

DEADROAD

VALLEY

Livre des règles



Propos de l'événement

- Roleplay
- Le Méta-Gaming
- Système de Santé
- Système d'achèvement
- Mauvais Karma
- Système d'équipement
- Avancement du personnage
- Le Gain de ressources
- TheBox
- Les drogues et les alcools réels
- Les personnes à mobilité réduite et autre
- Les campements

Les Métiers

- Catégorie connaissances : Artisanat
- Catégorie connaissances : Collecte de ressources
- Catégorie connaissances : maîtrise personnelle
- Catégorie connaissances : martial
- Catégorie connaissances : médicale
- Catégorie connaissances : religieux

Fourni par l'événement et trouvable en jeu seulement

- Ressources d'énergie
- Provisions de nourritures et breuvages
- Bric-à-brac (Craft)
- drugstore

Liste d'équipement Fourni par le joueur

- Item gratuit
- Arme
- Protection
- Bric-à-brac
- Équipement médical et scientifique
- Matériel électrique

Incarner un irradié

Incarner un Infecté

Bonus de Lieux

Les différents risques

- Catastrophes industrielles & naturelles
- Maladies

Les survivants

- Faction et Affiliation
- Factions acquises en jeu seulement

À PROPOS DE L'ÉVÉNEMENT

DeadRoad Valley est un événement post-apocalyptique immersif et gore qui vous plongera dans un Québec ravagé par une terrible épidémie. Vous devrez prendre des décisions cruciales : rejoindre une faction, établir un campement, faire confiance à un autre joueur... ou non. Entre alliances et trahisons, votre survie sera mise à rude épreuve.

Inspiré de "The Last of Us" et "28 Jours Plus Tard", cet événement s'adresse aux joueurs de 14 ans et plus et propose un univers réaliste avec effets spéciaux et décors immersifs. Combat, survie et jeu de rôle seront au cœur de l'expérience.

Gagnerez-vous le droit de vivre ?

RÔLEPLAY

Les scénarios se déroulent du vendredi soir au dimanche matin. Tout au long de l'événement, restez dans votre rôle. En cas de danger réel, criez "KETCHUPS" pour suspendre le jeu et permettre à l'équipe d'animation d'intervenir. Entre les scénarios, nous considérons qu'une semaine s'est écoulée dans l'univers de Dead Road Valley.

Toute forme de violence verbale, psychologique ou physique est interdite. Le fair-play est essentiel : toute tricherie ou exploitation de faille sera sanctionnée. Si vous êtes hors-jeu, croisez les bras en X ou annoncez-le clairement.

LE MÉTA-GAMING

Utiliser des informations hors-jeu pour obtenir un avantage est interdit. Cela inclut le repositionnement stratégique lors d'une pause, l'exploitation de ressources déjà utilisées ou le non-respect des règles immersives. Ne présumez pas qu'un autre joueur triche sans preuve.

Exemples de Méta-Gaming :

- Se repositionner stratégiquement lors d'un arrêt de jeu ("ketchup").
- Utiliser une information entendue hors-jeu (ex. : dans le stationnement) alors que votre personnage est inconscient ou près du campement d'animation.
- Exploiter des ressources en jeu qui sont déjà "usées" (ex. : ingrédients, douilles de Nerf, pansements, etc.).
- Faire des commentaires comme : "Hey, je t'ai donné cinq coups, donc tu es mort." Il est important de ne pas présumer que l'autre participant triche.

SYSTÈME DE SANTÉ

Les survivants ont 5 points de vie. Si vous recevez plus de la moitié de vos points de résistance sur un membre, ce membre devient inutilisable. **Les coups à la tête et aux parties intimes sont interdits.**

À 0 point de vie:

- Le personnage tombe inconscient 5 minutes.
- Puis passe 10 minutes en état critique où il doit jouer la souffrance sans utiliser d'habileté, il peut se déplacer avec difficulté pour trouver de l'aide.
- Sans soin, il tombe dans le coma et doit être soigné par un médecin sous peine de mort définitive.

SYSTÈME D'ACHÈVEMENT

Un personnage peut mourir définitivement sous ces conditions :

- **Exécution** : Une exécution publique au centre du village par le bourreau après un jugement du tribunal de toutes les factions
- **Maladie**: Certaines maladies non guéries peuvent causer la mort.
- **Infecté** : Si l'aventurier est infecté depuis minimum de 3 scénarios et qu'il décède à zéro, se transforme en zombie
- **Avis recherche** : Lorsqu'un survivant torture, tue ou perpétue tout autres crimes majeurs à répétition contre des innocents, il reçoit un mauvais Karma. À 5 points de mauvais Karma, il devient un ennemi de l'État et reçoit un avis de recherche.
- **Mort de Faim ou soif** : Un survivant ne peut dépasser 3 évènements sans avoir ses deux ressources (eau et nourriture).

À la mort, un nouveau personnage doit être créé avec la moitié des dollars Z (XP) accumulés. Il est possible de réanimer votre personnage en zombie, voir la section incarner un zombie.

MAUVAIS KARMA

La triche, le méta-gaming et se faire prendre à être hors jeu sans croiser les bras et sans bonne raison pourra vous mériter des jetons de mauvais karma. Les crimes répétés contre des innocents donnent aussi du mauvais karma. À partir de 5 jetons de mauvais Karma, vous devenez un ennemi de l'état et un avis de recherche sera émis contre vous offrant aux joueurs une somme d'argent pour votre tête. Pour éviter d'en arriver là, vous aurez plusieurs occasions de récupérer du karma par exemple, en aidant l'animation, en complétant des quêtes spécifiques, en posant de bonnes actions ou en obtenant le pardon divin d'un grand prêtre.

SYSTÈME DE SURVIE

Au début du prochain scénario, un survivant doit posséder **une ration d'eau et une de nourriture**. Sans ces ressources, il perdra un point de vie par denrée manquante, qu'il ne pourra récupérer qu'en mangeant et buvant.

SYSTÈME DE COMBAT

Les combats doivent être théâtraux et immersifs. Il est interdit d'annoncer les dégâts à voix haute. Chaque joueur gère ses propres points de vie.

- Arme à une main : -1 point
- Arme à feu, arc, arme à deux mains : -2 points
- Explosifs (rayon de 2 m) : -3 points
- Attaque de zombie : -1 point par contact

Les balles nerf hyper ou les orbeez sont interdits.

SYSTÈME D'ÉQUIPEMENT

À la création du personnage, chaque joueur reçoit 50 dollars Z (XP) pour acheter de l'équipement. Cette monnaie sert uniquement à l'acquisition d'objets et de compétences hors-jeu. Les équipements achetés sont sous la responsabilité du joueur et doivent être inspectés par un animateur avant usage. Seuls les objets de l'animation (munitions, ressources, etc.) peuvent être volés. ***Tout objet doit être représenté en jeu par un objet réel pour que les joueurs puissent l'utiliser et profiter des avantages en jeux.***

****Les items récupérés en jeu doivent être remis à l'organisation à la fin de chaque événement et ils vous seront rendus lors de l'événement suivant. Tout item gardé par le joueur entre les événements ne sera plus utilisable lors du prochain jeu.****

AVANCEMENT DU PERSONNAGE

À chaque événement où un personnage survit, il reçoit 25 dollars Z (XP). Ces points permettent d'acheter du matériel et des compétences pour les futurs scénarios. Un joueur incarnant un zombie pendant une heure gagne une habileté utilisable au prochain événement. Chaque joueur peut posséder un personnage survivant et un personnage zombie.

Si un joueur décide de changer de personnage, celui-ci peut créer une nouvelle fiche avec tous les points Z accumulés, il n'y a aucune pénalité. Par contre, l'ancien personnage sera considéré comme mort ou ayant quitté la région, le joueur ne pourra plus incarner son ancien personnage.

LE VOL D'ITEMS ET FOUILLE DE CORPS

Lorsque vous fouillez un corps (qu'il soit d'un animateur ou d'un survivant), simulez la recherche à 1 ou 2 cm de la victime, sans contact physique. Chaque 10 secondes, la personne fouillée remet un item volable de la zone ciblée (par exemple : bras, poche gauche, botte, etc.). Cependant, il y a un risque à récolter les possessions d'une personne irradiée ou infectée. *Vous pouvez cacher vos items dans votre bâtiment ou sur vous, mais jamais près des parties intimes ou hors-jeu.*

BIOCAPS

Les Dollars Z et les BioCaps sont des systèmes monétaires distincts et ne sont pas échangeables. Les BioCaps servent à acheter du matériel et des ressources auprès des marchands, et sont volables, tout comme les items fournis par l'événement.

LE GAIN DE RESSOURCES

Au cours de l'événement, vous trouverez des items dans des sacs, des coffres, ou sur des ennemis, infectés, irradiés, et alliés tombés au combat. Seuls les objets avec le logo de l'événement ou les lettres DRV peuvent être ajoutés à votre inventaire, à l'exception des balles Nerf récupérées au sol, qui vous permettent d'obtenir une douille vide.

BUREAU DES BREVETS

Les métiers de fabrication et de scientifique peuvent créer des items ou recettes. Lors du jeu, vous devez créer un plan/formule (30 minutes), faire valider le brevet ou recette au bureau des brevets et fabriquer l'item (30 minutes). Maximum un item ou recette par événement. Si vous avez déjà prévu votre prochain brevet, allez valider avec l'organisation au moins une semaine avant le prochain jeu. L'organisation validera aussi votre brevet durant le scénario, mais il est possible que celui-ci soit modifié pour être bien équilibré et s'insérer dans le système du Grandeur Nature entre deux événements. Dans le cas où vous inventerez un brevet déjà existant, vous recevrez le blueprint de la version déjà existante du brevet. En aucun cas, il n'y aura deux brevets différents pour le même objet.

APPARENCE DES ITEMS ET SÉCURITÉ

Pour une immersion optimale, restez en personnage dans les zones de jeu. Limitez les échanges hors-jeu. Les armes Nerf doivent être repeintes pour correspondre à l'univers. Les armes de GN doivent être homologuées. Les armes fantastiques sont à éviter. Les armes style fléau ne peuvent pas avoir une corde/chaîne de plus de 15 cm. Il est interdit de frapper avec la pointe d'une arme.

Aucune arme réelle n'est permise, mais des armes en mousse post-apocalyptiques ou médiévales (épées, haches, couteaux) sont acceptées (aucune arme non conventionnelle). Les outils sont tolérés hors-jeu et doivent être utilisés de manière sécuritaire.

THE BOX

L'animation met à disposition une boîte appelée The Box pour déposer les items utilisés durant l'événement, comme les ingrédients, médicaments ou items en rapport avec les recettes. *The Box n'est pas un élément du jeu et ne peut être volée.*

LES DROGUES ET LES ALCOOLS RÉELS

La consommation de drogue est interdite sauf pour le cannabis et les produits dérivés de celui-ci, les joueurs qui consomment devront le faire avec discrétion (hors zone de RP ou de combats). L'alcool est autorisé après 22h mais avec modération et discrétion. *L'alcool et drogue est interdite pour tout joueur âgé de moins de 18 ans!*

Utilisez un glowstick rouge pour signaler que vous avez consommé et participez au RP sans interaction physique ni action négative contre un autre joueur. *Le glow stick rouge est obligatoire à partir de trois consommations. Une personne en état d'ébriété ou en surdose sera exclue du jeu.*

LES PERSONNES À MOBILITÉ RÉDUITE ET AUTRE

Deadroad Valley est ouvert à tous, y compris les chiens d'assistance. Ces joueurs doivent porter en tout temps un glowstick rouge. *Les personnes portant un glowstick rouge peuvent participer au RP mais ne peuvent pas interagir physiquement ni porter d'action négative envers un autre joueur.* Si elles se retrouvent dans un combat, leurs points de vie tombent à zéro automatiquement.

LES CAMPEMENTS

L'événement continue jour et nuit avec deux types de campements :

1. **Mode immersif** : Vous pouvez installer un campement où d'autres survivants ou animateurs peuvent interagir, même la nuit. Les effets personnels doivent être séparés et clairement étiquetés "Hors-jeu". Ce mode permet aux survivants de guérir pendant la nuit.
2. **Mode hors-jeu** : Aucune interaction ou élément du jeu n'est autorisé dans cette zone. Aucun soin ne peut être effectué la nuit, et vous êtes simplement absent du jeu. Le dernier étage des bâtiments est également hors-jeu.

SYSTÈME DE CAMPEMENT

Pour protéger l'intégrité des bâtiments, placez des survivants ou des obstacles près des portes au lieu de barricader physiquement (+1 point résistance par obstacles). Les palissades et murs sont indestructibles, mais les portes et fenêtres peuvent être barricadées ou détruites selon les points de résistance. La réparation d'une barricade nécessite l'utilisation d'un kit de réparation.

Porte : 10 points de résistance

Porte renforcée: 20 points de résistance (seulement avec des dommages de bélier ou 6 points de résistance explosifs)

Porte blindée : 12 points de résistance (seulement avec des dommages explosifs)

Fenêtre: 5 points de résistance

Fenêtre renforcée : 10 points de résistance (seulement avec des dommages de bélier ou 3 points de résistance explosifs)

Fenêtre blindées : 6 points de résistance (seulement avec des dommages explosifs)

Pour les réparés = Vous devez utiliser 1 scrap de métal par point manquant, d'une durée de 30 sec (2 scraps de métal par point manquant pour un blindage et kit de réparation)

LES MÉTIERS

Prérequis: costume représentant le métier obligatoire

à	Métiers	Bonus supplémentaires
	Artificier Ferrailleur Mécanicien Constructeur Ingénieur	Vous pouvez inventer un brevet par événement, le premier brevet est à valider avec l'organisation au moins une semaine avant le prochain jeu. et Réduction de 10z sur les livres de connaissance Artisanat
	Agriculteur Chasseur Cuisinier Éleveur	Puisard : 1 ressource d'eau/ événement et serre : 1 ressource de nourriture/ événement et Réduction de 10z sur le livre de connaissance Collecte de ressources
	Assassin Bandit Brigand Cambrioleur Escroc Pillard	Utilisation du poison : Il permet de manipuler sécuritairement le poison. Poison + arme corps à corps + 10 minutes = modification d'arme de corps à corps. (Pour être efficace, "poison" doit être inscrit sur projectile avec un étiquette ou autre) prochaine attaque dommage + poison. et Réduction de 10z sur les livre de connaissances maîtrise personnelle
	Agent de sécurité Athlète Mercenaire Policier Militaire	1 point de vie supplémentaire (grâce à sa condition physique) et Réduction de 10z sur le livre de connaissance Martial
	Médecin Paramédic Pompier Vétérinaire	Connaissance approfondie en médecine : Permet le soin complet avec le matériel médical et moitié de temps pour le faire. et Réduction de 10z sur le livre de connaissance Médicale
	Croyant Fanatique Guide Spirituel Religieux	Confessionnal : Le religieux doit écouter les péchés des fidèles pendant 10min/joueurs et donner l'absolution. Permet au croyant de résister à la frayeur et à la torture jusqu'à ce qu'il reçoit l'habileté contre lui (Suite à une messe d'au moins 15 min, la confession dure 5 min/joueurs) et Réduction de 10z sur le livre de connaissance Religieux
	Chercheur Chimiste Herboriste Scientifique	Création d'une recette scientifique personnalisée par événement. (La première recette doit être approuvée par un organisateur une semaine avant votre premier événement et ne doit pas déjà être un livre de connaissances). et Réduction de 10z sur le livre de connaissance Scientifique
	Artiste Commerçant Banquier Journaliste Politicien	Connaissance approfondie : Permet de réduire la durée d'utilisation des connaissances apprises de moitié (Ne s'additionne pas avec d'autre réduction de temps) et Réduction de 10z sur le livre de connaissance de sont choix

LES LIVRES

*Pour utiliser les habiletés des livres, vous devez l'avoir acheté en dollars Z
(Aucune connaissance ne peut être partagée ou volée en jeu)

CATÉGORIE CONNAISSANCES : ARTISANAT

Fabrication de grenade	1 détonateur + 8 scraps de métal + 10 poudre noire + 10 minutes = 1 grenade	20z
Fabrication de munitions	1 poudre noire + 1 scrap de métal + 5 min à la forge = 1 munition	20z
Fabrication de scrap de métal	2 douilles vides + 5 min à la forge = 1 scrap de métal 1 minerai de fer + 10 min à la forge = 2 scraps de métal	20z
Fabrication et Réparation accélérées	Permet de diminuer de moitié le temps à la forge	20z
Modification de flèche	Médicament/drogue + Flèche ou carreau d'arbalète + 10 minutes = modification de munitions. (Pour être effectif, le nom du médicament/drogue doit être inscrit sur projectile avec une étiquette ou autre)	20z
Sabotage	Il permet de rendre inutilisable une construction, une fabrication ou un bâtiment jusqu'à réparation. Le sabotage prend 10 minutes. (vous devez mettre une étiquette inscrite SABOTAGE sur l'objet saboté et avoir un kit de sabotage)	20z
Réparation de sabotage	Il permet de réparer un objet saboté. La réparation du sabotage prend 10 min + kit de réparation + 5 scraps de métal	20z
Renforcement de bouclier	5 scraps de métal + 1 bouclier + 10 minutes à la forge = Résiste 1 fois à l'habileté destruction de bouclier	20z
Réparation d'armure	1 scrap de métal et 1 scrap de cuir par point d'armure + 1 pièce d'armure briser + 10 minutes à la forge = 1 pièce d'armure réparée	20z
Réparation de bouclier	1 scrap de métal + 1 bouclier + 2 minutes à la forge = 1 point de résistance réparé	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s'améliore.

Redneck	Donne accès à du Duct tape qui permet de réparer complètement n'importe quoi, sans avoir besoin des items de réparation= il permet de réparer jusqu'à la destruction un objet 1 fois par événement. (Amélioration = 2 fois par Événement)	20z
----------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : COLLECTE DE RESSOURCES

Apprivoisement	Permits d'apprivoiser un animal sauvage pour le mettre en captivité. Vous devez prendre une photo d'un vrai animal (max. 1 photo, date obligatoire et vous devrez avoir un faux animal réaliste pour le représenter)	20z
Chasseur	Vous pouvez en tout temps prendre en photo un vrai animal pour alors recevoir la ressource (maximum de 2 photos, datées obligatoires et un délai de 10 minutes entre chaque photo) (50 % chance de chasser un animal infecté)	20z
Création de bière	1 ration d'eau + fleurs blanche ou jaune + laisser reposer 1h = 2 alcools	20z
Cueillette	Prendre en photo une vraie fleur ou champignon pour alors recevoir la ressource (pour un maximum de 2 photos, datées obligatoires)	20z
Cuisinier	Donne une recette de cuisine personnalisée avec effets lors de la consommation (1 Ration) (doit être approuvé par un organisateur)	20z
Culture de Cosmic Shroom	1 ration d'eau + 1 Sac de fumier + laisser reposer 1h = 3 Cosmic Shroom	20z
Éleveur	Permits de reproduire 2 animaux de la même espèce = 1 bébé par événements	20z
Pêche	Passé 10 min à pêcher avec une canne à pêche artisanale pour récolter 1 poisson. (pour un maximum de 2 prises) (50 % chance de pêcher un animal radioactif)	20z
Collecte de métal	Trouver un gisement de métal identifié par l'animation + récolter 10 minutes grâce à une pioche = 2 minerais de fer pour 8 maximum	20z
Taxidermiste	1 peau d'animal mort + 5 min de tannage = 1 Scrap de cuir	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s'améliore.

Préservations Alimentaire	Permet de préserver les aliments, la nourriture et le breuvage que vous produisez n'est plus périssable (max 5 ressources par événement). (Amélioration = max 10 ressources par événement)	20z
----------------------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : MAÎTRISE PERSONNELLE

Égorgement	Placez la lame du couteau sur la clavicule, chuchotez : “Égorgement”. Doit arriver par en arrière de la victime sans être vu. La victime tombe à 0 PV.	20z
Parole D’or	Il permet de soutirer une information véridique face à un animateur après 5 min. de discussion. Ne peut pas soutirer une information deux fois à une même personne consécutivement	20z
Fausserie	Permet de créer des contrefaçons de documents après 10 min	20z
Camouflage	Dans une forêt dense, peut se rendre indétectable. Croiser les bras lors de la manœuvre (dire « camouflage » s’il vous remarque) Prérequis: habit de camouflage; ne pas se déplacer ni bouger, être au niveau du sol et ne pas avoir été vu lors du camouflage.	20z
Crochetage professionnel	Il permet de crocheter un coffre-fort et de crocheter 2 fois plus rapidement avec les outils de crochetage	20z
Endurci aux drogues	Il permet, 2 fois par jour, de consommer une drogue sans en subir les effets néfastes.	20z
Hold-up	Placez un gun dans le milieu du dos, dire : “hold-up”. Doit arriver par en arrière de la victime sans être vu. Si la victime se rend il est rendu votre prisonnier. Si la victime ne se rend pas, il tombe à 0 PV lors de l’exécution. (Si vous tuez une victime qui se rend vous recevrez automatiquement du mauvais karma)	20z
Résistance à la torture	Il permet de convaincre lors d’une torture que l’information donnée est véridique sans l’être réellement	20z
Résistance au poison	Il permet grâce à plusieurs injections de résister au poison	20z
Pickpocket	Vous devez déposer, sans être vu, un objet d’environ 1 pouce à l’intérieur de l’endroit que vous désirez voler. Alors vous obtenez un objet pouvant être dissimulé dans la main. Ne peut pas voler deux fois une même personne consécutivement	20z
Torture	Après 10 min de rôleplay de torture, -1point résistance et votre cible devra répondre en toute vérité à 2 questions. Torturer un innocent apporte du mauvais Karma.	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s’améliore.

Esquive	Lors d’une action reçue sur soi, déclarez esquive, cela permet d’éviter l’habileté, 1 fois par jeu peu importe la source. (sauf les dommages de zone). (Amélioration = 2 fois par jeu)	20z
----------------	--	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : MARTIAL

Les manœuvres ne doivent pas être réalisées réellement et faites de façon théâtrale

Coup d'amnésie	Permet de faire oublier 10 minutes à un ennemi à 0 point de vie; (casque ou infecté immunisé) 1 fois par combat.	20z
Coup assommant	Déposez la paume armée dans le haut du dos de la victime (sans qu'elle vous voie), chuchotez : "coup assommant". Assomme la victime 2 minutes. Les dégâts ou le mouvement réveillent la victime. 1 fois par combat (casque ou infecté immunisé).	20z
Cri de guerre	Un discours de 5 min renforce la résistance à la frayeur, rage et sommeil pour la formation (4 alliés minimum, +1 min par allié supplémentaire).	20z
Croc-en-jambe	Permet de renverser un ennemi en plaçant votre pied à environ 6 pouces du sien sans être vu et en disant "croc-en-jambe". 1 fois par combat. (La victime met les genoux à terre)	20z
Désarmement	Permet de désarmer un adversaire en disant "désarmement". Prérequis : toucher l'avant bras qui tient l'arme avec une arme tranchante. 1 fois par combat.	20z
Destruction de bouclier	Détruisez un bouclier endommagé en disant "destruction de bouclier". Prérequis : toucher le bouclier avec une arme contondante. 1 fois par combat.	20z
Dislocation	Permet de disloquer un membre par surprise, le rendant inutilisable (remis en place par un autre joueur). 1 fois / combat.	20z
Réflexe	Il permet de résister à l'habileté "désarmement". 1 fois par combat.	20z
Intervention physique	Permet d'immobiliser une personne au sol après un croc-en-jambe en plaçant son bras derrière son dos. Ne fonctionne pas sur un exosquelette. 1 fois par combat.	20z
Renfort	Organisez une formation militaire pour protéger un lieu, offrant à tous un bonus de résistance (+1 PV pendant 10 min, 5 min de stratégie, max 5 alliés).	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s'améliore.

Perfection du corps	+1 point résistance sans armure et permet de résister à la paralysie, drogue du baiser de la vipère et poison. Résistance: 1 fois par événement. (Amélioration = 2 fois par événement)	20z
----------------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : MÉDICALE

Amputation d'un membre	Positionner un garrot sur le membre infecté, mettre une poche de sang, enlever le membre infecté = 100 % de chance de ne plus être affecté par l'infection du zombie	20z
Rabiboche	Permet de remettre en place un membre sectionné, peu importe l'origine du membre	20z
Création d'antiviral naturelle	Fleur bleue + fleur blanche + 10 minutes = Antivirus naturel = Guérit les maladies	20z
Création d'antipoison	Fleur bleue + fleur blanche + éprouvette vide + 10 minutes = tisane détoxifiante (anti poison) enlève les effets négatifs du poison	20z
Création de Naxolone	Poudres blanches n°7 + poudre blanche n°33 + 5 minutes = Naxolone = Il enlève les effets positifs et négatifs d'une drogue	20z
Collecte de sang (poche de sang)	Administration et remplissage d'une poche sur un survivant : poche de sang vide + seringue + moins 1 point de vie du donneur + 5 minutes = 1 poche de sang pleine	20z
Soin Amélioré	Permet de soigner plus efficacement, donc moitié moins de temps sur toutes les habiletés et équipements médicaux	20z
RCR	Rythme des compressions : 15 compressions en 30 secondes + Donner 2 insufflations (à distance) + Durée de 1 minutes = Redonne l'état de conscience +1 Point de vie sur une personne en état de coma	20z
Stérilisation du matériel médical	Nettoyer avec l'alcool à friction, faire tremper le matériel 15 minutes dans l'eau bouillante : 5 matériels souillés +1 alcool à friction +1 ration d'eau = 5 matériels stériles	20z
Opérations choc	Permet de réanimer un survivant mort ou achevé à l'état de conscience (30 min max après la mort) 2 poches de sang + 1 bandage +15 min de RP= réanimation	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s'améliore.

Médecine de brousse	Permet d'enlever l'effet négatif de n'importe quelle habileté instantanément et soins complet 2 min / 1 fois par événement (Amélioration = 2 fois par événement)	20z
----------------------------	--	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : RELIGIEUX

Vous devez apporter votre propre bâton d'encens et utilisé de façon sécuritaire

Apaisement	Au toucher, déclarez "apaisement", cela dissipe l'effet de rage et de frayeur. 1 fois par combat	20z
Conviction	2 min + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + fleur rouge ou orange + charbon). Durée : 10 min, Rayon : 5 mètres. Conviction : Convainc une personne de vous protéger grâce à vos convictions religieuses (n'affecte pas un ennemi).	20z
Cercle Religieux	Discours religieux + 5 min + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + herbe urbaine). Durée : 5 min, Rayon : 5 mètres. Effet : +1 point de résistance pour ceux à 5 m autour du religieux (doit rester dans la zone).	20z
Lieu de culte	Permet d'entreposer les items en jeu hors campement. Prérequis : statuette ou objet de culte identifié DRV.	20z
Méditation revigorante	Discours religieux + 5 min + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + fleur blanche). Durée : 5 min, Rayon : 5 mètres. Revigorante : +1 point de résistance sur les points globaux pour ceux qui sentent l'odeur et se font guérir jusqu'au prochain coup reçu.	20z
Confession Forcée	Discours religieux + 5 min + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + sérum de vérité). Durée : 5 min, Rayon : 5 mètres. Effet : Oblige les personnes à 5 m autour du religieux à dire la vérité.	20z
Messe religieuse	Discours religieux + 5 min + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + Cosmic Shroom). Durée : 5 min, Rayon : 5 mètres. Hallucinations : Fait halluciner toutes les personnes à 5 m autour du religieux, les rendant incapables de se battre efficacement.	20z
Occultisme	Permet de donner un ordre ou de passer un pacte avec un membre du même culte (Ne permet pas de dépouiller, d'humilier ou de tuer). Doit dire « Pour (nom du culte) ». 1 fois par combat.	20z
Prière	Prière +5 min + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + DreamDust). Durée : 5 min ou jusqu'à contact physique, Rayon : 5 mètres. Sommeil : Endort les personnes dans un rayon de 5 m.	20z
Prière du notre père	Il permet lors d'une prière de résister à la torture et la frayeur	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s'améliore.

Pardon Divin	Le religieux écoute les péchés d'un fidèle (qui ne fait pas partie de sa faction) pendant 10 min. Après 1 événement, il accorde le pardon divin, permettant au croyant d'éliminer son mauvais karma et les avis de recherche. Le fidèle doit suivre, protéger et croire en les croyances du religieux durant 1 événement. Limité à 1 fidèle à la fois (Amélioration = 2 fidèles par événement).	20z
---------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : SCIENTIFIQUE

Création d'antivirus	1 Poudre blanche n°7 + 1 poudre blanche n°33 + 10 minutes = 1 Antivirus	20z
Propagation	1 Poudres blanches n°13 + 1 poudre blanche n°47 + 1 fleur jaune + 1 fleur orange + faire ingérer la victime = 1 maladie synthétique	20z
Création de DreamDust	1 Poudre blanche n°33 + 1 poudre blanche n°47 + 10 minutes = 1 DreamDust	20z
Création de poison	3 Fleurs rouges + 1 fleur orange 10 minutes = 1 Poison liquide	20z
Création de Grim Tonic	1 Fleurs rouges + 1 Poudre blanche n°7 + 1 poudre blanche n°47 + 10 minutes = 1 Grim Tonics	20z
Création du sérum d'amnésie	1 Poudre blanche n°13 + 1 fleur rouge + 10 minutes = 1 Sérum d'amnésie	20z
Création du sérum Le baiser de la vipère	1 Poudre blanche n°47 + 1 fleur Rouge + 10 minutes = 1 Sérum Le baiser de la vipère	20z
Création du sérum paralysant	1 Poudre blanche n°7 + 1 fleur bleue + 10 minutes = 1 Sérum Paralysant	20z
Création du sérum de vérité	1 Poudre blanche n°33 + 1 fleur blanche + 10 minutes = 1 Sérum de Vérité	20z
La science approfondie	Grâce à ses connaissances, l'utilisateur crée des recettes d'alchimie deux fois plus rapidement et peut utiliser la poudre blanche n°22 pour remplacer toute poudre blanche manquante (une seule fois par recette).	20z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences, cette compétence s'améliore.

Prévention de l'infection	1 fleur orange + 1 fleur jaune + 5 échantillons de sang de zombie différent + 10 minutes pour mâcher la mixture = Permet de prévenir la prochaine infection du champignon cordyceps par morsure de zombie (Il ne le guérie pas), 1fois par événement (Amélioration = 2 fois par événement)	20z
----------------------------------	--	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : GÉNÉRAL

Enseignements	Permet d'enseigner une compétence connue par le survivant + 1 connaissance pour le reste événement (Durée: Doit apprendre et l'accompagner 1h) Un étudiant ne peut apprendre plus d'une connaissance par événement. En tant qu'expert, vous devez posséder plus de la moitié des habiletés d'une catégorie d'une connaissance pour choisir cette habileté.	20z
R.A.D	Se shooter au rad permet de résister au dommage de la radiation	20z
Réparation Redneck	Réparation de l'habileté destruction bouclier avec du duct tape mais ne repart pas les points résistance avant la destruction (1 fois par combat)	20z
Soupe Touski	1 ration d'eau + 2 rations de nourriture + 10 min = Nourrit et abreuve 2 survivants	20z
Dure à Cuire	Il permet de diminuer de moitié l'état d'inconscience de la mort et de l'habileté coup assommant.	20z
Plaquage Redneck	Duct tape + 5 scraps de métal + Armure = + 1 point résistance jusqu'à destruction (1 seul fois par armure)	20z
Mur de bouclier	Lors d'une formation de mur de bouclier incluant un minimum de 4 boucliers, augmente la résistance des boucliers de 2 points de résistance tant que la formation est tenue. Bloque les dommages de zone explosive derrière.	20z
Bonne santé	immunité à une maladie	10z
Éclosion retardée	L'infection du fungus prend 2 événements supplémentaires avant de vous être fatal.	20z
Fouille Accélérer	Il permet de fouiller 2 fois plus rapidement	10z

FOURNI PAR L'ÉVÉNEMENT ET TROUVABLE EN JEU SEULEMENT

RESSOURCES D'ÉNERGIE

<i>Nom</i>	
2 Batteries rechargeables	Bonbonne de propane
Bidon d'essence	Panneau solaire

PROVISIONS DE NOURRITURES ET BREUVAGES

*Pour une meilleure compréhension, il est important de se référer au SYSTÈME DE SURVIE
(Les effets positifs des alcools se cumulent seulement avec d'autres alcools ou drogues différents)*

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeu</i>
Bouteille d'eau ou jus Canette de liqueur	1 ration de breuvage	Il permet d'abreuver un Survivant au début du prochain événement, les breuvages croupissent après 1 événement.
Animaux de petite taille Fruit/légume	1 ration de nourriture	Il permet de nourrir un Survivant au début du prochain événement, la nourriture pourrie après 1 événement.
Animaux de grande taille Humain complet	2 rations de nourritures	Il permet de nourrir deux survivants à la fin de l'événement, la nourriture pourrie après 1 événement.

BRIC-À-BRAC (CRAFT)

<i>Nom</i>	
Alcool à friction	Poche de sang/Bandage
Câblage	Poudre blanche n° 7/ n°13/ n°22/ n°33/ n°47
Détonateur	Poudre noire
Fleur blanche/ bleue/ rouge/ orange/ jaune	Sac de fumier
Magnésium	Strap de cuir
Minerais de fer	Scrap de métal

LISTES OBJETS SPÉCIAUX

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeu</i>
Items bric-à-brac rare	Aucun	Plomb, puces électroniques, aimant, silicium, engrenages, circuits imprimés, Bidon d'essence et Bonbonne de propane
Items gratuits en jeu	Aucun	Bâton de bois, résine de sapin et charbon

DRUGSTORE

(Les effets des drogues, médicaments ou alcools se cumulent uniquement avec des substances différentes.)

Danger d'addiction : Consommer le même produit 3 fois par jour ou plus entraîne une addiction, créant un besoin accru et des tremblements occasionnels en cas de manque. Pour guérir d'une addiction...

Nom	Effet(s) positifs	Effet(s) néfastes	Durée d'effet positif ou négatif
Alcool fort	Il permet de doubler la durée une seule fois de l'effet positif et négatif d'un médicament, drogue ou alcool	∅	+Durée 10 minutes
Antipoison	Il guérit l'effet du poison	∅	+Effet instantané
Anti-virus	Il permet de soigner une maladie	∅	+Effet instantané
Cosmic Shroom	∅	Crée des hallucinations, Incapacité de se battre <u>efficacement</u>	-Durée 5 minutes
DreamDust	∅	Endors une cible	-Durée 5 minutes ou jusqu'à contact physique
Grim Tonic	Augmentation de la masse musculaire et de la force physique, permet de se battre avec deux armes à deux mains	Rage : Ne discerne plus les ennemis ou amis	+Effet instantané +Durée 2 minutes -Durée 5 minutes
Herbes urbain	+1 point de résistance	∅	+Durée 5 minutes
Le baiser de la vipère	∅	-1 Point Résistance permanent, ne se cumule pas. Empoisonne la personne qui le manipule si elle n'a pas la compétence "utilisation du poison".	-Effet instantané -Juste qu'à guérison
Naxolone	Il enlève les effets positifs et négatifs d'une drogue	∅	+Effet instantané
Poison	∅	Enlève 1 point de résistance au 5 min, ne se cumule pas avec un autre poison. Empoisonne la personne qui le manipule si elle n'a pas la compétence "utilisation du poison".	-Effet instantané -Juste qu'à guérison ou état de coma
Sérum d'amnésie	∅	Fait oublié les 10 dernières minutes	-Effet instantané
Sérum de vérité	Réduit de moitié le temps de l'habileté torture lorsqu'il est administré à une personne torturée	∅	-Effet instantané -Durée 5 minutes
Sérum paralysant	∅	Paralyse un membre injecté	-Effet instantané -Durée 5 minutes

LISTE D'ÉQUIPEMENT FOURNI PAR LE JOUEUR

ITEM GRATUIT

<i>Nom</i>	<i>Information hors-jeu</i>	<i>Prix</i>
Articles domestiques	Objets divers de la vie courante ne servant pas d'arme ou d'équipement de protection (ne peut pas apporter un avantage en jeu)	Gratuit
Items de soin personnel	Objets divers de soins d'hygiène personnels	Gratuit
Habits/ Vêtements	Tous les vêtements courants, du quotidien	Gratuit
Jeux et Divertissements	Jeux de cartes/ jeux de société/ jeux de dés/ Instruments de musique, etc.	Gratuit

ARME

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Prix</i>
Arme corps à corps 1 main Arme de jet	1 dommage aux points de résistance (-110cm max)	10z
Arme corps à corps 2 mains	2 dommages aux points de résistance (110 cm et plus)	20z
Armes à feu : Petit chargeur (1 balle)	Munition: 2 dommages aux points de résistance 120 FPS max (+5 balles)	10z
Armes à feu : Moyen chargeur (2 à 15 balles)		20z
Armes à feu : Grand chargeur (16 et + Balles)		30z
Armes à projectiles Arc Arbalète	Munition: 2 dommages aux points de résistance Pression de l'arc et de l'arbalète : 30 lbs max (+5 projectiles + 5z par projectiles supplémentaires)	25z
Explosif	3 dommages aux points de résistance à 5 m autour (usage unique)	30z
Fumigène	Emplacement sécuritaire et en présence d'animateurs	5z
Piège Trappe à ours	-3 aux points de résistance	15z

PROTECTION

-Les protections ne s'additionnent pas un par-dessus l'autre, la valeur du plus haut seront prises en compte et elles doivent être vérifiées par l'animation.

<i>Type</i>	<i>Équipement</i>	<i>Point de résistance</i>	<i>Prix</i>
Armure de fortune Ex: Armure de cuir Équipement sportif Panneau de circulation Plaque d'immatriculation Veste tactique	Protèges Bras et jambes	Bras : résiste à dislocation, Jambes : résistance aux crocs en jambe Si possède les jambes et bras + 1 point de résistance	5z 5z
	Protège Torse	+1 point de résistance	10z
Armure renforcée Ex: Armure lourde (plaque de métal) Armure de plaque Gilet pare-balle militaire Protection anti-émeute	Protèges Bras et jambes	Bras : résiste à désarmement, Jambes : résistance aux crocs en jambe Si possède les jambe et bras + 2 points de résistance	5z 5z
	Protège Torse	+2 points de résistance	20z
Bouclier Ex: Bouclier anti émeute / Bouclier en plastique industriel /Bouclier s.w.a.t / bouclier en fer forgé / plaque d'immatriculation etc.	Bois	Bloque 8 coups avant d'être inutilisable	10z
	Plastique industriel	Bloque 10 coups avant d'être inutilisable	15z
	Métal	Bloque 12 coups avant d'être inutilisable	20z
Protection tête Ex: Casque de construction Casque de sport	Protège Tête	Résistance aux coups assommants	5z
Protection Supplémentaire			
Combinaison de protection bactériologique ou radiative	Il protège des matières bactériologiques ou radioactives		5z
Costume anti-choc de déminage	Il protège de trois sources explosives avant d'être inutilisable		10z
Masque à gaz	Protège des effets néfastes du gaz et des fumées toxiques		5z
Uniforme de protection incendie	Il protège du dommage des flammes		5z
Vêtement de camouflage	Ø		0z

PROTHÈSE ARTIFICIELLE

<i>Type</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Prothèse intelligente	Il permet de récupérer un membre perdu, non utilisable avec une armure. Il permet aussi l'achat d'une amélioration prothèse artificielle et de résister à l'habileté dislocation	Destinées à des soldats blessés et amputés, les chercheurs en robotique ont conçu des membres "bioniques", munis d'électrodes. (Prérequis : costume représentant la Prothèse Artificielle)	5z
Exosquelette	Il permet l'achat de 2 améliorations prothèse artificielle, cumulable avec une armure supplémentaire et résiste à Intervention physique et démembrement	L'exosquelette robotique se porte comme une combinaison. Il utilise les signaux émis par le système nerveux de son porteur, afin de le faire marcher ou bouger. (Prérequis : costume d'exo)	25z
Améliorations prothèse Artificielle			
Nom	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Main Hydraulique	Il permet de résister au désarmement.	Prothèse main	10z
Prothèse IA L.I.F.E	Il permet de détecter l'habileté camouflage et Pickpocket	Prothèse œil	10z
Œil caméra	Il permet à zéro point de vie de ne pas perdre la mémoire.	Prothèse œil	5z
Oreille walkie-talkie	Émetteur-récepteur mobile pour la communication	Coût 1 batterie par événement, par appareil. Prothèse oreille	5z
Main défibrillateur	Ramène un survivant en coma à l'état de conscience	Coût : 5 charges / 1 batterie. Prothèse main	10z
Prothèse Jambe	Résiste à croc en jambe	Prothèse jambe	10z
Compartiment secret	Permet de cacher un petit objet qui ne peut pas être fouillé	Max 4 pouces de diamètre Il doit avoir un signe distinctif sur l'objet dissimulé. Chaque Prothèse	5z
Force hydraulique	Deviens plus forte qu'une personne normale et peut faire reculer ses adversaires. Elle compte comme 2 personnes lors d'une barricade.	Rends le porteur plus fort, lui permettant de transporter de lourdes charges aisément. Prothèse bras	15z

BRIC-À-BRAC

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeu</i>	<i>Prix</i>
Cadenas	Il permet de barrer ses biens personnels	Peut-être crocheté, mais pas brisé (fourni par l'animation)	5z
Corde	Il permet entre autres d'attacher un survivant pour l'interroger.	Il peut être coupé par une arme tranchante. Prix par mètre de longueur. (dois avoir le consentement du joueur)	0z
Menottes	Il permet entre autres d'attacher un survivant pour l'interroger.	Peut-être ouvert par la clé ou par crochetage (doit avoir le consentement du joueur)	5z
Bonbonne d'oxygène	Il permet de respirer dans une zone radioactive ou toxique	Durée d'utilisation : 2 heures d'utilisation	5z
Coffre-fort	Il permet de mettre en sécurité ses biens personnels	Il peut être ouvert par l'habileté crochetage professionnel ou grâce à un explosif. Le coffre-fort doit mesurer 1/2 m et plus.	10z
Kit de crochetage	Il permet d'ouvrir les cadenas et des menottes	Après 5 minutes de manipulation, on peut débarrer une paire de menottes ou cadenas.	10z
Kit de réparation	Diminue de moitié le temps de l'habileté réparation et il permet réparation de sabotage	La réparation accélérée peut être faite sur n'importe quel objet brisé ou saboté	10z
Kit de sabotage	Il permet de saboter	Tout objet en jeu peut être saboté. Gratuit avec l'habileté sabotage	20z
Lampe de poche	Il permet d'éclairer (800 lumens max).	Ne pas viser le visage. Coût 2 batteries par événement.	10z
Parapluie renforcé	Protège d'une pluie acide	Durée d'utilisation : 1 h	0z
Système de filtration d'eau	Filtre l'eau croupie en eau potable	Ne fonctionne pas sur toutes les bactéries	25z
vélo	Permet de se déplacer	Ø	0z

ÉQUIPEMENT MÉDICAL ET SCIENTIFIQUE

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Bandage	Soigne 2 point de vie par 10 min par bandage	Il doit être stérilisé entre chaque personne soignée différente.	5z
Défibrillateur	Ramène un survivant achevé depuis moins de 5 min à l'état de coma	Coût : 2 charges / 2 batteries	15z
Microscope	Vérifie si un survivant est infecté/irradier/malade ou toute autre irrégularité	Durée : 10 min pour le bon fonctionnement de l'outil	5z
Poche de sang	Soigne 2 points de résistance / 10 minutes par poche de sang	Max 4 points de résistance par poche de sang avant de devoir la stériliser (médecin seulement)	5z
Seringue et Éprouvette	Permet de prendre des échantillons et de le conserver	<u>AUCUNE AIGUILLE</u>	0z
Stéthoscope	Un instrument pour vérifier le pouls	5 secondes avant le résultat de la vérification	0z
Centrifugeuse à la main	Diminue de moitié le temps de l'habileté du microscope	Ø	5z

MATÉRIEL ÉLECTRIQUE

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Bande de LED/DEL	Il permet d'éclairer faiblement (max 80 lumens)	Faible luminosité. Coût 1 batterie par événement	0z
Caméra Appareil photo	Il permet de prendre des photos et de filmer	Coût 1 batterie par événement	0z
Génératrice	Il permet 2 heures d'énergie	Coût : 1 bidon d'essence/ 2 heures ou 1 bonbonne de propane/3 heures	20z
Radio Lecteur de musique	Il permet d'écouter de la musique	Coût 1 batterie par événement	0z
Recharge de batteries	Il permet de recharger les batteries rechargeables	Ne fonctionne pas sur les batteries normales, il doit avoir une source d'énergie	5z
2 walkies-talkies	Émetteur-récepteur mobile pour la communication	Coût 1 batterie par événement, par appareil	5z

INCARNER UN IRRADIÉ

Un irradié a survécu à une forte dose de radiations, fusionnant ses cellules avec des molécules radioactives. Rejeté par la société, **il perd 1 point de vie de façon permanente** mais ne subit plus de dégâts liés à la radioactivité. Il évolue comme un survivant normal et peut échanger des dollars Z contre des mutations génétiques. **4 mauvais karmas au lieu de 5**. Sa peau ou sa prothèse devient grisâtre avec des cernes sous les yeux.

Habilités de l'irradié

<i>Nom</i>	<i>Habilité</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
ADN intensifiée	Résistance aux poisons	L'irradié n'est pas affecté par les effets néfastes du poison ou au baiser de la vipère	15z
ADN renforcée	Résistance à la maladie	Immunisé aux effets des maladies (sauf La Souillure Noire) mais peut être contagieux.	15z
Immunité au fungus	Immunité au fungus	L'irradié ne peut plus être infecté par le fungus du zombie Doit posséder l'habileté "Résistance au Fungus"	20z
Insensibilité à la douleur	Insensibilité corporelle	À cause de l'épiderme brûlé par la radiation, l'irradié ne ressent plus la douleur	0z
Insensibilité corporelle	Insensibilité corporelle	L'irradié ne ressent plus les effets des coups assommants. Doit posséder l'habileté "Insensibilité à la douleur"	15z
Insensibilité psychologique	Insensibilité psychologique	L'irradié résiste à la frayeur (puisque sa vie est déjà un cauchemar) et coup amnésique	20z
Régénération radioactive	Récupération de points de résistance	Lorsqu'il se trouve dans une zone où une pluie radioactive, il régénère un point de résistance par 15 minutes.	15z
Régénération radioactive avancée	Bonne récupération de points de résistance	Lorsqu'il se trouve dans une zone ou une pluie radioactive, il régénère un point de résistance par 5 min Doit posséder l'habileté "Régénération radioactive"	10z
Résistance au fungus	Résistance au fungus	L'irradié peut se nourrir d'un aliment infecté par le fungus sans subir de conséquences	10z
Résistance a la torture	Résiste à la torture	À cause de l'épiderme brûlé par la radiation, l'irradié est immunisé à l'habileté torture *Doit posséder l'habileté "Insensibilité à la douleur"	15z

Mutation intensifiée: prérequis 6 mutations. À 10 mutations, cette mutation s'améliore.

Radiation virulente	Aura de radiation	Lorsque des irradiés se trouvent à 5m de lui, il régénère les irradié pendant 20 min, un point de résistance par 5 min a son contact / 1 fois par événement (Amélioration = 2 fois par événement) Doit posséder l'habileté "Régénération radioactive"	20z
----------------------------	-------------------	--	-----

INCARNER UN INFECTÉ

Lorsqu'une personne est infectée par un zombie, le fungus prend le contrôle de son corps pour se nourrir et se propager. **L'infecté perd 1 point de vie de façon permanente**, ne peut plus être affecté par les aliments ou objets infectés, et évolue comme un survivant normal. Il peut échanger des dollars Z contre des mutations génétiques. **4 mauvais karmas au lieu de 5**. Veine noire dans le cou ou yeux injecté de sang.

Habilité de l'infecté

<i>Nom</i>	<i>Habilité</i>	<i>Information hors-jeu</i>	<i>Prix</i>
Carnivore	Régénération	Lorsqu'il consomme un cadavre zombie, il peut se régénérer d'un point de vie par 30 secondes *Il doit posséder l'habilité "Régénération cellulaire"*	15z
Constitution augmentée	Résistance supplémentaire	Gagne un point de vie.	15z
ADN renforcée	Résistance à la maladie	Immunisé aux effets des maladies (sauf La Souillure Noire) mais peut être contagieux.	15z
Propagation	Transmission d'une maladie	Il peut griffer un survivant pour lui transmettre une seule maladie (transmission : contact). Maximum 1 fois par événement	10z
Régénération cellulaire	Régénération	Regagne 1 point de résistance par 20 minutes	15z
Régénération cellulaire accélérée	Régénération accélérée	Regagne 1 point de résistance par 10 minutes. *Il doit posséder l'habilité "Régénération cellulaire"*	15z
Soif de sang	Détection	Permet de voir les survivants qui utilisent l'habilité camouflage : déclarez "soif de sang"	10z
Inhumanité	Résistance	Immunité aux effets paralysants et aux effets de sommeil	20z
Insensible	Résistance	Immunité aux effets d'amnésie et aux hallucinations	20z
Perte d'appétit	Survie	Permet au début de chaque événement d'avoir besoin de seulement 1 ration de breuvage et aucune de nourriture	15z

Mutation intensifiée: prérequis 6 mutations. À 10 mutations, cette mutation s'améliore.

Frayer	Peur	Votre cri fort et glacial effraie la plupart des survivants, ceux-ci s'enfuient de la zone de combat (5m). Hurlement de frayer 1 fois par événement. (Amélioration = 2 fois par événement) Dois crier : "frayer" avant de pousser un hurlement	20z
--------	------	--	-----

BONUS DE LIEUX

Pour les bonus, vous devez avoir les prérequis et représenter le lieu grâce à une affiche.

<i>Nom</i>	<i>Bonus</i>	<i>Information hors-jeux</i>
Banque	Banquier : Bénéficie d'un bunker à l'extérieur du camp du vieux corbeau et d'un prêt à 5 % d'intérêt	Description : Lieu sécurisé pour conserver de l'argent ou des objets précieux, avec possibilité de prêt. Prérequis : Habilité Parole D'or. Items : Cadenas, coffre-fort.
Bar restaurant	Barman/Cuisinier : Offre +1 point de résistance à un client blessé pendant 30 min ou jusqu'à guérison complète. L'effet ne s'ajoute pas à d'autres bonus de résistance.	Description : Endroit convivial pour boire, manger, se divertir, récolter des infos et gagner de l'argent. Prérequis : Habilité: Cuisinier ou Création de bière. Items : items de Divertissements.
Bureau de poste	Envoi de message et de colis : Envoies et réceptions de message ou colis vers l'extérieur ou à l'intérieur du camp du vieux corbeau (pour l'animation)	Description : Lieu de stockage et d'envoi de courrier. Prérequis : être employé de la L.I.F.E et un seul bureau de poste Items : Cadenas, coffre-fort.
Cabane de chasse	Chasseur : Permet de chasser 1 animal supplémentaire par événement. Un chasseur à la fois.	Description : Cabane en matériaux divers pour se cacher lors de la chasse. Prérequis : Habilité Chasseur Items : Armes à distance.
Cabane de pêche	Chasseur : Permet de pêcher 1 poisson supplémentaire par événement. Un pêcheur à la fois.	Description : Cabane en matériaux divers pour aider la pêche. Prérequis : Habilité Pêche Items : Cane à pêche amélioré.
École	Etude approfondie : Permet d'apprendre à 2 étudiants en même temps pour 30 minutes.	Description : Lieu d'apprentissage Prérequis : Habilité Enseignement Item : Livre sur le sujet, matériel requis pour le métier.
Établi Forge Garage	Artisan : Réduit de moitié le temps pour la fabrication ou réparation d'items liés à l'artisanat.	Description : Lieu de travail des métaux au feu et au marteau Prérequis : Habilité Fabrication de scrap de métal Items : Une source d'énergie et de chaleur (rond de feu).
Ferme	Fermier : Reçoit 1 ressource alimentaire supplémentaire par construction, jusqu'à un maximum de 4 par événement.	Description : Lieu de recherche d'autosuffisance, élevage et culture. Prérequis : Habilité Éleveur Items : Puisard, serre, Jardin ou aquaculture, puits et 2 animaux vivants

Gun Shop	Vendeur : Bénéficie d'un fournisseur en jeu, qui offre 5 balles lors d'achat avec celui-ci	Description : Lieu pour acheter des balles et des armes, et échanger des munitions Prérequis : Habilité Fabrication de munitions Items : stand de tir avec cible et arme à feu
Hôpital	Personnel soignant : Réduit de moitié le temps pour les compétences de soin et peut effectuer des autopsies pour déterminer les causes de mort.	Description : Lieu pour soins personnels, physiques et psychologiques. Prérequis : Habilité Soin Amélioré et Amputation d'un membre. Items : stéthoscope, scalpel et bandage
Laboratoire	Scientifique : Réduit de moitié le temps pour les analyses, la fabrication de remèdes, vaccins, médicaments et drogues.	Description : Lieu pour la recherche scientifique et la quête du remède contre l'infection. Prérequis : Habilité La science approfondie Items : éprouvette vide et microscope.
Lieu de culte	Encens/Prière : Double la durée des effets de l'encens et des prières dans ce lieu.	Description : Lieu de pratiques religieuses et spirituelles. Prérequis : Habilité Messe religieuse Item : Représentation du dieu, bible et 2 chandelles.
Magasin général	Vendeur : Bénéficie d'un fournisseur en jeu, qui offre 5 ressources communes aléatoires lors d'achat avec celui-ci	Description : Lieu de stockage et de vente de marchandises diverses. Prérequis : Une habilité d'artisanat Items : cadenas et avoir un présentoir.
Mairie	Loi : Il permet de faire voter une loi au camp du vieux corbeau, le maire a le devoir de trancher lors d'une égalité. Avis Recherche : Recherche des ennemis de l'État et paye la récompense. Récupération de ressources : Permet, lorsqu'un animateur est présent, de récupérer des ressources en jeu.	Description : Lieu de diplomatie pour réunir les chefs de faction dans un lieu neutre et pour veiller à l'application des lois. Avis recherche Prérequis : Être élu maire par la majorité des factions et une seule mairie. Item : Boîte de suggestions et imprimante
Prison	Gouvernement (L.I.F.E.) Paie 20 BioCaps par événement pour chaque geôlier qui fait respecter la loi. Les prisonniers y seront incarcérés pour 30 min, cette incarcération retire les mauvais karmas reçus pour le crime.	Description : Lieu de justice et de détention des condamnés. Prérequis : Habilité Intervention physique Item : Cage et menottes
Lieu torture	Tortionnaire : Réduit de moitié le temps pour la compétence Torture.	Description : Lieu pour pratiquer la torture. Prérequis : Habilité Torture Item : Arme tranchante, batterie et câble à booster

Les différents risques

CATASTROPHES INDUSTRIELLES & NATURELLES

Suite à l'épidémie mondiale, de nombreuses centrales nucléaires, usines de produits chimiques et d'armements ont été abandonnées, entraînant une série de catastrophes industrielles. Ces événements ont provoqué des catastrophes naturelles récurrentes, telles que des pluies acides, des tempêtes de cendres chimiques et des nuages de smog toxique couvrant de vastes régions.

<i>Nom</i>	<i>Effet néfaste</i>	<i>Informations supplémentaires</i>
Animaux infectés ou irradiés	Certains animaux sont infectés ou irradiés.	Une balle dans la tête (R-P) est le moyen le plus sûr, mais comporte un risque de 95 % d'infection ou irradiation.
Eau non potable	Filtrer l'eau avant de la consommer.	Les sources d'eau sont non potables ; il est conseillé de faire bouillir l'eau et d'utiliser une capsule purificatrice.
Radioactivité	Plusieurs zones peuvent être contaminées par la radiation.	Dans une zone radioactive, on perd 1 point de vie par minute au torse et on vomit. La combinaison de protection permet de se déplacer dans ces zones. * Les zones radioactives sont identifiées.*
Pluie acide	Détériorent les équipements et problèmes respiratoires	Moins 1 point d'armure ou point de vie à chaque 10 minutes. Le parapluie blindé protège les survivants. *Confirmé par un animateur au début du scénario.*
Pluie radioactive	La pluie radioactive affecte la santé des survivants.	La pluie radioactive a le même effet, mais la combinaison de protection permet de survivre. *Confirmé par un animateur au début du scénario.*

ÉPIDÉMIES DÉVASTATRICES

Après l'abandon des infrastructures et des hôpitaux, les épidémies infectieuses ont refait surface. La vermine des égouts a apporté des maladies disparues depuis longtemps.

MALADIES

<i>Nom</i>	<i>Description</i>	<i>Effets Néfastes</i>
La fièvre rouge	Fièvre violente à la progression rapide. Se transmet au contact avec une personne malade sans protection (masque et gants ou combinaison bactériologiques)	Mode de transmission : Au Contact : transmission : 3/ événement Phase 1 (événement 1) : Délire et Discours incohérent. Phase 2 (événement 2) : faiblesse musculaire. -1 point de vie. Phase 3 (événement 3) : Perte de la vue, hallucinations auditives et décès.
La grippe (Covid 29)	Maladie infectieuse qui se transmet principalement par les gouttelettes respiratoires et le contact avec des surfaces contaminées. Ses symptômes varient de légers (fièvre, toux, fatigue) à graves (déresse respiratoire).	Mode de transmission : Au contact : transmission : 1/ événement Phase 1 (événement 1 et 2) : Épuisement: le malade ne peut pas courir. Phase 2 (événement 3 et 4) : Difficulté à respirer. L'infecté n'arrive plus à combattre <u>efficacement</u> (peut se défendre ou contre attaque) Phase 3 (événement 4) : L'infecté n'arrive plus à respirer et mourra de son insuffisance pulmonaire.

Nécrogastrolyse	Infection bactérienne aiguë qui nécrose le système digestif. Elle se transmet principalement par l'eau ou les aliments contaminés. Sans soin, cette infection évolue rapidement.	Mode de transmission : ingestion transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1) : Vomissement: Incapacité à se nourrir. Phase 2 (événement 2) : Faiblesse généralisée. -1 point de vie. Phase 3 (événement 3) : Douleurs abdominales insupportables, faim insatiable, décès.
Le Fléaux cendreaux	Une infection rare qui consume lentement les chairs de l'intérieur. Les premières manifestations apparaissent sous forme de plaques sombres et rugueuses sur la peau, semblables à de la cendre collée à même la chair. Avec le temps, les muscles s'atrophient, rendant les mouvements difficiles.	Mode de transmission : Par vecteur (moustiques ou tiques) : transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1 et 2) : faiblesse généralisée. -1 point de vie. Phase 2 (événement 3 et 4) : Faiblesse généralisée. -1 point de vie. Phase 3 (événement 5) : La chair devient si fragile qu'un simple coup peut l'arracher. En cas de blessure, mort immédiate.
La Rouille de Chair	Maladie virale qui transforme la peau et les muscles en une matière granuleuse, semblable à du métal corrodé. La peau devient rugueuse et craquelée, suintant un liquide brunâtre à l'odeur de rouille. La douleur est permanente, et les articulations deviennent rigides.	Mode de transmission : Au Contact : transmission : 1/ événement Phase 1 (événement 1) : Les membres commencent à se raidir. Pénalité de -1 Point de vie Phase 2 (événement 2 et 3) : Perte de dextérité (le joueur ne peut plus manipuler d'objets complexes ou recharger ses armes). Phase 3 (événement 4-6) : Les articulations se bloquent. Le joueur devient totalement immobilisé avant de mourir lentement.
Le Fléau Éveillé	Cette maladie empêche le cerveau de se reposer. Le survivant devient incapable de dormir, ses pensées se brouillent, et il sombre lentement dans une folie paranoïaque. La fatigue extrême entraîne des hallucinations et une perte de contrôle progressive.	Maladie psychologique : transmission : Lors d'un terrible choc Phase 1 (événement 1) : Insomnie légère. Le joueur doit jouer un personnage constamment fatigué. Phase 2 (événement 2 et 3) : hallucinations Phase 3 (événement 4 et 5) : Le joueur devient imprévisible, sujet à des crises de panique ou d'agressivité.
La Souillure Noire	Un mal transmis par contact avec les zombies ou leur sang. L'infection commence par des veines noircies, accompagnées de spasmes musculaires incontrôlables. Peu à peu, l'infecté perd ses émotions humaines et ressent une attirance pour les infectés, jusqu'à finir par les rejoindre.	Mode de transmission : Au Contact : transmission : 0/ événement (affecte les irradié et infecter) Phase 1 (événement 1 et 2) : Paranoïa et spasmes légers. Phase 2 (événement 3 et 4) : Hallucinations Phase 3 (événement 5) : Faiblesse généralisée. -1 point de vie.
La Rouille Sanguine	Cette maladie apparaît lorsque l'eau contaminée est consommée. Le sang de l'infecté devient plus épais et se charge de toxines, provoquant des douleurs intenses et une suffocation progressive.	Mode de transmission : ingestion transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1 et 2) : Nausées Phase 2 (événement 3 et 4) : Crachements de sang. Les soins mettent deux fois plus de temps à agir. (Double le temps du soin) Phase 3 (événement 5 et 6) : Besoin de 2 rations par événements

La Chair Parasite	Cette infection crée des excroissances nerveuses sur la peau, transformant chaque contact en une souffrance atroce. Les victimes développent des plaques sensibles qui brûlent au moindre frôlement, rendant les interactions sociales difficiles.	Mode de transmission : Voie Aérienne transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1) : Douleurs légères, la peau devient rouge et irritée. Phase 2 (événement 2 et 3) : Chaque coup reçu inflige un dégât supplémentaire. (Pour un max de 3 dommages) Phase 3 (événement 4) : La douleur devient insoutenable, et les excroissances se développent à l'intérieur du corps. -1 point de vie
--------------------------	--	---

LES SURVIVANTS

Après l'effondrement de la société, de nombreux groupes de survivants se sont formés. L'humanité a chuté dans la chaîne alimentaire. Pour survivre, il est devenu préférable d'avoir un ennemi à ses côtés plutôt que de se retrouver seul. Des corps professionnels, des organisations criminelles et des groupes religieux sont restés unis face aux dangers du Nouveau Monde.

FACION ET AFFILIATION

Faire partie d'un groupe de survivants permet d'augmenter votre réputation (grade) au sein de la faction et d'obtenir de l'aide extérieure. Pour progresser, vous devez accomplir des missions pour votre groupe, comme apporter de l'aide ou éliminer des ennemis. Il est essentiel de respecter les obligations de votre faction, affiliation ou groupe de joueurs pour éviter d'être destitué. Pour plus d'informations consulter le livre de géopolitique.

<i>Grades :</i>	<i>Renommée :</i>	<i>Obligation envers la faction :</i>	<i>Soutien de la faction :</i>
Grade 1 : Connaissance	Un membre du groupe connaît le survivant	Aucune obligation	Bonus de faction
Grade 2 : Familier	Quelques membres ont entendu parler du survivant	Aucune obligation, appui mineur envers le groupe	Mission
Grade 3 : Réputé	Plusieurs membres connaissent la réputation du survivant	Aucune obligation, appui intermédiaire envers le groupe	Mission et Soutien matériel
Grade 4 : Membre Officiel	La majorité des membres connaît la réputation du survivant	Appui et obligations majeures envers le groupe	Mission, Soutien matériel et soutien de quelques membres du groupe
Grade 5 : Leader	Tous les membres connaissent la réputation du survivant	Appui et obligations supérieures envers le groupe	Donne des missions, soutien matériel et soutien des autres membres du groupe

Affiliations

Jouées par des animateurs

LES BANDES DE MOTARDS : *NEW HELLS, BADBOYS, VALKYRIE*

But	Avoir l'exclusivité du marché des armes et offrir la protection
Chef du groupe	New Hells : Alex Côté BadBoys : Adémar Mômauto Valkyrie : Toutes les femmes sont au même niveau donc Membre Officiel
Localisation	New Hells : Inconnue / nomade BadBoys : Anéantie / dispersée Valkyrie : Inconnue / nomade
Description	Les motards sont des clans nomades. Le chaos qui suivit l'infestation a mené les bandes de motards à se faire plus actifs et des conflits ont éclaté, changeant leur emprise territoriale. Leur protection est dispendieuse, mais ils sont bien équipés pour se défendre. Les valkyries sont exclusivement réservées aux femmes, aucun homme ne peut être Valkyrie (groupe restreint).
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien criminel ou militaire Les BadBoys ayant été anéantis, ne donnent aucun soutien
Valeurs au sein du groupe	Audace, loyauté et pouvoir

LES CANNIBALES

But	Survivre et rigoler peu importe le coût ou le Goût
Chef du groupe	Hannibal (porte un masque de clown)
Localisation	Vieux port de Québec (ville Québec)
Description	Les touristes furent les premiers sur le menu des cannibales; il semblerait que le goût de la chair des touristes français soit meilleur. Un seul conseil : assurez-vous qu'ils n'aient pas une dent contre vous parce que les cannibales croquent la vie à pleines dents.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien commercial ou scientifique
Valeurs au sein du groupe	Audace, 7 péchés capitaux et travail d'équipe

DAYZ WALKER

But	Leurs propres survie est primordiale peu importe les sacrifices qui doivent être fait
Chef du groupe	Aucun grade
Localisation	Indéfinie
Description	Les Dayz Walker sont des irradiés aux cœurs incorrompus par toute la méchanceté de l'humanité contre eux. Il n'est pas rare de les voir protéger des humains contre des infectés dans un esprit d'égalité et de sécurité.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien médical ou scientifique
Valeurs au sein du groupe	Sécurité, survie et sauvegarde des irradiés

DIVISION

But	Imposer le respect par le chaos
Chef du groupe	Le hyène
Localisation	Prison de Bordeaux
Description	Quand l'épidémie est apparue, un gros regroupement de prisonniers ont pris le contrôle de la prison de Bordeaux. Quand vient la fin du monde, plus de règles, tous unis dans la destruction.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien militaire ou criminel
Valeurs au sein du groupe	Efficacité, force et sang-froid

LE GOUVERNEMENT QUÉBÉCOIS (L.I.F.E)

But	Trouver un remède contre l'infection
Chef du groupe	Gouvernement du Québec (L.I.F.E)
Localisation	747 Rue du Square-Victoria (Montréal Souterrain)
Description	Le gouvernement gère depuis quelques années tout ce qui concerne le service public, les besoins essentiels et les industries pharmaceutiques et commerciales. La milice militaire utilisée est efficace, parfois même trop.
Soutiens du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien scientifique ou politique
Valeurs au sein du groupe	Efficacité, force de persuasion et obéissance

LE ROYAUME

But	Trouver le St-Graal (le remède contre l'épidémie)
Chef du groupe	Roi Arthur
Localisation	Burger King sur l'autoroute 40
Description	Le roi Arthur et ses acolytes, appelés les fous du roi, sont des personnages hauts en couleur qui ont pour seul but de trouver LE St-Graal(le remède). Cette quête ultime donnée par la dame du lac est pour eux le seul but et objectif
Soutien du groupe envers ses membres	Un bon royal Whopper ? -Géopolitiques: Soutien commercial ou médical
Valeurs au sein du groupe	Ambition, devoir et gloire

LA MAFIA : LA MAFIA ITALIENNE, MAFIA RUSSE

But	Avoir l'exclusivité du marché noir
Chef du groupe	Mafia Québécoise: Don Giovanni Mafia italienne: Nicolas Rizzoto Mafia russe: Alexey Yakovlev
Localisation	Mafia Québécoise: Aéroport Dorval Mafia italienne: Casino de Montréal Mafia russe: Port de Montréal
Description	La famille Rizzoto s'est fortifiée sur Île Notre-Dame en détruisant les ponts qui mènent à l'île La famille Giovanni est la plus nombreuse et la plus crainte, le remplacement de la L.I.F.E et la gestion globale du Québec sont leurs priorités. La famille Yakovlev s'est installée sur un bateau cargo pour régner sur le port
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien commercial ou criminel
Valeurs au sein du groupe	Détermination, famille et honneur

LA MILICE

But	Préservation de l'ancienne civilisation
Chef du groupe	Ancien porte-parole de la SPVM : Yvan Potvin
Localisation	Poste de police du centre-ville de Montréal
Description	La SPVM telle qu'on la connaît s'est effondrée suite à l'épidémie. Une poignée d'anciens agents ont formé le groupe nommé "la milice" en accueillant tout citoyen qui avait à cœur la sauvegarde de la société et de faire régner la sécurité à nouveau.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien militaire ou politique
Valeurs au sein du groupe	Coopération, dévouement et justice

LES RAIDERS

But	Tuer la race humaine ou, du moins, les restreindre à la servitude
Chef du groupe	Aucun grade
Localisation	Indéfinie
Description	Les Raiders sont des irradiés qui se déclarent supérieurs à la race humaine. Selon eux, ils sont la nouvelle évolution de l'humanité. Tous ceux qui ne sont pas dans le groupe sont destinés à rejoindre le menu des infectés.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien criminel +1 karma négatif
Valeurs au sein du groupe	Ordre, organisation et perfection

LES RELIGIEUX : L'ORDRE DU NOUVEL ESPOIR

But	Enseigner et répandre la foi en Dieu
Chef du groupe	Pasteur Joël Lamothe
Localisation	Oratoire Saint-Joseph
Description	L'Ordre du Nouvel Espoir a pour mission de sauvegarder le savoir humain et de guider les humains à travers cette épreuve à lequel fait face l'humanité en ravivant la flamme divine en chacun d'eux.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien politique et médical
Valeurs au sein du groupe	Connaissance, mysticisme et religion

LES REBELLES

But	Anéantir la L.I.F.E et renverser le gouvernement
Chef du groupe	Sabrine Gazelin
Localisation	Inconnu
Description	Un groupe qui a pour but de renverser tout ce que représente la L.I.F.E pour redonner le pouvoir au citoyen.
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien militaire ou scientifique
Valeurs au sein du groupe	Justice, persévérance et solidarité

VITAL-PERREAUULT

But	Survivre en gardant notre humanité et aider autrui
Chef du groupe	Eve Perreault
Localisation	Campement Vital-Perreault (Groupe nomade avant Waterfield)
Description	Groupe hétéroclite de survivants désireux d'aider les autres. Composés de mécanos, médecins, trappeurs et bricoleurs, les membres sont très soudés ensemble telle une famille. Chacun apporte du sien au groupe avec leurs connaissances et habiletés. Faire du mal à l'un des membres, c'est faire du mal au groupe
Soutien du groupe envers ses membres	Géopolitiques: Soutien médical ou scientifique
Valeurs au sein du groupe	Famille, humanité, loyauté, générosité

FACTIONS ACQUISES EN JEU SEULEMENT

Pour gagner le soutien de la faction vous devez la gagner en jeu

CAMP DES FUCKERS

But	Aider à la survie de la population de Waterfield
Chefs du groupe	Doc Rox et Victor Masson
Localisation du camp de base et des avant-postes	Camp de base : Waterfield Avant-postes : St-Henri et Oratoire Saint-Joseph
Description	Des survivants de différents milieux se sont ralliés ensemble avec comme but de protéger les villageois vulnérables de Waterfield. Protéger et enrailler l'injustice sont leurs mots d'ordre (groupe restreint)
Soutien du groupe envers ses membres	Arme tranchante à 1 main (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Loyauté, fidélité, courage et justice

CAMP RAZOR

But	Établir une structure stable de survivants
Chef du groupe	PDG : Conseil d'administration
Localisation	Ferme de Saint-Céril-de-wendover
Description	Groupe hétéroclite de survivants, qui ont créé une coopérative Agroalimentaire
Soutien du groupe envers ses membres	Connaissance Sabotage: Il permet de rendre inutilisable une construction, une fabrication ou un bâtiment jusqu'à réparation. Le sabotage prend 10 minutes. (vous devez mettre une étiquette inscrite SABOTAGE sur l'objet saboté)(Si vous posséder l'habileté = Le sabotage prend 5 min) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Loyauté, fraternité, efficacité, utilité

CIRCUS SANGUIS

But	Reprendre le Sanctum et propager son influence et ses valeurs.
Chef du groupe	Conseil des fondateurs et le Maître de cérémonie Ron Sanguis
Localisation	Installation secrète isolé dans les Cantons de l'est
Description	Un peu fête foraine post apocalyptique, un peu kabbale mystérieuse, le Circus Sanguis amène avec lui sa propre idée du divertissement, sa tendance à essayer de rester neutre, à unir et à collaborer avec les autres survivants autant que possible tout en respectant leur mystérieuse philosophie de vérité, d'équité et de sang. Répandant ainsi leur idéaux en faisant un peu oublier la souffrance le temps d'une performance.
Soutien du groupe envers ses membres	Arme tranchante à 1 main (1 fois) ou 3 armes de jet
Valeurs au sein du groupe	Amélioration de sois, la fraternité et l'équité

DIDNEY WORL

But	Avoir le plus gros parc d'attractions du Nouveau Monde
Chef du groupe	Mr. Mike Mouse
Localisation	La ronde à Montréal
Description	Avoir le Parc d'attractions le plus connu de Waterfield et même du Québec. Animé par les personnages populaires de Disney, ils vous feront vivre des sensations fortes
Soutien du groupe envers ses membres	L'aventurier, aura besoin d'aucune ration de breuvage ou de nourriture pour le premier événement pour se nourrir ou s'abreuver (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Capitalisme, loyauté et prospérité

L'ÉTOILE ROUGE

But	Renverser la L.I.F.E pour une société fondée sur l'ordre et l'égalité (socialiste)
Chef du groupe	Julio Ceasar
Localisation	Ciné zoo, 141 55 e rangs, Sainte-Anne-De-La-Rochelle
Description	Groupe socialiste, inspirée de la révolution cubaine. Le groupe se forme à la guérilla sous la conduite de l'ex général cubain Julio Ceasar
Soutien du groupe envers ses membres	1 Machette ou 1 bouclier industriel (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Socialiste, solidarité et égalité

LES MAUDITS

But	Propager le chaos.
Chef du groupe	Branlouis Celtaquet
Localisation	NCSM Bonaventure (La flotte) posté à Halifax
Description	On est maudits, on vous maudira
Soutien du groupe envers ses membres	Coup Assommant: Déposez minutieusement la paume de la main armée dans le haut du dos de la victime qui ne doit pas vous avoir vu. Chuchotez à son oreille : "coup assommant". Assomme la victime 2 minutes Un contact causant des dégâts supplémentaires ou le déplacement fait reprendre conscience à la victime. 1 fois par combat ; n'affecte pas quelqu'un qui porte un casque ou un infecté. /1 fois par combat. (Si vous posséder l'habileté=assomme la victime 3min) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Loyauté, autonomie, communauté

LES SUNSHINES

But	Avoir du plaisir et avoir la notoriété
Chef du groupe	La Matriarche; Lady SunShine
Localisation	Laboratoires de MedTronic- Light Savior Project
Description	Grande famille reconstruite et biologique, tout est décidé en groupe et personne n'est laissé derrière, même pas Mami SunShine.
Soutien du groupe envers ses membres	Torture: Après 10 min de rôleplay de torture, -1point résistance et votre cible devra répondre en toute vérité à 2 questions. Torturer un innocent apporte du mauvais Karma. (Si vous posséder l'habileté=Moitié moins de temps) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Famille, communication, plaisir

MILITECH

But	Inventer de nouvelles technologies et nourrir les gens.
Chef du groupe	Bobby Brico et Scott Wessex
Localisation	Nomade- Secret
Description	Mercenaires ingénieurs offrant leurs services aux plus offrants.
Soutien du groupe envers ses membres	Kit de réparation : Diminue de moitié le temps de l'habileté réparation et il permet la réparation de sabotage (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Survie, esprit de groupe, créativité

SALAMANDER

But	Être les plus puissants du nouveau monde
Chef du groupe	Cheech et Walter
Localisation	Asile de RavenCity
Description	La faction de la salamandre est un groupe d'électron libre et chaotique. Si vous croisez leurs chemin, il est inutile de prier n'importe quelle de vos dieu, la mort est le seul issu.
Soutien du groupe envers ses membres	Modification génétique par la L.I.F.E: +1 point de vie (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Aucune valeur

SERVICE PUBLICQUE

But	Retrouver un minimum de l'ancienne société
Chef du groupe	Billy Smith
Localisation	La maison mère se situe près du stade olympique dans un stationnement souterrain fortifié de nombreuses parois de béton. Son directeur est Jax Hortler.
Description	Zone majoritairement sécurisée et en paix où les citoyens viennent pour effectuer des transactions dans une ambiance professionnelle. En plus de pouvoir avoir la possibilité de conserver à l'abri vos objets de valeur dans un coffre-fort à toute épreuve. Elle offre aussi la possibilité de commercer pour obtenir quelques Biocaps ou des marchandises nécessaires à vos projets.
Soutien du groupe envers ses membres	Un accès à tous les services offerts par la banque gratuitement pour leur service offert au C.F.D.R.V et Armure de fortune: Protège torse (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Défendre et assurer le bon fonctionnement de la banque, du commerce, de ses finances et de ses employés. Confidentialité et professionnalisme.

SPARTAN

But	Développer un sérum pour créer des super soldats - trouver un remède - reconquérir les territoires au nom de la LIFE
Chef du groupe	Le gouvernement
Localisation	747 Rue du Square-Victoria (Montréal Souterrain)
Description	Lorsque que la LIFE comprit que des groupes de survivant se liguais contre elle, la LIFE ordonna à ses dirigeants militaire de former une unité d'élite qui pourrait être envoyé dans n'importe quel contré ou les soldats de la LIFE avait échoué et reprendre le contrôle du territoire. De cette idée est née l'unité Spartan. Les spartans sont prêts à tout pour atteindre leurs objectifs. Reprendre le contrôle du territoire, ré instaurer l'ordre et éliminer la menace. Comme leur slogan le dit: Join or die. Une affiliation de la L.I.F.E
Soutien du groupe envers ses membres	Arme corps à corps 1 main
Valeurs au sein du groupe	Ordre, loyauté infailible, atteinte des objectifs de mission coûte que coûte.

STEIN

But	Avancée dans les recherches biochimiques et de la science & médecine • Renverser le gouvernement établit la L.I.F.E
Chef du groupe	Victor & Reichstauffen Stein
Localisation	INRS, L'institut national de la recherche scientifique
Description	Les mystères sur la Famille Stein sont nombreux, mais les plus grandes intrigues se penchent sur leur origine et leurs ancêtres. Descendants des plus grands Cerveaux qu'on est connu grâce à un arbre généalogique présenté en 2025, cette grande Famille a tout à vous offrir en termes de folie dans le Nouveau-Monde.
Soutien du groupe envers ses membres	Torture: Après 10 min de rôleplay de torture, -1point résistance et votre cible devra répondre en toute vérité à 2 questions. Torturer un innocent apporte du mauvais Karma. (Si vous posséder l'habileté=Moitié moins de temps) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Mysticisme, Famille, Créativité.

TÊTES BRÛLÉES

But	Défendre et assurer la sécurité des civils
Chef du clan	Major Tracey Jones
Location	Armée Canadienne : Bagotville(Détruit) et Saint-Jean
Description	Escouade militaire d'ordre d'élite en tout genre, ayant l'habitude des missions de repérage, sauvetage, interception, Red code, Delta-missions, renfort militaire, secours et évacuation en territoire ennemi
Soutien du groupe envers ses membres	Cri de guerre = Après un discours de 5 min de motivation à sa formation, la formation peut résister à la frayeur, rage et sommeil. (doit être en formation serrée de 4 alliés et 1 minute de discours par allié supplémentaire)(Si vous posséder l'habileté=Moitié moins de temps de discours) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Devoir, loyauté, courage et intégrité

