



CORPS

Carnets
du
Survivant



CANADA

UNITED STATES

MEXICO

BRITISH COLUMBIA

ALBERTA

SASKATCHEWAN

MANITOBA

WASHINGTON

MONTANA

NORTH DAKOTA

OREGON

IDAHO

WYOMING

SOUTH DAKOTA

NEVADA

UTAH

COLORADO

KANSAS

CALIFORNIA

ARIZONA

NEW MEXICO

OKLAHOMA

BAJA CALIFORNIA

SONORA

CHIHUAHUA

TEXAS

BAJA CALIFORNIA SUR

DURANGO

COAHUILA

NUEVO LEON

LA PAZ

ZACATECAS

TAMAULIPAS

GUADALAJARA

QUERETARO

TAMPICO



Matricule du Personnage : _____

Nom du Personnage : _____

Nom du Joueur : _____

Nom du Meneur : _____

Date de création : _____

Idée originale
Florrent et Neko

Cartographie
Jérôme Huguenin (Jee)

Direction éditoriale et artistique
Neko

Maquette
Florrent

Textes
Willy Favre et Neko

Z-Corps est édité par le 7ème Cercle Sarl, titre et marque déposés.

Illustration et éléments graphiques
Jérôme Huguenin (Jee) et Willy Favre

©2010 Le 7ème Cercle Tous droits réservés 10, rue d'Alexandre 64600 Anglet www.7emecercle.com

Le système utilisé dans Z-Corps est l'OpenD6- OGL. West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

LES HOSTILES

Les zombies sont le fruit d'un agent infectieux extrêmement virulent. Un virus dont nous ignorons, pour le moment, l'origine exacte. Même si les médias et la population utilisent fréquemment le terme « mort-vivant », un Hostile est en réalité un « vivant-mort ». En effet, l'agent pathogène n'affecte que les personnes vivantes. Jamais les individus dont le décès a été constaté avant la contamination. La personne infectée connaît les premiers symptômes entre quelques minutes et plusieurs jours, les zombies ne disposant pas tous du même niveau d'incubation.

Une fois que le virus a tué le patient, il vient se loger dans son hypophyse et réactive son cerveau sur ce que nous nommons « la fréquence morte » : une impulsion électrique suffisante pour permettre au cadavre de revivre et de s'animer. Le zombie n'a alors qu'une seule et unique obsession : celle de se nourrir de chair humaine. Sa salive et son sang, transmettant le virus à leur tour. Un zombie est, par principe, totalement insensible à la douleur et capable d'agir vite lorsqu'il ne se trouve pas sous l'effet de l'Agent Gris.

Le meilleur moyen de détruire un Hostile est donc de détruire son hypophyse, en découpant sa tête ou en la séparant du reste de son corps afin de rompre la connexion avec la fréquence morte.

Après de multiples expériences, nous avons également acquis la certitude que les zombies ont une vue faible (leurs pupilles extrêmement dilatées perturbent leur reconnaissance des couleurs) mais que leurs autres sens sont en parfait état. Leur ouïe tout particulièrement, chaque bruit risquant de les attirer comme des animaux affamés. Nous vous recommandons donc la plus grande discrétion dans les zones à risque.

**PARLEZ DOUCEMENT,
LIMITEZ LES DÉTONATIONS,
ÉVITEZ TOUT ÉCLAT DE VOIX !**

**ILS PEUVENT VOUS SENTIR ET
VOUS ENTENDRE !**

CODE-MISSION

• Type de mission

Éradication (ERA)
Exploration (EXP)
Extraction (EXT)
Observation (OBS)
Préservation (PRE)
Stérilisation (STE)
Missions emboîtées

• Les États des USA

• La ville

• Survivants et Hostiles

Les Survivants

P0 – Nulle
P1 – Très faible
P2 – Faible
P3 – Modérée
P4 – Dense
P5 – Intacte
PX – Inconnue
Technologies

T0 – Nul
T1 – Faible
T2 – Modéré
T3 – Important
T4 – Intact
TX – Inconnu
C – Chimique

Hostiles

H0 – Nulle
H1 – Très faible
H2 – Faible
H3 – Modérée
H4 – Dense
H5 – Importante
HX - Inconnue

• Date et numéro de mission

MANUEL DES CONTRÔLEURS

« Règle 2 : Ils ignorent la peur.
Faites de même. »

Guide de survie en territoire zombie
– Max Brooks

OneWorld vous remercie chaleureusement d'avoir accepté de rejoindre ses forces d'intervention spéciales : les Z-Corps. En tant que membre de ses unités, vous faites désormais partie de la compagnie OneWorld, la plus grande entreprise dédiée à la santé, à la sécurité et à l'Humanité. Ce présent manuel a pour objectif de vous présenter vos nouvelles charges et attributions.

Chaque membre des Z-Corps est nommé « Contrôleur » et a pour fonction la lutte contre le virus et les Hostiles. Cette action peut prendre la forme de missions particulièrement diversifiées, vous mettant en contact direct avec des morts-vivants ou des individus contaminés. À ce titre, vous devez impérativement garder les points suivants à l'esprit. Ce sont les principaux engagements des Z-Corps.

Lisez-les avec attention et surtout, retenez les !

Juridiction

- OneWorld a été créée en 1992 par Mr. Bryan Clark. A ce jour, elle dispose d'un capital de 50 milliards de dollars et emploie plusieurs milliers de salariés, travaillant dans les cliniques OneWorld, les divisions de contrôle des eaux ou les laboratoires pharmaceutiques LabWatch. Cette compagnie est à l'origine de la création des Z-Corps.

- Les unités Z-Corps sont issues d'un vote du Congrès et reçoivent leurs ordres directement du Président des États-Unis et de son gouvernement.

- Leurs directives sont retransmises par la société OneWorld, à l'aide du réseau d'information dédié USSTRANSCOM, en lien direct avec l'État-major des armées.

- En tant que Contrôleur, vous devez respecter à la lettre les consignes de vos supérieurs. Il vous est formellement interdit de prendre toute initiative contraire à leurs directives ou toute liberté lors d'une mission. Chacun de vos actes implique directement la responsabilité de OneWorld.

- Les Z-Corps sont une milice privée, disposant d'un droit d'intervention sur l'ensemble du territoire des États-Unis. Les forces locales, militaires ou fédérales ont l'obligation de collaborer avec vous, dans la limite de vos compétences et de votre autorité. Tout abus de votre pouvoir sera durement sanctionné.

- La société OneWorld se charge de vous rémunérer, de prendre en charge vos frais et de vous équiper pour faire face à l'épidémie. Les armes, fournies par OneWorld et ses filiales, ne doivent être utilisées que dans le cadre des missions Z-Corps.

- Toute utilisation frauduleuse de cet armement, dans le but de blesser ou de tuer des personnes innocentes non-infectées, pourra donner lieu à des poursuites judiciaires. L'insigne des Z-Corps vous oblige à respecter la loi et l'intégrité de la personne humaine.

- Chaque Contrôleur des Z-Corps doit se choisir un nom de code qu'il utilisera dans toutes les occasions. Il vous est interdit de révéler votre véritable identité, afin de conserver la confidentialité de votre dossier personnel.

- Une Z-Team est composée de 3 à 15 Contrôleurs.

Observation

- La première mission des Z-Corps est d'être une commission d'enquête, d'expertise et d'analyse. OneWorld s'est engagée à envoyer ses troupes sur tous les lieux d'intervention de l'armée américaine, afin de s'assurer de son efficacité face au virus, de son égalité de traitement et de l'absence de bavures. Les Z-Corps peuvent enquêter sur des



homicides, attribués à l'armée, ayant eu lieu dans des quartiers d'isolation ou des complexes accueillant des civils.

- Tout problème, toute erreur, tout excès de violence dans la gestion des non-infectés par l'US Army doit être immédiatement transmis à OneWorld.
- Toute information concernant le virus ou les morts-vivants, observée sur le terrain ou recueillie auprès des victimes doit être enregistrée. Et retransmise à OneWorld dans les plus brefs délais.

Extraction

- La priorité des Z-Corps est de récupérer le maximum d'informations au sujet du virus et de l'épidémie. Vous serez régulièrement envoyé dans différents lieux (capitales, villes, bourgs, fermes, hôpitaux, écoles....), en quarantaine ou non, afin de réaliser tous les prélèvements et constats nécessaires.
- Les Z-Corps ont la possibilité d'intervenir pour extraire des survivants, pris au piège par les zombies. Ce mode d'extraction ne doit pas mettre en péril les autres priorités de la mission, ni vous placer dans une situation d'extrême menace.

Préservation

- Les Z-Corps doivent préserver la vie humaine et faire tout leur possible pour sauver des civils. À l'exception des citoyens risquant d'augmenter les risques de contamination dans une enceinte protégée.
- La sauvegarde des citoyens ne doit jamais passer avant les autres directives transmises par OneWorld.
- Tous les civils extraits par les Z-Corps doivent passer en sas de décontamination et être pris en charge par le Gouvernement dans des zones d'isolation.

Éradication

- Les morts-vivants (nommés «Hostiles» par nos services) ne sont pas considérés comme des êtres humains. Tout usage de la force est recommandé contre eux. Chaque zombie doit être exterminé, dans la limite de votre propre sécurité.
- Toute personne infectée, c'est-à-dire présentant tous les symptômes de la mutation en zombie, doit être immédiatement éliminée.
- Tout membre des Z-Corps présentant un taux de contamination supérieur à 49% sur l'activimètre doit être éliminé.
- Tout refus d'éradiquer un mort-vivant ou un infecté vous enverra devant la Cour Martiale.
- Tout refus de contrôler la présence du virus dans votre propre sang est passible de sanctions graves.

Stérilisation

- Le virus n'est pas transmissible dans l'air mais reste actif dans les cadavres infectés. Le sang, les viscères, les fluides corporels ou la salive d'un zombie H.E.M (Hors d'État de Mordre) restent hautement contaminants.
- Les Z-Corps ont l'obligation de stériliser tous les cadavres abattus : soit à l'aide des incinérateurs mobiles mis en place par la compagnie, soit par le biais de lance-acides, de lance-flammes ou de grenades Crematoria de marque Strontium Consortium.
- Tout charnier, tout corps laissé à l'abandon, peut provoquer de nouvelles infections.
- Tout membre des Z-Corps doit passer en sas de décontamination le plus régulièrement possible et se rendre une fois par semaine dans l'Institut OneWorld le plus proche, pour effectuer les contrôles nécessaires.

Nouveau membre des Z-Corps, n'oubliez pas que la Patrie compte sur vous ! De votre efficacité dépend l'avenir de notre société !

SYSTÈME

Créer son personnage de A à Z

Si vous préférez créer votre personnage de A à Z, sans l'aide d'un archétype, vous pouvez utiliser le guide de création suivant. Ce chapitre décrira chaque caractéristique en détail, en particulier sur la façon dont vous pouvez diviser les dès. Le Code D égale 1 Dé à 6 faces multiplié par le chiffre devant le D.

Caractéristiques : Répartissez 18D entre les six Caractéristiques. Le minimum est 2D, et le maximum 5D quelle que soit la Caractéristique.

Compétences : Choisissez d'abord 12 Compétences qui font partie du personnage dès le départ. Répartissez 7D entre les Compétences choisies. Le maximum de dès ajoutés à toute Compétence est 2D.

Déplacement : Il est équivalent à la somme des Codes D de Puissance+Agilité en mètres

Niveau de blessures : Voir chapitre blessures

Bonus aux Dégâts : Otez les points (tiers) de la Puissance de votre personnage (y compris les options du personnage affectant le Code D), divisez par deux, et arrondissez au supérieur. Voilà le Code D des Bonus aux Dégâts.

Niveau de vie : Selon sa profession et sa classe sociale, le personnage a accès à plus ou moins de ressources.

Points de Personnage : Les personnages démarrent avec 5 Points de Personnage.

Points de "Cojones" : Les personnages commencent avec 1 seul Point de "Cojones".

Systeme de base

Résumé du système et des différents Tests.

Lancer les dès

Un Code D indique la qualification d'un personnage dans un domaine particulier, comment utiliser une Compétence, etc. Chaque Code D (aussi appelé valeur) donne le nombre de dès à six faces que vous devez lancer (1D, 2D, 3D, 4D, 5D, etc.), et parfois s'y ajoute un bonus de +1 ou +2, que l'on appelle points, ou tiers, et que vous ajoutez au résultat du jet de dé.

Le Dé "Joker"

Chaque fois qu'un joueur, y compris le Meneur de jeu, fait un lancer de dé, l'un des dès doit avoir une couleur ou une taille différente des autres. Appelé le "Joker", ce dé étrange représente les caprices de l'existence.

Lorsque le joueur obtient un 6 sur son dé "Joker", c'est un Succès Critique et il peut à la fois ajouter 6 à son total obtenu et relancer le "Joker". Tant que ce dé produit des Succès Critiques, le joueur ajoute les résultats et le relance. Si le résultat obtenu à un moment n'est pas un 6, le chiffre est ajouté mais le dé n'est pas relancé.

Si le joueur obtient un 1 sur le jet initial du dé "Joker", il s'agit d'un Échec critique, et le Meneur de jeu peut choisir l'une des deux options suivantes selon la gravité de la situation.

1. L'Échec critique annule le résultat le plus haut obtenu. Le joueur ajoute les valeurs restantes et le résultat est évalué normalement.

2. Le résultat du dé est ajouté normalement, mais une complication se produit. Le Meneur de jeu détermine la signification de ce problème, selon le total obtenu. Cela peut aller d'un "presque réussi" drôle pour un résultat élevé, à un obstacle sérieux du genre "Ah, on a un problème" pour une valeur trop basse.

Améliorer un résultat

Une personne lambda échoue parfois lors d'activités de difficulté moyenne. Les personnages n'étant pas des personnes lambda, il est nécessaire qu'ils puissent faire mentir ces statistiques. Pour cela, nous avons les Points de Personnage et les Points de *Cojones* qui représentent cette décharge d'adrénaline ou ces soudains éclairs de génie, ou tout autre coup de bol inexplicable.

Le joueur ne peut pas échanger des Points de Personnage contre des Points de *Cojones*, pas plus que l'inverse. Il ne peut dépenser ses points que sur les jets de dés, et pas plus de Points que le personnage n'en a sur sa feuille. Sauf si le Meneur de jeu l'autorise exceptionnellement, pour des effets cinématiques, le joueur ne peut pas utiliser des Points de Personnage et de *Cojones* sur le même jet de dés.

Points de Personnage

Chaque fois qu'un joueur effectue un jet de dés (Caractéristique, Compétences, dégâts, stress etc.), il a la possibilité de dépenser un Point de Personnage pour augmenter le total de dés à lancer de 1D.

Points de "Cojones"

Les personnages peuvent dépenser un Point de "Cojones" pour un Test de l'une des deux méthodes suivantes :

1ère option: permet de doubler son pool de D (y compris les tiers), Quel que soit le nombre de dés à lancer, il n'y aura qu'un Dé Joker.

2ème option : il est également possible de relancer un Test échoué. Mais à ce moment-là, pas question de doubler les dés lancés.

Test sans Compétence

Normalement, si la Compétence fait partie des Compétences sélectionnées, elle a le même Code D que la Caractéristique dont elle dépend. Si elle n'a pas été sélectionnée, elle a comme Code D, celui de la Caractéristique mais à -1D.

Initiative

Les joueurs font un Test d'Agilité avec Dé Joker bien sûr.

On décompte les score d'Initiative en commençant par le joueur ayant le plus fort score qui commence à agir, ensuite vient la personne suivante et ainsi de suite jusqu'à 0 dans le décompte.

Par tranche de dix points du score d'Initiative, un personnage gagne une action. On ôte simplement 10 par action au résultat d'initiative du personnage. S'il reste encore au moins 1, il rejoue encore ce round-ci. Sinon, il n'a plus d'actions. Et on refait les jets d'Initiative pour le prochain round de combat, une fois que tout le monde a agi (PJ et PNJ).

Actions et rounds

Faire une action dans le round

Chaque fois que l'Initiative le permet, le PJ fait une action et en général accomplit un Test en lançant les dés (avec modificateurs possibles). Il peut alors (selon son Initiative) agir plusieurs fois dans un round sans malus.

Retarder une action

Le PJ s'il le désire et s'il a d'autres actions dans le round, peut décider de retarder son action jusqu'à la prochaine. Si lorsque l'action suivante arrive et que l'action retardée n'est toujours pas accomplie, elle est considérée comme **définitivement perdue**.

Parade ou Esquive totale

Les Tests d'Esquive totale ou d'une Parade totale peuvent être réclamés à un joueur ou à un PNJ, en dehors du décompte de l'Initiative. La condition pour pouvoir exécuter l'une de ses deux

actions, c'est que le personnage dispose encore d'actions à ce moment-là. Ou que le personnage ait décidé de passer son action à son tour à Parer ou Esquiver totalement une éventuelle attaque. Le score de défense de l'esquive ou la parade sert à toutes les attaques jusqu'à la prochaine action du joueur ou la fin du round si sa dernière action était défensive.

Le résultat d'une Parade ou d'une Esquive totale vient s'ajouter à la difficulté de base pour toucher le personnage.

Parade ou Esquive partielle

Le personnage, à son tour d'Initiative peut décider d'ajouter à son action qui compte pour une, une Esquive ou une Parade partielle. Cela entraîne un malus de 1D à tous les Tests, que ce soit à celui de l'action ou celui de la parade.

Le résultat d'une Parade ou d'une Esquive partielle vient remplacer la difficulté pour toucher le personnage **si et seulement si** il est supérieur à la difficulté de base.

Actions gratuites

Les actions gratuites sont celles qu'un personnage peut faire automatiquement sauf dans des conditions extrêmes. Elles demandent pas de Test ou d'efforts particuliers. Si le Meneur de jeu pense qu'une tâche demande de la concentration et qu'il y a une possibilité d'échec (qui donc exige un Test) il ne s'agit pas d'une action gratuite.

Préparation

Un personnage désireux de passer deux fois plus de temps sur une tâche reçoit un bonus de +1D chaque fois qu'il double le temps passé dessus, jusqu'à un maximum de +3D. Le personnage ne peut rien faire d'autre et ne doit pas être distrait (comme être atteint par une balle par exemple, ou frappé).

Se hâter

Un personnage peut aussi tenter d'accomplir une action qui demande normalement deux rounds ou plus (10 secondes ou plus) en moins de temps. La difficulté augmente selon la réduction de temps que le personnage effectue : +5 pour 25% de temps en moins, +10 pour 50%, et +20 pour 75%. Un personnage ne peut pas effectuer une tâche avec une réduction supérieure à 75% du temps normalement nécessaire. Donc si on effectue une opération chirurgicale durant généralement une heure, en seulement 30 minutes, la difficulté augmente de +10.

Difficultés standards génériques

Niveau	Difficulté
0	Automatique
1-5	Très Facile
6-10	Facile
11-15	Moyenne
16-20	Difficile
21-25	Très difficile
26-30	Héroïque

PERSONNAGE

NOM :

PRÉNOM :

MATRICULE :

AGE :

TAILLE :

POIDS :

YEUX :

CHEVEUX :

GENRE :

ADRESSE :

ECHELLE DE STRESS

CALME	ENERVÉ	STRESSÉ	ANGOISSÉ	PANIQUÉ	CHOQUÉ
8 =>	<= 10 =>	<= 10 =>	<= 12 =>	<= 12 =>	<= 12
--	-1D x1	-1D x2	-1D x4	-1D x4 -2D x1	EN CATATONIE OU ÉVANQUI

NIVEAUX DE BLESSURES

BLESSURE	ÉTATS	EFFETS
1-3	●	SONNÉ
4-8	●	BLESSÉ
4-8**	●	GRAVEMENT BLESSÉ
9-12	●	HANDICAPÉ
13-15	●	MORTELLEMENT BLESSÉ
16 ET +	●	MORT

BONUS

POINT DE COJONES

POINTS DE PERSONNAGE

BONUS AUX DÉGÂTS

MOUVEMENT

COMPÉTENCES

AGILITÉ

ACROBATIES _____
BAGARRE _____
CONTORSION _____
DISCRÉTION _____
ÉQUITATION _____
ESQUIVE _____
GRIMPER _____
MÊLÉE _____
SAUTER _____

CONNAISSANCES

AFFAIRES _____
CONTREFAÇON _____
DÉMOLITION _____
ÉLECTRONIQUE _____
ÉRUDITION _____
INFORMATIQUE _____
LANGUES _____
MÉDECINE* _____
NAVIGATION _____
SÉCURITÉ _____
SCIENCES OCCULTES _____

ADRESSE

ARMES À FEU _____
ARME DE JET _____
CROCHETAGE _____
DEXTÉRITÉ _____
LANCER _____
PILOTAGE _____

RÉPARER _____

PERCEPTION

ART _____
CAMOUFLAGE _____
CHERCHER _____
CONNAISSANCE DE LA RUE _____
INVESTIGATION _____
JEUX _____
PISTER _____
SURVIE _____

PUISSANCE

COURIR _____
ENDURANCE _____
NAGER _____
SOULEVER _____

PRÉSENCE

CHARMER _____
COMMANDER _____
DÉGUISEMENT _____
DRESSAGE _____
EMPATHIE _____
ESCROQUERIE _____
INTIMIDATION _____
PERSUASION _____
VOLONTÉ _____

ÉQUIPEMENT

VIVRES

VÊTEMENTS

OUTILS

SOINS

DIVERS

Z-CORPS

MAÎTRE CONTRÔLEUR PRINCIPAL : _____

CONTRÔLEUR PRINCIPAL : _____

ENQUÊTE SUR LA CONTAMINATION:

HISTORIQUES

MISSIONS

CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS
CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS
CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS
CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS

MISSIONS

CÔDE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS
CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS
CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS
CODE MISSION : LIEU : RÉSUMÉ :	DATE :	COMMUNAUTÉ : VISIBILITÉ : RÉSISTANCE : NBRE DE PERSONNES : RESPONSABLE : LIEU : DÉTAILS

MISSIONS

CODE MISSION :
LIEU :
RÉSUMÉ :

DATE :

COMMUNAUTÉ :

VISIBILITÉ : RÉSISTANCE :
NBRE DE PERSONNES :
RESPONSABLE :
LIEU :
DÉTAILS

CODE MISSION :
LIEU :
RÉSUMÉ :

DATE :

COMMUNAUTÉ :

VISIBILITÉ : RÉSISTANCE :
NBRE DE PERSONNES :
RESPONSABLE :
LIEU :
DÉTAILS

NOTES



DÉPENSER SES POINTS DE PERSONNAGE (PP)

En plus d'utiliser ses Points de Personnage pendant l'aventure pour améliorer certains Tests, un personnage peut aussi les dépenser afin de s'améliorer.

Acquérir une nouvelle Compétence

Pour connaître une nouvelle Compétence, il suffit de dépenser autant de PP que le code D de la Caractéristique associée à la Compétence. Nous rappelons que certaines compétences ne peuvent s'apprendre que grâce à un apprentissage.

Exemple : Ben n'ayant pas encore la compétence Grimper. Il a en Agilité $3D+2$. Pour 3 PP, Ben obtient la Compétence Grimper et peut cocher celle-ci, car il a maintenant le même code D dans la Compétence que dans la Caractéristique.

Améliorer une Compétence

Il suffit de dépenser en PP, deux fois le code D de la Compétence à améliorer. Nous rappelons que le code D se divise en 3 tiers, et que pour améliorer une Compétence de 1D il faudra dépenser trois fois les PP.

Exemple : Ben décide, suite aux derniers événements, d'améliorer sa compétence Nager. Il possède dans cette Compétence $2D+1$. Pour 4 PP dépensés ($2 (D+1) \times 2$), Ben peut augmenter sa Compétence Nager à $2D+2$. S'il dépense à nouveau 4PP ($2 (D+2) \times 2$), sa Compétence passe à $3D$. A partir de ce moment, s'il veut encore augmenter cette Compétence à $3D+1$, il devra dépenser 6 PP ($3 (D) \times 2$), ainsi de suite...

Améliorer une Caractéristique

Il faut dépenser en PP, cinq fois le code D de la Caractéristique à améliorer. Comme les Compétences, les Caractéristiques se divisent en tiers. L'augmentation d'une Caractéristique se répercute sur l'ensemble des Compétences liées à cette Caractéristique.

Exemple : Ben ayant $3D+2$ en Agilité décide de dépenser 15 PP ($3 (D+2) \times 5$) pour augmenter cette Caractéristique à $4D$. Du coup, puisqu'il avait $4D+1$ en Bagarre, celle-ci vient de passer à $4D+2$. Toutes les Compétences acquises augmentent de +1.



Hudson Bay

Labrador Sea

ONTARIO

QUEBEC

WISCONSIN

MICHIGAN

NEW YORK

IOWA

ILLINOIS

INDIANA

OHIO

PENNSYLVANIA

MISSOURI

KENTUCKY

TENNESSEE

VIRGINIA

ARKANSAS

ALABAMA

MISSISSIPPI

NORTH CAROLINA

LOUISIANA

GEORGIA

SOUTH CAROLINA

FLORIDA

Gulf of Mexico

BAHAMAS

CUBA

DOMINICAN

YUCATAN

WEST

Trop



«Est-ce que c'est vrai qu'il y a un point précis dans la tête que quand on tire dedans ça explose carrément ?»

-- Hot Fuzz

Les Carnets du Survivant sont un supplément indispensable pour les joueurs interprétant des "survivants", comme les meneurs de jeu de Z-Corps.

Les joueurs bénéficient ainsi d'un dossier "Personnage" relié et facile à transporter et conserver, sans feuilles volantes.

Les Meneurs de jeu peuvent utiliser le guide de création résumé et laisser ces quelques pages, sans risque de divulgation des secrets du jeu, entre les mains des joueurs.

Vous y trouverez :

- Un rappel du Guide de Survie à l'usage des survivants
- Un résumé du système de base et de création
- Une feuille de personnage détaillée en six pages
- Comment dépenser l'expérience durement acquise en Compétences ou Caractéristiques.



9 782914 892742

ISBN : 2-914892-74-2

Prix de vente : 2,80€