personnage **choisit** la mutation qu'il désire bloquer. Toutes les mutations peuvent être bloquées. Le personnage doit décider si sa résistance annule une mutation aussitôt qu'il la reçoit, et non pas après que cette mutation ait commencé à faire effet.

COÛT : 1 PAD - VALEUR : 1

## SMASH

Permet de briser un Bouclier ou une Arme de corps à corps **en le frappant avec une arme à 2 mains**. L'arme ou le Bouclier devient alors inutilisable et le personnage qui le tient devra aussitôt le laisser tomber à terre. Il ne pourra plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit réparé par la compétence **Rafistoler** à un **Point de Ferrailles**.

**Coût : 1 PAD - Valeur : 2**

## TORTURE

Permet à un personnage de faire dire la vérité à un autre si ce dernier est capturé. Une scène de torture d'au moins 5 min doit avoir lieu. Après cela, le torturé doit répondre honnêtement et en détails à **trois** questions qu'on lui pose. Après la torture, le personnage devient **Agonisant**. Cette compétence ne fonctionne plus sur un personnage **Agonisant**. Peut être contrecarré par la recette **Sang-froid**.

**Valeur : 1**

## TRAPPEUR

Permet d'installer et de désarmer des **Pièges** et **Mines** en 5 minutes. Le personnage peut installer ou réactiver autant de **Pièges** ou **Mines** qu'il le désire, pourvu qu'il possède les pièges nécessaires. Une **Mine** rend une victime **Agonisante** en plus de causer une **Blessure Grave** sur tous ses membres. L'effet des pièges varient selon le piège.

**Valeur : 2**

# LES MUTATIONS

Un joueur qui décide de jouer un personnage avec une **Mutation** doit avoir des éléments de costumes dévoilant clairement aux autres joueurs qu'il est un mutant. Chaque mutation indique le pré-requis de costume. Plus un joueur sera généreux dans les éléments de costume qu'il porte, plus l'Organisation pourra se montrer clément envers son personnage. Les **Mutations** nécessitent une **Activation** et vous disposez de 5 secondes pour toucher votre cible après l' **Activation**.

## ABSORPTION

*Le mutant se coupe, insère un objet et regarde la blessure se régénérer sous ses yeux.*

Cette mutation permet au mutant d'assimiler instantanément **un seul** objet à l'intérieur de son corps. L'objet est hors jeu et doit être caché sur le personnage. La grandeur de l'objet assimilé ne peut dépasser 15 cm x 15 cm (sac de sandwich). Si le mutant subit une **Torture**, l'objet assimilé se dévoile.

**Durée** : Jusqu'à ce que le mutant cesse de dissimuler l'objet ou que la personne soit agonisante ou inconsciente.

**Aire d'effet** : L'objet touché.

**Activation** : Le mutant doit d'abord créer une plaie assez grande pour permettre au corps d'assimiler l'objet (ne cause pas de blessure). Il insère ensuite l'objet.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir au moins une grosse cicatrice accompagnée d'ecchymoses sur son corps. La cicatrice peut être remplacée par un bandage taché de sang et d'infection.

**COÛT : 1 PAD - VALEUR : 1**

## BIOACIDE

*Le mutant vomie une décharge muqueuse toxique sur sa victime.*

La victime perd toute l'armure qu'elle possède. Les différentes pièces d'armures devront être réparées à un **Point de féraïlle** à l'aide de la compétence **Rafistoler**.

**Durée** : Instantanée.

**Aire d'effet** : Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant mime de vomir sur son adversaire.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit porter une prothèse grotesque dans le cou.

**COÛT : 1 PAD - VALEUR : 1**

## BIOSCELLANT

*Le mutant produit des substances qui affectent les sens.*

La victime devient sourde, aveugle ou muette au choix du mutant. Le mutant doit indiquer à sa cible quel handicap l'affecte. Il disparaît au moment où la cible reçoit un **Coup physique**, un **Projectile** ou l'effet d'une **Mutation**.

**Durée** : 1 minute.

**Aire d'effet** : Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant mime de cracher sur ses mains.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir des brûlures sur ses mains et sur ses avants bras. Vous pouvez aussi opter pour des bandages tachés de sang et d'infection.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## BLAST MENTAL

*Le mutant fait jaillir de lui une décharge d'énergie mentale affaiblissant une personne près de lui.*

Cette mutation fait perdre 2 P.AD. à sa victime.

**Durée** : Instantanée.

**Aire d'effet** : Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant place ses deux mains sur sa tête et grimace de douleur. Il lâche ensuite un cri de douleur.

**Pré-requis de costume**: Le joueurs doit avoir du faux sang qui lui coule des yeux, du nez, des oreilles et de la bouche en tout temps.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## COCON

*Le mutant sécrète une biorésine à partir de ses mains. Elle sèche en quelques secondes et devient quasi-impénétrable. Entre-temps, le mutant est prisonnier du cocon.*

Le mutant est immobile et immuable durant la totalité de la Mutation. Le cocon le protège contre tous les **Coups physiques**, les **Projectiles** et toutes **Mutations**. Le mutant ne peut activer de **Mutations**, ni parler/entendre ce qui se passe à l'extérieur du cocon. Le joueur doit se fermer les yeux et boucher ses oreilles.

**Durée** : Une activité ou jusqu'à ce que le mutant décide de terminer son cocon.

**Aire d'effet** : Le mutant.

**Activation** : Se mettre en position fœtale sur le sol.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir une grosse bosse dans le dos.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## CONTAMINATION

*Le mutant affecte le PH de la ration en y ajoutant des sécrétions nocives.*

La **Ration** est complètement détruite (Enlevez le ruban sur la ration). La destruction de cette Ration permet de créer 6 **Composés chimiques** (fournies par le joueur).

**Durée** : Instantanée.

**Aire d'effet** : Une ration.

**Activation** : Le mutant mime de cracher sur la ration.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir les lèvres noires.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## CORPS MUTANT

*Le corps du mutant est grotesque et difforme. Ceci a pour avantage de le rendre beaucoup plus résistant en conséquence*

Cette mutation permet au mutant d'encaisser un **Coup physique** de plus au torse.

**Durée**: Une activité ou jusqu'au moment où le mutant reçoit un **Coup physique**.

**Aire d'effet** : Le mutant.

**Activation**: Le mutant fléchit ses muscles pendant quelques secondes en grimaçant de douleur.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir un gros ventre.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## EFFROI

*Le mutant arrive à provoquer mentalement la peur chez sa victime.*

La cible de cette **Mutation** est prise d'une frayeur incontrôlable envers le mutant. Le personnage doit s'enfuir en courant dans la direction opposée jusqu'à ce qu'il ne soit plus en mesure de voir ou d'entendre le mutant.

**Durée** : Jusqu'à ce qu'il ne soit plus en mesure de voir ou d'entendre le mutant.

**Aire d'effet** : Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant doit crier.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit porter un masque grotesque. Vous pouvez aussi opter pour des bandages tachés de sang et d'infection qui couvrent votre visage.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## EMP

*Le mutant fait jaillir de puissantes ondes électromagnétiques de son corps.*

La cible doit immédiatement éteindre sa lampe de poche. De plus, tout autres objets électroniques (lampe de poche supplémentaire, Walkie-Talkie etc.) cessent de fonctionner. N'affecte pas la Mutation **Vision mutante**.

**Durée** : Jusqu'à ce que l'objet se fasse réparer dans un **Point de Ferrailles** avec la compétence **Rapiécer**.

**Aire d'effet** : Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant mime d'être électrocuté en criant de douleur.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit porter plusieurs marques de brûlures sur son corps. Vous pouvez aussi opter pour plusieurs pansements tachés de sang et d'infection.

**Coût : 1 PAD - Valeur : 1**

## FORCE MUTANTE

*Le mutant possède d'énormes muscles lui donnant la force de plusieurs Hommes.*

Cette **Mutation** est seulement utilisée pour des comparaisons de forces (tir au poignet, retenir quelqu'un dans ses bras ou le clouer au sol, pousser/retenir une porte, etc.). Un joueur avec **Force mutante** peut en transporter un autre. Sa force équivaut à la force de 4 personnes (il faut 5 personnes et plus pour le vaincre).

**Durée** : Une action.

**Aire d'effet**: le Mutant.

**Activation** : Le mutant hurle de douleur lorsqu'il entreprend l'action.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir au moins un gros bras.

**Coût : 1 PAD - Valeur : 1**

## IMPACT SUGGÉRÉ

*Une force inconnue pousse la victime à toucher au sol.*

La cible doit immédiatement faire en sorte que ses épaules touchent au sol.

**Durée**: Instantanée.

**Aire d'effet**: Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant tape ses mains ensemble du plus fort qu'il peut.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir un maquillage de veines sur ses tempes et son front.

**Coût : 1 PAD - Valeur : 1**

## MUQUEUSE

*Le mutant peut vomir une muqueuse très épaisse qui peut enrailler plusieurs mécanismes.*

Cette **Mutation** empêche une arme pneumatique, un arc ou une arbalète de fonctionner, jusqu'à la réparation de l'arme dans un **Point de Ferrailles**. La cible n'a plus le droit d'utiliser son arme pendant la durée de la **Mutation**.

**Durée** : Une activité ou jusqu'à ce que l'arme se fasse réparer dans un **Point de Ferrailles** avec la compétence **Rapiècer**.

**Aire d'effet** : L'arme du joueur touchée.

**Activation** : Le mutant mime de vomir sur ses mains.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir une série de cicatrice autour de la bouche.

**Coût : 1 PAD - Valeur : 1**

## RÉSINE ALPHA

*Le mutant sécrète une résine de ses mains. Cette résine sèche rapidement et devient indestructible pour un laps de temps avant de se détériorer.*

Cette **Mutation** permet de protéger un bouclier ou une arme contre un **Smash**. Ne fonctionne pas sur l'armure. Il est impossible d'avoir plus qu'une résine sur un bouclier.

**Durée**: Une activité ou jusqu'à ce que l'arme/bouclier reçoit un **Smash**.

**Aire d'effet** : Un bouclier ou une arme.

**Activation** : Le mutant frotte lentement sa main sur tout le contour de son bouclier ou sur toute la surface de son arme.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir des bubons sur les mains et/ou sur les avants bras.

**Coût : 1 PAD - Valeur : 1**

## TRANSFERT BETA

*Le mutant peut interchanger son énergie avec celle d'un autre mutant.*

Cette **Mutation** permet d'offrir un ou plusieurs de ses P.AD. restant à quelqu'un d'autre. Le joueur recevant les P.AD. ne peut pas dépasser son nombre de P.AD. maximal.

**Durée** : Instantanée.

**Aire d'effet** : Une personne touchée par le mutant.

**Activation** : Le mutant doit serrer la main de la cible pendant 5 secondes.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir une série de taches étranges sur ses bras et ce qui semble être une petite bouche hideuse dans la paume de l'une de ses mains.

**Coût** : 1 PAD + LES PAD TRANSFÉRÉS - **Valeur** : 1

## TRANSFORMATION CORPORELLE

*Le mutant transforme temporairement son apparence physique.*

Le mutant change **d'apparence**. Il peut changer de sexe, d'ethnie, enlever des mutations physiques, ajouter des mutations physiques, etc. Il faut simplement les éléments de costume nécessaires pour se transformer complètement d'apparence. Vous ne pouvez jamais prendre l'apparence d'un autre personnage. Le mutant **perd temporairement les avantages d'une mutation** s'il fait **disparaître** les pré-requis de costume nécessaires.

**Durée** : Une activité ou jusqu'au moment où le mutant décide d'arrêter de changer son apparence.

**Aire d'effet** : Le mutant.

**Activation** : Le mutant ajoute chaque élément de costume en donnant l'impression qu'ils apparaissent de manière douloureuse

**Pré-requis de costume**: Cette mutation est complètement interne.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## TISSAGE MUTANT

*Le mutant tisse une membrane collante et très résistante à partir de ses mains.*

Permet de créer des liens pour attacher une victime afin d'éviter qu'elle ne s'en défasse, même avec la compétence **Contorsion**.

**Durée** : Jusqu'à ce qu'une personne autre que la victime coupe ou brise les liens (une action qui prend 10 secondes).

**Aire d'effet** : Les liens d'une seule personne.

**Activation** : Le mutant place la corde dans sa main et la ferme ensuite. Toujours avec le poing fermé, il tire la corde tranquillement pour donner l'impression qu'elle sort de sa main.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir les paumes de ses mains noircies.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

## VISION MUTANTE

*Le mutant concentre l'énergie de son cerveau pour faire jaillir de la lumière de ses yeux causant malheureusement un terrible mal de tête.*

Cette **Mutation** permet au mutant de produire de la lumière. Pendant toute la durée de l'effet, le joueur peut utiliser une lampe de poche frontale **ROUGE**. Cette lumière est visible par tout le monde.

**Durée** : Jusqu'à ce que le mutant cesse de produire la lumière.

**Activation** : Le mutant se ferme les yeux et se masse les tempes avec ses deux mains. Il allume ensuite sa lumière frontale.

**Pré-requis de costume**: Le joueur doit avoir un troisième oeil sur le front.

**Coût** : 1 PAD - **Valeur** : 1

# RECETTES CHIMIQUES

Les recettes chimiques sont des composés organiques avec des effets toxiques. Ils sont fabriqués à partir de végétaux et de mycètes variés. Les alcaloïdes peuvent être administrés de deux manières différentes: par **ingestion liquide** ou par **comprimé** (pilule) et affecte une personne par dose, dans une consommation qui équivaut à un verre. Une fois qu'elles sont créées, elles ne peuvent être transformées en une autre forme. Chaque recette est fabriquée à partir d'un **Composé chimique** et d'une **Dose de champignons**. Ils sont achetables. Les **Doses de champignons** peuvent être récoltées avec la compétence **Récolte**. Une recette prend 5 minutes à créer, son effet est instantané doit être préparé dans un **Laboratoire**.

## BIOTOXINE

**Effet:** La personne qui l'ingère tombe dans un état **Agonisant** et **Assoifé**.

**Durée :** Une activité ou jusqu'à ce que la victime soit soigné à une **Infirmierie** et aille consommé une **Ration d'eau**.

**Valeur : 1**

## MALADRESSE

**Effet:** Le personnage devient très malhabile. Pendant toute la durée de l'effet, il ne peut tenir aucun objet dans ses mains pendant plus de 5 secondes sans l'échapper au sol. De plus, il ne cesse de s'empêtrer dans ses jambes et de tomber au sol. S'il essaie de courir, il le fera en tombant ou en fonçant dans les arbres de façon répétée.

**Durée :** 15 minutes.

**Valeur : 1**

## MORPHINE

**Effet:** Procure une résistance à la douleur. Le personnage n'a pas à simuler la douleur.

**Durée :** 15 minutes.

**Valeur : 1**

## PLACÉBO

**Effet:** Enlève les états (**Assoiffé** et **Affamé**) et les effets d'une **Recette Chimique** qui affectent le personnage de manière temporaire.

**Durée:** 15 minutes

**Valeur : 1**

## REMÈDE

**Effet:** Guéris complètement les maladies (Ex: morsure d'un mort-vivant). Ne permets pas de s'immuniser contre celles-ci.

**Durée :** Instantané.

**Valeur : 1**

## SANG-FROID

**Effet:** Le personnage perd tout à coup toute émotion. Il devient froid et ne peut éprouver ni peur, ni haine, etc. Il est également immunisé contre les effets de la Mutation **Effroi** et la compétence **Torture**.

**Durée :** 1 heure.

**Valeur : 1**

## SÉRUM

**Effet:** Oblige le personnage à ne dire que la vérité sans ambiguïté. Il lui est impossible de dire le moindre mensonge.

**Durée :** 15 minutes.

**Valeur : 1**

## SOMNIFÈRE

**Effet:** Oblige le personnage qui l'a ingéré à s'endormir. La victime se réveille au premier Coup, Projectile ou Mutation reçu.

**Durée:** 15 minutes.

**Valeur : 1**

# LISTE D'ÉQUIPEMENT

## ARME DE CORPS À CORPS

Le joueur possède une **Arme de corps à corps**. Une arme de corps à corps à une main mesure **30 à 75 cm** (20 à 29 ½ pouces). Une arme de corps à corps à deux mains mesure **76 à 150 cm** (30 à 60 pouces). Le joueur doit prendre cette compétence plusieurs fois s'il veut avoir plus d'une **Arme de corps à corps**. Les **Armes de corps à corps** ne sont pas volables.

Valeur : 3

## ARME À PROJECTILES

Le joueur possède une **Arme à projectiles** (arc, arbalète, arme pneumatique). Le joueur doit prendre cette compétence plusieurs fois s'il veut avoir plus d'une **Arme à projectiles**. Les **Armes à projectiles** ne sont pas volables.

Valeur : 2

## ARMURE

Le joueur peut s'équiper d'une armure de n'importe quel type, sur toutes les zones de son corps. Les pièces d'armures ne sont pas volables.

Valeur : 2

## BOUCLIER

Le joueur possède un **Bouclier** qui mesure au maximum 90 cm (36 pouces) de diamètre ou de diagonale. Le **Bouclier** n'est pas volable.

Valeur : 3

## COCKTAIL MOLOTOV

Vous commencez chaque activité avec un certains nombre de **Cocktails Molotovs**. Une cible atteinte par un **Cocktail Molotov** s'enflamme et souffre de douleur. Il doit se rouler au sol pendant **5 secondes** afin d'éteindre les flammes. Peut être contrecarré par **Esquive**, mais pas par un **Bouclier**. Les **Cocktails Molotovs** sont volables.

Valeur : Voir Tableaux des Trouvailles

## LAMPE DE POCHE

Le joueur possède une **lampe de poche**. Seules les lampes de poche sans batteries sont acceptées (par exemple des lampes de poche qu'on recharge à la manivelle). La **Lampe de poche** n'est pas volable.

**Valeur : 3**

## MINE

Vous commencez chaque activité avec un certains nombre de **Mines**. Les **Mines** sont représentés pas des assiettes d'aluminium déposées au sol. Une **Mine** cause une **Blessure Grave** sur chaque membre et sur le torse (rendant la cible **agonisante**) au joueur qui marche dessus. Les **Mines** sont volables.

**Valeur : Voir Tableaux des Trouvailles**

## PEPPER SPRAY

Vous commencez chaque activité avec une canette de **Pepper Spray** contenant un certains nombre de **charges**. Les **charges** sont représenté par des élastiques qui sont enlevés après chaque utilisation. Une cible touchée par une attaque de **Pepper Spray** subit des brûlements intenses et douloureux aux yeux. Elle est aveuglée et doit se recouvrir les yeux avec ses mains pendant **10 secondes**. Peut être contrecarré par **Esquive**, mais pas par un **Bouclier**. Les **Pepper Sprays** sont volables.

**Valeur : Voir Tableaux des Trouvailles**

## POIGNARD

Le joueur possède un **Poignard**. Un **Poignard** mesure **entre 6 et 19 pouces** (15 à 48 cm). Le joueur doit prendre cette compétence plusieurs fois s'il veut avoir plus d'un **Poignard**. Un **Poignard** n'est pas volable.

**Valeur : 1**

## PROJECTILES

Vous commencez chaque activité avec un certain nombre de **Projectiles**. Le nombre **total** de **Projectiles** avec lequel vous commencez dépend du nombre points que vous attribuez à la compétence **Trouvaille - Projectiles**. Les **Projectiles** ne sont pas volables.

**Valeur : Voir Tableau des Projectiles**

## TASER

Vous commencez chaque activité avec un **Taser** contenant un certains nombre de **charges**. Les **charges** sont représenté par des élastiques qui sont enlevés après chaque utilisation. Une victime touchée par un Taser échappe immédiatement tout ce qu'elle tient et doit simuler l'effet d'un choc électrique pendant **5 secondes**. Peut être contrecarré par **Esquive**, mais pas par un **Bouclier**. Les **Tasers** sont volables.

**Valeur : Voir Tableaux des Trouvailles**

## TROUVAILLES

Le personnage qui achète cette compétence a un don particulier à trouver un peu de tout entre les scénarios. Ce personnage pourra réclamer ces items à chaque GN. Chaque type d'équipement est indépendant des autres : pour avoir des **Caps** et des **Mines**, un joueur doit dépenser des points de personnage pour chacun. Les **Trouvailles** sont volables.

**Valeur : Voir Tableaux des Trouvailles**

## VÉLO

Le joueur possède un vélo et peut se déplacer avec. **Veillez porter un casque s.v.p.** Le **Vélo** n'est pas volable.

**Valeur : 1**

# TABLEAUX DES TROUVAILLES

\*Note – Il est possible de dépasser le nombre du tableau.

Caps		
Nombre	PP total	PP
10	1	1
25	2	1
60	4	2
100	6	2
175	9	3
250	12	3
350	16	4
500	20	4

Projectiles		
Nombre	PP total	PP
2	1	1
4	2	1
8	4	2
12	6	2
16	9	3
20	12	3
25	16	4
30	20	4

Mines		
Nombre	PP total	PP
1	1	1
2	2	1
5	4	2
8	6	2
13	9	3
18	12	3
25	16	4

Cocktail Molotov		
Nombre	PP total	PP
1	1	1
2	2	1
5	4	2
8	6	2
13	9	3
18	12	3
25	16	4

<b>Pepperspray</b>		
Nombre	PP total	PP
1	1	1
2	2	1
5	4	2
8	6	2
13	9	3
18	12	3
25	16	4

<b>Tasers</b>		
Nombre	PP total	PP
1	1	1
2	2	1
5	4	2
8	6	2
13	9	3
18	12	3
25	16	4

<b>Doses de champignons</b>		
Nombre	PP total	PP
2	1	1
5	2	1
10	3	1
16	4	1
25	5	1
32	6	1
40	7	1

<b>Composés Chimiques</b>		
Nombre	PP total	PP
3	1	1
8	2	1
14	3	1
20	4	1
28	5	1
35	6	1
45	7	1