

PROJET NEMESIS

Livre de règles



Saison 2014
Imagika.org

Règles de sécurité	3
Règles générales	4
Création de personnages	7
Exemple de nouveau personnage	8
Le Némésis	12
Les Compétences	
Règles générales des compétences	10
Les compétences physiques	11
Les compétences de survie	13
Les compétences de tribus	15
Les compétences raciales	16
Les Métiers	
Les métiers de survivants	17
Les métiers de Némésis.....	23
Les Forces	26
Les Passages	29
Les Denrées	35

Règles de sécurité

Il est obligatoire de porter des lunettes de sécurité en tout temps. Il est fortement recommandé de porter un bandana ou un masque sur votre bouche lorsque vous vous engagez dans un combat airsoft.

La vitesse maximale des armes airsoft est de 350 fps.

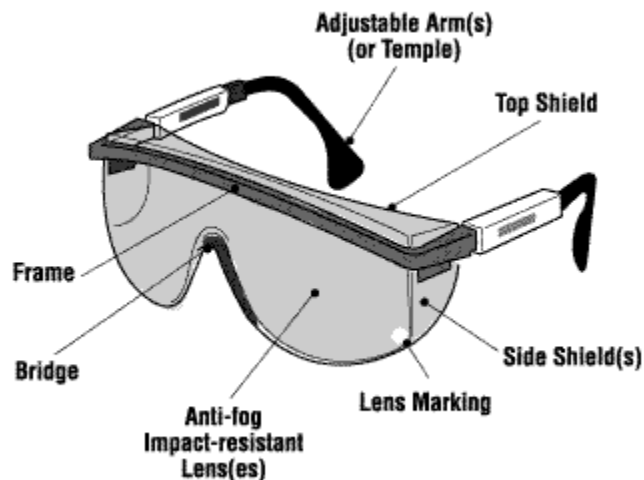
Aucun tir aveugle : vous devez avoir un visuel sur votre cible et viser précisément pour éviter les tirs au visage.

Aucun tir automatique : semi-automatique seulement.

Aucun pointeur laser : le reflet d'un laser dans une lunette de sécurité peut blesser un oeil.

Les armes en mousse doivent avoir été approuvées par l'organisation pour leur sécurité ainsi que pour leur décorum.

Il est interdit de viser intentionnellement la tête avec votre arme ou votre airsoft. Par contre, si par accident vous recevez un coup à la tête, vous devez le déduire de vos points de vies. Petit conseil: évitez de vous placer en situation où les joueurs n'auront que votre tête à viser



Règles générales

Tout personnage peut manier une arme de mêlée d'au plus 60 cm sans devoir acheter de compétence. Évitez la masse de Sauron et ayez plutôt une clé à molette en latex ou un simple gourdin en mousse isolante. Une épée courte sans garde fait une excellente machette.

Portez une montre en tout temps pour calculer correctement les durées des pouvoirs et votre temps de repos. La montre est le seul gadget électronique qui ne demande pas de pile pour être activée.

Chaque coup porté contre un adversaire fait 1 dégât, que ce soit une balle d'arme airsoft ou un coup de massue, bien que certains pouvoirs et compétences permettent d'augmenter ponctuellement le dégât. Lorsque vous recevez un coup ou une balle vous soustrayez le dégât reçu à vos points de vie.

La mort

Lorsque les points de vie d'une personne sont dans le négatif, elle tombe au sol agonisante pendant 10 minutes. Elle peut râler (mais pas parler) et ramper. **Si elle n'a pas été soignée après ces 10 minutes et qu'il fait nuit, elle devient un Némésis**(voir section Némésis). Si pour une quelconque raison elle ne devient pas némésis, par exemple parce que c'est le jour, elle continue à agoniser pour un autre 5 minutes puis perd un point de destin. Elle reprend alors conscience à 0 point de vie.

Une personne agonisante peut être achevée par un ennemi survivant. La victime tombe alors inconsciente (elle ne peut plus râler et ramper) et réduit le temps avant de mourir de 5 minutes.

Vous oubliez les 15 dernières minutes de votre existence lorsque vous devenez némésis ou lorsque vous perdez un point de destin.

Les points de destin

Au début de la partie, chaque joueur se voit remettre une petite fiole contenant des bonbons qui symbolisent les points de destin. À la fin d'un scénario, vous ne pouvez avoir plus de 5 points de destin. Les excédents seront sacrifiés au Némésis. Si vous tombez à 0 point de destin, vous ne pouvez plus revenir à la vie.

Les façons de perdre vos points de destin sont nombreuses et effrayantes:

- a) Subir le pouvoir *carnage*; (voir section Némésis)
- b) Tomber agonisant pendant 15 minutes durant le jour sans avoir été guéri;
- c) Se faire dézombifier avec de l'antidote dilué; (voir antidote dans la section Denrée)
- d) Ne pas avoir mangé 2 rations de nourriture durant un scénario;
- e) Être némésis au lever du soleil;
- f) Subir des mutations étranges, etc.

La guérison

La plupart des soins s'échelonnent sur une durée, l'effet des soins cesse immédiatement si vous entrez en combat.

Lorsque vous recevez des soins après être tombé agonisant ou après vous être fait dézombifier, vous devez reprendre votre souffle avant de continuer votre aventure; **vous êtes faible pendant 5 minutes**, pendant lesquelles vous ne pouvez être offensif, vous ne pouvez faire de pouvoir et vous pouvez vous déplacer uniquement avec l'aide de quelqu'un. De plus, vous devez être en repos pour recevoir des soins.

Le repos

Il existe deux durées qui marquent un repos pour votre personnage : la **période** (30 minutes par défaut) et le **combat** (5 minutes). Après avoir pris une période de repos, vous regagnez toutes vos compétences et pouvoirs non-permanents ou stipulés autrement. Le combat implique la bataille et le temps pendant lequel vous devez reprendre votre souffle. Dès que vous recevez ou infligez un effet ou que vous assénez ou recevez un coup ou un tir, vous êtes considéré comme ayant interrompu votre repos.

La décontamination

Après chaque scénario, tous les joueurs devront être « décontaminés »: tous déchargent leurs armes airsoft et les organisateurs comptabilisent les séquelles que vous avez subies. C'est le moment où l'on comptabilise les points de destin perdus et gagnés, les rations de nourriture et les plaisirs consommés.

Le test

Il s'agit d'un combat de roche-papier-ciseau permettant de résoudre un pouvoir social. Les pouvoirs sociaux ne peuvent jamais être utilisés en combat. Généralement, un pouvoir social ne peut être utilisé s'il nuit à l'action. Le joueur à l'offensive gagne les égalités.

La lueur

La nuit, certaines zones seront illuminées d'une lueur étrange (un ou deux glowsticks). L'énergie qu'on y retrouve nourrit le Némésis et rend l'endroit fortement dangereux. Pour cette raison, on y trouve parfois des trésors oubliés. La grandeur d'une zone de lueur est de 5 mètres de rayon autour de son point d'origine.

Les denrées

Vos personnages commencent leurs aventures avec quelques denrées, mais pour survivre vous aurez à en acquérir en cours de jeu. Survivre, c'est aussi se trouver à bouffer. Les denrées sont des objets de jeu fournies par l'organisation qui vous permettent d'accomplir diverses actions, par exemple vous nourrir ou flinguer votre voisin. Vous pouvez transporter un nombre limité d'objets, selon votre inventaire. C'est pourquoi il existe des coffres dans les campements qui permettent d'entreposer vos trouvailles. Vous trouverez la liste des denrées ainsi que les règles détaillées les concernant en page 35.

Création de personnages

Lors de la création de votre personnage, vous devez choisir:

1. **Une tribu** qui représente votre mode de vie et qui définit vos choix de métiers. (p. 15)
2. **Un métier** qui vous donne accès à deux types de pouvoirs. (pp. 17 à 22)
3. **Une force** qui définit le caractère de votre personnage. (pp. 26-27)
4. **Un passage (optionnel)** qui décrit les aventures passées de votre personnage. (pp. 29-34)
5. **Une religion** qui représente la foi de votre personnage. (p. 32)
6. **Des compétences** qui sont les aptitudes de votre personnage. (pages 13 à 28)

De plus, tous les nouveaux personnages ont:

- 2 points de vie;
- 5 points de destin; (voir Règles générales)
- 2 points de denrées; (voir section Denrées)
- 4 espaces d'inventaire; (voir section Denrées)
- 7 points d'expérience.

Vos points d'expérience (Pxs)

Ils servent à acquérir des compétences et développer le métier que vous avez choisi. Chaque pouvoir et compétence sont associés à un chiffre qui représente son coût en points d'expérience. Lorsqu'il y a plusieurs niveaux dans une même compétence, vous devez obligatoirement acquérir les pouvoirs dans l'ordre, du moins cher au plus cher.

À la création de votre personnage, vous ne pouvez investir qu'un *maximum* de 3 points dans des compétences de votre métier. De plus, vous ne pouvez débiter le jeu avec un pouvoir ou une compétence de 3e niveau. Vous pouvez acheter plus d'une fois les compétences non permanentes.

En respectant les règles ci-haut, vous pouvez librement investir vos points d'expérience dans des compétences qui sont séparées dans les catégories suivantes:

Les compétences physiques vous permettront de résister aux blessures et à combattre avec une arme de mêlée. Contrairement aux autres compétences, elles peuvent être utilisées même lorsque vous êtes sous forme de Némésis.

Les compétences de survie augmentent vos chances de revoir le lever du soleil sous forme humaine. Elles incluent le tir à l'arme airsoft et plusieurs autres trucs utiles, tels que les premiers soins, des connaissances et plusieurs autres ressources.

Les compétences de tribu représentent les moyens que vous et vos pairs utilisez au quotidien pour éviter d'être le repas des Némésis et survivre pour une autre journée.

Les compétences raciales ne s'adressent qu'aux freaks. (Voir section Passages)

Les pouvoirs de métier sont les pouvoirs spécifiques au métier que vous avez choisi.

Les pouvoirs de némésis vous transforment en monstre Némésis. Gare aux effets de putréfaction à ceux qui en abusent.

Progression des personnages

Les joueurs gagnent un point d'expérience par scénario auquel ils participent. Vous pouvez seulement investir un point d'expérience sur deux dans votre métier de survivant. Il est possible d'investir vos points d'expérience dans les métiers de Némésis (voir section Métiers de Némésis).

Pour acheter un pouvoir ou une compétence de rang 3 vous devez obligatoirement avoir un mentor. Un mentor est obtenu en demandant les enseignements d'un personnage non joueurs (PNJ) rencontré durant le jeu

Maîtrise

Lorsque vous atteignez un premier pouvoir de rang 3, vous pouvez ensuite investir vos points d'expérience dans les autres métiers de votre catégorie. Chaque pouvoir ainsi acheté coûte un point d'expérience de plus. Par exemple, un Soldat qui connaît la compétence *Kevlar* peut maintenant acheter *Initiative* de Sentinelle au coût de 2 points d'expérience. Les mêmes prérequis s'appliquent.

Exemple de nouveau personnage:

Flint le rapace

Tribu: Maraudeur

Métier: Brute

Force: Solide

Passage: Psychopathe

Religion: Vaudou

Compétences

Vitalité (compétence de tribu, Maraudeur, 1 px)

Impact 1 (compétence physique, 1 px)

Arme à feu 1 (compétence de survivant, 1 px)

Sac à dos 1 (compétence de survivant, 1 px)

Vigueur (métier Brute, Dur-à-cuire, 1 px)

Coriace (métier Brute, Dur-à-cuire, 2 px)

Flint le rapace débute ses aventures avec:

3 points de vie (2 de base + Vigueur)

5 points de destin

5 espaces d'inventaire (4 de base + Sac à dos 1)

2 points de denrées (au choix selon la liste de denrées)

Un airsoft à "spring" chargé de 12 balles (arme à feu 1)

Une arme de mêlée de 60 cm (gratuit)

À chaque période il peut:

Résister à un pouvoir fait avec une arme. (Métier Brute, Dur-à-cuire: Vigueur)

Se guérir de 3 points de vie, 1 à chaque 5 minutes. (Compétence de tribu: Vitalité)

Faire reculer une cible qui recule de 5 mètres et tombe au sol. (compétence physique : Impact)

À chaque demi-scénario il peut:

Faire un coup à +1 avec son arme s'il a tué un survivant. (passage: Psychopathe)

Résister à un effet physique. (force: Solide)

Le Némésis

Lorsque vous devenez Némésis, vous vous mettez à agir à la manière d'un zombie. Le "roleplay" est laissé à votre entière discrétion en respectant ce qui suit.

Nous vous encourageons fortement à trainer quelques éléments de déguisement comme une capuche ou un masque afin de modifier votre apparence lorsque vous êtes Némésis et vous protéger d'éventuels projectiles au visage.

Ce qu'il faut retenir lorsque vous devenez Némésis:

- Vous ne pouvez plus parler, vous ne vous exprimez que par râlement;
- Vous ne pouvez interagir avec les différentes denrées, ni pour les utiliser, ni pour s'en accaparer;
- Vous pouvez utiliser uniquement les compétences physiques et les pouvoirs de métier Némésis;
- Vous ne pouvez plus subir le pouvoir carnage;
- Les premiers soins et les medpacks n'ont aucun effet sur vous;
- Si vous êtes abattus, vous restez au sol 10 minutes et vous vous relevez ensuite à 0 pv .
- Le lever du soleil vous purifie du Némésis, mais vous fait perdre un point de destin.
- Les effets qui incluent un test ou qui "empêchent de courir pour 1 minute" ne peuvent **jamais** être utilisés en Némésis à l'exception du Doppelganger.

Vous gagnez les 3 pouvoirs suivants:

0. Carnage: Vous dévorez un survivant au sol pour lui voler un point de destin, ce qui réduit de 5 minutes le temps avant sa mort.

Spécial : Si plusieurs Némésis tentent un carnage sur la même cible, seul le Némésis ayant le moins de points de destin fait le carnage. S'il y a égalité, premier arrivé, premier servi.

0. Assaut: Lorsque vous touchez de vos deux mains une cible qui ne vous menace pas de son arme de mêlée, votre cible tombe au sol et ne peut qu'hurler. Après 15 secondes de cette emprise, vous émulez l'effet de carnage. Ce pouvoir ne peut être fait qu'une fois par combat.

0. Régénération (P): Lorsque vous êtes dans une zone de lueur (p. 5), vous pouvez y prononcer des mots lents, simples et gutturaux et regagnez un point de vie par deux minutes lorsque vous n'êtes pas en combat. De plus, après 10 minutes dans une lueur, votre période est de 20 minutes.

Les Compétences

Utilisation des compétences (la période)

À moins qu'un pouvoir/compétence soit dit permanent (P) , il ne peut être utilisé qu'une seule fois avant d'être récupéré.

Une période de 30 minutes ininterrompue est le temps nécessaire à votre personnage pour se reposer et pour regagner l'utilisation de ses compétences/pouvoirs non-permanents.

La période est interrompue par:

- L'utilisation de pouvoirs qui ne sont pas permanents.
- Faire une action offensive (tir, coup, etc ...)
- Recevoir un coup, une balle ou un effet offensif.

Les effets des pouvoirs

Les effets offensifs sont généralement de type *physique* ou *mental*. Dans la majorité des cas, les effets de mêlée (avec l'arme ou au toucher) sont physiques et les pouvoirs à distance sont mentaux. **Il est impossible de cumuler plus d'un effet** en un seul coup.

Ces deux effets physiques sont courants:

Douleur: Votre cible se tord de douleur, elle ne peut se déplacer, attaquer et faire de pouvoir pendant 30 secondes. Si elle subit un dégât ou un effet, la douleur arrête.

Effet: Physique

Impact: Votre cible recule de 5 mètres et tombe au sol.

Effet: Physique

Les points de vie temporaires sont des points de vie ajoutés au maximum de points de vie permanents. Vous perdez toujours les points de vies temporaires en premier. Ceux-ci sont actifs jusqu'à ce qu'ils soient perdus ou à la fin du demi-scénario. Il est impossible de cumuler des points de vie temporaires provenant de différents pouvoirs et compétences, sauf exception explicite.

Compétences physiques

Endurance (P)

1. Vous savez courir sur de longues distances.
3. Vous êtes solide comme un clou de cercueil et avez +2 points de vie.

Puissance (P)

1. Vous pouvez utiliser une arme de mêlée entre 60cm et 150cm. Ex. Bat de baseball
2. Vous pouvez utiliser une arme de mêlée de plus de 150cm. Ex. Fourche

Sac-à-dos (P)

1. Vous avez un espace d'inventaire de plus.
2. Vous pouvez porter un sac-à-dos. Cela protège votre dos contre les balles.
3. Vous avez deux espaces d'inventaire de plus.

Impact

1. Votre cible recule de 5 mètres et tombe au sol.
- Portée: Arme blanche

Main-gauche (P)

1. Vous pouvez vous battre avec un poignard dans votre seconde main.
3. Vous pouvez utiliser un pistolet et une arme de 60 cm.

Ambidextrie (P)

2. Vous pouvez vous battre avec deux armes de mêlée.

Armure (P)

2. Votre armure vous procure un pv supplémentaire que vous regagnez après chaque combat. Vous devez porter une armure réaliste.

Esquive

2. Vous évitez les dégâts d'un coup, mais pas son effet.

Souffrance

2. Vous infligez une *douleur*.
- Portée: Arme blanche

Martellement

2. Portez deux coups à +1 dégât. Ces deux coups ne peuvent être assénés à la même personne.

Portée: Arme blanche

3. Portez un coup à +2 de dégâts.

Portée: Arme blanche

Intimidation

2. Deux personnes ne peuvent vous attaquer pour 1 minute.

Effet: Mental

Portée: 5m

3. Une personne vous fuit pour 2 minutes.

Effet: Mental

Portée: 5m

Protection

3. Résistez à un effet.

Compétences de survie

Arme à feu (P)

Cette compétence vous permet d'utiliser les pistolets airsoft. L'arme peut contenir 12 balles et vous commencez chaque scénario avec votre arme chargée.

1. Vous pouvez utiliser les armes airsoft à « spring »
2. Vous pouvez utiliser les armes airsoft à gaz, au CO2 et électriques.

Connaissances anciennes

1. Vous débutez le GN avec des informations supplémentaires concernant l'ancien monde et les artefacts qui lui ont survécu. De plus, vous pouvez utiliser les ordinateurs.
2. Vous en savez beaucoup sur l'histoire du monde et les technologies. Les ordinateurs n'ont plus de secret pour vous et vous pouvez en modifier certains paramètres (voir MdJ).

Connaissances régionales

1. Vous débutez le GN avec des informations supplémentaires concernant ce qui se trame dans le Bayou. De plus, vous pouvez prendre connaissance des listes de spécialités de troc des autres factions.
2. Vous connaissez très bien les diverses factions qui luttent pour le contrôle du Bayou. Vous pouvez faire un achat au prix d'une autre tribu.

Connaissances parapsychologiques

1. Vous débutez le GN avec des informations supplémentaires concernant les phénomènes mystérieux du Bayou. De plus, vous pouvez savoir si une personne souffre d'une bioaccumulation ou si elle a été némésis durant la dernière heure après 2 minutes d'inspection. Test.
2. Les manifestations astrologiques et les diverses créatures peuplant le Bayou n'ont plus de secrets pour vous. Vous pouvez détecter si quelqu'un vous a menti. Test.

Cuistot

Vous pouvez préparer un repas digne de ce nom. Cela nécessite un feu sur lequel vous réchaufferez la nourriture. Les effets peuvent être combinés. Seulement ceux qui mangent du repas, c'est-à-dire qui collectent un autocollant, peuvent bénéficier de ces effets.

1. Lorsque vous préparez un repas, ceux qui en mangent gagnent 1 pv temporaire.
2. Vous avez ce qu'il faut pour désinfecter vos outils coupants. Lorsque vous cuisinez et que vous utilisez un medpak par personne, vos convives voient le temps avant d'être zombifiés augmenté de 5 minutes jusqu'à la prochaine aube.
3. Vous pouvez utiliser deux nourritures pour faire un repas copieux qui redonne un point de destin. La personne qui le mange ne garde qu'une étiquette de nourriture. Une seule fois par personne par GN.

Premiers soins (P)

2. Après avoir prodigué des soins pendant 2 minutes, votre patient gagne 1 pv après 5 minutes pendant 15 minutes (donc 3 pvs).
3. Lorsque vous guérissez quelqu'un à l'aide de *Premiers soins* et d'un medpak, celui-ci regagne sa période en 20 minutes.

Troc (P)

1. +1 denrée de départ.
2. +1 denrée de départ et vous avez droit aux soldes.
3. +2 denrées de départ.

Crochetage

Cette compétence vous permet de crocheter un cadenas de coffre de campement par période. Référez-vous à l'équipe d'animation pour en connaître la mécanique.

2. Vous pouvez voler un objet par demi-scénario.
3. Une fois par demi-scénario, vous pouvez voler un nombre de denrées égal à vos espaces d'inventaire libres.

Recharge rapide (P)

1. Vous possédez un speedloader OU un deuxième magazine adapté à votre arme OU une arme secondaire chargée. Cette compétence ne fournit pas de balles supplémentaires.

Torture

1. Après 5 minutes de torture, vous faites un test. Si vous gagnez, la victime doit répondre à vos questions pour une minute. Si vous perdez le test, vous perdez un point de destin.

Ramancheux (P)

1. Vous pouvez guérir une fracture après 5 minutes de soins.

Intégrité

1. Augmentez de 5 minutes le temps avant de vous transformer en Némésis.
2. Vous pouvez résister à un effet provenant d'un Némésis, mais pas à un assaut ni un carnage.

Autorité

2. Vous pouvez donner un ordre à une personne qui ne vous est pas hostile et qui ne peut impliquer d'actions offensives. Le pouvoir dure 5 minutes où jusqu'à ce que l'ordre soit obéi. Ce pouvoir nécessite un test.

Portée: 5 mètres

Effet: Mental

Compétences de tribus

Maraudeurs (Métiers interdits: Ingénieur, Medic, Aliéniste)

Vitalité

1. Regagnez 3 pv, 1 par 5 min. Peut être combiné avec premiers soins, mais n'est pas effectif si vous êtes agonisant ou inconscient.

Riposte

2. Vous pouvez faire une *douleur* sur un Némésis qui vous fait *assaut*.

Technautes (Métiers interdits: Brute, Sentinelle, Gourou)

Équipement

1. Vous commencez avec une pile ou un antidoxe.

Générique

2. Vous pouvez faire simultanément 2 intraveineuses avec une seule dose d'antidoxe.

Caravaniers (Métiers interdits: Brute, Chimiste, Gourou)

Rangement (P)

1. Vous avez un espace de plus dans votre inventaire.

Souffle

2. Si vous engagez un deuxième combat dans une même période, vous regagnez 1 pv et un pouvoir au choix.

Éboueurs (Métiers interdits: Soldat, Medic, Ingénieur)

Planque (P)

1. Un de vos objets ne peut être volé. Cela n'inclut pas les objets de scénario.

Fibreux

2. Les Némésis ne peuvent vous attaquer pour 1 minute. Ce pouvoir cesse si vous attaquez ou utilisez un pouvoir.

Effet: Mental

Patriotes (Métiers interdits: Sentinelle, Aliéniste, Chimiste)

Dodu

1. Vous nécessitez une nourriture de moins, ce qui vous permet de ne pas tomber en famine lorsqu'il vous manque une nourriture lors de la décontamination. Ce pouvoir ne peut être fait qu'une fois par GN.

Résistance

2. Résistez à un effet de Némésis.

Compétences raciales

Orbitaux

1. Présence: Une personne ne peut vous attaquer pour une minute.

Portée: 5 m

Effet: Mental

2. Amnésie: Vous pouvez effacer la mémoire de quelqu'un. Test. Celui-ci oublie les 15 dernières minutes.

Portée: 1m

Effet: Mental

3. Communication stellaire: Posez une question à l'équipe d'animation concernant le scénario.

Ghast

1. Demi-vie: Vous regagnez un point de vie par 5 minutes dans la lueur.

2. Putride: Vous ne pouvez pas être dévoré par un Némésis. Ceux-ci peuvent néanmoins vous tuer.

3. Morbidité: Peut-être êtes-vous déjà mort. Du moins, vous ne ressentez plus la faim(P) et pouvez résister à un effet de douleur.

Primaux

1. Salive: Vous pouvez lécher une plaie pendant 30 sec et redonner 1 pv. Peut toujours se cumuler avec d'autres soins.

2. Charognard: Vous pouvez vous nourrir d'une personne ou d'un Némésis. Vous pouvez donc utiliser les points de destin d'autrui pour éviter la famine. Vous ne pouvez faire ce pouvoir que lorsque vous avez besoin de vous nourrir.

3. Infection: Votre cible est en faiblesse. Elle ne peut ni courir ni attaquer pour 1 minute.

Portée: Toucher

Effet: Physique

Métiers de survivants

Métier combattant: Brute

Biceps

1. Élan: Faites un coup qui fait +1 dégât.

Portée: Arme

2. Force: Vous désarmez votre adversaire qui échappe son arme blanche à 3 mètres.

Portée: Arme

Effet: Physique

3. Brutalité: Vous fracturez le membre de votre victime. Celle-ci ne peut plus l'utiliser jusqu'à la prochaine période.

Portée: Arme

Effet: Physique

Dur-à-cuire

1. Vigueur (P): +1 pv. Veuillez noter que ce point de vie ne s'applique pas en zombie.

2. Coriace: Vous résistez à un pouvoir fait avec une arme.

3. Kevlar (P): Les balles reçues au torse ne vous blessent pas. Vous devez porter une armure lourde et réaliste.

Métier combattant: Soldat

Sniper

1. Barrage: Faites un *impact* après avoir été frappé avec une arme de mêlée. Vous subissez tout de même le dégât.

2. Couverture: Désignez un allié avant un combat. Celui-ci peut résister à un effet tant qu'il se trouve à 5 m de vous. Ce pouvoir ne peut pas être fait hors-combat.

3. Headshot!: +3 dégâts à votre premier tir du combat. Évitez quand même la tête.

Ravitaillement (P)

1. Armurier: Vous débutez chaque scénario avec un chargeur de 12 balles gratuit.

2. Mitrailage: Votre arme peut recevoir jusqu'à 24 balles et vous débutez les scénarios avec 24 balles dans votre arme.

3. Kevlar: Les balles reçues au torse ne vous blessent pas. Vous devez porter une armure lourde et réaliste.

Métier combattant: Sentinelle

Opportunisme

1. Initiative: Si cette attaque est votre premier coup du combat et que vous avez tous vos points de vie, vous faites +1 dégât. Ce pouvoir peut être combiné avec une autre augmentation de dégât.

Portée: Arme blanche

2. Entorse: La cible ne peut plus courir pour 1 minute.

Portée: Arme blanche

Effet: Physique

3. Avantage(P): Vous pouvez répéter un effet offensif porté par vous ou un de vos alliés à moins de 5m. Ce pouvoir peut-être fait sur la même personne et vous avez une minute pour porter le coup. Vous pouvez faire ce pouvoir une fois par combat.

Portée: Arme blanche

Discrétion

1. Mensonge: Permet de gagner automatiquement un test. Vous devez être conscient pour faire ce pouvoir.

2. Assassinat (P): Lorsque vous frappez une cible de dos sans qu'elle vous ait vu, vous faites +2 de dégâts. Ce pouvoir peut être fait une fois par combat.

Portée: Arme blanche

3. Évasion: Fuyez un combat. Tant que vous courez dans la même direction, les balles et les armes blanches ne vous touchent plus pour un maximum d'une minute.

Métiers techniques

Certains pouvoirs de métiers techniques utilisent une denrée pour améliorer leurs effets, celle-ci est alors considérée comme consommée et vous ne pouvez pas profiter des effets de base de cette denrée, sauf si le pouvoir stipule l'inverse.

Métier technique : Ingénieur

Invention

1. Alternateur: Vous émulez l'effet d'une pile pour un gadget ou un pouvoir.

2. Électromagnétisme: Vous pouvez faire deux *Impacts* par période. Vous pouvez utiliser une pile par cible pour ajouter à l'effet une immobilisation de 30 secondes. De plus, si vous êtes sous l'effet d'un antidote injecté, ce pouvoir peut être fait pour résister à l'assaut d'un Némésis.
Portée: 5m

3. Balise: Vous pouvez créer une balise qui attire tous les Némésis à elle. Si vous utilisez une pile, vous pouvez faire un effet supplémentaire d'électromagnétisme au premier coup que vous recevez. Si vous utilisez un fruit pilé, vous pouvez faire deux effets supplémentaires d'électromagnétisme.

Maintenance

1. Chevrotine: Douleur à la première balle tirée par votre arme à feu. Le pouvoir est perdu si le tir manque sa cible. Coûte 4 balles et nécessite 30 secondes de préparation qui doit être faite préalablement à l'utilisation du pouvoir. Une arme contenant chevrotine contient donc 8 balles.

2. Recharge: A un coffre de campement, rechargez au maximum douze balles dans une arme.

3. Génie génétique: Vous connaissez le secret des bio-accumulations.

Métier technique : Médic

Biotechnologie

1. Antibiotique (P): Les medpaks que vous utilisez guérissent de 3 pv au rythme d'un pv par minute. De plus, l'utilisation de *premiers soins* prend 30 secondes.

2. Anesthésie: Émulez l'effet d'un mepdak OU En combat, utilisez un medpak qui guérit la cible immédiatement de 3 pv ou d'une fracture. Ce pouvoir prend tout de même 15 secondes à faire.

3. Défibrillation: Vous stabilisez instantanément une personne à 0 point de vie. Vous pouvez utiliser une pile-patate pour que le patient soit en état de se battre immédiatement. Vous pouvez utiliser un medpack pour que le patient regagne immédiatement 3pv. Ce pouvoir prend 15 secondes par denrée utilisée.

Brancarderie

1. Vigueur (P): +1 pv. Veuillez noter que ce point de vie ne s'applique pas en Némésis.

2. Contention: Touchez de vos deux mains une personne, celle-ci tombe au sol et ne peut plus bouger ou faire de pouvoirs tant que vous la touchez avec vos 2 mains. Un dégât et/ou effet interrompt ce pouvoir. Un Némésis contenu avec ce pouvoir peut recevoir de l'antidote par intraveineuse sans être inconscient.

Effet: Physique

Durée: Maximum 2 minutes

3. Sauvetage (P): Vous pouvez prendre sur vos épaules les gens agonisants et courir avec eux. De plus, à chaque fois que vous portez une personne, vous pouvez faire un *impact* ou regagner 1 pv si vous déposez la victime à un endroit hors de danger.

Portée: Arme

Métier technique : Chimiste

Corrosion

1. Acide: Vous faites 2 de dégâts à votre cible. Utilisez un antidote et vous pouvez affecter une deuxième personne. La préparation prend 15 secondes et doit être projetée dans un délai de 5 minutes.

Portée: Liquide

2. Tératologie: Vous pouvez faire un poison qui empêche une personne de courir pour une minute.

Préparer le poison prend 15 secondes et il doit être appliqué physiquement sur la lame. Utiliser un medpak et vous pouvez affecter une deuxième cible.

Portée: Arme ou arme d'autrui

Effet: Physique

3. Lacrymogène: Dans un cercle de rayon de 3m autour de vous, tous subissent une *douleur*.

Solution

1. Hydrolyse: Vous pouvez faire de l'antidote par dilution à l'aide d'une pile et d'un medpak.

2. Oxydoréduction: Vous pouvez recharger une pile qui n'est pas en utilisation, il suffit alors de renouer le fil d'une pile-patate ou d'un fruit-pilé.

3. Jouvence: Redonnez un point de destin. Ce pouvoir nécessite un antidote et ne peut être fait qu'une fois par scénario sur la même personne. Voir MD pour subir les effets secondaires.

Métier vocationnel : Aliéniste (nécessite la force Aliéniste)

Empathie

1. Sympathie: Vous pouvez prendre sur vous un effet subit par autrui.

Portée: Toucher

2. Paix: La personne ciblée par cet effet ne peut porter d'action offensive pour une minute.

Portée: 5 m

Effet: Mental

3. Miroir: Vous pouvez refléter un effet mental et la personne originalement la cible de ce pouvoir en est protégée.

Portée: 10 m

Effet: Mental

Intuition

1. Partage: Vous pouvez transférer une de vos compétences à 1. Ce pouvoir prend 1 minute à appliquer.

Portée: Toucher

2. Prévion: Vous pouvez éviter une attaque et son effet.

Portée: Vous

3. Ubiquité: Vous vous téléportez.

Portée: 10m

Cognition

1. Intrusion: Vous pouvez lire les pensées d'autrui et lui poser une question à laquelle il doit répondre par oui ou non. Test.

Portée: 2 m

Effet: Mental

2. Nescience: Vous faites 2 de dégâts à 2 personnes.

Portée: 5m

Effet: Mental

3. Catatonie: La cible est paralysée pour 2 minutes.

Portée: 10m

Effet: Mental

Métier vocationnel : Gourou

Spiritualité

1. Testament: Vous pouvez parler aux mourants et aux agonisants. (P) Ce faisant, vous pouvez gagner un test auprès d'eux.

2. Bénédiction: Vous bénissez un coreligionnaire qui gagne +1 pv à son max jusqu'à la fin du prochain combat. Vous pouvez sacrifier une denrée pour augmenter le nombre de récipiendaires: une nourriture (+1 personne) OU un fruit pilé (+2 personnes) OU un plaisir pour trois personnes supplémentaires. Ce pouvoir prend 30 secondes par récipiendaire.

Portée: Toucher

3. Transubstantiation: Si vous tombez mourant, vous pouvez vous relever en esprit et ne pouvez alors ni courir ni interagir avec le monde physique. Vous reprenez forme 15 minutes plus tard, stabilisé.

Humanité

1. Onction: Une personne résistera à sa prochaine zombification jusqu'au lever du soleil.

Portée: Toucher

Effet: Mental

2. Sanctuaire: Vous repoussez 3 zombies qui ne peuvent approcher à plus de 5 m de vous pour 2 minutes.

Portée: 5m

Effet: Mental

3. Purification: Ramenez un zombie à l'état humain. Il ne perd pas de point de destin.

Portée: 10m

Effet: Mental

Métier vocationnel : Ermite

Récupération

1. Sac: Vous pouvez ramasser les débris des autres dans un sac vide. Une fois que vous avez cumulé 5 objets résiduels dans votre sac (medpaks, emballages de nourriture étiquetés, fioles d'antidote vides) vous pouvez émuler l'effet d'un medpak ou d'une pile. Vous devez ensuite disposer de vos déchets à un endroit approprié.

2. Grapillage: Lorsque vous goûtez à la nourriture d'un autre, vous gagnez 1 point de vie temporaire ET vous pouvez aussi grappiller le plaisir d'un autre pour gagner un autre point de vie temporaire.

3. Karma: Vous regagnez un pt de destin par GN.

Vagabondage

1. Quidam: Tant que vous n'êtes pas offensif, vous évitez le premier coup ou effet reçu.

2. Résilience: Lorsque vous devriez perdre un point de destin alors que vous êtes agonisant, vous êtes plutôt stabilisé. Ce pouvoir n'empêche pas la zombification.

3. Déréliction: Vous êtes sale, nauséabond et fortement irradié. Pour cette raison, les gens évitent tout contact avec vous. Pendant 2 minutes, personne ne peut vous attaquer au corps-à-corps tant que vous n'êtes pas offensif envers eux.

Effet: Mental

Métiers de Némésis

Cette section est dédiée aux survivants malchanceux, malveillants, fous ou désespérés qui ont délaissé leur humanité pour écouter l'appel du Némésis. Chaque métier est représenté par une lettre grecque. Ces pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'en Némésis.

Obtenir un pouvoir de métier Némésis:

Vous devez sacrifier son coût en points de destin en plus de payer son coût en points d'expérience. Ces points peuvent provenir d'un éventuel surplus si vous avez mangé au-delà de votre maximum de point de destin. De plus, si vous désirez commencer votre personnage avec ces pouvoirs, vous pouvez prendre la force Némésis.

Progression Un point d'expérience (px) sur deux peut être investi dans vos pouvoirs de Némésis. Le total de px est calculé en excluant les px de départ pour les pouvoirs de Némésis. Vous devez d'abord prendre le pouvoir coutant 1 px. Vous pourrez ensuite investir dans l'une des deux branches du métier.

Dès que vous avez commencé à embrasser le némésis, vous gagnez les faiblesses de Putréfaction égale à vos niveaux de pouvoirs de métier Némésis. Ces faiblesses sont actives que vous soyez sous forme survivant ou Némésis.

Putréfaction

1. Vous commencez à émettre une étrange odeur.
2. Les plaisirs consommés ne vous donnent plus de points de destin.
3. Votre estomac ne tolère plus la nourriture de survivant. Vous ne pouvez plus manger de denrées alimentaires, mais vous subissez tout de même la famine.

Alpha

1. Ordres (P): Peut hurler un mot à la fois et peut chuchoter à l'oreille des zombies.

Hurlements

2. Cri: 3 *impacts* sur les ennemis les plus proches de vous.

Portée: 5m.

3. Terreur(P): Lorsque vous abattez une personne, faites fuir un témoin le plus proche de la scène pour 1 minute.

Portée: 5m

Effet: Mental

Constitution

2. Ténacité: Vous résistez à un effet.
3. Inébranlable (P): Vos membres ne sont plus affectés par les balles.

Gamma

1. Charge: Vous pouvez faire une *esquive* (voir compétences physiques) lorsque vous chargez une personne.

Réflexes

2. Morsure: Votre *assaut* cause une fracture là où vous touchez la cible.

3. Célérité: Alors que vous courez, vous évitez tous les tirs. L'effet cesse si vous attaquez ou si vous cessez de courir et dure pendant un maximum de 2 minutes.

Prédation

2. Holocauste(P): Lorsque vous volez un point de destin avec carnage, vous regagnez tous vos points de vie et vous regagnez une utilisation d'*assaut*.

3. Proie: Choisissez une cible. Votre premier coup contre celle-ci fait +1 dégât (qui se combine) et vous êtes immunisé à ses pouvoirs. Si vous mangez 1 pt de destin à votre cible, vous regagnez ce pouvoir.

Mu

1. Goule: Vous pouvez faire *carnage* alors que vous êtes humain. Vous devenez alors Némésis.

Infiltration

2. Anthropomorphisme: Vous pouvez parler normalement lorsque vous êtes Némésis.

3. Doppelganger: Vous pouvez utiliser les compétences et les métiers de survivants lorsque vous êtes sous forme de Némésis.

Écartèlement

2. Mutilation: Votre prochain assaut fait 3 de dégâts. Si vous ne réussissez pas à abattre votre ennemi, vous regagnez votre assaut.

3. Vorpal: Votre cible est faible pour 1 minute.

Portée: Arme

Effet: Physique

Epsilon

1. Radioactivité: Doublez la guérison des zombies présents dans une zone de leur.

Irradiation

2. Demi-vie: Vous pouvez créer une zone de leur par nuit OU dissiper un effet.

3. Fission: Dans une zone de leur, vous pouvez transformer une personne en Némésis.

Apocalypse

2. Corruption: Vous faites 2 de dégât à 2 personnes.

Portée: 5m

3. Annihilation: Une zone de leur fait 2 à tous les vivants.

Effet: Mental

Thêta

1. Transfert: Vous rendez inopérant un gadget.

Portée: 5m

Anomalie

2. Génétique: Vous gagnez 2 points de vie temporaires.

3. Neurofréquentielle: 2 personnes tombent inconscientes pour 2 minutes.

Portée: 5 m.

Effet: Mental

Ébullition

2. Mutagène: Votre salive corrompt et inflige une douleur. Vous pouvez faire ce pouvoir 3 fois par période.

Portée: Liquide

Effet: Physique

3. Baryogénèse: Si vous êtes abattu en mêlée, la personne qui vous abat reçoit 3 de dégât. De plus, vous revenez sous forme nemesis en 30 secondes et à 3 points de vie.

Forces

Affinité tribale

Vous avez longtemps vécu parmi une autre tribu. Vous avez accès aux pouvoirs d'une autre tribu.

Mentor

Un mentor qui vous aiguille sur les chemins de la vie, ce qui vous permet d'acheter une compétence de rang 3. Vous ne pouvez débiter avec une compétence rang 3.

Aliéniste

Vos talents psychiques sont hors du commun et vous êtes capable de prouesses de l'esprit. Vous avez accès au métier aliéniste et un pouvoir d'aliéniste de rang 1 vous coûte 0 point d'expérience.

Banquier

Vous avez accès au code du coffre de campement et vous pouvez garder une denrée pour le GN suivant.

Collectionneur

Lors de la prise de cette force, choisissez une denrée à collectionner. Les 2 premiers échantillons de cette denrée prennent un seul espace d'inventaire. À partir de 3 objets, ceux-ci prennent 2 espaces de votre inventaire. Le nombre maximal de cette denrée que vous pouvez porter est votre nombre d'inventaire.

Chthonien

Votre tête est bien vissée sur vos épaules. Vous pouvez renvoyer un effet aliéniste une fois par demi-scénario.

Courageux

C'est dans les situations les plus périlleuses que vous brillez. Vous pouvez regagner +3 pvs en combat et ce une fois par demi-scénario. Cette force ne peut pas être utilisée en Némésis.

Esprit mercantile

Recevez 50% plus de denrées. Arrondissez à l'entier inférieur.

Expertise

Vous pouvez exercer un métier interdit à votre tribu.

Féroce

Vous adorez entendre l'appel. Lorsque cela arrive, vous gagnez 3 points de vie temporaires.

Foi

Vous croyez fermement à une des religions. Lorsqu'un gourou utilise un de ses pouvoirs bénéfiques, vous pouvez bénéficier de l'effet gratuitement. Ce pouvoir ne peut être fait qu'une fois par période.

Hédoniste

Vous pouvez consommer deux plaisirs par scénario. De plus, chaque plaisir consommé vous fait regagner votre période en 20 minutes. La consommation vous prend 5 minutes.

Illuminé

Choisissez une religion: vous avez le bonus de votre passage religieux sans le malus.

Immunité

Votre corps est pur et vous ne pouvez devenir Némésis. Vous ne pouvez investir de point d'expériences dans les métiers Némésis.

Masochiste

À chaque fois que vous perdez un point de destin, vous pouvez résister à un effet reçu dans l'heure suivante.

Mélomane

Vous aimez la musique! Lorsque vous écoutez 10 minutes de musique, votre période de repos prend 20 minutes.

Nécrophile

Votre eros s'émoustille au contact de son opposé thanatos. Après avoir été dévoré par un Némésis, vous gagnez 2 pvs temporaires qui peuvent être combinés avec d'autres points de vie temporaires. Ce pouvoir peut être fait une fois par scénario.

Némésis

Vous avez un pouvoir Némésis de rang 1. De plus, vous pouvez commencer le jeu en Némésis et entendez l'Appel.

Mulet

Vous avez deux espaces supplémentaires dans votre inventaire.

Officier

Vous grimpez les échelons de votre Tribu ou de votre faction et celle-ci vous donne généralement des tâches à accomplir. De plus, vous connaissez les codes du coffre de votre campement.

Reconnu

Vous avez une réputation qui précède vos pas. Une fois par scénario, vous pouvez charmer une personne pour 5 minutes. Test. Ce pouvoir ne peut impliquer d'actions violentes.

Effet: Mental

Réserviste

Vous commencez le GN avec un chargeur, une bouffe et un medpac en plus de vos denrées.

Solide

Vous pouvez résister à un effet physique par demi-scénario. Ne permet pas de résister à *l'assaut* des zombies.

Twit-boy/girl

Vous avez peu de mémoire, mais avez la chance inouïe d'avoir un modèle révolutionnaire de téléphone intelligent à pile à eau. Vous êtes considéré comme ayant une connaissance rang 2 que vous choisissez avant chaque GN.

Passages

Néophyte

Vous avez fait l'erreur de venir dans le Bayou après la tombée de la nuit lors de votre première visite...

Bonus: Vous regagnerez tous vos points de destin au prochain Gn.

Malus: -1 px et devrez changer de passage à votre prochaine tentative de survie.

Bioaccumulation

Au cours de vos voyages, les radiations et les privations souffertes ont altéré votre organisme.

Bonus: Vous avez une bioaccumulation au hasard.

Malus: Vous avez 1 point de destin en moins et avez une apparence peu ragoûtante.

Cannibale

Vous aimez vous gaver de protéines pourtant taboues lorsque que vous êtes survivant.

Bonus: Vous pouvez faire *carnage* une fois par scénario et ce même lorsque que vous êtes survivant.

Malus: Avant d'avoir utilisé *carnage* lors d'un scénario, vous avez -1 point de vie et vous souffrez alors de tremblements.

Casse-cou

Vous avez une malsaine tendance à foncer tête baissée vers le danger. Bangarang!

Bonus: Esquivez un coup et son effet par demi-scénario.

Malus: Vous n'avez que 3 points de destin maximum.

Coma

Les nombreux coups à la tête que vous avez reçu affectent votre système neuroendocrinien.

Bonus: Doublez ou réduisez de moitié le temps nécessaire pour mourir lorsque vous êtes agonisant ou inconscient.

Malus: Votre période nécessite 40 minutes.

Cybernétique

Vous possédez un composant électronique qui est lié à votre fonctionnement biologique.

Étrange.

Bonus. Vous pouvez émuler une denrée nécessaire à un de vos pouvoirs de métier technique, une fois par demi-scénario.

Malus: Vous ne pouvez jamais résister à un pouvoir de Némésis.

Dépendance

Vous êtes accro à l'antidote, ce qui implique que vous vous en injectez de petites doses constamment.

Bonus: Une fois par scénario, vous pouvez vous rendre immangeable pour les Némésis pour 15 minutes, ce qui consomme la dose d'antidote.

Malus: Vous devez avoir sur vous une bouteille d'antidote pour utiliser ce bonus, bien que cela ne consomme pas la dose. De plus, vous devez posséder une dose d'antidote à chaque décontamination, sinon vous perdez un point de destin.

Fragile

Vos os sont délicats et votre épiderme est sensible, ce qui fait de vous un fin couard.

Bonus: Vous gagnez une compétence de survie de rang 1.

Malus: Vous avez -1 pv (P).

Fauché

Vos poches sont toujours vides, mais vous commencez à vous y faire.

Bonus: Vous avez besoin d'une ration de moins pour éviter la famine.

Malus: Vous avez une seule denrée de départ et ne pouvez acheter la compétence *troc*.

Freak

Vous faites partie de la race des Orbitaux, des Ghosts ou des Primaux.

Bonus: Vous avez accès aux compétences raciales.

Malus: Vous subissez le malus racial.

Orbitaux: Vous ne pouvez utiliser la compétence *puissance*.

Ghosts: Vous ne pouvez consommer de plaisir.

Primaux: Vous ne pouvez utiliser la compétence *arme à feu*.

Gourmet

Vous adorez la nourriture et celle-ci vous le rend bien.

Bonus: Lorsque vous consommez une denrée de nourriture, vous regagnez 1 point de vie par minute. Vous gagnez aussi 1 point de vie temporaire.

Malus: Vous avez besoin de trois rations par scénario pour éviter la famine.

Junkie

Vous avez compris que le seul sens de la vie, c'était de ressentir le rush d'une nouvelle dose.

Bonus: Vous êtes accroc à une drogue ou aux plaisirs (vous devez choisir). Lorsque vous en consommez une dose, vous n'avez pas besoin de manger pour le scénario.

Malus: Si vous passez un GN sans consommer, vous perdez 2 points de destin et doublez les effets de famine.

Léger

Vous savez que votre meilleure défense, c'est votre jeu de jambe, alors mieux vaut ne pas trop vous encombrer.

Bonus: Vous avez une *esquive* (voir compétence physique) par demi-scénario.

Malus: Vous avez 2 espaces d'inventaire plutôt que 4 et ne pouvez investir dans la compétence *sac-à-dos*.

Loyal

Vous êtes fidèle à vos proches et ceux-ci savent qu'ils peuvent compter sur vous.

Bonus: Vous résistez à un effet physique ou mental par scénario lorsque vous êtes survivant à proximité de membres (minimum 2) de votre tribu.

Malus: Vous ne pouvez résister aux pouvoirs à test des membres de votre tribu.

Maudit

Vos ancêtres vénéraient le Tiapacan.

Bonus: Une fois par demi-scénario. Vous pouvez sacrifier 1 ou 2 points de vie pour faire un poison qui fait +1 ou +2 dégâts, sur le prochain coup d'une arme.

Malus: Ce sacrifice de vie dure une heure. Durant celle-ci, vous ne pouvez soigner qui que ce soit.

Prévoyant

Vous avez toujours les poches pleines de tout et n'importe quoi.

Bonus: Vous pouvez émuler l'effet d'un medpak, d'un antidote ou d'une pile par scénario.

Malus: Vous avez deux espaces d'inventaire en moins.

Psychopathe

Vous avez un goût marqué pour le massacre et la plupart des gens frissonnent à votre seule présence.

Bonus: +1 dégât sur un coup par demi-scénario. (se combine)

Malus: Vous devez abattre un survivant préalablement à l'utilisation de ce pouvoir.

Rescapé

Vous avez vu des hordes de Némésis, mais ceux-ci ne vous ont jamais eu. Du moins, jusqu'à ce jour...

Bonus: Vous avez +1 pv. (P)

Malus: Après que vous deveniez Némésis ou que vous soyez dévoré par *Carnage*, vous perdez le bonus et vous avez -1 point de vie permanent lorsque vous êtes survivant pour la durée du GN.

Vieux (Passage unique à la saison 1)

~~Vous êtes vieux, assez vieux pour avoir vu l'ancien monde.~~

~~Bonus: Vous gagnez une compétence de survie de rang 1 supplémentaire.~~

~~Malus: Votre période prend 35 minutes et elle ne peut être diminuée. Vous êtes aussi invités à porter des éléments de costumes liés à votre âge vénérable~~

Voyageur solitaire

Vous vous promenez de par le monde, étranger à toute tribu et habitué à affronter seul tous les dangers.

Bonus: Vous avez deux points de destin de plus.

Malus: Vous n'avez pas accès aux pouvoirs de tribus ni aux prix spéciaux.

Passages religieux

Les passages religieux sont des passages comme les autres, avec comme seule restriction que votre personnage doit réellement manifester la foi associée au passage et cela est particulièrement vrai pour les illuminés (voir Forces).

Athée

Vous avez bien compris que ce qui ne peut être dit doit être tu.

Bonus: Une fois par demi-scénario, résistez à un effet mental.

Malus: Vous ne pouvez regagner de point de destin grâce aux pouvoirs des autres survivants ni ne pouvez recevoir de pouvoir bénéfique de gourou.

Chrétien

"Mais Moi Je vous dis de ne point résister au méchant; mais si quelqu'un t'a frappé sur ta joue droite, présente-lui encore l'autre. Et si quelqu'un veut t'appeler en jugement pour te prendre ta tunique, abandonne-lui encore ton manteau. Et si quelqu'un veut te contraindre de faire mille pas, va avec lui pendant deux autres mille." Matthieu 5:38-41

Bonus: Vous ne pouvez perdre qu'un point de destin des suites de l'antidote dilué par GN.

Malus: Chaque fois que vous recevez de l'antidote dilué, vous augmentez votre période de 5 minutes pour le GN. Ce malus est annulé par régénération (voir Némésis, p. 12).

Harmoniste

"Je suis un ami, Camarade, je suis un ami!" -Youri Gagarine à son retour sur Terre

Bonus: Lorsque vous devenez Némésis, vous pouvez répéter la dernière phrase prononcée en survivant et utiliser le dernier pouvoir de métier de survivant utilisé. Vous ne pourrez alors plus faire ce pouvoir de la nuit.

Malus: Dès lors que vous utilisez ce passage (incluant la parole), vous perdez automatiquement tous vos tests jusqu'à la nuit suivante.

Vaudou

"*Èji onilè* « deux-proprétaires-de-la-terre » amène l'histoire de ces deux propriétaires *otura ègberi ko mb* « ôtfwra-le-non-initié-ne-connaît-pas-(le secret) ». Tous ces deuxièmes noms servent d'aide-mémoire aux *Babalâwo* pour retrouver les histoires des *Odù*. " -dicton Yoruba

Bonus: Lorsqu'un Némésis vous fait carnage, vous pouvez lui lancer un défi. Si vous le vainquez lors du scénario en cours, survivant comme némésis, vous pourrez lui faire un carnage supplémentaire.

Malus: Si vous échouez le défi, vous perdez 1 point de destin.

Passages de saison 2013

Économe

Prérequis: Avoir survécu à la première saison.

À travers les embuches, vous avez appris la prudence et à faire beaucoup avec peu.

Bonus: Après avoir regagné les points de vie d'un medpack, regagnez un pouvoir de rang 1 une fois par demi-scénario.

Malus: Vos famines passées vous poussent à entasser des réserves. Votre nourriture coûte 1 point de denrée, peu importe vos compétences.

Bio-activés

Prérequis: Pouvoir de Némésis à 1 lors de la première saison.

Vos tissus abritent une flore bactérienne putride qui vous permet de vous adapter plus rapidement aux attaques antioxydantes.

Bonus: Vous pouvez vous rendre résistant à l'antioxydant dilué. Cet effet peut être fait une fois par scénario et dure 15 minutes.

Malus: Vous perdez 1 point de destin maximal.

Moribond

Prérequis: Avoir terminé la saison avec 2 points de destin ou moins.

La vie ne vous a pas souri beaucoup ces temps-ci. Vous avez appris à bouffer n'importe quoi et vous êtes à peu près certain que vous avez chopé un cancer.

Bonus: Vous goûtez très salé et votre viande a une drôle de teinte. Une fois que vous avez mangé, vous pouvez être indigeste pour 15 minutes et ce une fois par demi-scénario.

Malus: Tant que vous n'avez pas mangé du scénario, vous avez -1 pv.

Passages de saison 2014

Converti

Depuis l'arrivée du Némésis, la religion a su donner un sens nouveau à votre vie... et à son au-delà.

Prérequis: Vous devez avoir reçu un effet bénéfique d'un gourou de votre foi ou avoir professé votre croyance en public.

Bonus: Choisissez un passage Athée, Chrétien, Harmoniste et Vaudou.

Malus: Voir les passages : Athée, Chrétien, Harmoniste et Vaudou. De plus, vous perdez 1 point de destin maximum, 2 si vous êtes athée, évidemment.

Vétéran

Vous y êtes depuis le début, mais vous n'êtes plus trop sûr pour combien de temps...

Prérequis: Votre personnage doit avoir survécu à la saison 1 et 2.

Bonus: Vous pouvez investir vos points d'expérience comme si vous aviez votre maîtrise (voir p. 7). De plus, si vous l'avez déjà, vous pouvez investir vos points d'expérience dans n'importe quel pouvoir de métier au coût de 2, 3 et 4 points d'expérience. Si votre maîtrise vous vient du Némésis, vous pourrez utiliser ces pouvoirs en Némésis.

Malus: Il ne vous reste plus que la moitié de vos points de destin maximaux et vous devez avoir fait valider votre nouveau personnage ainsi que votre nouveau costume. Un accident est si vite arrivé... et il va arriver.

Prudent

Vous avez bien compris que pour vivre vieux, il vaut mieux éviter de croire n'importe qui, de faire n'importe quoi ou d'espérer que le coffre soit toujours plein.

Prérequis: Vous ne qualifiez à aucun autre passage saisonnier.

Bonus: Vous pouvez résister à un effet de test ou de denrées par Gn, incluant à la décontamination, en mangeant votre nourriture de réserve.

Malus: Période de 35 minutes.

Spécial: Vous devez trainer sur vous une **nourriture de réserve** que vous boufferez pour utiliser le bonus. Elle ne peut pas être volée et ne prend pas d'espace d'inventaire. Tant que vous n'avez pas utilisé votre bonus, vous pouvez la manger et perdre le passage pour le Gn.

Zunkie

Prérequis: Votre personnage a consommé de la drogue lors de la dernière saison.

Bonus/Malus: Voir Junkie

Spécial: Vous n'avez pas le choix: si vous avez consommé de la drogue lors de la dernière saison, votre personnage est accroc à la drogue Z-Corp.

Les Dentrées

Ce sont des objets qui peuvent être utilisés ou échangés afin de survivre dans le Bayou. Utiliser une denrée prend au *minimum* 15 secondes.

Inventaire

Chaque joueur a un nombre limité d'objets qu'il peut transporter sur lui, c'est son inventaire. De base, vous avez 4 espaces d'inventaire et cela peut être augmenté avec certaines compétences. Toutes les denrées prennent 1 espace dans l'inventaire sauf les medpaks qui n'en prennent aucun. Vos armes et objets personnels ne prennent pas de place dans votre inventaire, à moins que ce soit de la nourriture étiquetée comme denrée.

Vos denrées

Au début de chaque GN, un personnage a droit à deux points de denrées. Le nombre entre [] indique le nombre de points de denrées nécessaire à l'obtention de la denrée. Vous pouvez commencer avec plus de denrées grâce à certaines compétences. Ces objets sont fournis par Imagika. Veuillez noter que vous ne conservez pas ces objets d'un GN à l'autre. (voir *Coffre de campement*) Les denrées ne peuvent être cachées, elles doivent être sur vous ou déposées dans un coffre de campement. Vous ne pouvez commencer avec plus de denrées que ce que votre inventaire peut contenir.

Liste des denrées:

- 2 Medpaks (+2 pv en 2 min) [1]
- 2 Nourritures [1]
- Chargeur (12 balles) [1]
- Pile-patate [1]
- Antidote [1]
- Fruit-pilé [2]
- Grenade [1]
- Plaisir [3]
- Météore [3]

Les medpaks sont des tampons d'alcool dont l'emballage doit être déchiré pour signifier son utilisation. Son application prend 15 secondes et permet de redonner 2 pv au rythme d'1 pv par minute. Ils ne prennent pas de place dans l'inventaire.

La nourriture permet à vos personnages de se sustenter. Vous devez consommer 2 nourritures étiquetées par scénario, faute de quoi vous perdez un point de destin à la fin du scénario. Une fois que vous avez réellement mangé (ou pas) de cette nourriture vieille de quelques décennies, vous décollez l'autocollant qui se trouve sur l'emballage et le collez sur le pot qui contient vos points de destin. Veuillez noter que si vous achetez de la nourriture avec vos points de denrées, vous devez la fournir physiquement. Cette nourriture peut vous être volée et vous pouvez choisir d'en consommer une dès le début du jeu.

Le chargeur contient 12 balles ou moins et permet de porter sur soi des balles de rechange.

La pile-patate et le fruit-pilé vous permettent d'utiliser un objet électronique (lampe torche, walkie-talkie, iPod, ordinateur, etc.) pour une durée de 30 minutes pendant laquelle vous devez garder sur vous la pile utilisée. Lorsque vous utilisez la pile, il suffit de dénouer le fil puis de le remettre en place. Le fruit-pilé aura un autocollant de nourriture, vous pouvez donc le manger après avoir chargé un objet électronique. **Si vous tombez agonisant, vos gadgets s'éteignent automatiquement.**

L'antidote est un mystérieux médicament qui permet de ramener les Némésis à leur forme humaine. Pour en utiliser la dose, il suffit de vider la fiole de son contenu. Prenez note qu'il s'agit en fait de savon, veillez éviter d'en verser dans les yeux ou la bouche!

Suite à l'utilisation de l'antidote sur un Némésis inconscient, celui-ci redevient humain et est stabilisé à 1 point de vie. De plus, il ne peut plus subir de carnage ou devenir Némésis pour 30 minutes.

L'antidote peut être utilisé de deux façons distinctes.

- 1) Par intraveineuse: L'antidote est entièrement consommé. Il peut être utilisé de manière préventive pour bénéficier de la protection contre le carnage et la zombification.
- 2) Par dilution: Il faut diluer une fiole complète d'antidote dans un récipient d'eau auquel vous ne pouvez pas rajouter d'eau jusqu'à l'épuisement du produit. L'antidote dilué restera actif pendant 30 minutes ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'eau dans le récipient. Il faut ensuite asperger un zombie inconscient pendant 15 secondes pour le dézombifier.

Le patient perd alors un point de destin.

Grenade: Nouveau jouet produit par la Zwang Corp, la grenade à fragmentation Ferrari 2.30 vous permet de surprendre vos adversaires de manière flamboyante. Lorsque ceux-ci sont percutés par une grenade, ils subissent 2 dégâts et une *douleur*. Attention, fragile! À des fins statistiques, la grenade est considérée comme une arme de mêlée.

Plaisirs: Des denrées de qualité exceptionnelles qui vous permettent de regagner un point de destin. La consommation de ces produits nécessite 5 minutes ininterrompues. Vous décollez ensuite l'autocollant et le posez sur votre boîte à points de destin. Vous ne pouvez cumuler plus qu'un plaisir par scénario.

Météore: Une grosse roche bleue qui vous fait sentir bien. Lorsque vous la portez sur vous, vos périodes sont de 20 minutes. (P)

Le coffre de campement

Chaque campement possède un coffre qui ne peut être déplacé et où il est possible de déposer une quantité illimitée d'objets. Ces coffres sont verrouillés et ne peuvent être ouverts que par ceux qui ont la force ou la compétence nécessaire.

La valeur des denrées que vous avez stockées dans votre coffre est comptabilisée à la fin de chaque GN et influence la situation financière de votre tribu. Vous pourrez ainsi avoir un rabais sur les denrées que vous avez amassées en grande quantité ou même des denrées supplémentaires.

Avant la fin du GN, les participants au coffre peuvent y vider leurs poches et rédigent un rapport pour leur tribu qui contient ces entrées:

- Le contenu de votre coffre à la fin du jeu.
- Votre coefficient de richesse (Valeur des denrées / Nombre de participants)
- Vos trois denrées les plus nombreuses et leur quantité.