

DEADROAD VALLEY

Livre des règles 2026



À Propos de l'événement

DeadRoad Valley est un événement post-apocalyptique immersif qui vous plongera dans un Québec ravagé par une terrible épidémie.
Gagnerez-vous le droit de vivre ?

Roleplay

L'événement va de vendredi 22h à dimanche 3h.

Restez en personnage tout le temps. Évitez le hors-jeu. Entre deux scénarios, 1 semaine passe dans l'histoire. Aucune violence réelle. Pas de triche. Si vous êtes hors-jeu (médical ou dormir) : bras en X + dites-le (au besoin). Le jeu continue jour et nuit : si vous dormez sur le terrain, vous êtes en jeu.

Les campements

Les campements = EN JEU (jour et nuit). Les objets hors-jeu = étiquetés (H-J). Dormir en jeu = blessures soignées.

HORS-JEU : étages du haut des bâtiments, tentes, véhicules et parking (aucun items du jeu)

Dormir hors-jeu = blessures pas soignées.

Le Méta-Gaming

Le méta-gaming est interdit (sanctions).

Méta-gaming = bouger pendant un stop, utiliser une info hors-jeu, réutiliser du matériel déjà utilisé, parler de règles en plein jeu genre: (« 5 coups = mort »)

N'accuse pas quelqu'un de triche sans preuve. Des arbitres peuvent surveiller.

Sécurité

Urgence réelle : crie « **KETCHUPS** ». Tout le monde arrête et répète jusqu'à ce qu'une personne ayant les compétences prennent le relais. Si 0 à l'aise/scène : bras en X et quitte la scène. Pas de contact physique sans accord clair (même avec un animateur). Pas de lampe dans les yeux. Tes armes sont vérifiées à chaque événement. Elles peuvent être refusées si dangereuses.

Enfants et Animaux

Âge minimum : 14+ (sauf exceptions). 16 ans et moins : avec un adulte, **glowstick rouge** (pas de combat, si attaqué = inconscient). Moins de 16 ans : décharge signée. Après 22h : les jeunes restent dans leur bâtiment. Bébé (0-1 an) : ok si le parent reste au campement et évite le danger. Animaux : ok au campement, en laisse. Si problème = peut être refusé. Ramasser les besoins. 0 chien méchant.

Les drogues et les alcools

-18 ans : **zéro alcool / drogue et cigarettes**.

Cigarette : ok avec respect. Mégots dans le feu. Drogues : interdit (sauf cannabis), loin du RP/combat. Alcool : ok après 22h, modération. Après 3 consommations : **glowstick rouge** obligatoire : **glowstick rouge** = RP seulement sans contact / sans actions négatives. Trop intoxiqué = sorti du jeu.

Système de Santé

Survivant = 5 PV.

3 PV sur un bras/jambe = membre hors d'usage, jusqu'à soin. Pas de coups tête/parties intimes. Pas de coups trop forts.

À 0 PV :

1. 5 min inconscient (tu ne parles pas).
2. 10 min critique (pas de combat, pas de compétences, tu bouges mal).
3. Puis +1PV.

Système d'achèvement

Une fois par affrontement ou par scène, un joueur ou un groupe peut achever un seul joueur à 0 PV

Tu peux être achevé si :

- On t'achève à 0 PV (tu as 2 événements protégés à la création du personnage, sauf Avis de recherche).
- Maladie non soignée.
- Infection : après 3 scénarios infecté + 0 PV.
- Avis de recherche : on te livre à la mairie/mercenaires.
- Faim/soif : 3 événements sans eau + nourriture.

Mort définitive :

1. Va à la mairie (hors-jeu) et écris ton nom.
2. Nouveau perso = moitié de tes \$Z/XP.
3. Tes objets vont à l'Animation (sortent du jeu).
4. Crée-toi un nouveau personnage

Mauvais Karma

Le Mauvais Karma = mauvaises actions. Exemples :

- Triche / méta-gaming
- Être hors-jeu sans raison
- Parler hors-jeu en jeu
- Achever un joueur (sauf s'il est recherché)

À 5 Mauvais Karma : tu deviens recherché (prime sur ta tête).

Fiche de Personnage

Début : 50 \$Z (XP) pour acheter de l'équipement. Les \$Z servent aux achats de compétences ou d'équipements seulement. Ton équipement doit être vérifié par l'anim. On vole seulement les objets du jeu. Pas d'objet réel dangereux. Les items trouvés : rendus à l'orga à la fin, retournés au prochain événement (Si tu les gardes entre deux events = inutilisables.) Fin d'événement, si tu survis : +25 \$Z (XP).
Si tu changes de perso : nouveau perso = la moitié de tes \$Z accumulés. L'ancien perso est parti/mort : tu ne peux plus le jouer. Ses objets achetés en \$Z sortent du jeu avec lui.

Système de survie

À la fin du scénario, un survivant doit posséder une ration d'eau et une de nourriture pour survivre tu dois le remettre au début du prochain jeu.

Biocaps

BioCaps = argent en jeu : volables, comme les items DRV (ressources/équipement). \$Z (XP) et BioCaps = deux monnaies différentes : on ne peut pas les échanger.

Le Gain de ressources

Les ressources se trouvent dans sacs/coffres/sur les morts esc. Tu prends/voles seulement ce qui est marqué DRV ou imprimé 3D.
Les balles Nerf au sol = douilles vides (recyclables).

Le vol d'items et fouille de corps

1. Fouille = sans toucher, à 1-2 cm.
2. Choisis une zone (poche, botte, etc.).
3. 1 minute = 1 objet donné de cette zone.
4. Cache tes objets sur toi / bâtiment, pas parties intimes, pas hors-jeu.
5. Si on te fouille, tu dois donner l'objet de la zone. Sinon = triche.

TheBox

TheBox : boîte pour déposer les items utilisés (ingrédients, médicaments, items de recettes). *Boîte Hors-jeu : elle ne peut pas être volée.*

Système de combat

Combat théâtral. Ne crie pas les dégâts (sauf si une compétence/effet les change). Chacun gère ses PV.

Dégâts :

- Zombie (toucher main) : -1 PV
- Arme à feu / Arme 1 main : -1 PV
- Arc / arme 2 mains : -2 PV

Explosifs:

- Grenade : dire « GRENADE ! » → Lance-la : +3 dégâts et démembrer 1 membre.
- C4/TNT : dire « C4/TNT ! » → sert à détruire un objet
- Mine/Claymore : posée au sol → la cible touchée : +3 dégâts et démembrer 1 membre.

Feu:

- Zombie en flammes : -3 PV / 3 sec
- Survivant en flammes : -1 PV / 3 sec

Éteindre le feu : Les dégâts arrêtent quand tu fais un RP d'extinction (minimum 3 sec).

Apparence et Règlement des Armes/Armures/Bouclier

Nerf repeint (post-apo). Armes GN approuvées. Pas d'armes fantasy. Fléau : chaîne max 15 cm. Pas de coups avec la pointe d'une arme (sauf lance approuvée, Pas de lance maison.) Armure/bouclier : solide, pas tranchant.

Boucliers :

- Petit ≤ 45 cm
- Moyen 45-65 cm
- Large > 65 cm

Explosifs : son ou projectiles (mousse/Nerf). Interdit : Nerf Hyper + gel blaster. Aucune arme réelle. Armes en mousse ok.

Outils : hors-jeu seulement, usage safe.

Bureau des brevets

Les métiers fabrication/science peuvent inventer. Fais un plan, valide au bureau des brevets. Un invention max par événement. L'orga peut ajuster entre les events. Si ça existe déjà : tu prends la version officielle. Pas d'inventions trop futuristes ou hors-univers. Il est impossible de créer un brevet s'il existe déjà sous forme de compétence.

Fortifications des Campements

Les murs : incassables. Portes / fenêtres / palissades : cassables et renforçables. Réparer = kit obligatoire.

Palissade : max 8 pieds + 2e sortie obligatoire. Filet = grille.

Détruire : Porte/fenêtre : 30 PR ou 1 C4, Porte/fenêtre renforcée : 2 C4, Palissade : 2 C4, Palissade renforcée : 4 C4

Réparer : Normal : 1 scrap / 5 PR + 30 sec / PR Renforcé : 2 scraps / 5 PR + 30 sec / PR (PR = points de résistance)

Création d'un Personnage

Les Races

Prérequis: 1 seul race et costume ou maquillage/prothèse obligatoire représentant la race

Incarner un humain

Humain = survivant normal (pas de mutation/prothèse).

Début : 1 arme OU 1 protection gratuite et 1 item de métier gratuit (max 10z) Si tu changes de race : tu perds ces bonus.

Incarner un Modifié

Prérequis: Prothèses artificielles adéquates

Modifié = prothèses (achetées en SZ).

Soin normal = max 50% PV. Le reste = résistance à réparer (compétence Réparation d'armure).

Prothèses Artificielles

Prothèses Artificielles	
Prothèse intelligente	(5z) : Remplace un membre. Donne accès à 1 amélioration de prothèse. Immunité à Dislocation. (Costume prothèse requis.)
Exosquelette	(25z) : Donne accès à 2 améliorations. Immunité à Intervention physique et Démembrement. (Costume exo requis.)
Améliorations prothèse Artificielle	
Main Hydraulique	(20z) : Résiste à Désarmement. (Dire "Résiste!" 1x/combat)
Prothèse IA L.I.F.E	(20z) : Détecte Camouflage et Pickpocket. (Dire "Détection!")
Oeil caméra	(15z) : Garde en mémoire ce que tu vois, même inconscient.
Oreille walkie-talkie	(15z) : Communication radio. (Coût : 1 batterie / événement. Canal Privé.)
Main défibrillateur	(20z) : Au toucher, Coma → +1 PV. (Changer pendant 10 sec, 5 charges / 1 batterie.)
Prothèse Jambe	(20z) : Résiste à Croc-en-jambe. (Dire "Résiste!" 1x/combat)
Compartiment secret	(20z) : Cache 1 petit objet introuvable en fouille (max 4 pouces). Objet doit avoir un signe distinctif.
Force hydraulique	(20z) : Déplacement des objets lourds + repousse 1 fois par combat. (Dire "Répulsion!")
Système Pulmonaire Filtrant	(15z) : Protège des gaz/fumées + infections/maladies dans l'air. (Dire "Résiste!")
Pacemaker	(20z) : Après 2 min en coma, peux passer en état Critique (1 fois/heure), avec RP de choc/douleur.

INCARNER UN MUTANT

Mutant = humain transformé. Achète 1 seul métier avec des SZ.

Achète des mutations avec des SZ.

Progresses comme un survivant normal.

Habilités de mutant

Mutations Physiques	
Épiderme Modifié	(20z) : +3 PV (look peau craquelée/écailleuse).
Muta.R.A.D	(20z) : Immunité radiation + toxique (peut manger irradié/toxique, peau verdâtre).
Tête dure	(20z) : Résiste à Assommant + Amnésie (dire « Résiste! », tête difforme 1x/combat).
Bras musclé	(20z) : Arme 2 mains utilisable à 1 main (2 bras musclés).
Sens Améliorés	(20z) : Détection camouflage + pickpocket (dire « Détection! », lentilles).
Mutations Internes	
Faim de Loup	(20z) : À chaque event, manger 1 ration humaine + 1 poche de sang, remplace le breuvage et nourriture (RP cannibale).
ADN virulent	(20z) : Compétences 2x plus vite (min 2 min) (pustules visibles).
Cœur Parasité	(20z) : Immunité Paralysie + Sommeil (dire « Résiste! ») + Rage 1x/event (5 min).
Parasite	(20z) : Immunité poisons + 1 maladie (dire « Résiste! ») + folie 3x/event.
Salive épaisse	(20z) : Produit 1 Dreamdust / event (prérequis Cœur parasité) + (la nuit, temps de métiers x2.)

Mutation intensifiée: Prérequis 5 mutations différentes.

Mutation Génétique	(20z) : Acquires un deuxième métier et une compétence niveau un à moitié prix
---------------------------	---

INCARNER UN IRRADIÉ

Pas de dégâts de radiation.
Progresse normal, peut acheter des mutations (SZ).
Look : peau grise + cernes.

R.A.D

1 dose aux 2 événements pour rester humain.
1 R.A.D = -1 étape.
Sans R.A.D :
1-2 Stress → 3 Meute → 4 Folie → 5 Ghoule (PNJ).

Habiletés de l'irradié

ADN intensifiée	(20z) : immunité poison (« Résiste! »).
ADN renforcée	(20z) : immunité maladies (sauf Souillure Noire), tu restes contagieux, double durée de la maladie (« Résiste! »).
Résistance au Cordycep	(10z) : peut manger infecté sans effet.
Immunité au Cordycep	(20z) : ne peut plus être infecté (prérequis Résistance Cordycep) (« Résiste! »).
Insensibilité à la douleur	(10z) : ne ressent plus la douleur (mais Torture fonctionne).
Résistance à la torture	(20z) : immunité Torture (prérequis Insensibilité douleur) (« Résiste! »).
Crâne d'Acier	(20z) : immunité Coup assommant (prérequis Insensibilité douleur) (« Résiste! »).
Insensibilité psychologique	(20z) : résiste Frayeur + Coup amnésique (Dire "Résiste!" 1x/combat)
Régénération radioactive	(10z) : en zone RAD, +1 PV / 15 min.
Régénération radioactive avancée	(10z) : en zone RAD, +1 PV / 5 min (prérequis Régénération radioactive).

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

Radiation virulente	(20z) : Pendant 30 minutes, soigne un Irradié au toucher : il récupère +1 PV / 2 min. 1/jour (Amélioration 2/jour).
----------------------------	---

INCARNER UN INFECTÉ

-1 PV permanent. Immunisé aux trucs infectés. Achète des mutations (SZ).

Retrodycep™

1 dose aux 2 événements. Pas de dose après 2 events = +1 niveau.
Après 3 events sans dose : si tu tombes à 0 PV → zombie (5 PV) puis mort.
Niveaux : Sain → Infecté → Incubation → Dormant → Actif.

Habileté de l'infecté









Constitution augmentée	(15z) : +1 PV à chaque niveau d'infection.
Mycélium renforcée	(15z) : Imunité à 1 maladie / niveau (sauf Souillure Noire), mais tu restes contagieux. Les maladies durent x2. (« Résiste! »)
Propagation	(10z) : 1 Griffure = 1 maladie que tu portes (contact léger). 1 fois / niveau / événement.
Régénération cellulaire	(15z) : +1 PV / 20 min (à partir de phase 2).
Régénération cellulaire accélérée	(15z) : +2 PV / 10 min (à partir de phase 3).
Carnivore	(15z) : En mangeant un cadavre zombie, +1 PV / 30 sec (phase 1).
Vision Mycélienne	(10z) : Voit Camouflage (« Détection! »).
Inarrestable	(20z) : Immunisé paralysie et sommeil. (« Résiste! »)
Cortex blindées	(20z) : Immunisé amnésie et hallucinations (« Résiste! »)
Perte d'appétit	(25z) : 0/nourriture à la fin de l'événement.

Mutation intensifiée: prérequis 6 mutations. À 10 mutations, reçoit la deuxième.

<p>Hurllement Effroyable</p> <p>Ou</p> <p>Folie Meurtrière</p>	<ul style="list-style-type: none"> (20z) : Hurllement effroyable (féminin) : crie « Frayeur » → ennemis à 5 m fuient 2 min. 1 fois/event (amélioré : 2 fois). (20z) : Folie meurtrière (masculin) : à 0 PV, +1 niveau d'infection → tu te relèves en Rage 2 min et récupères 50% des PV manquants (amélioré : PV max). Si personne à 10 m, tu dois manger un cadavre s'il y en a. 1 fois/event (amélioré : 2 fois).
---	---

LES MÉTIERS

Prérequis: costume représentant le métier obligatoire et un seul bonus de métier

	<p>Artificier Ferrailleur Mécanicien Constructeur Ingénieur</p>	<p>Vous pouvez inventer un brevet à chaque événement. (Ne doit pas déjà être dans une catégorie de connaissance) et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Artisanat</p>
	<p>Agriculteur Chasseur Cuisinier Éleveur</p>	<p>Puisard : 1 ressource d'eau/ événement et serre : 1 ressource de nourriture/ événement et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Collecte de ressources</p>
	<p>Assassin Bandit Brigand Cambrioleur Escroc Pillard</p>	<p>Utilisation du poison : Il permet de manipuler le poison. Poison + arme corps à corps + 10 min = modification d'arme de corps à corps. Prochaine attaque dommage + poison. et Réduction de 10z sur la catégorie connaissances maîtrise personnelle</p>
	<p>Agent de sécurité Athlète Mercenaire Policier Militaire</p>	<p>1 point de vie supplémentaire (grâce à sa condition physique) et Réduction de 10z sur la catégorie de connaissance Martial</p>
	<p>Médecin Paramédic Pompier Vétérinaire</p>	<p>Connaissance approfondie en médecine : Permet le soins complet avec le matériel médical. et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Médicale</p>
	<p>Croyant Fanatique Guide Spirituel Religieux</p>	<p>Confessionnal : Le Religieux écoute un joueur 10 min et lui donne l'absolution. Le joueur peut ensuite résister 1 fois au prochain Frayeur ou Torture (« Résiste! »). et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Religieux</p>
	<p>Chercheur Chimiste Herboriste Scientifique</p>	<p>Création d'une recette scientifique personnalisée à chaque événement. (Ne doit pas déjà être dans une catégorie de connaissance) et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Scientifique</p>
	<p>Artiste Commerçant Banquier Journaliste Politicien</p>	<p>Connaissance approfondie : Permet de réduire la durée d'utilisation des connaissances apprises de moitié et Réduction de 10z sur la catégorie de connaissance de sont choix</p>

LES CONNAISSANCES DE MÉTIER

Catégorie connaissances : Artisanat
Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Fabrication d'explosifs	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 détonateur + 8 scraps de métal + 10 poudres noires + 10 min = 1 grenade Niveau 2 : 1 détonateur + 6 scraps de métal + 10 poudres noires + 10 min = 1 C4/TNT Niveau 3 : 1 détonateur + 8 scraps de métal + 8 poudres noires + 10 min = 1 mine / claymore
Fabrication de munitions	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 poudre noire + 2 scrap de métal + 10 min = 1 munition Niveau 2 : Permet de fabriquer 3 munitions en une seule production (coût x3 en matériaux, moitié moins de temps). Niveau 3 : Permet de fabriquer 5 munitions en une seule production (coût x5, moins 2 poudre noire et 1 scrap de métal).
Fabrication de scrap de métal	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 2 douilles vides + 10 min = 1 scrap de métal Niveau 2 : 1 minerai de fer + 10 min = 2 scraps de métal Niveau 3 : 4 douilles vides + 8 min = 3 scraps de métal ou 2 minerais de fer + 8 min = 5 scraps de métal
Fabrication et Réparation accélérées	Réduit les temps de toutes les connaissances de la catégorie Artisanat. <ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : -1 minute sur chaque temps d'artisanat Niveau 2 : -2 minutes sur chaque temps d'artisanat Niveau 3 : -3 minutes sur chaque temps d'artisanat
Modification de munitions	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 médicament + 1 flèche ou carreau d'arbalète + 10 min = munition modifiée (effet du médicament à l'impact). Prochaine attaque dommage + médicament. Niveau 2 : 1 drogue + 1 flèche ou carreau d'arbalète + 10 min = munition modifiée (effet de la drogue à l'impact). Prochaine attaque dommage + drogue. Niveau 3 : 1 médicament ou drogue + 1 balle de fusil + 10 min = munition modifiée. Prochaine attaque dommage + médicament ou drogue .
Sabotage	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de rendre inutilisable une construction, une fabrication ou un bâtiment jusqu'à réparation. Temps : 10 min Nécessite un kit de sabotage. Il faut apposer une étiquette "SABOTAGE" sur l'objet. Niveau 2 : Temps de sabotage : 6 min Niveau 3 : Temps de sabotage : 3 min
Réparation de sabotage	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de réparer un objet saboté. Temps : 12 min Coût : 1 kit de réparation + 5 scraps de métal (10 scraps de métal/ Palissade) Niveau 2 : Temps : 8 min + 4 scraps de métal + kit de réparation Niveau 3 : Temps : 5 min + 3 scraps de métal + kit de réparation
Renforcement de bouclier	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 5 scraps de métal + 1 bouclier + 10 min = Le bouclier résiste une fois à l'habileté Destruction de bouclier. (Quand vous résistez, déclarez : Résiste !) Niveau 2 : 4 scraps de métal + 1 bouclier + 6 min = Résiste 1 fois à Destruction de bouclier. Niveau 3 : 6 scraps de métal + 1 bouclier + 5 min = Résiste 2 fois à Destruction de bouclier.
Réparation d'Armure	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Coût : 1 kit de réparation + 1 pièce d'armure brisée + 10 min + 1 scrap de métal et 1 scrap de cuir par point d'armure = 1 pièce d'armure réparée Niveau 2 : Temps réduit à 6 minutes.(même coût) Niveau 3 : Coût : 1 kit de réparation +1 pièce d'armure brisée + 5 min + 1 scrap de métal ou 1 scrap de cuir par point d'armure= 1 pièce d'armure réparée
Réparation de bouclier	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Coût : 1 kit de réparation +1 scrap de métal + 1 bouclier + 10 min = 1 point de résistance réparé Niveau 2 : Temps réduit à 6 minutes (même coût) Niveau 3 : 1 kit de réparation + 1 scrap de métal + 1 bouclier + 5 min = 2 points de résistance réparés

Compétence de maître: Prérequis : 6 connaissances différentes dans cette catégorie. À 10 connaissances, la compétence s'améliore.

Redneck	(30z) : Effet : Permet d'utiliser un Duct Tape Spécial qui répare entièrement et instantanément n'importe quel objet, sans nécessiter d'autres matériaux. (Ce Duct Tape permet de restaurer un objet jusqu'à sa prochaine destruction, 1 fois par événement.) Amélioration (à 10 connaissances) : Le Duct Tape Spécial peut être utilisé 2 fois par événement.
----------------	---

Catégorie connaissances : Collecte de ressources

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Apprivoisement	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet d'apprivoiser un animal sauvage pour le mettre en captivité. Vous devez prendre une photo d'un vrai animal (max. 1 photo par événement). Vous devez posséder une représentation physique réaliste de l'animal en jeu. Chaque 2 animaux consomme 1 ration de nourriture par événement. Niveau 2 : Permet d'apprivoiser 2 animaux sauvages. (max. 2 photos par événement) Niveau 3 : Permet la reproduction de deux animaux de la même espèce. Le bébé devient mature après 1 événement. Max 4 couples eproducteur.
Chasseur	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Vous pouvez, à tout moment, prendre en photo 2 vrais animaux pour obtenir la ressource associée. Maximum : 2 photo par événement. Délai : 10 minutes entre chaque tentative. 1 animal sain et 25 % de chances que l'autre animal soit normal, infecté, irradié ou toxique. Niveau 2 : Maximum 4 photos par événement, délai 5 minutes entre chaque photo.(2 sains) Niveau 3 : Maximum 6 photos par événement, sans délai entre les photos.(3 sains)
Création de bière	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 ration d'eau + 1 fleur blanche ou jauné + 1 heure de repos = 1 alcool Niveau 2 : 2 rations d'eau + 1 fleur blanche ou jaune + 30 min = 2 alcools Niveau 3 : 2 rations d'eau + 2 fleurs blanches ou jaunes + 30 min = 4 alcools
Cueillette	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Vous pouvez prendre en photo une vraie fleur ou un vrai champignon pour obtenir la ressource correspondante. Maximum : 1 photo par événement. Niveau 2 : Maximum 2 photos par événement, avec 5 minutes entre chaque photo. Niveau 3 : Maximum 3 photos par événement, sans délai entre les photos.
Cuisinier	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 5 fleurs orange + 1 nourriture = autorisons = 1pv par cinq minutes jusqu'à la totalité des points de vie. Niveau 2 : 5 fleurs jaune + 1 breuvage = double une compétence naturelle niveau 1 Niveau 3 : 3 fleurs rouges + 3 fleurs bleues + Soupe Touski = Prochaine compétence, moitié moins de temps (surpasse la limitation de temps)
Culture de Cosmic Shroom	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 ration d'eau + 1 sac de fumier + 1 heure = 2 Cosmic Shroom Niveau 2 : 1 ration d'eau + 2 sacs de fumier + 1 heure = 4 Cosmic Shrooms Niveau 3 : 2 rations d'eau + 3 sacs de fumier + 30 min = 8 Cosmic Shrooms
Aquaculture	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de faire se reproduire 2 poissons → donne 1 bébé poisson par événement. 1 ration de nourriture pour 2 poissons adultes. Le bébé devient mature après 1 événement. Max 4 couples reproducteurs. Niveau 2 : Donne 2 bébés poissons par événement. Niveau 3 : Donne 3 bébés poissons par événement.
Pêche	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 10 minutes de pêche avec une canne à pêche artisanale = 1 poisson sain + 1 poisson, 25 % de chances que le poisson soit normal, irradié, infecté ou toxique. Niveau 2 : 15 minutes de pêche = 2 poissons sains + 2 poissons, 25 % de chances que le poisson soit normal, irradié, infecté ou toxique. Niveau 3 : 20 minutes de pêche = 3 poissons sains + 3 poissons, 25 % de chances que le poisson soit normal, irradié, infecté ou toxique.
Collecte de métal	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Trouver un gisement de métal identifié par l'animation + miner pendant 15 min avec une pioche = 2 minerais de fer (max 2 par événement). Niveau 2 : 10 minutes = 4 minerais de fer.(max 4 par événement) Niveau 3 : 10 minutes = 6 minerais de fer.(max 6 par événement)
Taxidermiste	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 peau d'animal mort + 10 min de tannage = 1 scrap de cuir Niveau 2 : 1 peau d'animal mort + 6 min = 2 scraps de cuir Niveau 3 : 1 peau d'animal mort + 5 min = 3 scraps de cuir

Compétence de maître: Prérequis : 6 connaissances différentes dans cette catégorie. À 10 connaissances, la compétence s'améliore.

Préservations Alimentaire	<p>(30z) : Effet : Permet de préserver les aliments, la nourriture et les breuvages produits par le survivant : Ils ne sont plus périssables, jusqu'à un maximum de 10 ressources par événement.</p> <p>Amélioration (à 10 connaissances) : Maximum porté à 15 ressources par événement.</p>
----------------------------------	--

Catégorie connaissances : maîtrise personnelle

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Égorgement	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En dehors d'un combat, vous devez observer la cible au moins 2 minutes avant de tenter l'égorgement. Par derrière, sans avoir été vu, place la lame d'un couteau sur la clavicule de la cible et chuchote « Égorgement ». La cible tombe immédiatement à 0 PV. Un médecin qui examine la victime peut reconnaître l'arme. Niveau 2 : Aucun temps d'observation minimum n'est requis avant de tenter l'égorgement. Niveau 3 : Peut égorger simultanément 2 personnes côte à côte sans avoir été vue. Un médecin qui examine la victime ne peut pas reconnaître l'arme.
Parole D'or	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Après 5 minutes de discussion roleplay avec un animateur, vous pouvez lui demander une information véridique. Vous ne pouvez pas soutirer une information deux fois de suite à la même personne. Niveau 2 : Temps réduit à 3 minutes de discussion. vous pouvez soutirer 2 informations véridiques à la même personne Niveau 3 : Après 2 minutes de discussion, vous pouvez soutirer 3 informations véridiques à la même personne
Faussaire	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de créer et d'identifier des contrefaçons de documents niveau 1 Temps : 10 minutes Limite : 1 brevet/document par jour. Niveau 2 : Permet de créer et d'identifier des contrefaçons de documents niveau 2. Temps : 8 minutes, jusqu'à 3 brevets/documents par jour. Niveau 3 : Permet de créer et d'identifier des contrefaçons de documents niveau 3. Temps : 5 minutes, jusqu'à 5 brevets/documents par jour.
Camouflage	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Dans une forêt dense, vous pouvez devenir indétectable si : vous êtes au sol, vous ne bougez plus, vous portez un Habit de camouflage, vous n'avez pas été vu en train de vous cacher. Si quelqu'un vous remarque, vous devez dire : « Camouflage » Niveau 2 : Même effet, mais seulement d'un filet ou d'une couverture de camouflage. Conditions : au sol, immobile, non vu lors de la manœuvre. Niveau 3 : Vous pouvez porter un habit complet noir + maquillage de camouflage. Vous permet de vous déplacer très lentement tout en restant camouflé, tant que vous n'êtes pas directement observé lors du déplacement.
Crochetage professionnel	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Après 15 min, il permet de crocheter les cadenas / portes / coffres de niveau 1 et de crocheter deux fois plus vite avec les outils de crochetage. Niveau 2 : Après 10 min, il permet en plus de crocheter les systèmes de niveau 2. Niveau 3 : Après 10 min, il permet de crocheter également les systèmes de niveau 3.
Endurci aux drogues (compétence naturel)	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 2 fois par jour, vous pouvez consommer une drogue sans subir ses effets négatifs. Niveau 2 : 3 fois par jour. Niveau 3 : 5 fois par jour.
Hold-up	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En dehors des combats, placez le canon d'une arme (théâtralement) au milieu du dos de la victime, par derrière, sans avoir été vu, et déclarez : « Hold-up » Si la victime se rend, elle devient votre prisonnier. Si la victime tente une manœuvre, +1 dommage lors des tirs sur la cible. Niveau 2 : Même procédure. Si la victime refuse de se rendre, +1 dommage lors des tirs sur la cible et vous pouvez l'achever sans mauvais karma. Niveau 3 : +1 dommage lors des tirs sur la cible et tir dans le dos = +1 dommage supplémentaire.
Résistance à la torture	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Vous pouvez ne rien révéler sous la torture. Niveau 2 : Vous pouvez donner une version déformée de la vérité sans mentir complètement. Niveau 3 : Vous pouvez mentir ouvertement pendant une séance de torture.
Résistance au poison (compétence naturel)	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de résister à 2 doses de poison par jour. (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste ») Niveau 2 : Résiste à 3 doses de poison par jour. Niveau 3 : Résiste à 5 doses de poison par jour.
Pickpocket	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Vous devez déposer, sans être vu, un petit objet (≈ 1 pouce) à l'intérieur de la zone que vous voulez voler (poche, sac, ceinture, etc.). Si vous réussissez, vous obtenez 1 objet pouvant être dissimulé dans votre main. (Interpellez l'individu dans l'oreille avec l'habileté) Vous ne pouvez pas voler deux fois consécutivement la même personne. Niveau 2 : Même procédure, mais vous obtenez 2 objets dissimulables. Toujours sans voler deux fois de suite la même cible. Niveau 3 : Même procédure, vous obtenez 3 objets dissimulables. Toujours sans voler deux fois de suite la même cible.
Torture	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Après 10 minutes de roleplay de torture, la cible perd 1 point de vie et doit répondre en toute vérité à 2 questions. Niveau 2 : Après 8 minutes de torture, la cible perd 2 points de vie et doit répondre en toute vérité à 3 questions. Niveau 3 : Après 5 minutes de torture, la cible perd 4 points de vie et doit répondre en toute vérité à 4 questions.

Compétence de maître: Prérequis : 6 connaissances différentes dans cette catégorie. À 10 connaissances, la compétence s'améliore.

Instinct de survie (compétence naturel)	<p>(30z) : Effet : 1 fois par événement, lorsque n'importe quelle effet (Poison, Maladie, Frayeur, Rage, Torture, etc.) devrait s'appliquer sur vous, vous pouvez déclarer : « Résiste » et ignorer entièrement l'effet et les dommages .</p> <p>Amélioration (à 10 connaissances) : Peut être utilisée 2 fois par événement.</p>
--	---

Catégorie connaissances : martial

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Coup d'amnésie	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En dehors d'un combat, sur une cible à 0 point de vie, vous pouvez déclarer un Coup d'Amnésie. La cible oublie les 5 dernières minutes de conscience. Les personnages portant un casque, ayant l'habileté de résister ou les infectés sont immunisés. Prérequis : être hors-combat. Niveau 2 : La cible oublie les 10 dernières minutes. (Toujours casque / infectés immunisés, hors-combat.) Niveau 3 : La cible oublie les 20 dernières minutes. Toujours les mêmes conditions.
Coup assommant	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En dehors des combats, posez la paume de votre main armée sur le haut du dos de la victime, par derrière et sans être vu, et chuchotez : « Coup Assommant » La victime tombe Assommée 1 minute. Tout dégât reçu ou une interaction physique le réveille. Prérequis : Hors-Combat. Niveau 2 : Durée de l'assommement : 2 minutes. Niveau 3 : Durée de l'assommement : 5 minutes.
Cri de guerre	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Après un discours de 5 minutes, vous donnez à votre formation et vous même (minimum 4 alliés) une résistance à la Frayeur, à la Rage et au Sommeil. Durée : 5 minutes +1 minute par allié supplémentaire. Niveau 2 : Discours de 4 minutes. Durée : 15 minutes +30 secondes par allié supplémentaire. Niveau 3 : Discours de 3 minutes. Durée : 1h +15 secondes par allié supplémentaire.
Croc-en-jambe	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En touchant la jambe d'un ennemi avec une arme de corps à corps, vous pouvez déclarer : « Croc-en-jambe » La victime doit mettre les genoux au sol. Utilisable 1 fois par combat. Niveau 2 : 2 fois par combat. Niveau 3 : 3 fois par combat et résiste à croc-en-jambe 1 fois par combat (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste »)
Désarmement	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Après avoir blessé l'avant-bras qui tient l'arme, vous pouvez déclarer : « Désarmement » L'adversaire doit lâcher son arme. Utilisable 1 fois par combat. Niveau 2 : 2 fois par combat. Niveau 3 : 3 fois par combat et résiste à désarmement 1 fois par combat (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste »)
Destruction de bouclier	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En touchant un bouclier déjà endommagé avec une arme contondante, vous pouvez déclarer : « Destruction de Bouclier » Le bouclier est devenu inutilisable, mais conserve les points de résistance qu'il lui restait. Utilisable 1 fois par combat. Niveau 2 : 2 fois par combat. Niveau 3 : 3 fois par combat.
Dislocation	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En touchant un membre avec une arme contondante, vous pouvez déclarer : « Dislocation » Le membre devient inutilisable (bras pendante, jambe boitillante, etc.). Utilisable 1 fois hors combat. Niveau 2 : 1 fois par combat. Niveau 3 : 2 fois par combat sur des 2 cibles différentes et résiste à dislocation 1 fois par combat (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste »)
Réflexe (compétence naturel)	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de résister à un dommage physique , 1 fois par combat.Lorsque vous résistez, dites à haute voix : « Résiste » Niveau 2 : Permet de résister à un dommage physique , 2 fois par combat.Lorsque vous résistez, dites à haute voix : « Résiste » Niveau 3 : Permet de résister à un dommage physique ou à distance , 2 fois par combat.Lorsque vous résistez, dites à haute voix : « Résiste »
Intervention physique	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En dehors des combats, posez une main sur l'épaule et l'autre sur le bras de la victime, par derrière, et dites : « Intervention physique » Si la victime se rend, elle devient votre prisonnier. Si elle refuse, elle tombe assommée 30 secondes. Prérequis : hors-combat. Niveau 2 : Durée de l'assommement : 1 minute. Niveau 3 : Durée de l'assommement : 5 minutes.
Renfort	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Après 5 minutes de stratégie avec vos alliés, vous organisez une formation défensive pour protéger un lieu. Effet : tous les alliés de la formation défensive gagnent +1 point de vie pendant 10 minutes, tant qu'il reste en formation. Maximum : 5 alliés. Niveau 2 : Effet : +2 points de vie pendant 20 minutes, tant qu'il reste en formation défensive. Maximum : 6 alliés. Niveau 3 : Effet : +2 points de vie pendant 1 heure, tant qu'il reste en formation défensive. Maximum : 7 alliés.

Compétence de maître: Prérequis : 6 connaissances différentes dans cette catégorie. À 10 connaissances, la compétence s'améliore

Perfection du corps	<p>(30z) : Effet : 1 point de vie permanent. Permet de résister une fois par événement à chacun des effets suivants :Paralyse, Baiser de la vipère, Poison (une dose),rage et frayeur. Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste » Amélioration (à 10 connaissances) : Vous pouvez utiliser cette résistance 2 fois par événement.</p>
----------------------------	--

Catégorie connaissances : médicale

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Amputation d'un membre	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En cas de morsure de zombie sur un membre : Poser un garrot sur le membre infecté, Mettre une poche de sang, Rôleplay d'amputation du membre. Effet : 50 % de chances de supprimer l'infection zombie. Limite : 1 membre amputé par survivant. Malus : -2 points de vie. Niveau 2 : 75 % de chances de supprimer l'infection. Limite : 2 membres amputés. Malus : -1 point de vie. Niveau 3 : 100 % de chances de supprimer l'infection. Limite : 3 membres..
Rabibocher	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de remettre en place un membre démembré, peu importe l'origine. Temps : 10 minutes. Niveau 2 : Même effet, mais la personne récupère en plus +1 point de vie. Temps : 6 minutes. Niveau 3 : Même effet, la personne récupère +3 points de vie. Temps : 5 minutes.
Médecin de Combats	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 5 straps de cuir + 1 alcool à friction + 10 min = 1 bandage de qualité supérieure = moitié moins de temps de guérison. Niveau 2 : Lors d'un combat peut guérir instantanément d' 1 PV avec un bandage (max 1x avant de faire effet par combat et doit être attaché sur un membre blessé avant de faire effet) Niveau 3 : Le médecin peut soigner 2 patients en même temps,(en répartissant son attention de manière roleplay).
Analyse approfondie	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet d'identifier : la race (humain, infecté, irradié, mutant, etc.), la nature d'un problème : blessure légère / grave / critique, maladie, infection zombie. Niveau 2 : Permet de déterminer la phase exacte d'une maladie, si un poison est naturel ou chimique, et réduit de 1 minute le temps du prochain soin effectué sur ce même patient. Niveau 3 : Le prochain soin effectué sur ce patient lui accorde +2 points de vie total pendant 1 heure.
Soins améliorer	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Lors d'un soin utilisant un bandage, vous neutralisez les effets de drogues présents dans le corps du patient. Niveau 2 : Lors d'un soin utilisant une poche de sang, vous neutralisez les poisons présents dans le corps du patient. Niveau 3 : Lors d'un soin utilisant un bandage ou une poche de sang, vous neutralisez les effets de drogues et Poison présents dans le corps du patient +1 point de vie total pendant 1 heure
Collecte de sang (poche de sang)	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 poche de sang vide + 1 seringue + -3 points de vie au donneur + 10 min = 1 poche de sang pleine Niveau 2 : -2 points de vie au donneur, 6 minutes. Niveau 3 : -0 point de vie au donneur, 5 minutes.
Soin accélérer	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Réduit de 1 minute les compétences médicales. Niveau 2 : Réduit de 2 minutes les compétences médicales. Niveau 3 : Réduit de 3 minutes les compétences médicales.
RCR	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : En combat: Rythme : 30 compressions (roleplay, sans contact réel dangereux) pendant 1min = Le patient mort retrouve son état de conscience + 1pv Niveau 2 : Après 45 sec de RCR, le patient retrouve la conscience et 1 point de vie. Niveau 3 : Après 30 sec de RCR, le patient retrouve la conscience et 2 points de vie.
Stérilisation du matériel médical	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 5 matériels souillés + 2 alcools à friction + 1 ration d'eau + 10 min dans l'eau bouillante = 5 matériels stériles Niveau 2 : 5 matériels souillés + 1 alcool à friction + 1 ration d'eau + 6 minutes = 5 matériels stériles. Niveau 3 : 10 matériels souillés + 1 alcool à friction + 1 ration d'eau + 5 minutes = 10 matériels stériles.
Opérations choc	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de réanimer un survivant achevé dans un délai de 5 minutes après l'achèvement. Coût : 2 poches de sang + 1 bandage Temps : 10 minutes de roleplay médical Effet : le patient est réanimé mais amnésique des 10 dernières minutes. Niveau 2 : Délai maximal après l'achèvement : 10 minutes, Temps d'opération : 6 minutes. Niveau 3 : Délai maximal : 30 minutes, Coût : 1 poche de sang + 1 bandage + 5 minutes de RP.

Compétence de maître: Prérequis : 6 connaissances différentes dans cette catégorie. À 10 connaissances, la compétence s'améliore.

Médecine de brousse	(30z) : Effet : Permet d'effectuer un soin complet instantané qui : Retire tous les effets négatifs provenant de n'importe quelle habileté, restore complètement les points de vie du patient et 3 points de vie temporaire 1h. Temps roleplay minimal : 2 minutes. Utilisation : 1 fois par événement. Amélioration (à 10 connaissances) : Utilisable 2 fois par événement.
----------------------------	---

Catégorie connaissances : religieux

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Apaisement	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Au contact, déclarez : « Apaisement » Vous dissipez l'effet de Frayeur sur la cible. Utilisable 1 fois par combat. Niveau 2 : Dissipe les effets de Rage et de Frayeur. 2 fois par combat. Niveau 3 : Dissipe Rage et Frayeur, 3 fois par combat. En sa présence - 1 minute pour les compétences d'autrui
Conviction	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Préparation : 2 minutes de prière + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + fleur rouge ou orange + charbon). Durée : 10 minutes, Cible 1 personne Effet : vous convainquez la personne la plus proche de vous protéger grâce à vos convictions religieuses. Niveau 2 : Durée : 10 minutes, vous pouvez convaincre 2 personnes. Niveau 3 : Durée : 15 minutes, jusqu'à 3 protecteurs.
Cercle Religieux	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Discours religieux + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + herbe urbaine). Cible 3 personnes Effet : les 3 personnes ciblées la plus proche de vous gagnent +1 point de vie total. Durée : 5 minutes Niveau 2 : Durée : +2 points de vie total 10 minutes et cible 5 personnes. Niveau 3 : Durée : +3 points de vie total 15 minutes et cible 5 personnes.
Lieu de culte	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet d'entreposer des items en jeu en dehors du campement à 15m, dans un lieu de culte dédié. Prérequis : une statuette ou un objet de culte identifié DRV en jeu. Niveau 2 : Permet d'obtenir un prêtre PNJ à votre lieu de culte qui récolte une dîme, générant 10 Biocaps par événement. Niveau 3 : Le lieu de culte génère 50 Biocaps par événement.
Méditation revigorante	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 15 minutes de méditation = +1 point de vie sur vos points de vie totaux, jusqu'au prochain coup reçu sur soi. Niveau 2 : 15 minutes de méditation = +2 points de vie. Niveau 3 : 10 minutes de méditation = +3 points de vie.
Confession Forcée	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Discours religieux + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + sérum de vérité). Durée : 5 minutes Rayon : Dans la pièce, au lieu fermée Effet : toutes les personnes dans le lieu sont forcées de dire la vérité pendant la durée. Niveau 2 : Durée : 10 minutes. Niveau 3 : Durée : 20 minutes.
Messe religieuse	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Discours religieux + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + Cosmic Shroom). Durée : 5 minutes Rayon : Dans la pièce, au lieu fermée Effet : toutes les personnes dans la zone hallucinent et sont incapables de se battre efficacement (roleplay de confusion, désorientation). Niveau 2 : Durée : 10 minutes. Niveau 3 : Durée : 20 minutes.
Pardon Divin	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Le religieux écoute les péchés d'un survivant (qui ne fait pas partie de sa faction) pendant 10 minutes. Après 1 événement complet, il peut lui accorder le Pardon divin, ce qui : efface son mauvais karma, annule ses avis de recherche. Le fidèle doit suivre, protéger et respecter les croyances du religieux pendant cet événement. Limite : 1 fidèle par événement. Niveau 2 : Le religieux écoute les péchés de deux survivants (même ceux de sa propre faction) pendant 10 minutes chacun. Après un demi-événement, il peut accorder le Pardon divin avec les mêmes effets. Limite : 2 fidèles par événement. Niveau 3 : Le religieux peut gérer jusqu'à 3 fidèles par événement. Durée d'écoute : 5 minutes par fidèle. Le Pardon divin peut être accordé dans le même événement, après au moins une demie événement de jeu consacrée au rôle de guide spirituel.
Prière	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Prière + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + DreamDust). Durée : 5 minutes ou jusqu'à contact physique Cible 1 personne Effet : endort la cible (Sommeil). Niveau 2 : Durée : 8 minutes et 2 cibles. Niveau 3 : Durée : 10 minutes et 3 cibles.
Prière du notre père	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Lors d'une prière intense, le religieux peut résister à un effet de Torture ou de Frayeur, mais reçoit 100 % des dégâts de torture. Niveau 2 : Ne reçoit plus que 50 % des dégâts de torture. Niveau 3 : Ne reçoit aucun dégât de torture et résiste en plus aux effets de Rage. <p>(Lorsque vous résistez, déclarez : Résiste!)</p>

Compétence de maître: Prérequis : 6 connaissances différentes dans cette catégorie. À 10 connaissances, la compétence s'améliore.

Coeur à l'ouvrage	<p>(30z) : Effet : Le Prêtre peut accompagner un allié pendant l'utilisation de n'importe quelle Habilité en effectuant des prières afin de la bonifier. Vous ne pouvez pas bénéficier des effets de deux Coeur à l'ouvrage en même temps. Le prêtre doit accompagner la personne tout au long de l'utilisation de son Habilité Les effets négatifs (malus et contreparties) sont réduits de moitié. Double la production de l'Habilité Double la durée de l'effet Double la portée Réduit le temps d'activation/fabrication de moitié</p> <p>Amélioration (à 10 connaissances) : Peut être utilisé 2 fois par événement</p>
--------------------------	--

Catégorie connaissances : scientifique

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

Science Redneck	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 5 fleurs (R/B/BI/J/O) + Poudre blanche #13 + Poudre noire + Fumier + Alcool + (Sang zombie irradié OU déchet radioactif broyé) = 1 R.A.D Niveau 2 : 1 poudre blanche n°13 + 1 poudre blanche n°47 + 1 fleur jaune + 1 fleur orange + 10 min. ingestion par la victime = 1 maladie synthétique Niveau 3 : 1 fleur rouge + 1 poudre blanche n°7 + 1 poudre blanche n°47 + 10 min = 1 Grim Tonics
Élixir Sanguis	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 2 poches de sang d'infecté + 2 fleurs jaunes + 1 poudre blanche n°7, 13, 33,47 + 15 min = Mutation génétique d'infecté aléatoire jusqu'à la fin de l'évènement. Niveau 2 : 2 poches de sang d'irradié + 2 fleurs bleues + 1 poudre blanche n°7/13/33/47 + 15 min = Mutation génétique d'irradié aléatoire jusqu'à la fin de l'évènement. Niveau 3 : 2 poches de sang de mutant + 2 fleurs orange + 1 poudre blanche n°7/13/33/47 + 15 min = Mutation génétique de mutant aléatoire jusqu'à la fin de l'évènement.
Modification comportemental	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 poudre blanche n°33 + 1 poudre blanche n°47 + 10 min = 1 DreamDust Niveau 2 : 1 poudre blanche n°13 + 1 fleur rouge + 10 min = 1 Sérum d'Amnésie Niveau 3 : 1 poudre blanche n°33 + 1 fleur blanche + 10 min = 1 Sérum de Vérité
Création de poison	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 poudre blanche n°7 + 1 fleur bleue + 10 min = 1 Sérum Paralysant Niveau 2 : 1 poudre blanche n°47 + 1 fleur rouge + 10 min = 1 Sérum "Baiser de la vipère" Niveau 3 : 3 fleurs rouges + 1 fleur orange + 10 min = 1 poison puissant
Fabrication accélérée	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Réduit de 1 minute les compétences de la catégorie Scientifique. Niveau 2 : -2 minutes. Niveau 3 : -3 minutes.
Scientifique de combats	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 alcool + 2 straps de cuir + 10 min = 1 cocktail Molotov Niveau 2 : 1 fleur rouge + 10 sacs de fumier + 8 scraps de métal + 1 poudre blanche n°22 + 10 min = 1 grenade chimique Niveau 3 : 1 fleur rouge + 10 sacs de fumier + 6 scraps de métal + 2 poudres blanches n°22 + 10 min = 1 C4 chimique
Science médical	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 fleur bleue + 1 fleur blanche + 10 min = 1 Antivirus Niveau 2 : 1 poudre blanche n°7 + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = 1 Naxolone Niveau 3 : 1 fleur bleue + 1 fleur blanche + 10 min = 1 Anti-poison
Purification	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 Naxolone + 1 Anti-poison + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = permet de rendre potable 2 aliments toxiques . Niveau 2 : 1 R.A.D. + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = permet de rendre potable 2 aliments irradiés. Niveau 3 : 1 Retrodycep™ + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = permet de rendre potable 2 aliments infectés.
Utilisation de la poudre blanche n°22	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet d'utiliser la poudre blanche n°22 pour remplacer une autre poudre blanche manquante dans une recette (1 poudre n°22 pour 1 poudre manquante une seule fois). Niveau 2 : 1 poudre blanche n°22 + 1 poudre blanche n°7/13/33/47 + 10 min = 2 poudres du type choisi (7, 13, 33 ou 47). Niveau 3 : 1 fleur blanche + 1 fleur bleue + 1 fleur rouge + 1 fleur jaune + 1 fleur orange + 10 min = 1 poudre blanche n°22.
La science approfondie	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de doubler une recette : vous la refaites une deuxième fois, mais en utilisant 1 ressource de moins (au choix du scientifique). Niveau 2 : Permet de tripler une recette (3 productions), en utilisant au total 2 ressources de moins (au choix). Niveau 3 : Toutes vos recettes d'alchimie sont désormais fabriquées deux fois plus rapidement (temps divisé par 2).
Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie.	
Retrodycep™	<p>(20z) : Effet : Préventif : Permet de prévenir la prochaine infection du cordyceps par morsure ou griffure (stabilise un infection en cours).Lorsque vous résistez, dites à haute voix : «Résiste» Traitement de l'infecter : -1 phase d'infection, mais jamais plus bas que l'incubation (max 1 dose par évènement) Recette : 5 fleurs (R/B/BI/J/O) + Poudre blanche #33 + 2 Poudre noire + Alcool + 5 échantillons de sang de zombies différents + 10min = Retrodycep™</p>

Catégorie connaissances : Général

Niveau 1-2 =20Z Niveau 3 =30Z

<p align="center">Enseignement</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet d'enseigner temporairement(jusqu'à la fin de l'événement) 1 habileté niveau 1 que vous connaissez à un autre survivant pour le reste de l'événement et Max 1 fois par événement. (Une compétence naturelle ne s'enseigne pas) L'élève doit passer 1 heure avec vous (explication + accompagnement). L'élève ne peut apprendre qu'1 habileté par événement et habileté appris dur jusqu'à la fin de l'événement.. En tant qu'enseignant, vous devez posséder au moins 5 habiletés de la catégorie concernée. Niveau 2 : Permet d'enseigner temporairement 2 habiletés niveau 2 que vous connaissez. Temps d'accompagnement réduit à 30 minutes.Max 2 fois par événement.Ne peut pas enseigner 2 habiletés différentes en même temps Niveau 3 : Permet d'enseigner 3 habiletés niveau 3 (à la même personne ou à deux personnes différentes). Ne peut pas enseigner 2 habiletés différentes en même temps
<p align="center">R.A.D Junkie (compétence naturel)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Se shooter au Super R.A.D permet : Humain : Résister aux effets de la radiation Irradié : Réduire de moitié les effets de dégénérescence pour l'événement. Niveau 2 : Humain :Résistance complète aux dégâts et effets de la radiation. Un Irradié : ne peut plus se soigner grâce à la radiation (contrepartie). Niveau 3 : Humain : Guérit complètement un état de radiation. Un Irradié : ne peut plus se transformer en Ghoul.
<p align="center">Réparation Redneck</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Permet de réparer une barricade ou un bouclier ayant subi la compétence Destruction de bouclier en utilisant du Duct Tape. Ne restaure pas les points de résistance perdus avant la destruction. Non utilisable en combat. Niveau 2 : Répare la Destruction et restaure la moitié des points de résistance du bouclier ou barricade. Niveau 3 : Répare la Destruction, restaure tous les points de résistance et compétences utilisable en combat.
<p align="center">Soupe Touski</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : 1 ration d'eau + 2 rations de nourriture + 10 min = Soupe Touski (Nourrit et abreuve 2 survivants.) Niveau 2 : 2 rations d'eau + 1 ration de nourriture + 10 min = Soupe Touski (Nourrit et abreuve 2 survivants.) Niveau 3 : 2 rations d'eau + 2 rations de nourriture + 10 min = Soupe Touski (Nourrit et abreuve 3 survivants.)
<p align="center">Dure à Cuire (compétence naturel)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Réduit de moitié la durée : de l'état d'inconscience à 0 PV et l'effet de l'habileté Coup assommant. Niveau 2 : Réduit de moitié les effets d'Amnésie (comme Coup d'amnésie). Niveau 3 : Permet de résister au Coup assommant et de limiter à 15 minutes la durée maximale en état critique. Annoncez : « Résiste » lorsque vous ignorez l'effet.
<p align="center">Plaquage Redneck</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Duct Tape + 2 scraps de métal + 1 armure = +1 point de résistance, jusqu'à destruction. 1 seule fois par armure. Niveau 2 : Duct Tape + 5 scraps de métal + 1 armure = +3 points de résistance, jusqu'à destruction. 1 seule fois par armure. Niveau 3 : Duct Tape + 8 scraps de métal + 1 armure ou bouclier = +5 points de résistance, jusqu'à destruction. 1 seule fois par armure.
<p align="center">Mur de bouclier</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Lors d'une formation incluant au moins 5 boucliers, la résistance de chaque bouclier est augmentée de +2 points tant que la formation est tenue. Niveau 2 : Minimum 3 boucliers pour le même effet. Niveau 3 : Les boucliers gagnent +5 points de résistance dans la formation et peuvent bloquer les dommages des explosifs. Lorsqu'ils ignorent l'effet, les porteurs déclarent : « Résiste »
<p align="center">Bonne santé (compétence naturel)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Immunité à 1 maladie au choix du survivant. Lorsque la maladie devrait s'appliquer, déclarez : « Résiste » Niveau 2 : Immunité à 2 maladies. Niveau 3 : Immunité à 3 maladies.
<p align="center">Éclosion retardée (compétence naturel)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : L'infection du cordycep prend 2 événements pour changer de phase. Niveau 2 : Retrodycep™ peut stabiliser l'infection niveau 2. Niveau 3 : Retrodycep™ peut stabiliser l'infection de niveau 3
<p align="center">Fouille Accélérée</p>	<ul style="list-style-type: none"> Niveau 1 : Lors d'une fouille roleplay, toutes les 30 secondes , la personne fouillée doit remettre 1 item volable provenant de la zone ciblée (sac, ceinture, etc.). Niveau 2 : Toutes les 15 secondes, la personne fouillée remet 1 item volable. Niveau 3 : Toutes les 10 secondes, elle remet 2 items volables.

Liste d'équipement
Fourni par l'événement et trouvable en jeu seulement

Ressources d'énergie

Batterie rechargeable	Bonbonne de propane
Bidon d'essence	Panneau solaire

Provisions de nourritures et breuvages

Bouteille d'eau ou jus Canette de liqueur	1 ration de breuvage (périssable après 1 événement)
Animaux de petite taille Fruit/légume	1 ration de nourriture (périssable après 1 événement)
Animaux de grande taille Humain complet	2 rations de nourritures (périssable après 1 événement)

Bric-à-brac (Craft)

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

Items bric-à-brac rare	Plomb, puces électroniques, aimant, silicium, engrenages, circuits imprimés, bidon d'essence et bonbonne de propane
Items gratuits en jeu	Bâton de bois, résine de sapin, duct tape et charbon

Drugstore

*(Les effets se cumulent uniquement avec des substances différentes.) **Danger d'addiction** : Consommer le même produit 3 fois par jour ou plus entraîne une addiction. Pour guérir d'une addiction: faire un sevrage*

Alcool	Double 1 fois la durée d'un médoc/drogue + ivresse / plus de douleur (15 min)
Anti-Poison	Enlève Poison + Baiser de la vipère (instantané)
Anti-Virus	Soigne 1 maladie (instantané)
Cosmic Shroom	Hallucinations, incapable de se battre efficacement (10 min)
DreamDust	Endort 1 cible (5 min ou jusqu'au contact)
Grim Tonic	Permet de se battre avec deux armes à deux mains + rage (attaque amis/ennemis) (10 min)
Herbes urbainain	+1 PV total (30 min)
Le baiser de la vipère	-1 PV permanent (pas cumulable) + empoisonné si tu le manipules sans compétence (jusqu'à guérison)
Naxolone	Enlève les effets positifs et négatifs d'une drogue (instantané)
Poison	-1 PV / 5 min (pas cumulable) + empoisonné si tu le manipules sans compétence (jusqu'à guérison ou coma)
R.A.D.	Irradié -1 étape / autres immunité radiation (1 événement)
Retrodycep™	Bloque la prochaine infection / stabilise + -1 phase (max 1/event, pas sous incubation) + envie de cannibalisme (1 événement)
Sérum d'amnésie	Oublie les 10 dernières minutes (instantané)
Sérum de vérité	Torture 2x plus vite (min 2 min) (instantané)
Sérum paralysant	Paralyse 1 membre (5 min)

Liste d'équipement Fourni par le joueur

Item gratuit

Articles domestiques	(0z) : Objets divers qui ne peut pas apporter un avantage en jeu
Jeux et Divertissements	(0z) :Jeux de cartes/ jeux de société/ jeux de dés/ Instruments de musique, etc.

Arme

Arme corps à corps 1 main/ Arme de jet	(10z) : 1 dommage aux points de vie (-110cm max)
Arme corps à corps 2 mains	(20z) : 2 dommages aux points de vie (110 cm et plus)
Armes à feu	(10z) : Petit chargeur (1 balle) (20z) : Moyen chargeur (2 à 15 balles) (30z) : Grand chargeur (16 et + Balles) Munition: 1 dommage aux points de vie 120 FPS maximum (+5 balles à l'achat)
Armes à projectiles/ Arc/ Arbalète	(30z) : Munition: 2 dommages aux points de vie. Pression de l'arc et de l'arbalète : 30 lbs max (+5 projectiles + 5z par projectiles supplémentaires)
Explosif	(30z) : Grenade : Doit être lancée : démembre 1 membre (le plus proche) de la cible et inflige 3 dommages. (Crier : « Grenade ! ») (30z) : C-4 / TNT : Permet seulement la destruction d'un objet renforcé ou non .(Doit être déclenchée.) (30z) : Mine/Claymore : 3 dommages + Provoque un démembrement de la cible touchée.(doit être déposée.)
Fumigène	(5z) : Emplacement sécuritaire et en présence d'animateurs
Piège à ours	(15z) : -3 aux points de vie

Protection

-Les protections ne s'additionnent pas, la valeur du plus haut sera prise en compte et elles doivent être vérifiées par l'anim.

Armure de fortune	<ul style="list-style-type: none"> • (5z) : Bras : Résiste à Dislocation (Résiste!1x/combat) • (5z) : Jambes : Résiste à Croc-en-jambe (Résiste!1x/combat) • Si bras + jambes : +1 d'armure • (10z) : Torse : +1 résistance
Armure renforcée	<ul style="list-style-type: none"> • (5z) :Bras : Résiste à Désarmement (Résiste!1x/combat) • (5z) :Jambes : Résiste à Croc-en-jambe (Résiste!1x/combat) • Si bras + jambes : +2 d'armures • (20z) : Torse : +2 d'armures
Bouclier	<ul style="list-style-type: none"> • (10z) : Petit : bloque 6 balles ou 1 explosif • (15z) :Moyen : bloque 8 balles ou 1 explosif • (20z) : Grand : bloque 10 balles ou 1 explosif
Protection tête	(5z) : Résiste à Coup assommant (Résiste!1x/combat)
Protection Supplémentaire	
Combinaison de protection bactériologique ou radiative	(5z) : protège bactério + radiation
Costume anti-choc de déminage	(10z) : résiste 3 explosifs (Résiste!), répare = kit + 10 scrap
Masque à gaz	(5z) : protège gaz/fumées/maladies par l'air
Uniforme de protection incendie	(5z) : protège feu (Résiste!)
Vêtement de camouflage	(5z) : tenue de camouflage

Bric-à-brac

Cadenas	(5z) : barre tes biens (peut être crocheté + brisé)
Cadenas NV 2	(20z) : crocheté oui, brisé non
Cadenas NV 3	(40z) : crocheté oui, brisé non
Canne à pêche	(5z) : pour pêcher
Menottes	(5z) : attacher (ouvrir par clé ou crochetage pro avec consentement)
Bonbonne d'oxygène	(5z) : respirer en zone toxique/rad (2 h)
Coffre-fort	(10z) : protège tes biens (crochetage pro niv 3 ou explosifs, taille \geq 50 cm)
Kit de crochetage	(5z) : outil pour crochetage
Kit de réparation	(5z) : outil pour réparer
Kit de sabotage	(5z) : outil pour saboter
Kit de sabotage Électronique	(5z) : outil pour pirater (sabotage)
Lampe de poche	(10z) : éclairer (max 800 lumens), pas dans le visage, 2 piles/event
Système de filtration d'eau	(20z) : eau croupie → eau potable (pas rad/infectée/toxique)

Équipement médical et scientifique

Bandage	(5z) : +2 PV en 10 min (doit être stérilisé entre patients)
Défibrillateur	(20z) : si achevé depuis moins de 5 min → revient en coma (2 charges + 2 batteries)
Microscope	(10z) : vérifie infection/irradié/maladie/mutant/drogue/poison (10 min)
Poche de sang	(5z) : +2 PV en 10 min (max 4 PV avant stérilisation)
Seringue et Éprouvette	(0z) : prend des échantillons (sans aiguille)
Stéthoscope	(0z) : vérifie pouls (5 sec)
Centrifugeuse à la main	(5z) : microscope 2x plus vite + résultat plus précis (min -2 min)

Matériel électrique

Bande de LED/DEL	(0z) : petite lumière (max 80 lumens), 1 batterie/event
Caméra/ Appareil photo	(5z) : filmer/photo, 1 batterie/event
Génératrice	(20z) : énergie 2 h, coût : 1 bidon essence = 2 h ou 1 bonbonne propane = 3 h
Radio/ Lecteur de musique	(0z) : musique, 1 batterie/event
Recharge de batteries	(5z) : recharge batteries rechargeables (besoin d'une source d'énergie)
2 walkie-Talkie	(5z) : communication, 1 batterie/event par walkie

Bonus de Lieux

Pour bénéficier du bonus d'un lieu, il faut : Remplir les prérequis (habiletés, rôle, faction, etc.). Représenter physiquement le lieu en jeu et Mise en scène minimale cohérente (décor, mobilier, etc.)

-Atelier de Prothèses	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Prothésiste) : installe/répare une prothèse 2× plus vite (min 2 min) + peut réparer un Modifié. Prérequis : Fabrication et Réparation accélérées (Artisanat). Items : 3 prothèses différentes (bras/jambe/œil, etc.).
-Arène -Colisée -Dojo -Salle d'entraînement	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Maître d'arène) : duels/entraînements officiels. Gagnant : +1 PV total pendant 1h. Peut aussi gagner des Biocaps (selon le lieu). Prérequis : 5 habiletés (catégorie Martial). Items : zone de combat délimitée/sécurisée + 1 commanditaire affiché.
-Banque	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Banquier) : lieu sécurisé hors Camp du Vieux Corbeau pour entreposer l'argent + peut faire des prêts à 5% (en Biocaps). Prérequis : Parole d'or. Items : 1 cadenas + 1 coffre-fort/caisse verrouillable.
-Bar -Restaurant -Cuisine Ambulante -FoodTruck	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Barman/Cuisinier) : en servant nourriture/boisson → un client blessé gagne +1 PV total pendant 1h (ou jusqu'à guérison complète). Prérequis : Cuisinier ou Création de bière. Items : zone de service + un peu d'ambiance (cartes/dés/jeux/musique).
-Bar clandestins -Marché noir	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Contrebandidier) : Faussaire ou Parole d'or (Maîtrise perso) 2× plus vite. Prérequis : Faussaire. Items : lieu discret + coffre-fort ou cache.
-Bunker	<ul style="list-style-type: none"> Bonus : accès à un bunker hors Camp du Vieux Corbeau pour stocker des objets de jeu à l'abri. Prérequis : bon allié de la L.I.F.E. + faction reconnue. Items : 1 cadenas + 1 coffre-fort.
-Bureau des brevets	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Agent de brevet) : peut utiliser 1 brevet (même sans l'avoir) 1× par événement. Prérequis : au moins 1 connaissance Artisanat ou Scientifique + 1 seul bureau par groupe/lieu + 5 clients minimum. Items : kiosque/comptoir + documents visibles.
-Bureau poste	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Postier) : livre des messages officiels/scellés entre camp/factions, en garantissant l'intégrité. Prérequis : membre de la Corporation des facteurs. Items : poste identifié (enseigne, comptoir, boîte aux lettres).
-Cabane de chasse -Cabane à pêche	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Chasseur) : +1 animal (chasse/pêche) par événement. 1 seul utilisateur à la fois. Prérequis : Chasseur ou Pêcheur. Items : arme à distance OU canne à pêche + petite cabane/abri.
-Centre de décontamination	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Opérateur) : annule l'effet d'une exposition irradiée / infectée / toxique. Prérequis : Bonne Santé. Items : tenue de décontamination + zone fermée/délimitée type "sas".
-École	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Enseignant) : enseigne à +1 étudiant OU gère 2 étudiants en même temps (30 min). Prérequis : Enseignement. Items : livres + matériel (table/chaises/tableau, etc.) + outils du métier.
-Établi -Forge -Garage	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Artisan) : fabrication/réparation (Artisanat) 2× plus vite (min 2 min). Prérequis : Fabrication de scrap de métal. Items : source de chaleur/énergie (brasero, enclume, rond de feu, etc.).
-Ferme	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Fermier) : +1 ressource alimentaire par "construction" (champ/enclos/culture...), max 2 par événement. Prérequis : Éleveur. Items : serre/jardin/aquaculture + puits/puisard + 2 animaux vivants.
-Herboristerie -Jardin -Médical	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Herboriste) : +1 fleur ou +1 Cosmic Shroom par événement. Prérequis : Cueillette + Culture de cosmic shroom. Items : outils de jardin + jardin.
-Clinique -Vétérinaire -Hôpital	<ul style="list-style-type: none"> Bonus (Personnel soignant) : soins 2× plus vite (min 2 min). Prérequis : Soin amélioré + Amputation d'un membre. Items : stéthoscope + "scalpel" factice + lit/table d'examen.

<p>-Laboratoire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Scientifique) : analyses + fabrication remèdes/vaccins/médocs/drogues 2× plus vite (min 2 min). • Prérequis : Science approfondie. • Items : flacons/éprouvettes + microscope + table de labo.
<p>-Lieu de culte -Église -Monastère</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Encens/Prière) : durée des effets d'encens/prière x2 dans ce lieu. • Prérequis : Messe religieuse. • Items : symbole/divinité + livre sacré + 2 chandelles (fausses).
<p>-Magasin général -Gun Shop</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Vendeur) : lors d'un gros achat, un fournisseur donne 5 ressources communes aléatoires. • Prérequis : 1 habileté d'artisanat. • Items : cadenas + présentoir (table/étagère avec marchandise).
<p>-Morgue</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Thanatologue) : autopsie/analyse pour cause de mort + traces d'infection/mutations/anomalies. • Prérequis : habileté Scientifique ou connaissance Soins améliorés. • Items : table + draps + kit d'analyse.
<p>-Prison</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Géolier L.I.F.E.) : payé 20 Biocaps/event. Prison = 15 min par point de mauvais karma (jusqu'à 0). La peine enlève les mauvais karmas liés au crime. • Prérequis : Intervention physique. • Items : cage/grille/zone fermée + menottes/liens.
<p>-Lieu torture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Tortionnaire) : habileté Torture 2× plus vite (min 2 min). • Prérequis : Torture. • Items : chaise/table d'interrogatoire + batterie + câble + accessoire (arme factice).
<p>-Tribunal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Juge) : tranche conflits inter-factions, juge et applique sanctions/punitions. • Prérequis : neutre et sans faction. • Items : menottes + marteau de juge.
<p>-Mairie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Maire) : vote des lois (égalité = maire tranche) + gestion avis de recherche + récupération de ressources quand un animateur est présent. • Prérequis : être élu maire par la majorité des factions. • Items : boîte à suggestions + imprimante.
<p>-Stand de mercenaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonus (Chef mercenaire) : émet des contrats officiels (traque + primes) + permet de poser une prime sur quelqu'un. • Prérequis : habileté Renfort. • Items : pancarte + coffre récompenses + tableau/panneau à contrats.

Les différents risques

Animaux infectés, irradiés ou mutants	Certains animaux sont infectés/irradiés/mutants. Rations trouvées : 25% normal / infecté / irradié / toxique.
Eau non potable	Eau : pas potable, il faut filtrer. Rations trouvées : 25% normal / infecté / irradié / toxique.
Radioactivité	-1 PV/min + vomir (zones marquées).

Maladies

La fièvre rouge	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : contact sans protection (3 fois/event) • E1 : délire, parle tout croche • E2 : faiblesse -1 PV <p>E3 : aveugle + hallucinations → mort</p>
La grippe (Covid 29)	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : contact/air (1 fois/event) • E1-2 : épuisé, pas courir • E3-4 : respire mal, combat mal • E5 : ne respire plus → mort
Nécrogastrolyse	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : eau/aliments contaminés, fumier • E1 : vomit, ne mange pas • E2 : faiblesse -1 PV • E3 : douleurs + faim → mort
Le Fléau cendreux	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : moustiques/tiques • E1-2 : faiblesse -1 PV • E3-4 : soins sur toi = moitié • E5 : si tu es blessé → mort immédiate
La Rouille de Chair	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : contact (1 fois/event) • E1 : raideur -1 PV • E2-3 : plus de dextérité (pas objets complexes / pas recharger) • E4-6 : immobilisé → mort
Le Fléau Éveillé	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : gros choc (mental) • E1 : insomniaque, toujours fatigué (RP) • E2-3 : hallucinations • E4-5 : panique / agressif / imprévisible (RP)
La Souillure Noire	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : contact zombie / sang (même Irradié/Infecté) • E1-2 : parano + spasmes • E3-4 : hallucinations • E5 : faiblesse -1 PV
La Rouille Sanguine	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : boire eau contaminée • E1-2 : nausées • E3-4 : crache du sang + soins 2x plus longs • E5-6 : -1 PV permanent + besoin 2 rations/event
La Chair Parasite	<ul style="list-style-type: none"> • Transmission : par l'air • E1 : peau douloureuse • E2-3 : chaque coup reçu = +1 dégât (max +3)

Faction et Affiliation

Pour créer une faction, votre groupe doit compter un minimum de 6 membres. Pour rejoindre une faction existante, vous devez l'obtenir directement en jeu. Les affiliations sont incarnées et gérées par les animateurs il doit être acquis par des quêtes en jeu

Affiliations

Factions animateurs

Les bandes de motards : *New Hells, Badboys*

But	<ul style="list-style-type: none">• Contrôler le marché des armes + vendre de la protection.
Chefs	<ul style="list-style-type: none">• New Hells : Alex Côté• BadBoys : Adémar Mômauto
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• New Hells : nomades / inconnue• BadBoys : dispersés
Description	<ul style="list-style-type: none">• Clans de motards nomades. Après l'infestation, ils sont devenus plus actifs. Des conflits ont changé leurs territoires.• Leur protection coûte cher, mais ils sont bien armés.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• criminel ou militaire
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• audace, loyauté, pouvoir

Les cannibales

But	<ul style="list-style-type: none">• Survivre et s'amuser, peu importe le prix... ou le goût.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Hannibal (masque de clown)
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Vieux-Port de Québec (Ville de Québec)
Description	<ul style="list-style-type: none">• Les cannibales ont commencé avec les touristes. Ils jurent que "les touristes français" ont meilleur goût.• Conseil : évite de les vexer... ils mordent vite.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• commercial ou scientifique
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• audace, 7 péchés capitaux, travail d'équipe

La Division

But	<ul style="list-style-type: none">• Imposer le respect par le chaos.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Le Hyène
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Prison de Bordeaux
Description	<ul style="list-style-type: none">• Quand l'épidémie a commencé, des prisonniers ont pris le contrôle de la prison de Bordeaux.• Fin du monde = plus de règles : ils se serrent les coudes pour tout détruire.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• militaire ou criminel
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• efficacité, force, sang-froid

Le Gouvernement Québécois (L.I.F.E)

But	<ul style="list-style-type: none">• Trouver un remède à l'infection.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Gouvernement du Québec (L.I.F.E)
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• 747, rue du Square-Victoria, Montréal souterrain
Description	<ul style="list-style-type: none">• Le gouvernement contrôle les services publics, les besoins essentiels, et les secteurs pharma/commercial.• Leur milice est très efficace... parfois trop.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• scientifique ou politique
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• efficacité, persuasion, obéissance

La Mafia : *la mafia italienne, mafia russe*

But	<ul style="list-style-type: none">• Contrôler le marché noir.
Chefs	<ul style="list-style-type: none">• Mafia québécoise : Don Giovanni• Mafia italienne : Nicolas Rizzoto• Mafia russe : Alexey Yakovlev
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Québécoise : Aéroport de Dorval• Italienne : Casino de Montréal• Russe : Port de Montréal
Description	<ul style="list-style-type: none">• Rizzoto : s'est barricadée sur l'Île Notre-Dame en coupant les ponts.• Giovanni : la plus nombreuse et la plus crainte; veut remplacer la L.I.F.E et contrôler le Québec.• Yakovlev : vit sur un cargo pour dominer le port.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• commercial ou criminel
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• détermination, famille, honneur

La milice

- But**
- Préserver l'ancienne civilisation.
- Chef**
- Yvan Potvin (ex porte-parole du SPVM)
- Localisation**
- Poste de police du centre-ville de Montréal
- Description**
- Le SPVM s'est effondré après l'épidémie.
 - Des ex-agents ont créé la Milice pour accueillir ceux qui veulent ramener l'ordre et la sécurité.
- Soutien (géopolitique)**
- militaire ou politique
- Valeurs**
- coopération, dévouement, justice

Les Raiders

- But**
- Éliminer les humains, ou les réduire en servitude.
- Chef**
- Aucun grade (pas de chef officiel)
- Localisation**
- Inconnue
- Description**
- Les Raiders sont des irradiés qui se croient supérieurs.
 - Pour eux, ils sont la "nouvelle évolution". Les autres finissent esclaves... ou nourriture.
- Soutien (géopolitique)**
- criminel (+ 1 karma négatif)
- Valeurs**
- ordre, organisation, perfection

Les Religieux : L'ordre du nouvel espoir

- But**
- Enseigner et répandre la foi en Dieu.
- Chef**
- Pasteur Joel Lamothe
- Localisation**
- Oratoire Saint-Joseph
- Description**
- L'Ordre du Nouvel Espoir veut protéger le savoir humain et guider les survivants.
 - Leur but : rallumer la foi et donner de l'espoir.
- Soutien (géopolitique)**
- politique et médical
- Valeurs**
- connaissance, mysticisme, religion

Les Rebelles Aka La mains Noir

- But**
- Détruire la L.I.F.E et renverser le gouvernement.
- Chef**
- Sabine Gazelin
- Localisation**
- Inconnue
- Description**
- Groupe qui veut enlever le pouvoir à la L.I.F.E et le rendre aux citoyens.
- Soutien (géopolitique)**
- militaire ou scientifique
- Valeurs**
- justice, persévérance, solidarité

Les Clochettes

- But**
- S'enrichir par n'importe quel moyen.
- Chef**
- Miss Candy
- Localisation**
- Bar-Rond Rouge, Longueuil
- Description**
- Clan obsédé par les Biocaps et le pouvoir.
 - Corruption, esclavage, deals sales : tout est bon si l'argent rentre.
 - Chaque rencontre devient une occasion de profit.
- Soutien (géopolitique)**
- politique et médical
- Valeurs**
- cupidité, opportunisme, loyauté

Scrap-troopers

- But**
- Ramasser un max de scrap métal pour les projets de l'Empereur et gagner des grades + implants.
- Chef**
- Empereur Pure-Platine
- Localisation**
- Grandes cours-à-scrap du Canada.
- Description**
- Force militaire née quand l'Empereur a uni les Grands-Scrapeurs.
 - Ils recyclent tout : ils s'habillent, s'arment et se logent avec de la ferraille.
 - Ils doivent rapporter des piles de métal à Pure-Platine. Plus ils rapportent, plus ils reçoivent faveurs (grades, modifications, implants).
- Soutien (géopolitique)**
- militaire ou criminel
- Valeurs**
- loyauté absolue, puissance, dévotion à l'Empereur.

Les Nécromorphes

But	<ul style="list-style-type: none">• Transformer les zombies en bio-armes avec des implants.• Objectif secret : maîtriser l'ingénierie du vivant.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Inconnu (à découvrir en jeu)
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Bunkers et labos clandestins près des zones infestées (tunnels, métro, sites industriels abandonnés).
Description	<ul style="list-style-type: none">• Anciens experts en médecine/ingénierie.• Ils ont laissé tomber toute éthique.• Ils capturent des zombies, les modifient, puis les vendent sur le marché noir.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• scientifique et criminel• Fournissent des zombies modifiés : Nécromorphes.
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• rationalité, zéro éthique, innovation sans limites.

Voleurs de fumé

But	<ul style="list-style-type: none">• Réseau secret dans la L.I.F.E : infiltrer, saboter, voler du matériel.• Objectif : épuiser la L.I.F.E de l'intérieur et aider les gens.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Le Voleur de Fumé (pas de chef visible, cellules)
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Partout où la L.I.F.E est présente.
Description	<ul style="list-style-type: none">• Pas de guerre ouverte.• Infiltration, sabotage, détournement de matériel, aide aux opprimés.
Soutien (géopolitique)	<ul style="list-style-type: none">• commercial et criminel
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• solidarité, entraide, don de soi

Factions

Camp Des Fuckers

But	<ul style="list-style-type: none">• Aider la survie des gens du camp du vieux corbeau.
Chefs	<ul style="list-style-type: none">• Doc Rox et Victor Masson
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Camp de base : Waterfield• Avant-postes : St-Henri et Oratoire Saint-Joseph
Description	<ul style="list-style-type: none">• Survivants rassemblés pour protéger les plus vulnérables.• Leur mission : protéger et arrêter l'injustice. (groupe restreint)
Soutien aux membres	<ul style="list-style-type: none">• 1 arme tranchante à 1 main (1 fois)
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• loyauté, fidélité, courage, justice

Camp Razor

But	<ul style="list-style-type: none">• Construire une communauté stable de survivants.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• PDG : Conseil d'administration
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Ferme de Saint-Céril-de-Wendover
Description	<ul style="list-style-type: none">• Groupe de survivants qui a créé une coop agroalimentaire.
Soutien aux membres (1 fois)	<ul style="list-style-type: none">• Sabotage : rend inutilisable une construction/fabrication/bâtiment jusqu'à réparation.<ul style="list-style-type: none">○ Temps : 10 min○ Requis : kit de sabotage + étiquette "SABOTAGE" sur l'objet○ Si tu as l'habileté : sabotage +1 niveau
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• loyauté, fraternité, efficacité, utilité

Circus Sanguis

But	<ul style="list-style-type: none">• Reprendre le Sanctum et étendre leur influence.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Conseil des fondateurs + Maître de cérémonie Ron Sanguis
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Installation secrète, isolée dans les Cantons-de-l'Est
Description	<ul style="list-style-type: none">• Un mélange de cirque post-apo et de secte mystérieuse.• Ils essaient de rester neutres, de collaborer, et de rassembler les survivants.• Leur philosophie : vérité, équité, sang. Ils offrent du divertissement pour faire oublier la souffrance.
Soutien aux membres	<ul style="list-style-type: none">• 1 arme tranchante à 1 main (1 fois) ou 3 armes de jet
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• amélioration de soi, fraternité, équité

Didney Worl

- But**
- Avoir le plus gros parc d'attractions du Nouveau Monde.
- Chef**
- Mr. Mike Mouse
- Localisation**
- La Ronde, Montréal
- Description**
- Ils veulent faire le parc le plus connu de Waterfield et du Québec.
 - Ambiance "personnages Disney" et sensations fortes.
- Soutien aux membres (1 fois)**
- Aventurier : pas besoin de nourriture ni boisson pour le premier événement.
- Valeurs**
- capitalisme, loyauté, prospérité

L'étoile Rouge

- But**
- Renverser la L.I.F.E et créer une société d'ordre et d'égalité (socialiste).
- Chef**
- Julio Ceasar
- Localisation**
- Cinézo, 141 55e rang, Sainte-Anne-De-La-Rochelle
- Description**
- Groupe socialiste inspiré de la révolution cubaine.
 - Entraînement à la guérilla sous Julio Ceasar (ex-général cubain).
- Soutien aux membres (1 fois)**
- 1 machette ou 1 bouclier petit/moyen
- Valeurs**
- socialisme, solidarité, égalité

Les Maudits

- But**
- Propager le chaos.
- Chef**
- Branlouis Celtaquet
- Localisation**
- NCSM Bonaventure (La Flotte), à Halifax
- Description**
- « On est maudits. On vous maudira. »
- Soutien aux membres (1 fois)**
- Coup Assommant : si tu es hors-combat, approche par derrière et annonce « Coup Assommant » → cible assommée 1 min (dégâts ou mouvement = réveil).
 - Si tu as l'habileté : +1 niveau.
- Valeurs**
- loyauté, autonomie, communauté

Les Sunshines

- But**
- Avoir du plaisir et gagner de la notoriété.
- Chef**
- La Matriarche : Lady SunShine
- Localisation**
- Labos MedTronic – Light Savior Project
- Description**
- "Grande famille" reconstruite. Tout se décide en groupe. Personne n'est laissé derrière, même Mami SunShine.
- Soutien aux membres (1 fois)**
- Torture : après 10 min de RP → cible -1 résistance/PV et doit répondre vrai à 2 questions.
 - Torturer un innocent = mauvais karma.
 - Si tu as l'habileté : +1 niveau.
- Valeurs**
- famille, communication, plaisir

Militech

- But**
- Inventer des technologies et nourrir les gens.
- Chefs**
- Bobby Brico et Harpy Daniels
- Localisation**
- Nomades, base secrète
- Description**
- Mercenaires ingénieurs : ils vendent leurs services au plus offrant.
- Soutien aux membres**
- Kit de réparation + kit de sabotage + kit de sabotage électrique
- Valeurs**
- survie, esprit de groupe, créativité

Spartan

- But**
- Créer un sérum de super-soldat, trouver un remède, et reprendre les territoires pour la L.I.F.E.
- Chef**
- Le gouvernement (L.I.F.E)
- Localisation**
- 747 Rue du Square-Victoria, Montréal souterrain
- Description**
- Quand la L.I.F.E a vu que des survivants s'organisaient contre elle, elle a créé une unité d'élite : les Spartans.
 - Leur job : aller là où l'armée a échoué, reprendre le territoire, rétablir l'ordre, éliminer la menace.
 - Slogan : "Join or die." (Affiliation L.I.F.E)
- Soutien aux membres**
- À 3+, vous n'êtes pas affectés par Frayeur et Rage.
- Valeurs**
- ordre, loyauté totale, mission avant tout.

Black walker

But	<ul style="list-style-type: none">• Faire le plus de profit possible et devenir la plus grande faction mercenaire.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• MR. Wendigo
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Base militaire du lac Saint-Denis
Description	<ul style="list-style-type: none">• Marchands et mercenaires nomades.• Ils cherchent l'« or noir » : le pétrole.• Viennent du Nord (stations illégales cachées) et vendent leurs services contre paiement.• Un contrat signé = ils le respectent jusqu'au bout.
Soutien aux membres	<ul style="list-style-type: none">• 2 essences / gaz
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• loyauté, fraternité, solidarité

LES O.M.B.R.E.S

But	<ul style="list-style-type: none">• Survivre à l'apocalypse, coûte que coûte.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Général Huntère (commandant des O.M.B.R.E.S)
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Chute Montmorency
Bonus / soutien aux membres	<ul style="list-style-type: none">• 1 amélioration de prothèse (15Z) gratuite• 1re habileté gratuite pour : Infecté / Irradié / Mutant / Modifié
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• discipline, efficacité, adaptabilité

Mitryl-tech

But	<ul style="list-style-type: none">• Garder un réseau commercial fiable.
Chef	<ul style="list-style-type: none">• Inconnu (masqué ou collectif anonyme)
Localisation	<ul style="list-style-type: none">• Nomades : caravanes changent souvent de route.
Description	<ul style="list-style-type: none">• Marchands itinérants : denrées rares, infos, fournitures.• Réputés fiables, mais loyaux à ceux qui paient le plus.
Soutien aux membres	<ul style="list-style-type: none">• 75 BioCaps
Valeurs	<ul style="list-style-type: none">• fiabilité, discrétion, prospérité

Lexique et Description des Effets en jeu

Assommé : tu tombes (durée annoncée). Dégâts ou gros mouvement = réveil.
Camouflé : caché si au sol, immobile, pas vu, avec camouflage. Niv 3 : bouger très lentement sans être regardé.
Contagieux : peut transmettre une infection/état selon l'objet ou la maladie.
Démembrement : membre perdu/inutilisable jusqu'à soin/réparation.
Désarmement : tu lâches l'arme (touche sur l'avant-bras qui tient l'arme).
Destruction : objet inutilisable jusqu'à réparation (bouclier pareil).
Dislocation : au coup contondant + annonce "Dislocation" → membre inutilisable.
Égorgement : hors combat, lame sur clavicule par derrière + "Égorgement" → 0 PV.
EMP : matériel électrique OFF 5 min.
Empoisonné : -1 PV / 5 min (pas cumulable). Manipuler sans compétence = tu t'empoisonnes.
Force hydraulique : repousse l'ennemi de quelques mètres (recul sécuritaire).
En feu : dégâts continus tant que pas éteint (éteindre en RP).
Frayeur : dans 5 m, les survivants fuient 2 min (ou jusqu'à se sentir safe).
Hallucinations : confusion RP, combat inefficace.
Infecté : suit les règles cordycep (progression, délais, etc.).
Incapacité : tu ne peux plus agir normalement (combat/skills/déplacement).
Paralysé : tu ne bouges plus (durée selon sérum/habilité, souvent 5 min).
Radioactif : exposition RAD → -1 PV / min.
Rage : tu attaques tout le monde (alliés/ennemis), durée max 10 min.
Résistance : tu annules/réduis un effet; si demandé, dis « Résiste! ».
Sommeil : inconscient de tout, aucun souvenir. Réveil par dégât ou secousse (pas par bruit).
Torture : RP d'interrogatoire; perte de PV selon niveau + doit répondre vrai à X questions.
Vérité : obligé de dire vrai pendant la durée (peut rester vague si la question est vague).
Faiblesse : état diminué (effets précisés par la maladie/compétence).
Faiblesse de zombie : -1 PV, guérit après une nuit de sommeil.

